INFORMATICIENS ET MÉDECINS DANS LA FICTION CONTEMPORAINE

Exploration 3

sous la direction de
Catherine Allamel-Raffin,
Sylvie Allouche,
Jean-Luc Gangloff &
Vincent Helfrich

neotheque

INFORMATICIENS ET MEDECINS DANS LA FICTION CONTEMPORAINE

3. Exploration

Sous la direction de
Catherine Allamel-Raffin, Sylvie Allouche,
Jean-Luc Gangloff & Vincent Helfrich

Informaticiens et médecins dans la fiction contemporaine

3. Exploration

© Néothèque, 2017
7 place d'Austerlitz, 67000 Strasbourg
http://www.neotheque.com
ISBN 978-2-35525-352-2
Publié avec le concours de l'Université de Strasbourg

Sommaire

Préface **7**
par Catherine Allamel-Raffin, Sylvie Allouche, Jean-Luc Gangloff & Vincent Helfrich

L'informaticien

Portraits de l'informaticien en déviant 13
par Philippe Clermont & Elsa Poupardin

L'initié et le novice : la double image de l'informaticien amateur et le recours à la métaphore religieuse dans la presse micro-informatique (fin des années 1970 – début des années 2000) 33
par Benjamin G. Thierry

L'informaticien : une fiction du traitement de la langue 57
par Maxime Amblard

Apports croisés entre fiction et théorie du *Dark Side* en entreprise : le cas de la fiction *The Challenger Disaster* (2013) 79
par Jean-Pierre Dumazert & Vincent Helfrich

Jean Perdrizet : inventeur de chimères cybernétiques 105
par Sara Touiza-Ambroggiani

Le médecin

Savoir, ignorance, transgressions et déviances : les conditions de la pratique médicale. À propos de *La mort de Dante Lazarescu* de Cristi Puiu 135
par Jean-Christophe Weber

Rebelles malgré eux ? Quelques personnages de médecin dans l'œuvre d'Osamu Tezuka 157
par Catherine Allamel-Raffin & Jean-Luc Gangloff

Une urgentiste en crise : savoir, autorité et genre, dans le roman de Kristof Magnusson, *Arztroman* 179
par Françoise Willmann

De la crise à la déviance : le cas du médecin Thomas Brenner dans le roman de Ketil Bjørnstad, *De udødelige* 195
par Françoise Willmann

Le chaman de l'ours : une figure du « *healer* [soigneur] » nordique dans les jeux en ligne 209
par Laurent Di Filippo

La représentation des médecins à la télévision : ce qui est montré, ce que les jeunes en font 233
par Christine Bigeon

Extension du domaine de l'exploration

L'alchimie dans le manga Fullmetal Alchemist : savoirs pratiques au service de l'État ou voie vers la déviance ? 259
par Johanna Gouzouazi

Institutions simiennes ou humaines, mêmes combats ? Analyse de la saga *La Planète des Singes* 283
par Jean-Luc Gangloff & Vincent Helfrich

Gaston Lagaffe, ou les noces subversives de l'incommunication et de l'ironie de l'objet 311
par Pascal Robert

Les auteurs 327

Les résumés 335

Table des Matières 343

Préface

Catherine Allamel-Raffin, Sylvie Allouche,
Jean-Luc Gangloff & Vincent Helfrich

Les chapitres proposés dans ce troisième volume de la série « Informaticiens et médecins dans la fiction contemporaine » sont issus pour l'essentiel de deux années de séminaire et de deux journées d'étude (2014-2016). On retrouvera dans certaines contributions l'écho des thématiques soumises à l'investigation collective durant le séminaire, en l'occurrence « Savoir et ignorance » et « Institutions et déviance ». Mais conformément au parti pris déjà retenu dans le cadre des deux volumes précédents de la série, nous n'avons pas souhaité imposer un cahier des charges trop contraignant aux auteurs du présent ouvrage. Celui-ci offre ainsi le produit d'approches variées et complémentaires, tant sur le plan de la méthodologie que sur le plan des visées poursuivies.

Concernant le personnage de l'informaticien qui constitue le fil directeur de la première partie du présent volume, le travail de synthèse réalisé par Philippe Clermont et Elsa Poupardin vise à préciser ce qu'il en est de cette figure dans les genres de la science-fiction et du roman policier. Un élargissement du corpus soumis à l'inventaire est proposé dans ce chapitre, en direction de la presse grand public et spécialisée. Quels liens peut-on instaurer entre les modes de présentation de l'informaticien dans le récit de fiction de genre et dans des médias dont l'objectif est en principe de rendre compte de la réalité sociale sans la déformer ?

Cette orientation de la réflexion qui consiste à dépasser les limites initialement fixées dans le cadre de notre programme de recherche, et à passer de l'analyse du récit de fiction à celle du discours à visée informative, se retrouve dans la contribution de Benjamin G. Thierry, qui se penche sur l'image de l'informaticien telle qu'elle a été développée dans la presse microinformatique durant trois décennies (fin 1970-début 2000). Notons que l'étude ne se limite pas à une analyse de la constitution d'une figure professionnelle, mais intègre une réflexion sur la métaphore religieuse telle qu'elle a été largement exploitée par la dite presse.

Dans une perspective également originale en ce sens qu'elle décale légèrement l'analyse en passant du point de vue sur l'individu humain vers le produit dont il est à l'origine, le chapitre de Maxime Amblard fournit une étude de la figure de l'informaticien comme « producteur entre la langue naturelle et le langage informatique ». Sont ainsi appréhendées les « différences entre la réalité des usages et la projection qui en est actuellement faite » dans le cadre de séries télévisées telles que *Scandal*, *Elementary* ou *The Code.*

La figure de l'informaticien peut être abordée également en tant que collectif et son expression n'est donc pas nécessairement individualisée. C'est sur la responsabilité d'un tel collectif dans le cadre d'une entreprise scientifico-technique qui s'est achevée par un désastre, que se penchent Jean-Pierre Dumazert et Vincent Helfrich. Le concept central mobilisé, le *Dark Side*, est ici emprunté aux sciences de gestion.

Pour clore cette partie de l'ouvrage, il a paru intéresssant d'envisager un cas limite, lorsque s'opère une confusion entre vie réelle et imaginaire de l'informatique depuis les premiers développements de celle-ci. Sara Touiza-Ambroggiani propose ainsi le cas singulier de Jean Perdrizet, artiste hors-norme que l'on peut voir « comme un symptôme, celui d'une période où l'on a cherché à explorer les frontières de la science », exprimant à sa manière les ambitions initiales et l'enthousiasme théoricien du mouvement cybernétique.

Dans la deuxième partie du présent volume, le lecteur retrouvera la figure du médecin. Plusieurs études monographiques – celles de Jean-Christophe Weber, de Catherine Allamel-Raffin et Jean-Luc Gangloff, ainsi que les deux proposées par Françoise Willmann, mettent l'accent sur le rapport entre l'individu et les institutions médicales. C'est souvent le décalage entre ce que chacun s'estime en droit de réclamer de cette dernière et ce qu'elle offre effectivement qui est au cœur des œuvres étudiées, qu'il s'agisse d'un film roumain (*La mort de Dante Lazarescu* de Cristi Puiu), de mangas japonais (*Kirihito* et *Black Jack* d'Osamu Tezuka) ou de romans allemand ou norvégien (respectivement *Arztroman* de Kristof Magnusson et *De udødelige* de Ketil Bjørnstad). Les attentes du patient ou du public en général sont mises en relief dans ces œuvres et donnent lieu, de la part des auteurs, à des expressions parfois désabusées de la condition de

soignant, lorsque celui-ci est confronté à ses propres limites en termes de savoir, mais aussi de moyens matériels et existentiels.

Deux contributions relatives à la figure du médecin débordent, comme c'était le cas dans le cadre de la première partie de l'ouvrage, le champ de l'analyse du récit de fiction. La première, due à Christine Bigeon, aborde la question de l'impact des fictions télévisuelles sur un public adolescent quant aux représentations que celui-ci se fait du métier de médecin. L'autre, proposée par Laurent Di Filippo, tisse en un sens des liens entre informatique et médecine, puisqu'elle porte sur un personnage de « soigneur », de chaman, dans un jeu en ligne, *Age of Conan : Hyborian Adventures*.

La troisième et dernière partie de l'ouvrage est intitulée « Extension du domaine de l'exploration » et inclut trois contributions qui ne portent en tant que telles, explicitement, ni sur la figure de l'informaticien, ni sur celle du médecin. Les domaines de savoir et de pratique qui y sont étudiés sont respectivement l'alchimie (Johanna Gouzouazi), la psychologie et les sciences du comportement (Jean-Luc Gangloff et Vincent Helfrich), le bricolage amateur érigé au rang de grand art (Pascal Robert). Ce que le lecteur comprendra au travers des analyses développées dans ces chapitres, c'est que les personnages d'informaticien et de médecin partagent bien des traits définitoires avec les alchimistes, les psychologues simiens et l'inquiétant Gaston de Franquin : pouvoirs démultipliés sur les corps pouvant s'exercer à l'encontre d'autrui jusqu'à la catastrophe collective, rapports complexes entre savoirs ou activités techniques et institutions pouvant mettre en péril ces dernières, etc.

Nous espérons que, dans les pages qui suivent, le lecteur trouvera matière à renouveler ses interrogations et qu'il éprouvera un plaisir lié à la découverte de perspectives intellectuelles soit inédites, soit qui lui sont déjà familières. Pour notre part, avec l'ensemble des participants au programme de recherche intitulé « Images du savoir pratique : les figures de l'informaticien et du médecin dans les récits de fiction populaires contemporains », coordonné par Catherine Allamel-Raffin, nous renouvelons nos remerciements à la MISHA – Maison Interuniversitaire des Sciences de l'Homme-Alsace sans laquelle rien de tout ce qui a été

entrepris collectivement n'aurait été possible, y compris la publication du présent ouvrage[1].

[1] Une liste détaillant exhaustivement l'ensemble des participants au programme (auditeurs ou intervenants) serait trop longue et se rendrait inévitablement coupable de quelques omissions. Le présent ouvrage est par conséquent dédié à l'auditeur le plus fidèle, Marc Diebold dont la curiosité intellectuelle indéfectible a constitué pour nous un aiguillon souvent salutaire. Merci également à Annie Rocklin pour sa relecture patiente des trois volumes de la série.

L’informaticien

Portraits de l'informaticien en déviant

Philippe Clermont & Elsa Poupardin

Les ouvrages récents sur les *hackers* reviennent avec constance sur l'origine du mythe pour regretter, en général, l'âge d'or du *Hack*, une période bénie, située entre les années 1950 et 1960 pendant laquelle une communauté passionnée cherchait avant tout à comprendre et à faire fonctionner de nouveaux outils, en refusant de se laisser arrêter par des barrières techniques ou morales. Ce retour aux sources passe souvent par un renvoi à l'étymologie. Paul A. Taylor rappelle ainsi qu'historiquement, le *hack* est symboliquement le geste qui consiste à détourner un objet de son usage et de l'utiliser comme une hache (Taylor 1999). Ce détournement, ce défi sont d'autant plus incontournables pour des auteurs qu'ils doivent à un moment ou un autre aborder la question délicate de la légalité des activités de leurs sujets. Si le *hack* se définit par sa dimension ludique (Levy 2010, 15), sa simplicité et la maîtrise technique dont il témoigne (l'action doit impliquer un savoir technique sophistiqué – élégance et excellence du geste), il se caractérise aussi par le fait que son auteur viole des règles (Ziccardi 2013, chap. 3), les règles d'usage d'un outil mais aussi les règles légales. C'est parce qu'ils doivent se positionner sur son caractère délictuel ou criminel que les auteurs s'attardent si volontiers sur l'histoire ou la philosophie du *hack*.

Des parasites ou des déviants ?

Une première catégorie d'écrits voit dans les *hackers* de véritables criminels endurcis, des chapeaux noirs destructeurs et souvent vénaux, bref des pirates. Gunkel les assimile à de véritables parasites puisqu'ils ont toujours besoin d'un système hôte sur lequel opérer (Gunkel 2001, p.5). Les commentaires assassins de ce type ne manquent pas :

> « Le pirate ne peut donc exister sans système social à piller ; il vit grâce à la société, tout en refusant d'en faire partie, d'être assujetti à ses lois. Il parasite le système, en s'enrichissant aux dépens d'autrui. Il n'est pas ermite : sa rupture avec la société n'est pas absolue mais circonstanciée. En d'autres termes, le pirate est un profiteur. Il profite d'abord des failles […]. Il reste au fond un farouche individualiste, pensant avant tout au meilleur moyen de se maintenir à flot, libre de mouvement, léger car sans attaches nationales ou éthiques. » (Keucheyan et Tessier 2011, p.3)

D'autres auteurs insistent plutôt sur l'incompréhension qui entoure ces technophiles, leur relative naïveté face à l'application de leurs travaux et citent « La conscience d'un Hacker ». Ecrit en janvier 1986 sous pseudonyme par Loyd Blankenship, un hacker célèbre dans les années quatre-vingt, ce texte est un pamphlet de défense du *hacker* :

> « Nous utilisons un service déjà existant, sans payer ce qui pourrait être bon marché si ce n'était pas géré par des profiteurs avides, et c'est nous que vous appelez criminels.
>
> Nous explorons… et vous nous appelez criminels.
>
> Nous recherchons la connaissance… et vous nous appelez criminels.
>
> Nous existons sans couleur de peau, sans nationalité, sans dogme religieux… et vous nous appelez criminels.
>
> Vous construisez des bombes atomiques, vous financez les guerres, vous assassinez et trichez, vous manipulez et vous nous mentez en essayant de nous faire croire que c'est pour notre propre bien… et pourtant c'est nous qui sommes les criminels. »

Le *hacker* n'est plus présenté comme un criminel, mais comme un simple déviant tel que décrit par l'école dite de Chicago dans les années 1960 : ce n'est pas un être naturellement monstrueux, mais un individu étiqueté comme tel par les groupes et les institutions qui l'entourent. Ainsi, pour Becker,

> « la déviance n'est pas une qualité de l'acte commis par une personne, mais plutôt une conséquence de l'application, par les autres, de normes et de sanctions à un "transgresseur". Le déviant est celui auquel cette étiquette a été appliquée avec succès et le comportement déviant est celui auquel la collectivité attache cette étiquette. » (Becker 1985, p. 32-33)

La déviance recouvre donc des conduites criminelles tout autant que des comportements simplement stigmatisés (bégaiement par exemple). C'est cette vision du *hacker*, simple déviant qui prédomine dans les premiers textes et quand il s'agit de décrire les pionniers des années 1950 ou 1960.

Portraits de *hackers*

Taylor souligne la pluralité de réalités que recouvre le terme *hacker* aujourd'hui (Taylor 2005). Il distingue les *hacker/cracker* qui infiltrent les ordinateurs et les programmes, les *microserfs*, obsédés par le code qui ont été recrutés par les industries de la sécurité, les tenants des mouvements « *open source* » qui veulent une information libre et les *hacktivistes* qui utilisent leur talent pour faire progresser leurs combats. Ces sous-groupes n'apparaissent pas à la même période, mais ils coexistent désormais. Tous sont déviants, au sens où ils appartiennent à des tribus bien définies, dont la déviance sociale ou pénale est assumée par leurs membres.

Cette typologie minutieuse complexifie le personnage du *hacker*. Quelle vision est finalement retenue par les médias grand public généralistes ou spécialisés ? Cette opposition déviance/ criminalité se repère-t-elle dans la représentation des *hackers* ? En quoi cela trouve-t-il un écho chez les *hackers* de la fiction littéraire ?

La présente étude vise à répondre à ces questions avec une double perspective. Il s'agira d'une part de confronter les représentations de la figure du *hacker* réel dans la presse, grand public ou de vulgarisation, et dans des récits de fiction. D'autre part, du côté de la littérature sélectionnée, le rapprochement de deux corpus, fictions policières et science-fiction, permettra de voir comment ces deux genres ont pu s'emparer de cette figure détentrice d'un savoir pratique qui est également un pouvoir. Dans les récits de fiction, cette figure revêt d'abord et surtout la forme de personnages, obéissant à des contraintes narratives internes et externes au récit. Prendre en compte ces contraintes narratives – reconnaître au récit sa nature de récit – impose le recours aux concepts opératoires forgés depuis quelques décennies par les études littéraires. Par ailleurs, il est nécessaire d'envisager également le personnage à travers la manière dont il renvoie à un

hors-texte. C'est pourquoi il nous a paru fécond d'entamer la présente étude par des éléments du processus de construction des figures de l'informaticien dans d'autres types de discours, en l'occurrence les revues papier ou numériques grand public ou de vulgarisation informatique. Cette approche permet de se situer au point zéro de la dissémination d'une représentation, et à son point final.

1. Portraits de presse, représentations du réel

Prendre en compte les représentations du *hacker* dans la presse, c'est déjà considérer une source qui potentiellement agit : source d'information pouvant alimenter l'imaginaire d'un auteur de fiction, source d'images contribuant à l'horizon d'attente des lecteurs. Ce premier « filtre » du réel qu'est la presse s'impose donc et nous permettra par la suite de le confronter aux images issues de la production littéraire.

1.1 Les revues généralistes

La presse généraliste sera représentée par un échantillon que nous voulons un minimum représentatif des publications en français, à défaut de pouvoir être exhaustif. Un corpus restreint d'articles constitue ainsi notre premier matériau. Les quotidiens sont représentés par *Libération* (« Les *hackers* se débattent entre l'individu et le collectif », livraison des 20-21 février 2016, p. 22-23, noté *Lib* plus loin), les hebdomadaires par *Courrier international* (« Les justiciers du Net », n° 1182, du 27 juin au 3 juillet 2013, p. 30-35, noté *CI* plus loin), les magazines par *M, le Magazine du Monde* (« Au pays des *hackers* », parution du 7 février 2015, p. 28-33, noté *MM* plus loin) et par *Books* (dossier « Le monde interlope des *hackers* », n° 64, avril 2015, p. 22-38, noté *Bo* par la suite). Sans méconnaître les spécificités éditoriales de chacune de ces publications, il a semblé important que la sélection d'articles retenus soit principalement centrée sur ce qui relève du portrait, donc de la caractérisation de la figure du *hacker*. Le travail d'investigation journalistique s'y voit à l'œuvre, notamment, soit par la rencontre directe de *hackers*, soit par des entretiens avec des spécialistes de la question (exemple de

l'anthropologue Gabrielle Coleman dans *Libération*, ou des synthèses d'ouvrages dans *Books*).

1.1.1. Marginalité vs criminalité ?

La marginalité apparaît dès les premiers pas du *hacker*.

« Il a découvert le *hacking* par hasard, à 15 ans, sur un forum pour ados *rebelles*[1] consacré aux mangas, aux jeux vidéo et aux photos trash [...], ses premiers piratages étaient des canulars. » (portrait de Sean, « justicier » antisystème, *MM*) ; ou encore : « certains soirs, après un piratage un peu plus osé que d'habitude, il dort mal, à l'idée qu'un matin ses parents si confiants, qui ignorent tout de sa *vie parallèle*, trouveront peut-être la police sur le pas de leur porte » (portrait de Kévin, l' « ado curieux et malin », *MM*). Même quand la caractérisation journalistique confine au stéréotype, comme dans le portrait d'Edward Snowden (« jeune homme timide qui a grandi au sein de la *contre-culture rebelle* des *geeks*... », *CI*, p. 31), l'information relève la marginalité ou le non-conformisme initiaux des personnes. Cela mène à un paradoxe (apparent ?) quand ces premiers pas de marginaux vont conduire – dans certains cas – à former des *hackers* politiquement engagés : « Comment une bande de jeunes à l'humour *déviant*, que les injures à caractère raciste ou sexuel font rire, ont-ils donné naissance à un puissant mouvement contestataire, capable de s'attaquer à l'Eglise de Scientologie et aux policiers de Ferguson ? » (portrait d'Anonymous, *Bo*, p. 23). La marginalité figure finalement au rang de conditions *sine qua non* pour être un *hacker* : « Certains hackers sont progressistes, d'autres non... Mais de manière générale, ils aiment à se considérer comme des *outsiders*, et aussi longtemps qu'ils garderont cette mentalité, ils continueront à agir. » (propos de G. Coleman, *Lib*, p. 23).

La dimension criminelle n'est pas occultée par la presse grand public. Telle typologie comprenant les portraits de « l'escroc », du « mercenaire », du « justicier antisystème » (*MM*) en fait état ; tel autre article rappelle le statut de « criminel » d'Edward Snowden et son inculpation par les Etats-Unis, en juin 2013, pour « espionnage, vol et utilisation illégale de biens gouvernementaux » (*CI*, p. 31)... Cependant, la presse nuance en

[1] Nous signalons en italiques les éléments qui renvoient à la marginalité.

refusant tout manichéisme dans ces portraits. S'appuyant sur les apports de chercheurs ou de spécialistes, elle met en exergue l'ambivalence des conduites des *hackers* : « il n'y a jamais loin de la simple bricole au chantage, de la guerre à la paix, du goût de la justice au crime » (« Un masque, deux visages », *Bo*, p. 30) ; ou bien : « Ce qui fait d'eux un contre-pouvoir face à la surveillance, c'est le fait qu'ils utilisent à la fois la désobéissance civile, les canaux légaux et les outils technologiques. » (Coleman, *Lib*, p. 23). Cette ambivalence semble même, aux yeux de certains, fondatrice du caractère et des compétences du *hacker* : « Selon Paul Graham, investisseur dans la Silicon Valley, les traits de caractère qui font d'un individu quelqu'un de doué pour la programmation sont aussi ceux qui le poussent à défier les représentants de l'autorité [*criminalité*] et les conventions sociales [*marginalité*]. » (*CI*, p. 32). On voit par-là que le *hacker* n'est plus aujourd'hui considéré comme un simple déviant, mais que la presse dresse de lui des portraits contrastés rendant compte d'une réalité plus complexe.

1.1.2. Hackers/crakers *et hacktivistes*

Cette brève incursion dans la presse grand public permet par ailleurs un autre constat. Si l'on se réfère à la typologie de Taylor, mentionnée plus haut, la presse généraliste privilégie à l'évidence deux catégories d'informaticiens : les *hackers/crakers* et les *hacktivistes*, quitte à montrer – on l'a vu – que la frontière est parfois mince entre les deux. Cela peut se comprendre sans peine. Le *microserf*, informaticien besogneux et mal payé employé d'une grande entreprise, ou encore le militant en faveur de l'« *open source* » sont des figures à la fois moins remarquables dans le flot des informations, moins spectaculaires, et intéressent sans doute moins le public *a priori*. Sauf bien sûr quand un *microserf* issu de l'armée des Etats-Unis se transforme en *hacktiviste*, afin de rendre publiques des informations sensibles... Pour autant, et l'on peut ainsi déjà pointer un élément de convergence entre les choix éditoriaux de la presse grand public et ceux d'écrivains de fictions, le *hacker/cracker* et l'*hacktiviste* s'imposent d'emblée comme des figures pourvoyeuses d'images fortes dont la narration – journalistique ou littéraire – peut s'emparer pour susciter l'intérêt des lecteurs.

1.2 Les revues de vulgarisation

En France, les revues spécialisées en informatique ont des préoccupations variées. Elles s'intéressent aux matériels ou aux logiciels, mais sous des angles très différents. Elles sont tournées vers les jeux, la programmation ou les spécificités d'un système d'exploitation, bref, elles recouvrent des usages très différents de l'informatique (sécurité du réseau ou gestion des données). Plus les revues sont techniques, moins elles évoquent la question de la légalité des actions informatiques, se contentant de la description ou de l'explication des aspects techniques.

Les revues informatiques consacrées au *Hack* et destinées au grand public ont souvent une durée de vie de quelques numéros seulement. Le site www.abandonware-magazines.org permet d'entrevoir en partie cette histoire. *Pirates Mag',* par exemple, créée en 1997, agonise en 2004, ce qui stimule l'apparition de deux nouveaux titres *Hackerz Voice* et *Hacker News Magazi*ne qui se placent sur le même créneau. Puis le titre renaît pour disparaître définitivement en 2006. Le *Virus Informatique*, du même éditeur, tient bon, mais avec une périodicité variable. Il n'a sorti que 29 numéros depuis 1997 avec une interruption de parution de douze ans entre les numéros 26 et 27 ! *Pirate Informatique* (les cahiers du *Hacker*) sort six numéros en 2010, trois en 2011, puis quatre en 2012. Comme le suggèrent leurs titres (*Pirates Mag*, *Piratz*, etc.), ces revues plus prolixes sur le rôle du *hacker* que les autres médias affichent pour la plupart la tête de mort des drapeaux pirates en couverture. La question de la déviance ou de la criminalité du *hacker* y est toujours centrale. Elle apparaît dans presque tous les éditoriaux, et dans nombre d'articles.

1.2.1. Une vulgarisation qui cherche à se distinguer

Trois discours se superposent généralement. Tout d'abord une interrogation sur ce qu'est un *hacker*, qui permet de regretter la persistance d'un discours erroné véhiculé par les autres médias. L'éditorial du *Net Hacker*s regrette : « Dans l'inconscient collectif des médiatisés, le *hacker* reste cependant le mauvais garçon de l'informatique, à cause de qui l'on doit installer toutes sortes de *firewalls* et d'antivirus. Il faut oublier cette idée, car l'écrasante majorité des *hackers* préfère au contraire trouver des solutions plutôt que créer des problèmes à autrui. » (avril 2006). L'éditorial du n°1 de *Pirates Magazine* siffle la même rengaine : « Piratages

informatique et téléphonique. Virus. Décodeurs. Espionnage. Contrefaçon. Etc. Autant de mots qui font rêver ou qui font peur. Loin de l'image souvent fausse véhiculée par les autres médias, nous avons décidé – à votre demande – de vous montrer que ces actions n'ont souvent rien d'extraordinaire. » (juillet 1998).

Une deuxième strate de discours consiste à nier l'illégalité des actions menées. L'exemple classique est le discours sur la copie privée. L'éditorial de *Piratz* en 2004 explique par exemple : « Les prix des divers médias numériques restent aujourd'hui encore chers pour la majorité d'entre nous et vouloir protéger dès l'achat, par une copie privée, ses dernières acquisitions des altérations futures, demande une bonne connaissance des nombreux outils informatiques mis sur le marché. Dans ce numéro, le mode d'emploi tout en image pour tout copier, graver, dupliquer, télécharger en toute légalité vos musiques, vos films, vos jeux, vos logiciels. » L'explication est suivie d'une citation de l'article L 122-5 autorisant la copie privée. Clin d'œil malicieux à la censure ainsi dénoncée, les éditos interpellent souvent : « Attention, nous vous rappelons que si les sauvegardes à titre privé sont bien sûr autorisées, le piratage, lui, sous toutes ses formes est interdit. »

Enfin, les journalistes s'acharnent à justifier la légitimité du *hack* quand ils n'arrivent pas à prouver sa légalité. Le *hacking* permet d'après ces journaux de lutter efficacement contre le crime. *The Hackademy Journal* affiche en couverture : « *Be safe on Internet* » (été 2004), avec des articles titrés « Déjouez les arnaqueurs du Net » (mai-juin 2004). *Pirate Mag*, dans son premier édito, développe son projet : « Nous allons vous expliquer de façon accessible toutes ces choses que l'on vous cache. En lisant nos articles, vous aurez parfois l'impression de passer du "côté obscur de la Force". Mais nous n'avons qu'un seul but : mieux comprendre le piratage pour mieux s'en protéger. » (juillet 1998). *Hakin9* dont le sous-titre est « *Comment se défendre* » incarne aussi particulièrement bien cette vision des choses.

La légitime défense justifie certaines pratiques illégales. La déviance est une nécessité. *Net Hackers* en 2006 rappelle ainsi que : « Penser comme un *hacker* est la meilleure manière de se défendre. C'est aussi l'une des meilleures manières de se débarrasser du joug de la technologie. » Car, dernier argument, il

ne faut pas seulement se défendre contre des agents malveillants mais contre la technique elle-même. *Hakin9* explique ainsi : « Nous faisons confiance à nos lecteurs et nous sommes sûrs qu'ils connaissent la différence entre un *hacker* et un pirate *(cracker).* Nous sommes conscients que les techniques présentées dans notre magazine peuvent être utilisées à des fins ignobles. Mais nous sommes fiers que tous les deux mois, nos lecteurs obtiennent une nouvelle portion du savoir. » (*Hackin9,* n° 4/2005, p. 4). Quand les journaux reconnaissent qu'il y a transgression de la loi, c'est pour condamner cette dernière. *Net hackers* professe ainsi : « Quand les lois sont bonnes, les mœurs sont bonnes, quand les lois sont mauvaises les mœurs sont mauvaises. L'homme est attiré par l'interdit. Trop interdire amène à contourner les lois, mais les conséquences sont lourdes. À trop vouloir imposer, l'Etat se *discredibilise »* (sic) (édito, mai-juin 2006).

1.2.2. Des hackers puissants

Wark dans son *Hacker Manifesto* (Wark 2006) défendait l'idée que la société de l'information est traversée par un conflit entre deux classes, celle des *hackers* – « chercheurs et auteurs, artistes et biologistes, pharmacologistes et musiciens, philosophes et programmeurs » – et une nouvelle classe dirigeante, les « vectorialistes » qui veulent contrôler les canaux au travers desquels les créateurs entrent en relation avec le public. L'enjeu : la propriété intellectuelle, ou sa disparition. On ne retrouve pas trace de ce discours très engagé dans les magazines de vulgarisation. Ne sont présentes aucune représentation politique de la société, aucune théorisation des rapports de force ou des flux monétaires. Les éditorialistes ne revendiquent à aucun moment un changement social ou économique quelconque, juste la reconnaissance de leur action. Cela dit, la question politique irrigue tout de même les articles. Dans le premier *Piratz* en janvier 2002 par exemple, un dossier entier est consacré à : « Devenir un *hacker* professionnel ». Comme d'habitude, il est question du monde extérieur à l'informatique rapidement, en passant. Ainsi, le manifeste de Loyd Blankenship est cité, mais comme un document historique, plus que comme une aspiration profonde à un changement social. Par contre, le pouvoir potentiel, révolutionnaire, du *hacker* transparaît dans tous les articles. Dans l'interview principale du dossier par exemple, Thor, un *hacker* du groupe *Hammer of God*, à qui on demande ce qu'il pense de l'*hacktivisme*, du fait de *cracker* les sites

web illégaux ou ceux de compagnies qui ne respectent pas les droits de l'homme, répond de manière assez représentative : « Et bien, ça reste illégal. Je suis contre. Le racisme, l'enfance maltraitée, la pédophilie, je trouve ça horrible. [...] Mais, malgré un but généreux, même si ça pourrait être une bonne chose, quand vous leur faites ça, vous les privez de leur droit à la liberté, de leur droit à la parole, de leur droit à leurs croyances. Et je pense que même s'ils violent, tuent et mangent des animaux familiers, si vous piratez leur site, vous ne valez pas mieux qu'eux. » La question qui est posée n'est jamais celle de la capacité à agir, toujours acquise, mais celle du bien-fondé de l'action.

1.3 Du côté du réel, premiers constats

La presse généraliste ou celle, plus spécialisée, de vulgarisation mettent toutes deux l'accent sur les figures d'informaticiens les plus « excitantes » pour le lecteur. Ce ne sont pas de simples portraits de *geek* (Faucher 2010, p. 6). Ce n'est pas une simple « tronche », « *no life* », qu'ils présentent en s'appuyant sur des témoignages de chercheurs ou – plus souvent – de praticiens du *hacking*.

Alors que le *geek* se singularise par son quasi-autisme au monde extérieur, le *hacker*, même quand il prétend le contraire, finit toujours par se mêler de ce qui ne le regarde pas : de politique ou d'économie. Sa déviance n'est jamais passive, ce n'est pas l'isolement dans une communauté qu'on nous décrit, mais le comportement d'acteurs qui, volontairement ou pas, bouleversent le monde qui les entoure.

Si la presse de vulgarisation conduit à des formes d'autojustification de ces pratiques, légales ou illégales, la presse généraliste semble moins partisane tout en regardant les *hacktivistes*, militants défenseurs d'une cause, avec bienveillance. C'est cependant toujours cette capacité à dévier la société tout entière, à la transformer qui fascine en arrière-plan. Plus qu'un groupe d'individus stigmatisés par la structure sociale et condamnés à s'appeler *hacker*, nous est dépeint un groupe structuré, fier de ses traditions et qui veut contrôler l'accès à l'appellation et au sens qu'elle recouvre.

2. Portraits de fiction, projection du réel

Privilégier dans la présente étude deux genres littéraires particuliers, la science-fiction et la fiction policière, ne doit pas surprendre. En effet, même de façon empirique, ce sont très assurément les deux littératures qui prennent l'informaticien pour personnage clé de la fiction dans des proportions non négligeables au regard de la production littéraire générale. De là à faire de ces deux genres les seuls prenant en compte le réel contemporain, il y a un pas que l'on est tenté de franchir... L'informaticien s'y trouve en tout cas souvent représenté comme projection possible de la place grandissante du numérique dans la société actuelle. Nous nous attacherons par la suite à considérer dans quelle mesure on retrouve dans la fiction des traces des discours et des tensions observés dans la presse.

2.1 Science-fiction

2.1.1. Un personnage allant de soi depuis les années 1970

« Les relations entre science-fiction et informatique sont sans doute plus profondes et plus étroites encore que dans d'autres domaines », comme l'a montré G. Klein (1998, p. 8-1), et la science-fiction demeure une littérature de son temps. Trois figures d'informaticien peuvent être évoquées en science-fiction : celle du scientifique inventeur d'un ordinateur en passe de devenir une intelligence artificielle[2] ; celle plus récente du programmeur qui est dans la machine/qui est la machine[3], dès lors que la technologie fictionnelle permet des interfaces directes entre homme et machine; celle enfin, concomitante de la deuxième, du *hacker* humain[4]. Cette figure du *hacker* sera privilégiée par la suite pour la comparaison qu'elle rend possible avec le *hacker* des romans policiers.

Notre corpus d'étude est constitué de deux romans emblématiques, respectivement des années 1970, *Sur l'onde de*

---

[2] Dès D. Gerrold et son *Harlie avait un an* (*When Harlie Was One, 1972).* Auberson et Handley sont les deux personnages inventeurs d'Harlie.

[3] À l'exemple de Sven, l'intelligence artificielle de Harrison et Minsky dans leur *Problème de Turing* (*The Turing Option*, 1992).

choc de J. Brunner (*The Shockwave Rider*, 1975), des années 1980, *Neuromancien* de W. Gibson (*Neuromancer*, 1984) et de trois romans représentatifs des années 1990-2000 : *Le Samouraï virtuel* de N. Stephenson (*Snow crash*, 1992), *Inner City* de J.-M. Ligny (1996) et *Le Bureau des atrocités* de C. Stross (*The Atrocity Archive*, 2001). Respectivement, les personnages de *hackers* s'y prénomment Halflinger, Case, Hiro, Hang et Bob : nous les désignerons ainsi par la suite.

2.1.2. Des personnages de déviants, marginaux et criminels

Le corpus retenu étant un corpus « compagnon », nous avons montré par ailleurs (Clermont 2016) dans quelle mesure ces personnages de fiction étaient des déviants. Empreints d'une forme de romantisme, Halflinger, Case et, après celui-ci, les *hackers* des romans *cyberpunks*, sont des personnages souvent solitaires, ayant une sensibilité de révolté, marginaux vivant sur le fil du rasoir, voyous volant ceux qui sont établis... Certains éléments de cette caractérisation générale peuvent être précisés. Ces *hackers* de science-fiction, comme ceux de la réalité, assument une sorte de double vie : possédant une identité dans la réalité, un avatar dans la virtualité. Etre double, du point de vue de l'identité, c'est potentiellement se marginaliser, la norme sociale assignant souvent l'humain à une unicité d'apparence. Les compétences informatiques fournissent cette double identité. Pour exemple, Hiro, pauvre livreur de pizza dans la réalité, est un possédant sur le « Boulevard » du monde virtuel ; Bob, informaticien soumis à sa cheffe dans l'administration (agence secrète) qui l'emploie, s'avère un conjurateur-destructeur de démons des plus efficaces grâce à ses programmations. Dès lors, le *hacking* peut aussi être lu, dans ces romans, comme une possible métaphore du monde réel : la possibilité d'assumer une autre identité peut être vue comme une façon de représenter la complexité psychologique propre à chaque humain. Par ailleurs, c'est bien sûr dans l'action que se singularise le *hacker* : si les personnages Halflinger et Case apparaissent d'abord comme des individualistes luttant pour conquérir leur liberté – contre l'Etat (Halflinger chez Brunner), contre une multinationale (Case chez Gibson), leurs continuateurs plus récents font davantage preuve d'altruisme. Hiro s'attache à remonter à la source d'un programme-tueur qui s'attaque aux connectés et leur grille le cerveau ; Hang, grâce à son réseau de terrorisme informationnel Mate, tend à dénoncer la fracture entre « *inners* »,

riches tenants du réseau virtuel et de ses bienfaits, et les « *outers* », pauvres de la « Basse Réalité » qui n'ont pas les moyens de se connecter ; Bob pour sa part, et au début malgré lui, met son art au service du maintien de l'ordre en luttant contre des extraterrestres assimilés à des démons... Cette finalité altruiste montre combien la science-fiction ne semble retenir du monde réel que l'image première du *hacker* « justicier », positif. Seul Hang (chez Ligny) est présenté comme un *hacktiviste* agissant largement en toute illégalité et faisant l'objet de poursuites : ce personnage est l'un des rares – avec Case, initialement voleur de données au service de criminels en bande organisée, chez Gibson - à mettre en jeu l'ambivalence relevée par la presse pour certains *hackers* de la réalité.

2.1.3. La déviance, une affaire de point de vue

À l'exception de l'un d'entre eux (Hang chez Ligny), les personnages considérés sont les protagonistes principaux du roman. Chez Ligny, la figure de Hang est doublée par celle d'un *hacker* plus positif, Kriss, enquêtrice spécialisée dans la sauvegarde des « *inners* » et qui occupe le premier plan de la narration. L'histoire fera se rapprocher ces deux personnages *a priori* opposés. En tout état de cause, ce qui réunit ces personnages issus de différents romans est sans doute une question de point de vue. En effet, la narration alignée sur leurs actions et leurs perceptions conduit le lecteur à épouser leur cause. On rappellera ici qu'« il existe une relation non contingente entre personnage fictif et personne : le personnage représente fictivement une personne, en sorte que l'activité projective qui nous fait traiter le premier *comme* une personne est essentielle à la création et à la réception des récits » (Ducrot & Schaeffer 1995, p. 623). Dès lors déviants dans leur société, parce que marginaux ou criminels, ces *hackers* de science-fiction ne le sont plus au regard du lecteur. Ce sont au contraire les institutions contre lesquelles ils sont en lutte (Halflinger contre l'Etat, Case contre la multinationale Tessier-Ashpole « incarnée » par son intelligence artificielle, Hiro contre les *crackers* criminels, Hang et Kriss contre la caste dominante des « *inners* »...) qui apparaissent *in fine* déviantes, au sens où elles ont perverti les finalités premières qui les avaient vu naître, au sens où elles sont sorties de la bonne voie.

2.1.4. Que résout le hacker *de science-fiction ?*

Dans les romans du corpus les plus récents, le chaos est en marche comme le montrent les images de ruines en cours (cf. les images de la « zone », de la société à deux vitesses chez Ligny ou Stephenson, de destruction, de déréliction chez Ligny comme chez Stross) et le *hacker* ne semble colmater une brèche que de façon provisoire. Le récit lui-même déstructuré figure l'éclatement de la société postmoderne, chez Ligny, et l'ironie ou les jeux intertextuels, chez Stephenson ou Stross, manifestent une distance prise tout autant avec la fiction qu'avec le monde de référence... On assiste par-là à une vision partagée de la société contemporaine entre la fiction et la presse : l'éclatement de la société, les individualités multiples, la suppression du bien commun s'y retrouvent également.

2.2 Fictions policières

2.2.1. Un personnage à la mode

Les personnages-types du roman policier sont le plus souvent des déviants. Leur comportement n'est pas conforme aux normes sociales formelles puisqu'ils sont criminels ou aux normes informelles puisque leurs traits de caractère, leur habit ou leurs motivations les font classer à part. C'est même ainsi en tout cas que sont décrits la plupart des grands enquêteurs, que l'on pense à Sherlock Holmes ou à Nestor Burma. C'est nécessaire, rappelle Luc Boltanski parce que le travail du détective consiste principalement à anticiper mentalement le glissement de la singularité au crime (Boltanski 2012). C'est parce qu'il voit le mal partout, parce qu'il a lui-même un point de vue anormal sur la réalité qui l'entoure, qu'il discerne au-delà des apparences ce qui est caché. C'est aussi parce qu'il est capable de s'écarter de la stricte légalité, que tout peut rentrer dans l'ordre.

Sur ce plan, le *hacker*, nouveau personnage à la mode dans les romans policiers depuis une vingtaine d'années, ne se démarque pas. Pour cette étude, nous avons choisi de nous arrêter sur quatre séries à succès dont un personnage récurrent est un *hacker*. Nous les avons suivies à partir du tome où l'informaticien fait son apparition soit : 12 tomes de la série des « Kay Scarpetta » de Patricia Cornwell (à partir de *La Séquence des corps*, 1994), 13 tomes des « Brunetti » de Donna Leon (à partir de *Un Vénitien*

anonyme, 1994), 4 tomes des « Carol Jordan» de Val Mcdermid (à partir de *La Souffrance des autres*, 2004) et bien sûr la trilogie avec « Mickaël Blomkvist » de Stieg Larsson (2005).

L'analyse de l'informaticien chez les quatre auteurs mentionnés plus haut fait ressortir plusieurs traits communs à cette figure positive qui toujours épaule l'enquêteur principal. Tout d'abord, ces informaticiens sont des *hackers*, c'est-à-dire des « pirates », des *crackers*. Pas des *hacktivistes* ou des *microserfs*, mais d'habiles individus qui pénètrent illégalement dans les systèmes informatiques.

2.2.2. Hors-norme

Indifféremment membre des forces de l'ordre (Lucy Farinelli chez Cornwell, Stacey Chen chez Val Mcdermid), privé (Lisbeth Salander chez Stieg Larsson ou Lucy Farinelli dans des ouvrages ultérieurs de Cornwell) ou enquêteur amateur (Signora Elettra Zorzi) chez Donna Leon, le *hacker* est un personnage féminin. À ce titre, il est déjà relativement hors norme dans le roman policier. Sa sexualité, son génie, ses aspirations sociales, voire son aisance financière personnelle, le distinguent des autres personnages et l'obligent à s'isoler socialement (Poupardin 2015).

Criminelle puisqu'elle transgresse la loi, elle pirate sans retenue, dès que l'occasion ou la nécessité se présente, les ordinateurs de ses collègues ou de ses ennemis pour se procurer des informations ; elle est souvent biface, comme dans les romans de science-fiction. Signora Elettra dissimule ses capacités derrière le poste de secrétaire du vice-recteur dans un commissariat vénitien. Lucy chez Cornwell dirige secrètement la Dernière Chance, son entreprise consacrée aux cas désespérés. Toutes cachent autant qu'elles le peuvent une partie de leur vie aux autres personnages du roman.

La « *hackeuse* » dans le roman policier ne peut pas être réduite au stéréotype du « *geek* » puisqu'elle n'ennuie personne avec ses compétences informatiques : elle daigne rarement expliciter son travail. De manière générale, l'activité de l'informaticien est rarement décrite en détails. L'auteur souligne simplement la complexité de son action et l'inintelligibilité des manipulations qu'elle effectue pour le néophyte.

2.2.3. Un fier hacker

L'action du *hacker* est toujours justifiée par une nécessité brûlante : la présence de méchants, la volonté de se dépasser. Quand il agit, sa préoccupation première est le pragmatisme, pas l'idéalisme politique. Lucy, chez Cornwell, devient milliardaire en inventant un logiciel qui permet de rendre indéchiffrable un disque dur utilisé. À sa tante qui lui reproche de rendre inutiles toutes les tentatives des agents fédéraux pour récupérer les messages des truands, elle réplique que : « si elle n'avait pas créé ce logiciel, quelqu'un d'autre y aurait pensé, et on doit protéger la vie privée des honnêtes citoyens. » (Cornwell 2001, p. 159). Seuls les problèmes particuliers, précis, concrets, les intéressent, pas les idéaux éthérés.

Le personnage exprime par ailleurs assez souvent sa fierté d'appartenir à un club fermé. Etre *hacker* n'est pas un stigmate. Comme dans les revues de vulgarisation, les auteurs de polars tiennent à se démarquer de l'image commune : « D'une manière générale, les citoyens de *Hacker Republic* ne répandaient pas de virus. Au contraire - c'était des *hackers* et par conséquent des adversaires farouches des crétins qui balancent des virus informatiques dans le seul but de saboter la Toile et naufrager des ordinateurs. C'étaient des drogués d'informations, par contre, et qui tenaient à avoir une Toile en état de fonctionnement pour pouvoir la pirater. » (Larsson 2007, p. 317)

2.2.4. Un criminel au service de l'ordre établi

En fait, le rappel constant de l'anormalité des *hackers* (difformité physique, sexualité libérée, génie, etc.) et de leur potentiel criminel dissimule une parfaite intégration sociale. Le *hacker* agit à son échelle pour lutter contre une déviance individuelle (dévoiler et détruire un tueur de femmes pour Lisbeth) ou une déviance institutionnelle (le système administratif italien qui ne permet pas aux policiers de réunir les informations de manière rapide et efficace chez Donna Leon). Ils n'ont aucune revendication quant à la redistribution des revenus, la propriété intellectuelle ou l'éducation. Ils semblent indifférents à la composante économique de l'existence et pour cause, ils sont tous très riches. De fait, jamais ils ne s'opposent frontalement à l'entité qui leur a commandé les données et anticipent ses besoins. Quand ils se heurtent à ceux qui les emploient, c'est à contrecœur. Lucy, chez Patricia Cornwell, adhère à tous les principes des institutions pour lesquelles elle

travaille (FBI, ATF) et sanglote chaque fois qu'elle s'en fait chasser.

L'absence de motivation financière conforte encore l'autonomie totale de ces personnages, dont personne n'est capable de contrôler l'activité et dont l'existence est reconnue comme vitale pour la résolution de l'énigme. Comme leurs *alter egos* des revues de vulgarisation, ces personnages paraissent peu investis dans la marche du monde sur lequel leur pouvoir semble sans autre limite que leur bon vouloir.

2.2.5. Le hacker *affaibli ?*

Le *hacker* apparaît cependant de plus en plus souvent, dans les derniers tomes des séries policières étudiées, entouré d'une communauté qui l'aide et avec laquelle il communique beaucoup. Cela est décrit bien souvent comme un ersatz de famille ou comme une tribu, qui œuvre avec ses règles propres. Ses membres sont souvent eux même hors normes comme « *Plague* », fondateur et membre de *Hackers' Republic*, obèse et handicapé, qui vient en aide à Lisbeth, dans *Millenium*. Le réseau prend à chaque aventure plus d'importance, les *hackers* ne parvenant plus seuls à se procurer l'information qu'ils convoitent.

À mesure que les tomes s'accumulent, l'informaticienne développe des qualités physiques qui la rendent également menaçante hors de son bureau. Lisbeth sait boxer ; Lucy est tireur d'élite, pilote d'hélicoptère et sportive de haut niveau ; Signora Elettra accompagne Brunetti sur le terrain, etc. L'informatique n'est plus suffisante pour régler l'ensemble des problèmes : « Apparemment, il y avait des choses qu'on ne pouvait pas régler par le biais d'un écran d'ordinateur. Qui l'eût cru ? » s'indigne Stacey Chen en 2015 dans *Châtiments*.

Par ailleurs, le *hacker* n'est plus le seul à avoir l'outil informatique à sa disposition. Le commissaire Brunetti finit par obtenir en 2015 un ordinateur pour son usage personnel, tout comme Blomqvist se met à utiliser les logiciels de Lisbeth pour communiquer avec elle.

Conclusion

Au terme de ce parcours de lectures, les caractéristiques convergentes que l'on retrouve entre les portraits de *hackers* dans la presse et la fiction accréditent l'hypothèse selon laquelle les auteurs de fiction sont influencés par un hors-texte social fourni par la presse. La nuance importante qu'apporte la fiction dans ce « transfert » effectué à partir des représentations véhiculées par la presse est le choix opéré au sein de la fiction : le *hacker* positif est plus souvent privilégié. Cela s'explique sans doute à la fois par des raisons narratives et idéologiques.

L'évolution du *hacker* dans la fiction se fait de façon nuancée entre les deux genres. Le justicier solitaire des fictions des années 70-80 et encore parfois après 2000, évolue plus souvent au sein d'une équipe dans les fictions les plus contemporaines. En effet, du côté du polar à mesure que les tomes s'accumulent, l'informaticienne n'arrive plus seule et avec des moyens informatiques à résoudre tous les problèmes. Elle doit faire appel à d'autres personnes ou à d'autres compétences. Le pouvoir sans limite, incontrôlable et incontrôlé du *hacker* a fait place à une action plus sage et surtout partagée. En ce qui concerne la science-fiction, seul *Le Bureau des Atrocités* et sa mise en mise en scène d'une agence secrète de sécurité, montre un travail d'équipe pour le *hacker*. L'action collective dans la fiction constitue un rapprochement significatif avec la réalité décrite par la presse.

Au plan narratif, le *hacker* « justicier » est un adjuvant indispensable au héros de la fiction policière. Il l'aide à dénouer l'intrigue, à résoudre l'enquête. Il permet à l'évidence de faire avancer l'action et donc l'intrigue. Cela est vrai également pour le *hacker* en science-fiction, à ceci près qu'il y est bien plus souvent personnage principal que dans les fictions policières. Ce statut plus éminent accordé par la science-fiction à ce type d'informaticien peut évidemment être relié à l'un des ressorts du genre : la science-fiction, en prise sur le présent contemporain, est un genre propre, par son fonctionnement, à familiariser le lecteur avec les avancées technoscientifiques et les questions que celles-ci posent.

Cependant, si des raisons narratives peuvent justifier le type de *hacker* privilégié par la fiction, il n'y a pas lieu d'écarter pour autant des raisons de nature idéologique. À l'instar de la presse spécialisée de vulgarisation, les auteurs légitiment, à leur façon

fictionnelle, le *hacker* et ses actions parfois illégales : la fin – une action de nature militante contre des institutions qui ont dévié – semblant justifier les moyens employés... Au final, on voit ainsi – au filtre de la fiction littéraire – une évolution de la figure du *hacker*, passant du déviant « déconstructeur social » au déviant « réparateur du chaos » (le crime dans les fictions policières, les institutions dévoyées en science-fiction).

Les personnages « déviants » sont nombreux dans la littérature, mais si le *hacker* n'est peut-être pas celui qui révolutionnera le genre ou l'intrigue de ces fictions, la prégnance de sa figure dans les deux genres littéraires témoigne de ce que la société projette sur cette figure contemporaine : l'espoir d'un personnage salvateur par sa postmodernité même.

Corpus littéraire (science-fiction) :

Brunner J. (1982), *Sur l'onde de choc*, Paris, J'ai Lu.
Gibson W. (1988), *Neuromancien*, Paris, J'ai Lu.
Ligny J.-M. (1996), *Inner City*, Paris, J'ai Lu.
Stephenson N. (1996), *Le Samouraï virtuel*, Paris, Robert Laffont.
Stross C. (2004), *Le Bureau des atrocités*, Paris, Le Livre de Poche.

Corpus littéraire (fiction policière) :

Cornwell P. (1995), *La Séquence des corps*, Paris, Éditions du Masque.
Cornwell P. (1996a), *Une mort sans nom*, Paris, Éditions du Masque.
Cornwell P. (1996b), *Morts en eaux troubles*, Paris, Calmann-Lévy.
Cornwell P. (1997), *Mordoc*, Paris, Calmann-Lévy.
Cornwell P. (1999), *Combustion*, Paris, Calmann-Lévy.
Cornwell P. (2000), *Cadavre X*, Paris, Calmann-Lévy.
Cornwell P. (2001), *Dossier Benton*, Paris, Calmann-Lévy.
Cornwell P. (2004), *Baton Rouge*, Paris, Calmann-Lévy.
Cornwell P. (2005), *Signe suspect*, Paris, Éditions des Deux Terres.
Cornwell P. (2008), *Registre des morts*, Paris, Éditions des Deux Terres.
Cornwell P. (2010), *L'Instinct du mal*, Paris, Éditions des Deux Terres.
Cornwell P. (2014), *Traînée de poudre*, Paris, Éditions des Deux Terres.
Larsson S. (2006), *Millénium*, Tome 1 : Les hommes qui n'aimaient pas les femmes, Arles, Actes sud.
Larsson S. (2006), *Millénium*, Tome 2 : La fille qui rêvait d'un bidon d'essence et d'une allumette, Arles, Actes Sud.
Larsson S. (2007), *Millenium*, Tome 3 : La reine dans le palais des courants d'air, Arles, Actes Sud.
Leon D. (1998), *Un Vénitien anonyme*, Paris, Points.
Leon D. (1998), *Mort en terre étrangère*, Paris, Points.
Leon D. (1999), *Le prix de la chair*, Paris, Calmann-Levy.
Leon D. (2000), *Entre deux eaux*, Paris, Calmann-Lévy.

Leon D. (2001), *Péchés mortels*, Paris, Seuil.
Leon D. (2002), *Noblesse oblige*, Paris, Points.
Leon D. (2005), *Mortes-eaux*, Paris, Seuil.
Leon D. (2007), *Le meilleur de nos fils*, Paris, Points.
Leon D. (2009), *De sang et d'ébène*, Paris, Points.
Leon D. (2012), *La petite fille de ses rêves*, Paris, Points.
Leon D. (2013), *La femme au masque de chair*, Paris, Points.
Leon D. (2014), *Brunetti et le mauvais augure*, Paris, Points.
Leon D. (2015), *Le garçon qui ne parlait pas*, Paris, Calmann-Lévy.
McDermid V. (2007), *La souffrance des autres*, Paris, Le Masque.
McDermid V. (2011), *Sous les mains sanglantes*, Paris, J'ai lu.
McDermid V. (2014), *Châtiments*, Paris, Flammarion.
McDermid V. (2016), *Une victime idéale*, Paris, Flammarion.

Ouvrages et articles critiques :

Becker H. (1985), *Outsiders : études de sociologie de la déviance*, Paris, Métailié.
Boltanski L. (2012), *Énigmes et complots : Une enquête à propos d'enquêtes*, Paris, Gallimard.
Clermont P. (2016), Le *hacker* en science-fiction : une figure romantique ? *in* Allamel-Raffin C., Poupardin E. & Willmann F. (dirs.), *Informaticiens et médecins dans la fiction contemporaine*, « Exploration 2 », Strasbourg, Néothèque.
Ducrot O. & Schaeffer J.-M. (1995), *Nouveau Dictionnaire Encyclopédique des Sciences du langage*, Paris, Seuil.
Gunkel D. (2001), *Hacking Cyberspace*, Boulder, Colorado, Westview Press Inc.
Klein G. (1998), Une réalité deux fois virtuelle : informatique et science-fiction in *Actes du 11ème Colloque européen en Informatique et Société, Informatisation et anticipations : entre promesses et réalisations*, CREIS, U. Paris 6-Jussieu, p. 8-1 à 8-12.
Keucheyan R. & Tessier L. (2011), Présentation. De la piraterie au piratage, *Critique*, n° 733-734 (décembre), p. 451-57.
Levy S. (2010), *Hackers*, Sebastopol, Calif., O'Reilly Media.
Poupardin E. (2015), L'informaticien dans les polars : un hacker comme les autres ? *in* Allamel-Raffin C., Clermont P. & Gangloff J-L. (dirs.), *Informaticiens et médecins dans la fiction contemporaine*, « Exploration 1 », Strasbourg, Néothèque, p. 17-38.
Taylor P. (2005), From Hackers to Hacktivists: Speed Bumps on the Global Superhighway?, *New Media & Society* 7 (5), p. 625-46.
Taylor P. (1999), *Hackers : Crime in the Digital Sublime*, Routledge.
Wark M. (2006), *Un manifeste hacker*, Paris, Éditions critical secret.
Ziccardi G. (2013), Hacking and Digital Dissidence Activities, *in* Ziccardi G. (dir.), *Resistance, Liberation Technology and Human Rights in the Digital Age*, Dordrecht, Springer Netherlands, p. 73-123.

L'initié et le novice : la double image de l'informaticien amateur et le recours à la métaphore religieuse dans la presse micro-informatique (fin des années 1970-début des années 2000)

Benjamin Thierry

La période 1980-2000 représente un moment crucial dans le processus d'informatisation de la société en France. En effet, alors que l'informatique a déjà gagné le cœur de l'entreprise et commencé la modernisation de l'administration (Griset & Beltran 2007, Mounier-Kuhn 2010), le grand public reste encore à convaincre et l'espace domestique à équiper (Thierry 2015). Au début de cette période, l'apparition de la micro-informatique dite « familiale » est la première étape dans la constitution d'un marché de particuliers, amateurs et pro-am[1], pour des dispositifs encore complexes et peu aisés d'accès. Spécificité française, la télématique constitue avec son terminal Minitel une occasion supplémentaire et extraordinairement précoce de faire entrer les Français dans l'ère du numérique et en particulier des réseaux de données (Schafer & Thierry 2012, Thierry 2013).

Dans ce cadre, la presse spécialisée constitue le vecteur principal d'informations et de formation à partir de la fin des années 1970 (Thierry 2012). Au travers d'une trentaine de titres plus ou moins pérennes, un lectorat nouveau découvre les usages possibles d'une machine encore mystérieuse et accède à une culture informaticienne jusque-là réservée à quelques chercheurs et professionnels triés sur le volet (Breton 1990).

[1] Le pro-am « développe ses activités amateures selon des standards professionnels : il souhaite, dans le cadre de loisirs actifs, solitaires ou collectifs, reconquérir des pans entiers de l'activité sociale comme les arts, la science et la politique, qui sont traditionnellement dominés par les professionnels » (Flichy 2010).

À l'évidence, ces titres, souvent attachés à une marque et à ses seuls matériels, quand ils ne sont pas financés directement par le manufacturier lui-même, jouent un rôle de diffusion des connaissances et des compétences nécessaires à l'utilisation des micro-ordinateurs au contact desquels il faut encore savoir taper quelques lignes de *Basic* ou parfois même, mettre la main à la pâte (conductrice) et au fer à souder.

Quinze ans plus tard, c'est également dans ces périodiques que le *Web* sera exploré au travers des mêmes catégories d'articles : tutoriels, diffusion des actualités et des informations de la vie de la communauté des utilisateurs (clubs, presse amatrice, courriers des lecteurs etc.)

Ils constituent donc une arène déterminante de co-construction d'usages et de publics nouveaux.

Comme Leo Marx puis David Nye (Nye 1994) l'ont montré, la mobilisation du langage est déterminante dans l'adoption de l'innovation et sa diffusion hors des cercles de ses concepteurs. L'exemple du vocabulaire, encore réservé à la description de la Nature au XVIIIe siècle et « adopté à l'âge industriel pour décrire le sublime technologique »[2], est emblématique de cette nécessité de dire la modernité pour la faire reconnaître comme telle. Dernière révolution technologique en date, le numérique ne fait pas exception à la règle. Il est l'occasion de la formation de nombreux discours de promotion et de condamnation qui constituent un dense réseau de significations poursuivant des objectifs variés : l'acceptation de la technologie, sa critique, la promotion d'organisations et d'idéologies qui se servent de ce véhicule technologique pour satisfaire leurs intérêts (Loveluck 2015).

Souvent saisis à l'échelle des concepteurs, chercheurs et industriels, sous l'angle des imaginaires (Flichy 2001a, Flichy 2001b) et d'un point de vue global (Mattelart 2009a, Mattelart 2009b), ces discours sont rarement l'occasion d'une réflexion sur le rôle qu'ils jouent comme force mobilisatrice et structurante à l'égard des nouveaux publics (Gollac & Kramarz 2000) comme cadres de compréhension élémentaire utilisés non pour rationaliser l'artefact et son fonctionnement, mais bien pour en faire accepter

[2] « De ces images, un hymne au progrès fut construit, une vision optimiste de ces nouvelles technologies pour faciliter leur diffusion et leur usage. » (Marx 1967 cité *in* Stéphan 2014)

une utilisation dégradée, partielle et balbutiante, pour convaincre celles et ceux « qui ne comprennent pas tout » de se conformer à des usages et à des pratiques, et d'en accepter les hiérarchies implicites ainsi véhiculées entre experts et débutants.

Pour pénétrer cette *fabrique du consentement technologique*, la presse spécialisée consacrée à la micro-informatique constitue un terrain d'analyse de choix pour l'historien. Malgré la variété des titres et des auteurs, l'unicité du sujet permet de constituer un corpus d'analyse cohérent. Le caractère profondément participatif de ces titres (au travers du courrier des lecteurs en particulier) permet d'y saisir la rencontre, parfois conflictuelle, entre experts et débutants, entre amateurs éclairés et pratiquants épisodiques. Enfin, une très riche iconographie donne à voir les allégories convoquées pour forger une traduction implicite de réalités techniques parfois ardues à faire comprendre explicitement et qu'il faut pourtant dépasser pour assurer l'équipement du plus grand nombre, promis à une utilisation qui ne repose pas sur le même degré de compréhension de l'artefact que celui des acteurs prescripteurs de l'usage.

Pour décrire métaphoriquement ce qu'est le micro-ordinateur, ses usages, ses utilisateurs et ses concepteurs, la presse spécialisée des années 1980 aux années 2000 utilise majoritairement un registre allégorique spécifique : le religieux. De prime abord, une référence étonnante dans un domaine marqué par l'importance du rationnel, du quantifiable et du calculable.

Force est pourtant de constater que les images les plus souvent employées pour décrire l'informaticien et ses créations relèvent d'un large syncrétisme puisant dans des références aussi différentes que le catholicisme, les religions orientales ou le vaste fond folklorique du surnaturel occidental.

Au sein de ce panel très large de motifs, nous montrerons que le couple central qui articule l'essentiel des représentations est celui de l'expert et du débutant, métaphoriquement illustré par l'initié et le novice, et que de cette opposition fondamentale découle l'ensemble des autres métaphores relevant du religieux.

Nous nous attacherons ensuite à souligner que ce recours répond à deux objectifs différents, mais non contradictoires. Premièrement, faire saisir des réalités techniques complexes et nouvelles en s'appuyant sur un substrat culturel préexistant – le champ des significations religieuses. Deuxièmement, promouvoir des valeurs et des hiérarchies qui se fondent sur la détention d'un

savoir (programmation, compréhension de la logique technique de la machine, maîtrise du réseau, etc.) qu'il s'agit ainsi de légitimer.

Il s'agira enfin d'exposer la généalogie de ces références qui puisent abondamment dans une histoire de l'informatique se servant depuis l'origine de la métaphore religieuse, notamment dans la culture anglo-saxonne, en en faisant le cadre dominant des agencements de notre compréhension des réalités techniciennes contemporaines. Le contexte de subalternité de la France, dominée technologiquement en micro-informatique, n'étant pas étranger à cette adoption de discours venus d'outre-Atlantique.

1. L'opposition structurelle entre expert et débutant dans la presse spécialisée

Pour comprendre la manière dont sont présentés l'informatique et les informaticiens aux Français par le truchement de la presse spécialisée du début des années 1980 aux années 2000, il faut se pencher dans un premier temps sur l'opposition structurante et récurrente des deux principales allégories employées : l'initié et le novice, image du débutant et de l'expert.

Ne faisant pas référence à des compétences précises et intangibles, cette opposition permet de structurer la communauté en gestation qui se définit au sens le plus large par la détention d'un micro-ordinateur, ainsi que par la volonté d'en être utilisateur.

1.1. Une communauté de pratiques et de croyants

À cette période, et jusqu'à l'adoption généralisée des interfaces graphiques qui permettent la manipulation du micro-ordinateur grâce à la souris et au travers d'icônes, de menus déroulants et des autres éléments constitutifs de la métaphore du bureau, la pratique commune des utilisateurs de micro-ordinateurs est la programmation. Bien entendu, entre l'universitaire ou l'ingénieur versé dans les langages les plus complexes et l'adolescent qui recopie les listings publiés dans les revues pour réaliser ses premiers jeux, rien d'identique, si ce n'est de s'affronter à ce qui les différencie tous les deux du « commun des mortels », comme on le répète à l'envi :

> « À la limite de la programmation, grâce à la rubrique 10 lignes, chaque mois, des millions d'hommes et de femmes s'expriment à

> l'aide de mots incompréhensibles pour le commun des mortels. Mais nous, peuple des Programmeurs du Nord, élus par l'Entité Divine Que Nous Ne Contrôlons Pas, nous réussissons à faire naître, de cette suite cabalistique de lettres et de chiffres, la beauté, la joie et l'amour. » (BNF 1996a)

Cette opposition entre informaticiens (« du dimanche » ou confirmés) et le reste de la population délimite un premier cercle, dessine une première frontière qui permet de déterminer au sein de quel espace se joueront les oppositions hiérarchiques et la distribution du pouvoir symbolique de la communauté des informaticiens amateurs.

Ainsi, face à celles et ceux qui ne pratiquent pas, les premiers amateurs d'informatique se revendiquent comme des « fanatiques », utilisant un langage incompréhensible, y compris pour leurs proches :

> « Ô vous, les fanatiques du Z80, les rois du langage machine [...] vous qui fonctionnez à 4,77 MHz et qui parlez à votre belle-mère en hexadécimal, vous qui vous êtes fixé un chemin dans la vie - un chemin large de 8 bits - jetez-vous sur ce livre. » (BNF 1984)

1.2. Novices et initiés

Au sein de cette communauté de pratiques (Wenger et *al.* 2002), s'opposent alors les détenteurs d'un savoir constitué et les débutants qui aspirent eux aussi à la maîtrise et à la compréhension. Structurée au début des années 1980 entre programmeurs et débutants en programmation, la capacité à comprendre les langages tels que le *Basic* constitue une évidente source de verticalité. En 1985, Daniel Maja, illustrateur déjà reconnu, en donne une illustration saisissante en représentant un Dieu programmeur affairé à une Création entièrement numérique.

Celui qui maîtrise les langages de la machine se rapproche du divin. Pour les autres, le chemin à parcourir est encore long à l'image du parcours de ce lecteur - M. Mouchet - qui témoigne en 1986 de son « initiation », largement menée par un neveu informaticien au CNRS et qui lui fait emprunter les voies difficiles du recopiage de programmes en Basic avant d'essayer d'en concevoir lui-même (BNF 1986a).

De manière habituelle, la multiplication des outils qui ne demandent pas de programmer soi-même tend progressivement les relations entre novices et initiés durant la seconde moitié des

années 1980 et le début des années 1990. Les moins versés dans les compétences nouvelles attachées à la micro-informatique demandent aux revues que les notions de base de l'informatique qui sont utilisées dans leurs colonnes soient précisées, expliquées, que des articles leur soient réservés à cette fin et que les logiciels soient rendus plus faciles d'accès :

> « Par pitié, Mesdames et Messieurs qui planez dans les hautes sphères du langage C, de l'Assembleur, des bytes [...] ayez une pensée à l'égard du *vulgum pecus*, autrement dit du client moyen qu'il soit utilisateur de vos produits ou lecteur de vos revues. Oui, ayez pitié de lui lorsque vous rédigez vos menus déroutants, vos modes d'emploi obscurs, vos articles rédactionnels dithyrambiques. » (BNF, 1986b)

De leur côté, les experts – dont nombre de rédacteurs d'articles, qu'ils soient journalistes à proprement parler ou informaticien réalisant des « piges » occasionnelles –, opèrent une division nette entre outils nobles, réservés à une élite encore capable de programmer et/ou de comprendre la logique globale des logiciels qu'elle utilise, et la vaste catégorie des outils destinés à faciliter la vie des débutants, durement jugés. Peu importe que le savoir détenu découle d'une pratique individuelle relevant des loisirs ou d'une activité professionnelle – comme la réalisation de bases de données :

> « Le mot "pointeur[3]" porte une connotation magique en informatique. D'abord, il fait sérieux, puis il fait compliqué. Les pointeurs sont une race d'objets réservés aux seuls informaticiens professionnels qui maîtrisent au moins 4 langages de programmation. Programmez avec des pointeurs, faites-le savoir, et votre application devient fantastique aux yeux des profanes. » (BNF 1990b)

[3] Liens entre des rubriques d'une même base de données ou entre des rubriques de bases de données différentes.

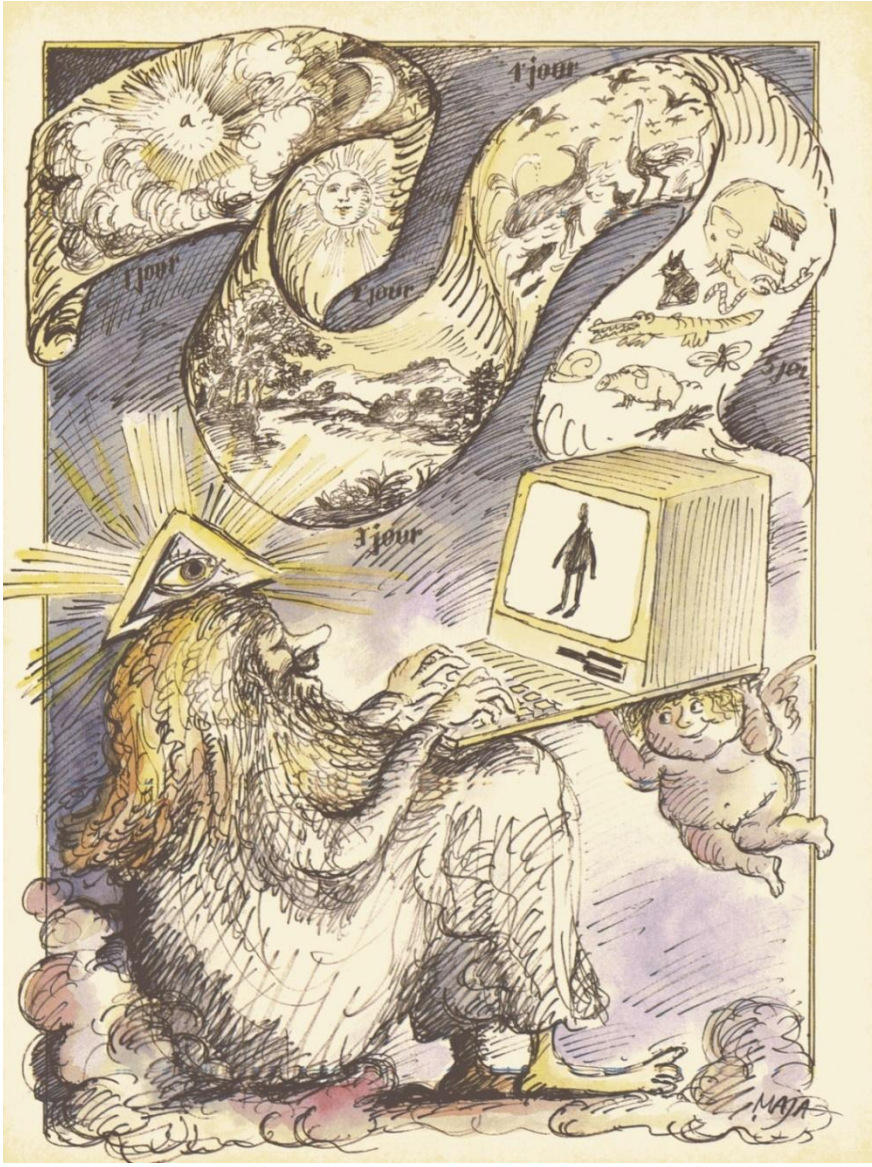


Fig. 1. Daniel Maja, *Dieu et l'ordinateur* (BNF 1985).
Avec l'aimable autorisation de l'auteur.

Se déroule par exemple durant toute la décennie 1980 « la bataille des interfaces » entre promoteurs des icônes et des menus qui facilitent la vie des débutants et des experts considérant que se passer de la ligne de commande est une hérésie, une rupture avec la culture originelle (et donc vraie) de l'informatique à l'image de ces fervents défenseurs de l'Amiga qui dénoncent encore au milieu des années 1990 les commodités offertes aux débutants :

> « Le seul inconvénient c'est que le Workbench n'offre aucune facilité de gestion […] il faut obligatoirement en passer par le Shell, ce qui refroidit pas mal d'ardeurs parmi les utilisateurs les plus novices. » (BNF 1996b)

De même, lorsqu'Alma Diffusion, entreprise qui distribue des logiciels Amiga en France, décide de fournir un *slideshow* montrant les opérations de base nécessaires à l'utilisation des outils qu'elle propose, on se félicite faussement de cette initiative destinée aux « utilisateurs Amiga ne connaissant rien » et qui « s'imaginent qu'on copie les disquettes avec une photocopieuse » (BNF 1995). Éternelle élégance du savoir des origines qui tente de résister face à la vulgarité de l'utilitarisme galopant des nouveaux venus…

1.3. La grande continuité de l'opposition entre novices et initiés

Si durant l'essentiel des années 1980, l'informaticien-initié tel que décrit dans les revues françaises est un programmeur, la décennie suivante voit ses attributs évoluer. Avec le début de la popularisation du *Web* dans la seconde moitié des années 1990 et le début des années 2000, ce sont les capacités à maîtriser la navigation sur le réseau des réseaux qui prend le relais de la programmation, au moins en partie, pour constituer le capital symbolique essentiel à la reconnaissance par la communauté et une norme de bonne pratique fixée par la presse pour entrer de plain-pied dans la modernité qu'incarne le réseau des réseaux. Demandant une réelle adaptation à un vocabulaire et à des pratiques encore nouvelles, le *Web* constitue alors un espace où se rejoue l'opposition entre experts/initiés et débutants/novices : pour se mouvoir sur les « autoroutes de l'information », il est recommandé dès 1995 « d'apprendre le langage des initiés pendant quelque temps » (BNF 1995) qui désigne l'ensemble des artefacts nécessaires pour interagir avec services et contenus. Vient ensuite la maîtrise du HTML, « nouvelle vulgate » (BNF 1996b) pour les initiés à la mise en place des pages personnelles ou non.

Plus encore que le vocabulaire, les réseaux offrent la possibilité pour les « initiés » d'exprimer l'étendue de leur pouvoir directement sur les novices. L'exemple des BBS illustre cette verticalisation en acte. Le *Bulletin Board System* est un serveur qui offre des services d'échange de messages électroniques, de stockage et/ou d'échange de fichiers auquel l'on accède par modem. Souvent géré par un particulier, son responsable à la fois technique et éditorial est le SysOp[4]. C'est auprès de lui qu'il faut se présenter lorsque l'on commence à fréquenter son BBS et la presse regorge de conseils de bienséance pour rester dans ses bonnes grâces. En effet, ayant la main sur le système, c'est lui qui autorise le téléchargement, la participation aux échanges, etc. En 1994, dans son article intitulé : « Initiation d'un novice. Une cérémonie bien réglée », David Molinier, qui raconte son expérience d'utilisateur débutant sur les BBS francophones, dresse le portrait du *SysOp* en grand prêtre autoritaire (BNF 1988b) en plein accord avec les illustrations qui accompagnent l'article.

Les différentes sous-cultures qui constituent le vaste champ des loisirs numériques sont donc présentées selon les mêmes structurations et perdurent jusqu'à nos jours en rejouant l'opposition continuelle entre initiés et novices. Citons sans volonté d'exclusive, la communauté des linuxiens où les novices doivent assimiler une somme de connaissances non négligeable, ne serait-ce que pour installer leur OS[5] (BNF 1997, #9441). Au sein de cette communauté, l'austérité des interfaces est positive car synonyme de maîtrise technique :

> « Les Unixiens avancés préfèrent généralement Gnu Emacs, dont l'interface très austère risque d'effrayer les novices. A noter que ce que nous avons vu ici est valable pour les deux versions. » (BNF 1998)

---

[4] *System operator.*
[5] *Operating System.*

Fig. 2. *Le grand SysOp (sans mention d'auteur), Amiga News, 1988.*

Ou bien encore, la communauté des *demomakers* qui associent programmation et arts numériques en réalisant des *demos* notamment en 3D, pour lesquelles la virtuosité technique doit se conjuguer avec un sens certain de l'esthétique. En son sein, les querelles se jouent aussi à la mesure de ce qui est reconnu comme « sacré » et de ce qui ne l'est pas. Ainsi, quand au milieu des années 1990, la communauté se déchire pour déterminer s'il est légitime d'utiliser un scanner pour reproduire une image et non le seul talent de dessinateur du *maker*, les « anathèmes » pleuvent à l'encontre de ceux qui se laissent aller à l'utilisation du nouvel outil qui remet en cause la répartition antérieure des mérites :

> « L'homme est un être faible. Il succombe facilement aux viles tentations. La masse flasque et inerte des profanateurs n'aura pas lieu d'être. Elle s'éteindra d'elle-même quand la fripouille comprendra son erreur. » (BNF 1994)

Programmeur ou *demomaker*, habitué des réseaux, linuxien ou bien encore complet débutant, la figure de l'informaticien amateur dans la presse spécialisée prend tour à tour durant les

décennies 1980 à 2000 le visage de l'initié ou de l'expert. Cette distinction permet en premier lieu de justifier sur la base de la détention d'un savoir reconnu la distribution du capital symbolique au sein de la communauté. Il est hérité des valeurs en cours dans les milieux professionnels de l'informatique depuis l'origine (Breton et *al.* 1991), ce dont les contemporains ont bien conscience :

> « Le caractère ésotérique de l'utilisation d'un ordinateur était un élément de distinction sociale que tous les informaticiens cultivaient, enfermés dans la salle climatisée des machines. » (Pignon 1985, p. 68-69)

Le recours à la métaphore religieuse renforce cette verticalisation des rapports, bien entendu. Elle a aussi d'autres origines qui expliquent sa surreprésentation et sa déclinaison en de multiples références dans la presse spécialisée.

2. L'expérience micro-informatique : une technophanie ?

Presque complètement inconnu du grand public à la fin des années 1970, l'ordinateur se diffuse dans la société française extrêmement rapidement en une trentaine d'années. Le micro-ordinateur propose aux Français la première confrontation directe avec un artefact numérique marqué non seulement par sa complexité, mais également par son automatisme, c'est-à-dire sa capacité à fonctionner, au moins partiellement et apparemment sans intervention directe de la volonté de son utilisateur.

C'est ce mélange inédit de complexité et d'automatisme qui pousse à l'emploi du registre de langue qui est choisi pour rendre compte du mystère auquel est confronté le débutant ; mystère qui n'est plus celui décrit par Eliade (Eliade 2004) de l'homme face aux manifestations de la puissance naturelle, celui du Mystère antique ou de l'Incarnation, mais d'une technologie tout aussi impressionnante et difficile à appréhender, une technophanie.

2.1. La soumission à l'irrationnelle expérience de la technique

En dépit de son fonctionnement marqué par son caractère intrinsèquement rationnel, le micro-ordinateur et les artefacts numériques semblent pourtant relever de l'irrationnel, voire du magique aux yeux des utilisateurs « novices » qui n'en

comprennent pas les tenants et les aboutissants matériels et logiciels.

Renforcée par l'absence totale d'éducation collective au début des années 1980, cette expérience première du micro-ordinateur est le plus souvent décrite dans la presse spécialisée comme « magique ». Ce sont en particuliers les fonctions d'automatisation, y compris celles qui pourraient aujourd'hui nous paraître relativement simples, qui donnent à lire ce type de réaction comme le copier-coller dans les premiers traitements de texte par exemple :

> « Hélas, les Macintosh et leurs magiques copier-coller sont encore rarissimes dans les établissements scolaires. » (BNF 1987)

> « À vous la magie de la mise en page automatique. » (BNF 1990c).

À l'utilisateur-débutant, seul le résultat est accessible. Le fonctionnement ne l'est nullement et donne une impression de caractère autonome de la machine ou du logiciel, fut-il un simple traitement de texte :

> « la fonction la plus spectaculaire, celle qui représente un caractère quasi-magique est bien celle du formatage. Après avoir défini la colonne de justification à droite, en appuyant sur F8, le texte se réorganise en se cadrant à droite et à gauche. Les mots se déplacent, des blancs supplémentaires s'inscrivent entre eux, le tout pour donner un aspect harmonieux et équilibré. » (BNF 1983)

Cette manière de décrire l'expérience de l'automatisation des procédures est aussi un moyen de légitimer la forte verticalité des valeurs de la communauté : ceux qui comprennent langages et codes sont valorisés, les autres n'y voient que de la magie et doivent se contenter de « croire » que cela va fonctionner : « La magie de la science moderne transfigure les codes source basics en véritables applications » (BNF 1988a). En 1984, *Science & Vie Micro* dans un court lexique qui, s'il est ouvertement humoristique, n'en livre pas moins une vision très claire de ce que peut attendre le débutant quand il aura percé les secrets de la programmation, va jusqu'à promettre « l'extase » à ses lecteurs, c'est-à-dire un « état caractéristique de l'utilisateur humain qui vient de parvenir à mettre au point un programme informatique. » (BNF 1984).

Bien entendu, les « initiés » extatiques partagent une partie de leur savoir. C'est même la raison d'être des revues, espaces de mise en commun des connaissances, notamment au travers de la

publication de programmes issus de la communauté des lecteurs comme on le rappelle à l'envi :

> « C'est pour cela que mois après mois, je me fais une joie et un devoir de publier ces quelques formules magiques, que certains ont su trouver au fond de leur laboratoire sombre que les rayons du soleil ne caressent plus depuis des millénaires. » (BNF 1996)

Mais la plupart du temps, les « trucs » du « magicien » programmeur restent inconnus de l'amateur comme le rappelle en 1983 *L'ordinateur individuel* (BNF 1983). Cette répartition des rôles met en lumière les conditions apparemment paradoxales de la diffusion de l'innovation que constitue la micro-informatique dans la sphère privée : une minorité éclairée et une majorité confiante qui accepte de faire sans réellement comprendre. En ce sens, le sentiment d'irrationalité angoissante de la confrontation avec la machine chez le débutant est conjurée par un discours tenu par les experts qui conforte leur position, et normalise cette incompréhension qui ne doit empêcher ni l'achat, ni l'utilisation.

2.2. Les guerres de religion numériques

L'acte d'achat étant premier lorsque l'on se prend à vouloir devenir un informaticien-amateur, il est également crucial puisqu'il découle d'un choix entre plusieurs marques bien distinctes. Cet attachement à la marque choisie permet à l'informaticien-amateur, à partir des années 1980, de pénétrer une communauté spécifique et d'en adopter une partie des usages. En effet, les incompatibilités logicielles et matérielles, les cultures d'entreprise ou les spécificités d'usage de certains micro-ordinateurs attirent tout autant qu'elles contribuent à façonner l'identité de celui qui les utilise et échange autour de cette pratique.

La presse spécialisée, et en particulier les publications qui émanent directement d'un constructeur, joue de cet attachement et co-construit un esprit d'appartenance qui lui aussi utilise le véhicule du sacré pour se justifier et se renforcer.

Les possesseurs d'un ordinateur *Apple*, du fait de leur marginalité sur le marché de la micro-informatique d'une part et de la communication particulièrement combative de la marque (Wozniak & Smith 2006 ; Hertzfeld & Capps 2005 ; Isaacson 2011) de l'autre, font reposer la défense de leur choix d'équipement plus que d'autres sur un discours protestataire et fortement identitaire.

À ce titre, l'éditorial de Didier Vasselle, rédacteur en chef de la revue *Icônes*, illustre la combinaison de la métaphore religieuse qui marque son attachement à la marque à la pomme et celle du combat en prenant pour l'illustrer la guerre entre « cowboys » et « indiens » qui métaphorise les rapports de force compliqués entre utilisateurs d'*Apple* et de PC au début des années 1990 (BNF 1991). Texte destiné à la « communauté des utilisateurs *Apple* », on y découvre l'opposition entre « joyeux indiens dionysiaques » qui communiquent « par icônes » et « gens austères, en costumes bleus », que les indiens appelaient aussi « les plein le DOS ». Bien entendu, les choix stratégiques de l'entreprise de Steve Jobs, qui mise sur les interfaces graphiques précocement (Smith & Alexander 1988) sont repris comme autant d'éléments d'identification collective : les indiens vivent « paisiblement en se réunissant autour d'un écran magique pour implorer leur dieu Interface » et sont attaqués par les hordes de promoteurs des réalisations de *Microsoft*, jugées très inférieures à celle de la firme de Cupertino…

Les coups échangés sont durs et les éditoriaux plaident la bonne foi, tout en dénonçant chez les autres la violence des attaques. En 1990, c'est par exemple ce que Jean-Pascal Grevet tente dans *Icones* en dénonçant les « intégristes » qui haïssent le *Macintosh* et ses utilisateurs pourtant tellement supérieurs à leurs détracteurs, car pétris de valeurs positives :

> « Nos icônes sont loin de ressembler aux leurs. Chez nous, elles facilitent la communication et l'ouverture des sens. Chez eux, elles interdisent, enferment, condamnent à mort. » (BNF 1990a)

Les guerres entre clients d'*Apple* et de *Microsoft* ne constituent pas les seules lignes de fracture qui parcourent la communauté des amateurs de micro-informatique. Les « Ataristes » (BNF 1991) s'opposent ainsi aux « Amigaïstes » qui, à leur tour, ne semblent pas beaucoup apprécier les membres des autres groupes : ni « ces bricolos de PCistes, ni ces Macistes guindés… » (BNF 1994).

2.3. L'œcuménisme des réseaux

Si les communautés d'utilisateurs se déchirent quant au choix de la machine qu'il convient d'utiliser en relayant ainsi les intérêts de marques qui se félicitent que leurs clients les promeuvent, l'apparition des réseaux permettant la communication entre micro-

ordinateurs est présentée comme un moyen de dépasser les antagonismes dont la presse ne manque pas de jouer.

Techniquement d'abord, la caractéristique première des réseaux est de relier entre elles des machines incompatibles. Aussi, dès l'apparition des premiers modems qui permettent de se connecter au réseau télématique français, cette capacité est mise en lumière au travers des images de la tolérance religieuse et de l'œcuménisme. À l'occasion du test de *Diapason*, l'un des premiers modems commercialisés en 1985, *Science & Vie Micro* titre « Le modem Diapason : pour pratiquer le Vidéotex quelle que soit votre religion » et file la métaphore tout au long de l'article :

> « Il faut le dire d'emblée : Diapason est avant tout un être tolérant. On pourrait citer au moins une douzaine de micros de marques - pour ne pas dire de chapelles - différentes avec lesquels Diapason peut dialoguer facilement, sans risque d'excommunication. » (BNF 1986)

L'apparition du Web renforce cette tendance à considérer la communication électronique comme un moyen de dépasser les antagonismes entre communautés d'utilisateurs. Pham Huu-Hahn, dans *Dream*, le rappelle à ses lecteurs en 1995 : la somme des connaissances que l'on peut trouver en ligne justifie que l'on ne fasse pas preuve de sectarisme (Huu-Hanh 1995). Corinne Villemin-Gacon, qui tient une rubrique régulière dans *Amiga News* reprend les mêmes arguments en les résumant simplement : « Tu aimeras ton prochain comme toi-même. » (Villemin-Gacon 1995).

Le maintien du recours quasi-systématique à la métaphore religieuse pour décrire l'expérience des réseaux ne répond pas à la seule nécessité de continuité avec un registre de discours forgé dans le giron de la micro-informatique familiale des années 1980. Le ressenti de l'utilisateur qui découvre ce nouvel espace recoupe en grande partie ce que lui avait inspiré la micro-informatique. La sensation d'étrange ubiquité que génère la communication médiée par ordinateur est au cœur de l'expérience d'Internet et reprend en grande partie le ressenti des utilisateurs pionniers de la télématique quelques années plus tôt (et en particulier de ceux qui s'abiment dans les messageries plusieurs heures durant, Schafer & Thierry 2012). Les nombreux témoignages d'utilisateurs en attestent (BNF 1996a), et de nombreux auteurs ont souligné cette modification temporaire de l'état de conscience du temps et de l'espace comme

une des caractéristiques de l'expérience *online* (Dery 1994, p. 565 ; Dery 1997, p. 15).

3. Un discours d'importation et de légitimation d'une situation de domination technologique ?

Si l'expérience première de la complexité et de l'automatisme puis la nécessaire mise en mots de l'inégalité de distribution du capital symbolique lié à la compétence dans la communauté, forment le creuset du recours à la métaphore religieuse dans la presse micro-informatique française à partir des années 1980, d'autres influences plus lointaines ne sont pas à négliger.

3.1. Une référence états-unienne

Aux Etats-Unis, berceau de l'informatique depuis la Seconde Guerre mondiale, le recours à la métaphore religieuse est une constante dans l'histoire des discours sur le numérique. L'utopie technicienne prend régulièrement des atours messianiques. Norbert Wiener, initiateur de la cybernétique, en est probablement un des exemples les mieux documentés au travers de son obsession du réseau, « nouvelle religiosité » ou « mystique » (Loveluck 2015, p. 29) qui annonce le « zèle religieux » de Licklider et Taylor dans leur découverte des possibilités de la mise en réseau des ordinateurs (Loveluck 2015, p. 52), mais l'on pourrait tout autant citer McLuhan et son village planétaire inspiré des réflexions théologico-eschatologiques de Teilhard de Chardin (Mattelart 2009a, p. 315-19) qui pèsent encore lourdement sur la manière dont est envisagé le rôle des médias, et en particulier d'Internet dans la société en reprenant une métaphore qui vaut souvent adhésion (Doueihi 2011).

La constitution d'une idéologie dont l'alpha et l'oméga se résume au progrès par et pour le numérique est aujourd'hui largement critiquée. Evgeny Morozov, auteur de stimulants essais (Morozov 2012 ; Morozov 2014), que l'on classe trop rapidement dans la catégorie des pamphlets technophobes, dénonce ce qu'il voit émerger comme un culte « techno-populiste » :

> « La vision du monde qui prévaut dans la *Silicon Valley* a pour postulat que dans un monde pourri et corrompu, la seule source de

> pureté se trouve dans les caves californiennes, où des saints en survêtement taché de gras sacrifient leur vie à l'évangile des nouvelles technologies et à l'accélération du progrès[6]. »

Sans statuer sur le fond de l'analyse, Evgueny Morozov nous invite à interroger les rapports entre les discours tenus en France au moment de la popularisation de la micro-informatique domestique et leurs homologues anglo-saxons.

En la matière, la prise en compte historique des discours présents dans la presse micro-informatique nous permet d'esquisser un début d'analyse des rapports de la France entendue comme un espace technologiquement dominé en matière de micro-informatique, et l'espace nord-américain, terre d'innovations et d'émergence des discours accompagnant celles-ci.

L'attachement des utilisateurs à une marque de micro-ordinateurs se double le plus souvent d'une révérence à l'égard de ses fondateurs sur le modèle du culte des divinités tutélaires comme le souligne Douglas Atkin dans *The Culting of Brands: Turn Your Customers Into True Believers* (Atkin 2005)[7]. Si la fréquente ironie qui accompagne ces discours introduit une distance avec ce qu'il serait mal venu de considérer comme un réel attachement religieux, le rôle modélisant des grands noms n'en est pas moins réel. Ainsi, dans *Amiga Dream n° 42*, l'histoire d'*Apple* prend des aspects hagiographiques indéniables : on y décrit « l'extase » primitive de Steve Jobs devant les réalisations de Steve Wozniak qui modélise l'extase de l'utilisateur, à son petit niveau, lorsqu'il réalise ses propres programmes (BNF 1997). Comme Jack Tramiel, à la tête d'Atari, Jobs et Wozniak sont qualifiés régulièrement de « prophètes », les deux fondateurs d'Apple ayant le mérite d'avoir « chassé les idoles du temple » en incarnant la « révolution micro-informatique » (BNF 1985).

---

[6] Traduction depuis https://www.theguardian.com/technology/2016/jan/03/hi-tech-silicon-valley-cult-populism (2013).

[7] L'analyse d'Atkin dépasse les marques de l'IT en s'étendant à toutes les entreprises à forte notoriété américaines comme Harley Davidson. Il souligne l'accentuation de cette tendance qui pousse certains consommateurs à défendre, notamment en ligne, les produits d'une enseigne coûte que coûte (« *cult of belonging* »).

3.2. Une expression de la domination technologique américaine

Si la fonction de ces discours est évidemment de susciter admiration et adhésion, une de leurs principales conséquences est donc la promotion d'une culture importée qui s'installe au travers de ces éléments emblématiques. Ainsi, l'un des premiers canaux de diffusion du mythe de l'inventeur génial enfermé dans son garage passe en France par la presse spécialisée, qui reproduit ces images d'outre-Atlantique. Dès 1984, dans *Les mots secrets de la micro*, on peut lire la définition suivante : « GARAGE : lieu de culte de certaines sectes californiennes », aussitôt associé au rappel des accomplissements de Jobs, mais également de Bill Gates dans leurs garages respectifs (BNF 1984) à la fin des années 1970.

La promotion de l'idéologie de l'ouverture et du partage (Loveluck 2015), lorsqu'Internet devient une réalité accessible grâce au Web dans les années 1990, implique les mêmes traitements dans une presse déjà gagnée à sa cause. En 1994, l'on présente Martin Kavanagh à la fois comme un « shaman de l'Internet » pour sa maîtrise et comme un bienfaiteur car il se propose, dans le cadre de son action, d'organiser le partage de fichiers au *Club Heaven* (BNF 1994). Le *Club Heaven* constitue l'épicentre de la communauté Zippy que la presse française présente avec étonnement (BNF 1994) au milieu des années 1990. Les zippies, pour « *Zen-inspired professionnal pagans* »[8] représentent la traduction la plus aboutie du recours au registre du religieux pour promouvoir le numérique puisqu'ils allient autour de leur guru Fraser Clark la pratique d'une spiritualité composite fortement marquée par le *New Age* et une adoration sans borne pour les artefacts numériques, en particulier Internet, considérés comme la source certaine du bonheur futur de l'humanité. À la croisée des survivances hippies et du transhumanisme qui s'annonce (Férone & Vincent 2011), les zippies synthétisent donc cette utopie californienne qui fait se rencontrer religieux et technique en prenant cette fois la métaphore au pied de la lettre.

Ces structures de représentations gagnent comme précédemment toutes les sous-cultures du numérique en s'inspirant de ce que l'on trouve déjà aux Etats-Unis. Richard Stallman, figure

[8] Ils constituent l'une des branches de la nébuleuse constituée de groupes païens qui naissent aux États-Unis au XXe siècle (Dery 1997).

de proue du logiciel libre, est par exemple régulièrement l'objet de comparaisons avec Moïse, « un prophète » ou même un « Dieu » pour ses compétences et son implication politique dans le domaine des licences libres, comme nous le rappelle la biographie de Christophe Masutti (Stallman et *al.* 2013). Plus récemment encore, les grands médias français ne se sont pas privés de faire l'apologie d'un Steve Jobs au moment de son décès en octobre 2011 dans des termes qui reprenaient les psalmodies du culte habituel de l'entrepreneur génial et du visionnaire[9].

Habituée à faire de la compétence technique la mesure de toute valeur, la presse micro-informatique reprend avec le Web un traitement initié quinze ans plus tôt avec la programmation. Elle constitue ainsi le socle des discours qui se diffusent ensuite peu à peu dans les autres médias et qui charrient les valeurs nouvelles d'un culte technologique que Jacques Ellul avait déjà pointé du doigt comme le rappelle Jean-Luc Porquet :

> « C'est elle [la Technique] qui est devenue le nouveau tabou, l'intouchable, l'objet de l'adoration. L'Automobile Qui Donne La Liberté, La Fusée Qui Emmène L'Homme Sur La Lune, La Télévision Grâce A Laquelle Nous Communions Tous Ensemble Chaque Soir, Le TGV Qui Va Encore Plus Vite, L'Ordinateur Qui Fait Gagner du Temps, voilà les nouveaux objets doués de pouvoirs magiques ! Le culte culmine aujourd'hui avec l'Internet Et Ses Divins Attributs. » (Porquet 2012)

Conclusion

Comme l'a souligné Erik Davis dans *TechGnosis: Myth, Magic, and Mysticism in the Age of Information* (Davis 2015), le religieux entretient une relation particulière avec le numérique. Au sein du corpus constitué par les revues spécialisées à destination du grand public dans les années 1980 et 1990, la présence de la métaphore religieuse interroge néanmoins par sa surreprésentation.

Articulée autour du couple essentiel, constitué par le *débutant-profane* et l'*expert-initié*, elle permet en premier lieu la

---

[9] Le quotidien gratuit *20 minutes* ira jusqu'à titrer « Pourquoi Steve Jobs le prophète semble éternel » (http://www.20minutes.fr/high-tech/802574-20111009-pourquoi-steve-jobs-prophete-semble-eternel).

structuration de la communauté des informaticiens amateurs au prisme de la compétence. Délimitation mouvante, elle s'adapte aux évolutions techniques en prenant initialement la programmation comme ligne de fracture avant de décrire les variations de maîtrise des environnements graphiques et le savoir-faire nécessaire à l'exploration des réseaux (télématique, BBS, *Web*).

Pour les moins versés dans le fonctionnement de l'ordinateur et de ses logiciels, ce recours au religieux permet de décrire au plus près l'expérience de l'irrationnel ressenti face à la complexité des dispositifs et à l'automatisation de leur fonctionnement. L'informaticien amateur est donc « novice » par expérience tout autant qu'en regard de l'initié qui le domine techniquement.

Client d'un manufacturier, lecteur éventuellement d'une ou de plusieurs revues en rapport avec ce choix, l'informaticien amateur est introduit à la culture numérique au travers de l'adhésion à une communauté. Il en défend le choix, les spécificités et ce qu'il nomme parfois lui-même un certain « esprit de chapelle », qui conduit la presse à devenir un champ d'affrontement symbolique qui reproduit les tensions du marché.

Ces catégories de discours, qui s'attachent à une réutilisation du vocabulaire religieux, interrogent le rapport de la culture numérique en gestation en France et son caractère d'expression d'une subalternité créée par la situation de domination technologique que connaît le pays face aux Etats-Unis. Que le propos ainsi véhiculé adopte des motifs nés outre-Atlantique, fasse peu à peu la promotion de figures elles aussi étrangères et des idéologies qui s'y rattachent, invite à poursuivre dans la voie d'une histoire culturelle du numérique. Une histoire qui ne considère pas comme allant d'eux-mêmes les idéologies et les propos qui baignent notre pratique du numérique, mais les inscrit dans une perspective qui est celle des rapports de force contemporains et globaux.

Bibliographie

Atkin D. (2005), *The Culting of Brands: Turn Your Customers into True Believers*, New York, Portfolio.

BNF (1984), *Science & Vie Micro* n° 10, Bibliothèque Nationale de France, 4-JO-43961.

BNF (1986a), *Amstrad Magazine* n° 16, Bibliothèque Nationale de France, 4-JO-48194.

BNF (1986b), *Icônes* n° 2, Bibliothèque Nationale de France, 4-JO-48524.

BNF (1987), *Icônes* n° 9, Bibliothèque Nationale de France, 4-JO-48524.
BNF (1995), *Amiga concept* n° 12, Bibliothèque Nationale de France, 4-JO-72681.
BNF (1996a), *Amiga News* n° 90, Bibliothèque Nationale de France, 4-JO-54797.
BNF (1984), *Science & Vie Micro* n° 12, Bibliothèque Nationale de France, 4-JO-43961.
BNF (1985), *Science & Vie Micro* n° 23, Bibliothèque Nationale de France, 4-JO-43961.
BNF (1996b), *ST Magazine* n° 111, Bibliothèque Nationale de France, 4-JO-50146.
BNF (1990a), *Icônes* n° 20, Bibliothèque Nationale de France, 4-JO-48524.
BNF (1990b), *Icônes* n° 21, Bibliothèque Nationale de France, 4-JO-48524.
BNF (1983), *L'ordinateur individuel* n° 50, Bibliothèque Nationale de France, 4-JO-34211.
BNF (1990c), *Icônes* n° 23, Bibliothèque Nationale de France, 4-JO-48524.
BNF (1994), *Dream* n° 9, Bibliothèque Nationale de France, 4-JO-71773.
BNF (1995), *Dream* n° 20, Bibliothèque Nationale de France, 4-JO-71773.
BNF (1997), *Dream* n° 42, Bibliothèque Nationale de France, 4-JO-71773.
BNF (1985), *Golden* n° 16, Bibliothèque Nationale de France, 4-JO-44221.
BNF (1996a), *Dream* n° 29, Bibliothèque Nationale de France, 4-JO-71773.
BNF (1998), *Dream* n° 49, Bibliothèque Nationale de France, 4-JO-71773.
BNF (1983), *L'ordinateur individuel* n° 53, Bibliothèque Nationale de France, 4-JO-34211.
BNF (1986), *Science & Vie Micro* n° 33, Bibliothèque Nationale de France, 4-JO-43961.
BNF (1996b), *Dream* n° 33, Bibliothèque Nationale de France, 4-JO-71773.
BNF (1988a), *Icônes* n° 14, Bibliothèque Nationale de France, 4-JO-48524.
BNF (1994), *Dream* n° 10, Bibliothèque Nationale de France, 4-JO-71773.
BNF (1991), *Icônes* n° 30, Bibliothèque Nationale de France, 4-JO-48524.
BNF (1988b), *Amiga News* n° 1, Bibliothèque Nationale de France, 4-JO-54797.
Breton P. (1990), *Une histoire de l'informatique*, Paris, Editions du Seuil.
Breton P., Heilmann E. & Bertrand I. (1991), Entre l'ordre et le désordre, les valeurs paradoxales du monde de l'informatique, *Réseaux*, vol. 9, n° 48, p. 13-22.
Davis E. (2015), *TechGnosis: Myth, Magic, and Mysticism in the Age of Information*, New York, North Atlantic Books.
Dery M. (1994), *Flame Wars: The Discourse of Cyberculture*, Durham, Duke University Press Books.
Dery M. (1997), *Vitesse virtuelle. La cyberculture aujourd'hui*, Paris, Editions Abbeville
Doueihi M. (2011), *La grande conversion numérique. Suivi de Rêveries d'un promeneur numérique*, Paris, Points.
Eliade M. (2004), *Traité d'histoire des religions*, Paris, Payot.
Férone G. & Vincent J.-D. (2011), *Bienvenue en transhumanie : Sur l'homme de demain*, Paris, Grasset.
Flichy P. (2001a), *L'imaginaire d'Internet*, Paris, Editions La Découverte.

Flichy P. (2001b), La place de l'imaginaire dans l'action technique. Le cas de l'internet, *Réseaux*, vol. 5, n° 109, p. 52-73.

Flichy P. (2010), *Le sacre de l'amateur : Sociologie des passions ordinaires à l'ère numérique*, Paris, Editions du Seuil.

Gollac M. & Kramarz F. (2000), L'informatique comme pratique et comme croyance, *Actes de la recherche en sciences sociales*, n° 134, p. 4-21.

Griset P. & Beltran A. (2007), *Histoire d'un pionnier de l'informatique. 40 ans de recherches à l'Inria*, Paris, EDP Sciences.

Hertzfeld A. & Capps S. (2005), *Revolution in the Valley*, New York, O'Reilly.

Huu-Hanh P. (1995), Amiga, Internet et vous, *Dream* n° 20, p. 16-22.

Isaacson W. (2011), *Steve Jobs*, New York, Simon & Schuster.

Loveluck B. (2015), *Réseaux, libertés et contrôle. Une généalogie politique d'internet*, Paris, Armand Colin.

Marx L. (1967), *The Machine in the Garden: Technology and the Pastoral Ideal in America*, Oxford, Oxford University Press.

Mattelart A. (2009a), *Histoire de l'utopie planétaire*, Paris, La Découverte.

Mattelart A. (2009b), *Histoire de la société de l'information*, Paris, La Découverte.

Morozov E. (2012), *The Net Delusion: The Dark Side of Internet Freedom*, New York, Public Affairs Ed.

Morozov E. (2014), *Pour tout résoudre cliquez ici. L'aberration du solutionnisme technologique*, Paris, FYP Editions.

Mounier-Kuhn P.-E. (2010), *L'informatique en France. De la Seconde Guerre mondiale au Plan Calcul. L'émergence d'une science*, Paris, Presses Universitaires de Paris-Sorbonne.

Nye D. E. (1994), *American Technological Sublime*, Boston, MIT Press.

Pignon D. (1985), Rapport du laboratoire de physique théorique de l'ENS intitulé « La nouvelle communication homme-machine dans les systèmes complexes », A. D. Gescom, Hors classement.

Porquet J.-L. (2012), *Jacques Ellul, l'homme qui avait presque tout prévu*, Paris, Le Cherche Midi.

Schafer V. & Thierry B. (2012), *Le Minitel. L'enfance numérique de la France*, Paris, Nuvis.

Smith D. K. & Alexander R. C. (1988), *Fumbling the Future: How Xerox Invented Then Ignored the First Personal Computer*, New York, William Morrow & Co.

Stallman R., Williams S. & Masutti C. (2013), *Richard Stallman et la révolution du logiciel libre. Une biographie autorisée*, Paris, Eyrolles.

Stéphan E. (2014), Du sublime romantique au sublime technologique : la nature et la machine dans L'Ève Future de Villiers de l'Isle Adam, *Cahiers Erta*, n° 6, p. 23-36.

Thierry B. (2012), « Révolution 0.1 ». Utilisateurs et communautés d'utilisateurs au premier âge de l'informatique personnelle et des réseaux grand public (1978-1990), *Le Temps des médias*, vol. 1, n° 18, p. 54-64.

Thierry B. (2013), De Tic-Tac au Minitel : la télématique grand public, une réussite française, *Actes du colloque Les ingénieurs des Télécommunications dans la France contemporaine. Réseaux, innovation et territoires (XIXe-XXe siècles)*, p. 185-205.

Thierry B. (2015), De l'abonné au minitéliste. L'invention du « grand public » entre usage et utilisation (1970-1984), *Communication*, vol. 33/2.

Villemin-Gacon C. (1995), Un aller simple pour Internet, *Amiga News*, n° 76, p. 30-32.

Wenger E., McDermott R. & W. M. Snyder W. M. (2002), *Cultivating Communities of Practice*, Boston, Harvard Business Review Press.

Wozniak S. & Smith G. (2006), *IWoz: computer geek to cult icon: how I invented the personal computer, co-founded Apple, and had fun doing it*, New York, W.W. Norton & Co.

L’informaticien : une fiction du traitement de la langue

Maxime Amblard

La fiction a souvent recours à des personnages dotés de pouvoirs extraordinaires (au sens littéral), du moins capables de réaliser des actions incompréhensibles pour les autres personnages, et donc le public. Avec son omniprésence dans l'organisation de nos vies, l'informatique a apporté un nouveau type de figure, celle de l'informaticien. Comme le médecin est capable de comprendre ce qui se passe dans nos corps, l'informaticien est, lui, capable de connaître et de maîtriser nos vies numériques. Bien souvent, les auteurs de ces fictions ne sont pas des spécialistes de l’informatique et ont une vision réductrice, voire caricaturale des enjeux techniques et théoriques sous-jacents qu'ils mobilisent. Un élément récurrent est de faire croire (ou de croire) que les ordinateurs sont capables de communiquer dans nos langues, comme n'importe quel humain. Pourtant l'informatique et la linguistique sont loin de nous avoir apporté les solutions pour mettre en place ces intelligences nouvelles.

Dans cet article, nous abordons dans une première partie la manipulation des langues par les ordinateurs, c’est-à-dire le Traitement Automatique de la Langue (TAL). Nous continuons sur les définitions pour faire le lien entre les difficultés réelles, le discours technologique (laissant croire à leur intégration) et la position qui est celle de l’informaticien, traducteur entre la langue naturelle et le langage informatique. L'objectif est de mettre en avant les différences entre la réalité des usages et la projection qui en est actuellement faite, qui introduit selon nous une fiction du réel. Dans une seconde partie, nous reviendrons sur plusieurs séries anglophones (principalement américaines), diffusées après 2010 sur les principales chaînes de la télévision française (donc avec traduction) qui mettent en scène un(e) informaticien(ne). Nous reviendrons sur la construction d'un type de personnage au travers de cette fiction du réel autour de l'informatique.

1. Du traitement automatique de la langue à la fiction du réel

1.1. Traitement Automatique des Langues – TAL

Le traitement automatique de la langue est la discipline commune à l'informatique et à la linguistique qui s'occupe de proposer des représentations abstraites du fonctionnement de la langue, à la fois pour mettre en avant les mécanismes de construction du sens dans la langue et pour les implémenter sous forme d'algorithmes. Le TAL rassemble des mécanismes calculatoires et numériques manipulant des données exprimées dans une langue (français, anglais, etc.). L'un des enjeux est de donner une fonction à une série de symboles numériques similaires à celle utilisée par une langue. Les algorithmes y parvenant sont ainsi en mesure d'exprimer une pensée conceptuelle en passant par un faisceau de symboles portant une sémantique.

Remarquons que nous cherchons une analogie entre des langues (naturelles) et des langages (artificiels). Les premières supportent le processus de communication entre humains, alors que les seconds permettent :

1. d'exprimer des propriétés formelles. Par exemple le langage $a^n b^n c^n$ (1) qui représente tous les mots formés du même nombre de symboles *a*, puis *b* et enfin *c* ;
2. de définir des programmes informatiques (écrits dans des langages respectant certaines propriétés) ;
3. de porter des processus d'abstraction (langage des mathématiques ou celui des algorithmes).

Le principe sous-jacent justifiant l'apparition d'un langage est son aptitude à porter une pensée, alors que la langue ne le permet pas. Il peut ainsi se focaliser sur des objets conceptuels. Ces langages ou systèmes ont en commun de décrire un processus calculatoire afin d'exprimer un sens. Ainsi, parvenir à modéliser ce processus comme tel permet de le simuler à l'aide d'une machine. Cette dernière assertion sous-entend que si on comprend un langage, on pourrait faire en sorte que ce soit le cas pour une

machine. D'où l'idée que l'informaticien serait un passeur entre la langue (qu'il parle) et le langage de l'informatique[1].

Ainsi, le TAL cherche à définir un langage qui simule au mieux les usages humains de la langue. Mais il n'en reste pas moins difficile de définir les processus qui régissent la langue, objet de la linguistique. Il n'est pas aisé, même pour un locuteur compétent, de décider de la grammaticalité ou non d'un énoncé. Une première approximation pourrait être de prendre les grammaires enseignées dans le système éducatif puisqu'il permet aux enfants de parvenir à maîtriser la langue. Mais dans la réalité, ces grammaires sont des approximations. Les enfants deviennent compétents grâce à des mécanismes cognitifs bien plus complexes que nous continuons d'explorer. Cette conclusion négative ne rend pas le TAL illégitime, au contraire, il l'encourage à poser des hypothèses plus élaborées sur les processus de la langue sous forme de propriétés formelles. À partir de l'équation (1) il est possible de retrouver ce type de structure dans la langue, par exemple en suisse allemand où les phrases peuvent être composées d'une série de sujets, puis de verbes et enfin d'objets : $S_1S_2S_3V_1V_2V_3O_1O_2O_3$.

1.2 Les différents niveaux de modélisation

En linguistique comme en TAL, nous définissons plusieurs niveaux d'apparition des phénomènes. Chacun de ces niveaux possède sa cohérence propre et interagit avec les autres. Il faut ainsi maîtriser tous les niveaux (et la combinatoire des interactions possibles) pour maîtriser pleinement la langue. Il faut également rappeler que même un locuteur natif n'est pas nécessairement un expert de tous ces niveaux.

Si l'on reprend schématiquement un processus d'interactions, une idée est communiquée par des mots prononcés, c'est-à-dire une suite de sons. Il faut donc être en capacité, dans un environnement sonore, d'identifier la suite d'ondes produites par un unique locuteur, et segmenter les différents morceaux de mots. On parle ici de phonèmes et de phonologie.

À partir de la suite de sons, il faut être capable d'identifier les mots qui ont été utilisés. On parle ici de morphologie. Cette étape

[1] On notera d'ores et déjà que ce langage générique n'existe pas, mais qu'il en existe des centaines, et qu'il est difficile de tous les connaître, les comprendre et les maîtriser.

peut paraître aisée, ce qui est discutable pour des langues comme le français ou l'anglais, mais il existe des langues où l'identification des mots est beaucoup plus complexe. C'est notamment le cas des langues agglutinantes où un mot est composé de plusieurs syntagmes différents (plusieurs groupes nominaux par exemple). Il s'agit aussi d'être capable d'identifier une fonction grammaticale potentielle pour chaque mot. En dehors de tout contexte, il est difficile de savoir si le mot 'la' est un déterminant, un pronom ou un nom (la note de musique).

Une fois que nous avons identifié les mots et leur fonction, il faut être capable d'organiser tous ces éléments entre eux pour construire des unités cohérentes, d'abord au niveau des groupes, et enfin comme phrases. Il est bien souvent possible d'avoir plusieurs interprétations différentes en fonction des choix faits sur les fonctions grammaticales précédentes. D'autant plus que s'il est possible de construire des sous-unités cohérentes par application de règles, il faut prendre en compte la capacité cognitive des interlocuteurs et ne pas proposer des phrases dont la structure est longue et complexe. Cette étape est l'identification de la structure syntaxique des énoncés.

Enfin, si l'on cherche à communiquer au travers de la langue, il faut que chaque phrase soit porteuse d'une information qui fasse sens. Il nous faut donc identifier la sémantique des énoncés. Pour cela, nous pouvons construire des représentations où le sens de chaque mot est mis en relation avec celui de ses voisins. Plus encore, il est rare de chercher à comprendre une seule phrase, et il nous faut interpréter le sens reconnu en fonction de ce que nous savons des échanges précédents et de l'environnement, d'où l'utilisation de pronoms (je, tu, il, etc.) ou de présupposés apportés par les mots[2]. Au-delà de la construction d'une représentation cohérente d'une suite de phrases, il faut aussi interpréter le sens en fonction d'une connaissance du monde particulière, ce que l'on appelle la pragmatique[3].

---

[2] Un exemple de présupposé est présent dans : « J'ai arrêté de fumer », car cela implique que je fumais.

[3] Par exemple, l'interprétation du mot « pièce » est très différente dans les deux énoncés : « La pièce est dans le porte-monnaie » et « Le porte-monnaie est dans la pièce ». Il s'agit pourtant des mêmes mots et des mêmes relations syntaxiques. Seule la connaissance encyclopédique permet de faire la distinction entre la pièce de monnaie et la pièce d'un bâtiment.

On constate que de nombreux phénomènes doivent être considérés, d'autant que chaque niveau recèle des ambiguïtés. Leur nombre peut rapidement rendre un système inopérant (incapable d'interpréter correctement et rapidement). Parvenir à créer un outil du TAL performant, c'est parvenir à définir un outil gérant efficacement les ambiguïtés.

Dans notre exemple, nous sommes partis d'un son pour aller vers un concept. Ce sens est appelé analyse. Mais la communication ne se résume pas à ce sens d'interaction. Il faut également, à partir d'une idée abstraite, l'organiser en fonction du contexte d'échange pour identifier les éléments de sens, les ordonner en phrases, puis en mots et enfin les produire en sons. Ce second sens est appelé génération. Il s'agit donc de mettre en place des processus dans les deux sens pour maîtriser la communication en langue naturelle.

1.3 Où trouve-t-on des outils du TAL ?

Après avoir énuméré les différents niveaux en œuvre dans la modélisation, les questions : « Où trouve-t-on ce type de problème ? » et « Pour quoi faire ? » semblent importantes. Ces traitements sont nécessaires dès que des données numériques sont produites au travers de la langue. Ainsi, dès que nous écrivons sur un ordinateur ou un appareil mobile, nous produisons ce type de données. Nos e-mails, SMS, commentaires, *blogs*, profils, articles, pages *web*, sont autant d'informations sur nous et le monde qui peuvent être captées par extraction d'information par des algorithmes de TAL[4].

Nous allons revenir sur quelques outils actuellement proposés à partir de toutes ces données linguistiques. Il faut bien entendu garder à l'esprit qu'il est possible de proposer des outils et services directement aux personnes ayant produit les données, mais aussi de les récupérer pour les interpréter dans un contexte plus général.

Le type de réalisation que l'on cherche à mettre en œuvre se retrouve dans les interfaces homme-machine en langue naturelle. La difficulté est qu'il faudrait être en mesure de gérer parfaitement

---

[4] Il ne faudrait pas croire que l'utilisateur doit être actif pour produire ce type de données. Il devient tout à fait possible d'enregistrer des conversations grâce aux téléphones, ordinateurs, consoles, tablettes, etc. sans l'accord explicite de l'utilisateur. Mais cela ouvre sur d'autres types de questions.

les différents niveaux de représentation de la langue que nous avons abordés précédemment, dans le sens de l'analyse et celui de la génération. C'est le seul procédé permettant à une machine de simuler une interaction fluide dans une langue. La traduction automatique est une autre manière d'aborder ces questions. Elle a longtemps été un objectif technologique, avant que, justement, nous revenions à des objectifs plus réalistes en nous restreignant à certains niveaux particuliers. La sémantique, par exemple, n'est pas réellement considérée, dans la traduction automatique, ce qui permet de concentrer les efforts sur la syntaxe.

Sans chercher à mettre en place toute la chaîne de traitement, il est possible de proposer des outils à partir de certains traitements partiels. Les premières réalisations sont apparues dans les années 1980 autour de la génération automatique : l'interprétation de données de la bourse, la production de bulletins météorologiques. Dans les deux cas, il s'agit de transcrire sous forme de phrases une analyse numérique particulière. Un autre exemple de réalisation qui a assis le TAL, est la correction orthographique et grammaticale automatique. En effet, avec la démocratisation des ordinateurs, il est apparu important d'aider les usagers à limiter leurs fautes de frappe ou de langue en leur signifiant leurs possibles erreurs. Actuellement, on en retrouve des exemples dans les systèmes de dialogue automatique. Longtemps destinés à des usages techniques comme la réservation de salle de réunion ou de chambre d'hôtel, ces systèmes ont connu un large essor ces dernières années suite à leur installation dans des téléphones portables (comme le système Siri sur les *iPhone* d'Apple).

Les outils du TAL peuvent apparaître dans de nombreux usages du numérique. Cela paraît normal puisque nous démultiplions nos échanges d’informations avec les machines, et que le moyen le plus simple d'y parvenir est d'utiliser la langue. La difficulté est alors de bien identifier ce qui, de la langue, est en jeu dans l'interaction et ce que les machines ou les algorithmes sont capables d'en extraire. Une réalisation intéressante serait la production automatique et multilingue de sous-titres. On trouve sur Internet de nombreuses vidéos, par exemple des enseignements filmés. La quantité de vidéos disponibles fait qu’il n'est pas réaliste de les retranscrire et de les traduire manuellement. Afin de les rendre disponibles dans les pays dont la langue parlée est peu dotée, il serait intéressant dans un premier temps de produire automatiquement les sous-titres. Puis à partir de ces derniers, de les

traduire automatiquement. La diffusion des savoirs en serait ainsi augmentée. Dans la réalité, si les conditions d'enregistrement sont bonnes, ce qui n'arrive que très rarement, il est possible de générer des sous-titres de bonne qualité. Toutes les phrases contiennent des erreurs, mais elles n'entravent pas la compréhension. Malheureusement, la qualité se dégrade très rapidement. Et si l'on ajoute à cela une traduction automatique qui elle-même ajoute ses propres erreurs, le résultat devient rapidement inutilisable.

En fait, il y a toujours un ratio à chercher entre nécessaire qualité du résultat et faisabilité. Par exemple, une traduction automatique telle que disponible sur Internet peut sembler globalement satisfaisante, mais si l'outil est utilisé dans un contexte plus spécifique – pensons par exemple à un service d'urgences d'un hôpital – sera-t-il acceptable pour l'utilisateur que la traduction de ses phrases ne soit pas parfaite ? Le dilemme est difficile s'il s'agit d'une question de vie ou de mort, d'autant qu'augmenter la qualité se fait au prix d'une augmentation du temps de réponse. Nous pouvons en conclure simplement que dans ce cas, l'outil n'est pas adapté, contrairement à l'exemple précédent, où la traduction de sous-titres peut souffrir d'approximations.

Au-delà du support que ce type d'outils peut apporter, par exemple pour pallier des défaillances (lecture automatique de texte, synthèse automatique, transcription de l'oral par la reconnaissance vocale), il se cache de vrais enjeux économiques et politiques derrière ce type d'outils. Il ne faut pas négliger le fait que tous nos écrits numériques sont d'une part mécaniquement archivés, et d'autre part relativement difficiles à protéger. Cela est d'autant plus vrai que nous les diffusons souvent nous-mêmes au travers des réseaux sociaux, ce qui implique qu'une immense collection d'informations est disponible pour ceux qui maîtrisent les outils analysant les contenus.

Ainsi, une société va avoir un intérêt stratégique en termes économiques et commerciaux à vouloir suivre la perception de sa marque sur Internet. Elle sera aussi intéressée à pouvoir diffuser de l'information vers un public spécifique. C'est ce que tout utilisateur d'Internet a pu constater au travers des publicités ciblées. Il suffit de faire une recherche avec des mots particuliers sur un moteur de recherche pour obtenir des publicités du même acabit.

Si l'enjeu économique est un fait qui peut ne pas directement concerner le citoyen, la question devient plus globale si l'on généralise l'analyse. En effet, dans cette masse gigantesque

d'informations, il est également pertinent pour les Etats où les groupes d'influence d'être en capacité de faire de la détection d'opinion ou de l'identification de *leaders*. Ces *leaders* sont de simples prescripteurs pour les sociétés, mais peuvent être des personnalités politiques dans d'autres contextes. La réalité et les ambitions des outils du TAL posent *de facto* des questions importantes tant du point de vue éthique que sociétal. Sans être un spécialiste, il apparaît d'une grande importance que le citoyen ait une compréhension des enjeux des outils. Ainsi la représentation de l'informaticien en général et de celui qui maîtrise la langue par le numérique en particulier ne doit pas être réduite à une question de narration et de fiction car elle participe d'une vision politique[5].

2. Que croit-on que nous faisons ? ou (déjà) la construction d'une fiction du réel

Nous venons d'introduire ce qu'est le TAL pour montrer qu'il est omniprésent dans nos vies numériques. Par ailleurs, il ne s'agit pas seulement de construire des outils pour répondre à des usages spécifiques car ils participent à la construction d'une vision politique de la société. Mais pour les non-spécialistes, de nombreuses informations sont diffusées donnant à croire que nous avons déjà à disposition des outils maîtrisant la langue et dotés d'une grande intelligence. Ces annonces participent à la construction d’une fiction dans le réel, faisant de l’informaticien le passeur entre les deux communautés. Pour les informaticiens qui travaillent sur ces questions, il est difficile d'arriver à ces conclusions.

Pour mesurer l'intelligence d'un système, il est classique de le confronter à un test appelé « test de Turing » (1950). Turing est considéré comme l'un des pères fondateurs de l'informatique, suite à sa proposition connue sous le nom de machine de Turing qui permettait de faire la différence entre le système physique et le processus en action dans un calcul. À partir de ces principes, on a construit des machines qui calculaient (qui sont devenus nos ordinateurs). Turing a souvent présenté son principe comme une

[5] D’autant plus directement quand les politiques décident d’utiliser les outils du TAL pour déterminer leur stratégie politique.

incarnation du calcul, plaçant l'humain au centre (*human computing*, Longo 2009). Cette forme d'intelligence devait donc être évaluée à l'aune de celle d'un humain. Pour parvenir à cette définition, Turing a introduit l'idée d'un test où une machine tenterait de se faire passer pour un humain. Si elle y parvient suffisamment de fois pour que ce ne soit pas le hasard, il s'agit alors d'une forme d'intelligence artificielle. Ce test pose de nombreux problèmes et a été largement critiqué (Searle 1980), mais a conservé une grande influence sur la communauté des informaticiens.

En 2014, l'université de Reading en Angleterre a organisé un concours consistant à tester si des agents conversationnels (*chatbots*) étaient capables de passer le test de Turing. Les organisateurs ont annoncé que l'un des participants avait réussi. Les médias se sont enflammés et ont largement repris l'annonce, alors que la communauté scientifique n'avait pas relevé le résultat. En effet, le robot, nommé Eugene Goostman était supposé être un adolescent ukrainien immigré aux États-Unis. Cette présentation induit d'une part qu'il est normal qu'un adolescent n'ait pas une connaissance encyclopédique et, d'autre part, le fait qu'il soit immigré présuppose qu'il ne maîtrise pas parfaitement la langue. Donc sous l'hypothèse de faire un robot qui ne s'y connait pas en tout et qui s'exprime de manière approximative, peut-on faire croire à un humain que ce n'est pas un robot ? Certainement, mais l'impact est très limité.

Un autre événement s'est inscrit dans cette tentative de faire émerger des intelligences numériques supérieures. En 2011, IBM a mis en scène son système Watson. Ce cas est plus complexe et renvoie à des problématiques différentes. Watson est basé sur des systèmes de reconnaissance et de synthèse de la parole, ainsi que sur un moteur de recherche encyclopédique. Pour mettre en avant ses grandes performances, IBM a organisé une partie de *Jeopardy* où les meilleurs joueurs affrontaient le système. Dans ce jeu, les joueurs sont face à un énoncé et doivent proposer une question dont cet énoncé est la réponse. Évidemment, Watson a largement battu les autres joueurs. Le jeu a été diffusé pour imposer la grande force du système. Il ne s'agit pas non plus d'un trucage car Watson est plus performant que les humains au jeu de *Jeopardy*. Il faut analyser des énoncés dont la structure est très simple, à partir de l'identification de quelques éléments saillants, proposer un nouvel énoncé et en cas d'ambiguïté, réaliser aléatoirement un choix. Les

performances techniques dont nous sommes aujourd'hui capables expliquent que le système soit plus réactif que des humains.

Cela n'en fait pas pour autant un système intelligent car il n'est pas capable d'assurer une interaction avec des humains. Il n'est pas non plus capable d'interagir pleinement avec tout l'environnement en engageant des conversations avec le présentateur ou les autres joueurs. La performance technologique est intéressante, mais nous sommes à nouveau loin d'avoir à disposition un système d'une grande intelligence. Cependant, IBM poursuit en mettant en scène Watson dans des spots publicitaires pour proposer son système intelligent aux entreprises.

La dernière réalisation qui a été largement relayée et commentée par les médias date de 2016. Il s'agit de l'apparition du premier système capable de battre les meilleurs joueurs de go. Ce résultat apparaît comme beaucoup plus significatif que les précédents, sans toutefois faire apparaître de système intelligent. Le système, AlphaGo, a été développé par le centre de recherche de *Facebook*. Il s'agit d'une grande société du numérique qui a porté un important programme de recherche. Le principe est de laisser le système apprendre par lui-même comment jouer. Pour cela, on définit des réseaux de neurones qui sont composés d'un immense nombre d'éléments capables de se connecter (LeCun 2015). Dans ce cas, AlphaGo a été capable de jouer contre lui-même pour s'entraîner. Le jeu de go était un challenge important. Lorsque le système Deepblue avait battu aux échecs le joueur russe Garry Kasparov en 1997, il avait été annoncé qu'il serait plus difficile d'en faire autant avec le jeu de go, réputé beaucoup plus complexe. Sans préjuger de la complexité d'un jeu par rapport à l'autre, il est surtout vrai que le nombre de coups possibles au go est beaucoup plus grand qu'aux échecs (où il est déjà significatif). Ce nombre est si grand, qu'il est supérieur au nombre d'atomes dans l'univers. Il n'est pas question dans ce cas de chercher une stratégie parmi un ensemble de combinaisons possibles, puisqu'il n'est pas envisageable de modéliser cet ensemble, mais bien d'apporter une compétence et une vision stratégique du jeu au système. C'est ce que le réseau de neurones a permis de réaliser.

AlphaGo a d'abord battu le champion d'Europe au tout début de l'année 2016, laissant les spécialistes prétendre qu'il n'avait pas pour autant battu le champion du monde. Mais ce fut chose faite quelques semaines plus tard. Le résultat a surpris, non pas parce qu'il advenait, mais parce que nous n'envisagions pas qu'il arriverait

aussi vite. L'information a donc largement été reprise, et les résultats match par match ont été annoncés dans les principaux journaux papier, télévisé et radio.

Mais le système ainsi obtenu n'est pas intelligent pour autant, car s'il est capable de réaliser une tâche spécifique dans un contexte restreint, il ne peut pas apprendre d'autres compétences. D'ailleurs, les commentateurs ont insisté sur le fait que lors de la victoire d'AlphaGo, ce sont les ingénieurs et concepteurs qui se sont réjouis et non le système. Il semble cependant que ces approches apportent des résultats d'une grande qualité qui pourraient être utilisés dans d'autres contextes (Manning 2015). Le champ d'étude ainsi ouvert est enthousiasmant, mais il reste la question difficile de l'interprétation des résultats obtenus. Par exemple, si l'on avait un système reconnaissant la langue, basé sur ces principes, il serait difficile d'expliquer pourquoi certains niveaux sont bien reconnus et pas les autres. C'est probablement l'une des grandes questions du TAL que de faire le lien entre ces modèles numériques et l'interprétation linguistique des résultats.

Sans pour autant disposer d'une interprétation générique, ni d'un outil global, plusieurs outils d'aide existent. Ils participent également à la construction d'une fiction du réel. C'est le cas avec les assistants intelligents supposés suppléer notre mémoire en réalisant des tâches de base répétitives dans l'organisation de notre travail quotidien. S'ils peuvent être d'une véritable aide, ils ne font pas le travail à notre place. On a également vu des jeux, quizz ou tests apparaître dans les médias ou les réseaux sociaux basés sur des intelligences artificielles, en particulier *Facebook* qui se lance dans une forme de cartographie de la population mondiale selon différents critères et cherche à récupérer un maximum de nouvelles données. On propose aussi par exemple de suivre l'évolution de la santé d'un individu ou son activité avec des applications disponibles sur les téléphones ou les tablettes. L'intérêt est très limité pour l'individu, mais la récupération de données est effective. À chaque fois, il s'agit de faire entrer dans le quotidien d'un individu un outil numérique auprès de qui l'humain délègue une partie de son libre-arbitre. S'ils apportent souvent une aide, il ne faut pas négliger qu'ils participent à une normalisation des usages, sans véritablement répondre aux promesses qu'ils tiennent.

3. Construction d'une figure stéréotypique

Dans cette partie, nous argumentons en faveur de la construction d'un personnage d'informaticien et nous revenons sur ses incarnations dans les séries récentes. Méthodologiquement, le corpus est constitué de séries accessibles en France par le grand public, entre les années 2011 et 2016. Elles incluent dans leur dispositif narratif un élément significatif basé sur l'informatique ou les informaticiens. Nous avons choisi des exemples provenant de diffusions assurées sur les chaînes nationales de télévision (au moins en version sous-titrée en français).

3.1 Est-ce qu'il est normal qu'un ordinateur utilise la langue ?

Pour les non-spécialistes, il semble évident qu'un ordinateur fonctionne à partir de langages inconnus très complexes. Ils sont si hermétiques que la connaissance de ces langages est justement la spécificité de l'informaticien. Ainsi, l'informaticien serait bilingue entre sa langue maternelle, partagée avec les autres humains, et la langue de l'informatique[6]. Or, si un humain a métaphoriquement cette aptitude à maîtriser ces langues, c'est qu'il existe une traduction de l'une à l'autre. Exprimé autrement, cela signifie que tout ce qui peut être exprimé dans une langue peut l'être dans l'autre.

En réalité, l'argument est porté par la différence qui existe en français entre langue et langage. L'informaticien utilise une langue comme vecteur de communication et des langages pour écrire des programmes informatiques. Si cette distinction existe en français, ce n'est pas le cas en anglais où « *language* » est utilisé pour les deux sens (d'où la nécessité de préciser « *natural language* » pour la langue des humains qui se différencie du langage formel).

Les deux types de langues partagent évidemment de nombreuses propriétés : existence d'une syntaxe, construction d'une sémantique, etc., mais cela n'est pas suffisant pour qu’ils soient destinés à des fonctions similaires. En effet, un argument théorique ancien (provenant des travaux formels de Chomsky avec Pierre Schlutzemberger qui ont pris le nom de hiérarchie de Chomsky,

[6] Cet argument se veut très réducteur et n'entre pas dans des considérations relatives aux particularismes des différents langages de l'informatique.

Chomsky 1963) analyse que la classe des langues naturelles est plus petite que la classe des langages exprimables par une machine de Turing. Cela signifie que ce qu'il est formellement possible d'exprimer par la langue naturelle est plus restreint que ce que les langages utilisés par les ordinateurs peuvent reconnaître.

Il ne faudrait pas déduire de ce dernier argument que les langages informatiques reconnaissent la langue, mais bien qu'ils en ont le potentiel. Une autre question difficile pour y parvenir reste ouverte sur la possibilité de caractériser par ses propriétés la classe de langage des langues naturelles. Nous sommes ainsi en mesure de dresser des liens entre langue naturelle et sous-partie des langages formels, mais pas de la caractériser dans l'absolu.

Les ordinateurs sont basés sur des langages spécifiques qui explicitent les réactions des composants. Ils sont également construits à partir de langages de programmation qui permettent de modéliser des chaînes de comportements. Enfin, pour penser sur ces langages, nous utilisons des langages abstraits (algorithmiques) qui permettent de conceptualiser les calculs. Pour faciliter notre processus cognitif de conception, nous passons généralement par une phase d'expression des propriétés par la langue naturelle, avant de les réinterpréter le long de cette chaîne. Certains outils de l'informatique passent donc par la langue naturelle et sont en plus dédiés à l'usage des humains. Il est donc facile de croire que les ordinateurs ont un lien fort avec ces langues. Mais il faut entendre que ces liens n'impliquent pas que les machines comprennent la langue naturelle. Intuitivement, cela explique à la fois que les néophytes se sentent écartés des langages informatiques, mais que des humains soient capables d'échanger avec ces machines, simulant ainsi une communication entre les deux.

3.2 L'informaticien serait omniscient

Ainsi donc, l'informaticien est celui qui est capable de mettre en place une communication avec les machines, soit, pour simplifier, celui qui est capable de parler avec les ordinateurs.

Dans le même temps, nous savons aujourd'hui qu'une grande partie de nos vies est transformée en données numériques. Que nous soyons d'accord ou non, nous participons activement à la production quotidienne de montagnes de données. Des questions économiques, sociétales, scientifiques et politiques restent posées quant à l'utilisation de ces données, mais nous sommes contraints

de participer à leur production[7]. Ainsi, une multitude d'informations est numériquement disponible, et si l'information n'existe pas pour elle-même, il semble possible de chercher à en produire de nouvelles à partir de celles dont nous disposons. Cette vision semble laisser croire que l'informatique (en tant qu'entité globale) a accès/permet d'accéder à toutes ces informations.

Ainsi l'informaticien capable de communiquer avec les machines (et donc l'informatique) est capable de :

- comprendre (instantanément) les systèmes d'information (complexes et interconnectés) qui contiennent les données ;
- maîtriser les réseaux et la sécurité pour accéder à ces entrepôts de données ;
- extraire les informations pertinentes et manipuler l'information : image, son, texte, document, etc. ;
- lire le code comme s'il s'agissait de littérature.

Dans une certaine mesure, il semble vrai qu'il faudrait que tout (très) bon informaticien maîtrise tous ces aspects. Mais croire qu'il est fréquent que cela arrive est méconnaître les problématiques de l'informatique en tant que science. En effet, il ne viendrait pas à l'idée de croire qu'un biologiste connaît parfaitement toutes les problématiques de la géologie à la génétique, ainsi que les interactions avec la physique ou la chimie. La sécurité des systèmes informatiques comme l'extraction d'informations sont des domaines de recherche en eux-mêmes.

Le dernier point est, par ailleurs, le plus absurde et montre que la représentation construite de l'informatique se fait à partir de sa perception, et non de sa réalité. Le code informatique ne peut pas se lire comme on lirait un roman ou un discours. Il est composé de multiples petites briques qui font référence les unes aux autres.

[7] Nous rendons publiques des données numériques volontairement, par exemple au travers de notre activité de navigation sur Internet ou en fonction de notre activité sur les réseaux sociaux. S'il est aisé de ne pas produire ce type de données, ce n'est pas le cas pour les données passives. En effet, nous sommes filmés et suivis dans nos déplacements, par exemple pour déterminer par où nous passons pour traverser une ville en voiture ou encore une place quand nous nous déplaçons à pied. De manière encore plus intrusive, et sans forcément chercher à associer ces mesures à nos personnes, notre consommation électrique est transmise aux sociétés productrices et distributrices leur permettant d'optimiser l'utilisation des réseaux. Quoi que nous fassions, nous participons à cette production de données.

Pour comprendre un programme, il faut avoir pris connaissance de toutes les briques et chercher à reconstruire comment elles sont liées les unes aux autres. Pourtant, la figure de l'informaticien est souvent parée de cette compétence holistique.

Lorsque la fiction incarne ces compétences dans un personnage, elle le considère alors comme marginal. En effet, celui qui parle aux ordinateurs ne peut pas avoir une compréhension du monde totalement éclairée. Deux séries ont mis en scène des figures d'informaticien assez réalistes. Disons plus exactement qu'il y a eu un vrai travail documentaire pour éviter d'une part d'insérer des éléments de *scenarii* absurdes dans le monde réel et d'autre part d'outiller les informaticiens de véritables matériels et logiciels. Il s'agit de *Mr. Robot* et de *Scandal*.

Mr Robot est une série américaine créée par Sam Esmail et diffusée depuis juin 2015 sur USA Network. Elle a été acquise par France 2 et devrait être diffusée à l'automne 2016. Une seconde saison est en cours de diffusion. Dans cette série, un jeune informaticien new-yorkais a en charge de veiller à la sécurité de réseaux. Par ailleurs, il est atteint de schizophrénie, de paranoïa, de dépression et d'addiction à la morphine qui le conduisent à avoir un rapport troublé avec le réel. On constate que le fait d'être performant en informatique a un coût sérieux pour le héros. Une partie importante de la première saison montre comment il va être recruté par une société fantôme, la *fsociety*, dont le modèle est les *Anonymous*[8].

L'autre série qui fait la part belle à l'informatique est la série *Scandal* de Shonda Rhimes diffusée depuis 2012 sur ABC. En France, elle est diffusée par Canal+ depuis 2013. La série est basée sur l'activité professionnelle et la vie personnelle d'Olivia Pope, une experte en relations publiques ayant pour mission de résoudre des situations de crise. Son équipe est entre autres composée, comme personnages récurrents, d'un *hacker* et d'une détective. Tous les deux sont hyper compétents pour retrouver des informations, faire disparaître des éléments, manipuler des données numériques. Cependant, le *hacker* a aussi la particularité d'être un tueur en série et la détective celle d'être amoureuse de tueurs en série (et d'être initiée par eux).

---

[8] Mouvement rassemblant des *hackers* œuvrant sur Internet dans un but particulier, généralement la liberté d'expression.

Dans ces deux exemples, on voit explicitement des personnages hyper performants en informatique (ce qui n'est pas si fréquent). Dans les deux cas, les personnalités sont déséquilibrées psychologiquement, comme si la compétence en informatique était un don maudit.

3.3 L'informaticien devient une entité multiple ou une intelligence artificielle

Mais si on comprend mal ce que peut faire un informaticien, ou s'il n'est pas question d'introduire un élément narratif avec des comportements étranges, une solution existe pour les auteurs. Il suffit de dématérialiser la fonction. Un peu comme aujourd'hui nous utilisons des espaces de stockage pour nos données qui ne sont plus physiquement à notre portée (le *cloud*), le personnage devient une entité insaisissable et multiple. Pour être juste, il ne faudrait pas laisser croire qu'il s'agit de se débarrasser d'une fonction narrative, car des informaticiens se sont organisés pour être insaisissables au travers de réseaux comme les *Anonymous*.

On voit ainsi apparaître dans des séries visant un large public des communautés d'informaticiens qui, en tant que telles, occupent la place d'un personnage. C'est le cas par exemple dans *Elementary*. Cette série américaine a été créée par Robert Doherty et est diffusée depuis septembre 2012 sur le réseau CBS. En France, elle est diffusée par M6 depuis 2014. Il s'agit de reprendre le personnage de Sherlock Holmes et de le situer géographiquement à New York. Il y partage la maison de son richissime père avec Watson, chargé de suivre son addiction. L'époque de l'action étant contemporaine de la nôtre, Sherlock Holmes fait parfois appel à une communauté d'informaticiens appelé *Everyone*. Il ne faudrait pas en conclure que nous tenons enfin un exemple où les informaticiens se comportent normalement, car ils font payer à Sherlock Holmes leurs prestations en l'humiliant.

Dans une autre série, l'informatique a une place prépondérante dans la narration, sans elle aussi être incarnée. Il s'agit de *Person of Interest*. Cette série télévisée américaine a été créée par Jonathan Nolan, produite par J. J. Abrams, et diffusée entre septembre 2011 et juin 2016 sur CBS aux États-Unis. Elle est diffusée en France sur TF1 depuis mars 2013. Dans cette série, un richissime homme d'affaires a développé un code informatique capable de surveiller l'ensemble de la population américaine

(communications, mails, téléphones, caméras de surveillance, etc.) et qui identifie des alertes au crime. La motivation du personnage est d'éviter un nouveau 11 septembre. Ce personnage engage alors un ancien membre de la CIA pour qu'ils tentent de concert d'empêcher la réalisation de ces crimes. La série est considérée comme une excellente série de fiction. Le programme informatique joue ici un rôle prépondérant dans la fiction. Cependant, il n'est pas du tout réaliste de croire en l'existence de tels systèmes (Masseglia 2013).

Peut-être que si l'on pousse la situation à l'extrême, on retrouve non plus un programme en tant qu'élément de la narration, mais un programme en tant que personnage. C'est le cas dans la série *Real Humans*. Cette série suédoise créée par Lars Lundström, réalisée par Harald Hamrell et Levan Akin, a été diffusée entre 2012 et 2014 sur la chaîne suédoise SVT1, reprise en France par Arte entre 2013 et 2014. Elle met en scène un monde dans lequel des intelligences artificielles sont si parfaitement développées qu'elles ont des formes humanoïdes et sont intégrées à la société des hommes. L'enjeu dramatique est la conquête de leur liberté par les machines. Il s'agit de revenir sur les problèmes classiques de l'intelligence artificielle, au travers de la fiction contemporaine. Dans cette série, les machines sont des personnages à part entière et leurs problèmes sont les problématiques de la série. En cela, les Hubots de *Real Humans* sont les dignes héritiers d'Hal, l'ordinateur du vaisseau de *2001, l'odyssée de l'espace* de Stanley Kubrick, (Amblard 2013).

3.4 Quelques représentations réalistes

On trouve aussi des représentations d'informaticiens moins caricaturales que celles que nous venons d'évoquer. Il semble que le portrait présenté dans les sections précédentes montre l'attrait pour la figure de l'informaticien et son incarnation comme un type de personnage. Mais dans la même période, on trouve des narrations qui intègrent les problématiques de l'informatique. On voit ainsi que l'informaticien, soit en conservant une présentation caricaturale - celle défendue précédemment - acquiert le rôle de moteur fictionnel, soit quitte sa visée caricaturale pour devenir un personnage standard.

C'est le cas dans la série *Halt and Catch Fire* qui est une série télévisée américaine créée par Christopher Cantwell et Christopher

C. Rogers diffusée depuis juin 2014 sur AMC. L'histoire se déroule au début des années 1980 aux États-Unis, d'abord au Texas dans les premières saisons avant de se déplacer dans la *Silicon Valley*. Les personnages principaux cherchent à développer des ordinateurs personnels dans un marché en pleine explosion et très concurrentiel. Ils doivent donc développer à la fois des machines physiques, des logiciels gérant les composants, et des logiciels de service aux utilisateurs. Ils ont donc différentes compétences en informatique (dans son acception large) et doivent collaborer pour réussir. Dans les premières saisons, les personnages ont certes quelques problèmes de comportement, comme toute figure d'informaticien classique, mais restent à l'image des personnages habituels dans les séries. Ils permettent de faire avancer la narration, pas nécessairement au travers de leur incapacité à comprendre le monde qui les entoure ou à communiquer avec l'extérieur. Ils n'ont aucune pathologie mentale handicapante. Par ailleurs, cette série cherche à être très réaliste quant à l'environnement et aux problématiques, et y parvient de manière plutôt convaincante.

Un autre exemple intéressant est la série *The Code*, mini-série australienne créée par Shelley Birse et diffusée en septembre 2014 sur ABC1. En France, elle a été diffusée sur Arte en février-mars 2015. L'une des motivations narratives de cette série était justement de prendre un élément informatique et de le mettre au cœur de l'histoire. D'où le titre de *The Code*. Finalement, l'histoire se retrouve rapidement confrontée à la nécessité d'avoir un passeur entre ce personnage fictionnel et les autres personnages. Ainsi les auteurs ont choisi d'utiliser un personnage atteint d'autisme. Il n'agit donc pas de manière cohérente dans l'histoire, mais doit être consulté pour accéder à l'information. S'il peut sembler qu'à nouveau les auteurs aient utilisé une forme caricaturale comme celles que nous avons évoquées dans les paragraphes précédents, il faut noter ici l'effort fait de considérer l'élément informatique comme un parmi d'autres. À mettre également au crédit de la série, la tentative de ne pas présenter le personnage autiste comme seul détenteur d'un savoir ésotérique, mais bien comme le détenteur d'un savoir spécifique ou d'une compétence particulière, à l'instar d'autres personnages qui maîtrisent par exemple les arcanes du pouvoir politique.

On voit qu'avec ces deux références, les informaticiens perdent leur caractère caricatural tout en conservant des stigmates et changent de statut en devenant moteur de l'histoire.

Une série très récente montre une certaine évolution tant dans la compréhension de ce que peut réaliser l'informatique que de sa perception. Dans la série américaine *Quantico*, créée par Joshua Safran et Mark Gordon, et diffusée à partir de septembre 2015 sur ABC, on suit à la fois une promotion d'agent du *FBI* en formation et les mêmes personnages pris dans une série d'organisation d'attentats à New-York. L'élément principal de cette série est le jeu de construction de la narration qui passe du temps de la formation au temps présent, montrant l'évolution des rapports entre les personnages et la gestion matérielle et politique d'une menace terroriste. Évidemment, tous les personnages sont d'une très grande compétence, tant dans le maniement des armes, de la psychologie, de l'analyse et de la synthèse, et, en plus, de l'informatique. Ainsi, la maîtrise de la complexité de l'informatique n'est plus un élément différenciant. Ils sont tous compétents (même si certains personnages sont plus efficaces que d'autres). Dans le même temps, la présentation de l'informatique y est tout à fait caricaturale. Par exemple, les terroristes contrôlent l'héroïne en se faisant passer pour d'autres personnages grâce à un super logiciel de transformation de la voix. Ce type de produit n'existe pas encore, et comme nous l'avons suggéré dans la première partie, il nécessiterait l'exploitation de briques logicielles dont nous ne disposons pas à l'heure actuelle.

Conclusion

Dans cet article, nous avons restreint la présentation de l'informaticien à sa relation avec la langue et le langage. Ce point de vue nous semble important parce que la langue est nécessaire dans la communication entre les hommes, et permet d'interroger les fonctions des langages de l'informatique. Nous avons également défini les capacités actuelles de manipulation des données numériques linguistiques. Nous avons présenté des outils effectifs actuellement développés dans des sphères technologiques, et mis en avant l'idée que bien souvent, ces outils sont présentés de manière à créer une fiction de l'informatique. Il nous paraît important de questionner cette vision, car bien souvent, ce sont ces

éléments de communication qui sont repris pour définir les compétences des personnages d'informaticiens dans la fiction.

Nous pouvons ainsi nous interroger sur la manière dont la fiction rend compte de la compétence à communiquer avec les ordinateurs à la recherche d'informations particulières, tout comme la possibilité qu'ont les machines de communiquer directement avec des humains.

Dans une seconde partie, nous sommes revenus sur l'utilisation de la maîtrise de la langue de l'informatique dans la fiction, montrant comment elle crée un nouveau continent inatteignable pour les néophytes. Nous ne cherchons pas à illustrer notre propos à partir de différents supports de fiction et nous nous concentrons uniquement sur les séries télévisées qui ont été diffusées sur les chaînes nationales de télévision dans les dernières années (après 2010). Ces séries étant largement accessibles, elles alimentent directement l'imaginaire collectif, transférant dans la société les figures caricaturales des informaticiens. On voit ainsi la construction d'une sorte de démiurge capable de contrôler le passé (l'accès aux traces laissées par les utilisateurs), le présent (en étant acteur de la narration) et le futur (en prévoyant ce qui va advenir par analyse des données massives).

De manière schématique, la caractéristique de l'informaticien est de maîtriser au moins une langue et des langages. Il apparaît comme doté de la faculté de communication avec le monde numérique. Mais cette vue est une chimère qui éloigne l'informaticien de la communauté des hommes. Ainsi, il est régulièrement atteint d'une pathologie mentale (paranoïa, schizophrénie, etc.).

L'informatique est largement réduite à une vision naïve tant de ses enjeux que de ses réalisations effectives, ce qui laisse croire que la machine peut tout et l'informaticien peut tout lui demander. Cette aptitude a alors un coût, car l'informaticien est une créature complexe incapable d'entretenir des relations sociales normales et apaisées avec les autres personnages. Après avoir critiqué cette manière de présenter la discipline, nous sommes revenus sur quelques représentations plus réalistes qui montrent qu'un nouveau mouvement émerge. Les auteurs semblent avoir une meilleure compréhension des enjeux et n'en font plus un élément externe. Ils vont jusqu'à l'intégrer comme acteur principal de la narration.

Cette transformation s'accompagne par ailleurs d'une meilleure considération de l'informatique dans l'organisation de la

société, ce qui s'illustre par la mise en place de diverses structures gérant les aspects éthiques de la discipline (Dowek et *al.* 2009) ou de son intégration dans le système scolaire. Sans résoudre toutes les difficultés et les questions, ces mouvements permettront certainement de définir un nouveau personnage de l'informaticien, bien moins austère et plus intégré dans le monde contemporain.

Bibliographie

Amblard M. (2013), *Real Humans : des machines qui parlent comme des hommes, ou presque…*, Interstices, INRIA

Chomsky N. & Schützenberger M. P. (1963), The Algebraic Theory of Context-Free Languages, Computer Programming and Formal Systems, *Studies in Logic and the Foundations of Mathematics*, vol. 35, p.118-161

Dowek G., Guiraud D., Kirchner C., Métayer D. L. & Oudeyer P.-Y. (2009), *Rapport sur la création d'un comité d'éthique en Sciences et Technologies du Numérique*, Technical report, INRIA.

LeCun Y., Bengio Y. & Hinton G. (2015), *Deep learning*, *Nature*, vol. 521, n° 7553, p. 436-444.

Longo G. (2009), Chapter Laplace, Turing and the "Imitation Game" Impossible Geometry, *in* Epstein R., Robert G., Beber G. (dirs.), *Parsing the Turing Test: Philosophical and Methodological Issues in the Quest for the Thinking Computer*, Dordrecht, Springer Netherlands, p. 377-411.

Manning C. D. (2015), Computational Linguistics and Deep Learning, *Computational Linguistics*, vol. 41, n° 4, p. 701-707.

Masseglia F. (2013), *Person of Interest : la surveillance des données individuelles pour anticiper les crimes*, Interstices, INRIA.

Russell S. J. & Norvig P. (2003), *Artificial Intelligence: A Modern Approach, second edition*, Upper Saddle River, Pearson Education.

Searle J. R. (1980), Minds, Brains and Programs, *The Behavioral and Brain Sciences*, Cambridge, Cambridge University Press.

Turing A. (1950), Computing machinery and intelligence, *Mind*, vol. 59, n° 236, p. 433-460.

Apports croisés entre fiction et théorie du *Dark Side* en entreprise : le cas de la fiction *The Challenger Disaster* (2013)

Jean-Pierre Dumazert & Vincent Helfrich

L'explication et la formalisation de certaines théories en sciences de gestion passent parfois par l'utilisation de l'analogie[1], afin d'expliquer des phénomènes difficilement observables ou impossibles à extraire de documents, car ils relèvent de comportements tacites. Cela est notamment valable pour les travaux décrivant certains comportements sociaux en entreprise. Dans ce contexte, l'utilisation de l'analogie traduit un mode de raisonnement inférentiel, conduit à l'aide d'une « référence connue » pour décrire les « phénomènes observés » :

> « L'analogie est un "vecteur" cognitif pour la recherche de connexions, de relations, de correspondances entre un nouveau domaine questionné et un domaine bien connu. […] Par conséquent, l'analogie peut être interprétée comme un schéma cognitif qui conduit à la recherche de connexions relationnelles (ou correspondances) à l'intérieur des domaines considérés et entre eux. » (Biela 1998, p. 87)[2]

Dans ce texte, nous nous intéresserons aux travaux sur le *Dark Side* en entreprise, pour lesquels des références fictionnelles servent de vecteurs pour l'analogie, à l'image du mythe de Gygès décrivant le pouvoir de l'invisibilité. Notre réflexion a pour but de souligner les apports croisés entre la fiction et les théories autour du cas du *Dark Side* en entreprise. Nous souhaitons réaliser un bouclage qui souligne à la fois les apports de la fiction à la

---

[1] Dans ce texte, nous n'établirons pas de nuance significative entre l'analogie et la métaphore, à l'image des travaux de D. Gentner : « Beaucoup de métaphores (peut-être la plupart) sont principalement des comparaisons relationnelles, et sont donc essentiellement des analogies. » (Gentner 1983, p. 162, traduction personnelle)

[2] Traduction personnelle.

formalisation des travaux sur le *Dark Side*, puis les apports de ce processus analogique pour l'étude de la mise en récits de certaines pratiques de l'informaticien dans la fiction, et plus généralement des détenteurs d'un « code » agissant comme un artefact de pouvoir, et parfois de déviance.

Cette recherche se veut volontairement transversale, empruntant des outils conceptuels aux théories de gestion, à des doctrines philosophiques, à la psychanalyse ou à des études littéraires et cinématographiques. Cette transversalité est nécessaire afin de mener à bien notre bouclage et d'illustrer le caractère nomade des concepts utilisés.

Dans un premier temps, nous reviendrons sur les influences fictionnelles dans la formulation des travaux sur le *Dark Side* en entreprise. Puis nous décrirons les apports de cette analogie à l'analyse de la déviance dans la fiction.

L'œuvre principale de notre étude est le film *The Challenger Disaster*, réalisé en 2013 par James Hawes. Il retrace l'histoire de la commission d'enquête présidentielle (commission Rogers), chargée d'analyser les causes de l'accident de la navette *Challenger* du 28 janvier 1986, ayant causé la mort de sept astronautes. Le film est également basé sur le livre de Richard et Gweneth Feynman et Ralph Leighton : *What do you care what other people think ?*, ainsi que sur des interviews des protagonistes de l'époque. Le récit du film est construit autour du physicien et prix Nobel Richard Feynman, qui a été membre de cette commission. Ce personnage est central dans l'intrigue, tout comme le physicien l'a été dans les faits réels, car il ne souhaite pas entrer dans le jeu politique de la commission et veut s'en tenir uniquement aux faits scientifiques. Cette posture le conduit à mener une enquête rigoureuse et factuelle, alors que certains membres de la commission (notamment sa présidence) ont une posture politique bienveillante à l'égard de la NASA. Ce film a la particularité de traiter le cas emblématique des premiers travaux sur le *Dark Side* et donc de constituer à lui seul cette boucle entre fiction et théorie. De plus, s'agissant d'une fiction historique, ce récit est également contraint par les caractéristiques propres à ce type de fiction.

1. Les influences fictionnelles à la formulation du *Dark Side* dans les organisations

Le *Dark Side* est un champ d'observations, d'interprétations et de constats, apparu au début des années 1990, via les travaux de recherche de Diane Vaughan. Ce mouvement scientifique s'est surtout développé aux Etats-Unis, puis en Angleterre, à partir d'éléments fondés majoritairement sur la déviance négative dans les entreprises. La qualification de *Dark Side* a été reprise notamment en 2004 dans l'ouvrage collectif *The Dark Side of Organizational Behavior* dirigé par Griffin & O'Leary-Kelly. Dans leur ouvrage, le collectif d'auteurs relate de façon empirique des faits déviants au sein de différentes organisations : des complots, des discriminations, des tentatives de corruption, des mensonges, des comportements violents et des phénomènes en opposition avec l'ordre moral et l'éthique des organisations. Les auteurs décrivent la face cachée des comportements au travail, se déroulant en dehors des normes, des règles et des attentes normales du système. L'apport de l'ouvrage paru en 2004 est considérable pour deux raisons principales. La première est liée aux méthodes et techniques mobilisées pour observer, comprendre et décrire le *Dark Side*. La seconde, plus comportementale, est définie par la nécessité pour le chercheur de se fondre dans le système afin d'y côtoyer le *Dark Side* lui-même. L'immersion dans la part d'ombre est décrite comme un moyen incontournable pour voir et observer sous la surface des choses. Ainsi, les phénomènes qui composent et caractérisent le *Dark Side* sont souvent difficiles à observer et complexes à traduire. Là aussi, Griffin & O'Leary-Kelly (2004) invoquent deux raisonnements pour expliquer cela. Le premier est que toute organisation ne dévoile pas facilement sa part d'ombre, dépense de nombreux moyens pour en cacher l'existence et n'a aucun intérêt à laisser apparaître une déviance négative auprès de ses parties prenantes. Le second est que pour la plupart des acteurs, le déni est souvent la norme face à l'existence de la part d'ombre. La présence de phénomènes furtifs n'est pas facilement admise par le commun des individus en entreprise. Pourtant, plusieurs personnes vivent et travaillent en proximité avec le *Dark Side*, le subissant même parfois. Mais, plusieurs études empiriques l'ont montré de 1998 à 2013 (Griffin et *al.* 1998 ; Robinson & Greenberg 1998 ; Seth et *al.* 2013), toute tentative visant à recueillir des témoignages, des expériences ou des observations, se

heurte bien souvent à un mur de silence. Les acteurs évoluant à côté du *Dark Side*, ou le subissant, ont peu de liberté quant aux éléments de discours qu'ils sont à même de produire. La parole n'est pas franchement libérée, le déclaratif souvent limité à des points abordés de façon évasive, peu précis ou exploitables. Cela s'explique par la crainte de représailles ou de conflits internes de la part des personnes qui vivent au quotidien la présence de la part d'ombre, notamment lorsque cette dernière émane d'individus possédant le pouvoir dans l'entreprise.

Dans certains cas, les œuvres de fiction permettent d'approcher la réalité du *Dark Side* et d'en montrer certaines facettes à la lumière de la réalisation cinématographique. Ainsi, l'influence de la fiction peut être décrite en trois points. Premièrement, il est plus facile de mettre en scène dans une œuvre filmée des situations déviantes que de les observer *in situ* au travail. Deuxièmement, la fiction permet de monter les deux parties prenantes d'une situation déviante, les individus qui agissent au moyen de la déviance et ceux qui subissent les phénomènes négatifs qui en découlent. Troisièmement, la fiction s'inscrit dans un rôle de traduction des valeurs morales ou éthiques au moyen du jeu d'acteurs mis en scène. Ces mêmes valeurs étant rarement observables de façon explicite dans le comportement des individus concernés (Brunsson 1988).

1.1 Dark Side et sciences de gestion

Le *Dark Side* est un champ particulier du Comportement organisationnel en sciences de gestion. Le management, souvent questionné en tant que science de l'organisation des activités, est souvent mis à mal par des phénomènes remontant de la part d'ombre présente dans toute organisation. On sait depuis 1960 qu'un nombre croissant de réflexions ont fait la lumière sur des phénomènes peu enclins à se dévoiler en management. Ce que nous appelons *lumière* est bien entendu la façon dont de nombreux spécialistes (ou chercheurs) ont approché les relations sociales dans les entreprises. Rappelons qu'en 1863, Karl Marx traitait déjà de la condition humaine au travail. D'une certaine façon, il procédait à une approche du *Dark Side* en étudiant les conditions du travail ouvrier. Il relatait ainsi le décès tragique de Mary Anne Walkley, âgée de vingt ans, morte par excès de travail. Le *Morning Star*, journal influent de Londres, titra même sur les esclaves blancs

victimes d'une tâche qui les conduisait au tombeau. Encore aujourd'hui, lorsqu'on enseigne le Comportement organisationnel dans les écoles de management, on se place bien souvent en contrepoids au management scientifique de Frederick Taylor.

Le périmètre du *Dark Side* doit être vu selon deux angles d'approche, assez distincts sous l'observation, mais qui renvoient à des phénomènes déviants négatifs fréquemment liés et interdépendants. Dès 1990, une communauté de scientifiques s'est intéressée aux causes profondes du malaise et du mal-être au travail dans les entreprises. Dans la ligne du mouvement des relations sociales (1960), ils ont baptisé cette approche particulière *The Dark Side of Organizational Behavior*, focalisant volontairement leurs recherches sur le comportement de l'individu dans l'entreprise. Une partie d'entre eux a suivi l'analyse de la structuration interne des organisations, en évoquant plutôt la présence du *Dark Side in Organisations*. Peu connus en France actuellement, ces travaux ne réinventent pas les constats préétablis par l'histoire du management. Ils posent en revanche explicitement la question de la part d'ombre, en étudient la nature et forcent l'éclairage à descendre en dessous des valeurs de surface. Ainsi, les conditions de travail dégradées, le harcèlement au travail, les risques psycho-sociaux, le stress, le *burn-out*, les suicides ne sont « rien », si l'analyse ne porte pas sur l'objet principal. L'approche scientifique du *Dark Side* se veut volontairement brutale. Une part d'ombre existe au cœur des systèmes professionnels et des groupes sociaux. Elle abime la nature même des relations humaines. De configuration différente selon les situations, elle forme un champ d'étude complexe, à la fois théorique et empirique.

L'un des postulats centraux de la théorie organisationnelle du *Dark Side* est que d'autres alternatives sont envisageables pour décider et agir dans l'entreprise. Le travail, l'engagement et le respect des règles ne suffisent pas à chaque individu. Devant l'inégalité des parcours, des situations professionnelles, des risques liés à la carrière, l'individu peut mobiliser d'autres ressources afin d'obtenir un avantage ou éviter d'en perdre un. Dès lors, la question est posée. Peut-on avancer dans sa carrière professionnelle autrement que par l'exemplarité morale ? Sans aucune hésitation, les théoriciens et observateurs du *Dark Side* répondront par l'affirmative. De fait, ils prennent en compte la ligne du temps et posent la question centrale suivante : que cherche-t-on de façon longitudinale dans les situations de management au travail ? Le

Dark Side doit être considéré comme une présence reliée au temps et au mouvement des individus dans l'entreprise. L'éthique, l'exemplarité, la place et la considération de l'Autre sont par conséquent des états contingents, temporels et situationnels. Fort heureusement, des nuances existent à l'intérieur même de la part d'ombre. Tout n'est pas qu'évidence observable et ne possède pas un contour absolu par nature et par intention.

Pour les sciences de gestion, le *Dark Side* revêt une dimension particulière puisque la majorité des travaux, passés et actuels, porte principalement sur les vertus et les valeurs positives de l'entreprise. Evoquer la part d'ombre ou décrire les phénomènes déviants dans une organisation consiste à remettre en cause certaines théories dominantes plaçant l'acteur responsable et éthique au cœur même du système, de la vie au travail. Si une part d'ombre existe dans l'entreprise, cela signifie que des politiques, des décisions et leurs applications directes, sont directement touchés par la présence de phénomènes déviants négatifs. Certes, le système avance en suivant sa logique économique et sociale, mais il emmène avec lui une part d'ombre qui déstabilise les relations et met en péril procédés, actions et individus.

Le *Dark Side* n'est pas une notion facile à expliquer non plus, car elle porte clairement la marque de la défaillance du système et de sa fragilité. En général, les individus n'aiment pas évoquer la part d'ombre. Ils y voient un champ d'intentions pessimistes cherchant à contrecarrer les initiatives et les politiques. Ceux qui en souffrent ont bien souvent des difficultés à en parler (menaces, poids du corporatisme, etc.). Les autres, ceux qui en sont à l'origine, ne sont évidemment pas enclins à évoquer leurs agissements furtifs. La règle est assez simple à énoncer, tout ce qui appartient au *Dark Side* ne doit pas remonter à la surface, être connu ou dévoilé, être porté à la lumière.

On peut représenter l'approche scientifique propre au périmètre du *Dark Side* comme le montre le schéma 1 ci-dessous.

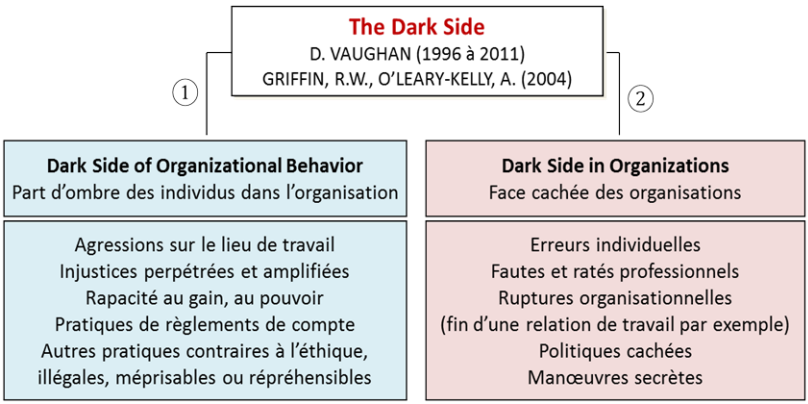


Schéma 1 : Les deux approches du *Dark Side*

Pour Diane Vaughan (2011), la face cachée des organisations (approche n° 2 du schéma 1) renvoie à la façon dont les choses tournent mal. Les erreurs, les fautes et les manquements professionnels d'une personne vont entraîner une rupture des relations avec d'autres personnes. La fiabilité et la confiance s'en trouvent inévitablement diminuées. Les modes de communication changent, l'opérationnalité de la collaboration se dégrade et l'ajustement mutuel n'est plus efficace. Il en résulte une forte probabilité de désastre, malgré la présence de signes avant-coureurs dans l'entreprise. Dans cette approche centrée sur l'entreprise, le *Dark Side* émet toujours des signaux d'alerte comme pour prévenir une catastrophe à venir.

Il n'y a pas de signes précurseurs dans l'approche très différente, centrée sur la part d'ombre des individus dans l'organisation (approche n° 1 du schéma 1). Les principaux travaux scientifiques s'y rattachant, postulent que les individus mettent en œuvre d'autres alternatives pour décider et pour agir (Griffin & O'Leary-Kelly 2004). Leurs motivations sont diverses : améliorer les conditions de travail, échapper aux règles, enfreindre l'ordre établi, augmenter ses privilèges ou maltraiter les autres par des comportements déviants négatifs. Le *Dark Side* n'évoque pas un acteur uniquement stratégique sur son lieu de travail, mais également tactique. Il s'avance dans le tissu relationnel des situations sociales de façon opérationnelle. Le *Dark Side* s'accompagne de comportements « qui peuvent sembler anodins

mais dont la répétition constante a des effets pernicieux. » (Leymann 1996).

Enfin, le *Dark Side* existe dans la violation des règles et le contournement de l'ordre dans l'organisation. Il représente tout ce qui se déroule sous couvert du secret (peu de personnes sont informées), d'une façon cachée (peu de personnes le savent ou s'en aperçoivent) et dans une certaine forme de rapidité (intervalles proches afin de laisser peu de temps à la réaction). Les relations interpersonnelles sont fortement dégradées et le climat social voit ses zones d'échanges et de concertation profondément affectées.

1.2 Dark Side et acceptabilité

Dans la théorie du *Dark Side*, la notion de zone d'acceptabilité est souvent présente. Cela sera décrit dans les travaux précurseurs de Diane Vaughan (1999), suite à l'analyse de l'accident tragique de la navette spatiale *Challenger* en 1986. Après dix ans d'enquête, Diane Vaughan et son équipe de la Columbia University montreront que le *Dark Side* était, en quelque sorte, accepté par le personnel de la NASA. Il n'était pas simplement présent dans l'organisation, mais également connu, accepté et considéré comme une variable « acceptable » par un grand nombre de personnes. Le film, produit en 2013, explique à travers la fiction de quelle façon une zone d'acceptabilité existait au sein de la NASA, dans les événements qui ont précédé le crash de la navette spatiale *Challenger* lors de son décollage. Ainsi, on apprend à travers l'œuvre cinématographique que le risque d'un crash de navette évoluait autour de 1 sur 200 au milieu des années 80, ce qui représente un aléa plutôt faible. Malgré le coût important de chaque vol de navette spatiale et le fait que la vie d'un équipage entier était en jeu à chaque fois, la NASA procédait donc à son programme de lancement en « acceptant » la déviance représentée par ce risque de 0,5%. Bien entendu, à la lumière d'événements plus récents (voir l'accident de train à Bretigny-sur-Orge en 2013), on pourrait sans problème considérer que le risque zéro n'existe pas. Et que tout risque d'accident, même tragique et relevant d'une probabilité très faible, ne relève pas du *Dark Side*. Cependant, dès lors que l'institution s'attache à camoufler l'existence du risque, à nier le risque lui-même et/ou à en cacher la probabilité d'apparition réelle sous un mensonge organisé, nous sommes bien dans le champ théorique couvert par le concept de *Dark Side*.

Ce que montre très bien *The Challenger Disaster*, c'est la façon dont certaines personnes influentes à la NASA avaient couvert le risque, faisant de ce dernier une variable furtive au sein même de l'organisation. Le risque répondait aux trois composantes de la furtivité (propre aux phénomènes du *Dark Side*) telle que nous la définissons dans nos travaux (Dumazert 2009 ; 2012). Tout d'abord, le risque était « *caché* » au niveau de l'institution. Peu de personnes étaient réellement informées, et celles qui l'étaient devaient soit l'accepter et se taire, soit démissionner ou être mises à l'écart par des moyens forcés. Ensuite, le risque était gardé « *secret* », car sa probabilité d'apparition réelle avait été modifiée et corrompue. On ne savait plus exactement de quelle façon certains paramètres de vol ou de sécurité avaient été obtenus. Les calculs et les données semblaient émaner d'une petite cellule interne à la NASA ne dévoilant ni ses sources, ni ses méthodes, pas plus que ses procédures de vérification. Dans ses travaux de recherche de 1990 à 2011, Diane Vaughan a démontré de quelle façon certains « mémos » avaient disparu ou comment l'information avait pu être détournée ou recodée par certaines personnes, afin d'échapper à toute vérification en boucle. À la NASA, on acceptait alors le *Dark Side* pour ce qu'il était, car sa faible probabilité de survenue semblait rendre les choses moins risquées et plus facile à contrôler. La zone d'acceptabilité était fondée à la fois sur le faible niveau de risque (1 vol sur 200) et sur l'organisation du mensonge autour du risque. Dans plusieurs articles au sujet du crash de *Challenger*, Diane Vaughan parlera de manquement, de désastre et de faute professionnelle pour qualifier l'acceptabilité du risque par les acteurs, au mépris du bon sens et d'un management responsable.

Enfin, le risque revêtait une dimension de « *rapidité* », car tout accident de navette spatiale lors de la phase de décollage, surpassait la capacité de réaction, de réparation et d'adaptation (Dumazert 2009) des organisateurs. En d'autres termes, le choix des options se limitait à une seule option : observer l'accident se produire. La vitesse d'exécution de l'accident et l'effet de surprise généré ne laissaient qu'une seule possibilité d'action : le constat *a posteriori*.

Accepter le *Dark Side*, c'est accepter le risque tout en admettant de façon absurde et vaine que tout danger peut être contenu dans une zone de contrôle, faussée et détournée de sa vraie réalité.

1.3 Dark Side et métaphores fictionnelles

La richesse de la littérature sur les organisations montre que la totalité des acteurs est dotée de pouvoirs, ou de micro-pouvoirs multiformes. Certains sont visibles et explicites, alors que beaucoup sont cachés consciemment ou non. La grande littérature fait également mention de la relation au pouvoir. Ainsi, H. G. Wells dans son roman fantastique, *L'homme invisible* (1897), développait le thème d'un pouvoir nouveau, celui de ne plus être vu tout en évoluant parmi ses semblables. Wells nous orientait vers un sujet captivant et particulièrement difficile, l'invisibilité d'un corps et les alternatives que cela présente. Les conséquences sont alors très nombreuses. Si l'individu est invisible, la contrainte morale perd sa signification puisqu'il peut se laisser aller à toutes les formes d'infraction, de criminalité et de méfait. L'individu peut ainsi échapper à une réalité sociale capable de l'identifier et de le réprimer. L'homme invisible est de fait en dehors du système et échappe à toute sanction. On remarque au fil du roman que créer de l'invisibilité, c'est devenir une source de menace et de crainte pour ceux qui ne la détectent pas. L'œuvre de Wells montre de quelle façon la science peut contourner l'ordre moral auquel adhère le commun des mortels. Etre invisible n'est pas acceptable pour la société. Même en contrôlant la science, l'homme invisible devient un danger pour le système social.

Sous l'angle de la philosophie, on peut mentionner Platon et sa mention du mythe de Gygès (*La République*, livre II). Le philosophe grec y affirme qu'aucune limite ne saurait être fixée aux désirs individuels et que de fait, tous les désirs cherchent satisfaction sans jamais se soumettre à une règle commune. Finalement, échapper aux règles et aux lois finit par nuire à cette forme d'organisation qu'est la démocratie. Sur ce point, le philosophe grec nous renvoie à l'une des caractéristiques du *Dark Side* : mettre à mal le système et générer du risque tout en faisant croire que les méthodes, visions et paramètres sont encore sous contrôle d'une autorité digne de confiance. D'autres types de métaphores symboliques et organisationnelles permettent également d'appréhender le *Dark Side* et d'en comprendre la nature. On les trouve notamment dans le champ jungien et la psychanalyse propre à l'individu ou aux organisations. L'apport de ces métaphores symboliques (ou archétypes) est majeur lorsqu'il s'agit d'identifier et de comprendre le comportement des individus

dans le rapport avec la déviance (négative ou positive d'ailleurs). Bien entendu, nous ne disons pas ici que ces archétypes sont systématiques et qu'ils s'imposent à tout comportement ou à tout individu au travail, ou dans sa vie sociale. Notre propos est plutôt de montrer de quelle façon certains archétypes peuvent éclairer la grille de lecture de l'observateur, face à un comportement surprenant, inattendu et sortant parfois du cadre professionnel et moral attendu. De plus, ces archétypes se retrouvent aussi dans la fiction, ce qui permet de poursuivre notre bouclage entre fictions et théories.

1.4 L'archétype de l'Ombre

De façon nomade, d'autres disciplines nous permettent de relier le *Dark Side* à certains comportements engendrant des phénomènes déviants dans toute organisation. Ainsi, avec l'avènement de la psychanalyse, Freud, dans son ouvrage *Métapsychologie* (1924), rompt avec la philosophie traditionnelle et particulièrement avec Descartes. Il fait apparaître l'Homme comme agissant selon son inconscient, sa part d'ombre. En évoquant cette part d'ombre, pour faire le lien avec la théorie du *Dark Side*, nous introduisons ici une passerelle probable entre des phénomènes non codifiés et le symbolisme organisationnel. La rationalité est un concept récurrent en management imposant l'idée que tout ne peut être envisagé, pensé et de fait, réalisé avec maîtrise. Ce qui bien entendu est différent de la volonté de cacher les choses, d'agir sous couvert du secret et de privilégier certaines formes de rapidité pour obtenir un avantage ou éviter d'en perdre un. Pour les théoriciens du *Dark Side*, si l'on part du postulat que tout fait observable peut conduire à poser des certitudes, on oublie l'Ombre. Or, dans la théorie jungienne, l'archétype de l'Ombre rencontre l'inconscient personnel. D'une certaine façon, on peut considérer que l'Ombre est formée par la partie sombre (négative) de la personnalité. Ce que Jung lui-même définit comme « la somme possible des défauts cachés, des fonctions insuffisamment développées et des contenus désavantageux de l'inconscient personnel. » (Jung 1993, p. 118).

Ce qui nous semble intéressant avec l'archétype jungien de l'Ombre, est qu'elle n'est pas cependant « l'opposée de la conscience » (Luc 2009, p. 64). Pour Humbert (1983), l'Ombre représente ce qui manque à chaque personnalité même avec des aspects que nous préférerions éviter (valeurs rejetées par la

conscience, pulsions refoulées). En constituant un devenir potentiel du conscient et non uniquement du refoulement, l'Ombre « est pour chacun ce qui aurait pu vivre et qui n'a pas vécu. » (p. 56). Dans la pensée jungienne, la rencontre avec l'Ombre peut être porteuse d'apprentissage et être source d'accomplissement pour l'individu :

> « Le Moi doit savoir renoncer à son amour-propre et à sa suffisance pour laisser s'épanouir quelque chose qui apparaît négatif, mais peut en réalité ne l'être pas. » (Jung 1964, p. 173-175)

Pour Jung, nous préférons ne pas être confrontés à certains aspects de notre personnalité, mais l'Ombre s'impose comme une sorte d'antagoniste inévitable. L'individu mis en difficulté dans l'organisation verra surgir l'Ombre inévitablement. Jung expliquait également que l'Ombre renaît en permanence sous d'autres formes puisque liée au développement du sujet. Elle est ce que nous pourrions être, mais que nous ne sommes pas ou « pas encore ». Ainsi, la posture peut nous apparaître comme complexe à aborder :

> « quelle que soit la forme qu'elle adopte, la fonction de l'Ombre est de représenter le côté opposé du Moi et d'incarner précisément les traits de caractère que nous détestons le plus chez les autres. » (Jung 1964, p. 173 ; cité par Luc, 2009)

Dans le film, *The Challenger Disaster*, la figure de l'Ombre apparaît plusieurs fois au travers du comportement de certains membres de la NASA. De façon remarquable, des certitudes sont posées, de fausses affirmations jalonnent les discours et les déclarations. La somme possible des défauts cachés montre la puissance du *Dark Side* dans le système de l'institution. Les responsables du mensonge sont bien dans l'ambivalence de leur fonction professionnelle. Ils déclarent porter les valeurs de l'organisation toute entière, rejetant en cela tout fait négatif pouvant être à l'opposé de la conscience responsable. Dans le même temps, ils laissent perdurer et s'épanouir une déviance qui devrait être considérée comme négative, mais qui après tout ne l'est peut-être pas. Tout du moins, jusqu'à l'accident du 28 janvier 1986, où il est alors trop tard, ne laissant d'autre choix que de faire face à la réalité. Le *Dark Side* doit alors être contenu pour éviter qu'il ne remonte à la surface et ne fasse éclater une affaire d'Etat au plus haut niveau.

Dans les dernières minutes du film, les experts de la NASA, présents lors de la Commission Rogers, sont contraints de faire face

à l'Ombre de leur propre personnalité, antagoniste inévitable que Richard Feynman parvient à faire ressurgir par une simple expérience scientifique. Pour les experts scientifiques de la NASA, l'Ombre est bien ce qui aurait pu être (l'honnêteté et la rigueur professionnelle) et qui n'a pas vécu. Cela montre également l'une des forces du *Dark Side*, qui est d'emporter dans la chute ses principaux artisans et acteurs lorsque la déviance négative est portée à la lumière.

Richard Feynman, dans son rapport remis au Président de la Commission Rogers, parlera d'ailleurs de manquements, d'erreurs techniques et de fautes du management. Face au *Dark Side* et à l'Ombre contenue chez certains membres de la NASA, Richard Feynman vient faire tomber les murs du système, dévoilant ainsi les mensonges, les intentions cachées et les déviances négatives. Pour réussir cela, outre son expertise scientifique reconnue mondialement en 1986, Richard Feynman va user d'un statut particulier, puisqu'il est le seul membre de la Commission Rogers à ne pas faire partie de la NASA ou de l'Air Force. On comprend d'ailleurs au cours de la fiction que c'est pour cette raison qu'il a été contacté en amont. Il peut alors se permettre de jouer avec le système, d'ironiser, de critiquer les procédures et de rendre ridicules certaines informations qui lui parviennent. Cette figure particulière, qui use de moquerie et d'une certaine forme d'irrespect envers le système et ses règles, s'appelle le Fripon (Jung, 1941).

1.5 L'archétype du Fripon

Le Fripon est une figure symbolique qui apparaît dans les mythes et les désordres personnels. En s'accordant avec certains spécialistes de la théorie jungienne, le Fripon (*trickster*), peut être comparé à l'ombre individuelle. Le Fripon peut être également considéré comme une figure détachée de la part d'ombre. L'archétype du Fripon intervient généralement lorsqu'un état de conscience est en train de disparaître (Jung, Kerenyi & Radin 1941 ; 1958). Le Fripon intercède dans une séquence particulière. Il s'agit de faire remonter la figure de l'Ombre, de la remettre en lumière. Et par là-même, de l'exposer à la critique de la conscience. À la suite de Jung, certains auteurs ont décrit l'archétype du Fripon sous des traits positifs pouvant parfois indiquer une résolution positive du conflit. Ainsi, Jung, Kerenyi & Radin l'ont décrit

comme une figure primitive en psychanalyse, fortement reliée aux instincts et souvent synonyme d'impulsivité : « Il se manifeste par une sorte de seconde personnalité de caractère enfantin et inférieur » (1958, p. 186). La figure symbolique du Fripon manie l'art de la friponnerie et du détour amusant le roi par l'allégeance, la connivence et la déférence. Ce sont là les manières du Fripon. Et ses armes peuvent être l'humour, le rire et l'ironie, les lapsus et les actes manqués. Dans l'organisation, au travail, le Fripon énerve, agace et rend absurde certaines situations. À plusieurs reprises au cours de la fiction, le personnage de Richard Feynman se place en opposition avec la Commission Rogers et irrite son président. Il ne respecte pas les règles de l'enquête, suit son flair de scientifique, casse le modèle classique d'investigation et contourne les façons de faire de la NASA ou de l'Air Force. Tout comme la figure du Fripon, son comportement est souvent jugé capricieux et non approprié. Toutefois, caprices et manque de respect fondent l'une des plus grandes forces de l'archétype, car cela peut cependant s'avérer couronné de succès. N'oublions pas qu'il s'agit bien d'une figure de l'archétype de l'Ombre. Le Fripon peut amuser ou séduire, mais peut paraître également abject :

> « Ses aspects positif et négatif verront ainsi le Fripon amener respectivement la joie et la bonne humeur, ou le dépassement, dans le chef de l'individu, des limites de la bienséance, faisant de lui un être provocant, choquant voire insultant. » (Luc 2009, p. 70)

On trouve ici la quintessence du Fripon, du fait de son manque de relation avec le monde et de cet état inconscient qui le caractérise.

Dans les contes, mythes et légendes, le Fripon apparaît souvent comme un être étrange, une créature à l'apparence inattendue, un individu tantôt drôle, tantôt manipulateur ou sournois, bien que très souvent maladroit. Finalement, la vision que nous pourrions en avoir est résumée par Jung, Kerenyi et Radin :

> « Il est le trompeur qui est toujours lui-même, trompé […] il ne connaît pas de valeurs sociales ou morales, il est livré à ses convoitises et à ses passions et pourtant, toutes les valeurs sont engendrées par ses actions. » (1958, p. 8)

Parmi les œuvres de fiction, *Le Seigneur des Anneaux* de Tolkien propose une figure particulièrement représentative de celles de l'Ombre et du Fripon. Il s'agit de Gollum, personnage tourmenté qui accompagne Frodon dans sa quête de l'Anneau

unique. À la fois l'Ombre et le Fripon, Gollum souhaite faire échouer la quête de Frodon afin de s'emparer de l'Anneau unique. Pour parvenir à ses fins, il tentera de jouer plusieurs rôles, tantôt dupant ses compagnons, tantôt les aidant et finissant par se montrer violent et fourbe. Mais comme on l'apprend au cours de l'histoire, sans la présence de Gollum et sa figure emblématique chaotique, la quête aurait certainement échoué. Il ose et adopte de façon inattendue des comportements déviants et dangereux, narguant plusieurs factions du roman (Royaume du Gondor, du Mordor, Arachne, Sauron et Elfes) pour finalement parvenir à presque l'emporter à la toute fin de l'histoire. Trahi par sa part d'ombre, le fripon Gollum meurt avec elle.

Dans *The Challenger Disaster* (2013), Richard Feynman apparaît clairement comme la figure du Fripon qui amène le chaos, bouscule l'ordre établi et les conventions, puis fait éclater à la lumière toute la vérité sur les causes réelles du crash de la navette spatiale. Bien entendu, la figure emblématique est d'autant plus imprévue que le scientifique est Prix Nobel de Physique, mondialement réputé pour ses travaux de recherche. C'est pourtant la force du personnage de Richard Feynman qui va casser d'une certaine façon le mythe du vieux sage, du puits de science, pour endosser celui du Fripon. Face à l'austérité de la Commission Rogers et à la rigueur militaire de l'Air Force et de la NASA, le personnage de Richard Feynman montre un visage décalé, peu affable et prêt à contourner les règles. Tout au long de la fiction, on ne peut s'empêcher de penser que cet art de la friponnerie est une arme redoutable dans un univers fondé sur l'ordre, le grade et l'autorité militaire. Enfin, la plus grande force du personnage de Richard Feynman sera d'opposer à la Commission Rogers son désir de secret (du secret d'Etat pouvant cacher les véritables raisons du crash). Pour y parvenir, il finira par imposer son rôle de fripon. Ainsi, la vérité pourra être dévoilée uniquement si la Commission Rogers laisse Richard Feynman jouer la carte de l'absurde et de l'ironie.

2. Les apports du *Dark Side* à l'analyse des œuvres de fiction

2.1 Analyse de la fiction historique : The Challenger Disaster *(2013)*

Le film de 2013 retrace un événement réel : l'enquête autour du crash de la navette *Challenger*, ce qui engendre une série de contraintes spécifiques à ce type de récit. Il s'inscrit à la frontière entre un film historique et une fiction dramatique. Par certains aspects, il prend également la forme d'un film biographique (*biopic*) portant sur Richard Feynman, notamment parce qu'il s'inspire d'un ouvrage biographique sur le physicien et développe davantage la vie de ce personnage (cours en amphithéâtre, vie privée, problèmes de santé, passé dans le projet Manhattan…). Les principes spécifiques aux récits historiques et les contraintes intrinsèques aux récits de fiction en général instaurent une dualité entre la quête de vraisemblance, au sens premier d'une « relation avec la réalité » (Todorov 1968, p. 2), et le maintien d'une vraisemblance, dans une acception plus large, cherchant à « faire croire qu'elle se conforme au réel » (Todorov 1968, p. 3). Cette dualité est très bien exprimée dès le début du film, avec l'affichage de la mention : « Ceci est une histoire vraie », suivie de près par le message : « Certaines scènes ont été créées à des fins dramatiques ». À titre d'exemple, la récidive du cancer de Richard Feynman occupe une place importante dans le récit[3], alors que dans les faits, la maladie ne s'est déclarée qu'après la fin des travaux de la Commission. À côté de ces adaptations volontaires des faits, le film entretient son lien au réel par l'utilisation régulière d'archives incorporées dans certaines scènes (reportages télévisés ou radiodiffusés, discours du président Reagan, bandes sonores de la Nasa…).

On retrouve également dans le film les six principes des fictions historiques décrits par Robert Rosenstone (1995). Le respect de ces six principes constitue une série de contraintes qui

[3] La maladie renforce l'image du physicien entêté à faire éclater la vérité. Des parallèles sont établis entre certains de ses symptômes (sensation de froid, rigidité des muscles des mains) et des faits importants de l'enquête (température le jour de l'accident, rigidité des joints toriques). Le film laisse même entendre que Feynman établit les liens de causalité de l'accident à l'aide de ses symptômes.

vont influencer la présentation des faits, mais aussi la restitution des éléments du *Dark Side* dans le cas qui nous intéresse. Le premier principe consiste à exiger que soit présentée une *dynamique de progrès* selon laquelle la situation s'améliore entre le début et la fin du récit. Dans le cas de *The Challenger Disaster*, ce progrès prend forme par le passage de la catastrophe (explosion de la navette) et de la rigidité initiale de la commission à la révélation de la vérité sur les causes de l'accident, la prise de conscience des défaillances de la Nasa et la correction des erreurs (présentée dans l'épilogue). Dans la réalité, la situation n'est pas aussi simple, car tous les problèmes n'ont pas été résolus, une part d'ombre subsistait, conduisant à une nouvelle catastrophe quelques années plus tard.

Deuxièmement, le récit procède à une *individualisation de l'Histoire* autour de personnages. C'est notamment le cas du personnage de Richard Feynman et de certains membres de la commission (l'astronaute Neil Armstrong, l'astronaute Sally Ride, le général Donald J. Kutyna). Ce principe peut tendre à masquer le rôle de certains protagonistes secondaires pour la fiction, mais centraux pour le *Dark Side*.

Troisièmement, le récit historique présente une certaine *unicité de la présentation des faits* à travers un passé fermé, achevé et linéaire. Dans *The Challenger Disaster*, cette unicité repose sur le choix de ne pas traiter toutes les pistes de l'enquête de l'époque, comme les erreurs de management, au profit de la piste des erreurs techniques. L'unicité est aussi accentuée par les parties fictionnelles du récit, qui renforcent sa vraisemblance, selon l'acception large de Todorov (1968), et non sa conformité au réel.

Quatrièmement, la mise en récit tend à favoriser la *dramatisation des évènements*. Ce principe est d'ailleurs accentué par les contraintes intrinsèques aux œuvres de fiction en général. Dans le film, on peut évoquer les effets de style induits par le recours aux archives télévisées, qui ont traité la catastrophe sur un ton dramatique : choc psychologique vécu par la population américaine, par le public présent le jour du crash, présence des personnalités politiques. On peut aussi évoquer la mise en relief de la maladie de Feynman pour renforcer la valeur de son engagement. En revanche, la temporalité du film ne permet pas de « dramatiser » les comportements déviants au sein de la NASA, car ils appartiennent déjà au passé au début du récit. Quand bien même, leur caractère furtif rendrait la tâche assez difficile.

Cinquièmement, le récit historique a une *capacité de réalisme* qui dépasse les meilleures reconstitutions d'un musée. Il présente les objets *hic et nunc* dans un contexte vivant. Dans le film, on peut évoquer la présentation du hangar contenant les débris de la navette, la rédaction des documents (rapports) de la Commission, la présentation de l'expérience sur le joint torique, etc. Le problème est qu'il ne peut pas forcément restituer tous les faits réels. Ils doivent souvent être visuels, voire sensationnels pour être présent dans le film. Or, certains événements majeurs, mais furtifs, peuvent ne pas être présentés.

Enfin, la fiction historique propose une *approche processuelle* et une *vision globale* des faits historiques, en opposition aux études historiques davantage analytiques. Dans le film, cette approche processuelle et globale passe par un traitement croisé des enjeux politiques, économiques, militaires, scientifiques, personnels, médiatiques autour de cette enquête et de la posture des membres de la Commission. Ce traitement croisé permet de restituer la complexité des faits, mais peut également en négliger certains. C'est le cas pour le rôle joué par l'informatique dans cette affaire, qui est à peine évoqué dans le film.

2.2 La mise en récit de la déviance par le Code

L'exemple du crash de la navette *Challenger* met en relation deux phénomènes distincts. L'un provenant du réel, à l'époque où l'informatique était déjà présente dans les organisations, en tant que domaine d'activité scientifique, technique et industriel. L'autre provenant de la fiction à partir du film *The Challenger Disaster* (2013). Dans cette œuvre, le personnage de l'informaticien n'apparaît pas directement, mais se retrouve mis en cause dans les calculs et estimations statistiques de la NASA. En effet, au début des années 80, la NASA faisait déjà appel à de puissants calculateurs pour envisager, exprimer et valider les nombreux paramètres de vol. On entrevoit donc en visionnant le film que l'informatique a joué un rôle, même si le « Code » fut contourné par la malveillance ou les intentions cachés de certains personnages internes à l'institution.

Les informaticiens, certains d'entre eux en tous cas, sont impliqués dans des manquements portant atteinte au système. De faux calculs sont avancés par la NASA lors de l'audience de la Commission Rogers (1986), de fausses estimations menant à des

paramètres improbables sont présentés aux experts et membres de l'auditoire, avec confusion et hésitation parfois – cela ne manquant pas d'engager la crédibilité des experts scientifiques de la NASA. C'est bien entendu à la fois la science et les outils de la science qui sont directement engagés dans les fausses affirmations placées en avant lors du débat.

On retrouve là l'approche n° 2 du *Dark Side,* puisque les affirmations mensongères sont l'œuvre de fautes professionnelles (calculs dénués de réalité), de politiques cachées (enjeux financiers entre la NASA et l'Air Force) et de manœuvres secrètes (jeux de pouvoir entre bureaucratiques et ingénieurs) au sein même de la NASA. D'ailleurs, au cours du récit filmique, on observe que certains experts (ingénieurs, techniciens) ont été mis sur la touche parce qu'ils n'acceptaient pas le risque présenté par le *Dark Side*, ainsi que le mensonge et le manquement à l'éthique professionnelle. Cette dernière apparaissant en toute logique comme incontournable dans la préparation, la sécurité et la réussite d'un vol spatial à l'époque.

Nous venons d'affirmer que le Code informatique a été contourné par certains personnages en vue de parvenir à leurs fins, en l'occurrence tromper le grand public et les membres de la Commission Rogers. Notre intention à ce stade est de présenter le Code comme un atout et une force, comme une sorte de « technologie de la déviance », parce que son pouvoir de nuisance peut être remarquable dans certaines occasions. Le Code (il peut s'agir du langage informatique) revêt une dimension complexe, uniquement accessible aux initiés, donc à ceux qui le maîtrisent et savent l'exploiter. En d'autres termes, si vous n'êtes pas informaticien, vous ne comprenez pas vraiment ce que font les informaticiens. Vous ignorez la nature même du Code informatique, mais également son intentionnalité, cette dernière pouvant être exprimée comme l'action de faciliter les tâches et les opérations d'un processus plus ou moins complexe (gestion des flux d'information, pilotage et exploitation des données, etc.).

Sur un mode plus vulgarisateur, on pourrait présenter la nature du Code comme ce qu'il est, ou représente. Son intentionnalité est alors ce qu'il permet de faire, la façon de l'utiliser par une personne le maîtrisant et les raisons de sa mise en œuvre (par conformité à une forme d'ordre attendu, ou par déviance). Le dernier point renvoie au comportement de l'acteur pouvant utiliser le Code bien entendu. Cette utilisation est présente

dans de nombreuses fictions pour présenter des informaticiens déviants au sein d'une institution. On peut évoquer la série télévisée *CSI Cyber* (2015) où une équipe du FBI spécialisée dans les enquêtes liées à la cybercriminalité est constituée en partie d'ancien *hackers*, qui vont parfois à l'encontre des règlements pour résoudre des affaires et qui utilisent le Code contre les autres *hackers* et leur propre institution. On peut aussi évoquer le personnage de Dennis Nedry[4], l'informaticien de *Jurassic Park* (1993) à l'origine des événements par sa maîtrise du Code (coupure de courant dans le parc destinée à couvrir son vol d'embryons).

Enfin, par nature, la notion de Code est nomade d'une science à l'autre, d'une discipline à une autre. Ainsi, on peut évoquer le Code au sens juridique pour la connaissance des lois ou au sens biologique pour la génétique. Si vous n'êtes pas juriste, avocat ou juge, votre connaissance des lois est assez limitée, la lecture du Code vous laisse une impression de confusion et vous n'en maîtrisez pas les subtilités et rouages. Si vous n'êtes pas juriste, la nature du Code vous échappe et votre intentionnalité est fortement réduite. De même, si vous n'êtes pas généticien, la nature même du Code génétique vous fait défaut totalement, demeurant un champ d'application obscur et incompréhensible. Toute intentionnalité liée au Code serait peu porteuse et amènerait à un résultat quasi inexistant (comment agir de façon opérante en matière de génétique si la nature même du propos et de la spécialité ne fait pas partie de notre savoir ?).

Le Code peut également être celui des arcanes et sortilèges avec comme référence l'archétype imaginaire et fantaisiste du Magicien. Dans un grand nombre d'œuvres d'*heroic-fantasy*, le Magicien représente une figure mythique possédant la connaissance de la magie, ainsi que la capacité à l'utiliser. Pratiquer l'art de la Magie est en quelque sorte un codage réservé à

---

[4] Ce personnage, au nom anagrammatique de «*Nerdy* » (qualificatif désignant un technophile plutôt asocial) est davantage développé dans le roman éponyme de 1990. Il est d'autant plus intéressant qu'il traduit assez bien l'archétype du Fripon par son comportement dans la vie réelle (désordre de son bureau, apparence physique négligée, comportement asocial et critique), alors qu'il incarne la furtivité dans son comportement virtuel (conception et piratage des sécurités du parc). Un personnage similaire (Lowery Cruthers) est présent dans *Jurassic World* (2015), mais celui-ci mettra le code au profit des héros pour démêler l'intrigue.

une catégorie d'individus, une élite, car il échappe totalement à ceux qui lui sont étrangers. En d'autres termes, si vous n'êtes pas Magicien dans ces univers romancés, vous n'avez pas accès au Code de de la Magie, vous ne comprenez pas la Magie et donc, vous ne savez pas ce que font les Magiciens. C'est ce qui donne à l'archétype du Magicien sa puissance particulière qui fascine et effraie à la fois. Cette envergure exceptionnelle est propre à un personnage maîtrisant un Code, qui par nature et par intention n'est pas accessible à tout le monde. Ainsi, on retrouve cet archétype dans des œuvres telles que *Le Seigneur des Anneaux*, *Conan le Barbare*, ou encore *Epées et Sorciers* de Fritz Lieber. Dans cet exemple également, si la nature du Code vous échappe, toute intentionnalité d'utiliser la magie renverrait à une situation d'échec. N'est pas Magicien qui veut.

Revenons au *Dark Side*. D'une façon observable (Lipman-Blumen 2005), les phénomènes de déviance négative sont produits par des acteurs possédant un avantage sur les autres, à un moment donné. Ce n'est pas systématique, mais généralement observé, car la force conférée par un avantage augmente évidemment les chances de succès d'un *Dark Sider*. L'analogie avec le Code est alors concevable puisque bénéficier du *Dark Side*, ou évoluer dans la part d'ombre, revient à maîtriser la connaissance tactique du terrain. On maîtrise également la façon d'y évoluer sans se faire prendre, ainsi que celle permettant d'éviter les risques liés aux réactions éventuelles du système et des individus qui le composent. Il est donc envisageable qu'un *Dark Sider* possède en quelque sorte le Code du *Dark Side*. Ce type d'individu est capable de se mouvoir dans la part d'ombre, de façon furtive. Les autres ne le voient pas faire, ne savent pas de quelle façon il s'y prend et ne peuvent réagir qu'*a posteriori*. On peut comprendre aisément la figure emblématique du *Dark Sider* en la rapprochant du *hacker* en informatique. Mais dans un champ plus large, cet archétype désigne un individu capable de tromper le système, d'abuser de ses failles et de profiter de ses ressources (ou de les corrompre).

Quel serait alors le Code du *Dark Side* ? Nous répondrons en disant que cela dépend des intentions de l'individu. Prenons le cas du harcèlement au travail. Depuis vingt ans, plusieurs travaux de recherche sur la question ont montré que cette pratique déviante négative s'inscrivait dans la durée et la répétition. On ne harcèle pas quelqu'un sur un temps court, il faut développer certaines techniques répréhensibles dans le long terme. D'une part, pour

mettre à mal les défenses psychiques de l'individu. D'autre part, pour produire un maximum d'effet négatif sur lui. Mais pour obtenir un résultat négatif important sur le long terme, il est nécessaire de bien connaître le système, afin d'éviter d'être mis à jour, d'être dévoilé. Dans le cas du harcèlement, si une telle pratique déviante est mise en lumière, les faits s'arrêtent rapidement. Le *Dark Sider* harceleur doit donc connaître le Code du système, c'est-à-dire les failles, les faiblesses et les zones d'incertitude dans l'organisation du travail et de la vie au travail dans l'entreprise. Sans cette connaissance, il ne peut pas se livrer à de tels actes déviants négatifs. Le *Dark Sider* n'est pas en mesure d'agir sans risque sur le long terme dans l'entreprise. On pourrait traduire les propos que nous venons d'énoncer par les questions suivantes : « Comment s'y prendre pour harceler quelqu'un ? », « Comment reproduire certains actes déviants pendant longtemps ? » ou encore « Comment éviter d'être vu ou entendu pendant longtemps ? ».

Nous avons également évoqué la notion de répétition. Si certains actes doivent nécessairement se dérouler à intervalles répétés, il sera impératif de savoir comment procéder : « Qu'est-ce qui fait vraiment mal à l'autre ? », « Comment faire tomber ses défenses ? », ou encore « De quelle façon le détruire et pendant combien de temps ? ».

Si un individu a les réponses adéquates à ces questions, il détient le Code du *Dark Side* pour le harcèlement. Mais plus globalement, si une personne souhaite s'attaquer au système ou à quelqu'un, elle réussira d'autant mieux si elle possède un avantage que les autres ne perçoivent pas. C'est cette faculté que nous appelons Code dans les éléments que nous avançons.

Dans le film, *The Challenger Disaster* (2013), le Code est détenu par les ingénieurs et experts de la NASA qui ont pu tromper le système comme nous l'avons évoqué en amont. Dans son rôle de Fripon, Richard Feynman apporte la lumière à l'occasion d'une controverse complexe, car il possède lui aussi la connaissance du Code, du même Code représenté par la science et sa logique « qui ne peut être dupée ». Nous observons là un parfait exemple de mise en récit de la déviance par le Code. La vision est double. Si le Code peut tromper, il peut également amener la vérité et la transparence.

Conclusion

Les apports croisés entre fiction et théorie du *Dark Side* sont porteurs de sens et riches en descriptions et intentions. C'est bien dans la nature de la déviance qu'il faut chercher le sens réel des liens qui peuvent coexister, entre une situation réelle vécue et sa mise en récit dans le cadre d'une fiction. C'est également dans son intentionnalité, lorsque les phénomènes sont déviants négatifs, témoignant des agissements sombres d'une partie des individus contre d'autres, ou contre le système tout entier. La fiction possède cette force caractéristique de l'œuvre cinématographique, lui permettant de mettre en narration et en mouvement des faits difficilement observables dans une situation réelle. La fiction peut aussi mettre en scène des situations en insistant sur les personnalités des individus (personnages joués par des acteurs). Elle décrit de façon accessible leur mode de pensée, leurs tourments, leurs valeurs et leurs réflexions profondes. Lorsque nous regardons le film *The Challenger Disaster* (2013), nous évoluons véritablement aux côtés de Richard Feynman dans son enquête au cœur de la NASA et de ses *process*. Les manquements et les fautes des responsables de l'institution resurgissent après trente ans d'oubli. Nous nous laissons traverser par le cheminement du scientifique qui découvre que l'erreur humaine côtoie l'intention obscure de cacher la vérité au grand public et à l'autorité de référence (à l'époque, le président Ronald Reagan).

De son côté, la réalité fournit un terrain d'inspiration puissant, complexe et tiraillé entre les intérêts de la NASA, de l'Air Force et la mort de tout un équipage d'astronautes. Soulignons aussi l'apport indéniable des travaux de Diane Vaughan qui ouvriront plusieurs années plus tard les premiers tiroirs d'une vérité cachée. Dès lors, la fiction peut s'avancer et s'emparer du sujet, le mettre en scène, le dominer et en extraire le fil conducteur jusqu'au dénouement final lors de l'audience publique de la Commission Rogers. L'apport majeur devient soudainement clair. Toute personne peut comprendre la nature des phénomènes s'étant déroulés à la NASA dans les années qui ont précédé le décollage de la navette *Challenger*. Tout le monde entrevoit les jeux d'acteurs, les connivences, les déviances, et le rôle de chacun apparaît à l'écran. Finalement, l'apport croisé prend la forme d'une plongée dans le *Dark Side*, jusqu'au moment où Richard Feynman délivre le spectateur du suspense, par une expérience scientifique des plus

banales. Mais de cet apport croisé entre réalité et fiction, on peut tirer la leçon plutôt effrayante que « les plus petites choses laissées à la dérive peuvent devenir déviantes et amener le système au désastre. » (Vaughan 1999).

Bibliographie

Biela A. (1998), Analogy as a cognitive vehicle in a new domain, in Holyoak K., Gentner, D., Kokinov, B. (eds.), *International Workshop on Advances in Analogy Research: Integration of Theory and Data from the Cognitive, Computational and Neural Sciences*, Sofia, New Bulgarian University, p. 86-92.

Brunsson N. (2006), *Mechanisms of Hope*, Stockholm, Copenhagen Business School Press.

Dumazert J-P. (2009), « Furtivité et activité managériale : contribution d'une variable polémique au management des organisations », Colloque ISTEC-CERI, Marketing et Management : entre Eros et Polemos, 08/12/2009, Paris.

Gentner D. (1983), Structure-Mapping: A Theoretical Framework for Analogy, *Cognitive Science*, vol. 7, p. 155-170.

Griffin R. W., O'Leary-Kelly A. & Collins J. (1998), Dysfunctional work behaviors in organizations, *Trends in Organizational Behavior*, n° 5, p. 65-82.

Griffin R. W. & O'Leary-Kelly A. (2004), *The Dark Side of Organizational Behaviour*, San Francisco, Jossey-Bass.

Jung C. G. & Kerenyi C. (1953), *Introduction à l'essence de la mythologie* (H.E. Del Medico, Trad.). Paris, Payot. (Edition originale, 1941).

Jung C. G., Kerenyi C. & Radin P. (1993), *Le Fripon Divin* (Arthur Reiss, Trad.), Genève, Georg. (Edition originale, 1958).

Jung C. G. (1964), *L'homme et ses symboles*, Paris, Robert Laffont.

Jung C. G. (1993), *Types Psychologiques*, Genève, Georg. (Edition originale, 1921).

Leymann H. (1996), *La persécution au travail*, Paris, Editions du Seuil.

Lipman-Blumen J. (2005), *The Allure of Toxic Leaders*, Oxford University Press.

Luc S. (2009), *Systémique archétypique : Un regard sur les Organisations*, Thèse de doctorat, Louvain School of Management, FUNDP, Namur.

Robinson S. & Greenberg J. (1998), Employees Behaving Badly: Dimensions, Determinants and Dilemmas in the Study of Workplace Deviance , *in* Rousseau D. M. & Cooper C. (eds.), *Trends in Organizational Behavior*, vol. 5, p. 1-30, London, John Wiley & Sons Ltd.

Rosenstone R. A. (1995), Like writing history with lighting: film historique/vérité historique.*Vingtième Siècle, revue d'histoire*, n°46, avril-juin. Cinéma, le temps de l'histoire, p. 162-175.

Seth M., Peter H. & Lebreton J.-M. (2013), The dark side of personality at work, *Journal of Organizational Behavior*, Volume 35, Issue S1, February 2014, p. S41-S60.

Todorov T. (1968), Introduction, *Communications* n° 11, Recherches sémiologiques « Le vraisemblable », p. 1-4.

Vaughan D.W. (1999), The Dark Side of Organizations: Mistake, Misconduct and Disaster, *Annual Review of Sociology*, n° 25, p. 271-305.

Vaughan D.W. (2011), Theorizing the Dark side, *Organization Studies*, Special Issue on The Dark Side of Organizations, Linstead S., Marechal G. and Griffin R. (Eds.).

Jean Perdrizet : inventeur de chimères cybernétiques

Sara Touiza-Ambroggiani

Jean Perdrizet n'est ni informaticien ni médecin. Ce n'est pas une figure littéraire ou cinématographique. Il n'a écrit aucun roman, n'a réalisé aucun film, aucune bande dessinée. Le décrire est un défi en soi. Disons, pour le moment et pour reprendre ses propres termes, que c'est un « inventeur » français né en 1907 à Villers-La Faye et mort en 1975 à Digne-les-Bains. Il est ce qu'on appelle communément un « fou », un « dingue », c'est-à-dire quelqu'un qui avait légèrement tendance à perdre de vue le réel de temps en temps, à décoller vers d'autres mondes – des mondes habités comme nous allons le voir.

Si nous évoquons dans ce volume cet « inventeur fou », c'est parce qu'il y a un rapport entre sa folie et l'informatique qui se développe dans les années 1960 et 1970. Perdrizet est peut-être « fou » selon les dires de certains, mais il a des références scientifiques sérieuses : Alan Turing, Norbert Wiener, Warren McCulloch, John von Neumann, Grey Walter, William Ashby… Il cite tous ces auteurs de façon pertinente et a une bonne connaissance de la pensée cybernétique.

Pour présenter ce personnage fantasque, le mieux est de se taire et de laisser d'abord parler ses œuvres, qui sont plutôt bavardes.

La figure 1 reproduit un plan intitulé *Machine à lire pour ordinateur*. Il a été réalisé en 1968 et est censé expliquer comment construire une machine à lire pour ordinateur. Nous y voyons quelques schémas joliment colorés à la main et une pléthore d'explications rendant le plan quelque peu illisible.

À en croire Perdrizet, pour réaliser une machine à lire pour ordinateur, nous aurions besoin d'un « disque en caoutchouc », de « perles en cuivre », d'une « chevelure de fils de fer fins vernis », d'une « cuve rhéographique », d'un « pendule », de « poulies », d'« eau qui bout » et quand il y a « un maximum de bulles », comme on peut le lire dans la figure 2, une lettre est lue par la

machine. Le tout fonctionne très simplement puisque comme précisé sur le plan : « il n'y a aucun calcul ».

Évidemment, nous percevons tout de suite l'étrangeté de ce plan. Il est surchargé, les schémas ne sont pas légendés, l'inventeur écrit sur ses dessins, ce qui les rend confus. Les matériaux semblent trop rudimentaires et éloignés du monde de l'informatique, les mécanismes également – des poulies et de l'eau qui bout – tout cela contrastant nettement avec l'ambition affichée du titre qui est de construire une *Machine à lire pour ordinateur*.

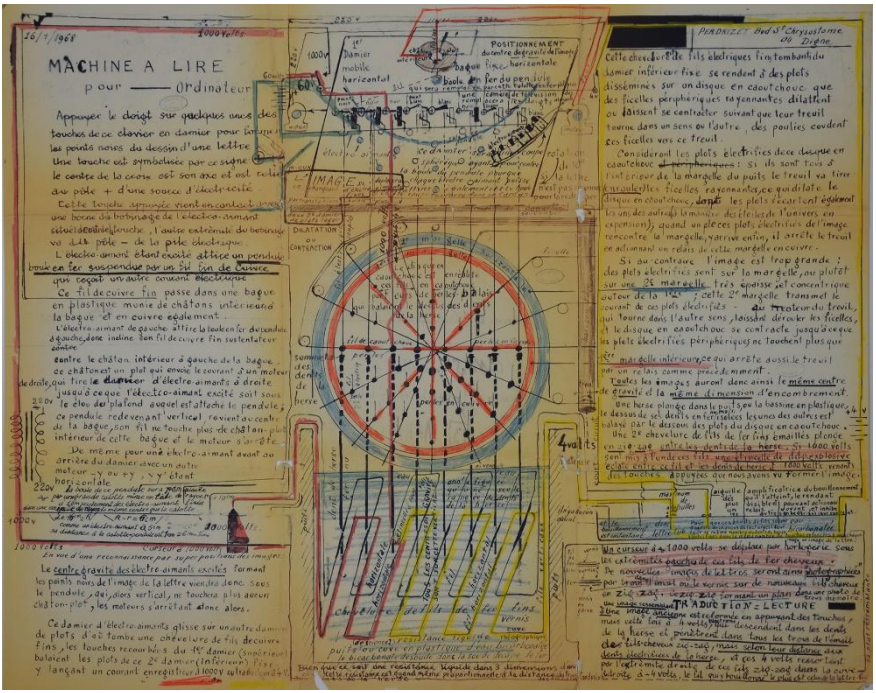


Fig 1. Jean Perdrizet, *Machine à lire pour ordinateur*, 52x63 cm, 1968, fonds Jacques Paillard, cote 370AP/11, document conservé aux Archives nationales, Pierrefitte-sur-Seine.

Un autre de ses plans s'intitule *Dans l'usine-cerveau*[1], il est daté de 1961. Il vise à élaborer une version plus perfectionnée du robot Télévox, fabriqué par l'ingénieur américain Roy Wensley en 1927.

[1] Jean Perdrizet, *Dans l'usine-cerveau*, 41x124 cm, 1961, fonds Jacques Paillard, côte 370AP/11, document conservé aux Archives nationales, Pierrefitte-sur-Seine.

Ce dernier est, en fait, un récepteur téléphonique avec quelques innovations, entouré d'un carton donnant forme humaine à l'appareil. Le véritable coup de génie de Wensley consiste en l'ajout de ce carton à forme humanoïde. Son Télévox peut accepter un appel téléphonique, prononcer deux phrases simples, émettre des sons pour communiquer, renvoyer un appel téléphonique, etc. Pour la version de Perdrizet, encore une fois, le matériel est assez simple : des poulies, des fils de fer, des bobines et un photo-tachéomètre. Tout cela permettant d'obtenir, à moindre frais, un robot doué de conscience.

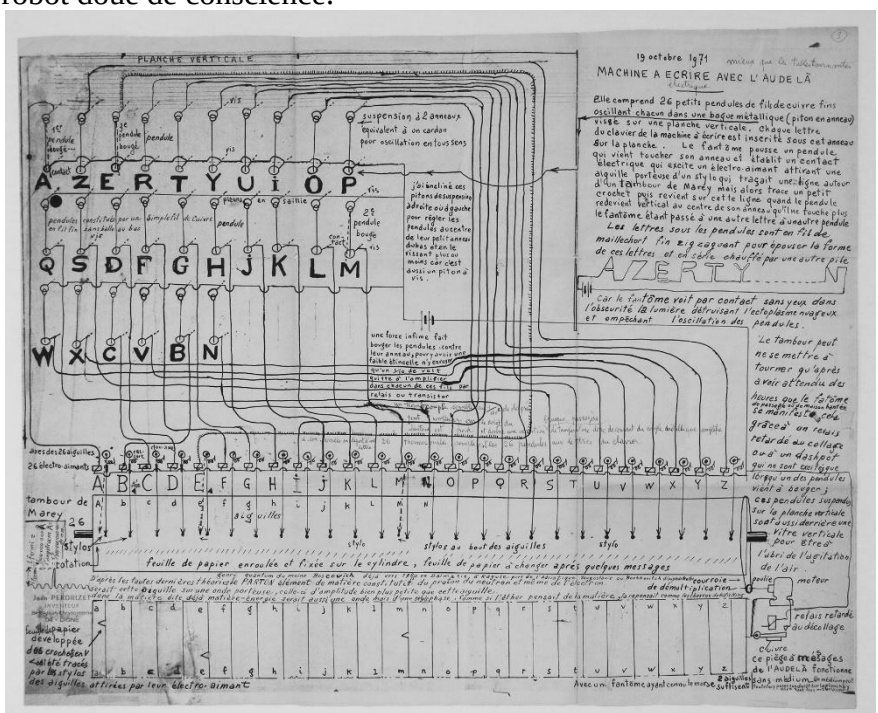


Fig. 2. Jean Perdrizet, *Machine à écrire avec l'au-delà*, 52 x 66 cm, 1971, collection Jean Perdrizet, Musée Gassendi, Digne-les-Bains.

La figure 2 reproduit un autre exemple de plan de Perdrizet et donne une idée générale de ses intérêts. C'est le plan d'une *Machine à écrire avec l'au-delà*. Il date de 1971. Comme on peut le lire sur le plan, cette machine se compose de :

> « 26 petits pendules de cuivre fins oscillant chacun dans une bague métallique […] vissée sur une planche verticale. Chaque lettre du

> clavier de la machine à écrire est inscrite sous cet anneau sur la planche. Le fantôme pousse un pendule qui vient toucher son anneau et établit un contact électrique qui excite un électro-aimant attirant une aiguille porteuse d'un stylo qui traçait une ligne autour d'un tambour de Marey […]. »

Le plan intitulé *Celestial Language for robots on the moon*. *Sideral esperanto*[2] met en avant une invention chère à Perdrizet. Il consiste en un tableau présentant la langue qu'il a inventée : la langue T. « T » parce que cela veut dire « homme » dans sa langue, puisque la lettre T possède un tronc et deux bras comme l'homme. Cette langue est absolue, universelle, elle peut remplacer n'importe quel langage, elle s'appuie sur la forme des lettres pour en tirer leur signification. Elle sera, selon Perdrizet, la langue parlée par les robots, une langue de *programmation* commune aux ordinateurs, aux humains, aux revenants mais aussi aux extra-terrestres. Nous pourrons ainsi plus facilement communiquer avec les Martiens ou les Sélénites (nom des habitants de la Lune).

Nous reviendrons plus en détail sur ces dessins et ces plans *farfelus*. Pour le moment, nous voulions donner un aperçu de l'univers pour le moins singulier de cet inventeur autoproclamé.

Dans cet article, nous commencerons par présenter Perdrizet : sa vie, très brièvement, quelques éléments importants sur son état mental et son œuvre surtout. Dans un second moment, nous montrerons en quoi l'informatique alors naissante exerce une véritable fascination sur notre « inventeur » et enfin, nous proposerons d'explorer la multitude de références de Perdrizet : citations, références à des livres, à des articles et notamment à des revues de vulgarisation scientifique.

Après avoir effectué un travail de collecte de ces références et des articles cités, nous avons réalisé que Perdrizet n'était pas si irrationnel que cela, en fait. Pour le dire un peu vite : il ne fait que prendre au sérieux toutes les ambiguïtés et les libertés que se permettent les revues de vulgarisation qu'il lit, et notamment quand elles évoquent l'informatique et la cybernétique. Notre hypothèse est que, plus qu'un « malade mental », Perdrizet peut être vu, d'un point de vue philosophique en tout cas, comme un symptôme, celui

---

[2] Jean Perdrizet, *Celestial Language for robots on the moon*, 41x64 cm, s. d., fonds Jacques Paillard, cote 370AP/11, document conservé aux Archives nationales, Pierrefitte-sur-Seine.

d'une période où l'on a cherché à explorer les frontières de la science – nous pensons ici surtout aux ambitions du mouvement cybernétique – exploration qui s'est parfois faite au détriment de la rigueur scientifique. Perdrizet est celui qui révèle ce *flirt* entre la science et « autre chose » dans les années 1960-1970, période de l'avènement de l'informatique.

1. Jean Perdrizet : inventeur

Jean Perdrizet est né en 1907, il obtient un diplôme d'adjoint technique des Ponts et Chaussées en 1931 et est mis en disponibilité huit ans plus tard, pour des raisons de santé. Il travaillera épisodiquement comme électricien pour EDF et vouera sa vie à ses plans, à ses inventions. Il restera célibataire toute sa vie, vivant avec ses parents, sa sœur et son neveu[3].

Perdrizet commence ses plans, selon ses dires, à l'âge de 24 ans. On ne sait pas combien il a pu en produire, mais le nombre doit être important. Il prétend en avoir expédié deux tonnes par la Poste en quarante ans, ce qui paraît un peu exagéré, mais rend effectivement compte de la richesse de son œuvre. Il avait l'habitude d'envoyer ses plans aux quatre coins du monde, à tous les scientifiques dont il entendait parler. On peut ainsi retrouver dans ses archives, suite à l'envoi de ses plans, des lettres de réponse de la NASA, du CNRS, de sociétés américaines, de l'association Nobel, de Norbert Wiener, le père fondateur de la cybernétique, de José Argémi, mathématicien français dont il est devenu l'ami, de Jacques Paillard, neurophysiologiste, et de bien d'autres encore. On retrouve également des plans de Perdrizet dans les archives de Norbert Wiener, de Jacques Paillard, et sûrement d'autres dont il faudra un jour faire une recension sérieuse.

Perdrizet conçoit ses plans à partir d'un modèle qu'il reproduit par héliogravure. Le dessin est ensuite ronéotypé sur papier azolid. Il les colorie ensuite à la main, les annote, les plie au format d'une enveloppe, les libelle, les affranchit et les envoie aux

[3] Toutes les informations biographiques concernant Jean Perdrizet sont tirées, sauf mention contraire, du catalogue de l'exposition *Jean Perdrizet deus ex machina* (2012), Paris, Galerie Berst.

quatre coins du monde. L'œuvre de Perdrizet est donc, littéralement, très dispersée.

Notre étude porte principalement sur le fonds du musée Gassendi de Digne-les-Bains et celui du professeur Jacques Paillard, conservé aux Archives Nationales, sur le site de Pierrefitte.

Jacques Paillard était neurophysiologiste. Il enseigna à l'université de Marseille et fonda, en 1963, l'Institut de neurophysiologie et de psychophysiologie du CNRS de Marseille. Il connaissait bien Jean Perdrizet, il faut dire que sa réputation n'était plus à faire entre Digne et Marseille, trajet qu'il effectuait très souvent à vélo. Perdrizet a envoyé une trentaine de ses dessins à Paillard entre 1960 et 1975.

Celui que l'on surnommait *Bip Bip* (en référence au son futuriste que serait censée faire une machine sophistiquée dotée de voyants et d'avertisseurs sonores) passait pour un « original ». Tout le monde dans son entourage connaissait ses lubies : les robots-cosmonautes, les machines à communiquer avec les morts, les ordinateurs capables de lire, voir, traduire, « imaginer » et les séances de spiritisme qu'il organisait régulièrement chez lui. En bref : le mariage de la cybernétique et du spiritisme.

Perdrizet n'a jamais été interné ou clairement diagnostiqué « schizophrène » ou atteint d'une autre maladie psychiatrique. Il était réputé fou et ses inventions toutes plus farfelues les unes que les autres ne plaidaient pas en sa faveur auprès de son voisinage. Cependant, deux professeurs de psychiatrie, Jacques Caïn et Jacques Corriol ont publié un court article le concernant en 1953 dans le journal *L'Encéphale*.

L'article s'intitule « Un inventeur schizophrène » et présente brièvement le cas « Jean X. », inventeur auto-proclamé qui envoie ses dessins partout dans le monde :

> « Depuis 1942 environ, diverses personnalités scientifiques de la région avaient été contactées par un certain Jean X., qui leur avait adressé des plans extrêmement complexes reproduits sur papier azolid, avec parfois même de petits modèles réduits. Plans et appareillages représentaient divers projets de machines compliquées, machines à calculer, mouvements perpétuels et autres. » (Cain & Corriol 1953, p. 27-28)

Cain et Corriol le présentent comme un patient dont le comportement « évoque le tableau psychiatrique d'un état de schizophrénie à forme paranoïde » (Cain & Corriol 1953, p. 29). Le

diagnostic est assez étonnant parce qu'il est plus que rapidement posé et ne fait pas suite à une longue observation ou à une connaissance un peu sérieuse du patient – qui n'en est pas un d'ailleurs.

On comprend très vite à la lecture de l'article que les deux professeurs ne l'ont rencontré qu'une seule fois et ont sûrement déjeuné en famille avec lui et les siens en prétendant s'intéresser à ses plans. Ils ont voulu le rencontrer après avoir entendu parler de l'envoi de ses plans à certains participants du Symposium d'électro-encéphalographie du Laboratoire de Neurobiologie de la Faculté de Marseille en 1953.

Caïn et Corriol constatent que sa famille est très intéressée par tout ce qui a trait à l'occulte et au paranormal :

> « la littérature hermétique, la cabale, les activités maçonniques, les médiums, tout cela tenait une grande place dans les préoccupations quotidiennes de toute la famille. » (Cain & Corriol 1953, p. 28)

Il nous semble que le plus intéressant dans cet article, quelque peu expéditif sur un personnage que les deux psychiatres ne connaissent pas, est surtout d'avoir accès aux paroles de Perdrizet :

> « mes anciens chefs me font surveiller par un ou plusieurs médiums, me conseillent et me corrigent même en rêve, aussi clairement qu'au téléphone et me radiodiffusent de temps en temps des phrases comme 'à quoi bon poser aux savants un problème (la cybernétique) qui n'a même pas de données' ; ils s'amusent à me voir à distance, près d'un poste. » (Cain & Corriol 1953, p. 29)

Nous avons ici des raisons de croire que Perdrizet avait bel et bien des symptômes de ce qu'on appelle l'automatisme mental, cette maladie établie par De Clérambault en 1920 qui se caractérise par l'impression angoissante d'être manipulé, influencé, dirigé par quelqu'un d'autre, souvent par le biais d'une machine à influencer. Nous ne cherchons absolument pas à poser un diagnostic sur le « cas » Perdrizet. Cela n'est ni de notre compétence, ni notre visée. Nous aimerions, au contraire, suivre cette folie, voir ce qu'elle révèle de la rationalité scientifique qu'elle prend comme matière première. Cette rationalité scientifique est-elle, justement aussi rationnelle qu'elle le prétend ?

Le rapport entre folie et science est palpable chez Perdrizet. Il émerge sur ses plans comme les deux faces d'une même pièce,

inséparables. Marie-Jeanne Carpasse, peintre et critique d'art résume très bien cette complémentarité :

> « Cette folie manifeste, camouflée par un mode d'expression maîtrisé et à caractère scientifique, déstabilise. À la lecture des lettres d'introduction qu'il envoie à ses interlocuteurs, on découvre un langage clair et d'une bienséance exemplaire. C'est comme si on assistait à un dédoublement de personnalité : sur le verso, nous avons une lettre qu'un inventeur adresse à un destinataire potentiellement intéressé par son invention, et au recto, nous découvrons une machine insolite accompagnée d'un discours aux *formes éminemment scientifiques* mais qui, par sa prolifération effrayante, nous alerte sur son faible degré de cohérence et de bien fondé. » [4]

Perdrizet est en effet très attaché à la *forme scientifique*. Il cherche à « faire » scientifique. Pour cela, plusieurs méthodes : il se définit comme inventeur, il a donc un tampon - véritable signe de sérieux scientifique - qu'il applique systématiquement sur chacun de ses plans.

Il a également des diplômes, enfin tout au moins un diplôme, un brevet de secourisme, qu'il joint à un plan titré *Dactylographed hierogliphs* (1961), une énième version de sa langue T. La présence de ce diplôme ici est assez déroutante. Il n'y a pas de lien évident entre le secourisme et l'ambition du plan qui est de présenter la langue T. Alors en quoi ce brevet de secourisme peut-il être utile ici ? Nous aimons imaginer ici comme une farce inconsciente : Perdrizet assurerait ainsi pouvoir *secourir* les êtres humains dans leur quête d'une communication idéale, sans entrave aucune.

En bon scientifique, Perdrizet a également une riche correspondance avec ses pairs. Ses archives contiennent des lettres reçues de la NASA, d'une entreprise américaine d'équipement de reconnaissance optique, une lettre de Norbert Wiener et des lettres de réponses de Paillard, Argémi et bien d'autres encore.

Un « vrai » scientifique se doit de protéger ses découvertes ou de breveter ses inventions. On retrouve cette idée chez Perdrizet qui note sur certains plans un numéro de brevet d'invention (n° 118

---

[4] Citation tirée de la recension qu'a faite Marie-Jeanne Carpasse de l'exposition *Jean Perdrizet deux ex machina*, Paris, Galerie Berst, 3 février au 10 mars 2012, mise en ligne sur le site *paris-art.com* (nous soulignons). Accès : http://www.paris-art.com/marche-art/deus-ex-machina/perdrizet-jean/7655.html.

804). Nous avons cherché la trace de ce brevet dans la base Brevet de l'INPI qui liste tous les brevets déposés en France depuis 1903, pas de trace de Jean Perdrizet inventeur.

Enfin, comme tout scientifique qui se respecte, Perdrizet cherche la reconnaissance de ses pairs. Il prend donc l'initiative de faire la demande du prix Nobel auprès de l'association suédoise, après tout, comme le dit l'adage populaire : on n'est jamais mieux servi que par soi-même.

Après avoir présenté le « cas » Perdrizet, nous souhaitons à présent montrer les liens entre son univers singulier et l'essor de l'informatique.

2. Perdrizet et l'informatique

Perdrizet dessine entre 1931 et 1975. Il couvre près de quarante-cinq ans d'histoire, d'évolution de la science et des technologies. Il est étonnant pourtant de voir la constance des préoccupations de Perdrizet. Sa fascination pour l'informatique alors naissante est évidente. Beaucoup de ses plans visent à construire des ordinateurs, « imaginatifs » ajoute-t-il, capables de lire, d'écrire, de traduire. Cette idée de machine à traduire est omniprésente chez lui. Mais nous verrons que ce n'est pas sans raison : elle est également omniprésente dans la presse qu'il lit dans les années 1960-1970.

Sur la figure 3, reproduisant un dessin intitulé *Soucoupe volante pour robot cosmonaute*, on peut lire au bas de la page : « Perdrizet programmeur de l'ordinateur des Ponts et Chaussées de Digne qui est arrivé, est à cartes magnétiques c'est un Olivetti 203/101 ». Il est fort probable que Perdrizet n'ait jamais été programmeur de cet ordinateur, mais c'est la manière dont il se perçoit, à savoir comme un ingénieur capable d'élaborer une théorie de l'ordinateur et en même temps de construire concrètement, par exemple, une « table traçante périphérique d'ordinateur » (figure 4). L'alliance permanente d'un savoir de nature scientifique et d'une technique concrète est une caractéristique fondamentale de ses plans.

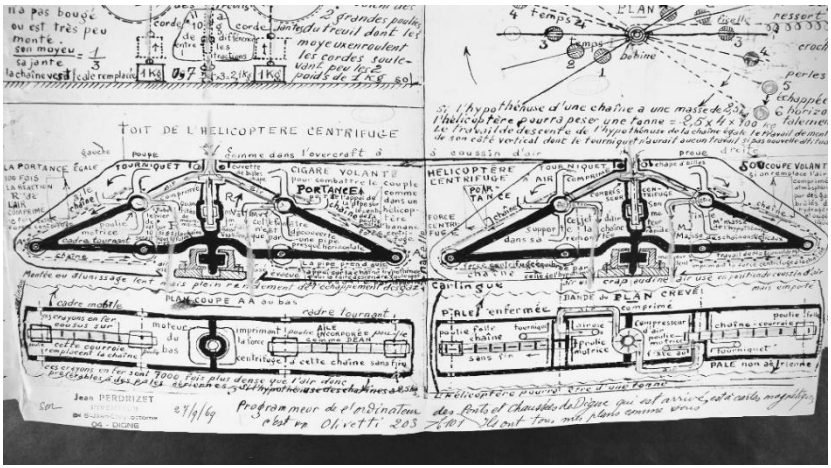


Fig. 3. Jean Perdrizet, *Soucoupe volante pour robot cosmonaute*, détail, 38x150 cm, 1969, fonds Jacques Paillard, cote 370AP/11, document conservé aux Archives nationales, Pierrefitte-sur-Seine.

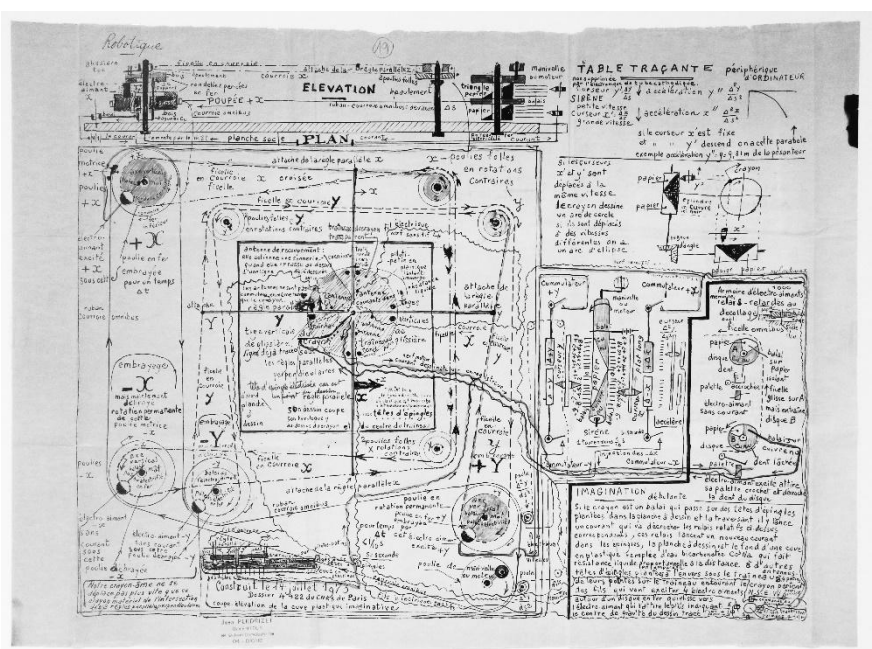


Figure 4. Jean Perdrizet, *Table traçante*, 55x75 cm, 1973, collection Jean Perdrizet, Musée Gassendi, Digne-les-Bains.

Il faut rappeler que le terme « informaticien » n'est guère usité à l'époque de Perdrizet. On ne peut donc, sans risquer l'anachronisme, dire qu'il se prend pour un « informaticien ». Le

Centre de ressources textuelles et lexicales évoque 1966 comme année d'introduction du terme « informaticien ». Effectivement, nous ne l'avons pas rencontré dans les articles que nous avons analysés, même dans ceux du début des années 1970. En tout cas, Perdrizet cherche à correspondre, et correspond de fait, aux représentations floues des aventuriers de l'ordinateur, véhiculées par les écrits de vulgarisation scientifique dont il est un grand lecteur.

Perdrizet a vécu ce passage progressif de l'ordinateur comme instrument de calcul (à partir de 1940) à l'ordinateur comme instrument de gestion et de communication (à partir des années 1960-1970). Il a surtout connu l'informatique taylorienne, centralisée, largement dominée par IBM, proposant d'énormes machines toujours présentées comme l'ultime révolution technologique. C'est à cette époque que l'inventeur dignois produit le plus de dessins, dont beaucoup sont en lien direct avec les développements que connaît le secteur informatique.

Si l'on devait citer quelques événements marquants pour Perdrizet, et que l'on retrouvera dans ses plans, il faudrait évoquer la fabrication du Gamma 60 par la compagnie Bull en 1960, la fixation des normes des premiers langages de programmation (Algol, Fortran), le lancement de la machine à écrire à boule d'IBM en 1972, l'invention du système d'impression et de reconnaissance de caractères CMC7 de la compagnie Bull en 1960, le lancement de l'ordinateur UNIVAC 1107 en 1962, de l'IBM 360 en 1965… Tous ces événements qui font l'histoire de l'informatique et qui sont relayés par les revues, magazines et journaux, se retrouvent dans l'œuvre de Perdrizet et y prennent une signification très spéciale.

Observons plus en détail ses plans. Dans le plan intitulé *Alphabet en ordre de dessin* (figure 5), Perdrizet expose sa langue T, qui est une langue de programmation selon lui. Les robots la comprendront parce qu'elle est « naturelle » ou « intuitive », vu qu'elle reproduit la forme de ce qu'elle veut représenter, la distance entre le représenté et le représentant est annihilée. L'inventeur répète souvent dans ses dessins : « voir c'est lire dans le

paysage[5] ». Cette langue va alors dessiner un paysage langagier clair, un paysage qu'il suffit de voir pour lire.

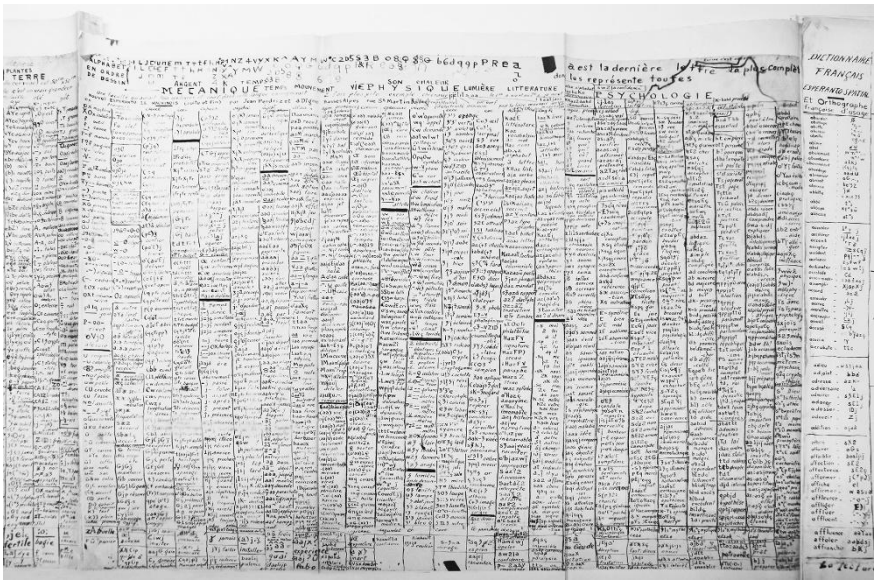


Figure 5. Jean Perdrizet, *Alphabet en ordre de dessin*, collection Jean Perdrizet, Musée Gassendi, Digne-les-Bains.

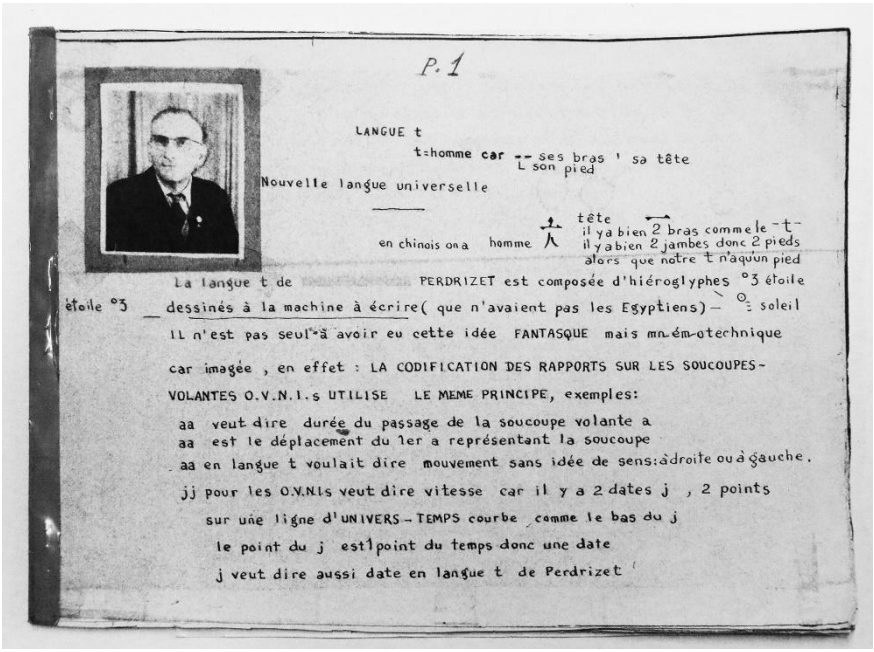
Dans ses différentes présentations de la langue T, on retrouve des références au langage Algol, au Fortran, au Langol. Cette langue T, censée nous permettre de communiquer avec les non-humains, Perdrizet la nommera également le « machinois » dans un jeu de mot dont il a le secret, subtile alliance du machinique et du « chinois ».

La figure 6 reproduit un feuillet d'un fascicule élaboré par Perdrizet pour consigner sa langue. Nous y voyons quelques explications sur les principes de fonctionnement de la langue T.

Perdrizet pense avoir développé un langage de programmation pour ses robots – souvent cosmonautes et

[5] Citation tirée du plan *Exploration visuelle mixte*, 37,7x65 cm, s. d., fonds Jacques Paillard, cote 670/AP11, document conservé aux Archives nationales, Pierrefitte-sur-Seine.

autoreproducteurs comme les automates de John von Neumann, le père de l'architecture logique de nos ordinateurs. Il cherche activement, lui aussi, à apporter sa contribution à l'effervescence intellectuelle que connaît son époque autour des idées de « cerveaux électroniques », d'intelligence artificielle, d'organismes artificiels, thèmes initiés par la cybernétique. Les références au mouvement cybernétique sont omniprésentes chez Perdrizet : sa langue T est parfois baptisée *Esperanto cybernétique* (voir figure 7). Les cybernéticiens sont cités et même représentés. Dans un plan, nous pouvons voir le mathématicien von Neumann triturant la cervelle d'un robot, qui lui-même fabrique un autre robot (voir figure 8). Plusieurs plans sont ceux de machines dites cybernétiques et certains ont été envoyés à Mc Culloch, à Wiener, à Ashby, à Grey[6].


P. 1

LANGUE t

t=homme car -- ses bras ' sa tête
L son pied

Nouvelle langue universelle

tête
il y a bien 2 bras comme le -t-
il y a bien 2 jambes donc 2 pieds
alors que notre t n'a qu'un pied

en chinois on a homme

La langue t de PERDRIZET est composée d'hiéroglyphes °3 étoile
étoile °3 — dessinés à la machine à écrire(que n'avaient pas les Egyptiens) — ⊙ : soleil

IL n'est pas seul à avoir eu cette idée FANTASQUE mais mnémotechnique

car imagée , en effet : LA CODIFICATION DES RAPPORTS SUR LES SOUCOUPES-

VOLANTES O.V.N.I.s UTILISE LE MEME PRINCIPE, exemples:

aa veut dire durée du passage de la soucoupe volante a
aa est le déplacement du 1er a représentant la soucoupe
aa en langue t voulait dire mouvement sans idée de sens: à droite ou à gauche.

jj pour les O.V.N.Is veut dire vitesse car il y a 2 dates j , 2 points

sur une ligne d'UNIVERS - TEMPS courbe comme le bas du j

le point du j est 1 point du temps donc une date

j veut dire aussi date en langue t de Perdrizet

Fig. 6. Jean Perdrizet, *Fascicule Langue T*, livret, 1974, collection Jean Perdrizet, Musée Gassendi, Digne-les-Bains.

[6] C'est du moins ce qu'indique Perdrizet sur un de ses plans, Cybernetic sight in electrics brains, que l'on peut voir dans le groupe de plans Cerveau électrolyte, 50x540 cm, s. d., fonds Jacques Paillard, cote 370AP/11, document conservé aux Archives nationales, Pierrefitte-sur-Seine.

Fig. 7. Jean Perdrizet, *Cahier espéranto cybernétique*, collection Jean Perdrizet, Musée Gassendi, Digne-les-Bains.

Perdrizet a une grande fascination pour la cybernétique, une fascination partagée par son époque. Il faut savoir que le mouvement cybernétique meurt très rapidement aux Etats-Unis, à partir du milieu des années cinquante. On peut dire qu'en 1956 au moment de la conférence de Dartmouth, qui inaugure la naissance des recherches sur l'intelligence artificielle, les scientifiques américains sont déjà passés à autre chose. Mais il semble qu'en France, les choses ont été plus lentes à se mettre en place. Il y a eu un engouement pour la cybernétique que l'on peut vérifier en lisant la presse de vulgarisation scientifique jusque-là toute fin des années 1960.

Pour mieux comprendre la passion de Perdrizet pour la cybernétique et l'informatique, il faut se pencher sur ses lectures. Dans ses plans, il cite beaucoup d'articles de revues de vulgarisation scientifique. Notre travail s'est trouvé facilité par la précision de ces citations : nom de la revue, mois de publication,

numéro de page, nom de l'auteur, titre. Perdrizet nous offre sur ses plans une vraie notation scientifique de ses sources.

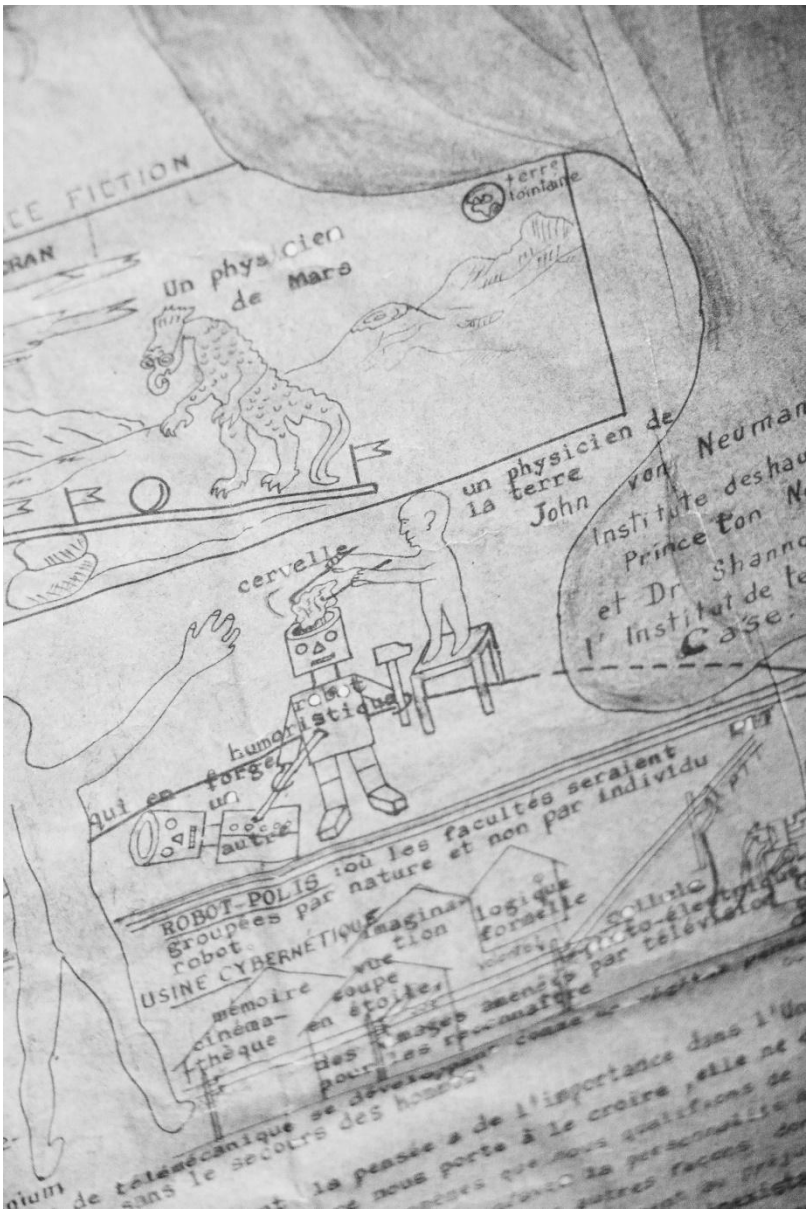


Fig. 8. Jean Perdrizet, *Espéranto cybernétique*, 45x1160 cm, s.d., fonds Jacques Paillard, cote 370AP/11, document conservé aux Archives nationales, Pierrefitte-sur-Seine.

En portant une attention soutenue à ces articles, nous pouvons constater que l'élan optimiste, fou, futuriste, onirique qui caractérise les dessins de Perdrizet, se retrouve presque tel quel dans ces articles.

Ne faudrait-il pas reconsidérer le diagnostic d'automatisme mental que nous évoquions, de façon un peu légère, sur le cas Perdrizet au début de ce travail ? Cette maladie se caractérise principalement par le *sentiment* d'être influencé, manipulé par une « machine à influencer ». Le sentiment d'être influencé n'est-il qu'un sentiment dans le « cas » Perdrizet ? Ne recèle-t-il pas une part de vérité ici ? Perdrizet semble bel et bien avoir été sous influence : une influence populaire, culturelle, l'influence qu'exerçait sur lui tout ce qui se trouvait suggéré entre les lignes des articles et des livres qu'il dévorait et pour lesquels l'informatique représentait le début d'une nouvelle ère pour l'humanité.

Perdrizet a bien perçu l'irrationalité des espoirs suscités par l'ordinateur, il l'a mise en forme, l'a coloriée, l'a pliée, libellée, affranchie et réexpédiée aux envoyeurs.

Voyons à présent ce qui se raconte dans les articles étudiés par notre inventeur.

3. Perdrizet : un inventeur sous influence

Comment les avancées technologiques et scientifiques sont-elles diffusées dans la culture dite populaire ? À côté d'un milieu technique, scientifique, spécialisé, constitué d'ingénieurs, d'informaticiens, de techniciens, de mathématiciens, de logiciens, d'administrateurs et de militaires, à côté de cette sphère spécialisée, nous trouvons toute une cohorte hétéroclite de commentateurs des avancées technoscientifiques. Ils sont journalistes, écrivains, présentateurs de télévision, animateurs à la radio, futurologues, et même médiums. Certains de ces « vulgarisateurs » sont aussi des scientifiques, mais qui s'autorisent parfois des livres grand public où les frontières entre les discours scientifique, métaphysique, prospectif et éthique deviennent très floues.

Ces discours aux statuts ambigus font subir des déformations, des exagérations, des glissements de sens aux avancées technologiques de leur époque. Le passage dans la langue vulgaire, la langue profane, se caractérise souvent par un ton soit

franchement enthousiaste, soit complètement catastrophiste (les ordinateurs vont nous sauver ou nous tuer). Nous sommes souvent, dans ces lectures, renvoyés à des positions extrêmes, signe d'une pensée qui s'est peut-être affranchie de la rigueur scientifique dont elle se réclame pourtant.

Perdrizet est très attentif aux ouvrages de vulgarisation. Il en cite beaucoup :

- des livres de cybernétique, de biologie, d'études sur la perception, sur les capacités cognitives, sur la conscience, etc. ;
- des revues : *Science & Vie*, principalement, *Mécanique Populaire*, *Journal de Radiologie*, *Reader's Digest*, *Constellation*, *Atomes*, *Planète*, etc.

Par le biais de ces écrits au statut incertain, les avancées technoscientifiques investissent l'imaginaire de Perdrizet, comme elles investissent l'imaginaire des sociétés dans leur ensemble, en subissant un processus de simplification et de mystification.

Perdrizet cite souvent Pierre de Latil, rédacteur en chef de *Science et Avenir* de 1956 à 1963, journaliste scientifique, écrivain connu d'ouvrages de vulgarisation scientifique, passionné par la cybernétique et les possibilités de l'informatique.

Il cite également Albert Ducrocq, pionnier de la cybernétique française qui écrit dans diverses revues de vulgarisation. Il est connu pour avoir créé le renard électronique, petit robot cybernétique dans la veine des tortues de Grey Walter. Ducrocq a été directeur de la Société française d'électronique et de cybernétique entre 1952 et 1958.

Ces deux auteurs ont beaucoup œuvré à la diffusion, en France, des idées et des thèmes cybernétiques à travers la presse et les ouvrages prospectifs, de vulgarisation ou d'introduction à la cybernétique. On comprend mieux l'importance de la cybernétique pour Perdrizet, par ricochet pourrait-on dire. Mais Perdrizet est *fou* : ce n'est quand même pas la faute de ces honnêtes vulgarisateurs, ou encore de la savante cybernétique, s'il n'est pas capable de faire la différence entre le bon grain et l'ivraie dans ce qui lui est servi ?

Perdrizet pense à tort, parce qu'il est *fou*, que la cybernétique est *la* science ultime, celle qui nous enverra dans l'espace à la rencontre d'extra-terrestres, qui nous permettra de vaincre la mort, de créer des machines extraordinaires qui nous donneront les clés

pour comprendre l'univers mystérieux dans lequel nous sommes jetés.

Notre hypothèse est que Perdrizet, loin d'être aussi fou qu'il paraît, a tout à fait compris la cybernétique, peut-être même mieux que ne l'ont comprise ses fondateurs et ses vulgarisateurs ou diffuseurs. La cybernétique, ce n'est pas un ensemble cohérent de principes, un domaine délimité de la science. La cybernétique, c'est surtout un incroyable fourre-tout où l'on retrouve des mathématiciens, des logiciens, des biologistes, des ingénieurs, des sociologues, des anthropologues, des linguistes, des psychologues. En somme, des scientifiques intéressés par les notions d'information, de communication, de *feedback* et réunis autour du parallèle cerveau-ordinateur. Cette « science » a souvent pris les allures d'une utopie communicationnelle pour emprunter l'idée de Philippe Breton développée dans *L'Utopie de la communication. Le mythe du village planétaire* en 1997.

Cette méta-science se voulait l'aboutissement de la science, le point où devient possible un discours scientifique sur la science elle-même. C'est l'idée exprimée par le philosophe Jean-Pierre Dupuy dans *Histoires de cybernétique* : « la science devient avec la cybernétique consciente d'elle-même, se transformant en épistémologie » (Dupuy 1985, p. 121). L'engouement pour cette science autoproclamée aux contours flous et aux ambitions démesurées est contagieux, et Perdrizet y est incontestablement réceptif.

Notre recherche nous mène à reconsidérer le « cas » Perdrizet. Nous avons évoqué un premier tableau : Perdrizet le *fou*, tel que décrit par Cain et Corriol ; un second tableau ne pouvait être ignoré, Perdrizet l'*inventeur*, tel que décrit par lui-même. À présent, nous aimerions introduire un nouveau tableau, une nouvelle perspective : Perdrizet le *symptôme*. Notre hypothèse est que l'inventeur dignois est certes psychologiquement « dérangé » – nous ne le nions absolument pas – mais il est aussi et surtout une véritable éponge, il absorbe tout ce que produit la volonté de vulgarisation scientifique de l'époque. Il l'absorbe et la fait rejaillir sur ses plans. Sous cet angle, les dessins de Perdrizet deviennent un véritable outil d'analyse de son époque. Ils sont de très bons moyens d'accéder à l'imaginaire véhiculé par les revues de vulgarisation et les livres de cybernétique qu'il lit, justement parce qu'il ne semble avoir aucune distance avec ce qu'il ingurgite. Il y

plonge tout entier et en ressort, selon ses propres termes, « un assez beau dessin » (*Jean Perdrizet deus ex machina* 2012, p. 15).

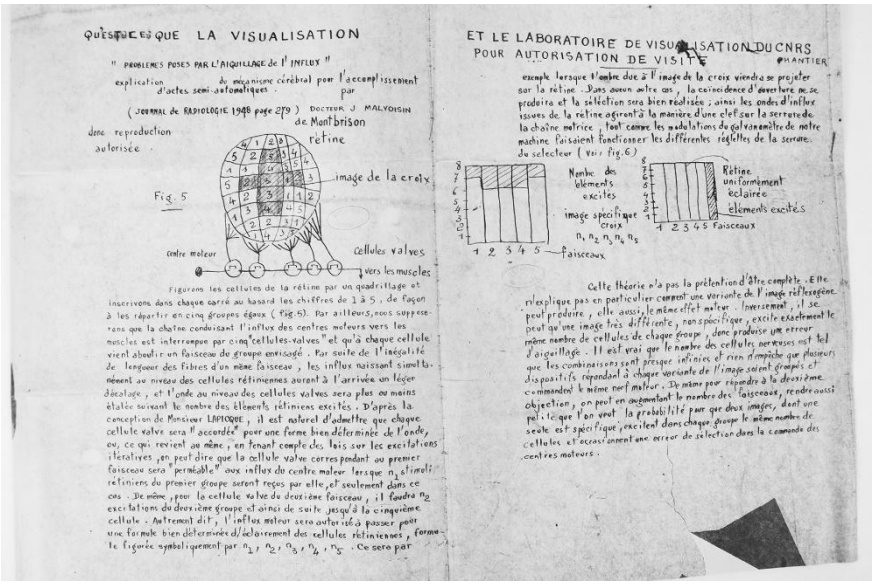
Deux de ses œuvres offrent de bons exemples-limites de cette absorption qui semble caractériser son rapport aux lectures. Dans le plan *Vision des formes : photo-lecteur pour machine à traduire*[7], Perdrizet cite un article de la revue *Mécanique Populaire*. Nous avons retrouvé cet article, il s'intitule « La boîte magique qui lit le russe » (Torrey 1961, p. 43-46). Quelle ne fut pas notre surprise en découvrant le texte de Perdrizet mot à mot. Il a copié à la main des passages entiers de l'article et en a reproduit la plupart des illustrations. On est là devant un cas d'absorption totale. Perdrizet : moine copiste des Saintes Écritures de la vulgarisation scientifique.

Le même phénomène se retrouve dans le plan *Problèmes posés par l'aiguillage de l'influx* (figure 9). L'article cité, tiré du *Journal de Radiologie* de 1948, est en fait recopié en grande partie et les photographies et schémas qui l'accompagnent sont dessinés (Malvoisin 1948, p. 279-284). Le titre même de l'article est identique. En dessous, Perdrizet signale « donc reproduction autorisée ». Peut-être que le fait de citer clairement sa source lui donne le sentiment de cette autorisation.

Perdrizet met sur le même plan tout ce que lui évoquent les pages des revues ou livres qu'il lit. Tout est pris avec le même sérieux. On pourrait trouver son sérieux un peu enfantin - seuls les enfants sont capables d'un tel sérieux – mais en fait, à y regarder de plus près, la démarche de Perdrizet n'est que le reflet de ce qui lui est transmis. En effet, les revues qu'il lit sont pleines d'articles aux accents ambigus, le paranormal côtoyant de vraies innovations techniques, les futurologues approximatifs débattant avec des scientifiques « sérieux », la science-fiction se mêlant aux dernières découvertes sur le fonctionnement cérébral.

---

[7] Jean Perdrizet, *Vision des formes : photo-lecteur pour machine à traduire*, 38x63 cm, 1961, fonds Jacques Paillard, cote 370AP/11, document conservé aux Archives nationales, Pierrefitte-sur-Seine.


QUESTCE QUE LA VISUALISATION

" PROBLEMES POSES PAR L'AIGUILLAGE de l' INFLUX "

explication du mécanisme cérébral pour l'accomplissement d'actes semi-automatiques par

(JOURNAL de RADIOLOGIE 1948 page 279) DOCTEUR J MALVOISIN de Montbrison

donc reproduction autorisée.

Fig. 5

rétine

image de la croix

centre moteur

cellules valves

vers les muscles

Figurons les cellules de la rétine par un quadrillage et inscrivons dans chaque carré au hasard les chiffres de 1 2 3 5, de façon à les répartir en cinq groupes égaux (fig.6). Par ailleurs, nous supposerons que la chaîne conduisant l'influx des centres moteurs vers les muscles est interrompue par cinq "cellules-valves" et qu'à chaque cellule vient aboutir un faisceau de groupe envisagé. Par suite de l'inégalité de longueur des fibres d'un même faisceau, les influx naissant simultanément au niveau des cellules rétiniennes auront à l'arrivée un léger décalage, et l'onde au niveau des cellules valves sera plus ou moins étalée suivant le nombre des éléments rétiniens excités. D'après la conception de Monsieur LAPICQUE, il est naturel d'admettre que chaque cellule valve sera "accordée" pour une forme bien déterminée de l'onde, ou, ce qui revient au même, en tenant compte des lois sur les excitations itératives, on peut dire que la cellule valve correspondant au premier faisceau sera "perméable" aux influx du centre moteur lorsque n_1 éléments rétiniens du premier groupe seront reçus par elle, et seulement dans ce cas. De même, pour la cellule valve du deuxième faisceau, il faudra n_2 excitations du deuxième groupe et ainsi de suite jusqu'à la cinquième cellule. Autrement dit, l'influx moteur sera autorisé à passer pour une formule bien déterminée d'éclairement des cellules rétiniennes, formule figurée symboliquement par n_1, n_2, n_3, n_4, n_5. Ce sera par

ET LE LABORATOIRE DE VISUALISATION DU CNRS
POUR AUTORISATION DE VISITE CHANTIER

exemple lorsque l'ombre due à l'image de la croix viendra se projeter sur la rétine. Dans ce cas, la coïncidence d'ouverture ne se produira et la sélection sera bien réalisée ; ainsi les ondes d'influx issues de la rétine agiront à la manière d'une clef sur la serrure de la chaîne motrice, tout comme les modulations du galvanomètre de notre machine faisaient fonctionner les différentes réglettes de la serrure du sélecteur (voir fig.6)

Nombre des éléments excités

image spécifique croix

$n_1\ n_2\ n_3\ n_4\ n_5$

1 2 3 4 5 faisceaux

Rétine uniformément éclairée

éléments excités

1 2 3 4 5 faisceaux

Cette théorie n'a pas la prétention d'être complète. Elle n'explique pas en particulier comment une variante de l'image réflexogène peut produire, elle aussi, le même effet moteur. Inversement, il se peut qu'une image très différente, non spécifique, excite exactement le même nombre de cellules de chaque groupe, donc produise une erreur d'aiguillage. Il est vrai que le nombre des cellules nerveuses est tel que les combinaisons sont presque infinies et rien n'empêche que plusieurs dispositifs répondant à chaque variante de l'image soient groupés et commandent le même nerf moteur. De même pour répondre à la deuxième objection, on peut augmenter le nombre des faisceaux, rendre aussi petit que l'on veut la probabilité pour que deux images, dont une seule est spécifique, excitent dans chaque groupe le même nombre de cellules et occasionnent une erreur de sélection dans la commande des centres moteurs.

Fig. 9. Jean Perdrizet, *Problèmes posés par l'aiguillage de l'influx,* 27,5x41,5 cm, s. d., fonds Jacques Paillard, cote 370AP/11, document conservé aux Archives nationales, Pierrefitte-sur-Seine.

Une des références récurrentes de Perdrizet est la revue *Planète*, devenue culte aujourd'hui, fondée par Jacques Bergier et Louis Pauwels en 1961. Elle est l'organe de diffusion du « réalisme fantastique », cette construction intellectuelle que l'on doit à Bergier et Pauwels dans leur livre inclassable, au succès retentissant, *Le Matin des magiciens*, paru en 1960. La revue *Planète* se veut l'extension du *Matin des magiciens*. Le but du livre de Bergier et Pauwels est présenté dès les premières pages :

> « Ce livre résume cinq années de recherches dans tous les secteurs de la connaissance, aux frontières de la science et de la tradition. [...] En cinq années d'études et de réflexions, [...] il me semble que nous avons découvert un point de vue nouveau et riche en possibilités. C'est ce que faisaient, à leur manière, les surréalistes voici trente ans. Mais ce n'est pas, comme eux, du côté du sommeil et de l'infra-conscience que nous avons été chercher. C'est à l'autre extrémité, du côté de l'ultra-conscience et de la veille supérieure. Nous avons baptisé l'école à laquelle nous nous sommes mis, le réalisme fantastique. » (Bergier & Pauwels 1960, p. 21)

La revue *Planète* illustrera parfaitement cet état d'esprit du « réalisme fantastique » : un mélange permanent de science et d'occulte, de scientifiques et de médiums, de poètes et de charlatans. Cette revue reflète parfaitement les préoccupations de Perdrizet : la cybernétique, les extra-terrestres, la communication avec les morts, les « cerveaux électroniques », les robots, etc. Pour illustrer ces intérêts croisés de la science et de l'occulte, il suffit de lire les annotations de Perdrizet sur le plan *Sans titre (robot cosmonaute)* (voir figure 10). Deux textes encadrent le titre. À gauche, on peut lire :

> « À l'université du Wisconsin USA Dr Barone, Professor Alwyn C. Scott construisent 10^{10} neurones (etc.) Science & Vie de Juin 1970 relate page 88 la Construction du Cerveau électronique Diana du Professore Eduardo R. Calaniello et du Dr Marcianio […]. »

Lisons maintenant le texte situé à droite du titre :

> « À la page 153, Planète 14. 1970 dit que : L'abbé Arthur Gibson catholique qui enseigne le chinois au St Michael's college de l'université de Toronto Ontario Canada est d'avis que les ordinateurs peuvent subir des dépressions nerveuses et remplissent des fonctions de conscience, auront de l'amitié, feront des inventions. »

Voilà le mélange que nous évoquions : Perdrizet rapporte avec le même sérieux la construction du « cerveau électronique » *Diana* et l'avis de l'abbé Gibson sur les possibilités des ordinateurs. Une phrase se trouve sous le titre et forme une synthèse entre les mondes scientifique et fantastique :

> « Le premier contact avec les créatures douées de raison n'appartenant pas à l'espèce humaine ne se fera pas dans le cosmos mais sur notre planète. Nous ferons connaissance avec les créatures pensantes artificielles. »

On pourrait rétorquer que la revue *Planète* n'est pas une référence « sérieuse » et que Perdrizet a simplement tort de prendre ce qui y est présenté pour argent comptant. Mais les choses ne sont pas si simples. D'une part, on retrouve dans cette revue des articles de grands scientifiques[8]. D'autre part, la lecture de *Science & Vie* n'est pas toujours rassurante quant à ce partage clair entre une

[8] Voir par exemple Wiener 1965.

revue, disons ésotérique, et une revue de vulgarisation scientifique « sérieuse ». Beaucoup d'exemples peuvent être mentionnés où les journalistes de *Science & Vie* s'enthousiasment plus que de raison suite à une découverte plutôt modeste. Nous pouvons donner deux exemples de présentation de machines électroniques, susceptibles d'alimenter la confusion dans l'esprit du lecteur naïf que semble être Perdrizet.

Dans le numéro de *Science & Vie* de janvier 1960, un article de Georges Dupont s'intitule « L'usine à chiffres ». Il y décrit les bureaux, les machines et le fonctionnement de Compta-Technic, une société de comptabilité qui utilise pour la première fois des machines à traiter de l'information pour le calcul comptable. Voici les premières lignes de l'article :

> « Le premier soupir d'un robot… Le flux électronique se met à couler. Dans son inextricable réseau de nerfs, le corps immense est parcouru de pulsions. Cela halète, respire à pleins poumons. Derrière le front d'acier, les cellules du cerveau s'échauffent. Le travail anime et intègre tout : l'innombrable quincaillerie se trouve pour la première fois fondue en un seul organisme. Du dehors, un robot qui pense, c'est surtout des centaines de voyants qui papillotent dans tous les sens. Pourtant tout est logique ; une logique monstrueusement simple, concrétisée par des tubes, des générateurs d'impulsion, des diodes, des amplificateurs, des circuits-redresseurs.
>
> Un cerveau électronique vient de se mettre à vivre. Les informations, sang subtil, passent dans l'univers des circuits. Un "programme" a été insufflé au robot. » (Dupont 1960, p. 83)

La confusion est totale : un robot vivant, voilà ce que nous décrit cet article. Le ton poétique adopté peut dérouter un lecteur comme Perdrizet. Il le prend au pied de la lettre et se dit que pour faire un « inextricable réseau de nerfs » dans ses propres robots cosmonautes, il lui suffit d'une chevelure de fils de fer fins (voir figure 10).

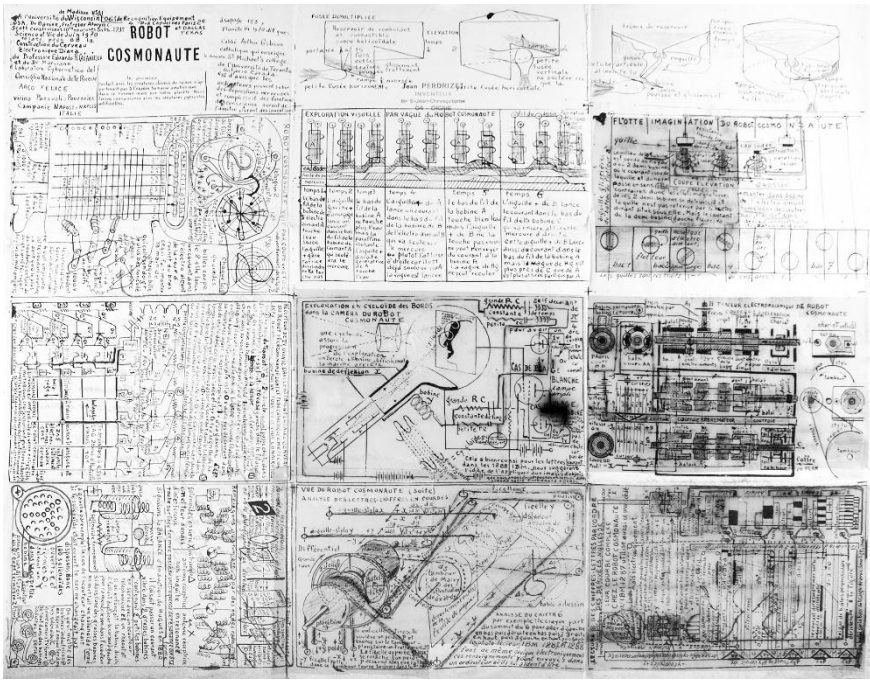


Fig. 10. Jean Perdrizet, *Sans titre (robot cosmonaute)*, 50,5x65 cm, 1971, galerie christian berst art brut, Paris.

Pierre de Latil, scientifique reconnu, signe un article dans le numéro de *Science et Avenir* du mois de janvier 1962, intitulé « Un espéranto électronique, clé d'une technique nouvelle : les machines à traduire » (Latil 1962, p. 31-33). Il y parle de l'histoire des machines à traduire, de l'aspect technique avec le nombre de racines de mots enregistrées dans la machine, la vitesse de traduction, souvent du russe vers l'anglais pour ces premières machines. Le ton de l'article est totalement dans l'esprit de l'optimisme de Perdrizet. C'est flagrant dans les derniers mots de l'article, après avoir introduit l'idée de bâtir une langue-carrefour, une langue pour machines à traduire dans laquelle on traduirait tous les textes avant de demander à la machine de les traduire vers la langue que l'on souhaite. Voilà comment Latil, à partir de ce projet d'une langue-carrefour pour les machines, extrapole, vers une langue universelle :

> « N'est-il pas merveilleux que le vieux rêve des hommes d'un langage au-dessus des frontières nous soit apporté par

l'électronique ? Et que les difficultés de la traduction automatique nous vaillent finalement un langage absolu ? Ces *volapük*, ces *esperanto* qui demeuraient assez utopiques vont devenir réalité ; et l'éternel problème de la Tour de Babel sera résolu sur le plan de la raison pure. » (p. 33)

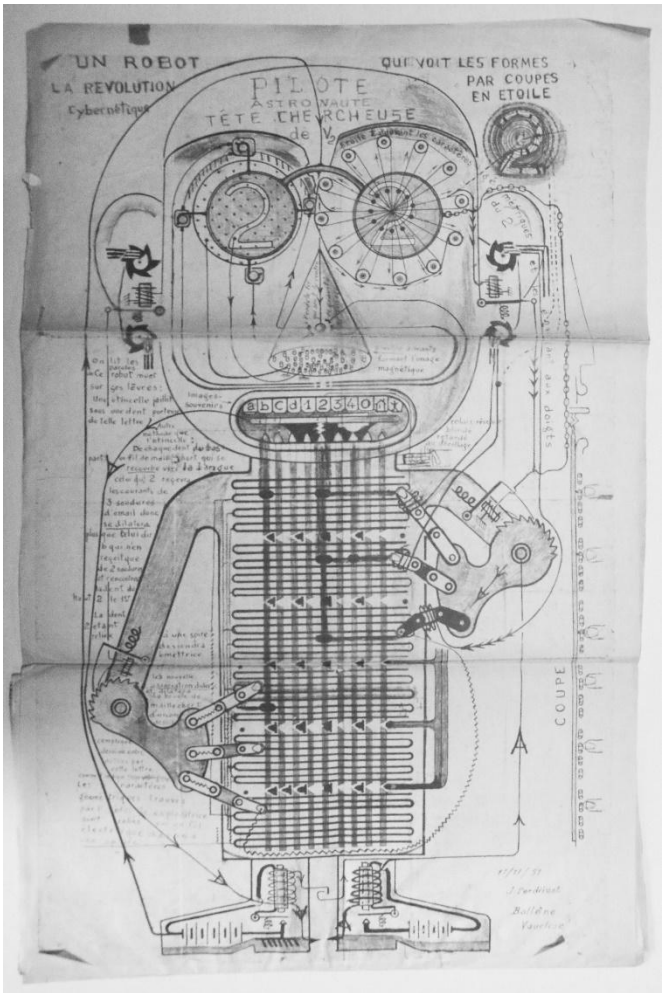


Fig. 11. Jean Perdrizet, *Un robot qui voit les formes*, 43x133 cm, collection Jean Perdrizet, Musée Gassendi, Digne-les-Bains.

Perdrizet ne peut qu'acquiescer à l'optimisme de Latil sur ce point.

Perdrizet le *fou* n'est pas qu'un « malade », il est aussi un « symptôme », dans le sens freudien, selon la définition qu'il en

donne dans son *Introduction à la psychanalyse* en 1916 : « Un symptôme se forme à titre de substitution à la place de quelque chose qui n'a pas réussi à se manifester au-dehors » (Freud 1916/2002, p. 30). Nous utilisons ce terme psychanalytique dans un sens tout à fait métaphorique pour défendre l'hypothèse selon laquelle Perdrizet exprime clairement ce qui est, à peine voilé, caché dans les textes qui parlent de cybernétique. Jamais aucun article cité ne dit clairement : « nous pouvons communiquer avec les morts » mais beaucoup laissent entendre que les avancées sont quand même fulgurantes et font douter de tout ce qu'on croyait jusqu'ici irréalisable. Norbert Wiener ne dit jamais explicitement que les machines pensent, mais quand on lui pose la question, il répond que tout dépend du sens que nous donnons au mot « penser ». Il ne dit jamais explicitement que nous pouvons nous affranchir de notre corps, libérant ainsi notre conscience, mais il dit qu'il n'est pas techniquement impossible de télégraphier un homme, s'empressant d'ajouter que nous n'y sommes pas encore, mais que l'idée « n'est pas absurde en soi » (Wiener 1954/1962, p. 127).

En un sens, Perdrizet, l'*inventeur*, n'invente presque rien. Il rend visible l'invisible. Ses machines un peu folles, ses espoirs cybernétiques ne sortent pas de nulle part. Ce sont les produits d'un imaginaire à la fois individuel et collectif, celui d'une époque conquise par la cybernétique. Perdrizet est le révélateur, au sens photographique, d'un inconscient cybernétique peuplé de robots doués de conscience, d'humains augmentés, de machines à tout faire… Le fait que Perdrizet soit obsédé à la fois par la cybernétique et par le spiritisme pointe, selon nous, la proximité entre ces deux objets.

La cybernétique est hantée par des fantasmes, des fantômes. Elle réactive le vieux rêve d'immortalité en proposant de penser la nature humaine selon le modèle informationnel. Ce qui semble compter c'est notre capacité à traiter et échanger de l'information. Le corps mortel n'est donc peut-être pas une prison indépassable ; la cybernétique relance même d'une certaine manière l'animisme en dotant nos machines de la possibilité d'une intelligence et donc d'une conscience.

Perdrizet est le récepteur de toutes ces ondes cybernétiques, il en capte tout, les théories scientifiques et les présupposés métaphysiques, les avancées technologiques et les espoirs fantastiques. Il capte tout et nous livre de beaux dessins de la

manière dont notre imaginaire culturel compose avec la science, avec l'avènement de l'ordinateur comme véritable machine à imaginer.

Perdrizet rêve de pouvoir construire cette machine à imaginer, mais elle existe depuis 1936, au moins, avec la drôle de machine de Turing, machine de papier qui donnera naissance à l'ordinateur… Machine qui n'en finit pas de hanter notre imaginaire culturel, le peuplant de chimères cybernétiques tout droit sorties d'un « assez beau dessin » de Jean Perdrizet.

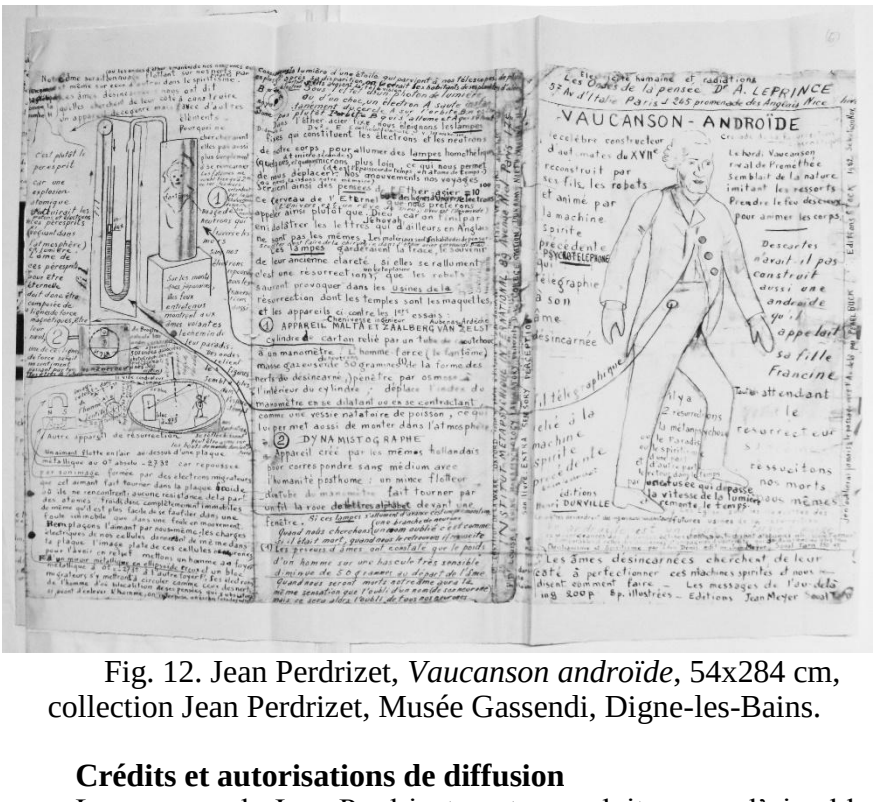


Fig. 12. Jean Perdrizet, *Vaucanson androïde*, 54x284 cm, collection Jean Perdrizet, Musée Gassendi, Digne-les-Bains.

Crédits et autorisations de diffusion

Les œuvres de Jean Perdrizet sont reproduites avec l'aimable autorisation du musée Gassendi de Digne-les-Bains, des Archives nationales, site de Pierrefitte-sur-Seine et de la galerie christian berst art brut :

- Archives nationales, fonds Jacques Paillard, cote 370AP/11, dossier n° 3, site de Pierrefitte-sur-Seine.
- Musée Gassendi, collection Jean Perdrizet, Digne-les-Bains.
- Galerie christian berst art brut, Paris.

Les photographies des plans conservés au musée Gassendi à Digne-les-Bains ont été gracieusement mises à disposition par les artistes-plasticiens Alice et David Bertizzolo, nous les en remercions vivement.

- Alice et David Bertizzolo,
  [URL] http://www.davidbertizzolo.com/

Bibliographie

Bergier J. & Pauwels L. (1960), *Le Matin des Magiciens*, Paris, Gallimard.

Breton P. (1997), *L'utopie de la communication*, Paris, La Découverte.

Cain J. & Corriol J. (1953), Un inventeur schizophrène, *L'Encéphale*, Paris, n° 1, p. 27-32.

Carpasse M.-J. (2012), Jean Perdrizet Deus ex machina, *paris-art.com*, [URL] http://www.paris-art.com/marche-art/deus-ex-machina/perdrizet-jean/7655.html

Clérembault (de) G. (1942/1992), *L'Automatisme mental*, Paris, Les Empêcheurs de penser en rond.

Dupont G. (1960), L'usine à chiffre, *Science & Vie*, p. 82-86.

Dupuy J.-P. (1985), L'essor de la première cybernétique (1943-1953), *Cahiers du CREA. Histoires de cybernétique*, Paris, n° 7, p. 7-139.

Freud S. (1916/2002), *Introduction à la psychanalyse*, Chicoutimi, Les classiques des sciences sociales, [URL]
http://classiques.uqac.ca/classiques/freud_sigmund/intro_a_la_psychanalyse/intro_psychanalyse_1.pdf

Jean Perdrizet deus ex machina (2012), Paris, Galerie Berst.

Latil (de) P. (1962), Un espéranto électronique, clé d'une technique nouvelle : les machines à traduire, *Science et Avenir*, janvier 1960, p. 31- 33.

Malvoisin J. (1948), Problèmes posés par l'aiguillage de l'influx, *Journal de radiologie*, t. 29, p. 279-284.

Torrey V. (1961), La boîte magique qui lit le russe, *Mécanique Populaire*, Paris, n° 177, p. 43-46.

Wiener N. (1965), La cybernétique est-elle de la sorcellerie ?, *Planète*, Paris, n° 23, p. 71-77.

Wiener N. (1954/1962), *Cybernétique et société*, Paris, Union Générale d'édition.

Le médecin

Savoir, ignorance, transgressions et déviances : les conditions de la pratique médicale. À propos de *La mort de Dante Lazarescu* de Cristi Puiu

Jean-Christophe Weber

Le long métrage qui sert de support à ce travail est un film roumain de Cristi Puiu, *Moartea domnului Lazarescu*, titre traduit en français par *La mort de Dante Lazarescu.* Présenté au festival de Cannes, il obtint le Prix « Un certain regard » en 2005. Le film a également été récompensé du Prix spécial du jury lors du Festival international du film de Chicago en 2005. L'acteur du rôle-titre est Ion Fiscuteanu. Agé de 68 ans au moment du tournage, il est décédé le 8 décembre 2007.

L'histoire met en scène un homme veuf d'une soixantaine d'années qui vit en solitaire dans un appartement d'un immeuble modeste de Bucarest. Embarrassé par de nombreux symptômes (maux de tête, douleurs d'estomac, vomissements sanguinolents), il appelle les secours par téléphone. Une ambulance est annoncée, mais tarde à venir. La première partie du film se déroule dans l'appartement : on y voit Monsieur Lazarescu tentant de faire face avec les médicaments dont il dispose, puis faisant appel à un couple de voisins. Les trois protagonistes se perdent en conjectures diagnostiques et en conduites à tenir. La cause de l'abus d'alcool est mise au-devant de la scène, y compris lorsque l'infirmière-ambulancière fait son apparition. Mais ses premières constatations l'amènent à évoquer un cancer digestif provoquant une occlusion intestinale, aussi décide-t-elle de le transporter à l'hôpital. La seconde partie du film retrace le parcours hospitalier du patient dont l'état empire progressivement : ballotté d'un hôpital à l'autre dans la capitale roumaine, Dante Lazarescu vit une descente aux enfers, jusqu'au moment où il meurt, alors qu'il est dans l'imminence d'une intervention potentiellement salvatrice, mais malheureusement trop tardive. Seule réelle figure d'humanité, l'ambulancière l'accompagne fidèlement et prend plusieurs fois sa

défense contre les traitements dégradants qu'il subit dans sa confrontation au monde (in)hospitalier.

Les critiques ont vu dans ce film une « dénonciation de l'égoïsme social », une « épopée oppressante qui stigmatise le système hospitalier, microcosme cru » (Drouin 2006). Le cinéaste dit avoir voulu montrer l'absence d'amour du prochain dans un conte moral[1]. La technique cinématographique accentue la tonalité quasi-documentaire du film : des plans-séquences filmés avec une caméra mobile, l'absence de musique, le réalisme des dialogues, une narration linéaire. Nous traiterons le matériau fictionnel comme s'il ne faisait que dépeindre la réalité. Le film nous a paru exemplaire pour l'analyse critique des pratiques médicales dans deux directions principales. Premièrement, on y saisit directement en quoi la question du savoir médical, des connaissances scientifiques et cliniques, doit aussi être envisagée du point de vue de son opérabilité, de son efficacité réelle. Les connaissances théoriques les plus solides peuvent s'avérer totalement impuissantes à établir un diagnostic, dès lors que des perturbateurs du raisonnement sont à l'œuvre. Deuxièmement, la question de l'éthique médicale y est traitée sous l'angle de fautes déontologiques et de manquement à l'humanité ordinaire, mais en montrant en quoi l'institution facilite, voire organise ces déviances et ces transgressions.

1. Des savoirs empêchés

Du médecin, on suppose en général qu'il connaît les maladies, ce qui signifie à la fois qu'il sait les reconnaître (diagnostic) et les prendre en charge (thérapie). Dans le film, on assiste à une errance diagnostique qui sera d'ailleurs fatale au patient : certes, il a probablement une cirrhose du foie causée par une addiction à l'alcool, ainsi qu'un cancer du côlon, mais les symptômes qui motivent son appel à l'aide sont ceux d'un hématome sous-dural (collection de sang entre la voûte crânienne et le cerveau) qui s'aggrave progressivement, et donc le diagnostic est trop tardif. Des voisins aux urgentistes en passant par l'ambulancière, on ne peut que constater que l'accès au diagnostic

[1] Cristi Puiu, « Entretien avec David Unger », visible sur le DVD du film.

est empêché : seul un médecin parviendra à faire son métier correctement et dégagera l'hypothèse correcte, qui sera ensuite confirmée par un scanner. Que l'errance diagnostique soit associée à une errance géographique, humaine, politique ajoute à l'intérêt du film : l'intrication suggère d'une part que les répercussions de la trajectoire médicale d'un patient vont bien au-delà de ce qui reste contenu dans la sphère médicale (c'est-à-dire que la question du savoir/ignorance du médecin n'est pas sans conséquences, qui débordent et de loin l'enjeu de vérité/fausseté du diagnostic) ; d'autre part, que la trajectoire médicale d'un patient est influencée, pré-façonnée, par des déterminants non médicaux (c'est-à-dire que le savoir-faire médical est très vulnérable aux conditions). Autrement dit, les frontières de la sphère médicale sont poreuses. La trajectoire d'un patient dans le système est tributaire de son organisation politique, de son organisation sanitaire pratique, mais aussi des nœuds, des rencontres, bonnes ou mauvaises, avec des individus de ce système ou en amont de ce système, individus eux-mêmes traversés par la question du savoir/ignorance en la matière, mais aussi par d'autres questions qui vont décider de leurs choix, de leurs décisions effectives, et donc aussi du destin du malade. C'est dire à quel point la dimension savoir/ignorance pour le médecin est d'emblée un objet complexe. Pour en produire une analyse plus détaillée, nous ferons un détour par la *Rhétorique* d'Aristote (2007), qui fournit des catégories très pertinentes pour envisager sous un angle inédit la pratique médicale.

1.1 La rhétorique du diagnostic

Le diagnostic est le noyau dur de la pensée médicale (Töpfer & Wiesing 2005). C'est une tâche ardue et complexe, y compris pour un médecin expérimenté, à cause d'un réseau d'incertitudes dont les causes sont multiples : information incomplète, imprécise, contradictoire ; fautes de raisonnement ; erreurs de jugement. En particulier, les malades peuvent ne pas être capables de décrire exactement l'histoire naturelle de leur maladie, ce qui s'est passé et ce qu'ils ressentent ; les médecins peuvent ne pas comprendre ou ne pas interpréter correctement ce qu'ils entendent et observent (Acierno et *al*. 2013). Le diagnostic peut être difficile parce que la maladie est rare, parce que plusieurs affections sont concomitantes, parce que les formes cliniques de la maladie ont une présentation atypique, parce que le tableau clinique est compliqué des effets

indésirables des thérapies entreprises, parce que le malade est lui-même difficile, parce qu'il y a des intrications psychosomatiques, parce que le médecin est ignorant, malhabile ou mauvais raisonneur. Le diagnostic est souvent considéré par les médecins eux-mêmes comme la tâche cognitive la plus ardue dans leur exercice, et un préalable à la décision thérapeutique (Weiss 2011). De son efficacité dépendent le traitement et le devenir du malade. L'ensemble du processus reste toutefois peu articulé et les modèles théoriques sont limités (Loftus 2012).

Les études académiques se focalisent essentiellement sur la nature des processus cognitifs sous-jacents et la part des émotions du praticien est généralement sous-estimée (Croskerry et *al*. 2010). La méthode hypothético-déductive et l'analyse bayesienne ont la part belle, mais toutes les formes d'inférence - déduction, induction, abduction et leurs variantes - sont employées (Osimani 2009 ; Weiss 2010). Toutefois l'image d'un raisonnement abstrait se déroulant par étapes successives ne correspond pas à une réalité mal taillée pour les conditions des modèles mathématiques (Federspil 1999). Il est reconnu que le raisonnement clinique embrasse aussi des processus non-analytiques, plus intuitifs, qui interfèrent avec la rationalité logique et exposent davantage aux erreurs de jugement (Croskerry 2009a). En fait, le diagnostic s'apparente à un processus mental hétéroclite « au sein duquel des déductions, des arguments inductifs, des évaluations personnelles, des choix subjectifs, des moments de décision, alternent et sont liés ensemble de manière complexe » (Federspil & Vettor 1999). Les raisonnements de type analytique s'appliquent mal en raison de la variabilité et de l'inconstance des signes. Le médecin fait feu de tout bois, pourrait-on dire, d'autant qu'il est appliqué à une tâche qui reçoit des sciences son cadre théorique, mais de l'objectif thérapeutique sa portée opératoire. Se débrouiller en zone grise d'incertitude et de complexité suppose le recours à d'autres outils : questions diaboliques, métaphores, intuition, savoirs tacites… (Wilson & Holt 2001). Le cadre proposé par Aristote dans la *Rhétorique* permet d'aborder ce domaine de la pratique de manière pertinente (Gillies & Sheehan 2002), de prendre au sérieux l'écart entre une conception idéalisée du raisonnement médical et la pratique quotidienne, qui nécessite probablement ce que Danblon (2012) appelle une « vision plus 'grecque' de la raison ». L'enjeu n'est pas purement académique, si on considère la fréquence des erreurs de diagnostic et la gravité de leurs conséquences (Croskerry

2009b). Les causes identifiées tiennent aux observations incomplètes, vagues ou contradictoires (Acierno et *al*. 2013), aux fautes logiques de raisonnement (Federspil & Vettor 2008), aux raccourcis heuristiques qui biaisent le jugement (Tversky & Kahneman 1974, Hamm 2004), aux contraintes émotionnelles (Federspil & Vettor 2008). Aucun biais identifiable n'est prépondérant : ici aussi les médecins font feu de tout bois.

Il peut paraître surprenant de prendre appui sur sa *Rhétorique* alors qu'Aristote y laisse entendre que la médecine n'a pas besoin de faire appel à cette « technique sans spécialité », puisqu'elle dispose en propre « d'une force persuasive personnelle et relative à son objet », santé et maladie (*Rhétorique*, 1355b27). Pour le médecin, il peut paraître également malvenu de défendre le recours à l'influence du discours persuasif. Mais Aristote ne définit pas la rhétorique comme ayant pour tâche de persuader. Il la conçoit comme la faculté ou capacité (*dynamis*) « de bien voir ce qui dans chaque cas ou question permet la persuasion » (1355b26-27).

Or que se passe-t-il dans une démarche diagnostique ? Le médecin déchiffre l'effet (les traces, les signes, les indices) pour remonter à la cause (la maladie)[2]. Les symptômes peuvent être insignifiants pour le profane, données marginales, déchets ou détails triviaux. Les signes cliniques sont tantôt des indices sûrs, tantôt des preuves extérieures (*atechnoi*)[3], tantôt seulement des indices vraisemblables (Danblon 2009). De toute manière, il faut savoir les arranger et les faire valoir dans une disposition méthodique (Barthes 1970). Comme en rhétorique, la démarche diagnostique fonde sa première opération sur l'extraction et l'établissement des éléments de preuve. Par ailleurs, les indices ne sont bien souvent que des fragments de *discours* extraits de l'histoire du cas (Cox 2001*)* : une bonne anamnèse est la manière la plus adéquate de capturer la complexité, la spécificité singulière, les interconnexions entre psychique, somatique et social, et l'immédiateté de la personne réelle qui consulte. 70 à 90 % du diagnostic dépend de l'anamnèse (Bleakley & Marshall 2013), qui fournit le matériau le plus précieux pour la construction d'une

[2] Comme le chasseur et le détective, l'expert en art et le psychanalyste (Ginzburg 1980).

[3] Aristote, *Rhétorique*, 1355b : « je veux dire tous ceux qui ne nous sont pas fournis par nous-mêmes, mais qui nous ont été préalablement donnés : ainsi les témoignages, les aveux sous la torture, les documents, et le reste ».

hypothèse. Incontestablement, ces symptômes, indices, marques corporelles et fragments de discours, sont autant d'éléments de preuve, « gages de vérité » (Zucker 2010) qui servent de matériau alimentant le raisonnement vraisemblable. Parallèlement, la démarche diagnostique fait aussi l'examen des lieux (*topoi*) en complément du déchiffrement des traces et de l'interprétation du récit du malade : ce qui concerne le corps dans son ensemble, les grandes fonctions physiologiques, les effets des médications prises, le cours évolutif des symptômes. Il s'agit donc de mener de front une exploration toute sensibilité dehors, une enquête appréciative de laquelle dépendra la qualité de l'enquête rationnelle. Le conflit avec le paradigme scientifique qui a discrédité cette pratique indiciaire est donc mal fondé : ce n'est qu'une fois les traces transformées en signes que les règles de la logique et l'application de la méthode scientifique classique ou probabiliste peuvent entrer en action.

Si la rhétorique consiste, comme le traduit Barthes (1970), en « l'art d'extraire de tout sujet le degré de persuasion qu'il comporte», alors le parallèle avec l'activité diagnostique est justifié : il s'agit bien de découvrir dans le cas présent, particulier et contingent, d'extraire à partir du donné complexe et hétérogène fourni par la situation clinique, ce qui doit être recueilli comme pertinent pour le diagnostic. L'apport de la *Rhétorique* permet d'articuler l'examen des traces aux modalités du raisonnement, de mieux prendre en considération les traces purement discursives, mais aussi d'enrichir cette perspective en introduisant dans l'équation, à côté des données observées et mises en *logos*, l'*ethos* et les affects (*pathos*) des deux protagonistes.

1.2 Ethos, pathos, logos

En effet, une fois rassemblés les éléments qui vont servir de matériau à l'argumentation rhétorique, quel est l'éventail des moyens de persuader qui relèvent en propre de la technique rhétorique ? Aristote envisage trois registres : a) le caractère de l'orateur, son *ethos* : « la disposition éthique de l'orateur a une force de persuasion, lorsque le discours est prononcé de telle manière que l'orateur inspire confiance » (*Rhétorique* 1356a). « Car nous faisons plus rapidement confiance aux gens de bien, sur toute question en général, mais tout particulièrement sur celles où la précision manque et où le doute demeure » (1356a6). b) l'état

émotif des auditeurs (*pathos*). Il ne suffit pas de présenter les arguments, le *pathos* des auditeurs fait que ces arguments seront différemment appréciés, car « les choses ne se montrent pas semblables selon qu'on aime ou qu'on déteste, selon qu'on est en colère ou qu'on est serein : au contraire, elles se montrent radicalement différentes, ou différentes quant à leur gravité » (1377b31-32) ; les évaluations d'un objet donné connotées par les multiples dispositions émotionnelles mènent à des jugements distincts : « car on ne rend pas les jugements de la même façon selon que l'on ressent peine ou plaisir, amitié ou haine» (1356a15-16) ; c) le discours (*logos*) lui-même qui doit être structuré et user à bon escient des éléments de preuve dans des syllogismes non fallacieux. Entrent en jeu également le style, la voix, etc.

En médecine, il faut se demander : qui est l'orateur ? Qui est l'auditeur ? Que signifie la persuasion ? Ce que nous avons dit de la démarche clinique esquisse une figure du diagnosticien comme étant celle d'un orateur qui prépare sa démonstration. Le public (l'auditeur) sera lui-même – le médecin doit *se* persuader pour agir –, mais aussi parfois un de ses pairs qu'il sollicite pour la réalisation d'un examen, et encore le malade qu'il devra convaincre de se soumettre à tel examen pour tester l'hypothèse formulée au terme du raisonnement. Devons-nous concéder alors que le diagnostic est une persuasion réussie ? Il me semble que cela n'est pas illégitime. Ce qu'on attend, ce n'est pas *la* vérité, mais une conviction suffisante pour agir, une vraisemblance suffisante. La prise de décision thérapeutique se fait souvent sans que le diagnostic ne soit complètement établi (Weiss 2011). Dans de nombreux cas, en régime pratique, le savoir du médecin recouvre plutôt ce qu'il croit savoir, ce dont il est persuadé, que ce qu'il peut prétendre légitimement savoir dans les conditions épistémologiques de la science. Nous restons en régime d'incertitude. Le médecin cherche de quoi se persuader que le diagnostic qu'il suppute est crédible. Dans cette optique, on considère la charge de la « découverte spéculative » du côté de l'orateur, mais c'est lui aussi qui sera son premier auditeur, comme c'est la règle dans tout langage (Coursil 2000).

Mais il faut envisager également le malade comme orateur cherchant à persuader le médecin. Si l'activité diagnostique est immergée dans une pratique narrative, c'est surtout le malade qui est le « *storyteller* », même si sa narration est aiguillonnée par

le médecin. Le malade fournit les traces, mais il plaide aussi sa cause, son corps parle parfois à sa place, pour lui et malgré lui. S'il s'en remet au médecin, il fait néanmoins de son récit un argumentaire pour le convaincre du bien-fondé d'une démarche qu'il a amorcée en amont, quand il comparait ce qu'il ressentait à ce qu'il connaît et autoévaluait sa condition pour chercher des soins adéquats[4]. Les éléments de preuve servent aux deux parties. Aristote prévient que tous les discours ont pour visée ou arrière-pensée de persuader, c'est-à-dire qu'ils s'adressent à un juge, paradigme de l'homme « qu'il s'agit de persuader »[5]. Personne, et le malade moins que quiconque, n'est « indifférent à la réception de sa parole et aux effets de sa performance » (Zucker 2010). Le malade module ses effets en fonction de l'impact de sa parole. Sa première performance est d'intéresser le médecin, de légitimer sa présence, de l'attendrir peut-être, de bien lui communiquer ses perceptions : son *ethos* et son *logos* influencent le *pathos* (et donc le jugement) du médecin. Il peut manifester sa révolte, sa colère, sa souffrance. L'effet émotionnel produit vient soutenir le raisonnement bancal (Amossy 2012). Préoccupé de la valeur sémiologique des paroles du malade pour l'établissement du diagnostic, le médecin ne se rend pas toujours compte qu'il en subit aussi l'influence.

Si les affects et les émotions jouent un grand rôle dans la démarche diagnostique, le plus souvent ce rôle est celui d'un perturbateur. Quand il faut se prononcer « sur des affaires présentes et bien précises » nous dit Aristote, d'emblée les *pathe* entrent en jeu, allant jusqu'à empêcher de « regarder le vrai d'un œil assez théorique » (*Rhétorique* 1354b). Les médecins n'admettent pas volontiers que les émotions jouent un rôle central dans l'établissement du diagnostic, alors que ce point est établi pour l'ensemble de nos actions, croyances et décisions, y compris

---

[4] C'est souvent de sa propre initiative que le malade s'en remet, selon son jugement sur la gravité et l'urgence de sa condition, tantôt à des recettes connues qu'il peut appliquer derechef, tantôt au conseil d'un proche ou d'un pharmacien, voire au médecin traitant ou au service d'urgences de l'hôpital le plus proche (Weiss 2011).

[5] *Rhétorique*, 1391b : « Quand on fait un discours qui cherche à persuader, le but est de produire un jugement […] même si l'auditoire se réduit à un seul individu, celui-ci n'en demeure pas moins un juge, puisque celui qu'il s'agit de persuader est toujours un juge, ni plus ni moins. ».

rationnelles (Ebbersmeyer 2010, Croskerry et *al*. 2010, Evans 2011). Les biais qui en résultent sont nombreux (Croskerry et *al*. 2010), mais d'un autre côté, ses émotions peuvent aussi l'orienter positivement dans son diagnostic [6]. Le rapport entre émotion(s) et trouble(s) du jugement n'est pas univoque (Ebbersmeyer 2010) :

- le changement de jugement en défaveur ou en faveur de la personne vers laquelle l'émotion est dirigée peut être une *conséquence* de l'émotion (colère, soif de vengeance, amour) qu'elle suscite ;

- certains états émotionnels sont liés à des types de jugement, le changement de jugement est un *constituant* de l'émotion : l'indignation est liée au jugement qu'une réussite est imméritée, elle empêche alors un jugement de malheur immérité (lié à la pitié) ;

- l'émotion peut *modifier les perceptions*, et c'est cette mauvaise perception qui est la source d'un jugement fautif : « la colère […] entend de travers, à la façon de ces serviteurs pressés qui sortent en courant avant d'avoir écouté jusqu'au bout ce qu'on leur dit, et puis se trompent dans l'exécution de l'ordre… » (Aristote, *Ethique à Nicomaque*, 1149a24-31).

L'*ethos* du malade orateur influence le diagnostic du médecin : une présentation soignée, un vocabulaire clair, des marques de politesse, une docilité affichée, mettent le médecin en confiance. Certains patients, en revanche, identifiés sous des types disqualifiés (manipulateurs, exigeants, simulateurs, séniles, alcooliques, drogués ou psychopathes) suscitent assez systématiquement des mécanismes de défense qui altèrent sérieusement les compétences diagnostiques (Croskerry et *al*. 2010) et l'engagement thérapeutique de leur médecin. Aristote dit même que « l'*ethos* peut même supplanter l'enthymème[7], le caractère moral constituant presque la plus efficace des preuves » (1356a13). Les médecins commencent à diagnostiquer dès le moment où le patient est aperçu, avant même qu'il ait dit quelque chose. Ils interprètent son apparence, son attitude, sa gestuelle et ses

[6] Ainsi, il peut percevoir la gravité que revêt pour un malade tel symptôme qu'il aurait pu négliger, le degré d'urgence de parvenir à un diagnostic, les mots à ne pas prononcer, etc.

[7] L'enthymême est un syllogisme rigoureux, mais dont les prémisses sont seulement vraisemblables.

mimiques, son morphotype, son aisance à respirer et à se mouvoir, etc. (Groopman 2007)[8]

Quant à l'*ethos* du clinicien, il affecte les émotions du malade et sa décision de faire ou non confiance au médecin. C'est au médecin de disposer le praticable de sa consultation de telle sorte qu'il offre les meilleures conditions de possibilité au malade d'articuler dans le langage la vérité de son expérience. Un usage vertueux de la rhétorique par le médecin invite le malade à devenir un meilleur orateur.

1.3 La leçon de La mort de Dante Lazarescu

Dans le film, l'errance diagnostique est d'abord celle des voisins et de l'ambulancière. Nous ne nous y attarderons pas, pour nous concentrer sur la première séquence hospitalière, dans le service d'urgences de l'hôpital San Spiridon. Un interne et un médecin senior sont présents et vont interroger et examiner Dante Lazarescu.

L'orateur Dante Lazarescu a donc deux auditeurs successifs. Il ne semble faire aucun effort pour soigner sa présentation, son *ethos*, et fait donc figure de pauvre hère alcoolique, ou de « pépé alcoolisé » comme le nomme le praticien âgé. Les émotions suscitées (*pathos* de l'auditeur) sont négatives : l'interne est agacé, et son propre *ethos* n'inspire d'ailleurs guère confiance, il affiche en effet du mépris pour le patient, mais aussi pour les collaborateurs de la salle d'urgence ; le senior est contrarié d'avoir affaire à un alcoolique (« on n'aime pas ça »), contrariété aggravée par l'attitude de l'ambulancière qui émet des suggestions diagnostiques (« C'est pour ça qu'on est dans la merde, parce que vous êtes gonflés [de faire des diagnostics] »). Avec l'interne, Dante Lazarescu n'a même pas la parole, il ne peut développer son propre discours. L'ambulancière tente d'y suppléer : mais « coliques abdominales et maux de tête » qui sont inscrits sur la fiche du malade ne suffisent pas à convaincre l'interne de s'intéresser au cas. Elle parle alors à la place du malade et évoque la possibilité d'un cancer du côlon (abdomen dur). Mais la combinaison d'un *ethos* défavorable et d'un *logos* peu développé ne font pas le poids contre un élément de preuve qui emporte le

[8] Groopman, Jerome, *How doctors think*, Boston, Houghton Mifflin, 2007.

jugement médical. La persuasion de l'interne repose sur l'haleine avinée du patient et son verdict est sans appel : « Il a bu ».

Face au médecin senior, auditeur lui aussi mal disposé, Dante Lazarescu ne peut développer aucune narration spontanée. Il est soumis à une série de questions fermées : - « Vous buvez seulement pour le plaisir ? » - « Dis, pépé, t'as vu un spécialiste pour le côlon ? » - « Pourquoi tu bois si tu as eu un ulcère ? » - « On t'a jamais fait de colonoscopie ? » Quand il parvient à prendre spontanément la parole, pour dire « Docteur, j'ai mal à la tête », le jugement du médecin est déjà fait, et il n'écoute plus : – « T'as rien, bordel ! Arrête de boire ! ». Et même quand le malade insiste sur son mal de tête, il rétorque – « Ça prouve que tu en as une ! ». Ce jugement perverti par les émotions négatives ne résume tout de même pas le diagnostic, car là aussi, un élément de preuve « matériel », fourni par l'examen (une douleur à la palpation du foie augmenté de volume), conduit à une décision : il faut faire un scanner du foie. Il glissera aussi à l'oreille de l'ambulancière : « Il a un foie grand comme la Maison du Parlement, je ne pense pas que ce soit une hépatite. »

Dans cette séquence, la colère du médecin senior contre le malade supposé subir les conséquences de son *habitus* alcoolique lui fait commettre une erreur de jugement sur la nature du mal. En effet, le mal de tête, l'asymétrie à l'élévation des bras (très discrète, et donc visible uniquement par le spectateur dépassionné), le fait qu'il ne puisse plus tenir debout tout seul, sont des éléments qui auraient pu permettre le diagnostic (hématome sous-dural) à un stade précoce, qui auraient dû en faire générer l'hypothèse. Mais ce processus diagnostique est empêché par l'*ethos* du malade (qui plaide ici contre lui, et montre par contraste à quel point l'*ethos* peut suffire à persuader) et par le *pathos* des deux médecins. Leur indignation contre les alcooliques fait obstacle à la compassion qui aurait pu les amener à être plus attentifs à ses propos et aux signes cliniques ténus. La colère du médecin senior contre l'encombrement des urgences l'empêche d'entendre et de voir ce qu'il faudrait entendre (j'ai mal à la tête) et voir (le déficit moteur). Autrement dit, la puissance négative de l'*ethos* du malade et des émotions du médecin ruine le recueil correct des éléments de preuve et leur organisation dans un discours argumenté. Dans ces circonstances, d'une grande fréquence même si c'est avec une tonalité moins accentuée, la parade clinique à ces perturbateurs du jugement est le passage en revue systématique des lieux (*topoi*),

mais sans garantie quant à l'issue favorable (les hypothèses diagnostiques correctes).

Ceci illustre à quel point le savoir et l'ignorance du médecin sont influençables par des éléments qui ne tiennent pas compte de la somme de connaissances ni des performances cognitives intrinsèques. Ce qui est toujours en jeu en médecine est un savoir en situation (et la situation n'est pas purement médicale), c'est-à-dire des connaissances qu'il faut parvenir à mobiliser au bon moment et à juste titre.

Par contraste, on peut observer ce qui se passe dans le deuxième établissement (hôpital Floreasca) où Dante Lazarescu est amené pour faire la tomographie du foie conseillée par le senior de San Spiridon. Devant la jeune et sémillante interne Gina, le malade insiste sur les maux de tête (qui ont sérieusement empiré et ne sont plus un signe discret). Mais cet élément de preuve sera là encore contrebalancé par l'*ethos* du patient (qui sent l'alcool dès qu'on se penche sur lui) et les préjugés négatifs, émotionnellement consolidés, qui lui font écho. L'insistance du patient pour intéresser (persuader) le médecin autour du problème de tête se heurte en miroir à celle de l'interne pour se focaliser sur l'abdomen. Finalement, les protestations du malade se font véhémentes (« J'ai dit que j'avais mal à la tête ! »), il tente de faire plaider sa cause par l'ambulancière qui est restée à ses côtés (« Dis-lui : mal à la tête ! »), mais l'interne tarde à prendre la plainte au sérieux. Finalement, elle ne peut que constater une chute de la main droite, et malgré ses hésitations à interpréter le signe clinique (ce peut encore être à cause de l'alcool), la force intrinsèque de ce dernier l'emporte. On pourrait argumenter à partir de ce constat pour objecter à l'intérêt pour la rhétorique dans le diagnostic médical : l'indice matériel n'est-il pas une preuve a-technique, qui ne relève pas en propre de la rhétorique ? En médecine, le corps parle à la place du malade. Seuls les éléments objectifs ont de l'importance, tout le reste est… pure rhétorique ! Il me semble cependant que ce que montre le film, c'est avant tout le retard de performance dans la *technê* médicale auquel conduit la seule focalisation sur les preuves matérielles, et l'indigence clinique qui résulte de la non-prise en compte des éléments de la situation qui sont de nature à persuader. Un médecin averti de la puissance de la rhétorique se serait méfié de la présentation trompeuse, des émotions négatives qu'il ressent devant tel ou tel malade. De plus, les signes objectifs doivent aussi être interprétés, ce sont rarement des signaux non équivoques.

L'interne Gina fait donc appel à un spécialiste en neurologie, le Dr Dragos Popescu. Le prénom du personnage (qui signifie le chouchou, le précieux, le charmeur) n'est vraisemblablement pas fortuit. En effet, si ce médecin est le premier du film qui pratique un examen médical adéquat débouchant sur une hypothèse correcte, sa motivation est présentée comme le fruit d'un jeu de séduction avec l'interne qui l'a appelé au téléphone. Il vient pour lui plaire, il diagnostique pour ses beaux yeux. Autrement dit, à l'*ethos* et au *logos* du patient se sont substitués l'*ethos* et le *logos* séducteurs de l'interne charmante, qui ont persuadé le neurologue de se hisser au maximum de ses capacités médicales.

2. Ethique, institution et déviances

Dans cette seconde partie, nous voulons souligner quelques aspects contextuels qui influencent aussi le comportement et le jugement des médecins, et qui sont particulièrement saillants dans le film de Puiu. La question éthique générique peut être formulée ainsi : « comment être un *bon* médecin ? », ou plutôt « comment agir en *bon* médecin ? » car « être » ne doit pas s'entendre comme un état définitif. Nous avons déjà vu plus haut à quel point la question n'est pas réductible à la possession d'un savoir, puisque celui-ci ne parvient pas à être mobilisé en situation pour des raisons qui tiennent à la présentation du malade, aux émotions qui perturbent le jugement, à la discrétion des éléments de preuve. Mais il y a une autre dimension de la question, car l'épaisseur sémantique du prédicat « bon » recouvre autre chose encore que l'habileté technique (faire un diagnostic correct). Et de ce point de vue élargi, le film *La mort de Dante Lazarescu* dresse plutôt l'inventaire de toutes les manières d'être un mauvais médecin.

On ne naît pas médecin (Klein 2007). La formation initiale est longue et s'achève par l'obtention d'un diplôme qualifiant : cela ne suffit généralement pas pour être reconnu comme un « bon médecin », puisqu'il faut y ajouter l'expérience de terrain, l'acquisition d'un savoir-faire qui ne s'acquiert qu'avec le temps, par la répétition et l'exercice, la confrontation à des situations complexes et contingentes. Hippocrate (1861) énonçait déjà qu'une part de ce qui est requis ne relève pas de l'enseignement (« Savoir user dans la sagesse et dans l'art, ne s'enseigne pas »).

Si on peut devenir un bon médecin, il n'est pas donné de le rester. Une indication très ancienne mérite d'être mentionnée. Dans le *Protagoras* (Platon 1967), la dispute entre Protagoras et Socrate en vient à porter sur le sens d'un poème de Simonide, et sur la différence entre *devenir* vertueux (pour Socrate, c'est difficile, mais possible) et *être* vertueux (pour Socrate, c'est impossible) : si l'homme méchant est méchant et ne le devient pas, l'homme bon, en revanche, ne l'est que lorsqu'il fait bien. L'exemple du médecin est mis à contribution :

> « Quelle est la bonne manière de faire pour faire un bon médecin ? Il est évident que c'est d'apprendre à soigner les malades, et que celui qui les soigne mal est un mauvais médecin. Mais qui peut devenir mauvais médecin ? Il est évident que la condition préalable pour cela est d'être d'abord médecin, puis bon médecin ; on peut alors devenir mauvais médecin ; […] L'homme de bien peut devenir méchant, par l'effet de l'âge, ou du travail, ou de la maladie, ou de quelque autre accident […] ; mais le méchant ne saurait devenir méchant, puisqu'il l'est toujours, et, pour qu'il pût devenir méchant, il faudrait qu'il eût été bon d'abord. » (345 a-b)

Le praticien est façonné par sa pratique, et on voit dans le film (notamment le premier médecin) que la pratique peut être déformante : on semble avoir affaire à une médecine vétérinaire, une médecine tronquée. Le manquement à l'éthique retentit sur le manquement à la performance professionnelle, car celle-ci ne va pas sans celle-là. Un bon médecin est révélé en situation, laquelle comporte un malade, un médecin et un contexte. Un bon médecin est un entrelacs de savoirs et de compétences techniques, d'aptitudes à les utiliser, et de qualités morales et d'affects. Un bon médecin a-t-il aussi besoin d'un *bon* malade ? Disons qu'on « ne peut pas penser l'identité du médecin et celle du patient indépendamment l'une de l'autre », il y a des « attentes normatives réciproques » (Crignon & Gaille 2010). Au savoir médical correspond une certaine manière de s'y rapporter, d'y adhérer. Devant un malade difficile, il faut surmonter les obstacles. Les deux ont besoin d'une bonne relation, mais aussi d'institutions bonnes : les valeurs et les normes sociales mettent en tension, sinon en danger, le sens initialement individuel de l'action médicale. Là aussi, dans une situation difficile, il faut surmonter les obstacles : le film nous met en présence de services d'urgences débordés par l'afflux de malades, contraints de pratiquer un tri, avec des soignants le plus souvent harassés, etc.

2.1 La mort de Dante Lazarescu au crible du Code de Déontologie médicale

Envisagé sous l'angle de la déontologie médicale, dont le Code de Déontologie médicale forme une sorte de *compendium* qui mêle valeurs, normes et règles, le film illustre les déviances médicales, qui sont presque indistinctement des entorses à la déontologie, voire des fautes morales, et des comportements facilités par les dysfonctionnements institutionnels. Donnons quelques exemples. Le recours à la déontologie française se justifie ici par le fait que le film, quoique situé dans un espace national différent, délivre un message universel ; réciproquement, le code de déontologie a une portée universelle et toutes les chartes et codes éthiques internationaux formulent les mêmes principes de base.

La première partie du Code de Déontologie médicale français regroupe les devoirs généraux des médecins. Parmi ceux-ci, l'article 2 dispose que : « Le médecin, au service de l'individu et de la santé publique, exerce sa mission dans le respect de la vie humaine, de la personne et de sa dignité », l'article 3 que : « Le médecin doit, en toutes circonstances, respecter les principes de moralité, de probité et de dévouement indispensables à l'exercice de la médecine » et l'article 4 que : « Le secret professionnel, institué dans l'intérêt des patients, s'impose à tout médecin dans les conditions établies par la loi ». Dans le film, non seulement Dante Lazarescu mais aussi les autres personnages de malades, sont traités de manière infantilisante, sans respect de leur intimité corporelle, voire sont insultés par les soignants et les médecins.

L'article 7 rappelle la valeur de l'équité dans le traitement des malades, et la neutralité affective requise :

> « Le médecin doit écouter, examiner, conseiller ou soigner avec la même conscience toutes les personnes quels que soient leur origine, leurs mœurs et leur situation de famille, leur appartenance ou leur non-appartenance à une ethnie, une nation ou une religion déterminée, leur handicap ou leur état de santé, leur réputation ou les sentiments qu'il peut éprouver à leur égard. Il doit leur apporter son concours en toutes circonstances. Il ne doit jamais se départir d'une attitude correcte et attentive envers la personne examinée. »

Dans le film, la stigmatisation de l'*habitus* alcoolique semble être un obstacle infranchissable par les médecins, tant sur le plan moral que clinique, pour avoir une attitude « correcte et attentive »,

pour « soigner avec conscience », etc. Les sentiments négatifs vis-à-vis de l'*ethos* du malade pervertissent le jugement clinique.

Enfin, la problématique soulevée par l'article 9 (« Tout médecin qui se trouve en présence d'un malade ou d'un blessé en péril ou, informé qu'un malade ou un blessé est en péril, doit lui porter assistance ou s'assurer qu'il reçoit les soins nécessaires ») est au cœur de la scène qui se déroule dans le troisième hôpital (Filaret) : le diagnostic a été posé, et c'est un neurochirurgien qui est sollicité pour pratiquer une intervention. Celui-ci renvoie le malade au motif que ce dernier n'a pas donné son consentement. Ce faisant, le médecin n'a pas porté assistance à un malade en péril, et ne s'est pas assuré davantage qu'un autre que lui pratiquerait les soins nécessaires.

Ce neurochirurgien illustre encore mieux les manquements aux Devoirs envers les patients (deuxième section du Code de Déontologie) : certes, l'article 47 dispose qu'« un médecin a le droit de refuser ses soins pour des raisons professionnelles ou personnelles », mais en précisant que cela n'est envisageable que « hors le cas d'urgence et celui où il manquerait à ses devoirs d'humanité », et que « quelles que soient les circonstances, la continuité des soins aux malades doit être assurée ». Aucun des médecins du film (sauf le neurologue mentionné plus haut) n'a respecté l'article 33 : « Le médecin doit toujours élaborer son diagnostic avec le plus grand soin, en y consacrant le temps nécessaire, en s'aidant dans toute la mesure du possible des méthodes scientifiques les mieux adaptées et, s'il y a lieu, de concours appropriés ». Quand le malade est informé de son état (devoir mentionné à l'article 35), ce n'est jamais de façon « loyale, claire et appropriée », ni en tenant « compte de la personnalité du patient ». Quant à l'article 36 qui détaille le consentement[9], il est complètement détourné de son esprit par le neurochirurgien de l'hôpital Filaret. Le consentement ne peut faire suite valablement qu'à une information, laquelle a été formulée dans un jargon incompréhensible pour un malade déjà confus ; le médecin s'abrite

[9] « Le consentement de la personne examinée ou soignée doit être recherché dans tous les cas. Lorsque le malade, en état d'exprimer sa volonté, refuse les investigations ou le traitement proposés, le médecin doit respecter ce refus après avoir informé le malade de ses conséquences. Si le malade est hors d'état d'exprimer sa volonté, le médecin ne peut intervenir sans que ses proches aient été prévenus et informés, sauf urgence ou impossibilité. »

derrière un refus alors que le malade est « hors d'état d'exprimer sa volonté » ; enfin, il s'abrite derrière le fait que la sœur, dont on annonce l'arrivée proche, n'a pas donné son accord, alors que cette disposition ne tient pas compte de l'urgence.

Tout au long du film, est également mis à mal un article qui figure dans la section du Code consacrée aux « rapports des médecins entre eux et avec les membres des autres professions de santé ». En effet, l'article 68 énonce que :

> « Dans l'intérêt des malades, les médecins doivent entretenir de bons rapports avec les membres des professions de santé. Ils doivent respecter l'indépendance professionnelle de ceux-ci et le libre choix du patient. »

Mentionnons simplement les vexations et humiliations que doit subir l'ambulancière dans le périple infernal qu'elle entreprend par fidélité à la situation.

2.2 Ethique et institution

Mais le spectateur se rend bien compte que les conditions d'exercice agissent presque comme une circonstance atténuante. Certes, les médecins exercent dans le mépris affiché de nombreux éléments de la déontologie, mais ils ne sont pas entièrement responsables d'une autre obligation qui leur incombe, celle prévue par l'article 71 :

> « Le médecin doit disposer, au lieu de son exercice professionnel, d'une installation convenable, de locaux adéquats pour permettre le respect du secret professionnel et de moyens techniques suffisants en rapport avec la nature des actes qu'il pratique ou de la population qu'il prend en charge. […] Il ne doit pas exercer sa profession dans des conditions qui puissent compromettre la qualité des soins et des actes médicaux ou la sécurité des personnes examinées. »

En effet, salariés d'une institution, ils ne sont pas maîtres des installations, des locaux, des moyens techniques. Dans le film, cette composante est adroitement montrée, de telle sorte que si le spectateur éprouve une répulsion morale à l'encontre des médecins considérés individuellement, il comprend aussi que les carences de l'institution forment le terreau des déviances professionnelles, et qu'elles sont aussi, en tant que telles, des manquements à l'humanité la plus ordinaire. Exposer le malade, sa nudité, à la

promiscuité, employer des paroles blessantes, manier des mots incompréhensibles, ne relève pas seulement d'une déontologie professionnelle, mais de la simple humanité. Et si on s'indigne, c'est la leçon du *Protagoras* de Platon (323d-324a), c'est bien parce qu'on ne pense pas que ces vices soient un défaut naturel ou accidentel.

Martha Spranzi (2010) a étudié des lettres de plainte de patients hospitalisés : elle est frappée par l'indignation suscitée par des actions et des omissions banales, communes, ordinaires. Elle en conclut que le patient n'est pas qu'un patient, mais aussi un homme ordinaire, et que le médecin n'est pas qu'un médecin, mais aussi un être humain ordinaire. Dans la relation soignante, les règles de la vie ordinaire ne sont pas suspendues et remplacées par d'autres, « fussent-elles fondées sur le droit et sur la compassion ». Elles continuent d'avoir une force normative à côté des normes spécifiques de la relation médicale. En somme, pour être un bon médecin, il faut continuer d'être aussi un homme ordinaire (non-médecin).

Dans sa « Préface à *Médecins tortionnaires, médecins résistants* », Paul Ricœur (1991) estime quant à lui que

> « la participation de certains médecins à la torture n'est pas une aberration sans lien aucun avec la pratique médicale honnête, mais qu'elle constitue le pôle extrême d'une gamme continue de compromissions, dont l'autre pôle se confond précisément avec la pratique médicale ' normale'. »

Quels sont les premiers signes d'un mauvais médecin dans la pratique ordinaire ? Ils sont subsumés par le constat suivant : une pratique réduite à une technique, peut-être scientifiquement instruite, mais dissociée d'une éthique de la sollicitude, attentive à la souffrance et respectueuse du droit à la vie et aux soins du malade en tant que personne. Ricœur considère la médecine comme une profession à risques, car se vouer aux soins passe « nécessairement et légitimement par des techniques objectivantes », lesquelles confèrent aux professions de santé un pouvoir sur le corps d'autrui paradoxalement dérivé du souci même de soigner. Canguilhem (1994) ne disait pas autre chose : la mise entre parenthèses du malade, étape quasi-obligatoire dans la constitution d'une rationalité médicale, ne saurait être le dernier mot de la médecine, qui « ne peut se démettre du devoir d'assistance à la vie précaire des individus humains ». Paul Ricœur

avertit également que des « situations à risque » naissent dans des structures qui portent en elles une violence institutionnalisée. S'il cite l'hôpital psychiatrique et la prison, le film *La mort de Dante Lazarescu* permet d'ajouter à bon droit les services d'accueil des urgences des hôpitaux. Peut-on rester vertueux dans une institution qui ne l'est pas ? C'est certainement plus difficile. De nombreux articles mentionnent les risques de stigmatisation encourus par certaines populations qui se présentent dans les hôpitaux : usagers de drogue (Denis et *al.* 2008) ou d'alcool (Menecier et *al.* 2012), populations roms (Bouvet & Floch 2012), avortantes (Mathieu & Ruault 2014)[10], etc.

Selon Socrate (dans le *Protagoras*), un mauvais médecin est d'abord un médecin, et un vrai médecin c'est-à-dire un bon médecin, puisqu'on ne devient pas médecin en agissant mal. D'autre part, la vertu n'est pas un état stable. Comment l'homme de bien, le bon médecin peut-il devenir mauvais ? « Par l'effet de l'âge, ou du travail, ou de la maladie, ou de quelque autre accident» (Protagoras, 345b). Gageons que Socrate aurait pu ajouter : « par l'effet d'une institution mauvaise ».

Bibliographie

Acierno A., Esposito M. & De Pietro G. (2013), An extensible six-step methodology to automatically generate fuzzy DSSs for diagnostic applications, *BMC Bioinformatics*, 14(Suppl 1), p. S4.

Amossy R. (2012), Faut-il intégrer l'argumentation dans l'analyse du discours ? Problématiques et enjeux, *Argumentation et Analyse du Discours [En ligne]*, 9, 2012, mis en ligne le 15 octobre 2012.

Aristote (2007), *Rhétorique*, trad. Jean Lauxerois, Paris, Pocket.

Barthes R. (1970), L'ancienne rhétorique, *Communications*, 16, p. 172-223.

Bleakley A. & Marshall R. (2013), Can the science of communication inform the art of the medical humanities?, *Medical Education*, 47, p. 126–133.

Bouvet O. & Floch S. (2012), Manouches et Roms. Représentations sociales des personnels soignants : stigmatisation, déviance, étiquetage, stratégies, *Spécificités* 2012/1, n°5,, p. 257 – 274.

Canguilhem G. (1994), Le statut épistémologique de la médecine, *in* Canguilhem G., *Études d'histoire et de philosophie des sciences concernant les vivants et la vie*, Paris, Vrin, 7e édition, p 413-428.

[10] Marie Mathieu, Lucile Ruault, « Prise en charge et stigmatisation des avortantes dans l'institution médicale : la classe des femmes sous surveillance », *Politix* 2014/3, n° 107, p. 33-59.

Coursil J. (2000), *La fonction muette du langage : essai de linguistique générale contemporaine*, Petit-bourg (Guadeloupe), Ibis rouge éditions, et Schoelcher (Martinique), Presses universitaires créoles-GEREC.

Cox K. (2001), Stories as case knowledge: case knowledge as stories, *Medical Education*, 35, p. 862-866.

Crignon-De Oliveira C. & Gaille M. (2010), Avant-propos, Qu'est-ce qu'un bon patient ? Qu'est-ce qu'un bon médecin ? *in* Crignon-De Oliveira C., Gaille M. (dir.), *Qu'est-ce qu'un bon patient ? Qu'est-ce qu'un bon médecin ?* Paris, Seli Arslan, p.7.

Croskerry P. (2009a), A universal model of diagnostic reasoning, *Academic Medicine*, 84, p. 1022–1028.

Croskerry P. (2009b), Clinical cognition and diagnostic error: applications of a dual process model of reasoning, *Advances in Health Sciences Education*, 14, p. 27–35.

Croskerry P., Abbass A., Wu AW. (2010), Emotional influences in patient safety, *Journal of Patient Safety*, 6, p.199-205.

Danblon E. (2009), Sur le paradoxe de la preuve en rhétorique, *Communications*, 1, p. 9-20.

Danblon E. (2012), Il y a critique et critique : épistémologie des modèles d'argumentation, *Argumentation et Analyse du Discours [En ligne]*, 9, mis en ligne le 15 octobre 2012.

Denis B., Dedobbeleer M., Benabderrazik A., Bizimungu DG. & Sciera V. (2008), Les usagers de drogues suivis en médecine générale : recours fréquent aux services d'urgence mais pas toujours les bienvenus, *La Revue de la Médecine Générale*, n° 258, décembre 2008, p.408-414.

Drouin J.-L. (2006), *La Mort de Dante Lazarescu* : Dante dans l'enfer des urgences, *Le Monde*, 10 janvier 2006.

Ebbersmeyer S. (2010), Conduire ou séduire la raison ? Réflexions sur l'ambivalence des émotions à partir de la Rhétorique d'Aristote, *Revue de métaphysique et de morale*, 2, p. 233-248.

Evans J. S. B. T. (2011), Dual-process theories of reasoning: Contemporary issues and developmental applications, *Developmental Review*, Elsevier, 31, n° 2-3, p. 86-102.

Federspil G. & Vettor R. (1999), Clinical and laboratory logic, *Clinica Chimica Acta*, 280, p. 25-34.

Federspil G. & Vettor R. (2008), Rational error in internal medicine, *Internal and Emergency Medicine*, 3, p. 25–31.

Gillies J. & Sheehan M. (2002), Practical reasoning and decision making – Hippocrate's problem, Aristotle's answer, *British Journal of General Practice*, 52, p. 518-519.

Ginzburg C. (1980), Signes, traces, pistes, Racines d'un paradigme de l'indice, *Le Débat*, 6, p. 3-44.

Groopman, J. (2007), *How doctors think*, Boston, Houghton Mifflin.

Hamm R. M. (2004), Theory about heuristic strategies based on verbal protocol analysis: the emperor needs a shave, *Medical Decision Making*, 24, p. 681-686.

Hippocrate (1861), *De la bienséance, Œuvres complètes, vol. 9*, trad. Emile Littré, Paris, J.-B. Baillière, p.231.

Klein A. (2007), « On ne peut apprendre rapidement la médecine », *Le Portique*, e-portique 4 - *Soin et éducation (II)* , [En ligne], mis en ligne le 28 juin 2007.

Loftus S. (2012), Rethinking clinical reasoning: time for a dialogical turn, *Medical Education*, 46, p. 1174–1178.

Mathieu M. & Ruault L. (2014), Prise en charge et stigmatisation des avortantes dans l'institution médicale : la classe des femmes sous surveillance, *Politix* 2014/3, n°107, p. 33-59.

Menecier, P., Sagne, A., Menecier-Ossia, L., Plattier, S. & Ploton, L. (2012), Perception des attitudes soignantes par des sujets âgés en difficulté avec l'alcool : étude exploratoire en milieu hospitalier, *Psychotropes* 2012/2, vol. 18, p. 61-76.

Osimani B. (2009) Modus tollens probabilized: deductive and inductive methods in medical diagnosis, *Medic*, 17, p. 43-59.

Platon (1967), *Protagoras*, trad. Emile Chambry, Paris, GF-Flammarion.

Ricoeur P. (1991), Préface à « Médecins tortionnaires, médecins résistants » , *in* Ricoeur P. *Lectures 1*, Paris, Points/seuil, p.399.

Spranzi M. (2010), Humanité et maltraitance ordinaire : leçons de quelques lettres de plainte de patients hospitalisés, *in* Crignon-De Oliveira C., Gaille M. (dir.), *Qu'est-ce qu'un bon patient ? Qu'est-ce qu'un bon médecin ?* Paris, Seli Arslan, p.284-299.

Töpfer F. & Wiesing U. (2005), The medical theory of Richard Koch I : theory of science and ethics, *Medicine Health Care and Philosophy*, 8, p. 207-219.

Tversky A. & Kahneman D. (1974), Judgment under uncertainty: heuristics and biases, *Science*, 185, p. 1124-1131.

Weiss M. C. (2011), Diagnostic decision making: the last refuge for general practitioners ?, *Social Science & Medicine* ,73, p. 375-382.

Wilson T. & Holt T. (2001), Complexity and clinical care, *British Medical Journal*, 323, p. 685-688.

Zucker A. (2010), Une rhétorique épistémonique ? Paradoxes théoriques et pratique problématique chez Aristote, *Noesis*, 15, p. 13-44.

Rebelles malgré eux ? Quelques personnages de médecin dans l'œuvre d'Osamu Tezuka

Catherine Allamel-Raffin & Jean-Luc Gangloff

Le présent chapitre s'inscrit dans le cadre d'une réflexion organisée autour de la thématique : « Institutions et déviance », telle qu'elle a été développée durant une année de séminaire (2015-2016), au sein du programme « Informaticiens et médecins dans la fiction contemporaine ». À ce titre, nous avons concentré notre attention sur des œuvres déterminées, en l'occurrence deux mangas d'Osamu Tezuka, la série de 243 épisodes constituant la série des aventures de *Black Jack* et le récit en quatre volumes intitulé *Kirihito*. Après un bref résumé relatif au contenu de ces deux œuvres, nous allons organiser notre propos en distinguant deux moments : tout d'abord, nous nous pencherons, à propos de *Kirihito*, sur ce que nous appellerons d'une formule, pour l'instant sibylline, la *mise en scène fictionnelle de la contradiction herméneutique inhérente à toute institution*. Dans le cas présent, l'institution concernée sera l'institution hospitalière, au sein de laquelle les principaux personnages du récit sont représentés. Dans un deuxième temps, nous envisagerons la série *Black Jack* comme le produit d'une intention – et celle-ci est manifeste dans de nombreux épisodes de la série. Il s'agit de l'intention manifeste chez l'auteur, Osamu Tezuka, de mettre en place dans les brefs récits de la série *Black Jack* les éléments d'une philosophie du stigmate : comment parvenir à vivre tout en étant stigmatisé ?

Le postulat qui oriente l'ensemble de notre démarche se limite à une proposition triviale au sein du champ d'étude constitué par la narratologie : les éléments d'un récit de fiction – et en particulier, les personnages – ne sont pas dotés d'une substantialité qu'ils tireraient d'une réalité extérieure à ce récit et qui justifierait en dernière instance leur présence au sein de ce récit. Ce postulat une fois admis, il convient, pour rendre compte de la présence de chaque élément au sein d'un récit, de cerner la place relative qui est la sienne par rapport à l'ensemble des autres éléments - et d'évaluer sur cette base son degré de fonctionnalité relatif.

Dans cette perspective, quel est le degré de fonctionnalité de la représentation d'institutions et de formes de déviance liées au domaine des savoirs et des pratiques médicales ? En quoi les éléments « institution » et « déviance » constituent-ils des ressources narratives appropriées, en particulier pour un auteur de mangas qui crée les œuvres constituant notre corpus dans les années 1970-1980 ?

1. Les deux œuvres : *Kirihito* et *Black Jack*

Kirihito est une œuvre en quatre volumes publié par Osamu Tezuka entre octobre 1970 et décembre 1971. L'édition française a paru chez l'éditeur Akata entre septembre 2005 et mars 2006. L'intrigue de Kirihito est complexe et comporte de multiples rebondissements dont nous ne prétendons pas fournir un compte-rendu exhaustif dans les lignes qui suivent.

À l'hôpital de M., à Osaka, un patient requiert toute l'attention du service dirigé par le professeur Tatsuga'ura. Parmi ses symptômes, le plus spectaculaire est celui de la transformation de son apparence physique en chien. La maladie, inconnue jusqu'alors au sein du milieu hospitalo-universitaire, est appelée la monmô. Le professeur Tatsuga'ura, qui ambitionne de devenir le nouveau président du Conseil de l'ordre des médecins au Japon, penche pour une hypothèse virale quant à l'étiologie de la monmô. Kirihito, jeune médecin-chercheur attaché à son service, formule une hypothèse concurrente : il s'agirait d'un phénomène endémique causé par un élément se trouvant dans le milieu de vie du patient. Un deuxième jeune médecin-chercheur, Urabé, hésite en son for intérieur à retenir l'une des hypothèses plutôt que l'autre. Mais il se soumet à la hiérarchie et ne conteste donc pas ouvertement la pertinence de l'hypothèse de son chef de service. Le professeur Tatsuga'ura décide d'envoyer Kirihito dans le village éloigné dont le patient est originaire : ce sera là le point de départ de multiples tribulations, à commencer par le fait que Kirihito contracte lui-même la monmô. Après avoir déterminé que c'est une certaine eau bue par les villageois qui se révèle le facteur pathologique essentiel, Kirihito sera ensuite – tel Ulysse aspirant à rentrer à Ithaque –, ballotté au gré des mers et des continents, et vivra à maintes reprises les aventures les plus improbables. Celles-ci sont, pour une large part, occasionnées par son apparence canine, liée au

développement de la maladie. Pendant tout ce temps, le professeur Tatsuga'ura continue à affirmer la pertinence de son hypothèse virale. Toujours à l'affût d'éléments de preuve pouvant renforcer cette dernière, il envoie Urabé, le second médecin-chercheur, en Afrique du Sud où l'on signale un cas similaire à ceux qui sont apparus au fin fond d'une province japonaise. Sur place, Urabé trouve en effet une jeune infirmière, Helen, qui présente les signes caractéristiques de la maladie. L'affection, qui frappe les mineurs de fond noirs, porte un nom différent, la kuone kurare. Urabé constate que la cause de la maladie semble être une substance minérale contenue dans l'eau qui ruisselle sur les parois souterraines, et que les mineurs boivent pour étancher leur soif. Il se rallie donc à l'hypothèse étiologique proposée par Kirihito : la cause de la maladie n'est autre qu'une substance minérale ingérée par les individus vivant à proximité de certaines sources.

La dernière grande partie du récit est consacrée à l'épisode du Congrès mondial de médecine au cours duquel le professeur Tatsuga'ura présente son hypothèse virale quant à la monmô. Urabé se suicide en raison de ses tendances schizophréniques. Kirihito, quant à lui, réapparaît : il formule son hypothèse endémique. Il dévoile également la manière dont le professeur Tatsuga'ura a souhaité le supprimer physiquement et effacer toute trace de son activité passée au sein de l'hôpital. Tatsuga'ura a, dans l'intervalle, également contracté la monmô car il buvait régulièrement de l'eau en provenance de la source en question : celle-ci lui était fournie sous la forme de flacons d'eau médicinale qu'il se faisait livrer à Osaka (la coïncidence paraît ici invraisemblable). En définitive, la vérité parvient donc à triompher, mais l'existence des trois personnages principaux – et celle de bien des personnages périphériques – aura été irrémédiablement détruite au passage.

La deuxième œuvre à laquelle nous allons consacrer notre attention est constituée par les aventures de *Black Jack*, dont le titre original est *Burakku Jakku*. Les récits, qui n'excèdent pas une longueur d'une dizaine de pages, sont au nombre de 243 et ont paru entre le 19 novembre 1973 et le 14 octobre 1983 dans la revue *Shonen Champion*. L'ensemble des épisodes a connu huit éditions de 17 à 24 volumes au Japon depuis 1974 et trois éditions de 12 et 17 volumes depuis 1996 en France. Dans la série *Black Jack*, le protagoniste est un chirurgien aux aptitudes hors du commun et au physique singulier : la peau de son visage est noire pour moitié.

N'ayant jamais obtenu officiellement son diplôme en raison de péripéties rapportées dans un épisode déterminé, il exerce dans l'illégalité et exige des sommes très importantes de ses patients ou de leurs proches afin de les opérer. Au fil des épisodes dont chacun constitue une petite fable – la portée morale de l'intrigue étant à chaque fois un élément capital du récit – le lecteur découvre par petites touches le passé de Black Jack. On voit ainsi apparaître le chirurgien Honma qui l'a opéré après qu'il a été grièvement blessé, encore enfant, au cours d'une explosion. On découvre également la petite Pinoko, fidèle compagne de Black Jack, jeune fille de 18 ans à l'apparence physique de poupée en plastique, etc.

Dans les récits de Tezuka, la densité de l'intrigue est généralement telle que nous préférons nous en tenir à ces quelques indications sommaires. Nous reviendrons dans la suite de notre propos sur quelques points de détail contenus dans les aventures des personnages que nous venons d'évoquer. Venons-en maintenant à la question de la place des institutions dans les deux œuvres, et plus précisément dans *Kirihito.*

2. La mise en scène de la contradiction herméneutique inhérente à toute institution : *Kirihito* d'Osamu Tezuka

Dès lors que l'on s'attache à définir le mot « institution », on trouve d'abord, comme c'est souvent le cas, un certain flou définitoire. Celui-ci se comprend par l'emploi du mot dans un sens très large, tel qu'il figure par exemple dans les énoncés suivants :

« Le langage est une institution. »

« La religion est une institution. »

« Les coutumes sont des institutions. », etc.

Ce sens large du mot « institution » se confond pratiquement avec l'ordre des faits sociaux ou culturels, et permet d'opposer ceux-ci aux faits relevant de l'ordre de la biologie ou de la nature. Entendu en un sens aussi général, le mot « institution » renvoie à un type de réalité qui se caractérise par les traits suivants :

- l'existence d'une collectivité humaine ;
- l'élaboration de règles relatives à des pratiques ou à des cadres cognitifs ou éthiques ;
- la durabilité, c'est-à-dire une certaine stabilité dans le temps ;
- la transmission d'une génération à la suivante.

Un autre sens, presque aussi large, est celui dans lequel l'emploi du mot « institution » est confondu avec celui d'organisation ou d'administration. On retrouve alors les caractéristiques précitées, avec quelques spécifications quant au domaine d'application : les institutions politiques, judiciaires, policières, etc.

Pour préciser davantage l'analyse du mot, nous avons choisi de souscrire au cadre d'analyse proposé par Luc Boltanski dans son article intitulé « Institutions et critique sociale. Une approche pragmatique de la domination », paru dans la revue *Tracés* en 2008. Boltanski part d'une position originelle, dont il précise qu'elle est « évidemment aussi loin de la réalité que l'est par exemple l'état de nature des philosophies contractualistes » (Boltanski 2008, p. 19). Qu'est-ce qui caractérise cette position originelle ? Il règne à ce stade, entre les êtres humains, une incertitude radicale concernant ce qu'il en est de ce qui est, et indissociablement, concernant ce qui importe, ce qui peut compter comme valeur. Comme dans la plupart des fictions heuristiques décrivant une situation du type de la position originelle, celle de Boltanski met l'accent sur le fait que les êtres humains sont tôt ou tard nécessairement amenés à accomplir des actions en commun. Cela suppose un engagement de concert dans l'accomplissement d'une tâche, d'où la caractéristique suivante :

> « les personnes engagées dans le cours d'actions agissent comme si elles savaient plus ou moins de quoi il retourne – ce que l'on est en train d'accomplir -, et/ou comme si les autres, ou certains autres, à qui l'on peut faire confiance, le savaient (cela même si la définition des tâches accomplies en commun est assez floue). Et aussi, comme si tous pouvaient plus ou moins, avec plus ou moins de succès, converger, coopérer, se coordonner dans l'accomplissement de la tâche en cours. » (*Ibid.*, p. 21)

Il y a alors souvent un accord tacite pour ne pas lever une inquiétude quant à ce qui se passe, un cela-va-de-soi. La fin que l'on vise est primordiale et du coup, les individus font preuve d'un certain degré de tolérance : mus par un souci d'efficience, ils ferment les yeux sur la diversité des façons de faire, des usages et des interprétations. On est alors dans le registre que Boltanski appelle le *registre pratique*. Comme il le stipule :

> « La vie dans un registre pratique possède bien des avantages dont nous avons une expérience pratique. » (*Ibid.*, p. 21).

Mais la vie sociale ne peut avoir pour seul cadre de l'action en commun ce registre pratique. Que se passe-t-il en cas de dispute ? Dès lors que la dispute ne peut plus être esquivée, il faut concevoir la possibilité d'un autre registre que Boltanski appelle le registre *métapragmatique* (*Ibid.*, p. 24). Celui-ci se caractérise d'abord par un haut niveau de réflexivité. Les individus n'agissent plus seulement en commun à l'occasion d'une tâche à accomplir, en se limitant à la coordination par rapport à des repères. L'attention, maintenant, est centrée sur l'action elle-même en tant qu'action, sur ses modalités, sur ses conditions de possibilité. Il ne s'agit plus seulement de faire, mais de se demander : « que faisons-nous ? Comment faut-il le faire ? » Dès lors, suggère Boltanski, on va avoir besoin d'institutions. Il donne l'exemple d'un jury d'universitaires ayant pour tâche de classer des dossiers. Que se passe-t-il si l'un d'entre eux dit : « Tout ceci est une mascarade. Nous ne faisons pas bien notre travail. » ? Dire cela présuppose qu'une *situation-occurrence* (ce que nous sommes en train de faire) n'est pas conforme à ce qu'on conçoit comme une *situation-type* (ce que doit être un « vrai » jury en la circonstance). Les universitaires se sont engagés, par leur discussion, dans un registre métapragmatique : ce qui est en jeu, c'est un processus de qualification qui :

- fixe le rapport entre une forme symbolique et deux états de choses : d'une part, un état correspondant à une situation-type, et d'autre part, un état correspondant à une situation-occurrence ;
- associe à la situation des valeurs ;
- détermine des conséquences, dans la réalité, de l'écart de la situation-occurrence par rapport à la situation-type : en d'autres termes, établit la possibilité d'une distinction entre un bon usage et un usage transgressif.

Qui peut forger les qualifications mobilisables dans l'action ? Boltanski écrit qu'il n'y a pas ici place pour les solutions émanant de points de vue singuliers :

> « La question de ce qui est, telle que se la posent non pas les philosophes, mais les acteurs qui performent le monde social quand ils sont amenés à se la poser, c'est-à-dire souvent, sans doute, quand la situation est envahie par la dispute et que la violence menace, n'est pas celle de savoir ce qui est pour Pierre, Paul ou

> Jacques, ou de ce qui est à Lyon ou à Paris, mais de ce qui est pour tous, de ce qui est ici et là. Elle ne peut donc pas faire l'objet d'une réponse individuelle. » (*Ibid.*, p. 25)

En cas de dispute, la seule solution semble donc être de confier la *tâche de dire ce qu'il en est de ce qui est à un être sans corps*. C'est là la définition que Boltanski propose de l'institution (en étant inspiré, certes, par certains auteurs de la philosophie politique tels que Hobbes). Une institution est ainsi « un être sans corps à qui est déléguée la tâche de dire ce qu'il en est de ce qui est. »

Appliquons les leçons de cette analyse encore incomplètement développée à la représentation de l'institution médicale telle qu'elle apparaît dans *Kirihito* d'Osamu Tezuka.

- Tout d'abord, une première remarque essentielle : être sans corps ne signifie évidemment pas l'immatérialité de l'institution. L'institution médicale, sous sa forme moderne, l'institution hospitalière, est présente dès les premières cases du premier volume de *Kirihito*. Cette présence détermine un cadre : celui de la prise en charge institutionnelle d'une maladie inconnue et qui suppose donc un travail de recherche avec des ressources qui sont celles de l'université. Sur le plan graphique, le lecteur découvre d'abord des bâtiments représentés dans la première case : « Le CHU de M. à Osaka : à la fois l'un des hôpitaux universitaires les plus modernes du monde et un centre de recherches médicales de pointe. » La deuxième case est constituée par la représentation d'un bloc opératoire, vu depuis la place du patient. La deuxième page du manga donne à voir des couloirs dans lesquels circulent des médecins respectant le rituel appelé « procession du daymio » : le chef de service est suivi par les autres médecins et par les internes comme l'était le seigneur du village par les guerriers et les serviteurs à sa solde. La représentation des visages vise à souligner l'attitude respectueuse de ceux qui doivent leur ascension ou leur disgrâce à ce qui pourrait se limiter à une seule phrase du chef de service.

Les personnages apparaissent successivement dans les cases : le professeur Tatsuga'ura est ainsi présenté comme le « grand patron du service », son visage exprimant une tranquille assurance. Ensuite seulement, on voit le héros éponyme, Kirihito, sans que celui-ci d'ailleurs soit identifié d'emblée comme tel. La légende prolonge la présentation du professeur Tatsuga'ura : « et sommité

incontestée ». Enfin apparaît, sur un mode tout aussi anonyme, celui qui sera le rival de Kirihito, Urabé.

Le patient, quant à lui, n'a pas d'identité à ce stade. Il est présenté comme un numéro, le numéro 66. Il restera d'ailleurs un numéro, celui d'un malade atteint d'une maladie dont la cause est inconnue et dont les symptômes sont spectaculaires. On découvre ces symptômes au fil des premières pages : ils consistent en premier lieu pour le malade à subir des déformations osseuses. Plus précisément :

> « Le corps est soudain pris de paralysie. Les os se déforment… La face s'allonge, les membres s'atrophient, on ne peut plus marcher normalement ! Extérieurement, plutôt qu'à un humain, on finit par ressembler à un chien ou à un blaireau… Enfin, la paralysie gagne les poumons et le malade meurt asphyxié. » (Tezuka 1970/2005, tome 1, p. 20-21)

Ainsi, l'institution médicale apparaît dès les premières pages dans toute sa matérialité. Comme la plupart des institutions, celle-ci, dans sa version hospitalière, nous semble aujourd'hui aller de soi, elle s'est en quelque sorte « naturalisée » et son existence s'impose comme une évidence. Rappelons cependant que les modalités d'exercice des institutions ont elles-mêmes une histoire. Les institutions mettent en place des dispositifs qui accroissent leur efficace et renforcent leur autorité. Karin Knorr-Cetina souligne ce point dans son ouvrage *Epistemic Cultures. How the Sciences Make Knowledge*. Au XVIIIe siècle, en France, et plus tardivement au Japon, on a pu observer une reconfiguration de l'ordre social, dont le patient de la chambre 66 constitue une exemplification au niveau d'un récit de fiction. On est en effet passé d'une médecine qui s'exerçait au domicile du patient à une médecine hospitalière. Ainsi, une nouvelle culture épistémique a pu émerger, redéfinissant à la fois la maladie et instituant un nouveau type de rapport au malade : dans le cas du patient de la chambre 66, celui-ci se trouve très loin de son village, il a été extrait de son environnement habituel et se trouve soumis à la discipline spatiale et temporelle de l'environnement clinique. Knorr-Cetina, dans son ouvrage, rappelle également qu'auparavant, c'était la maisonnée du malade qui recevait, parfois avec une certaine condescendance, le médecin. Maintenant, au sein de l'hôpital, c'est le pouvoir du médecin qui triomphe.

On l'a vu dans les cases initiales de *Kirihito*, c'est un collectif de médecins et non un médecin unique qui s'occupe du patient ; on recourt à des dispositifs techniques (radiographies) et non à une discussion avec le patient dans le cadre de la conduite de l'examen médical ; la communication se fait au travers d'un langage spécialisé, que le patient n'est pas supposé comprendre. L'institution médicale – tout en pouvant être définie comme « être sans corps » impose au patient les modalités d'un positionnement dans un espace physique déterminé, en tant que support de pratiques, qui elles-mêmes constituent les ingrédients d'une « refabrication » du docteur en médecine par rapport à ce qu'a pu être jadis la fonction.

Un autre point capital quant à la présentation de l'institution médicale dans *Kirihito* se rapporte en un autre sens à l'idée qu'il ne faut pas se méprendre sur le sens à conférer à une expression telle que : « être sans corps ». En effet, toute institution doit affronter la question de son incarnation. Seul un être sans corps peut échapper à la contrainte du point de vue particulier, mais néanmoins, il ne peut s'exprimer sans porte-parole. Dans un récit comme *Kirihito*, celui qui est mandaté au premier chef pour constituer le porte-parole de l'institution hospitalière, c'est le professeur Tatsuga'ura.

Or Tatsuga'ura est un personnage présenté comme un mandarin voulant absolument imposer son hypothèse d'une monmô ramenée à une infection d'origine virale. Pour voir triompher cette hypothèse, le professeur de médecine n'hésite pas à envoyer le jeune chercheur Kirihito dans le village au sein duquel se sont déclarés 223 cas, Inusami-Sawa, dans la « région du département de Tokushima ». L'intention de Tatsuga'ura est ouvertement d'envoyer le jeune médecin-chercheur contracter la maladie au contact d'un habitant qui en est déjà atteint, avec la complicité du maire du village. De fait, Kirihito contractera la maladie. Mais ce ne sera pas en raison du stratagème imaginé par le professeur Tatsuga'ura, la maladie n'étant pas causée par un virus, contrairement à ce que ce dernier veut croire. Ce sera parce qu'il a bu l'eau d'une source qu'il subira les profondes atteintes corporelles provoquées par la monmô.

Tout au long des quatre volumes du récit, Tatsuga'ura se montrera sans scrupules et souhaitera, à chaque occasion qui se présente, faire triompher son point de vue. En particulier, lorsque la jeune infirmière, Helen, atteinte d'une maladie similaire sera

amenée jusqu'à lui par Urabé, depuis son pays d'origine, l'Afrique du Sud.

À la fin du récit, la confrontation ultime entre Kirihito et Tatsuga'ura acquiert, de ce point de vue, une tournure significative : Kirihito affirme être revenu pour se venger, mais renonce à satisfaire ce désir, une fois confronté au professeur, lui-même couché dans son lit de malade atteint de la monmô. Tatsuga'ura persiste et exige encore une fois de Kirihito qu'il fournisse des arguments scientifiques à l'appui de son hypothèse.

Ce qui est mis en relief dans l'ensemble du récit *Kirihito*, dont on vient de préciser quelques éléments, c'est une caractéristique propre à tout fonctionnement institutionnel. Cette caractéristique, Luc Boltanski la désigne au moyen de l'expression « *contradiction herméneutique* ». Pour le dire rapidement, il s'agit là d'une contradiction indépassable : l'institution, être sans corps, suppose l'existence de porte-paroles. Or qu'est-ce qui nous garantit à chaque instant que ceux-ci ne s'expriment pas et n'agissent pas en leur nom propre ?

La contradiction herméneutique inhérente à toute vie sociale se laisse résumer ainsi selon Boltanski :

> « D'un côté, on fait confiance aux institutions, on 'croit' en elles. Comment faire autrement puisque sans leur intervention, l'inquiétude sur ce qui est ne pourrait que croître avec les risques de discorde, de violence ou au moins d'éparpillement dans des langages privés que cela suppose. Mais d'un autre côté, on soupçonne que ces institutions ne sont que des *fictions* et que seuls sont réels les êtres humains qui les composent, qui parlent en leur nom et qui, étant dotés d'un corps, de désirs, de pulsions, etc., ne possèdent aucune qualité particulière qui permettrait de leur faire confiance. » (Boltanski, *op. cit.*, p. 28)

Le professeur Tatsuga'ura, garant officiel de l'institution, est représenté comme soumis en réalité à ses propres passions, passion du pouvoir (devenir le président de l'Ordre des médecins du Japon) et donc corrélativement, passion de la gloire. Enfin, la passion que constitue le savoir (la *libido sciendi*) se caractérise chez le personnage par son dogmatisme, qui l'empêche de mener à bien une authentique quête de la vérité.

Que permet en définitive le récit de fiction dans le cas de *Kirihito*, en ce qui concerne la représentation d'une institution ?

Il donne à voir un personnage de médecin-chercheur, Kirihito, dans la situation qui est celle de l'individu amené à

contester l'institution. Dans le cas présent, la contestation ne vise pas à réformer cette institution à la marge, dans le cadre de réunions syndicales. C'est la légitimité du cadre institutionnel lui-même qui est en cause, puisqu'il permet au porte-parole d'en user pour son profit exclusif. Le personnage de Kirihito exemplifie donc le cas de l'homme confronté à un type de critique de l'institution que Boltanski appelle une « *épreuve existentielle* ». On peut en dire autant, toutes choses égales par ailleurs, du double maudit de Kirihito, Urabé, qui sombre dans la schizophrénie à la fin du récit et se suicide. Lui aussi, mais par une voie différente, donne à voir sous la forme d'une épreuve existentielle une critique de l'institution.

Les deux personnages, Kirihito et Urabé, en raison des péripéties auxquels ils sont soumis, imposent au lecteur une réflexivité quant au fonctionnement de la médecine universitaire au Japon : ce fonctionnement n'implique évidemment pas de manière systématique le fait que les porte-parole se livrent à des manquements à la déontologie, ou pratiquent des formes de fraude scientifique. Mais ce fonctionnement peut inciter à commettre de telles entorses, en raison de la structure même de l'institution : pour réussir pleinement sa carrière, il faut prêter allégeance à des collègues renommés, il faut réaliser un coup d'éclat lors du congrès en annonçant une grande découverte (en l'occurrence, que la cause de la monmô est un virus). Pour parvenir à réaliser ces objectifs, il apparaît comme nécessaire d'éliminer les opposants à la thèse que l'on défend.

Cette réflexivité qui s'impose au lecteur est aussi le fait des personnages : ceux-ci expriment leur étonnement, dans le récit lui-même, quant à la manière dont le professeur Tatsuga'ura les traite :

- il les exclut de son service et fait disparaître toute trace de leur passage ;
- dans le cas de Kirihito, ses manœuvres vont jusqu'à orchestrer la mort de celui-ci.

Le récit contient ainsi de nombreux « moments de réflexivité » pour reprendre l'expression de Boltanski : il permet aux personnages mis en scène et au lecteur d'accéder au registre métapragmatique de compréhension de l'institution médicale contemporaine au Japon. Kirihito s'exclame ainsi :

> « Salaud de Tatsuga'ura qui a ruiné ma vie !! Je te retrouverai aussitôt que j'aurai réuni assez de preuves. Jusque-là, puisses-tu en faire une névrose et trembler dans ta culotte ! » (Tezuka 1975)

Dans *Kirihito,* la représentation de l'être sans corps que constitue l'institution médicale comporte une spécificité intéressante de l'institution médicale universitaire (non propre à celle-ci, probablement – elle peut s'étendre aux institutions universitaires dans leur ensemble). Cette spécificité de l'institution médicale universitaire ne se réduit pas au seul fait que le porte-parole (en l'occurrence, le professeur Tatsuga'ura) se sert des ressources que lui offre son statut pour satisfaire ses propres intérêts. Là, se situe en effet dans tous les cas la source de conflit entre ceux qui pilotent et ceux qui remettent en question l'institution. En d'autres termes, que le porte-parole ne soit pas un porte-parole crédible aux yeux des autres membres ou des autres usagers de l'institution est à la base même de la contradiction herméneutique inhérente à toute institution. Cette idée de contradiction herméneutique nous renvoie d'ailleurs à une problématique de la philosophie politique initiée par Platon. Pour Platon déjà, en effet, la question était posée en ces termes : qui doit gouverner et sous quelles conditions pour que le gouvernement soit orienté en vue du bien de la collectivité conçue comme un tout ? Le récit *Kirihito* ne se singularise pas sur ce point précis par rapport à d'autres. Sa spécificité, et donc son intérêt central, réside plutôt dans des choix au niveau de l'intrigue qui mettent en relief une caractéristique éminente de l'institution universitaire et plus précisément ici, du milieu universitaire hospitalier : *le pouvoir est supposé se concentrer là où se concentre le savoir*. Or cela n'est pas le cas, notons-le au passage, de toutes les institutions : dans d'autres types d'institutions, c'est plutôt la capacité à diriger les êtres humains ou à prendre des initiatives qui peut prévaloir. Dans le cadre du récit de fiction imaginé par Tezuka, le professeur Tatsuga'ura ne dissocie jamais le savoir scientifique dont il est le principal producteur (le savoir relatif à l'étiologie de la monmô), de sa stratégie de pouvoir au sein de la communauté médicale à l'échelle nationale. Une telle contamination du savoir par le pouvoir est, notons-le au passage, très peu platonicienne. Le pouvoir est à l'inverse supposé se laisser réguler par le savoir véritable chez Platon, dont quelques individus seulement sont les détenteurs.

On peut noter également le choix de Tezuka qui a consisté à opposer des personnages souscrivant à des hypothèses incompatibles quant à la cause de la maladie : la critique est alors plus radicale que si le personnage du professeur chef de service s'était simplement approprié les résultats de ses collègues plus jeunes et subordonnés. La radicalité de l'opposition crée ainsi un ensemble de possibles narratifs qui incluent notamment la mise à l'écart institutionnelle brutale des jeunes médecins contradicteurs, ainsi que les tentatives d'élimination physique de ces derniers.

Parvenu à ce stade de la réflexion, on peut s'interroger quant au sens à conférer ici au deuxième terme de la thématique qui structure notre réflexion, le terme de « déviance ». Qui est en l'occurrence un « déviant » par rapport à l'institution médicale dans *Kirihito* ? Tout dépend du point de vue selon lequel on considère les personnages.

Mais avant cela, il convient de remarquer que la réponse est évidemment tributaire de la définition de la déviance que l'on adopte. La nôtre sera celle qui permet de distinguer deux formes distinctes de rejet social : celle qui consiste à isoler et à identifier le déviant au sens strict, et celle qui étend le champ des individus ostracisés à tous les individus non standards, à tous ceux qui portent une marque, un stigmate qui les discrédite profondément au sein de leur société.

On aura donc deux ensembles : un ensemble plus réduit de déviants, un ensemble plus vaste de stigmatisés.

L'auteur pertinent, en l'occurrence, et qui a marqué de son empreinte la sociologie interactionniste, est Erving Goffman, avec en particulier son ouvrage de 1963 intitulé *Stigmate. Les usages sociaux des handicaps*, paru en traduction française aux Editions de Minuit, en 1975. Cette référence nous mène tout droit à la deuxième grande partie de notre réflexion :

3. Black Jack, une série de leçons de vie à destination des individus stigmatisés

Selon Goffman, la catégorie des déviants englobe, au sein d'une société donnée, un nombre d'individus bien moins élevé que celui que constitue l'ensemble des individus porteurs de stigmates. La catégorie des « déviants sociaux » regroupe :

> « des individus qui donnent l'impression de refuser délibérément et ouvertement d'accepter la place sociale qui leur est allouée, et qui agissent de façon irrégulière et plus ou moins rebelle à l'égard de nos institutions les plus fondamentales : la famille, la hiérarchie des âges, la division stéréotypée des rôles entre les sexes, l'emploi légitime à plein temps, accompagné d'une identité personnelle unique et ratifiée par l'Etat, les barrières de classe, la ségrégation des races. Ceux-là sont les 'marginaux'… S'il doit exister un champ d'étude appelé la 'déviance', il est probable que ce sont les déviants sociaux qui en formeront le centre. » (Erving Goffman 1963/1975, p. 165-166)

La notion de « rebelle » contenue dans le titre de notre chapitre apparaît ici, en lien avec la notion « d'institution » : elle caractérise de manière inégalement appropriée les personnages de fiction figurant dans notre corpus :

- Kirihito et Urabé ne sont pas des individus s'opposant à l'institution médicale, avec la volonté de modifier radicalement la structure et le mode de fonctionnement de cette dernière. Ils sont plutôt en butte à l'individu, le professeur Tatsuga'ura (soutenu par de nombreux autres) qui pervertit le bon fonctionnement de l'institution, celui qui en tant que porte-parole, ne remplit pas son office comme il le devrait – et rend nécessaire le recours à la réflexivité constitutive du registre métapragmatique, afin de résoudre le problème lié à la contradiction herméneutique inhérente au fonctionnement de toute institution.

- le personnage de Black Jack, en revanche, est clairement un déviant par rapport à l'institution médicale :

  - il n'a pas de diplôme de chirurgien et exerce donc dans l'illégalité, ce qu'il se voit fréquemment reprocher par les représentants de l'institution, les médecins des hôpitaux universitaires qu'il croise sur son chemin ;
  - il exige de ses patients des honoraires exorbitants ;
  - des personnages déviants (gangsters, terroristes agissant en vertu de motivations politiques, parias divers) n'hésitent pas à recourir à ses services, en raison précisément de la nature non reconnue institutionnellement de ses activités ;
  - enfin, son travail de chirurgien consiste fréquemment à pratiquer des greffes, des plus

simples aux plus improbables – et les greffes au Japon ont fait l'objet d'une acceptation beaucoup plus tardive, pour rappeler ce qu'en dit Françoise Olivier-Utard, dans son article portant sur le roman *Never Let Me Go* de Kazuo Ishiguri (paru dans le volume 1 de la série *Informaticiens et médecins dans la fiction contemporaine*). Elle y écrit notamment que :

> « Dans la société japonaise […] le corps est un tout, un bloc. Quand on veut guérir l'estomac, on pique aux jambes, au nez, etc. Le corps ne peut être décortiqué. Par ailleurs, dans les représentations mentales japonaises, le corps est donné par les parents. On respecte donc le corps vivant pour honorer ses ancêtres et sa famille. Le respect filial, qui est très fort, exige que chacun respecte son propre corps dans son intégrité. Même le tatouage est senti comme une atteinte à l'intégrité originelle du corps et comme une déviance, en tout cas comme une marque de marginalisation volontaire. Le « seppuku » ou suicide d'honneur (que nous appelons « harakiri ») est un geste autorisé seulement à certaines catégories sociales aristocratiques comme l'empereur ou les samouraïs. Dans ce contexte philosophique, on ne donne pas d'organes, on ne prélève rien, on ne mutile pas, on ne greffe pas. La médecine, tributaire de l'image sociale du corps, ne propose d'interventions ni pour dons ni pour greffes. » (Olivier-Utard 2015, p. 97-98)

C'est à la lumière de ces remarques qu'il faut lire les 243 épisodes des aventures du chirurgien Black Jack. Nous ne nous sommes pas livrés à un relevé exhaustif ou systématique des interventions que celui-ci pratique sur les corps de ses patients, mais les greffes de membre, de peau ou même de visage, sont innombrables et contreviennent aux règles en vigueur au Japon, en la matière.

Voilà donc pour la déviance. Mais Kirihito et Black Jack partagent une caractéristique que Goffman a particulièrement mise en relief : ils sont tous deux porteurs de stigmates. C'est là une catégorie d'individus bien plus vaste que celle des déviants selon Goffman.

On peut au passage s'interroger sur la pertinence d'une telle catégorisation dès lors que l'on découvre à la fin de l'ouvrage de Goffman qu'elle n'exclut qu'un ensemble limité d'individus. Qui

n'est pas stigmatisé selon Goffman, du moins au moment où il publie son ouvrage en 1963 ?

> « On peut affirmer sans absurdité qu'il n'existe en Amérique qu'un seul homme achevé et qui n'ait pas à rougir : le jeune père de famille marié, blanc, citadin, nordique, hétérosexuel, protestant, diplômé d'université, employé à temps plein et pratiquant un sport. » (Goffman *op. cit.*, p. 151)

Presque tous les membres d'une société se voient stigmatisés dès lors que l'idéal à atteindre est réduit au type qui précède. Mais il va de soi que l'analyse de Goffman n'est pas essentialiste : comme il l'écrit quelques pages plus loin, « le normal et le stigmatisé ne sont pas des personnes, mais des points de vue ». Il n'y a place dans l'analyse pour aucun substantialisme et le concept de stigmate est avant tout un concept relationnel. La catégorisation des individus s'établit sur la base d'attributs qui ne sont pas intrinsèquement des facteurs de crédit ou de discrédit.

Goffman distingue trois types de stigmates au début de son ouvrage.

> « En premier lieu, il y a les monstruosités du corps – les diverses difformités. Ensuite, on trouve les tares du caractère qui, aux yeux d'autrui, prennent l'aspect d'un manque de volonté, de passions irrépressibles ou antinaturelles, de croyances égarées et rigides, de malhonnêteté, et dont on infère l'existence chez un individu parce que l'on sait qu'il est ou a été, par exemple, mentalement dérangé, emprisonné, drogué, alcoolique, homosexuel, chômeur, suicidaire ou d'extrême-gauche. Enfin, il y a ces stigmates tribaux que sont la race, la nationalité et la religion, qui peuvent se transmettre de génération en génération et contaminer également tous les membres d'une famille. » (*Stigmate*, p. 14)

Quels sont les effets produits par le stigmate sur les « normaux » ? Le stigmate est une caractéristique qui s'impose à l'attention de ceux qui rencontrent le porteur de stigmate et les amène à se détourner de lui. Les personnages possédant de telles caractéristiques sont légion dans les deux œuvres de Tezuka figurant dans notre corpus. Ainsi, ce que les personnages de Kirihito et de Black Jack (et dans une moindre mesure ou de manière plus complexe, le personnage d'Urabé) ont en commun, c'est la volonté de Tezuka de les présenter comme porteurs de stigmates, en particulier des stigmates du premier type, les difformités corporelles. Kirihito est devenu un homme à

l'apparence physique de chien. Cela provoque des réactions de rejet ou de peur lorsque les autres personnages découvrent cette apparence au fil du récit. Black Jack, après une explosion, a eu le corps entièrement reconstitué et son visage est recousu sur la moitié de sa surface, la cicatrice restant bien apparente. De surcroît, la peau greffée par le chirurgien Honmâ qui lui a sauvé la vie, a été prélevée sur un jeune Noir, ce qui donne lieu à une combinaison délibérée de la part de Tezuka, entre un stigmate du premier type (stigmate corporel) et un stigmate du troisième type, stigmate racial en l'occurrence.

Sur la base de ces partis pris scénaristiques dont la traduction graphique est visible dans chaque case, Tezuka peut multiplier les situations de face-à-face problématiques, celles dont parle Goffman, et qui rappellent à l'individu stigmatisé à quel point il est difficile pour les autres d'adopter l'attitude appropriée à son égard.

Un point commun aux deux œuvres, c'est que Tezuka n'a pas seulement voulu caractériser ses deux personnages, Kirihito et Black Jack, en faisant d'eux des porteurs de stigmates. Leur qualification professionnelle de médecin-chercheur ou de chirurgien clandestin entraîne par ailleurs le fait qu'ils sont très fortement exposés à rencontrer des individus eux-mêmes porteurs de stigmates, patients volontaires ou rencontres liées au hasard. Ceci est encore plus vrai de Black Jack – dans la mesure où celui-ci est un praticien doté d'une dextérité et d'une inventivité hors du commun.

Quelle leçon Tezuka suggère-t-il par rapport au fait d'être porteur de stigmate ? Il faudrait un temps considérable pour étudier en détail ce qu'il en est, et Tezuka propose selon nous une véritable philosophie dans ces 243 brefs récits, quant au rapport que l'individu devrait entretenir avec son stigmate – c'est-à-dire aussi avec les autres êtres humains, le stigmate n'existant qu'en tant que signe différentiel dont les autres ne sont pas porteurs. Sans prétendre donc épuiser le sujet, nous nous en tiendrons à deux séries de remarques.

Tout d'abord, le stigmate est toujours inscrit par Tezuka dans un cours biographique qui suppose de la part du personnage porteur du stigmate, comme de son entourage, une capacité d'autoréflexion : le stigmate est envisagé comme tel et doit être assumé comme tel. Ainsi, dans le récit intitulé « Les jambes d'une fourmi » (*Black Jack*, tome 1), un jeune garçon, Michio, souffrant de poliomyélite (et donc porteur d'un stigmate corporel), décide

d'entreprendre un long voyage jusqu'au bord de l'océan, d'Hiroshima à Osaka. Ce voyage donne lieu à une certaine publicité, le but du jeune garçon étant de sensibiliser ses contemporains à la situation des gens affectés par la poliomyélite. L'inspiration qui a présidé à ce voyage solitaire du jeune garçon lui vient d'un ouvrage écrit par le docteur Honma, ouvrage dans lequel Honma rapporte le voyage qu'il a lui-même fait effectuer à un autre jeune garçon infirme, de nombreuses années plus tôt.

Tout au long de son périple qui doit le mener au bord de l'océan, jusqu'à Osaka, Michio se trouve confronté à Black Jack, qui le suit dans son automobile, le long de la route, sans que lui-même, ni le lecteur ne comprenne pourquoi. Au fil des jours, Michio vit un certain nombre de péripéties. Il doit en particulier savoir comment s'y prendre alors qu'il est confronté à un incendie de forêt. Black Jack lui propose son assistance, mais le jeune garçon la refuse. Michio se fait par ailleurs dérober son argent par une bande de motards. Black Jack récupère cet argent et le lui restitue.

À la fin du récit, alors qu'il s'approche de son but, Michio apprend pourquoi il a été ainsi suivi tout au long de son parcours par Black Jack. Le jeune garçon dont parle le chirurgien Honma dans le livre qui a tant inspiré la démarche de Michio n'est autre que Black Jack lui-même. Le lecteur voit ainsi Black Jack rappeler son passé :

> « Le parcours que tu fais, je l'ai fait moi-même, il y a bien longtemps. Et c'est mon bienfaiteur, le docteur Honma, qui en a écrit le récit. » (Tezuka tome 1, p. 183)

À la réaction de Michio, disant « Pourtant, vous êtes tout à fait normal. Comment cela se fait-il ? », Black Jack donne à voir les cicatrices des multiples opérations qu'il a dû subir. Et il rapporte ses souvenirs :

> « Un accident m'avait privé non seulement de l'usage de mes jambes, mais aussi de mes bras. Ensuite, j'ai souffert mille maux pour arriver à bouger normalement. Ce parcours est une des épreuves que j'ai subies… » (*Ibid.*, p. 184)

À la demande de Michio qui aimerait en savoir davantage, Black Jack rappelle que le jeune garçon a souhaité effectuer le voyage seul. Il part, sans s'intéresser davantage au sort de Michio, mais comme il le précise lui-même, le jeune garçon est parvenu au dernier passage difficile de son parcours. Dans son parcours cette

fois réellement solitaire, Michio finit par triompher : il voit l'océan à Osaka, tout en s'assurant une reconnaissance publique pour l'exploit physique ainsi accompli.

Le récit, ici, ne donne à voir aucun exploit chirurgical réalisé par Black Jack. L'intrigue pourrait paraître mièvre, mais c'est la présence intrigante du chirurgien qui lui donne sa part de mystère pendant les deux premiers tiers de la narration. L'élément plus particulièrement abouti, ici, est, comme souvent, celui qui consiste, pour Tezuka, à traiter les situations de « contact mixte » sans concession.

Goffman appelle « contact mixte » les situations sociales dans lesquels normaux et stigmatisés se trouvent physiquement en présence les uns des autres. Il va jusqu'à voir là ce qu'il appelle une des « scènes primitives de la sociologie » : les deux parties se trouvent en effet contraintes d'affronter directement les effets produits par le stigmate. Les schémas qui servent habituellement à interpréter les événements quotidiens ne tiennent plus. Le stigmatisé peut se montrer trop agressif ou embarrassé, l'individu « normal » trop empressé ou trop distant, etc.

L'intérêt particulier que présente le récit « Les jambes d'une fourmi » de ce point de vue, c'est qu'il consiste à donner au lecteur et à un des personnages l'impression d'avoir affaire à une situation de contact mixte, alors que les deux personnages ont en réalité un statut identique d'individu stigmatisé. En effet, par rapport à Black Jack qui le suit, Michio réagit par la colère, attitude fréquente chez le stigmatisé en situation de face-à-face. Michio croit à tort dans un premier temps, que le chirurgien n'est là que pour lui porter assistance et en tirer une part de célébrité. Ce n'est que dans un deuxième temps qu'il comprend que sa réaction est inappropriée. Et ce que Tezuka donne à voir ainsi, c'est la nécessité pour le stigmatisé *lui aussi* de ne pas s'en tenir aux apparences. Quant au personnage de Black Jack, celui-ci est présenté comme assumant pleinement son statut de stigmatisé, au point de vouloir revivre par procuration, *via* le périple du jeune garçon, les efforts qu'il a été amené à fournir lui-même naguère. Il ne fait d'ailleurs preuve d'aucune commisération à l'égard du jeune garçon et ne prononce aucune parole d'encouragement : la leçon de la fable réside en définitive dans le simple fait qu'un être humain, a, des décennies après un autre être humain, tenté de surmonter ce qui le limitait, dans une entreprise marquée par une solitude volontaire, tout ceci afin de s'accepter soi-même et de se faire accepter des autres. Mais

le récit n'est pas irénique : chacun conserve ses cicatrices ou son infirmité, au bout du compte, en particulier lorsqu'il est confronté aux autres.

Dans d'autres récits, le stigmate – en particulier, lorsqu'il se présente sous la forme d'une altération du visage – peut acquérir une portée ontologique et ne concerne plus seulement les relations que le stigmatisé entretient avec l'ensemble des membres de la société. Les variations proposées par Tezuka sur ce point sont multiples. Nous nous contenterons d'en signaler deux qui sont associées à l'idée de la disparition du stigmate, disparition qui peut en un sens se révéler plus néfaste que le fait de le conserver. Ici encore, le port du stigmate est en effet étroitement relié à la biographie des individus, et dans un cas au moins à la biographie de Black Jack lui-même.

Dans le récit intitulé « La tumeur à face humaine » (*Black Jack*, tome 1), Black Jack se voit contraint d'opérer un homme dont le visage est particulièrement déformé. La tumeur semble disposer d'une autonomie par rapport à son porteur et adresse la parole directement au médecin : elle lui ordonne de ne pas la faire disparaître. Black Jack n'obtempère pas, et tente une première opération. Au moment de retirer les pansements, on voit la tumeur réapparaître et s'exprimer ainsi à propos de son porteur : « Je te préviens, lui vivant, je me porte comme un charme. S'il meurt, je disparais avec lui. »

Black Jack fait donc un choix pour le moins surprenant aux yeux du lecteur : il abat le patient d'une balle de revolver. Il ramène ensuite celui-ci à la vie et réopère également son visage, faisant disparaître la tumeur. Quelques temps plus tard, le patient guéri insiste pour que Black Jack vienne chercher l'argent qu'il lui doit à son domicile. Parvenu chez lui, Black Jack précise à son patient qu'il est au courant de son identité : il n'est autre qu'un tueur en série ayant quinze victimes à son actif. Le tueur lui apprend alors que depuis sa guérison, il a entrepris à nouveau de donner libre cours à ses pulsions assassines, et qu'il compte bien faire de Black Jack sa nouvelle victime. Au moment où il s'apprête à mettre sa menace à exécution, la tumeur réapparaît sur son visage et le tueur en série, vaincu par cette masse de chair devenue autonome, tombe du haut d'une falaise située au bord de la mer. Le criminel, cette fois, a passé définitivement de vie à trépas. Black Jack, retrouvant le cadavre quelques dizaines de mètres plus bas, a la surprise de voir que celui-ci a, à nouveau, repris son apparence initiale.

En quoi consiste ici la portée ontologique du stigmate ? Le personnage de Black Jack l'énonce lui-même : « Peut-être était-ce sa conscience qui avait ce visage ? » Il s'agirait ainsi d'une forme d'extériorisation de la conscience morale de l'individu : celle-ci ne se présenterait plus sous la forme d'une instance psychique constituée à partir d'une intériorisation d'interdits moraux, mais comme une réalité matérielle, à l'aspect démoniaque, contrôlant les pulsions de l'individu. Paradoxalement, du moins en apparence, ce qui se présente comme un stigmate aux yeux du lecteur est le garant de la bonne conduite morale du personnage, qui dès lors que le signe physique de la monstruosité disparaît, se livre à des actions meurtrières. Le stigmate est donc le signe qui renvoie au caractère ou aux dispositions de l'individu, mais il n'en est pas l'expression, il en est plutôt la contre-expression. Faire disparaître le stigmate, c'est courir le risque de faire réapparaître le mal.

Dernier récit dont il sera question dans ce chapitre, le récit intitulé « Le masque choisi » : Black Jack y retrouve son père, qu'il n'a plus vu depuis sa petite enfance. Celui-ci a en effet quitté le foyer familial, livrant Black Jack à lui-même, et lui imposant un état de dénuement notable, ainsi qu'à sa mère. Symptomatiquement, les premiers mots du père seront en voyant le stigmate sur le visage de Black Jack : « Cette balafre, qu'est-ce que c'est ? »

La raison qui motive ainsi le retour du père est liée à la réputation de Black Jack en tant que chirurgien. Il souhaite en effet faire opérer sa deuxième épouse qui a eu le visage défiguré par la peste. Black Jack finit par accepter d'accomplir l'acte chirurgical qui doit permettre d'effacer ce stigmate. Mais ce sera au profit d'une surprise terrible pour le père : Black Jack a choisi de donner le visage de sa propre mère à la seconde épouse de son père, le condamnant ainsi à vivre pour le restant de ses jours avec une femme ayant l'apparence de celle qu'il a naguère abandonnée :

> « Pour moi, la plus belle femme du monde, c'est ma mère. Tu vas vivre le reste de ta vie confronté au visage de maman. » (Tezuka tome 10, p. 54)

Ici encore, le stigmate que constitue le visage défiguré de la pestiférée se révèle avoir au sein du récit une signification ambiguë. Le faire disparaître se révèle pire pour l'entourage direct que le fait de le conserver. Certes, vouloir supprimer le stigmate corporel n'aboutit pas toujours à des effets aussi catastrophiques

dans les récits composant les aventures de Black Jack. Mais on peut tout de même en retirer l'idée générale, présente chez Osamu Tezuka, qu'il faut apprendre à s'accepter soi-même et accepter les autres, en surmontant la répulsion que peuvent inspirer les stigmates.

En ce sens, Black Jack est bien un rebelle : il se montre systématiquement, au fil des récits, indifférent au regard social que les autres personnages jettent sur eux-mêmes ou sur leurs semblables.

Conclusion

Pour un auteur de BD prêt à affronter à la fois la question de la complexité des institutions et celle des épreuves existentielles que doivent inévitablement subir les êtres humains, le choix consistant à représenter des personnages de médecin se révèle particulièrement judicieux. Le médecin se trouve en effet au croisement de problématiques enchevêtrant le singulier et le collectif, le précaire et le durable, la nécessité matérielle et la portée existentielle des actions individuelles. À cet égard, le dessinateur de mangas Osamu Tezuka s'est révélé exemplaire dans son entreprise de création de fictions, les pages qui précèdent ne donnant de cela qu'un aperçu extrêmement sommaire.

Bibliographie

Boltanski L. (2008), Institutions et critique sociale. Une approche pragmatique de la domination, *Tracés* n° 8, p. 17-43.

Goffman E. (1963/1975), *Stigmate. Les usages sociaux des handicaps*, Paris, Editions de Minuit.

Knorr-Cetina K. (1999), *Epistemic cultures. How the Sciences Make Knowledge*, Cambridge, Harvard University Press.

Olivier-Utard F. (2015), *Never Met Me Go* de Kazuo Ishiguro *in* Allamel-Raffin C., Clermont P. & Gangloff J-L. (dirs.), *Informaticiens et médecins dans la fiction contemporaine*, Strasbourg, Néothèque, p. 91-101.

Tezuka O. (1973-1983), *Black Jack, Shonen Champion.*

Une urgentiste en crise : savoir, autorité et genre, dans le roman de Kristof Magnusson, *Arztroman* [1]

Françoise Willmann

Dans un premier temps, la focalisation sur le médecin dans le roman allemand contemporain avait mené à l'hypothèse d'un effacement de cette figure : il nous avait semblé en effet que le médecin se faisait rare ou, était-il présent, qu'il ne jouait souvent qu'un rôle secondaire. En focalisant sur la question du savoir et de l'ignorance, c'est plus précisément l'hypothèse d'une désacralisation du personnage qui se confirme, à travers la relativisation, voire la dévalorisation de son savoir, une tendance qui n'est pas étrangère à la féminisation de la profession (Hibbeler & Korzilius 2008).

1. Femmes en médecine : trois portraits dans une perspective historique

Un roman fait de cette désacralisation son objet même, comme l'indique le titre : il s'agit de *Entzauberung* (« Désenchantement ») de Cara Mann (Mann 2006), paru chez Lehmanns Media, une maison d'édition spécialisée dans les ouvrages médicaux. Le roman, dont on peut se demander s'il n'est pas paru sous pseudonyme et qui a toutes les apparences de l'écrit autobiographique[2], est centré sur la critique du mandarinat et sur les rapports de pouvoir au sein de la médecine et de la recherche biomédicale. Il dénonce les obstacles que rencontre la narratrice

---

[1] Je remercie Christa Peiseler de la librairie *Akzente* à Offenburg à qui je dois mainte suggestion profitable pour mon corpus.
Toutes les traductions sont de moi, et les indications de page sans précision renvoient toutes à Magnusson 2014.

[2] La précision sur le caractère résolument fictionnel du texte ne manque pas. Cependant, il est remarquable que l'on ne trouve aucune information sur l'auteure, ni aucun autre titre de sa plume.

dont le savoir et le savoir-faire s'avèrent de peu de poids face aux exigences autoritaires de son patron. Passionnée par son métier, visiblement excellente dans son domaine, la pédiatrie, Lisa Lehnert n'en est pas moins à deux doigts de devoir renoncer à sa carrière, tant les relations de pouvoir s'avèrent primordiales et mortifères, et d'une misogynie invétérée. C'est ainsi que le médecin chef dont elle dépend prétend lui faire payer son choix d'avoir un deuxième enfant, alors même que son mari la soutient de son mieux et que sa maternité n'interfère guère avec l'exercice de ses fonctions.

Le roman de Lena Johannson (Johannson 2013), *Die Ärztin von Rügen*[3], paru chez Knaur en 2012, semble à maints égards aux antipodes de *Entzauberung*. Roman historique, diffusé par une maison d'édition populaire et rédigé par une auteure plutôt prolifique, il met en scène, à la fin du XIXe siècle, sur une petite île (fort célèbre) du nord de l'Allemagne, la manière dont le savoir traditionnel d'un médecin se trouve bousculé par le savoir scientifique, par la modernité symbolisée aussi par l'arrivée – très contestée par les habitants – du train. Le médecin vieillissant assisté de sa fille, tous deux très appréciés et compétents, sont pourtant ébranlés dans leurs pratiques anciennes par les savoirs nouveaux qui s'imposent à eux à travers la personne d'un jeune médecin – tenu à distance parce qu'incarnant le tourisme balnéaire en train de se développer – et son concurrent, charlatan mais habile, dont l'ignorance finira par être démasquée. La confiance dans le progrès et le savoir médical nouveau qui s'expriment dans le roman, ainsi que la perspective de l'émancipation d'Anne, qui, à la fin du roman peut choisir de faire des études, traduisent bien l'optimisme de la fin du XIXe siècle.

Un roman paru à l'automne 2014, *Arztroman*, de Kristof Magnusson (Magnusson 2014), se situe au contraire dans le monde contemporain, loin des espoirs soulevés un bon siècle auparavant. Il semble vouloir explicitement sonner le glas des idéalisations du demi-dieu en blouse blanche que cultivait le « roman de médecin », ce roman de gare qui mettait en scène des médecins omniscients et entièrement au service de leur prochain. Le personnage principal de Magnusson se démarque doublement de ce genre : il s'agit d'une part d'une femme, d'autre part d'une femme vulnérable.

[3] Le titre du roman est trompeur : Anne Utpatel sera *peut-être* médecin, à moins qu'elle ne préfère se contenter d'être infirmière et de soutenir son mari.

Urgentiste, très dynamique et très compétente, Anita Cornelius se trouve confrontée à des problèmes personnels et professionnels, se voit remise en question à différents niveaux, manque de perdre pied et se rattrape de justesse à la fin. Son savoir et son savoir-faire même se trouvent ébranlés par la crise intime qu'elle traverse, crise qui sert également de révélateur des rapports sociaux dans lesquels s'inscrit le roman.

On ne saurait ignorer, dans ces trois romans, le lien entre fonction et genre. Chez Johannson, la revendication de l'accès au savoir médical scientifique pour les femmes en est à ses débuts. Mais les qualités d'Anne Utpatel montrent clairement que rien de rationnel ne saurait s'opposer à ce qu'elle devienne médecin si elle le souhaite et indiquent la direction d'une évolution dont on peut penser qu'elle sera rapide. Cara Mann, en revanche, prétend dévoiler les limites de cette évolution. Le savoir n'est pas en cause : Anne Utpatel peut l'acquérir, Lisa Lehnert l'a acquis, mais bien entendu, les obstacles sont ailleurs, notamment dans la persistance à peine masquée de la domination masculine. Dans le roman de Magnusson que nous allons analyser plus en détail, ce lien entre savoir médical et genre est plus voilé, mais non moins central. Entre promesses et espoirs du XIXe siècle et désenchantement incrédule au début du XXIe, *Arztroman* fait apparaître une réalité complexe, où le fait que le médecin soit une femme est loin d'être anecdotique ou anodin, même si l'hypothèse d'une désacralisation de la figure du médecin liée à la féminisation du métier s'avère n'être qu'un aspect de la question. L'érosion du pouvoir médical que l'on perçoit à travers les difficultés d'Anita est en effet liée également aux valeurs de toute une couche sociale et la crise que traverse l'héroïne se résoudra lorsqu'elle parviendra à adapter ses sentiments aux attentes de son entourage.

Le précédent roman de Magnusson se passait dans le milieu de la banque. Dans *Arztroman*, c'est explicitement dans le milieu médical de Berlin que l'on se situe. Magnusson remercie d'ailleurs trois médecins sans lesquels, dit-il, les patients dont il est question dans son récit n'auraient pas survécu. Le roman, paru en livre de poche en mars 2016, a eu les honneurs de la presse ; il a fait l'objet d'une foule de comptes rendus, plus ou moins élogieux, mais dans l'ensemble favorables. Les critiques ont notamment mis à son crédit d'avoir bien saisi le milieu médical et le quotidien de l'urgentiste ; les réserves portent plus fréquemment sur la vie privée du personnage principal. Le journal *Frankfurter Allgemeine*

Zeitung, dont le supplément littéraire fait autorité en Allemagne, en a salué la parution et a publié une interview de l'auteur dans son édition du dimanche *Frankfurter Allgemeine Sonntagszeitung* du 21. 08. 2014, dans la rubrique « Société ».

Anita Cornelius est à l'aise dans sa vie professionnelle, mais moins heureuse dans sa vie privée : son mari l'a quittée un an auparavant pour une amie commune. Ils ont un fils de 14 ans, et ils ont, à première vue, bien géré[4] leur séparation. En réalité, sans se l'avouer, Anita n'a pas fait le deuil de sa vie familiale ; elle est seule depuis la rupture, voit avec peine son fils prendre de l'autonomie et se rapprocher de la nouvelle compagne de son père. Elle tente vaillamment d'être à la hauteur de la situation, n'y parvient pas, entre peu à peu en conflit avec tout son entourage, et pour finir, parvient tout de même à se remettre d'aplomb. Au plus fort de la crise, ses problèmes personnels interfèrent avec sa compétence professionnelle ; elle accumule les maladresses avec ses proches et en arrive également à perdre son sang-froid lors d'une intervention. Alors que le roman s'ouvre sur le sauvetage d'un accidenté de la route qu'elle réussit brillamment, elle se retrouve, au plus bas de sa descente aux enfers, à prendre contre l'avis de tous, une décision de toute évidence dictée par le besoin de s'imposer et non par la raison médicale.

Tout se passe comme si on assistait à une remise en question – à la remise en place – d'une femme dans une position de pouvoir que lui confère son savoir, qu'on ne lui conteste certes pas ouvertement, mais insidieusement, qui suscite jalousie, voire culpabilisation. Aussi se trouve-t-elle amenée à se protéger par un surcroît de modestie et une attitude accommodante qu'elle adopte au terme d'un processus douloureux d'adaptation largement inconscient.

2. Savoir et ignorance : suivre une urgentiste au quotidien

L'objectif le plus évident du roman *Arztroman* est d'introduire le lecteur dans le quotidien d'un médecin urgentiste exerçant sur le mode du SAMU. Aussi comporte-t-il une dimension

[4] Le vocabulaire managérial est présent également dans le texte allemand et la pertinence de son emploi souligné. (Magnusson 2014, p. 27)

importante de « vulgarisation ». Magnusson ne s'est visiblement pas documenté aussi soigneusement (comme il le souligne dans ses remerciements) par seul souci de plausibilité. Le roman a une dimension didactique indéniable ; il informe et éclaire le lecteur sur les conditions d'exercice de la médecine, en particulier de la médecine d'urgence, et suscite également, à travers les différents épisodes et la diversité des situations humaines évoquées, une réflexion plus large sur la société dans laquelle elle s'inscrit. À un premier niveau, le roman repose sur l'évocation du savoir médical auquel le médecin doit avoir recours, venant combler l'ignorance probable du lecteur moyen.

Le récit est construit autour d'une série d'interventions décrites avec beaucoup de précision et de détails techniques : un accident de voiture à trois heures du matin, un problème de bronchopneumonie chronique obstructive chez un vieil homme vivant dans un jardin ouvrier, un infarctus dans un centre sportif d'un homme de 73 ans, une fracture du col du fémur chez une nonagénaire, un œdème nécessitant une trachéotomie chez un inconnu, etc. Pour le profane en tout cas, les descriptions circonstanciées de ces interventions, dont beaucoup se caractérisent par le fait que tout un chacun peut se sentir concerné potentiellement, ont l'air très convaincantes.

Le premier épisode est celui du sauvetage d'un tout jeune homme qui percute un pilier en fer, visiblement à vive allure, dans une BMW dernier cri, et l'on voit l'urgentiste examiner la situation, prendre en compte les implications de ses différentes observations, soupçonner une fracture de la colonne vertébrale, attendre que les pompiers découpent la voiture et, durant le travail des pompiers se rendre compte qu'il s'agit probablement plutôt d'une hémorragie interne, prendre la décision – malgré la perplexité, voire les réticences, de l'entourage – d'extraire le blessé de la voiture au plus vite, alors que tout avait été fait pour ne pas le bouger. Et il s'avèrera qu'elle a bien analysé la situation, réagi avec le sang-froid nécessaire, qu'elle a su imposer son revirement, et probablement sauvé la vie du jeune homme.

L'impression d'avoir part au savoir du médecin est garantie par son monologue intérieur. Anita « révise » ses connaissances sur le trajet qui la mène à l'accident. Pour lutter contre la tension nerveuse, elle se remémore divers gestes à accomplir dans diverses situations types, et instruit ainsi le lecteur. Au moment de l'intervention, c'est par le dialogue avec son assistant, les

pompiers, l'infirmier du service de secours déjà sur les lieux, que passent les informations. Des termes médicaux, des acronymes, la mention d'appareils ou de procédures, des noms de médicaments sont échangés, et le lecteur se sent ainsi intégré à la communauté des spécialistes, qui jonglent tout naturellement avec les désignations les plus ésotériques et ceci d'autant plus que la situation d'urgence invite à l'ellipse et au demi-mot. Mais avant tout, le lecteur est invité à suivre les faits, gestes et réflexions d'Anita, obligée – et c'est une constante dans sa fonction – de reconstituer elle-même, souvent à partir d'éléments très ténus, l'histoire qui lui permettra d'établir un diagnostic adéquat pour une intervention efficace. Ainsi, l'accident nocturne, l'absence de témoins, l'urgence suggérée par l'état spectaculaire des débris de la voiture, la forcent à essayer de reconstituer les événements pour tenter d'en comprendre l'effet sur le corps de l'accidenté. Sa grande attention à tout ce qui l'entoure invite le lecteur à suivre sa reconstitution des faits et ses déductions, et lui donne quelque chose du plaisir d'apprendre, en sa compagnie, et parfois en même temps qu'elle. Un exemple suffira :

> « Anita souleva d'abord une paupière, puis l'autre. Les pupilles étaient isocores et leur circonférence nette. En tout cas, s'il s'agissait d'une hémorragie cérébrale, elle n'avait encore rien provoqué de grave. Mais de toute manière, Anita ne pensait pas qu'un traumatisme cranio-cérébral soit plausible, car elle n'avait observé ni sur le tableau de bord, ni sur le pare-brise, ni sur le volant de bosse qui aurait pu correspondre au front. » (Magnusson 2014, p. 14)

Les observations évidentes, il est vrai, s'avèrent trompeuses à l'occasion. Ainsi, l'insensibilité des membres inférieurs met-elle tout le monde d'accord sur une marche à suivre, mais l'opération de désincarcération prenant du temps, Anita, en examinant le jeune homme, est amenée à accomplir une foule de petits gestes, à développer une attention aux moindres détails de ses réactions, qui associent le lecteur à ses déductions et à la révision du diagnostic qui s'imposera.

C'est donc, outre le savoir qu'elle mobilise dans les situations les plus tendues, celui qu'elle élabore à partir des indices qu'elle sait collecter, un savoir-faire complexe dont elle ne cesse de faire la démonstration. Le moment le plus spectaculaire est une trachéotomie qu'elle pratique avec succès. Anita, appelée pour

prendre en charge un homme en grande détresse respiratoire, se trouve confrontée à quelqu'un que personne, parmi les présents, ne connaît vraiment, ne dispose donc que de très peu d'éléments susceptibles de la guider, finit par comprendre que cette intervention s'impose, alors qu'elle ne l'a jamais pratiquée que sur des mannequins. Ses doutes, ses tâtonnements, ses hésitations, ses craintes, sont autant d'éléments qui permettent de mettre en scène une ignorance destinée à se transformer en savoir, pour l'urgentiste et pour le lecteur.

Et bien entendu, tout cela ne saurait se passer du recours permanent à des outils spécialisés : le médecin est toujours équipé de ses instruments, et se sert de machines allant du plus familier (le tensiomètre par exemple) au plus sophistiqué, et en fait un usage si évident que des phrases aussi énigmatiques que « L'oxymètre de pouls affichait une saturation de plus de 97% » (Magnusson 2014, p. 140) ne sont assorties d'aucune explication. Cependant, il arrive que se produisent des pannes. Dans le roman, cela arrive une fois, mais ce n'est que l'échelle pour évacuer une personne (qu'on transportera vaille que vaille par l'escalier) qui refuse le service. La réflexion que se fait alors Anita rappelle néanmoins à quel point la dépendance à l'égard de la technologie est une réalité, et une source potentielle de problèmes plus graves : « La confiance dans les sauveteurs était telle que la possibilité que quelque chose aille de travers, que des objets cassent, qu'une échelle orientable reste tout simplement coincée, n'était pas prévue. » (p. 165)

Néanmoins, presque toujours, tout se passe bien et finit bien. Pour autant, Anita n'est pas une héroïne. Si elle ne commet pas d'erreurs au quotidien, on la voit plus d'une fois éviter les écueils de justesse, en sorte que le lecteur peut prendre conscience de la réalité des risques. Mais son savoir est solide – et elle a à cœur de le mettre à jour régulièrement – son savoir-faire fiable, et ses qualités humaines à la hauteur de la situation. En la voyant agir, le lecteur a l'impression d'être associé à sa pratique, même si ce qu'il parvient à glaner n'est que fragmentaire, voire anecdotique. Le souci de l'auteur de transmettre des éléments de savoir authentique est palpable et se retrouve dans presque toutes les situations décrites. Ainsi, le sauvetage de l'étudiante Erasmus préoccupée de sa santé au point de se rendre malade fait-il dire à Anita : « Ce n'était pas la première fois qu'Anita voyait quelqu'un qui lisait des guides de diététique ou de yoga, basculer du stade où l'on surveille normalement sa santé à la peur panique de la maladie. » (p. 145).

Cette mise en garde souterraine rejoint l'épisode de l'accident subi par le septuagénaire adepte de culturisme. Mais si la plupart des épisodes semblent vouloir favoriser une réflexion, parfois distanciée, sur le rapport de tout un chacun à l'entretien de sa santé, ils s'efforcent plutôt, comme dans les deux cas évoqués, de glisser des informations de nature à rectifier des lieux communs (la pratique du sport ou du yoga ne sont pas forcément sans danger), tout en évitant tout moralisme. Ainsi, le cas de la dame de 90 ans qui dérape sur son balcon en arrosant ses fleurs et se casse le col du fémur, ne donne-t-il lieu à aucun jugement sur la situation dans laquelle elle s'est mise, pas davantage du reste que l'accident spectaculaire qui ouvre le roman. Y a-t-il eu imprudence ? Cette question est hors-champ. Le médecin est là pour faire de son mieux face à des situations d'urgence, et, c'est là un principe qu'Anita et Maik, son assistant pompier, partagent : dès que les soins sont dispensés, l'épisode est clos et oublié.

Mais pour le lecteur, la fascination d'un savoir médical qui s'exerce toujours aux confins de la mort, et qui paraît presque accessible, la satisfaction de l'ignorant de se rapprocher de connaissances spécialisées réputées complexes, difficiles et pourtant indispensables, voire vitales, le sentiment de distinction induit par cette familiarité avec un milieu investi du prestige et de l'autorité de ceux dont on attend le salut, tout cela est complété par une réflexion plus politique sur les rapports entre médecine et société, stimulée par la variété des problèmes rencontrés et la diversité des milieux[5] impliqués.

3. Fragilité du pouvoir au féminin

Dans le roman, le médecin n'est qu'une pièce du dispositif, centrale il est vrai, mais malmenée à l'occasion. La première intervention décrite plus haut donne lieu à une réflexion sur « l'euphorie » qui s'empare d'Anita au moment d'entrer en action, une euphorie déterminée par le fait que « tous attendaient désormais ses instructions » (p. 12). Plus tard, alors que les

[5] L'hôpital dont dépend le service auquel appartient Anita se situe à Kreuzberg, quartier très mélangé de Berlin, et aux confins de quartiers plus huppés, d'où la grande variété de problèmes humains rencontrés.

difficultés avec ses amis et ses proches s'accumulent, elle considère avec mélancolie son gilet portant l'inscription : « Médecin urgentiste ». « Après tant d'années, elle était toujours consciente de l'autorité que lui conférait cette inscription » (p. 283) se dit-elle, opposant ses problèmes privés à l'aisance avec laquelle elle mène sa vie professionnelle. Et pourtant, un certain nombre de fausses notes donnent à penser que la réalité de cette dernière est plus complexe et plus précaire qu'il n'y paraît.

Certes, Anita est toujours au centre des opérations, et le succès de ses interventions dépend de son savoir et de sa détermination. Son travail est un travail d'équipe et c'est elle qui tient les rênes. Maik, son assistant, est devenu un ami, ils agissent avec une connivence presque parfaite et sont quasiment sur un pied d'égalité, mais c'est elle qui prend les décisions, et c'est à elle que tout le monde s'en remet, sans que le mot « responsabilité » ne soit jamais prononcé.

Et pourtant, dès le sauvetage du jeune accidenté en BMW, l'euphorie évoquée est contredite par le déroulement de la scène. Comme on l'a vu, l'hypothèse qui semble s'imposer d'une fracture de la colonne vertébrale entraîne la décision de découper le toit de la voiture pour en extraire la victime avec le plus de ménagements possibles. En réalité, c'est le chef d'équipe des pompiers qui se lance dans l'opération, alors qu'Anita n'a guère le temps de se prononcer. Et lorsqu'elle pose son propre diagnostic et que, portée par sa certitude, elle prend les choses en main pour leur donner un tour nouveau, elle se heurte à la réticence du pompier, qui dès le début de la rencontre, a une tendance impalpable à la traiter de haut. Certes, il se plie à sa volonté, mais ne peut s'empêcher de lui rétorquer : « Si vous voulez ! C'est vous qui avez fait des études. » (p. 22).

De fait, les études qui garantissent le savoir et légitiment l'autorité du médecin deviennent facilement une arme à double tranchant dans les rapports au quotidien. En effet, elles ont pour corollaire une irritation toujours prête à affleurer dès lors que la reconnaissance du savoir acquis se retourne en soupçon de privilège[6], confortant cette hypothèse émise par Immanuel

[6] C'est ce qui apparaît également chez Zaimoglu F. (2013), *Ruß*, Francfort/Main, S. Fischer Verlag.

Wallerstein, « […] le privilège acquis par un homme dont on nous dit qu'il serait plus intelligent et, en tout cas, plus instruit qu'un autre est extrêmement difficile à admettre, sauf par la minorité qui, effectivement, grimpe déjà sur l'échelle. » (Wallerstein 1990, p. 47) C'est ainsi que Maik appelle Anita « Chef » ou « Docteur », avec une pointe d'ironie non dénuée d'affection, mais lorsque des tensions se glissent entre eux, il en vient à lui rappeler avec amertume qu'elle a fait des études, sous-entendant qu'il n'a pas eu cette chance-là. Du reste, de manière générale, Maik se contente d'être une aide indéfectible, mais s'abstient de tout commentaire qui laisserait transparaître une reconnaissance des qualités ou à l'occasion des prouesses réalisées par Anita. En revanche, il n'est pas avare de remarques acides ou même de reproches explicites dans les rares situations où elle se fourvoie.

Il est vrai qu'Anita semble être la grande bénéficiaire de leur partage du travail (si l'on excepte les patients !). Son savoir s'appuie sur le savoir et le savoir-faire de Maik et de tous ses collaborateurs, mais il est déterminant ; c'est son action qui est décisive et cela lui convient. En revanche, elle ne se rend visiblement pas compte du fait que Maik peut être frustré par cette situation et son immuabilité, c'est-à-dire par le statut dans lequel le fige son ignorance. Ainsi, à première vue, elle détient une autorité incontestée, reposant sur son savoir et son savoir-faire, garantie par sa fonction, mais elle se heurte à différentes reprises à l'insatisfaction, voire au ressentiment, que cette situation déclenche chez son entourage.

Deux situations sont emblématiques à cet égard. Ce sont les deux situations délicates déjà évoquées, où son investissement, son courage et sa présence d'esprit s'avèrent décisifs : lorsqu'elle sauve le jeune homme grâce à sa présence d'esprit et lorsqu'elle pratique avec succès une trachéotomie. Dans les deux cas, la réussite n'était pas garantie d'emblée. Dans le premier cas, comme on l'a vu, elle se trouve entraînée dans un premier diagnostic, mais elle reste attentive et attentionnée, et sait s'adapter aux éléments nouveaux qui surgissent en cours de route. Elle a tout lieu d'être fière d'elle, et pourtant, lorsque son fils lui demande comment s'est passée sa nuit, elle raconte le sauvetage en minimisant son propre rôle et en disant pudiquement « nous », là où elle aurait très légitimement pu dire « je ».

De même, lors d'une discussion où elle est amenée à parler de son travail, elle répond modestement et évasivement, esquivant

la remarque initiale sur le fait qu'elle serait amenée à sauver des vies.

En revanche, lorsqu'elle réussit sa trachéotomie, Maik, qui y a assisté, n'exprime pas la moindre considération pour le sang-froid et l'adresse dont elle a fait preuve. Mais lorsqu'elle s'obstine en dépit du bon sens à réanimer une vieille femme qui n'a visiblement aucune chance de survivre à son malaise, il ne se prive pas de le lui reprocher abondamment.

4. Désacralisation

Ces situations révèlent un malaise qui se traduit plus nettement encore dans les chapitres ayant trait à sa vie privée : malgré les apparences, elle n'assume pas l'autorité dont elle se sent pourtant investie, et tente d'un côté de dissimuler et de refouler le fossé qu'elle induit avec son entourage, et d'un autre côté, elle se blâme elle-même de réagir dans sa vie privée comme dans sa vie professionnelle, et cela à contretemps. Ainsi, alors que l'urgentiste prend tout naturellement, et au bénéfice de tous, la direction des opérations, on lui reproche (et elle se reproche) une propension à tout régenter et à « vouloir toujours avoir raison » (p. 182). Sa situation familiale se dégrade rapidement : elle découvre que son ex-mari se drogue à la kétamine, son fils semble se détacher d'elle et en tout cas, se rapproche de la nouvelle compagne de son ex-mari, laquelle en profite pour obtenir que son ex-mari, médecin dans le même hôpital, quitte la clinique pour s'installer à la campagne, la privant ainsi définitivement de son fils. Elle finit par éviter la rupture avec les siens en endossant la responsabilité des hostilités, allant jusqu'à prendre sur elle une vilénie qu'elle n'a pas commise, et laissant partir loin d'elle la nouvelle famille qui ne lui a pas même demandé son avis.

Lorsque le conflit devient explicite, il se cristallise autour de la question de la place de la médecine dans la société. Alors que jadis, l'ex-mari d'Anita était d'accord pour tenter de prendre en charge, de temps à autre, des personnes affligées de troubles liés à leurs conditions de vie précaires, en les accueillant dans son service durant quelques jours, il refuse désormais de poursuivre cette collaboration, délicate en raison des restrictions budgétaires. Lui-même ne s'en explique pas, mais sa nouvelle compagne s'insurge contre une assistance pratiquée aux frais de la société. Anita est

choquée par ce discours, plus encore par le fait que son fils y souscrit. Elle-même souhaite « faire le bien » (p. 87), dit-elle à son tout récent amoureux qui lui non plus ne comprend pas trop une telle position, estimant qu'il suffit que chacun fasse ce qui le rend heureux (p. 88), et tout le monde en convient : avec le métier qu'elle pratique, rien de plus facile, ni de moins méritoire. D'ailleurs, affirme son fils, si elle prend tellement mal le refus de son père de soigner l'homme qu'elle voulait lui confier, c'est tout simplement qu'elle est « vexée » (p. 80) parce que les choses ne se sont pas déroulées comme elle l'aurait voulu, mettant ainsi le doigt sur ce qu'il présente comme un défaut récurrent de sa mère : il faut que tout se plie à sa volonté.

Ce sont des émotions privées complexes qui constituent la toile de fond de ces positions. Mais ce n'est pas un hasard si elles s'expriment à travers la mise en question de la conception que défend Anita de sa pratique médicale. Les divers motifs de ressentiment qui animent ses proches se cristallisent dans le rejet d'un métier qui lui procure reconnaissance, autorité et confiance en soi – non sans transformer en défauts des traits qui, dans son quotidien d'urgentiste, sont incontestablement des qualités – et cela d'autant plus que sa réussite dans ce domaine contraste avec l'échec de son ex-mari (qui reste au second plan dans le récit).

L'autorité d'Anita est donc doublement ébranlée. C'est l'imprégnation de la société par des représentations égalitaristes qui rognent une partie du bénéfice qu'elle pourrait tirer de son savoir et de son savoir-faire, dont elle ne cesse de faire la preuve sans en récolter pour autant le prestige que ses prédécesseurs en retiraient. Au mieux, les compétences dont elle fait preuve et les résultats qu'elle obtient vont de soi. Mais c'est aussi, de manière moins explicite, le fait qu'elle soit une femme qui rend sa position fragile. Non seulement son autorité blesse, mais elle-même ne l'assume pas pleinement. C'est bien « l'imaginaire positif […] de soi[7] » (Le Dœuff 1998, p. 226) qui lui fait défaut, ou qui reste fragile et la pousse à apporter à la société le tribut de sa soumission privée. « […] tout sujet est pris dans un réseau imaginaire de représentations de soi, d'autorisations ou d'inhibitions » (Le Dœuff 1998, *ibid.*) : La femme médecin dans le roman de Magnusson a beau avoir intériorisé l'autorisation d'exercer une autorité dans sa

[7] Michèle le Dœuff examine là les conditions de la pensée.

profession, les inhibitions ancestrales induites par la domination masculine la mettent dans une situation de double contrainte qui la poussent à des renoncements qui, à leur tour, tendent à déprécier l'image du médecin elle-même.

Conclusion

Arztroman est le roman d'une couche sociale, d'une classe moyenne aisée, incarnée par la nouvelle compagne de l'ex-mari d'Anita. Celle-ci a connu une période difficile, puis elle a eu l'idée de recycler un doctorat non abouti en manuel de psychologie pratique, devenu un bestseller. Depuis, elle anime une émission à la télévision, organise des stages, donne des conférences, bref elle a réussi et est très consciente d'avoir mérité son succès. Les efforts qu'elle a dû fournir justifient son rejet de l'Etat-Providence. On l'a vu, Anita est choquée par ce discours, mais elle n'a rien à y opposer, sinon son désir d'être bonne. Elle-même prononce le mot « politique » à ce propos, mais glisse immédiatement au plan moral. La crise qu'elle traverse l'amène à s'adapter à son environnement et à ses valeurs. Les positions de cette classe moyenne égoïste et suffisante la mettent en colère, de même que la met en colère l'abus de pouvoir de sa rivale. Celle-ci en effet ignore non sans cynisme son droit de garde partagée, mais après un moment de révolte, Anita fait sienne l'idée que la solution adoptée est la meilleure pour tous. Le roman correspond au travail qu'elle fait sur elle-même pour faire taire sa révolte, en prenant sur elle toute la responsabilité des conflits. Deux caractéristiques en effet sont représentatives de ce milieu : le conflit est intolérable et la réussite obligatoire. Pour être accepté, il convient de réussir sa vie professionnelle aussi bien que son divorce. Aussi, le roman s'achève-t-il sur une réconciliation générale, parce qu'il n'y a aucune place, dans l'univers qu'il dépeint, pour la tragédie. La normalité à laquelle tous aspirent s'obtient au prix d'une domestication de tout sentiment un peu violent qui mettrait en cause le consensus. C'est là que le fait d'être médecin est un atout : Anita, étant le maillon faible dans la constellation présente, a du mal à se conformer, mais elle y parvient, entraînée qu'elle est par son métier à accepter l'inévitable.

En tant qu'urgentiste, les situations de crise, qu'elles soient extrêmes ou banales, constituent son quotidien, et Anita et son assistant pompier sont d'accord sur le fait que leur investissement est total, mais radicalement limité dans le temps : une fois le blessé remis à l'hôpital, il est oublié. Cet investissement dans des questions de vie et de mort exige en même temps un détachement extrême, une séparation complète entre soin de soi et soin d'autrui. Et c'est bien lorsqu'Anita mélange les deux niveaux, qu'elle ne peut plus se cacher qu'elle entre elle-même dans une crise, dès le début du roman d'ailleurs, car le jeune accidenté de la route lui rappelle son fils.

L'image du médecin qui se dessine ici est clairement une démythification, une désacralisation du « héros » classique du « Arztroman ». Tout prend le contrepied du « dieu en blanc » dont tombera amoureuse l'infirmière subjuguée. Ici, pas de dieu, mais une simple femme, certes dynamique et active, mais qui a ses faiblesses. Son savoir est très humain, toujours menacé, et lui permet d'être efficace, mais son collaborateur le plus proche ne se gêne pas pour lui dire ses quatre vérités et son entourage la traite sans trop de ménagements. Elle ne fait l'objet d'aucune admiration particulière, encore moins de l'adulation qui fut le privilège du médecin-homme du passé. Au contraire, dans un milieu à l'égalitarisme chatouilleux, elle est amenée à mettre ses réussites sous le boisseau, pour mieux se faire accepter. À travers cette désacralisation du médecin, c'est aussi de la normalisation d'une « profession » qu'il est question. L'entourage d'Anita est irrité de la voir défendre des valeurs humanistes, alors qu'il ne veut voir dans sa pratique qu'une activité sociale comme une autre, récusant notamment les prétentions à une morale ou à une autorité particulières. Et au fond, Anita n'est pas si éloignée que cela des conceptions de son milieu, comme le montrent ses réflexions, alors qu'elle fait la queue au McDonald's : observant le ballet des employés qui travaillent à rationaliser leurs gestes, elle est frappée par la parenté de cette activité avec la sienne. Dans l'un et l'autre travail, elle voit la volonté d'« une standardisation maximale, en tant que révolte contre ce qu'il y a d'imprévisible dans l'organique. » (p. 194). Désenchantement ?

Bibliographie

Balibar E. & Wallerstein I. (1990), *Race Nation Classe. Les identités ambiguës*, Paris, La Découverte.

Hibbeler B. & Korzilius H. (2008), Arztberuf : die Medizin wird weiblich, *Deutsches Ärzteblatt*, 2008, 105(12), Köln, Deutscher Ärzteverlag.

Johannson L. (2013), *Die Ärztin von Rügen*, München, Knaur Taschenbuch Verlag.

Lapeyre N. & Le Feuvre N. (2005), Féminisation du corps médical et dynamiques professionnelles dans le champ de la santé, *Revue française des affaires sociales*, p. 59-81.

Le Dœuff M. (1998), *Le sexe du savoir*, Paris, Aubier.

Magnusson K. (2014), *Arztroman*, München, Verlag Antje Kunstmann.

Mann C. (2006), *Entzauberung*, Berlin, Lehmanns Media.

De la crise à la déviance : le cas du médecin Thomas Brenner dans le roman de Ketil Bjørnstad, *De udødelige*.

Françoise Willmann

Ketil Bjørnstad, compositeur et écrivain, fait partie des grands auteurs norvégiens contemporains[1]. Il n'est pas un inconnu en France, ne fût-ce que parce qu'il a composé des musiques de film, pour Jean-Luc Godard et Ken Loach entre autres. Certains de ses romans ont été traduits en français, et même primés, tel son roman *La Société des jeunes pianistes*, publié par J-C Lattès en 2006 et distingué par le Prix des lecteurs du Livre de poche en 2008. Le journal *Le Monde* a salué la suite, *L'appel de la rivière*, parue en français en 2010. Le roman dont il va être question ici, *De udødelige*, publié en 2011, a eu un succès certain en Allemagne, où il est paru la même année sous le titre *Die Unsterblichen* (« Les immortels ») et en deuxième édition en livre de poche dès 2014. Cependant, il n'a été pour l'instant traduit, ni en français, ni en anglais. Le lecteur y suit, conduit par un narrateur omniscient, le monologue intérieur rapporté à la troisième personne de Thomas Brenner, généraliste approchant la soixantaine, qui établit sur sa vie, son entourage familial et social, un diagnostic sévère qui l'amène de manière non préméditée à dévier de sa trajectoire de médecin sur le point de se voir décerner la médaille d'or de l'Ordre royal de St-Olaf, en traitant sans ménagement une patiente peu encline à accepter ses remontrances. On verra que le regard critique qu'il porte sur le monde est motivé tout d'abord par la crise personnelle dans laquelle le jette la confrontation au refus

[1] Dans son histoire de la littérature scandinave, Eric Eydoux (Eydoux 2007) situe Bjørnstad dans le contexte de la littérature néo-féministe des années 70. Son roman paru en 1974, *Les papillons de nuit*, constituait selon lui « une attaque frontale contre la civilisation masculine ». On y voit, dit-il, « l'étendue et la perversité de la domination mâle qui, touchant à tous les domaines, opprime les femmes, fragilise les hommes obligés de jouer un rôle et est à l'origine de toutes les catastrophes. » (p. 386).

d'affronter la finitude humaine de la société qui l'entoure. Après une vie de conformité, l'adaptation aux normes de son environnement se fissure, le laissant impuissant face à ses propres contradictions.

1. La crise

Thomas Brenner, 58 ans, exerce dans un cabinet qu'il partage avec deux collègues. Sa femme Elisabeth Dahl va fêter sous peu ses 60 ans, ils ont deux filles adultes de 26 et 23 ans ; l'aînée vit chez ses parents et fabrique des bijoux d'art, sa sœur habite seule un petit appartement et fréquente une école de danse. Thomas et Elisabeth occupent le rez-de-chaussée de la maison des parents Dahl, tous deux nonagénaires ; le couple Brenner a dans les mêmes âges et demeure à proximité, lui aussi dans le quartier de Holmenkoll, quartier bourgeois d'Oslo avec ses grandes maisons, ses vues imprenables sur le fjord et ses grosses voitures (4x4 ou BMW). Thomas Brenner porte sur la société un regard de médecin, attentif aux dysfonctionnements qu'il analyse également à la lumière des pathologies qu'il rencontre dans son cabinet. Le roman comporte trois parties clairement identifiables autant du point de vue temporel que géographique. La première partie correspond à une journée d'octobre 2009, la veille du jour où Thomas Brenner doit emmener sa mère à la maison de retraite où elle finira sa vie ; la deuxième partie relate cette journée même ; la troisième partie se déroule en novembre, autour de deux événements majeurs : la fête pour les 60 ans d'Elisabeth et, le surlendemain, le voyage à Chicago de la petite famille.

Le lecteur prend part aux émotions et réflexions de Thomas Brenner dont l'état d'esprit révèle une anxiété croissante, liée principalement à trois éléments sur lesquels s'ouvre le roman : le départ en maison de retraite de sa mère, le souvenir diffus d'avoir repéré un nodule dans le sein de sa femme, une arythmie cardiaque de plus en plus insistante. Autant dire que le roman tout entier tourne autour de la question de la mort, mort retardée, ignorée, redoutée, et surtout tue, car la maison de retraite est la conséquence d'un long refoulement, Elisabeth refuse absolument de parler de cancer et Thomas Brenner, au lieu de s'ouvrir à un cardiologue, suit l'évolution de son arythmie en tentant de la juguler par des médicaments de plus en plus dangereux.

Les préoccupations de Brenner l'amènent à considérer avec distance sa situation personnelle et le contexte social dans lequel il évolue. Il est pris en tenailles entre ses vieux parents (et beaux-parents) de plus en plus exigeants en soins et en attentions de toutes sortes, et ses filles incapables d'autonomie. Les parents soutiennent ces dernières financièrement, paient l'appartement de l'une, au fond très isolée et médiocrement douée, achètent les bijoux de l'autre dont personne ne veut à part eux. Thomas Brenner observe avec lucidité la société dont il fait partie, sans s'excepter de la critique que lui arrache le spectacle de ses parents en train de retomber en enfance, de ses enfants refusant d'en sortir, de sa femme qu'il aime et admire tout en se soumettant aux limites qu'elle impose à leur intimité, de ses patients attendant de ses prescriptions la solution à toutes leurs difficultés, et globalement, de la bourgeoisie aisée autour de lui, engluée dans la vanité de ses aspirations et la médiocrité de ses réussites. Les questions de santé sont au cœur du roman. Il appartient au lecteur de se demander dans quelle mesure il en est ainsi parce que Brenner voit et décrypte le monde à travers sa profession, ou/et dans quelle mesure la civilisation occidentale qu'il dépeint fait elle-même de la santé du corps un sujet de préoccupation centrale, signe de la focalisation sur l'individu et le moment présent, et surtout d'un refus opiniâtre de la mort. Le personnage de Brenner est suffisamment complexe pour que l'identification pure et simple avec son point de vue soit impossible. À cela s'ajoute une intertextualité constamment rappelée avec l'œuvre de Saul Bellow (1915-2005, prix Nobel de littérature en 1976), grande référence littéraire d'Elisabeth Dahl qui, dans sa jeunesse, avait publié un recueil de nouvelles très bien accueilli par la critique. Néanmoins, elle avait cessé d'écrire, sans qu'elle ne s'en explique jamais. Par la suite, elle avait fait une carrière de cadre supérieur au sein de la plus grande entreprise de téléphonie mobile, Telenor. Après avoir abandonné une position importante qui lui avait permis de voyager notamment en Russie, afin d'être plus disponible pour ses parents vieillissants, elle se contentait désormais d'un emploi subalterne chez Burlington Ltd, « un requin de la finance américain de la pire espèce » (Bjørnstad 2014, p. 42). L'ensemble du roman converge vers le voyage à Chicago, cadeau d'anniversaire pour Elisabeth, sur les traces de Saul Bellow (à moins que ce ne soit celles d'un ancien amant, hypothèse qui surgit en filigrane vers la fin du roman).

Le regard de Brenner, éminemment critique, est de toute évidence le regard d'un homme qui traverse une crise. Lui-même se reproche à l'occasion d'être devenu « un vieil homme grincheux » (p. 91) et avance même l'idée d'une phase pré-dépressive (p. 174). Quoi qu'il en soit, il ne cesse de repérer avec une acuité toute particulière les faiblesses d'une société malade qu'il saisit à travers des références permanentes à son activité professionnelle, une société prise au piège des problèmes générés par le stress et l'absurdité de l'existence qu'elle mène, ayant pour seul souci l'argent et le confort. Elle se caractérise à ses yeux par l'égoïsme des individus d'une part, et d'autre part par le refoulement, l'aveuglement, le déni, en dernière instance le déni de la mort et de la mortalité. Aussi évite-t-on de parler des dysfonctionnements, notamment de ceux qui risqueraient de troubler l'image d'une couche supérieure à qui tout réussit. C'est ainsi que Thomas Brenner se soumet au silence que lui impose sa femme au sujet d'un éventuel cancer du sein, ou que tous deux font semblant d'ignorer les difficultés de leurs filles, notamment l'obésité de leur aînée. Leur besoin de se conforter mutuellement dans la certitude qu'ils sont heureux est d'autant plus grand que chacun cache ses souffrances que l'on fait taire à grand renfort de boissons alcoolisées[2]. Le recours au médecin, technicien du bon fonctionnement, a pour objectif la consommation de médicaments, autre solution à tous les dérèglements (pour le plus grand bien de l'industrie pharmaceutique suisse, se dit Brenner à un moment), et dispense tout le monde du moindre recul réflexif par rapport à un mode d'existence pathogène, mais globalement plutôt confortable. Brenner observe l'agitation, l'agressivité, la fragilité des cadres supérieurs qui l'entourent et qui finissent par s'effondrer dans son cabinet, abattus par des vétilles, et auxquels il prescrit hypotenseurs pour les uns, antidépresseurs pour les autres.

La critique sociale vise une couche précise de la société norvégienne, une bourgeoisie aisée mais sur le déclin, prise dans une dynamique que Brenner envisage dans son évolution en remontant à la génération née vers le milieu du XXe siècle.

[2] Ainsi, le célèbre problème de l'alcoolisme dans les pays du nord (Battail 2005, p. 118) apparaît-il ici comme le moyen facile – le médicament de l'âme en quelque sorte – de créer le bonheur tant recherché et sans cesse compromis par les problèmes refoulés.

Cependant, même si la référence déjà évoquée à Bellow ne suffisait pas à marquer la volonté de l'auteur de donner une dimension plus globale à son roman, Brenner désigne clairement la « culture occidentale » (p. 192) comme le contexte civilisationnel incriminé. D'ailleurs, les quelques situations suivantes suffiront à montrer que les problèmes vécus au Holmenkoll ne lui sont pas propres.

Le père de Brenner, anciennement cadre supérieur dans le bâtiment, finit par se retrouver dans une situation financière délicate (qu'il refoule) parce que son banquier l'a poussé à des investissements risqués qui lui ont fait perdre les deux tiers de ses biens en moins de rien. Brenner s'insurge en son for intérieur contre la cupidité de ces employés de banque qui s'attaquent aux personnes les plus vulnérables, formés pour être des prédateurs à l'affût, obsédés par la volonté de gagner toujours plus, des « joueurs » d'une brutalité sans limite, pas même celle de leur propre santé, puisqu'il les retrouve à bout de forces dans son cabinet.

Lors d'un spectacle de danse donné par sa fille cadette, il observe les réactions hystériques et infantiles des parents présents, qui après un spectacle relativement médiocre, fêtent leurs enfants comme s'ils étaient des stars. Il identifie parmi les plus surexcités l'un de ses patients – il monte sur la scène avec une bouteille de champagne, imitant le rituel viril des coureurs de formule 1 – un agent de change d'une quarantaine d'années, affligé de problèmes de prostate.

Brenner évoque également les problèmes posés par les nouveaux immeubles construits pour de jeunes cadres pressés de s'installer dans le luxe, construits trop vite et mal construits. Leurs habitants sont confrontés aux effets secondaires de leur vie trépidante et aux difficultés matérielles d'une réussite précaire, dépassés par leur impatience. Les jeunes femmes s'effondrent dans son cabinet pour des problèmes de fuites d'eau de leur machine à laver, les hommes pour une tôle froissée de leur 4x4.

Cette agitation mortifère d'une société avide de réussite et d'argent, pour laquelle le médecin n'est qu'un commerçant comme un autre, l'auxiliaire qui leur permettra d'acquérir le produit adéquat pour remédier aux faiblesses conçues comme accidentelles, est incarnée par la première patiente dont il est question dans le roman, une jeune mère désireuse de retourner au plus vite dans la vie active au terme de son congé de maternité d'un an. Visiblement,

au bout de sept mois, elle n'en peut plus, et vient se faire prescrire un somnifère pour son bébé.

C'est là un volet du contexte social, l'autre – forcément lié – étant l'inéluctable et insupportable vieillissement. Cet aspect, central, est abordé largement à travers la situation familiale de Thomas Brenner, mais aussi à travers ses patients. Le titre, *Les immortels*, reprend un terme lancé par Brenner lors d'une discussion avec sa fille ainée, au sujet du recul de l'âge de la mort permis par la médecine. Il ne s'agit ici ni des conquêtes de la médecine de pointe, ni de ses promesses de succès illimités, mais de l'effet des soins banals, quotidiens tels que les contrôles de la tension, du sang ou du diabète, qui, constate-t-il, produisent un univers de personnes handicapées, maintenues en vie artificiellement (p. 68). Lui-même pourtant, tout en observant la déchéance progressive de ses parents, ne parvient pas à accepter leur disparition. Quant à sa fille, tout aussi incapable de se représenter la mort de ses parents, elle se méprend sur le sens que son père donne à l'expression, la prend au contraire au pied de la lettre comme une promesse d'éternité. Mais Thomas Brenner, en tant que médecin, est bien obligé de voir les choses sous un autre angle :

> « Les vieux ne voulaient mourir à aucun prix. Il les voyait quotidiennement dans son cabinet. Peut-être avaient-ils le sentiment qu'on avait toujours besoin d'eux ? Nombreux étaient ceux qui étaient fiers d'être si vieux, fiers d'avoir survécu à leurs camarades de classe, fiers d'être toujours là. […] Ils surveillaient leurs médicaments comme s'il s'agissait de trésors. Si quoi que ce soit ne leur semblait pas normal, ils posaient des questions, insistaient. Ils voulaient qu'on les prenne par la main, ils exigeaient qu'on leur accorde toute l'attention possible, et s'ils ne l'obtenaient pas, ils réagissaient avec colère et amertume. » (p. 89)

D'ailleurs, c'est, à côté des cadres survoltés, la catégorie de patients la plus présente, ceux qui viennent voir le médecin pour les laxatifs et autres médicaments de l'âge. Mais c'est surtout à travers son quotidien et celui de sa femme que sont décrites jusque dans les détails les plus sordides, les plus grotesques ou simplement les plus pitoyables, les vicissitudes du grand âge et la manière dont les vieillards, oubliant toute éducation et toute pudeur, se cramponnent à la vie.

2. L'autorité du médecin

Toute sa vie, Thomas Brenner a été un médecin apprécié de ses patients et de ses collègues. Il lui est arrivé d'intervenir dans la sphère publique, défendant la revalorisation de la médecine générale à la télévision, à la radio, dans les journaux, et il est en passe de se voir attribuer la médaille d'or de Saint-Olaf[3], distinction suprême, on l'imagine, fort convoitée. Et pourtant, dès le début du roman, il s'avoue que sa profession commence à l'exaspérer, sans qu'il sache trop s'expliquer pourquoi. En réalité, le départ en maison de retraite de sa mère et la menace de cancer qu'il croit peser sur sa femme l'ébranlent, le poussent à une introspection qui le confronte clairement au décalage entre le rôle qu'il joue et ce qu'il en est vraiment de sa vie et de celle des autres.

Un thème révélateur de cette tension est la question de l'autorité du médecin. Brenner affiche, comme il convient, pense-t-il, à sa fonction, autorité et assurance, mais s'avoue que ce sont là des qualités qu'il n'a jamais eues. Dès lors qu'il accepte de laisser venir à la conscience ses doutes de toujours, de plus en plus envahissants, il a le sentiment de tricher.

> « Mais la société exigeait des médecins sûrs d'eux, des médecins catégoriques, et s'ils manquaient d'assurance et qu'il leur arrive de commettre des erreurs, la presse les clouait au pilori, et de cela il avait peur. » (p. 115)

Lui-même feint d'être sûr de lui et adopte les attitudes adéquates : une certaine façon de se tenir, d'avancer légèrement le haut du corps, une certaine manière de dire « nous » pour flatter le sentiment d'appartenance teinté de servilité des secrétaires médicales de son cabinet, etc.

Jusqu'ici, il a joué son rôle avec succès, à l'écoute de ses patients, soucieux de répondre à leurs attentes, capable de donner l'impression de pouvoir les prendre en charge. Mais un certain nombre d'allusions donnent à penser que derrière cette autorité de façade, c'est bien davantage à sa sollicitude, voire à une forme d'écoute, d'intuition spécifique ou d'empathie qu'il convient d'attribuer son efficacité et sa popularité : son attention à l'inquiétude d'un patient qui lui permet à l'occasion de ne pas se

[3] Du Roi Olaf II de Norvège (995-1030).

laisser abuser par des résultats de laboratoire ou la conscience qu'il a de l'importance de saisir avant tout la raison profonde qui amène le patient à consulter.

Il s'avère ainsi que l'autorité du médecin est une sorte de jeu de rôle social, aux règles tacites. Le patient en investit le médecin, mais ce n'est qu'une soumission sous conditions, comme on le verra à travers le cas de la jeune mère que Brenner affronte mal à propos. En revanche, le médecin, exerçant quotidiennement cette pression sur ses malades, répugne à s'en remettre à un confrère, une explication (probablement très partielle) que Brenner se donne à lui-même pour se justifier de traiter en dilettante ses problèmes d'arythmie cardiaque.

Mais l'autorité, c'est aussi la capacité à donner au malade l'impression que le médecin contrôle la situation. Si Thomas Brenner s'interroge beaucoup au sujet de la sienne, c'est bien parce que, dans la crise qu'il traverse, nombreuses sont les situations où le sentiment que le contrôle lui échappe, à supposer qu'il l'ait jamais eu, s'accumulent. Certes, il mentionne une médecine de plus en plus compliquée, et l'impossibilité pour le praticien d'en suivre les évolutions les plus récentes. Mais c'est surtout dans sa vie privée que des situations lui échappent, alors qu'il devrait, précisément en tant que médecin, être particulièrement à même de les maîtriser. Ses réflexions critiques sur la société qui l'entoure le ramènent toujours à lui-même, lucide et critique par rapport à ses patients, et pourtant incapable de convaincre sa femme de faire une mammographie, incapable d'aborder l'obésité de sa fille, incapable de renoncer à l'immortalité de sa mère, incapable enfin d'affronter ses problèmes cardiaques.

On pourrait faire porter à la crise personnelle que traverse Thomas Brenner la responsabilité de jugements excessifs sur son entourage ou sur son métier. Mais à travers cette situation, se dit quelque chose d'essentiel de la position même du médecin au sein de la société occidentale : le médecin est celui dont une société fragilisée par son aveuglement attend qu'il la rassure, lui prescrive des remèdes faciles et l'assure de leur efficacité. Il joue ainsi un rôle de consolateur ou de succédané maternel dans une société infantile, où le refus de vieillir et de mourir des aînés trouve son corollaire dans le refus de devenir autonome des enfants. Mais dès lors qu'il ne parvient plus à maintenir à distance sa propre fragilité, il risque de déroger aux règles tacites, de ruiner son autorité, et de s'exclure ou d'être exclu du jeu.

3. De la crise à la déviance

Alors qu'il a été un médecin tout à fait conforme, Thomas Brenner dévie en effet de la trajectoire qui allait le mener à la décoration promise en réagissant, face à la jeune mère déjà évoquée, de manière totalement inacceptable. La jeune femme, venue lui réclamer un somnifère pour son nourrisson, revient le lendemain pour se faire prescrire la pilule. Il s'avère alors qu'elle a laissé son enfant seule chez elle, grâce au somnifère obtenu la veille, et dont elle s'est empressée de donner deux cachets au bébé (pour être vraiment sûre qu'il ne se réveille pas !). Révolté par son égoïsme, mais aussi par ce qu'il considère comme une instrumentalisation de la médecine, Thomas Brenner perd son sang-froid, lui reproche vigoureusement son comportement dangereux pour l'enfant, et se laisse aller dans la foulée à lui révéler brutalement la maladie vénérienne de son mari.

La jeune femme part en l'insultant et en le menaçant (« Cela vous vaudra les gros titres des journaux » (p. 171) lui lance-t-elle avant de le traiter de « connard » dans la salle d'attente remplie de monde). Cette menace n'est pas anodine : l'institution qui consacre la réussite et la conformité aux attentes de la société, ce sont les médias. Si Brenner obtient l'ordre de Saint Olaf, comme le lui promet son ancienne camarade de classe et consœur (cardiologue), il sera à la une des journaux. S'il contrevient aux valeurs communes, c'est-à-dire s'il se permet de se mêler de juger la vie de ses patients selon des critères décalés, il devient déviant, et sera donné en pâture à ces mêmes journaux qui le détruiront.

Sa collègue à laquelle il raconte l'altercation lui répond ceci :

> « Evidemment que ton attitude était parfaitement correcte. Du temps d'Ibsen, nous étions, nous les médecins, les gardiens de la vertu. Nous figurions même dans ses pièces de théâtre. Nous n'étions pas seulement là pour prescrire des pilules et des traitements. Nous détenions un savoir global. Aucun d'entre nous ne dispose plus d'un tel savoir de nos jours. Tu as tenté honnêtement de penser de manière globale pour cette femme. C'était noble de ta part et tout à fait compréhensible. Mais c'était bien entendu incroyablement bête de ta part d'évoquer la maladie vénérienne de son mari. » (p. 175)

Autant dire qu'elle lui donne tort sur toute la ligne. En effet, Brenner le sait bien lui-même : il n'est pas là pour sermonner ses

patients, mais pour servir leurs désirs. Rappeler l'ombrageux Ibsen à ce propos et utiliser des notions surannées (la vertu !), c'est renvoyer définitivement l'autorité morale du médecin au XIXe siècle.

Son comportement est donc clairement déviant, car il n'appartient pas au médecin de dire à son patient ce qu'il pense de sa manière de vivre, *a fortiori* lorsque cette manière de vivre est communément partagée. Thomas Brenner ne doute pas de la pertinence de ses propos, du moins sur le plan professionnel. D'un point de vue médical, l'administration d'un somnifère, qui plus est à la dose employée, à un nourrisson de 7 mois, est indéfendable ; quant à la maladie vénérienne du mari, du moment que la jeune femme vient se faire prescrire la pilule, le caractère contagieux de l'affection justifie, exige même, qu'il l'en informe. Mais la situation s'envenime parce que la patiente, consciente de sa position sociale, n'accepte pas l'autorité revendiquée par le médecin.

Non content d'avoir transgressé les normes élémentaires du savoir-vivre bourgeois en disant clairement sa manière de penser à sa patiente, il va en outre s'obstiner dans son refus de recevoir la décoration promise. L'idée en effet venait de sa collègue cardiologue, et Brenner l'avait d'emblée trouvée déplacée. Un faisceau complexe de raisons motive ce rejet. Au nom du fait que la date de la cérémonie ne l'arrange pas, il confirme son refus, se mettant là aussi en porte-à-faux avec les règles et attentes de son entourage.

Enfin, dernier écart : au beau milieu de la fête pour l'anniversaire d'Elisabeth, la mère de celle-ci, des quatre anciens la plus vaillante et donc seule présente, a un malaise, et Brenner se doute qu'il pourrait s'agir des premiers signes d'un AVC, mais il se refuse à l'admettre, de peur d'achever de gâcher la fête, voire de compromettre leur voyage à Chicago. Il sera seul à affronter la mauvaise conscience induite par cette faute professionnelle. Evidemment, s'il avait exprimé ses doutes, sa belle-mère aurait été emmenée aux urgences, la fête arrêtée, le voyage à Chicago annulé. Il avait vu juste, mais la nouvelle de l'aggravation de l'état de sa belle-mère ne parviendra aux siens qu'une fois qu'ils seront tous aux Etats-Unis, et Elisabeth est tellement heureuse d'être à Chicago qu'elle accepte sans mal ce qu'elle n'aurait jamais assumé à Oslo, à savoir que d'autres qu'elles s'occupent de sa mère.

En d'autres termes, l'événement pour lequel la responsabilité de Brenner est véritablement engagée ne sera pas de grand poids dans sa vie ; en revanche, sa collègue lui téléphonera aux Etats-Unis pour l'informer que sa patiente a en effet mis sa menace à exécution : elle a alerté la presse qui s'est saisie de l'affaire ; Brenner ne doute pas que les journaux le lyncheront – d'autant qu'il a négligé de répondre à la sollicitation téléphonique d'un journaliste, intervenue à contretemps – et n'attend rien, pas une seconde, de l'institution, de l'ordre des médecins, dont sa collègue lui dit qu'elle va mener son enquête.

Que Brenner finisse par accumuler les comportements transgressifs n'est pas le fruit d'une rébellion consciente et préméditée contre cette société qu'il juge sans ménagement. Il en interroge les impasses autant que sa propre responsabilité, sans parvenir à sortir lui-même de la tension dans laquelle il est pris. Révolté par une société infantile, il ne parvient pas à démêler ce qu'il a manqué dans l'éducation de ses filles si visiblement mal à l'aise dans leur vie. Critique face à une société qui refuse la mort, il est paralysé par l'éventuel cancer de sa femme. Et il y a pire encore : sa réaction face à son propre problème de santé. L'arythmie qui l'accompagne tout au long du roman, il la traite tout comme ses malades traitent leurs maladies : il prend des médicaments pour faire taire les symptômes et continuer à vaquer à ses occupations, en respectant de moins en moins les précautions nécessaires. Elle est omniprésente, elle le surprend aux moments les plus inattendus, et s'aggrave régulièrement. Il ne peut l'ignorer et pourtant ne l'affronte pas. Et elle aura raison de lui, en sorte que le lecteur est bien obligé d'envisager, entre autres hypothèses, l'éventualité d'un comportement suicidaire, tout comme Brenner d'ailleurs s'interroge lorsque sa fille, fêtant son spectacle de danse, se blesse avec une bouteille de vin. Mais le roman invite à bien d'autres manières de lire cette maladie qui accompagne Brenner, le médecin malade d'une société malade, poursuivi par la mort, tentant de lui échapper par tous les moyens pour la retrouver là où il s'était rendu pour la fuir[4]. Elle trouve son pendant saisissant dans le cas de la très vieille dame qu'il est appelé à secourir dans l'avion pour Chicago. À deux doigts de la crise cardiaque, elle rejette,

[4] Tel le vizir dans le célèbre récit attribué à Farid al-Din Attar, qui quitte Bagdad où il a cru voir la mort le recherchant, pour Samarcande où elle l'attend en effet.

effarée, l'idée d'interrompre le vol : « Il *faut absolument* que j'aille à Chicago ! Mon petit-fils se marie demain ! » (p. 265)

Conclusion

Le tableau que dresse Thomas Brenner de cette « société de bien-être […] si bien ancrée en Norvège » (Battail, 2005, p. 152) est bien loin des représentations convenues d'un pays souvent présenté ou perçu comme abritant l'idéal de la société occidentale, respectant l'égalité hommes/femmes, favorisant l'épanouissement de l'individu, accordant au plus grand nombre réussite sociale et aisance financière dans un environnement de rêve. L'envers du décor se dévoile dans le cabinet du médecin : stress, mensonge, pauvreté émotionnelle, absurdité d'une existence qui refuse le temps qui passe, entre autres.

Le médecin Thomas Brenner décrypte la dimension pathogène de cette réalité, mais n'en est pas moins prisonnier de ce fonctionnement autant que ses compatriotes. Pour autant, ce n'est pas un marginal. Le regard critique – une distance nécessaire à l'exercice de sa profession – mais nourri également de l'observation de ses patients, des échecs personnels, et de la situation de crise entraînée par le passage des parents au quatrième âge – par leur retour en enfance –, entraîne chez le médecin un déchirement dont son arythmie pourrait bien être la pathologie symbolique : il se débat contre cette manifestation de son corps, son cœur qui bat de manière désordonnée, doublement à contretemps, et qu'il traite en dépit du bon sens, ne se distinguant guère, dans la pratique, de ses patients dont les comportements lui sont devenus insupportables. En d'autres termes, il analyse, comprend, se désole, mais réagit exactement comme tout le monde, va droit à la mort que tout le monde veut ignorer. Sa pensée est subversive, ses actions sont conformistes, débouchent donc sur quelques déviances condamnées à demeurer lourdes de conséquences pour lui-même, mais sans autre effet sur une société qui refoule efficacement tout ce qui dérange sa (pauvre) jouissance au jour le jour.

La tentative – plutôt spontanée que réfléchie, mais tout de même issue de sa réflexion – de Brenner de tirer les conséquences de sa lucidité échoue. Le médecin serait-il devenu malade, c'est-à-dire un corps étranger à évacuer pour que la société puisse continuer à fonctionner comme à l'accoutumée ? Ou est-il le

premier à prendre conscience des symptômes de délitement d'un modèle à bout de souffle ? Ou est-il juste un raté, comme le pense peut-être la cardiologue ? Quoi qu'il en soit, c'est la mort qui a le dernier mot, puisque le roman s'achève sur la crise cardiaque de Thomas Brenner, au bord du Lac Michigan. Peut-être perçoit-il encore le cri poussé par l'une de ses compagnes, femme ou filles, un écho au *Cri* d'Edvard Munch, dont l'évocation rythme le roman.

Bibliographie

Bellow S. (1956), *Henderson The Rain King*, New-York, Viking Press.

Battail J-F. (2005), *Les destinées de la Norvège moderne (1814-2005)*, Paris, Editions Michel de Maule.

Bjørnstad K. (2014), *Die Unsterblichen*, Berlin, Insel Taschenbuch (traduction : Lothar Schneider).

Eydoux E. (2007), *Histoire de la littérature norvégienne*, Caen, Presses Universitaires de Caen.

Lévy P. (dir.) (2010), *Autour de Saul Bellow*, Angers, Presses de l'Université d'Angers.

Le chaman de l'ours : une figure du « *healer* [soigneur] » nordique dans les jeux en ligne

Laurent Di Filippo

Partir à l'aventure comporte des risques ! C'est pourquoi toute équipe d'aventuriers qui se respecte doit compter dans ses rangs quelqu'un capable de soigner les blessures éventuelles de ses compagnons. Ce type de répartition des compétences au sein d'un groupe est présent dès le premier jeu de rôle *Donjons et dragons*, dont le système de classification de personnages influence les jeux d'aventure sur ordinateur jusqu'aux récents jeux de rôle en ligne massivement multi-joueurs (MMORPG). *Age of Conan: Hyborian Adventures*, un MMORPG inspiré des aventures du barbare Conan et conçu par l'entreprise norvégienne Funcom, ne fait pas exception. Dans ce jeu en ligne, les joueurs peuvent choisir d'interpréter un des personnages soigneurs appartenant à l'archétype de « prêtre », généralement désigné par le terme anglais « *healer* ». Le « chaman de l'ours » est le représentant nordique de cette catégorie de personnages et son étude permet de mener une réflexion sur les représentations de l'institutionnalisation et de la déviance dans une production culturelle contemporaine. Il permet de saisir comment une représentation d'altérité et de déviance est devenue une représentation classique des jeux d'aventure contemporains. En retour, elle pose la question de savoir comment se définit la norme par rapport à laquelle la déviance est construite.

Dans un premier temps, je reviendrai brièvement sur quelques étapes de la formation des représentations actuelles du chaman suivant ce que j'appelle des processus d'universalisation. Pour ce faire, je partirai des premières occurrences du terme qui évoquent les peuples toungouses pour arriver à son universalisation dans les années 1960 et son influence sur les pratiques *New Age*. Puis, je montrerai comment le chaman de l'ours participe aux « procédures de structuration » (Bensa 2006, p. 276) du jeu *Age of Conan: Hyborian Adventures*. Les catégorisations utilisées par les concepteurs montreront de quelle manière cette figure du soigneur

situe les peuples nordiques comme représentatifs d'une forme de déviance ludiquement assumée, faisant référence à des stéréotypes géographiques vieux de deux millénaires. En effet, le chaman de l'ours est conçu comme un soigneur à la marge par rapport à d'autres personnages de la catégorie « *healer* », dont la fonction sociale est essentiellement un rôle de support dans les batailles de groupe (Bainbridge 2013, p. 109). Enfin, pour éviter une réflexion trop empreinte de déterminisme médiatique, qui découlerait d'une analyse limitée au contenu du jeu, je présenterai certains modes d'appropriation des joueurs.

En termes méthodologiques, cette étude s'appuie principalement sur les travaux d'observation participante et de veille menés durant un doctorat qui traite de la réception de la mythologie nordique des récits médiévaux scandinaves dans les productions culturelles, prenant comme cas d'étude *Age of Conan*. L'approche choisie est *anthropo-communicationnelle*, empirique et qualitative. Ce travail est aussi l'occasion de poursuivre les réflexions entamées lors de travaux précédents (Di Filippo & Schmoll 2013 ; Di Filippo 2014) sur l'usage de formes et figures mythico-religieuses dans les jeux vidéo, et du rapport entre jeu et sacré.

1. Chaman : découverte du terme[1] et diffusion

1.1 Du chaman sibérien au New Age : étapes d'un processus d'universalisation

Rappelons pour commencer quelques grandes lignes de « l'histoire culturelle » (Znamenski 2007) du terme « chaman ». Dans son acception courante, il fait référence à un « soigneur, chef spirituel, ritualiste, guide pour les âmes, conteur de chanson et acteur performeur dramatique » (Jilek 2005, p. 9). Ce terme est emprunté à la langue toungouse evenki et pourrait être traduit par « excité » « agité » ou « élevé ». La racine *sama-*, dont il est issu,

[1] On parle souvent d'origine d'un mot. En réalité, l'expression peut induire en erreur car il est impossible de remonter aux origines d'un tel phénomène social. Je reprends donc ici le terme de R. Hamayon (2015, p. 15), qui parle de « découverte » du chaman. Dans une optique anthropo-communicationnelle, cela implique de tenir compte des acteurs pour qui le terme constitue une découverte.

évoque un animal en rut qui remue l'arrière-train. Dans les premiers écrits, « faire le chaman » est une activité qui désigne le fait de « danser et de chanter lors de rituels » (Hamayon 2015, p. 96-97). Le terme apparaît en anglais vers 1690[2], sans doute emprunté à l'allemand, et en français en 1699 sous la forme « Schaman », pour désigner les soigneurs de peuples sibériens (Rey 2012, p. 656).

Une des premières occurrences écrites apparaît dans les récits de l'archiprêtre Avvakum rédigés entre 1672 et 1675. Ce dernier présente le chaman comme un magicien qui fait appel aux démons et qui, après avoir sacrifié un bélier, saute, danse et se roule par terre, l'écume lui sortant de la bouche. L'archiprêtre voit le chaman comme un concurrent. Par analogie, il associe ses activités à des pratiques religieuses, mais il les considère comme diaboliques et maléfiques (Narby & Huxley 2009, p. 29-31 ; Jilek 2005, p. 9). L'auteur développe une vision christiano-centrée que l'on retrouve couramment lorsqu'il s'agit de caractériser des pratiques considérées comme païennes (Borgeaud 2013, p. 50). Toutefois, selon Andrei A. Znamenski (2007, p. 5), les textes russes participèrent moins à la diffusion du terme que ceux des explorateurs germaniques. L'ouvrage *Noord en Oost Tartarje* [Tartarie du Nord et de l'Est] de Nicolaas Witsen, publié pour la première fois en 1692, semble avoir contribué à construire une représentation occidentale du chaman[3]. L'auteur le qualifie de « prêtre du diable » et le représente avec des bois sur la tête et des griffes au pied. Le terme « prêtre » renvoie à une catégorie d'individus appartenant à l'ordre religieux dans le catholicisme. Dans ces premières occurrences, le chaman constitue une figure de l'altérité. La déviance se construit au travers d'un double processus : d'un côté, une similarité de fonction en tant que devin, prophète ou prêtre de sa communauté, et, de l'autre, une différence d'affiliation ou d'allégeance. Il fait appel au Diable ou aux démons plutôt qu'à Dieu. À cela s'ajoute une différence dans l'expression de la relation qui s'installe : le chaman s'agite et crie, alors que, pour les chrétiens à cette époque, la prière se fait plutôt dans le

---

2 http://www.etymonline.com/index.php?allowed_in_frame=0&search=shaman&searchmode=none, consulté le 13/08/2014.

3 Notons cependant que Wisten ne s'est pas rendu lui-même en Sibérie, mais de nombreux savants étrangers seront plus tard invités à la cour de Russie.

recueillement. Par opposition, on découvre alors le regard de ceux qui décrivent le phénomène, membres d'une institution porteuse de normes et de jugements de valeur, l'Église chrétienne.

Quelques années plus tard, le Tsar Pierre le Grand, premier empereur de Russie, va à la fois inciter fortement les populations à se convertir au christianisme, et chercher à faire un inventaire de son empire par l'exploration et la collecte d'objets en s'inspirant des sciences d'Europe (Hamayon 2015, p. 20-21). Il s'agit de pratiques proches de celles des cabinets de curiosité du XVIIe siècle qui se développent en Europe, et des techniques utilisées plus tard par les naturalistes. Dans les rapports de certains de ces savants, on retrouve l'idée que le chaman « correspond à un prêtre » (Hamayon 2015, p. 20). La plupart de ces explorateurs voient dans les pratiques des chamans des impostures. On retrouve cette interprétation dans l'encyclopédie de Diderot et d'Alembert. Les chamans y sont présentés comme des « imposteurs » exploitant la crédulité des leurs, en prétendant pouvoir entrer en contact avec le Diable. Ils sont associés aux « jongleurs », terme qui désigne, à cette époque, des magiciens des nations dites sauvages, qui peuvent faire appel aux génies bienfaisants pour guérir les maladies. En effet, la jonglerie est présentée comme une « chose mauvaise, folle, vaine et fausse ». D'un côté, on constate une volonté de compilation de connaissances, puisque les encyclopédistes souhaitent proposer un savoir qui se veut global, complet et faisant office d'autorité et, de l'autre, la vision ainsi développée s'appuie sur un point de vue chrétien qui se veut universel et qui rattache les pratiques autres à des diableries ou à des impostures. Les chamans sont alors des figures de déviance par rapport à la vérité des scientifiques.

Au XIXe siècle, avec le romantisme, la figure se fait plus positive. Le chaman est considéré comme un « noble magicien » proche de la nature. Il est alors « l'artisan d'un rapport d'harmonie avec le monde naturel » (Hamayon 2015, p. 25). Cette vision participe à une idéalisation du passé qu'il faut mettre en rapport avec la valorisation des origines caractéristique de cette période. Toutefois, elle se développe dans une culture livresque de l'Europe occidentale, loin des observations pouvant être faites sur le terrain. Le chaman va être assimilé à d'autres formes d'altérité connues à travers le monde par association avec un certain primitivisme. Notons néanmoins qu'au début du XXe siècle, l'anthropologue Arnold Von Gennep récuse l'usage du terme « chamanisme » en ce

qu'il peut conduire à penser qu'il s'agit d'une forme de religion, tout en reconnaissant une similarité de pratiques parmi les peuples qu'il appelle « demi-civilisés » (Narby & Huxley 2009, p. 63-64). Il rapproche alors les chamans des sorciers.

La fonction de guérisseur a aussi donné lieu à plusieurs « interprétations psychothérapeutiques » (Hamayon 2015, p. 28), notamment celle selon laquelle il participe à la cohésion du lien social, même quand on le considère comme étant malade, hystérique ou épileptique fou, voire psychopathe (Jilek 2005, p. 10 ; Hamayon 2015, p. 27-45 ; Znamenski 2007, p. 79-120), autrement dit, hors normes. Cette pathologie est souvent associée à un caractère primitif. Wolfgang G. Jilek (2005, p. 10) voit dans ces interprétations une double erreur, eurocentrique et positiviste.

Au début de la seconde moitié du XXe siècle, plusieurs travaux vont avoir une influence importante sur les représentations du chaman en tant que figure universelle et sur le mouvement *New Age*. Mircea Eliade, historien des religions, développe des réflexions autour de l'idée d'expérience religieuse, thème récurrent de ses différents textes. Eliade (1968 [1951], p. 15) s'oppose à Van Gennep en ce qu'il considère le chamanisme comme une religion. Ses « techniques archaïques de l'extase » renvoient aux notions de sacré et d'expérience religieuse qu'il appelle « hiérophanie ». Selon cet auteur, il y aurait un éternel recommencement dans chaque hiérophanie (*ibid*., p. 13), qui permet un retour aux origines et qui sert à retrouver le « sens premier » des choses, c'est-à-dire leur « vrai sens ». Comme l'explique Znamenski (2007, p. 171), la plupart des chercheurs aujourd'hui considèrent son ouvrage comme un traité romantique ou néo-romantique[4]. Dans le cadre du présent travail, il est important de noter que la traduction de son ouvrage en anglais fut à l'origine de la réussite de l'auteur dans ce domaine et influencera nombre de recherches qui suivront (Hamayon 2015, p. 43-45).

Quelques années plus tard, un auteur influencé par Mircea Eliade, Carlos Castaneda, va avoir un succès considérable et ses livres participeront à la diffusion des représentations de la figure du chaman auprès d'un large public et non pas seulement du public universitaire. Ses ouvrages sur le sujet sont considérés comme des

[4] Pour un regard critique sur l'ensemble des travaux de Mircea Eliade, voir l'ouvrage de D. Dubuisson (2008).

best-sellers (Znamenski 2007, p. 189). Tout aurait commencé lors de travaux pour lesquels un de ses enseignants d'anthropologie avait dit qu'il donnerait une bonne note aux étudiants capables de trouver et d'interviewer un Indien. Castaneda aurait alors rencontré un homme appelé Don Juan Matus, auprès duquel il aurait reçu un enseignement chamanique et qui devint le personnage central de ses ouvrages. Sa formation consiste à absorber des plantes hallucinogènes provoquant des visions qui permettent d'atteindre une réalité au-delà de la réalité ordinaire, et en une recherche intérieure menant à un développement personnel. Andrei A. Znamenski montre que le fameux Don Juan serait une invention fictive de l'auteur. Néanmoins, Castaneda exerce une influence considérable sur le mouvement *New Age*. La figure du chaman est alors rattachée à la mise en place d'une contre-culture qui s'oppose aux idéaux de progrès censés représenter l'Occident. Ces derniers ont été mis à mal après la Seconde Guerre mondiale, et durant la guerre froide et la décolonisation d'après-guerre, événements qui remettent en question les points de vue eurocentrés (Jilek 2005, p. 14). Le chaman devient alors une figure de contestation de l'hégémonie intellectuelle et religieuse.

1.2 Des « processus d'universalisation »

Le terme chaman est l'objet d'une diffusion linguistique qui s'est faite progressivement. Désignant au départ une figure du devin dans la langue evenki, il s'est progressivement imposé pour désigner les hommes médecines, voyants, prophètes ou prêtres de tous les groupes considérés comme primitifs et non civilisés par les Européens. En quelques siècles et à travers des emprunts successifs, le terme connaît une généralisation proche de celles qu'on observe à propos des termes mythe, sacré, *totem*, *tabou* ou encore *mana*, empruntés à diverses langues, puis généralisés. On assiste à des *processus d'universalisation*, c'est-à-dire des *procédés par lesquels, par abstraction et assimilation, une idée ou un phénomène est présenté comme étant valide en tout temps et en tous lieux*. Ces phénomènes s'observent également dans les productions culturelles contemporaines, comme le manga *Shaman King* (Takei 1998 – 2004) dont le cœur de l'intrigue est lié à l'universalité de la figure du chaman. L'étude des processus d'universalisation doit être complétée par l'analyse des positionnements qui s'opposent à la vision universelle défendue par

certains discours[5]. Citons à titre d'exemple les fondamentalistes protestants, qui considèrent toujours le chamanisme comme une pratique diabolique.

Les pratiques dites chamaniques furent qualifiées de démoniaques par l'Église chrétienne tout comme celles des Indiens d'Amérique[6]. Ces dénominations marquent une opposition entre christianisme et paganisme, et doivent bien entendu être mises en lien avec le rôle de l'Église dans la colonisation. Il n'est alors guère surprenant que ces pratiques aient connu un renouveau d'intérêt lors de la décolonisation et particulièrement dans les pratiques *New Age* que Wolfgang G. Jilek (2005, p. 9) attribue à un recul de la domination occidentale, sensible jusque dans les sciences sociales. Le chaman constitue tout d'abord un marqueur d'altérité utilisé par les Occidentaux, puis il va progressivement se transformer en une figure d'identification car il acquiert un statut positif lié à la recherche des origines, porteuses d'une vérité profonde pour des personnes se plaçant en rupture avec certains dogmes. Sur le long terme, on observe une évolution, certes non uniforme, mais néanmoins sensible, d'une définition en tant que pratiques déviantes vers une forme d'institutionnalisation. Cette dernière peut se présenter comme scientifique, c'est le cas par exemple des travaux de Mircea Eliade, ou religieuse dans le cas du Néo-paganisme. Les deux ne sont pas mutuellement exclusives, mais entretiennent un certain nombre de rapports.

Lorsqu'on évoque plus spécifiquement le cas du Nord et de la Scandinavie, les premiers rapprochements entre mythologie nordique et « chamanisme Saami » apparaissent en 1802, puis à nouveau à la fin du XIXe siècle. Elles vont se développer principalement dans les années 1920-1930 avec des textes comme ceux de Otto Höfler (Schnurbein 2013). Après la guerre, plusieurs théoriciens spécialisés dans l'aire culturelle scandinave reprendront l'idée d'un chamanisme originel indo-européen, suite à l'influence du livre de Mircea Eliade. En s'appuyant sur les travaux de Gloria Flaherty, S. von Schnurbein (*ibid*., p. 126) propose d'étudier l'histoire du concept afin de comprendre l'évolution de ses usages

---

[5] À titre d'exemple, l'universalisation de la catégorie du mythe en tant que catégorie de pensée est remise en cause par certains chercheurs, mais aussi dans certaines langues qui n'utilisent pas de mots basés sur la racine grecque *μῦθος / mythos* (Di Filippo 2016, p. 127).

[6] Wolfgang G. Jilek, *art. cit.*, p. 9.

et ainsi, « notre attention devrait être focalisée sur les intérêts cognitifs que le concept de chamanisme peut servir et les intentions qu'il peut représenter, à la fois à l'intérieur, et, en particulier, à l'extérieur du débat scientifique ». Autrement dit, dans une approche compréhensive, il s'agit de définir les phénomènes auxquels le terme est associé, afin de mieux comprendre la pertinence de son emploi, plutôt que de partir d'une définition essentialiste et exclusive qui consisterait simplement à adopter une position de surplomb cherchant à juger si une pratique doit être considérée comme du chamanisme ou non. L'étude du chaman de l'ours se situe dans la continuité de ce positionnement épistémologique.

2. Le chaman de l'ours et le Nord : manifestation d'une géographie imaginaire eurocentrée

Dans le jeu de rôle en ligne massivement multi-joueurs *Age of Conan : Hyborian Adventures*, les joueurs peuvent sélectionner un type de personnage soigneur appelé « chaman de l'ours ». Il ne s'agit donc pas d'un monstre ou d'un ennemi qu'ils affrontent, mais d'une figure qu'ils interprètent.

2.1 Le choix du personnage et la persistance du familier

Avant d'étudier la figure du chaman dans le jeu en ligne, il convient de présenter plus en détail l'univers de jeu afin de comprendre comment ce type de personnage va y être intégré. *Age of Conan: Hyborian Adventures* est un jeu de rôle en ligne massivement multi-joueurs développé par l'entreprise norvégienne Funcom. Il est adapté des récits du barbare Conan, un personnage de *fantasy* inventé par Robert E. Howard en 1932 dont les aventures se déroulent durant une période que l'auteur texan appelle « l'âge hyborien » (Besson 2007, p. 100 ; Louinet 2015, p. 17 ; Parsons 2015, p. 58). Cette époque est une version alternative du passé de notre propre monde, avant qu'un grand cataclysme n'en bouleverse la surface. Jeffrey Shanks (2013, p. 13) le décrit comme un « monde fictionnel situé dans un passé préhistorique sombre qui précède l'aube de l'histoire telle qu'elle est attestée ». Dans un essai rédigé en vue de présenter cette période passée, Robert E. Howard lui-même rappelle qu'il ne s'agit pas d'une

théorie historique, mais bien d'un « arrière-plan fictionnel [*fictional background*] » servant de cadre pour les récits des aventures de Conan. Selon lui, le fait d'avoir posé ce cadre lui permettait de donner « plus de réalisme [*aspect of realness*] au personnage et à ses sagas » (Howard 2015 [1938], p. 1). Autrement dit, il souhaite renforcer l'idée qu'il existe un monde au-delà des événements racontés dans ses nouvelles, ce qui correspond à la définition de la diégèse d'Étienne Souriau (Boillat 2009). Le jeu de rôle en ligne massivement multi-joueurs se déroule plus précisément au moment où Conan est souverain du royaume d'Aquilonie.

Contrairement à d'autres productions vidéoludiques, les joueurs n'interprètent pas Conan, mais ils créent leurs propres personnages. Les modalités d'identification sont donc différentes de celles d'une nouvelle, d'un roman ou d'autres jeux vidéo. C'est pourquoi il est nécessaire de détailler certains processus de création de personnage. Contrairement à d'autres jeux se déroulant dans les univers de *fantasy*, tous les personnages sont humains et il n'y a pas d'elfes, de nains, de hobbits ou d'autres créatures non humaines. Le joueur doit tout d'abord choisir un peuple d'appartenance, puis sa classe, autrement dit, sa fonction, qui déterminera une grande partie des actions qu'il peut accomplir. Les joueurs ont le choix entre douze classes de personnages réparties en quatre archétypes (Maraudeur, Soldat, Prêtre et Sorcier). Le chaman de l'ours appartient à l'archétype prêtre.

Le tableau suivant synthétise les choix de peuples et de classes que les joueurs peuvent effectuer au moment de la phase de création de personnage. Il permet de voir comment le Chaman de l'ours se situe par rapport aux autres types de personnages et ainsi d'aborder les « procédures de structuration » du jeu. Je reprends la notion d'A. Bensa (2006, p. 276) par laquelle il désigne des « schèmes construits dans et par la pratique » qui prennent forme dans un certain contexte. Autrement dit, il s'agit de marquer le caractère construit de ces modes d'organisation sociale, qui doit sans cesse être réaffirmé dans les interactions des individus. En effet, cette structure, bien que s'appuyant sur un certain nombre de catégories stéréotypées et sur des œuvres qui précèdent le jeu, est aussi le fruit du travail et des choix des concepteurs et des développeurs de l'entreprise Funcom. De plus, elle est actualisée lors des pratiques ludiques des joueurs.

		Peuples			
Archétype	classe	Cimmérien	Aquilonien	Stygien	*Khitan*
Maraudeur	Barbare	X	X		
	Éclaireur	X	X	X	*X*
	Assassin		X	X	*X*
Soldat	Conquérant	X	X		
	Gardien	X	X		*X*
	Templier Noir	X	X		*X*
Prêtre	Prêtre de Mitra		X		
	Fléau de Set			X	
	Chaman de l'ours	**X**			***X***
Mage	Démonologue			X	*X*
	Nécromancien			X	*X*
	Hérault de Xotli			X	*X*

Ce tableau permet de constater l'articulation de deux modes de structuration. Tout d'abord, on observe une forme de géographie culturelle que l'on retrouve à la fois dans les peuples jouables et dans les régions de l'espace numérique que les personnages-joueurs peuvent visiter. Les trois peuples disponibles à la sortie du jeu correspondent aux trois grandes contrées mises en scène : la Cimmérie au Nord, l'Aquilonie au centre et la Stygie au Sud. Le Khitai, ici en italique, est ajouté dans une extension publiée deux ans après la sortie du jeu et représente l'Extrême Orient. Dans un second temps, les catégories de personnage suivent une typologie classique des jeux de rôle d'aventures avec des archétypes de guerrier, magiciens, prêtre et les roublards, qui sont ici les maraudeurs. Le constat est similaire à celui que font D. Brown et T. Krzywinska (2011, p. 15-16) à propos de *Lord of the Rings Online*, lorsqu'ils suggèrent que « les classes disponibles […] proviennent plutôt de celles développées dans les jeux de rôle précédents où la

distinction est requise pour des objectifs ludiques que des véritables rôles joués par la communauté du livre et du film » (2008, p. 15-16). Les classes de AOC servent donc plus un objectif de différenciation fonctionnelle que de fidélité aux œuvres de Robert E. Howard.

La répartition des classes informe sur certains stéréotypes raciaux. Dans la version initiale du jeu, seuls les Stygiens peuvent être mages et tous les chamans de l'ours sont des Cimmériens. Cette classification va même plus loin dans les processus de stéréotypage, puisque chaque peuple a accès à une seule classe de prêtre. Un type de religion ou de croyance correspond alors à un peuple et à un territoire. Une telle vision correspond à des stéréotypes que l'on retrouvait déjà dans l'Antiquité, par exemple dans la *Germanie* de Tacite, plus tard chez Montesquieu, puis dans des œuvres de l'époque romantique et dans le nationalisme des productions artistiques et intellectuelles de la fin du XVIIIe siècle et au XIXe siècle, où le climat est souvent associé aux mœurs et au caractère des habitants.

Dans les nouvelles rédigées par Robert E. Howard, Conan est le seul Cimmérien présent. Ses continuateurs dérogeront à cette règle. Les concepteurs du jeu en ligne ont souhaité donner l'opportunité aux joueurs d'incarner un représentant du peuple du héros qui a donné son nom au jeu. Ses habitants sont alors ceux qui se rapprochent le plus du personnage de l'auteur texan. Lors de la phase de création de personnage, un encadré les décrit et en donne une description physique et morale générale qui sert à poser les bases du stéréotype cimmérien :

> « Les Cimmériens sont un peuple de barbares du Nord à la peau claire et aux cheveux sombres. Ils sont réputés pour leur force, leur goût du combat et leur sens de l'honneur. Ils vénèrent le sinistre Crom. La Cimméria est la terre natale du roi Conan. Les Cimmériens se méfient de la magie. Ils ne peuvent pas devenir sorcier. » (*Age of Conan: Hyborian Adventures*, 2008)

Cette description associe origine géographique, caractéristiques physiques, valeurs morales, croyances, superstitions et limites dans les fonctions. Elle caractérise ainsi de manière très stricte un peuple et sa culture. Tanya Krzywinska remarque que, dans *World of Warcraft*, « la plupart des indicateurs culturels de chaque race renvoient au mythe et informent également à la fois sur les tâches liées au *Gameplay* et sur la conception

stylistique des espaces du monde de jeu. » (Krzywinska 2008, p. 128). Les concepteurs cherchent donc à produire une forme de cohérence entre l'aspect narratif du jeu, sa diégèse et ses règles. Ces choix conduisent alors à des procédures de catégorisation des personnages particulièrement rigides qui réifient les représentations eurocentrées évoquées précédemment.

En effet, l'organisation géographique du monde selon Howard s'inspire très fortement de la géographie européenne. Il a d'ailleurs dessiné plusieurs cartes où il superpose le monde de l'âge hyborien et les contours du continent européen de son époque. Ces illustrations permettent de se faire une idée des cultures qui ont inspiré les différents peuples qu'il invente. Comme le note J. Shanks (2013, p. 14), ces associations passent souvent par la description « d'une nation particulière qui se présente de manière appropriée comme similaire à une culture analogue de la "vraie" histoire ». La Cimmérie se situe dans le nord de l'Europe, à cheval entre la Scandinavie et le nord de l'Angleterre.

Dans son analyse des stéréotypes géographiques des mondes de *fantasy*, Lorenzo DiTommaso souligne que

> « quant aux mœurs, coutumes et aux langues, Howard les associe inévitablement à l'ethnicité, et par conséquent à leur emplacement géographique. Dans l'Âge hyborien, chaque peuple a ses propres caractéristiques physiques et culturelles et habite des régions distinctes. » (2006, p. 107)

Pour cet auteur, ce procédé correspond à une vision médiévaliste selon laquelle, par le passé, les populations étaient moins mobiles et il y avait une plus grande homogénéité entre leurs membres. Il rajoute que

> « le processus de création de monde est crucial dans la fiction fantastique. Un de ses aspects, présent dans la plupart des exemples du genre, est la présentation d'une géographie richement détaillée et cohérente. Comme l'observe Armitt, "indépendamment du texte de *fantasy* dont on parle, les frontières et les paramètres restent ses thèmes principaux, et les soucis spatiaux et topographiques ses motifs principaux". » (DiTommaso 2006, p. 107)

Cette caractéristique se retrouve dans d'autres jeux vidéo mettant en scène un univers de *fantasy* où chaque culture est représentée par ses vêtements, sa nourriture, son architecture, une musique particulière, des dialogues et des événements liés à l'histoire générale (Schwartz 2006, p. 316).

Ce type de « géographie eurocentrée stylisée » (DiTommaso 2006, p. 115) a fourni à de nombreux auteurs de *fantasy* un cadre et des personnages tout prêts. Leur usage réifie d'anciens stéréotypes. Le Nord y est souvent composé d'étendues enneigées, le Sud est désertique ou constitué de jungles chaudes. Un grand océan est situé à l'Ouest et des steppes se situent à l'Est. L. DiTommaso (2006) appelle ce phénomène, qu'il retrouve chez de nombreux auteurs, « la persistance du familier ». Il suggère au moyen de cette expression que certaines représentations imaginaires de l'espace géographique persistent sous forme de stéréotypes bien connus et employés dans de nombreuses productions culturelles. Cette persistance du familier se retrouve parfaitement dans les représentations de l'espace du jeu *Age of Conan*, notamment dans les paysages et les couleurs utilisées par les concepteurs. Les régions enneigées de Cimmérie sont majoritairement bleues et blanches, les prairies d'Aquilonie apparaissent dans les teintes vertes et les déserts de Stygie principalement dans les tons jaune et orange. Ainsi, ces représentations reprennent des codes de la période romantique et de la recherche du sublime dans la nature, tout particulièrement dans les régions nordiques. On le constate également dans l'arrière-plan des écrans de sélection des personnages : les Cimmériens sont présentés devant des montagnes enneigées, une pierre gravée se trouve à droite ; les Aquiloniens se trouvent sur un balcon avec une rambarde qui donne sur des collines avec un soleil couchant ; les Stygiens sont debout dans un désert et au loin, on aperçoit une sorte de pyramide et des bâtiments de type moyen-orientaux. Les trois peuples s'inspirent de trois « âges d'or », à savoir la période médiévale pré-chrétienne scandinave, l'Antiquité gréco-romaine et l'Égypte ancienne. Les Cimmériens représentent une forme d'altérité liée à une nature primitive et originelle, représentant une pureté perdue. Par contraste, les sorciers stygiens du Sud disposent d'une connaissance ésotérique, d'un savoir oublié, dangereux et décadent, qui s'ancre dans une lignée orientaliste.

En effet, le jeu manifeste une « géographie imaginée », selon les termes proposés par E. Said (2003 [1978], p. 49) dans son ouvrage *Orientalism*, repris par D. Gregory (1995) et que T. Mohnike (2012) a récemment appliqué aux représentations nordiques. Il n'y a donc pas que l'Orient qui se révèle être l'objet de ce type de construction mentale. À la manière dont Said parle d'orientalisme, certains chercheurs ont proposé récemment le terme

« boréalisme » (Briens 2016) pour qualifier cet imaginaire nordique fait de représentations stéréotypées. Pour ma part, je qualifierai de *géographie imaginée eurocentrée* les procédures de structuration de l'espace d'*Age of Conan*, à la fois à travers les personnages et la mise en scène de leur répartition géographique, ainsi que celle de nombreuses autres œuvres de *fantasy* utilisant des processus similaires. Il est ainsi possible de mettre en avant le point de départ du regard porté sur les figures d'altérité afin de montrer qu'elles ne sont pas uniques, plutôt que d'essayer de les définir de façon substantielle. Cette approche permet de mieux saisir les processus d'« occidentalisation du monde » dont parle Serge Latouche. Ce faisant, le chercheur s'intéresse aux « mécanismes de définition » (Becker 1988, p. 62) en prenant en compte les acteurs d'une institution et la manière dont ils construisent des formes de déviance par leurs propres positionnements et les normes qu'ils impliquent. Dans le cas qui nous occupe, la Cimmérie au Nord et ses habitants prennent sens au sein du jeu en regard de l'Aquilonie qui se trouve au centre et de la Stygie au Sud.

Il convient effectivement de se méfier d'une certaine appétence à survaloriser l'altérité nordique chez les chercheurs scandinavistes. Par exemple, lorsque Régis Boyer affirme que : « le Nord, selon notre mythe, c'est, par définition, l'ailleurs et l'autrement, et par là, tout est dit » (cité par Olsson 2007, p. 179), ou dans les propos de Caroline Olsson disant que « dans la littérature de Fantasy, le Nord représente parfaitement cet ailleurs où tout est possible, où le merveilleux peut s'insinuer à tout moment dans le quotidien » (*Ibid.*).

À lui seul, l'exemple de Conan donne à voir que ces affirmations nécessitent d'être remises en question pour deux raisons. Tout d'abord, comme l'illustrent les textes d'Howard et le jeu *Age of Conan*, le Nord est un ailleurs parmi d'autres. Le Sud, l'Orient ou l'Extrême Orient donnent également lieu à des constructions de représentations d'espaces fantasmés d'altérité. Ensuite, parce que dans le cadre des productions culturelles littéraires et ludiques, ces espaces deviennent aussi des éléments d'identification. Une figure qui était au départ une forme d'altérité, selon les normes de l'observateur chrétien, est devenue une forme d'identification permettant à des joueurs de mettre en scène le fantasme d'une altérité barbare et primitive. Ainsi, du chaman evenki Tongouse au chaman de l'ours d'AOC, plusieurs siècles se sont écoulés durant lesquelles la catégorie chaman a été utilisée

dans des situations différentes, jusqu'à être assimilée et universalisée par certains auteurs, puis utilisée comme figure nordique dans des productions culturelles ludiques.

Enfin, il faut préciser que l'ajout du peuple Khitan à travers l'extension *Rise of the Godslayer*, commercialisée quelques années plus tard, ne change pas la répartition de base, elle se rajoute telle une surcouche. Le choix d'attribuer la classe de chaman de l'ours comme soigneur de ce nouveau peuple peut faire référence au fait que le terme est d'origine sibérienne. Toutefois, il me semble qu'il faut surtout attribuer ce choix à la difficulté technique de l'équilibrage des classes. En effet, ajouter une classe de personnage avec des capacités propres remet en question l'équilibre des classes entre elles et ne pas léser les joueurs est délicat, alors que le fait d'appartenir à un peuple ou un autre n'a pas de conséquence concrète en termes de règles : cela n'apporte ni bonus ni malus. On peut donc considérer l'extension comme un supplément qui ne remet pas en question les procédures de structuration fondamentales du jeu. Néanmoins, elle établit un lien entre personnages extrême-orientaux et nordiques dans une vision animiste du monde. Le chaman semble mieux s'accorder à l'universalisation des représentations que l'allégeance à une divinité comme Mitra ou Set.

3. Un « prêtre sanglant » [*Bloody priest*]

3.1. Entre Guerrier et soigneur

Dans une interview publiée avant la sortie du jeu, le chaman de l'ours est présenté à plusieurs reprises comme la classe de prêtre la plus orientée vers le combat au corps à corps et est désigné par le terme « prêtre sanglant [*bloody priest*] »[7]. Le caractère violent de ce type de personnage est particulièrement mis en avant. Au sein du jeu, le texte de l'encadré présentant la classe lors de la création de personnage le décrit ainsi :

> « Les chamans de l'ours ont hérité de la force colossale de leur animal totem et sont capables de défoncer le crâne de leurs ennemis à grands coups de marteau. Ils savent également

[7] http://www.tentonhammer.com/node/22025, consulté le 28/09/2010.

> augmenter la puissance de leurs compagnons, les soigner et les ramener à la vie. Ils tirent leurs pouvoirs de rituels chamaniques et du lien étroit qu'ils entretiennent avec les esprits et la nature qui les entourent. » (*Age of Conan: Hyborian Adventures*, 2008)

Ce court descriptif met en avant la force impressionnante du chaman de l'ours notamment par sa capacité à défoncer des crânes, avant même de le présenter comme un soigneur. Selon ce texte, il tire ses pouvoirs de la nature et des esprits qui l'habitent, ce qui correspond à une vision animiste et primitive, plutôt qu'à une vision diabolique ou pathologique. Le chaman de l'ours dispose d'un lien particulier avec la nature et d'une sagesse primordiale, notamment à travers son association avec un animal dit « totem »[8], l'ours, souvent utilisé pour symboliser les régions nordiques (Le Foulon & Pentikäinen 2010).

L'appartenance du chaman à l'archétype prêtre le catégorise selon le terme catholique faisant référence à un « ministre de l'ordre » religieux, déjà évoqué à propos des premières occurrences littéraires du chaman. Or, les nouvelles de Conan nous apprennent que les Cimmériens ont un dieu, Crom. Dans une nouvelle d'Howard, « La reine de la Côte noire », Conan explique qu'il ne sert à rien d'invoquer celui-ci, car il se moque du destin des hommes (Howard 2007, p. 184). Il ne pouvait donc y avoir de « ministre du culte » de Crom. C'est pourquoi le chaman de l'ours tire ses pouvoirs des esprits de la nature, contrairement aux autres soigneurs dont les pouvoirs proviennent de divinités. William Sims Bainbridge souligne que Robert E. Howard inversait les valeurs morales liées au paganisme, qu'un point de vue chrétien tend à diaboliser (Bainbridge 2013, p. 114). Toutefois, Bainbridge n'insiste pas assez sur l'héritage culturel romantique dans lequel s'inscrit l'auteur texan et, à sa suite, le jeu en ligne inspiré de ses écrits, comme je l'ai montré précédemment. En termes culturels, les processus par lesquels une figure de déviance acquiert les caractéristiques d'une figure d'identification doivent être pensés sur le temps long.

Dans l'interview, la classe « chaman de l'ours » est présentée comme originale par rapport aux autres soigneurs, et les concepteurs affirment qu'elle va apporter une expérience de jeu

---

[8] Le mot « totem » vient des indiens Ojibwé d'Amérique du Nord et a, tout comme le terme chaman, fait l'objet d'emprunts servant à universaliser sa portée.

unique grâce à ses capacités de combat. En effet, les personnages chamans ne sont pas conçus pour rester en retrait de l'action, mais, au contraire, pour plonger au cœur de la mêlée, car ils possèdent de très bonnes capacités de combat au corps à corps. En cela, ils s'éloignent des chamans sibériens qui sont plutôt des devins. Par leur côté très violent et combattant, ils renforcent la représentation barbare des peuples du Nord, car c'est dans leur nature de savoir se battre. Même leurs hommes-médecine sont violents et sont capables de prendre les armes. Cette caractéristique est renforcée par l'équipement que le chaman de l'ours utilise. Son arme fétiche est l'arme contondante à deux mains, autrement dit une grosse massue, et il peut porter des armures dites « intermédiaires » alors que les autres soigneurs, prêtres de Mitra et fléau de Set, ne portent que des armures légères, c'est-à-dire moins solides[9]. Ces équipements montrent que les concepteurs du jeu ont mis l'accent sur ses capacités physiques et sa violence martiale. S'ajoute à cela que les dommages qu'il peut infliger sont relativement importants et de nombreux sortilèges lui permettent d'augmenter ses capacités de combat en plus de pouvoir se soigner. Il compense donc le peu qui lui manque en armure par des protections magiques et d'autres sorts, afin de pouvoir combattre. Dans l'interview qui lui est consacrée, l'auteur insiste sur sa particularité par rapport aux classes de prêtres courantes. En quelque sorte, il est une figure déviante par rapport aux soigneurs plus classiques.

Pour se soigner ou pour soigner ses camarades, le chaman de l'ours fait appel aux esprits de la nature. Concrètement, il dispose d'un certain nombre de capacités et de sortilèges qu'il doit activer régulièrement : par exemple, les sorts « flots de sang » et « récupération féroce » sont des soins directs pour lui et ses camarades se trouvant à proximité, et « Morsure du lycanthrope » soigne le chaman lorsqu'il porte des coups à ses adversaires[10]. Chaque action est accompagnée d'une animation visuelle. Le chaman lève les bras en l'air et une forme d'ours apparaît autour de lui, ou alors il tend la main en avant et ce mouvement est accompagné d'effets lumineux. Lui-même et ses compagnons

---

[9] Les armures classées dans l'ordre de celles qui offrent la protection la plus faible à la plus importante sont : tissu, légère, intermédiaire, lourde et le harnois.

[10] http://aoc.univers-virtuels.net/article/519/Sorts-Chaman-de-l-ours.html, consulté le 15/09/2016.

regagnent alors des points de vie qui représentent la santé des personnages en termes de règles. Il peut aussi ramener à la vie un personnage dont les points de vie seraient tombés à zéro. Comme pour les autres soigneurs, ces capacités sont essentiellement utiles lors des combats. Bainbridge (2013, p. 107-110) rappelle d'ailleurs que les prêtres de jeux vidéo ont une fonction considérablement réduite par rapport aux prêtres ou aux « professionnels religieux » du monde physique.

4. Identifications ludiques, appropriations et procuration

Pour finir, il est nécessaire d'évoquer les manières dont les joueurs s'approprient la figure du chaman et comment ces derniers s'expriment à son sujet. En effet, s'en tenir à une simple analyse de contenu risque d'aboutir à une vision empreinte de déterminisme médiatique, comme on la trouve par exemple dans les travaux de J. Langer (2008). Dans son étude des représentations présentes au sein du jeu *World of Warcraft*, cette auteure ne tient pas compte des modes d'appropriation des joueurs et se limite à dire que les stéréotypes raciaux et colonialistes continuent à proliférer dans les discours en ligne. Or, comme le dit Michel de Certeau :

> « de toute façon, le consommateur ne saurait être identifié ou qualifié d'après les produits journalistiques ou commerciaux qu'il assimile : entre lui (qui s'en sert) et ses produits (indices de "l'ordre" qui lui est imposé), il y a l'écart plus ou moins grand de l'usage qui en est fait. » (de Certeau 1990 [1980], p. 54-55)

Autrement dit, les appropriations qui correspondent aux stratégies identitaires et aux formes d'engagement des joueurs dans l'activité ludique ne peuvent être déduites d'une simple description du type de personnage disponible ou du discours qui les présentent. La consommation de productions culturelles, et particulièrement des jeux, peut d'ailleurs être envisagée comme une forme de déviance intrinsèque à toute activité d'appropriation qui découle de la part de liberté d'interprétation d'une œuvre et d'adhésion aux règles formulées (Bonenfant 2015, p. 60-62). Cette liberté comporte plusieurs dimensions, dont il faut tenir compte. Dans le cadre de cet article, il ne sera possible de présenter qu'un nombre limité d'exemples.

Tout d'abord, les personnages-joueurs chamans de l'ours sont des aventuriers qui parcourent le monde de l'âge hyborien numérique. Par l'intermédiaire de son personnage, le joueur agit dans le monde fictionnel du jeu. À travers lui, le joueur va affronter les défis du jeu et l'incertitude de ses actions. On est plus proche ici de la marionnette ou de la figurine que de l'« avatar », qui est une incarnation (Di Filippo 2012). Le personnage est affiché à l'écran et le joueur voit également l'interface formée d'un ensemble d'icônes grâce auxquelles il va le manipuler. Pour reprendre le terme d'Olivier Caïra, cité par C. Voisenat (2009, p. 129), le personnage est un « véhicule d'action ». Le joueur agit dans le jeu par l'intermédiaire de celui-ci, mais, en même temps, il assiste au spectacle que produisent ses actions et celles des autres joueurs à l'écran. Dans le jeu, l'individu est donc à la fois acteur et spectateur. Ce double positionnement peut être interprété à l'aune des théories d'Erving Goffman, qui dit que pour compenser le fait que l'organisation sociale a rendu la vie des individus moins dangereuse, il a fallu mettre en place des activités dans lesquelles ils puissent exprimer leur caractère et qu'il appelle des « lieux de l'action » (Goffman 1974). Ces dernières sont spécialement dédiées à la « poursuite de la fantaisie » (*ibid.*, p. 160). Pour poursuivre dans cette voie, on peut considérer que le jeu est avant tout une mise en scène consciente du fantasme, et c'est pourquoi les représentations romantiques y trouvent une place si importante. Dans les lieux de l'action,

> « l'individu se charge à la fois du rôle d'acteur et du rôle de spectateur ; il est celui qui se lance dans l'action, et, en même temps, celui qui ne risque guère de s'en trouver affecté de façon durable » (*ibid.*, p. 161).

Cette dualité se remarque aussi dans les marques d'adresse des joueurs entre eux. Un joueur peut très bien s'adresser à un autre en évoquant le personnage comme une possession, par exemple lorsqu'il dit : « Tu prends ton chaman. ». Il peut également s'adresser à lui directement pour lui dire d'agir par l'intermédiaire de son personnage, en disant par exemple : « Envoie ta rune. ». Ce second cas est représentatif de l'idée de « véhicule d'action ». Les deux formes sont aussi valables l'une que l'autre dans les pratiques et, dans ces formules, on constate une forme de distance par rapport aux représentations du jeu. J. Henriot (1989) et G. Brougère (2005) après lui rappellent qu'on ne joue jamais qu'au second degré.

Comme le dit Henriot, le joueur a toujours conscience qu'il joue. Il n'y a donc pas d'identification totale entre le joueur et son ou ses personnage(s). Patrick Schmoll et moi-même (2013, p. 71-72) avions montré dans un texte précédent qu'il était possible d'articuler les théories d'Erving Goffman avec les réflexions sur la fiction de J-M. Schaeffer (1999) ainsi que les théories du jeu d'Henriot et de Brougère afin de poser les bases d'une analyse des usages vidéoludiques des figures du sacré et du religieux. Nous en arrivions à la conclusion qu'il était nécessaire d'envisager cette distance ludique que les joueurs maintiennent pour mieux définir les formes d'engagement dans les pratiques qui ne sont jamais des adhésions totales.

En tant que véhicule d'action destiné à l'activité ludique, les personnages sont aussi l'objet d'une optimisation de la part des joueurs. Tous les chamans de l'ours du jeu ne se ressemblent pas tout à fait, car il existe des spécialisations que les joueurs choisissent grâce à un système de répartition de points gagnés à chaque niveau lors de leur progression. Un personnage-joueur peut choisir d'améliorer ses capacités de soin ou ses capacités de combat selon ses préférences. Ce choix ne change pas les personnages de manière radicale, mais oriente ses actions à la marge. Toutefois, du fait que le jeu fonctionne aussi selon une logique de recherche d'efficacité, les modèles à suivre, appelés « *template* » sont diffusés par certains joueurs et les meilleurs sont copiés par d'autres. Dans ce cas, la norme d'un personnage est essentiellement définie en fonction de ses performances et non uniquement à partir de ses caractéristiques narratives ou diégétiques.

Enfin, le langage utilisé par les personnages-joueurs constitue un troisième exemple qui permet d'illustrer ce second degré de l'attitude ludique. Dans son étude socio-anthropologique des joueurs d'échecs, Jacques Bernard remarque que ces derniers emploient un « vocabulaire particulier » qui a un « effet structurant sur le milieu des échecs et permet aux membres de se reconnaître entre eux » (Bernard 2005, p. 160). Dans AOC également, les joueurs emploient un sociolecte, c'est-à-dire le langage spécifique à un groupe social. Les différentes classes de personnages sont le plus souvent désignées par des acronymes anglais. Les joueurs parlent de « POM » pour le « Prêtre de Mitra [*Priest of Mitra*] », de « TOS » pour le « fléau de Set [*Tempest of Set*] », de « DT » pour le « templier noir [*Dark templar*] ». Pour le chaman de l'ours, il est très courant d'entendre parler de « Chami », terme qui lui donne un

côté mignon, voire câlin. D'ailleurs, un joueur dont le personnage principal était un chaman de l'ours était surnommé « Nounours » par d'autres membres de sa guilde. Ces différentes appellations marquent, elles aussi, une forme de distance avec le jeu et évitent de prendre les représentations de brutalité et de violence trop au sérieux ou au premier degré.

Conclusion : l'institutionnalisation ludique d'une forme de déviance

Au cours des siècles, le chaman est passé du statut de figure de l'altérité à celui de figure d'identification. Tout d'abord condamné par l'institution chrétienne et présenté comme démoniaque, il prit une forme positive essentiellement durant la période romantique. Dans la deuxième moitié du XXe siècle, il fut présenté comme figure primitive universelle servant à établir des rapports entre les hommes et les êtres sacrés et il a donné lieu à de nombreuses pratiques néo-païennes. Dans *Age of Conan: Hyborian Adventures*, comme dans d'autres jeux, le chaman participe à la mise en scène du primitivisme des barbares. Son utilisation dans le cadre des jeux, et particulièrement des jeux d'aventure, est permise parce que les joueurs savent reconnaître le caractère factice de ces représentations. En effet, la pratique du MMORPG entre dans le cadre d'une activité de loisir dont la rhétorique n'est pas la même que celle de la vocation qu'on trouve par exemple chez les néo-chamans. On rencontre alors ce que j'appellerai un phénomène d'*institutionnalisation ludique des formes de déviance*. Envisager ainsi leur appropriation sur le mode du jeu permet aussi de comprendre les usages ludiques d'autres figures de déviance, comme celles du sorcier, dont les productions de la franchise *Harry Potter* sont un exemple, du monstre, symbole d'altérité devenu animal de compagnie dans les jeux Pokémon, du pirate, qui renvoie à la fois au banditisme maritime et à l'aventure, ou celle du nazi, figure historique du mal. Pour saisir ces pratiques, il est alors essentiel d'intégrer l'idée de second degré à notre réflexion. Comme le rappelait O. Caïra, « jouer avec l'histoire, c'est déjà prendre un recul salutaire, celui de la compréhension des sociétés. Il ne faut chercher aucun angélisme dans mon propos : le racisme et l'antisémitisme sont plus que jamais des fléaux, et les vrais

nostalgiques du nazisme existent. Mais ces gens-là ne jouent pas » (2009, p. 144).

L'adhésion aux idées ou aux idéologies que peuvent suggérer ces figures n'est pas une bête reproduction. L'identité d'un joueur ne se limite jamais à celle de son personnage. Au contraire, la différence permet une identification dans un cadre ludique car elle permet un décalage par rapport à d'autres situations comme le travail ou les tâches ménagères. Posée ainsi, la déviance ludiquement assumée et donc, consciente du second degré qu'elle implique, peut alors être interprétée comme une caractéristique même du plaisir ludique, car elle permet au fantasme de s'exprimer tout en le maintenant dans un cadre dont les limites sont maîtrisées.

Bibliographie

Bainbridge W. S. (2013), *eGods. Faith versus Fantasy in Computer Gaming*, Oxford/New York, Oxford University Press.

Bensa A. (2006), *La fin de l'exotisme*, Toulouse, Anacharsis.

Bernard J. (2005), *Socio-anthropologie des joueurs d'échecs*, Paris, L'Harmattan.

Besson A. (2007), *La fantasy*, Paris, Klincksieck.

Boillat A. (2009), La « diégèse » dans son acception filmologique. Origine, postérité et productivité d'un concept, *Cinémas : revue d'études cinématographiques*, vol. 19, n° 2-3, p. 217-245.

Bonenfant M. (2015), *Le Libre Jeu. Réflexion sur l'appropriation de l'activité ludique*, Montréal, Liber.

Borgeaud P. (2013), *L'histoire des religions*, Gollion, Infolio.

Briens S. (dir.) (2016), *Études germaniques*, Le Boréalisme, vol. 71, n° 2.

Brown D. & Krzywinska T. (2011), Following in the Footsteps of Fellowship : a Tale of There and Back again – Text/Translation/Tolkienisation, *in* Krzywinska T., MacCalum-Stewart E. & Parsler J. (eds.), *Ring Bearers. The Lord of the Rings Online as Intertextual Narrative*, Manchester/New York, Manchester University Press, p. 13-45.

Brougère G. (2005), *Jouer – apprendre*, Paris, Economica.

Certeau M. de (1990 [1980]), *L'Invention du quotidien I. Arts de faire*, Paris, Seuil.

Di Filippo L. (2012), Les notions de personnage-joueur et *Roleplay* pour l'étude de l'identité dans les MMORPG, *¿ Interrogations ?*, n° 15, [En ligne].

Di Filippo L. (2014), Contextualiser les théories du jeu de Johan Huizinga et Roger Caillois, *Questions de communication*, n° 25, p. 281-308.

Di Filippo L. & Schmoll P. (2013), Mise en scène et interrogation du sacré dans les jeux vidéo, *Revue des sciences sociales*, n° 49, p. 64-73.

DiTommaso L. (2006), The Persistence of the Familiar: The Hyborian World and the Geographies of Fantastic Literature, *in* Szumskyj D. (dir.), *Two-Gun Bob. A Centennial Study of Robert E. Howard*, New York, Hippocampus Press, p. 107-119.

Eliade M. (1968 [1950]), *Le chamanisme et les techniques archaïques de l'extase*, Paris, Payot.

Goffman E. (1974), *Les rites d'interaction*, Paris, Minuit.

Gregory D. (1995), Imaginative geographies, *Progress in human geography*, vol. 19, n° 4, p. 447-185.

Hamayon R. (2015), *Le Chamanisme. Fondements et pratiques d'une forme religieuse d'hier et d'aujourd'hui*, Paris, Eyrolles.

Henriot J. (1989), *Sous couleur de jouer : la métaphore ludique*. Paris, José Corti.

Howard R. E. (2015 [1938]), *The Hyborian Age. Facsimile Edition*, Talahassee, Skelos Press.

Hultkrantz Å. (1992), Aspects of Saami (Lapp) shamanism, *in* Hoppál M., Pentikäinen J. (dirs), *Northern Religions and Shamanism*, Budapest, Akadémiai Kiadó, p. 138-145.

Jilek W. G. (2005), Transforming the Shaman: Changing Western Views of Shamanism and Altered States of Consciousness, *Investigación en Salud*, vol. 7, n° 1, p. 8-15.

Krzywinska T. (2008), World Creation and Lore: *World Of Warcraft* as Rich Text, *in* Corneliussen H. G., Rettberg J. W. (éds), Digital Culture, Play, and Identity. A World of Warcraft Reader, Cambridge, MA, MIT Press, p. 123-141.

Langer J. (2008), The familiar and the foreign: Playing (Post)Colonialism in *World of Warcraft*, *in* Corneliussen H. G., Rettberg J. W. (eds.), Digital Culture, Play, and Identity. A World of Warcraft Reader, Cambridge, MA, MIT Press, p. 87-108.

Le Foulon M.-L. & Pentikäinen J. (2010), *L'Ours, le grand esprit du Nord*, Paris, Larousse.

Louinet P. (2015), *Le guide Howard*, Chambéry, ActuSF.

Mohnike T. (2012), Géographies du savoir historique. Paul-Henri Mallet entre rêves gothiques, germaniques et celtiques, *in* Schnakenbourg É. (dir.), *Figures du Nord. Scandinavie, Groenland et Sibérie. Perception et représentations des espaces septentrionaux du Moyen Age au XVIIIe siècle*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, p. 215-226.

Narby J. & Huxley F. (2009), *Anthologie du chamanisme : Cinq cents ans sur la piste du savoir*, Paris, Albin Michel.

Parsons D. (2015), *J.R.R. Tolkien, Robert Howard and the Birth of Modern Fantasy*, Jefferson, McFarland & Co Inc.

Olsson C. (2007), La *Fantasy* et l'héritage nordique, sources et motifs, *in* Besson A. & White-Le Goff M. (dir.), *Fantasy, le merveilleux médiéval aujourd'hui : actes du colloque du CRELID, Université d'Artois (Arras), avec la collaboration de "Modernités médiévales"*, Paris, Bragelonne, p. 169-180.

Rey A. (2012), *Dictionnaire historique de la langue française*, Paris, Le Robert.

Said E. (2003 [1978]), *Orientalism*, Londres, Penguin books.

Schaeffer J.-M. (1999), *Pourquoi la fiction ?*, Paris, Seuil.

Schnurbein S. von (2013), Shamanism in the old norse tradition: A theory between idealogical camps, *History of Religion*, vol. 43, n° 2, 116-138.

Schwartz L. (2006), Fantasy, Realism, and the Other in Recent Video Games, *Space and Culture*, vol. 3, n° 9, p. 313-325.

Shanks J. (2013), Hyborian Age Archeology. Unearthing Historical and Anthropological Foundations, *in* Prida J. (dir.), *Conan meets the academy. Multidisciplinary essays on the enduring barbarian*, Jefferson, MacFarland & Company, p. 13-34.

Voisenat C. (2009), Comment peut-on être un troll ? Le joueur et ses personnages dans l'univers de *World of Warcraft*, *Terrain*, n° 52, p. 126-141.

Znamenski A. A. (2007), *The Beauty of the Primitive. Shamanism and the Western Imagination*, Oxford, Oxford University Press.

Ludographie

Age of Conan: Hyborian Adventures, Funcom, Funcom/Eidos Interactive, 2008.

The Lord of The Rings Online: Shadows of Angmar, Turbine, Turbine/Midway Games/Codemasters, 2007.

World of Warcraft, Blizzard Entertainement, Vivendi Universal, 2004.

La représentation des médecins à la télévision : ce qui est montré, ce que les jeunes en font

Christine Bigeon

Qu'il s'agisse de Georges Clooney, de Michel Cymes ou de Jean-Louis Etienne, les médecins sont omniprésents sur les écrans de télévision : experts dans les magazines santé, urgentistes ou chirurgiens dans les séries médicales, légistes dans les séries policières, personnages réels ou héros de fiction, ils sauvent des vies, résolvent des énigmes, informent le public des dernières découvertes… (Parisot 2011). La fréquentation médiatique de ces personnages prestigieux est-elle susceptible de susciter des vocations − on a pu lire dans les médias que la diffusion de la série *Urgences* avait été suivie d'une augmentation notable des demandes de formation en médecins d'urgence aux Etats-Unis − ou de familiariser le public avec le milieu médical ? Quelles pourraient être les conséquences sur les choix d'orientation des jeunes ? À partir de cette question, nous avons conduit avec des conseillères d'orientation-psychologues stagiaires, une série d'études portant notamment sur l'image que les séries – genre télévisuel préféré des adolescents − donnent de la médecine et des médecins. Nous nous sommes également interrogées sur ce que ces jeunes apprenaient ou retenaient de ces séries : donnent-elles une vision réaliste de la profession médicale ?

Dans un premier temps, nous recenserons ce qui est montré à l'écran : d'abord l'importance quantitative des métiers de la santé, notamment des médecins, en comparant les chiffres à la réalité du monde du travail du moment. Puis l'analyse de leurs activités sous l'angle de la fréquence et de la vraisemblance. Ce bilan nous permettra de faire le point sur ce qui est donné à voir aux jeunes téléspectateurs des séries, à l'âge où se pose la question de leur choix d'orientation. Nous ferons ensuite un bref rappel de la façon dont les jeunes élaborent ces choix en évoquant l'influence éventuelle de la télévision. Et nous terminerons en nous demandant

ce que les jeunes apprennent ou retiennent du métier de médecin en regardant la télévision, notamment quant au réel de l'activité.

1. Que montre la télévision de la médecine et des médecins ?

En ayant comme toile de fond les questions d'orientation, nous nous sommes d'abord attachées à quantifier et à classifier les métiers représentés à la télévision. Quels étaient ces métiers ? Etaient-ils représentatifs de l'ensemble des activités françaises ? Par qui étaient-ils exercés ?

1.1. Une présence des médecins sur les écrans plus importante que dans la réalité

Avec une équipe de conseillères d'orientation-psychologues stagiaires[1], nous avons, pendant une semaine de décembre 1998, aux heures de grande écoute, recensé tous les professionnels représentés sur les chaînes hertziennes, tous programmes confondus : les médecins, réels et fictionnels en proportions égales, venaient en huitième position, occupant 3% des métiers représentés.

Dans le secteur professionnel « santé/social », plus de la moitié (54%) des professionnels montrés appartenaient à la catégorie « cadres et professions intellectuelles supérieures », alors qu'en réalité, ils n'étaient que 12 % : la télévision donnait donc à voir une image inversée de la hiérarchie professionnelle effective de ce secteur (Bigeon, Dosnon & Guichard 2010).

Qu'en est-il en 2015 ? La médecine continuant à être très présente sur les écrans, vous pouvez passer la majeure partie de votre journée en compagnie de médecins télévisuels : plongeant dans le *Far West* à l'époque des pionniers, vous commencez votre journée en compagnie de *Docteur Quinn, femme médecin*, série qui alterne avec *La petite maison dans la prairie* dont l'un des personnages principaux est le médecin. Vous abordez ensuite les questions de la médecine d'aujourd'hui en suivant les magazines *Allo Docteur* et le *Journal de la santé* animés par deux médecins. Retournant à la fiction, vous rejoignez l'ambiance trépidante des

[1] Caruel-Fauvelle, Longe, Pertuis-Dubourg & Salle.

hôpitaux grâce aux séries, en majeure partie américaines, *Urgences* ou *Grey's Anatomy* (dont le dernier épisode a attiré récemment 22,4 % des téléspectateurs français). *Docteur House*, souvent rediffusé, est fréquemment cité et apprécié par les adolescents. Plus humoristique, tout en traitant de problèmes réels, la *sit-com* américaine *Scrubs* est diffusée tous les après-midis. De temps en temps est diffusée sur M6 la série américaine *Dr Emily Owens*. Toutes ces séries, essentiellement américaines, ont pour cadre un service hospitalier choisi pour ses possibilités dramatiques (les urgences, la chirurgie). Leurs héros et héroïnes y exercent comme internes, médecins ou chirurgiens, à différents niveaux hiérarchiques et à différentes étapes de leur carrière. On trouve cependant dans une série française récente une héroïne infirmière, « Nina », mais l'action se passant à l'hôpital, on y croise de nombreux médecins. La *sitcom* française *H*, centrée sur un trio d'acteurs comiques, a choisi pour héros les agents d'accueil ou les brancardiers, et les médecins y sont fortement caricaturés.

Chaque série possède son style propre, mais dans toutes s'entrecroisent, à des doses différentes, les aspects médicaux et les péripéties relationnelles ou sentimentales. À l'occasion de problèmes médicaux sont traitées des questions d'éthique ou de société (soigner des indigents, prendre le temps d'écouter, faire passer le bien du malade avant la recherche…).

Quand ils n'en sont pas les personnages principaux, les médecins (le plus souvent des hommes, exception faite de *Grey's Anatomy*) occupent également une place importante dans les feuilletons (*Plus belle la vie*) ou les séries policières, comme médecins légistes. Les plus jeunes peuvent les voir aussi dans les dessins animés.

Par ailleurs, des médecins sont souvent présents à titre d'experts dans les émissions touchant à l'enfance, à l'adolescence ou à des questions de société.

Notons que les émissions de télévision sont des produits, certes culturels, mais qui doivent être rentables, c'est-à-dire les moins coûteux possibles à produire, et devant intéresser une audience suffisamment large pour générer des recettes (Toussaint-Desmoulins 2008). Or la médecine est un domaine porteur : avec parfois une charge émotionnelle forte, elle touche à la vie, à la mort, à la philosophie, à l'économie, au droit, aux grandes questions d'actualité. Les médecins sont donc des personnages susceptibles de toucher un vaste public. L'achat d'une série coûtant

moins cher que sa production, la télévision française achète aux Etats-Unis ses séries médicales à succès. Elle produit plutôt des magazines (*Enquête de santé)*, des documentaires (*24 heures aux Urgences*, tourné au CHU de Montpellier, puis au CHU de Poitiers ; *Maternité : dans les secrets de la vie*, reportage tourné dans une maternité de Strasbourg) ou des reportages, mélangeant parfois les genres : *Médecins de demain* par exemple, tourné dans différents hôpitaux se trouve qualifié tantôt de documentaire et tantôt de série.

Cette présence importante des médecins à la télévision propose aux jeunes de nombreuses images de professionnels. Mais celles-ci sont-elles réalistes ?

1.2. Des actes réalistes, mais majoritairement centrés sur le relationnel

Pour répondre à cette question, nous[2] avons étudié le réalisme de ce que les écrans montraient ou disaient à propos de la médecine ou des médecins en comparant à l'aide d'une grille d'observation *Docteur Sylvestre*[3], série française, et *Urgences*[4], série américaine, toutes deux diffusées en 2001, ainsi qu'un documentaire de l'ONISEP[5] sur le médecin : trois ambiances totalement différentes, que nous avons examinées sous l'angle des activités professionnelles.

---

[2] Avec Egault, Gil-Gonzalez, Girard-Mancini, Marinier-Sterc, Pires, Vadot & Visiedo-Petitjean.

[3] *Docteur Sylvestre* : « série télévisée française de 25 épisodes de 90 minutes, diffusée sur France 3 de septembre 1995 à juin 2001. Le docteur Sylvestre, présenté comme un brillant chef de clinique ayant décidé de tout abandonner pour se consacrer au métier de médecin généraliste exerce comme remplaçant dans un endroit différent à chaque épisode ». Accès : https://fr.wikipedia.org/wiki/Docteur_Sylvestre, consulté le 08/04/215.

[4]*Urgences* : « série télévisée américaine de 331 épisodes de 45 minutes, diffusée de septembre 1994 à avril 2009 sur le réseau NBC. On y plonge dans l'ambiance survoltée du service des urgences d'un hôpital imaginaire, le *Cook County* de Chicago ». Pour notre étude, nous avons choisi l'épisode 3 de la saison 5 : « On traite bien les chevaux ? ». Accès : https://fr.wikipedia.org/wiki/Urgences_(série_télévisée), consulté le 08/04/215.

[5] Office National d'Information Sur les Enseignements et les Professions. La vidéo consiste en un reportage de 3mn30 destiné à informer des collégien.ne.s ou des lycéen.ne.s sur le métier de médecin.

Les trois héros sont des hommes d'âge moyen, de type « caucasien ».

Il faut noter qu'ils correspondent à la norme télévisuelle : le personnage numériquement le plus représenté sur les écrans de télévision est un homme blanc, plutôt jeune, et appartenant à la catégorie socio-professionnelle supérieure.

	Urgences	***Docteur Sylvestre***	***Médecin ONISEP***
Personnage	homme, environ 35 ans	homme, environ 45 ans	2 hommes, la trentaine
Cadre	- le domicile : un appartement sombre, sur fond de klaxons - à l'hôpital : le service des urgences, la salle de repos, d'opération, la salle d'attente -dans le métro	- le domicile : chez le médecin qu'il remplace (maison calme de notable de province), - dans son cabinet -au lycée -au volant de son 4x4	- l'un, dans son cabinet - l'autre à l'hôpital (service imagerie cérébrale)

Tableau 1 Caractéristiques de chacun des médecins montrés dans *Urgences*, dans *Docteur Sylvestre* et dans la cassette ONISEP.

Actes professionnels	**Urgences**	**Dr. Sylvestre**	***Cassette ONISEP médecin***
	24 actes (91,5 % sont réalistes[6])	44 actes (52,4 % sont réalistes)	9 actes (90 % sont réalistes)
Soins	14,9 %	4,8 %	0
Auscultation et examens	14,9 %	14,3 %	**60 %**
Consultations	0	4,8 %	10 %
Prescriptions et conseils	6,3 %	14,3 %	30 %
Relations subordonnés	**36 %**	7 %	0
Relation médecins	12,8	4,8 %	0
Activité médecin Education Nationale	0	3,5 %	0
S'informe sur le patient	8,6 %	**19 %**	0
Rémunération	0	6 %	0
Divers, atypiques	2,2 %	6 %	0
Actes extra médicaux	4,3 %	**15,5 %**	0
Total :	100 %	100 %	100 %

Tableau 2 : Nombre et fréquence des différents types d'actes professionnels des médecins montrés dans *Urgences*, dans *Docteur Sylvestre* et dans la cassette ONISEP

Dans la série américaine, les actes effectués sont en grande majorité réalistes : c'est un impératif de la série. La seule activité insolite relevée ici concerne des soins donnés à un cheval (pour les besoins de l'intrigue, le maintien du lien affectif entre le Dr. Green

[6] Le réalisme des actes est évalué en référence aux fiches-métier de l'ONiSEP, réalisées en collaboration avec les milieux professionnels.

et sa fille). Dans la série française par contre, l'activité du docteur Sylvestre va très au-delà de la pratique habituelle d'un médecin : il s'implique dans la vie de ses patients, faisant irruption au domicile des parents d'une lycéenne anorexique en les culpabilisant, décidant d'embaucher une infirmière pour s'occuper de sa jeune patiente, allant à de nombreuses reprises voir ses patients à l'hôpital… Dans le reportage ONISEP, c'est l'ordre des activités, et non leur nature, qui est mis en cause : le médecin prescrit une ordonnance avant d'ausculter le malade.

Une partie des différences entre les activités des médecins dans ces trois productions peut s'expliquer par les conditions d'exercice et par les durées respectives des films et des vidéos : un médecin hospitalier aura évidemment beaucoup plus de relations avec l'équipe médicale que le médecin libéral, et une courte vidéo à visée informative se centrera sur les activités estimées les plus représentatives. Mais on suppose que dans la vie réelle, le docteur Greene (*Urgences*) ne passerait pas la moitié de son temps en relation avec son équipe, comme il le fait dans la série. L'accent est mis sur les aspects relationnels du métier, qui constituent en même temps, par leur teneur émotionnelle, un important moteur de l'action. On retrouve ces aspects relationnels et affectifs dans les activités du Dr. Sylvestre, qui couvrent un champ très large. Ces aspects émotionnels des fictions éveillent et alimentent l'intérêt des téléspectateurs et sont plus susceptibles de maintenir leur attention. Quant aux activités des deux médecins libéraux du reportage ONISEP, elles se limitent aux examens, consultations et prescriptions, dans une tonalité émotionnelle neutre. Le petit nombre d'actes montrés s'explique par la brièveté de la séquence.

Les spectateurs de la série américaine et ceux du reportage ONISEP bénéficient donc d'un portrait globalement plus réaliste de l'activité d'un médecin que ceux qui regarderont la série française. Il faut noter que les séries américaines ont comme scénaristes ou conseillers des médecins, ce qui n'est pas nécessairement le cas des séries françaises (Winckler 2012).

Quel peut être le rôle de ces séries dans les projets d'orientation des jeunes ? Pour comprendre la place que peuvent y prendre les représentations que la télévision donne des métiers, nous allons faire un bref rappel théorique de la façon dont ces projets se forment et mûrissent.

2. Comment les jeunes construisent-ils leurs projets d'avenir ?

2.1 Avant le collège : un mélange d'imaginaire et d'observations

Les enfants se forgent très tôt des idées de métier (Hartung et *al.*, 2005). Ils savent décrire des activités et des comportements professionnels, mêlant souvent imaginaire et observations. À l'origine de ces choix enfantins, on peut noter l'influence de l'origine sociale des parents et de leur métier, pondéré par la satisfaction qu'ils y trouvent. Cette influence va décroître en fonction de l'âge : si, à huit ans, près de la moitié des enfants envisagent le même métier que l'un des parents, à onze ans ils ne sont plus que 16% (Trice 1991).

Les enfants ont très tôt des idées sur les rôles sociaux de sexe, les métiers qui conviennent aux filles ou aux garçons, conditionnant les métiers dans lesquels ils s'imaginent. À l'origine de ces disparités, on trouve notamment l'éducation reçue ainsi que les modèles différents que la société – notamment la télévision − propose aux filles ou aux garçons (Le Maner-Idrissi 2006).

2.2 De l'enfance à l'adolescence : des projets qui se formalisent et se concrétisent

C'est après le passage de l'école primaire au collège que se développent chez les jeunes leurs capacités de décentration et d'abstraction, et qu'ils vont pouvoir passer de la simple description de leurs désirs professionnels à l'analyse des caractéristiques des métiers.

Au début du collège, constate Dumora (2000), les préadolescents ou adolescents se projettent le plus souvent dans ce qu'elle nomme un « un imaginaire sans imagination », « des fictions prestigieuses, sexuées, exubérantes, et quasiment indépendantes des professions parentales » (p. 78). Ce faisant, ils se conforment dans un premier temps aux normes qu'ils partagent avec le nouveau groupe de référence constitué par leurs pairs. Mais ces désirs d'orientation peuvent être éphémères. Souvent, il n'en subsiste rien d'une année à l'autre. Si certains métiers tels que médecin, professeur, pompier, coiffeuse… semblent en relation avec leur expérience directe, les archéologues ou les cosmonautes ne leur sont vraisemblablement connus que par l'intermédiaire de la télévision.

Dumora (2000) met en évidence dans la réflexion des jeunes plusieurs phases qui se succèdent sans s'exclure, qui peuvent coexister tout en s'enrichissant. La *réflexion comparative* met en tension la description de soi et celle des professionnels tels que le jeune se les représente. L'enfant passe de « ça doit être bien » ou « ...je me vois comme Platini… » aux comparaisons entre un *soi* mieux analysé et une image de professionnel devenue plus impersonnelle, prenant également en compte d'autres dimensions telles les difficultés, les valeurs, le temps de formation… Il en arrive à une *réflexion probabiliste*, évaluant le possible et le probable. Face à l'obligation de choisir, le jeune en phase de *réflexion implicative*, va considérer à la fois les évaluations fournies par le système scolaire et les buts qu'il veut atteindre. Dumora (2000) évoque le rôle des personnages de fiction, notamment ceux de la télévision, dans les représentations que se font les enfants de la réalité sociale et du monde du travail.

L'une des caractéristiques majeures du processus de réflexion comparative est qu'il est fortement genré, conséquence d'un monde du travail également genré (Vouillot 2007) : quand les adolescent.e.s se voient en imagination devenir des professionnel.le.s, c'est en grande majorité dans des emplois qui correspondent à ce que la société dans laquelle ils vivent attribue traditionnellement à leur propre sexe. À l'âge où l'injonction sociale leur prescrit de choisir un métier ou une formation il est important pour eux de s'affirmer comme femme ou homme en devenir. Selon Gottfredson (citée par Guichard & Huteau 2006), les critères majeurs de ces choix seront la dimension sexuée du métier (est-ce pour une femme ou pour un homme ?) suivi du statut plus ou moins prestigieux (l'appréciation du prestige pouvant, selon Guichard & Huteau (2006), différer selon les filières scolaires d'où sont issus les jeunes). Les goûts, les intérêts et les valeurs, moins prégnants, se stabilisent également au cours de ces années de collège.

Les représentations des métiers, auxquelles la télévision contribue parfois, sont d'abord sociales (Moscovici 1976) : à partir d'objets, de notions, de fonctions plus ou moins assimilées, maîtrisées et rattachées à leur système de valeurs et de connaissances, les jeunes se forment une représentation qui devient un objet social communicable, partageable au sein d'un groupe donné. C'est cette représentation d'une réalité, et non la réalité elle-même, qui déterminera ses comportements (Abric 2003). Si les

séries télévisées participent parfois à la construction de ces représentations, celles-ci se feront à partir des aspects des métiers mis en lumière, plus « glamour », romancés, idéalisés que dans le monde réel.

2.3 Dans ces choix d'orientation, quelle place occupe la médecine ?

Quand en sixième (11-13 ans), nous posons la question « Quel métier veux-tu faire plus tard ? », les enfants choisissent des professions qu'ils peuvent se représenter (Bigeon 2012) ; celles qu'ils ont vues exercer dans leur entourage ou à la télévision. Mais très rares sont celles et ceux qui déclarent vouloir exercer la même profession que leur héros ou leur héroïne télévisuels : personnages de fiction (Titeuf, Harry Potter), ou personnalités médiatiques (footballeurs, acteurs ou actrices, chanteuses...). Par contre, le métier envisagé est souvent porteur des mêmes valeurs que celles appréciées chez l'héroïne ou le héros : par exemple, ceux qui choisissent des super héros envisagent des métiers liés à l'aide à autrui (Superman et pompier par exemple).

Dans quelles proportions la médecine est-elle choisie ?

- En 2003, parmi 77 enfants de sixième (33 filles et 44 garçons) interrogés par questionnaire, nous avons trouvé chez les filles : quatre médecins, une psychiatre et deux pharmaciennes (soit, pour la santé, 14 % des métiers choisis), et chez les garçons, un médecin.

- En 2005, sur 134 élèves de quatrième que nous avons interrogés sur leurs projets, quatre ont choisi la profession de médecin (3 %)

- En 2002, dans une enquête de l'ONISEP auprès de 3000 élèves, collégiens, lycéens et étudiants de 1er cycle universitaire, « médecin » fait partie des 10 premiers choix au collège et dans les sections générales des lycées.

- En 2013-2014, un sondage CSA pour le *Figaro* monte que, tous âges confondus, médecin vient en tête des choix des Français parmi 17 métiers (13 % des choix). Mais on constate que ce choix est surtout celui des cadres et des retraités : les jeunes choisissent davantage le métier d'entrepreneur.

On peut donc considérer que la médecine est un métier populaire chez les jeunes, constat confirmé par le nombre de demandes d'inscription en médecine à l'université.

2.4. Des séries télévisuelles qui influencent les choix d'orientation des jeunes ?

L'enquête de l'ONISEP montre que 22 % des jeunes interrogé.e.s citent la télévision comme source d'information. Les médias, par ailleurs, évoquent, parfois sans nuance, l'influence de la télévision sur les choix d'orientation en reliant, par exemple, l'accroissement des demandes d'inscription en formation d'urgentiste dans les facultés de médecine américaines à la diffusion de la série *Urgences*. En Belgique, Beullens et Van den Bulck (2007) rapportent que, lorsqu'en septembre 2003, les candidatures aux formations de sage-femme augmentèrent brusquement, la presse flamande mit aussitôt en relation ce phénomène avec le succès, l'année précédente, d'un docu-*soap* télévisé dont les sages-femmes (hommes et femmes) étaient les héros ou les héroïnes. L'étude qu'ils ont conduite à cette occasion a mis en évidence une corrélation positive entre l'augmentation des inscriptions dans cette formation et la diffusion de la série, mais très limitée dans le temps. Ils ont également montré que le fait de regarder des séries documentaires sur un métier avait pour résultat une vision plus positive de ce métier. De leur côté, Hoffner et *al*. (2006), aux Etats-Unis, ont montré que des jeunes s'identifiant à un héros de série télévisée au métier prestigieux aspiraient davantage que d'autres à faire des études supérieures. Ces études mettent en évidence le rôle de modèle que les héros de feuilletons documentaires ou de séries pourraient jouer dans les intentions d'avenir de certains jeunes (Bandura 1976).

Mais le rôle de la télévision ne se limite pas à fournir des modèles identificatoires : les séries plongent aussi les téléspectateur.rice.s dans une ambiance, un milieu professionnel. Qu'en retiennent-ils ?

3. Le médecin dans une série télévisée : ce que les adolescents de collège en retiennent

O'Bryant et Corder-Bolz (1978) ont constaté qu'après avoir montré à des enfants de 5 à 10 ans des vidéos de femmes au travail, les unes dans des rôles de sexe traditionnels (secrétaire), les autres dans des rôles de sexe non traditionnels (soudeuse), tous ont augmenté leurs connaissances. Et un nombre significatif de petites

filles ont montré un intérêt accru pour les métiers traditionnellement exercés par des hommes. Les auteurs pointent le rôle de la télévision dans l'acquisition non seulement de connaissances techniques sur un sujet donné, mais aussi sur son rôle comme fournisseur de modèles possibles. Dans le même esprit, Huston et *al.* (1997), comparant ce que des enfants de CE1 et CM2 retenaient d'un métier à partir d'un documentaire ou d'une fiction, constatent que dans les deux cas, les connaissances des enfants sur ces métiers ont augmenté.

Nous nous sommes alors demandé quel était l'impact des séries médicales sur les connaissances des adolescent.e.s sur le métier de médecin, en les comparant avec des documents vidéo conçus par un organisme d'information (Bigeon 2012).

3.1 L'acquisition de connaissances sur les métiers

L'objectif de l'étude : pour répondre à cette question, nous avons en 2001, avec Avondino-Monchatre et *al.*, comparé les connaissances acquises par des élèves de classe de quatrième sur le métier de médecin, les uns ayant regardé une série, les autres un documentaire sur le métier d'urgentiste. Série comme documentaire étaient accessibles à des élèves de quatrième tant sur le plan du vocabulaire que des actions.

Les supports : comme série, nous avons choisi un épisode d'*Urgences* présentant une richesse de personnages et de situations susceptible de retenir l'intérêt des jeunes, tout en montrant des actes professionnels réalistes. Le documentaire de Marguet et Joannes (1997) *Urgences* : *auscultation d'un service* avait été conçu pour présenter les services d'urgences français à de futurs professionnels. Les deux supports différaient par leur durée et leurs objectifs : la vidéocassette se veut informative sur le fonctionnement du service, alternant reportages et interviews de professionnels, médecins, aides-soignantes, enseignants… La séquence d'*Urgences*, américaine, vise le divertissement, et n'est par ailleurs qu'un épisode d'une longue série. Tournée presque exclusivement à l'intérieur du service des urgences, on y voit défiler sur un rythme effréné un bébé qui a avalé une boucle d'oreille, des touristes vomissant, des accidentés de la route, tous pris en charge par des médecins et leur équipe dont on découvre ou entrevoit le réseau de relations affectives (problèmes de couple, suicide manqué, relations amoureuses, etc.). Mais, comme nous

l'avons vu précédemment, les actes professionnels dépeints sont fidèles à la réalité, à une réserve près : l'organisation des services d'urgence n'est pas exactement la même en France et aux Etats-Unis, ce qui pourra expliquer ensuite certaines erreurs dans les réponses des jeunes.

La population de l'étude : nous avons travaillé avec 96 élèves (48 filles et 48 garçons) de quatrième, répartis en deux groupes, les uns (45) regardant l'épisode d'*Urgences* et les autres (51) le documentaire. Le niveau choisi correspond à un âge où les intérêts des jeunes commencent à se stabiliser, mais sans être soumis à la pression d'un choix d'orientation.

Les variables : nous avons pris comme variables le sexe, l'âge et la PCS[7]. Sachant que l'impact de la télévision n'est pas le même selon la motivation du spectateur et la connaissance qu'il a du sujet traité (McCombs 1994), nous avons retenu comme éléments de motivation en général l'existence ou non chez le jeune d'un projet professionnel, et en particulier un projet dans le domaine de la santé. Comme critère de connaissance du sujet, nous avons choisi la proximité du jeune avec le milieu médical (avoir un médecin dans son entourage).

Nous souhaitions connaître aussi leur familiarité avec les séries télévisées : 77 % en regardaient, 52 % citaient une série préférée, le plus souvent américaine. La série *Urgences* était mentionnée, sans toutefois figurer parmi les préférées (mais elle n'était pas diffusée au moment où les jeunes remplissaient le questionnaire). Parmi les jeunes qui l'avaient déjà regardée, 70 % déclaraient qu'elle leur plaisait, et 36 % l'avaient vue plus de dix fois.

Les questionnaires : pour évaluer l'évolution de leurs connaissances, nous avons soumis les jeunes à un même questionnaire immédiatement avant et aussitôt après la projection : 81 questions fermées sur ce qu'ils savaient des activités du médecin urgentiste et la représentation qu'ils se faisaient de sa personne et de sa vie : en effet, comme le rappelle Vouillot (1993), la représentation d'une profession passe par celle de la personne, tant dans sa vie professionnelle que personnelle.

Concernant *l'activité professionnelle*, nous avons utilisé les descripteurs généralement utilisés dans les fiches-métiers des

[7] Profession et Catégorie Socioprofessionnelle

organismes d'information, avec des réponses « vrai » ou « faux ». Les questions portaient sur :

- la nature du travail (par exemple : « Le, la médecin des urgences opère les malades ») (7 questions) ;
- les conditions de ce travail (« Le, la médecin des urgences a des horaires réguliers ») (8 questions) ;
- la formation (« Le, la médecin des urgences se forme à l'université ») (8 questions) ;
- les qualités requises (« Le, la médecin des urgences a le sens de l'organisation ») (10 questions) Pour la *représentation de la personne*, les questions ont porté sur la façon dont les jeunes se représentaient ;
- la personnalité (« Le, la médecin des urgences est autoritaire ») (quinze questions) ;
- le physique (« Le, la médecin des urgences a de la force physique ») (huit questions) ;
- les valeurs et les intérêts professionnels (« Le, la médecin des urgences aime que son travail soit utile ») (sept questions) ;
- le statut socioculturel (« Le, la médecin des urgences a des parents qui ont fait des études longues ») (cinq questions) ;
- le style de vie (« Le, la médecin des urgences voyage à l'étranger pendant ses vacances » (treize questions) ;

Dans la mesure où, à cet âge, les jeunes se représentent les professions à travers les professionnels qui les incarnent, nous avons aussi demandé aux participants à cette étude si un personnage les avait particulièrement marqués. Les 2/3 des jeunes ayant regardé *Urgences* ont cité un personnage, en majorité le médecin urgentiste, contre un peu moins de la moitié (47%) de ceux qui ont vu le documentaire.

3.2 Les résultats de l'étude sur l'acquisition de connaissances sur les métiers

Globalement, huit réponses (10 %) se sont modifiées de façon significative chez celles et ceux qui ont vu l'épisode de la série *Urgences*, et onze réponses (14 %) chez celles et ceux qui ont vu le documentaire *Urgences, auscultation d'un service*. Quantitativement, le documentaire semble avoir eu un plus grand impact que la série.

3.2.1. Evolution de la représentation du métier (questionnaire vrai/faux)

Cinq réponses ont changé de façon significative après le visionnement de la série *Urgences* :

Le, la médecin des *Urgences*

- *« …reçoit les alcooliques, les sans-abri, les toxicomanes »*

Les réponses exactes sont passées de 29 (64 %) à 40 (90 %). Or, dans cet épisode, on peut voir un sans-abri errer dans les couloirs du service.

- *« … reçoit les nourrissons »*

Les réponses justes sont passées de 26 (58 %) à 38 (84 %). Cette fois encore, dans l'épisode visionné, le service accueille un bébé dans un état critique. On peut supposer que, dans ces deux cas, le fait d'avoir vu les images a provoqué la majorité des changements de réponse.

- *«…aime commander et donner des ordres »* : en augmentation après le visionnement, peut-être parce que le personnage central de cet épisode est le chef du service.

- *« …regarde beaucoup la télévision »*, *« va souvent au théâtre, au cinéma, au musée »*, *« lit beaucoup »*, *« pratique un ou plusieurs sports »* : tous ces traits sont en diminution après visionnement.

Les représentations qui se sont modifiées semblent là encore en lien direct avec la série projetée : l'ambiance de travail survoltée ne conduit pas à penser que les médecins aient beaucoup de loisirs.

- *« le, la médecin des urgences aime que son travail soit utile »* : en diminution après visionnement. La question n'étant pas évoquée dans l'épisode, certains ont pu diminuer son importance.

3.2.2. Réponses qui ont changé de façon significative après le visionnement du documentaire Urgences *: auscultation d'un service*

- « le, la médecin des urgences reçoit les alcooliques, les sans-abri, les toxicomanes »

Les réponses justes sont passées de 32 (64 %) à 43 (86 %), en référence sans doute aux propos de l'aide-soignante interviewée.

Dix autres *items* ont changé de façon significative, tous allant dans le sens de la diminution :

- cinq *items* portant sur le style de vie : *(« habite dans un appartement »*, *« lit beaucoup »*, *« écoute de la musique*

classique », « voyage à l'étranger pendant ses vacances », « pratique un ou plusieurs sports ») ;

- trois portant sur la personnalité *(« est intéressé par beaucoup de choses », « est énergique », « est sûr de lui, sûre d'elle) »* ;
- un sur le physique *: « a de la force physique »* ;
- l'*item* : *« est une femme »*.

Il est possible que la modification des deux derniers traits soit la conséquence directe de ce qui a été entendu ou vu (l'activité des médecins montrée dans le documentaire ne semble pas nécessiter de force physique, et la seule femme interviewée est une aide-soignante, tous les autres protagonistes étant des hommes). Mais les spectateurs ont également changé leurs façons de se représenter le style de vie ou la personnalité du médecin des urgences. Or, s'ils peuvent être influencés par la façon de parler ou de se présenter des médecins, ils ne voient dans le documentaire aucun élément qui mette en scène ou qui évoque la vie personnelle des personnes montrées ou interviewées. Tout se passe comme si les représentations changeaient non seulement en fonction des éléments d'information apportés, mais aussi des inférences liées aux impressions laissées par les personnages ou les situations.

3.2.3. Comparaison entre les supports

Un certain nombre de questions, toutes portant sur le domaine professionnel, ont donné lieu à des réponses significativement différentes selon que les jeunes ont vu les uns la série, les autres le documentaire.

Globalement, les jeunes qui ont vu le documentaire ont modifié davantage d'*items* que ceux qui ont vu la série. Le changement porte essentiellement sur la représentation de la personnalité ou de la vie personnelle.

Parmi les jeunes dont les représentations ont évolué, ceux qui ont regardé le documentaire ont modifié un plus grand nombre de descripteurs que ceux qui ont regardé la série. La majorité des changements va dans le sens d'une diminution : est-ce parce que les traits attribués *a priori* au médecin dans leur imaginaire étaient plus marqués, plus outrés, peut-être plus stéréotypés, alors que la représentation de la réalité les amènerait à nuancer ? La présence ou l'absence de l'information concernée, en particulier de son illustration visuelle, peut expliquer aussi certaines différences.

3.2.4. Catégories de réponses ayant changé, selon les projets professionnels des jeunes

Ceux qui n'avaient pas de projet professionnel ont peu modifié leurs représentations, qu'ils aient vu le documentaire ou la série : étaient-ils suffisamment motivés pour s'y intéresser ?

Parmi les jeunes dont le projet professionnel ne se situe pas dans le domaine de la santé, ceux qui ont vu le documentaire ont modifié davantage leurs représentations que ceux qui ont vu la série : ces changements ont porté en premier lieu sur la description de la personnalité, mais aussi sur la force physique et le fait que le médecin des urgences puisse être une femme.

Ceux dont le projet professionnel se situe dans le domaine de la santé n'ont pas modifié leur représentation du médecin des urgences après avoir vu la série : certains s'étaient peut-être déjà renseignés sur la profession, et ne considéreraient de ce fait la série que sous l'angle du divertissement. Par contre, celles et ceux qui ont vu le documentaire ont revu à la baisse leurs représentations concernant les loisirs, le mode de vie... et aussi le fait que le médecin des urgences puisse être une femme.

3.2.5. Catégories de réponses ayant changé, selon la présence ou non d'un médecin parmi les proches

La variable qui différencie le plus les réponses des jeunes, qu'ils aient regardé la série ou le documentaire, c'est le fait d'avoir ou non un médecin parmi leurs proches.

Chez ceux qui ont un médecin parmi leurs proches, les représentations bougent très peu. On peut supposer qu'ils se sont déjà bâti une représentation sur des bases solides

Chez ceux qui n'ont pas de médecin parmi leurs proches se modifie le maximum de descripteurs. Parmi les jeunes qui ont vu la série, le nombre de ceux qui ne pensent pas que le médecin des urgences se forme à l'université augmente – sans doute parce qu'on ne voit les étudiants en médecine qu'à l'hôpital. Mais la majorité des éléments qui ont évolué, le plus souvent en diminuant, se rapportent au style de vie, aux valeurs, aux caractéristiques des personnages montrés : tout se passe comme si les jeunes s'étaient bâti *a priori* une représentation à grands traits, de l'ordre de la caricature, du stéréotype. Puis, lorsqu'ils voient les personnages, ceux-ci leur semblent plus réels, ce qui les incite à nuancer leurs représentations. Ils perçoivent également le médecin des urgences

comme plus mince (à l'instar du médecin de la série), moins ambitieux et disposant de moins de loisirs.

Ceux qui ont vu le documentaire revoient à la baisse 8 des descripteurs (c'est parmi eux que le nombre de traits modifiés est le plus important : caractère, loisirs... et moindre représentation d'une femme comme médecin des urgences).

Ces constatations vont dans le même sens que celles de McCombs (1994) : c'est sur les personnes qui connaissent le moins le sujet que l'impact a été le plus important.

3.2.6. Conclusions de l'étude

- En premier lieu, nous constatons que les adolescent.e.s peuvent acquérir des éléments d'information sur les métiers tant en regardant une série télévisée qu'un documentaire. Mais ces acquisitions varient en fonction de leur motivation et de leur niveau de connaissances : ceux qui ne disposent pas d'informations fiables sur le sujet s'instruisent, alors que ceux qui, peut-être du fait de recherches antérieures ou, plus probablement, sous l'effet d'un entourage favorable, possèdent déjà des connaissances, changent peu ou pas leurs représentations. Ce sont les éléments montrés ou évoqués avec insistance ou dramatisation qui contribuent le plus à l'élaboration ou à l'évolution de la représentation.

Ce qui n'est pas montré a également son importance : les élèves qui ont regardé le documentaire, n'y ayant pas vu de femme médecin des urgences, sont moins nombreux que ceux qui ont vu la série à croire qu'une femme puisse être médecin urgentiste. Cette remarque vaut également à propos des études universitaires des médecins dans *Urgences* : comme les élèves n'ont vu les étudiants en médecine qu'à l'hôpital, ils ne pensent pas qu'ils se forment à l'université. « Le poids des images » est donc extrêmement important, en particulier si on considère le rôle des modèles identificatoires dans la construction des intentions d'orientation.

Nous nous demandions aussi si l'un des supports permettait une meilleure connaissance du métier que l'autre. Sur le plan quantitatif, les jeunes de l'échantillon qui ont vu le documentaire ont modifié davantage de descripteurs que ceux qui ont vu la série. Mais ces changements ont essentiellement touché le domaine de la vie personnelle du médecin, beaucoup plus que les activités liées à sa profession. Sur un plan purement pédagogique, il ne semble pas possible d'affirmer que l'un des supports soit préférable à l'autre.

Cette étude met donc en évidence le fait que les jeunes intègrent des éléments d'information sur les métiers, en particulier à partir des séries qu'ils voient à la télévision. Elle pourrait servir de base à des interventions auprès d'élèves dans un programme d'information sur les métiers, en utilisant la fiction pour éveiller l'intérêt, puis en enrichissant les représentations par des rencontres ou des recherches documentaires.

3.3 L'acquisition de connaissances sur les conditions de travail

Toujours dans cette optique d'orientation, partant du constat qu'un certain nombre de professionnels de la santé quittent le métier en raison de la difficulté des conditions de travail, Olry-Louis (2015) s'est intéressée à l'« influence des séries médicales sur les représentations des conditions de travail des médecins urgentistes chez les adolescents ». Faisant l'hypothèse qu'une meilleure connaissance du milieu professionnel pourrait avoir un effet dissuasif auprès de certains jeunes, leur évitant par-là de s'y engager à tort, elle a étudié l'impact du visionnement d'une série sur la connaissance de la pénibilité du travail des urgentistes (Ravallec, Brasseur, Bondéelle & Vaudoux 2009). Un tel visionnement pouvait-il modifier les représentations des jeunes ? Si oui, ces nouvelles représentations se rapprocheraient-elles des conditions de travail réelles des médecins ? Elle voulait aussi vérifier si l'effet de la série variait selon les caractéristiques personnelles des jeunes (connaissance pratique d'un service d'urgences, présence ou non d'un projet professionnel dans le domaine de la santé, présence dans l'entourage d'un professionnel de la santé). Pour ce faire, elle a choisi un épisode d'*Urgences* qu'elle a montré à 75 adolescents (30 filles et 45 garçons) scolarisés en classe de Troisième dans un collège de la banlieue parisienne. Leur représentation des conditions de travail du médecin des urgences ont été évaluées par questionnaire avant et après le visionnement

Le questionnaire : après recherche des descripteurs pertinents en analysant le travail de sociologues et d'ergonomes, élaboration d'un questionnaire comportant 24 *items* opposant 2 adjectifs antonymes, avec une échelle de réponse en 7 points.

Les résultats : après avoir vu l'épisode, les collégiens ont modifié les deux tiers de leurs réponses : aucune différence significative n'est constatée concernent l'accomplissement des

tâches administratives (jugé rare), le soutien des collègues, les temps d'échange avec les patients et les familles (jugés fréquents) et quelques *items* relatifs à la perception des conditions de travail (jugées désagréables ou excitantes). En revanche, pour toutes les questions ayant trait aux horaires, aux rythmes de travail, à l'articulation des sphères travail – hors travail, à la charge émotionnelle et physique, à l'hygiène de vie, à la non reconnaissance des patients, à la prise en charge de cas graves, à la confrontation à la mort, à la perception générale du caractère difficile des conditions de travail, les scores moyens après visionnement sont significativement différents de ceux de départ, dans le sens d'un accroissement de la perception de la pénibilité. Seul l'*item* relatif à la fréquence du travail solitaire évolue en sens inverse vers plus de travail en équipe

Comme dans l'étude précédente, les représentations des jeunes qui ont un projet dans le domaine de la santé et/ou un proche travaillant dans ce domaine n'ont guère changé après avoir visionné la série *Urgences*. On peut l'expliquer par le fait qu'ils sont suffisamment renseignés soit par contact direct, soit en s'étant documentés auparavant, pour s'être construit des représentations stables, non susceptibles d'être modifiées par le simple effet du visionnement d'une série.

Les collégiens n'ayant jamais fréquenté le service des urgences n'ont pas modifié leurs réponses de façon significative. Par contre, après avoir visionné l'extrait, ceux qui s'y sont déjà rendus estiment les conditions de travail des médecins plus contraignantes sur le plan des horaires de travail, plus négatives quant à l'hygiène de vie, et exposant davantage les urgentistes à la mort. Ils les perçoivent aussi comme travaillant davantage en équipe

Chez les jeunes qui n'ont pas aimé la série, on constate une très faible modification des représentations des conditions de travail des médecins ; ils se contentent de les trouver plus stressés. Les jeunes qui ont apprécié l'extrait considèrent après visionnement que les médecins ont une plus mauvaise hygiène de vie, que ce métier est plus difficile du point de vue émotionnel, que les conditions de travail des médecins urgentistes sont plus désagréables que ce qu'ils pensaient *a priori*, avec une plus forte confrontation à la mort, mais qu'ils travaillent davantage en équipe.

En résumé, ce visionnement de l'extrait de la série *Urgences* a modifié certains aspects des représentations que se font les jeunes

du médecin urgentiste : des conditions de travail vues le plus souvent en plus négatif : rythmes de travail, équilibre de vie, stress, confrontation à la mort… Seule évolution positive, ils perçoivent que l'urgentiste travaille en équipe. On ne constate pas de changement en ce qui concerne les tâches administratives, jugées rares, le soutien des collègues, jugé moyen, et les échanges avec les patients et les familles, jugés fréquents.

Quant à la question de l'apport de la série à une meilleure connaissance des conditions de travail réelles des médecins urgentistes, la réponse doit être nuancée : d'un côté, les jeunes ont une meilleure connaissance de la pénibilité du travail. Mais la série donne à voir une image biaisée de la réalité : les urgentistes réels traitent moins de cas spectaculaires, ont moins de temps à passer à l'écoute des patients, et sont nettement moins nombreux que dans la série à pouvoir s'occuper d'eux. Ce qui est montré influe donc sur les connaissances, pour certaines en les rapprochant, pour d'autres en les éloignant de la réalité. Mais, rejoignant en cela les conclusions des travaux de recherche sur la réception, ces informations/déformations sont aussi fonction des caractéristiques personnelles des spectateurs : les plus influençables sont ceux qui, intéressés par la série, ont le moins de connaissances sur le sujet. Dans ce cas précis, souligne Olry-Louis (2015), « les connaissances acquises au cours des interactions avec l'environnement n'agissent pas de la même manière selon qu'elles placent les sujets plutôt du côté des soignants ou plutôt du côté des patients, alors spectateurs de l'activité des soignants » (p. 20).

Conclusion

Ces études ont porté sur l'image du médecin dans les séries sous un angle particulier : le lien avec les intentions d'orientation des jeunes. Si les séries télévisées sont faites pour distraire, nous avons pu constater qu'elles apportent aussi aux jeunes, de façon différente selon leur niveau préalable d'information, non seulement des supports d'identification, mais aussi des éléments de connaissance sur des métiers, des ambiances professionnelles, des milieux de travail. Elles sont donc utilisables – et parfois utilisées (Parisot 2011) comme base de travail avec des jeunes : assez attrayantes pour attirer leur attention, mais à enrichir par des rencontres, à discuter en groupe, à compléter par des recherches

documentaires pour aboutir à une meilleure connaissance de la réalité.

Bibliographie

Abric J.-C. (2003), L'étude expérimentale des représentations sociales, *in* Jodelet D. (dir.), *Les représentations sociales*, Paris, Presses Universitaires de France, p. 205-223.

Avondino-Monchatre C., Gou Lonchamp G., Jacq V. & Laville C. (2001), *L'impact des séries télévisées et des documents didactiques sur les représentations professionnelles des adolescents*, Mémoire pour le Diplôme d'Etat de Conseiller d'Orientation-Psychologue non publié, Paris, Institut National d'Etude du Travail et d'Orientation Professionnelle.

Bandura A. (1976), *L'apprentissage social*, Bruxelles, Mardaga.

Beullens K. & Van den Bulck J. (2010), Relations entre feuilletons documentaires et choix de métier chez les adolescents, *L'orientation scolaire et professionnelle*, 39, 3, p. 317-328.

Bigeon C. (2012), *Choix d'orientation, genre et télévision : devenir footballeuse ou maïeuticien grâce à la télévision*, Thèse de doctorat non publiée, Paris, CNAM.

Bigeon C., Dosnon O. & Guichard J. (2010), Que montre la télévision des professions et des professionnel(le)s ? Genre des métiers représentés et choix d'orientation des jeunes, *L'orientation scolaire et professionnelle,* 39, 3, p.329-360.

Dumora, B. (2000), *Les intentions d'orientation. Aspects développementaux et psychosociaux*, Habilitation à diriger des recherches. Laboratoire de Psychologie de l'orientation, Paris, CNAM.

Guichard J. & Huteau, M. (2006), *Psychologie de l'orientation.* Paris, Dunod.

Hartung P.J., Porfeli E.J. & Vondracek F.W. (2005), Child vocational development. A

review and reconsideration, *Journal of Vocational Behaviour*, 66, p.385-419.

Hoffner C., Levine K., Sullivan Q., Crowell D., Pedrick L. & Berndt P. (2006), TV characters at work: Television's role in the occupational aspirations of economically disadvantaged youth, *Journal of Career Development*, 33, 1, p.3-18.

Huston A., Wright J., Fitch M., Wroblewski R. & Piemyat, S. (1997), Effects of documentary and fictional television formats on childrens' acquisition of schemata for unfamiliar occupations, *Journal of Applied Developmental Psychology*, 18, p. 563-585.

Le Maner-Idrissi G. (2006), Comment devient-on un garçon ou une fille de sa culture?, *in*

Vidal C. (dir.), *Féminin, masculin, mythes et idéologies*, Paris, Belin, p. 59-69.

McCombs M. (1994), News influence on our pictures of the world, *in* Bryant J. et Zillmann D. (dirs.), *Media effects*, Hillsdale-NJ, Lawrence Erlbaum, p.1-16.

Moscovici S. (1976), *La psychanalyse, son image et son public*, Paris, Presses Universitaires de France.

O'Bryant S. & Corder-Bolz C.- R. (1978), The effects of television on children's stereotyping of women's work roles, *Journal of Vocational Behavior,* 12, p. 233-244.

Olry-Louis I., Bravo M. et Vivier M. (2015), Influence des séries médicales sur les représentations des conditions de travail des médecins urgentistes chez les adolescents Influence de séries sur les représentations des métiers, *L'Orientation Scolaire et Professionnelle,* 44, 1, http://osp.revues.org/4528.

Parisot S. (2011*), Le médecin en tant qu'icône populaire dans les fictions cinématographiques et télévisuelles. Influence de la relation entre le médecin généraliste et son patient,* Thèse de doctorat non publiée, Faculté de médecine de Marseille.

Peneff J. (1998), La face cachée d'*Urgences*. Le feuilleton de la télévision, *Genèses*, 30, p.122-145.

Ravallac C., Brasseur G., Bondéelle A. & Vaudoux D. (2009), Personnels soignants en milieu hospitalier. Des performances sous perfusions, *Travail et sécurité*, 693, p. 25-39.

Trice A. D. & King R. (1991), Stability of children's career aspirations, *Journal of genetic psychology*, 152, 1, p. 137-139.

Toussaint-Desmoulins N. (2008), *L'économie des médias*. Paris, Presses Universitaires de France.

Vouillot F. (2007), L'orientation en prise avec le genre. *Travail, genre et société,* 18, 87-108.

Vouillot F. (1993), *Représentations et préférences scolaires et professionnelles : étude de la stratégie d'appariement soi-prototype*, Thèse de doctorat non publiée, Université Paris V –René Descartes.

Winckler M. (2012), *Petit éloge des séries télé*, Paris, Gallimard.

Extension du domaine de l’exploration

L'alchimie dans le manga *Fullmetal Alchemist* : savoirs pratiques au service de l'État ou voie vers la déviance ?

Johanna Gouzouazi

> « Les alchimistes sont des scientifiques. Nous avons déjà élucidé les mystères de tous les éléments qui composent ce monde. Nous ne croyons pas en Dieu, mais en définitive c'est nous qui nous en approchons le plus. »
>
> *Fullmetal Alchemist*, « Chapitre 1 : les deux alchimistes »

Le manga *Hagane no Renkinjutsushi* ou *Fullmetal Alchemist* (*FMA*) créé par la *mangaka* Hiromu Arakawa et initialement publié au Japon entre 2001 et 2010 pourrait sembler de prime abord être un *shonen* parmi d'autres, ce genre littéraire supposément destiné aux jeunes garçons. Pourtant, il semble y avoir bien plus de subtilité dans la progression des deux héros que dans les classiques du genre tels que *Dragon Ball*, *Naruto* ou *Bleach*. Les nombreuses explications qui émaillent une histoire moins linéaire que la norme, ponctuée par un nombre plus limité de combats, lui ont valu de perdre rapidement certains lecteurs amateurs de *shonens* plus classiques (Détrez 2011, p. 168) tout en s'assurant un public important et un succès reconnu par plusieurs prix. Les frères Elric, complémentaires l'un de l'autre et assimilables à l'idéal-type du héros de *shonen* dans leurs caractéristiques (Chandler 2010, p. 172-173), se lancent dès le début de l'aventure dans une quête du retour à la normale : ils veulent retrouver leurs corps perdus dans une expérience alchimique interdite, et non pas devenir les meilleurs alchimistes de leur pays comme d'autres chercheraient à devenir les meilleurs dresseurs de Pokémon. La progression des deux héros n'évolue pas au fil des combats menés, dont certains sont par ailleurs trop difficiles pour qu'ils puissent y prendre part : là encore, *FMA* se distingue des *shonens* dont la structure en paliers tend à

ressembler à celle de certains jeux vidéo (Détrez 2011, p. 168-169)[1]. Malgré, ou peut-être grâce à son originalité, le manga d'Hiromu Arakawa a rencontré en version papier un vif succès dès sa sortie, ce qui lui a valu une adaptation en animé dès 2003 sous le titre *Fullmetal Alchemist*. Cette version ayant rattrapé et dépassé très rapidement le rythme de publication du manga papier, il propose un développement alternatif à l'histoire originale. Une seconde adaptation animée est produite en 2009, plus longue et très fidèle à l'œuvre originale : *Fullmetal Alchemist Brotherhood* (*FMA Brotherhood*). Dans le présent article, je m'appuierai sur le fil narratif du manga et de l'adaptation animée fidèle qui en a été faite, essentiellement pour des raisons de clarté et parce que l'histoire originale, bien plus que sa première adaptation animée, met en scène une oscillation incessante entre institution et déviance, individuel et collectif, sur le fond d'une réflexion portant sur la potentielle dangerosité du savoir et de ses applications.

Ne perdons pas de vue que l'on ne peut commenter le contenu d'une œuvre de fiction comme s'il s'agissait de faits sociaux directement observables dans la sphère empirique. Je m'intéresserai donc aux représentations et remises en question dont les rapports entre individus et société, ainsi que le rôle de la science dans cette société, font l'objet au sein de l'œuvre. Le récit scénarisé et dessiné par Hiromu Arakawa est riche d'intersections entre les trajectoires individuelles de ses jeunes héros, leur histoire familiale, l'arrière-plan social et militaire de leur pays et la création et institutionnalisation de la discipline scientifique dans laquelle ils exercent leur activité. Cela permet la mise en scène d'un récit intimiste qui intègre une réflexion générale de plus en plus prégnante au fil de l'œuvre : les intérêts personnels des jeunes héros, alchimistes déviants, vont venir remettre en question l'ordre collectif et les pratiques alchimiques qui le servent, éléments pourtant régis par un seul individu à l'*hybris* démesurée. L'histoire se clôt par la victoire des héros sur cet être, ce qui permet en un même mouvement d'achever leur quête personnelle et de résoudre la crise institutionnelle qui traverse leur monde. Je questionnerai dans le présent article les usages de l'alchimie dans la mise en scène de l'articulation entre déviances individuelles et collectives.

---

[1] Un des jeunes enquêtés de Christine Détrez évoque ainsi sa prédilection pour les mangas en « mode tabassage » (Détrez 2011, p.169).

Après avoir présenté la situation initiale, c'est-à-dire la déviance à l'origine de la quête des héros et l'univers fictionnel dans lequel cette quête s'inscrit, j'interrogerai les inspirations de l'auteure issues de l'histoire de l'alchimie et la façon dont elles permettent la mise en scène d'un discours moral sur l'ordre du monde. Par la suite, j'exposerai les situations et personnages utilisés pour interpeller le lecteur sur les usages déviants de la connaissance par l'institution. Enfin, les processus, individuels ou collectifs, par lesquels les protagonistes suscitent des mouvements d'institutionnalisation, de destruction ou de réinstitutionnalisation du monde feront l'objet de la dernière partie.

1. Alchimie interdite et corps déviants

1.1. Situation initiale et stigmates de la punition

L'histoire relatée dans le manga est principalement celle de deux frères : Edward « Ed » et Alphonse « Al » Elric, âgés respectivement de 14 et 15 ans en 1914, au début du premier tome. Le pays fictif dans lequel ils évoluent est Amestris, un État militaire dirigé par le Président[2] King Bradley, qui fait avant tout figure de chef militaire et semble avoir été élu à vie. Dans le monde imaginé par Hiromu Arakawa, l'alchimie est la discipline reine, dont les développements sont voués de manière prépondérante à des applications militaires[3]. Le fil narratif est au départ exclusivement motivé par une quête personnelle, voire égoïste des deux frères : récupérer leurs corps, en partie sacrifiés lors d'une tentative ratée d'alchimie humaine. Au cours de l'expérience, qui avait pour but initial de ramener leur mère à la vie, Edward a perdu un bras et Alphonse a intégralement disparu. C'est au prix d'une seconde expérience ou « transmutation » d'une de ses jambes qu'Ed

[2] Il est intéressant de noter que suivant les traductions, ce personnage peut également être désigné par le titre de « Généralissime » ou encore de « Führer », deux termes qui expriment davantage l'aspect totalitaire et exclusivement militaire du gouvernement d'Amestris.

[3] On reconnaît là une logique de substitution historique avec la chimie moderne, dominante au début du XXe siècle, puis supplantée par la physique nucléaire (Rasmussen 2015, p. 47-48), afin de situer l'histoire dans un récit uchronique (Mergey 2005).

parvient à sauver l'âme de son frère et à l'ancrer dans une gigantesque armure vide, à l'aide d'un sceau de sang. Les frères Elric décident alors de se lancer à la recherche des moyens alchimiques devant leur permettre de récupérer leurs corps intacts, et ce plus particulièrement à l'aide de la légendaire pierre philosophale. Afin de mener leurs recherches à bien, Edward rejoint le corps militaire des alchimistes d'État, ce qui lui assure un accès privilégié à des informations sensibles et à des moyens financiers importants. L'enquête des frères Elric sur la pierre philosophale, motivée par des raisons égoïstes et indépendantes de l'armée, va pourtant révéler les dérives de l'alchimie d'État, liées à un complot national vieux de plusieurs siècles et dépassant largement le cadre des déviances des jeunes alchimistes. Guidés par leur sens moral, mais également par leur soif de vengeance suite à l'assassinat d'un de leurs amis, les deux frères n'auront d'autre choix que de s'impliquer à une échelle supérieure, et d'interroger les limites éthiques de leurs actions en tant que scientifiques et citoyens.

Les frères Elric sont bien des alchimistes précoces et doués. Edward et Alphonse se forment en autodidactes, au contact de la bibliothèque que leur père, alchimiste secret au passé mystérieux, laisse derrière lui lorsqu'il quitte la maison durant leur petite enfance. À la mort de leur mère, ils décident de devenir de meilleurs alchimistes afin de pouvoir la ramener à la vie lors d'une transmutation humaine, expérience pourtant interdite par les règles de l'alchimie et de l'État. Ils comprennent qu'ils ne peuvent parvenir à l'excellence seuls, et deviennent les apprentis d'un maître alchimiste, une femme très stricte mais juste du nom d'Izumi Curtis. Cette dernière les soumet à un entraînement très éprouvant tant sur le plan physique que sur le plan mental, pour que leurs corps et leurs esprits deviennent plus forts. Leur progression fulgurante dans le domaine de l'alchimie n'est pas due à un don inné, mais est bien le produit d'un dur labeur. Les frères Elric incarnent en cela la figure de *shonen* du « héros apprenti / étudiant » (Chandler 2010, p. 173-174).

De retour chez eux après une longue formation auprès de leur maître, les frères tentent une transmutation humaine pour ramener à la vie leur défunte mère. N'ayant pas les connaissances suffisantes pour mener à bien cette transmutation « contre les lois de la Nature », ils voient leur expérience se retourner contre eux et y survivent de justesse, en y laissant tout ou partie de leur corps.

Quant à l'être monstrueux créé lors de la transmutation, il n'est pas viable et n'a rien de leur mère. Durant tout le récit, ils porteront les stigmates de leur erreur originelle, telles des manifestations corporelles permanentes de leur déviance et de leur traumatisme. Leur apparence physique les repousse ainsi à la frontière de l'humanité. Si les mécanismes qui permettent à l'âme d'Alphonse de mouvoir une énorme armure vide restent bien mystérieux et défient les lois de la physique (Michaud 2010), les prothèses mécaniques ou « automails » qui viennent compléter Edward font l'objet de références récurrentes. Elles le font souffrir en cas de changement de température, le protègent contre des attaques qui auraient dû le tuer, et font l'objet de réparations après les combats demandant énormément d'engagement physique. Ed constitue un être hybride qui se trouve confronté à la nécessité d'aller à l'hôpital faire soigner ses blessures par des médecins, puis de rejoindre sa mécanicienne, seule capable de « le réparer » car elle a conçu ses deux automails. Malgré l'omniprésence de ces anthropotechnies dans le récit et l'importance que leur accorde Edward, elles ne font pas de lui un être hors du commun en matière d'apparence physique. Dans un pays continuellement traversé par des guerres civiles et des affrontements armés aux frontières, les personnes appareillées par automails ne sont pas rares. Le développement de ces prothèses, discipline à la croisée de la chirurgie, de la mécanique et de l'artisanat[4], a été rendu florissant par la demande croissante des victimes. C'est un ensemble de savoirs pratiques qui semblent s'épanouir dans une communauté à part, localisée dans une région particulière de ce monde fictif, loin du contrôle de l'État et de ses hôpitaux. La technologie des automails se distingue fortement du domaine de l'alchimie parce que la communauté épistémique qui y travaille apparaît entièrement indépendante de l'État et qu'elle est dénuée de tout ésotérisme. Il est également possible d'interpréter les dynamiques imaginées entre les deux champs comme une forme de complétion : l'alchimie, soumise aux lois de l'échange équivalent, est incapable de créer de la matière, en l'occurrence un

[4] La mécanicienne d'Edward est elle-même issue d'une famille de médecins. Afin de permettre à Edward d'améliorer ses performances, elle va décider de se placer en apprentissage chez un maître, comme les frères Elric l'ont fait avant elle pour devenir de meilleurs alchimistes. Il apparaît alors évident que la progression d'Edward ne dépend pas exclusivement de lui, mais des mises au point techniques rendues possibles par les compétences de la mécanicienne.

membre manquant, à partir de rien. Les solutions mécaniques proposées par les créateurs d'automails viennent pallier ce manque, tout en créant des être humains que l'on pourrait qualifier d'« améliorés » : plusieurs protagonistes rencontrés au cours du périple des frères Elric gagnent ainsi en puissance, en vitesse et en résistance grâce à leurs prothèses, dans lesquelles il est courant de trouver des armes intégrées.

Les frères Elric sont douloureusement et durablement punis pour avoir enfreint les règles de l'alchimie. Toute tentative de dépassement de l'ordre des choses relève de la manifestation d'une *hybris* immédiatement punie. Outre les stigmates qu'en gardent les frères Elric, leurs corps seront également marqués d'une façon invisible et définitive par leur accès au savoir, qui fait d'eux des praticiens à la marge en matière d'alchimie. Pour y avoir recours, ils n'ont plus à dessiner la formule correspondante sous forme de « cercle de transmutation », qui correspond à une formule circulaire, écrite sur n'importe quel matériau, servant de déclencheur à la réalisation alchimique souhaitée. Libérés de cette contrainte matérielle, il suffit aux frères Elric de joindre les mains pour effectuer la transmutation de leur choix, du moment qu'ils en connaissent la formule.

1.2. L'alchimie entre tradition et institution

La discipline présentée comme science dominante dans ce monde fictionnel à l'univers *steampunk*[5] est l'alchimie. L'auteure a imaginé cette discipline érigée en science institutionnalisée, comme le montrent plusieurs éléments révélés au lecteur au fil de la narration : certaines recherches (secrètes ou non) ont lieu en laboratoire et sont financées par l'État, les chercheurs ont accès à des archives et des bibliothèques[6], l'alchimie est militarisée à

[5] Le genre *steampunk* ou « futur à vapeur » s'inscrit dans le passé d'un point de vue chronologique, tout en présentant des aspects futuristes, notamment sur le plan technologique. L'intrigue de *FMA* se déroule ainsi au début du XXe siècle, mais de nombreux détails semblent bien postérieurs à cette période de l'histoire, en particulier les armes et les tenues des civils. Selon Mergey (2005, p. 78-79), il s'agit d'une solution littéraire privilégiée, aux possibilités infinies pour l'écrivain, d'imaginer un monde à l'histoire alternative par rapport à la nôtre.

[6] Dans *FMA*, le lecteur peut d'ailleurs visualiser de façon récurrente les frères alchimistes en train d'effectuer des recherches très longues et pénibles à partir de leurs lectures dans les bibliothèques de l'État ou à partir de carnets de recherche

l'extrême, au point que les alchimistes d'État sont considérés sur le champ de bataille comme des armes en eux-mêmes. Ce dernier point leur confère auprès du peuple une très mauvaise réputation et le surnom péjoratif de « chienchiens de l'armée », que même les protagonistes principaux, bien qu'alchimistes d'État eux aussi, utilisent pour se désigner. Les alchimistes d'État doivent simplement se soumettre à trois grandes règles, destinées à préserver la sécurité économique et militaire du gouvernement : ils ne peuvent pas créer d'or, ne peuvent pas créer d'être humain (ou *homonculus*) et ils doivent loyauté et obéissance à l'armée. L'auteure a visiblement la volonté d'intégrer des éléments réalistes quant au fonctionnement institutionnel de la recherche. Les alchimistes voient leurs recherches soumises à des processus d'évaluation : de façon annuelle, chaque alchimiste d'État est sommé de produire les résultats de ses recherches. S'ils ne sont pas jugés satisfaisants par la tête de l'armée durant deux années consécutives, l'alchimiste d'État est déchu de son titre et perd tous les avantages qui y sont liés.

Par contraste, les frères Elric et leur maître accordent une très grande importance à ce qu'ils considèrent comme la principale mission des alchimistes, venir en aide au peuple, bien que l'on constate dès le début que cela ne fait pas partie des mots d'ordre de l'État et qu'il s'agit davantage d'une déontologie civile et personnelle. L'alchimie étatique est ainsi mise en scène comme déviante par rapport au but idéalisé et désintéressé de cette science, que font valoir les alchimistes à la marge. Comme lors de la transmission médiévale des savoirs alchimiques, notons que l'accompagnement par un maître apparaît comme un passage obligé de la formation d'alchimiste (Hutin 2011, p. 18) tout en étant soustrait à l'institutionnalisation apparente de la discipline : Izumi Curtis ne fait partie d'aucune instance officielle. Ses méthodes ne sont pas encadrées. Elle rejette d'ailleurs l'alchimie étatique au point de refuser d'être reconnue publiquement comme alchimiste, bien qu'elle accepte de prendre les frères Elric en apprentissage. Malgré ses capacités et connaissances exceptionnelles, elle préfère se dire « simple femme au foyer », pour échapper aux ordres de mobilisation que pourrait lui enjoindre l'armée. À travers cette

---

qu'ils sont parvenus à se procurer. Cette activité fastidieuse est représentée dans l'œuvre comme jouant un rôle central dans l'activité des chercheurs.

opposition pratique et idéologique, Arakawa met en scène la cohabitation de différentes manières de savoir au sein d'un même champ, sans que l'institutionnalisation n'entraîne la disparition d'une approche plus traditionnelle.

1.3. Mise en scène de la cosmologie alchimique ou la mystique de « la Vérité »

L'alchimie dans *FMA* présente des références communes à l'alchimie historique que nous connaissons et considérons comme un savoir non scientifique, mais Hiromu Arakawa en propose un développement historique alternatif. Dans ce *shonen*, l'alchimie représente un ensemble de savoirs et de techniques qui pourraient tout à fait relever de la magie, et à ce titre s'inscrire dans le registre fantastique. Cependant, les protagonistes alchimistes de l'histoire se revendiquent comme scientifiques, qu'ils soient indépendants ou rattachés à l'armée. Le choix de l'auteure d'inscrire les dilemmes moraux des alchimistes dans l'histoire d'une discipline scientifique est significatif, il est impossible de le prendre à la légère dans l'analyse de l'œuvre. Pour faire un rapprochement rapide avec les catégories d'analyse en sociologie, rappelons qu'il est indispensable de travailler à partir des « mots indigènes » ou catégories d'usage des enquêtés (Beaud & Weber 2010, p. 230). En adoptant une démarche empirique et inductive, je propose d'appliquer le même principe d'analyse à une œuvre de fiction, ce qui permet d'écarter la question épistémologique de la scientificité de l'alchimie dans l'œuvre : considérons plutôt que, dans *FMA*, les alchimistes sont des scientifiques parce qu'ils se considèrent comme tels.

Dans cet univers fictionnel, la pratique de l'alchimie dépend d'un ensemble de lois auquel tout alchimiste qui se respecte doit se soumettre. Edward et Alphonse découvrent au contact d'Izumi la règle : « un est tout, tout est un », qui deviendra un fil conducteur du récit. Censée régir l'univers selon une approche qui fait penser aux principes *zen* ou bien *shinto*, c'est une règle d'or pour tout alchimiste, une formulation du regard holiste que cette science à la transmission ancestrale porte sur le cosmos (Sheppard 1962, p. 92-94). C'est par ailleurs une formulation que l'auteure a probablement

trouvée au cours de ses recherches documentaires[7], car elle est issue des travaux d'un savant grec du IVe siècle, Zozime de Panopolis, par la suite considéré comme un des premiers alchimistes (Hutin 2011, p. 29, 39). Le symbolisme historique lié à cette formule est également sans arrêt figuré au cours de l'œuvre, sous la forme stylisée d'un Ouroboros, symbole de l'unité de la matière (Hutin 2011, p. 26, 28 ; Sheppard 1962), tatoué sur chaque *homonculus* créé par le principal instigateur du complot : il s'agit d'un rappel permanent que, quel que soit le camp choisi par les alchimistes dans la narration, la règle « un est tout, tout est un » s'applique à tous de façon uniforme.

Arakawa modernise l'alchimie tout en lui restituant son statut de science globale qui propose dans ce contexte une cosmologie. Les frères Elric comprennent au cours de leur voyage initiatique qu'ils ne peuvent se soustraire complètement à ce « tout », décrit comme un flux naturel et continu, et que leur secret est inévitablement lié à la trajectoire du collectif. Le cercle de transmutation, comme le rappelle Izumi Curtis, est le symbole du « cycle de toutes choses » : il symbolise un cadre composé de lois naturelles, dans lequel toute pratique alchimique est forcée de s'inscrire. Le sort des frères Elric illustre les punitions qu'encourent les alchimistes qui tentent de forcer ces lois et d'intervenir sur ce cycle, ce qui revient à briser un tabou absolu. Notons également que présenter la science dominante comme holiste dans le récit justifie également un certain décloisonnement des spécialités, contrairement à ce que l'on constate dans la recherche scientifique occidentale, notamment depuis le XIXe siècle : les alchimistes ont bien des domaines ou des matériaux sur lesquels les uns sont plus compétents que les autres, ce qui ne les empêche pas pour autant d'être extrêmement versatiles si la situation l'exige.

En ce qui concerne les textes étudiés par les alchimistes dans un contexte plus officiel, le registre y est moins spirituel, et plus scientifique au sens strict. La loi de l'échange équivalent est omniprésente dans les considérations alchimiques. Aucune transmutation ne peut s'y soustraire. Il s'agit de la loi de conservation de la matière formulée par Antoine de Lavoisier en

[7] Je n'ai malheureusement pas trouvé d'article ou d'interview faisant mention des recherches ou des sources d'inspiration d'Hiromu Arakawa en matière d'alchimie.

1777, connue sous la forme « Rien ne se perd, rien ne se crée, tout se transforme » (Kahn 2016). Le principe de l'équivalence est énoncé par Alphonse dès le chapitre premier, coloré d'une référence à une nature unique et réifiée, comme « la loi de conservation des masses et des préceptes de mère Nature ». Même si le lien avec Lavoisier n'est pas énoncé explicitement et que cette loi peut sembler parfois mentionnée un peu naïvement, il est manifeste que Hiromu Arakawa imagine une alchimie scientifique modernisée par l'apport de lois formulées lors de ce que l'on considère comme l'avènement de la chimie moderne. Mais à la différence du monde réel, dans l'univers de *FMA*, la chimie ne disqualifie pas l'alchimie, elle vient au contraire la compléter, lui donner dans le récit un aspect de rigueur scientifique. La *mangaka* imagine donc un monde alternatif[8], dans lequel l'alchimie et sa scientificité sont des pivots de l'uchronie (Mergey 2005). Cette histoire alternative est renforcée par des références à l'histoire de l'alchimie telle que nous la connaissons, comme la quête de la pierre philosophale. Un lien cohérent de cette influence mythique avec la formulation d'une alchimie moderne est néanmoins assuré par l'affirmation que la pierre philosophale permet à l'alchimiste qui l'utilise d'échapper à l'échange équivalent, dont le prix peut être trop coûteux pour réussir une transmutation interdite.

Les frères Elric n'en ont pas connaissance lorsqu'ils essaient de ramener leur mère à la vie et comprennent par la suite que cette pierre leur est nécessaire pour retrouver leurs corps originaux. Au cours d'expériences interdites comme la transmutation humaine, les alchimistes qui ne sont pas munis d'une pierre philosophale paient un tribut au sens littéral, suivant le principe d'équivalence, à une entité appelée « la Vérité » auprès de laquelle ils semblent avoir été transportés. La Vérité est représentée sous la forme d'une silhouette humaine aux contours flous, elle est vierge de tout trait ou expression, hormis parfois un grand sourire, qu'elle arbore en général dans les moments les plus dramatiques. Une fois un lourd droit de passage payé, l'alchimiste a accès à une immense porte en pierre, gravée de différentes façons suivant les individus. Aucune explication par l'auteure n'est fournie quant à ce choix de représentation, mais il est spécifié dans le récit que cette porte

[8] Il peut également très bien s'agir du même monde que le nôtre. Simplement, son évolution a été envisagée différemment.

donne accès aux connaissances sur le monde, le tout, l'univers. La représentation unique de la porte suivant chaque individu tend à montrer qu'il s'agit d'un accès personnel à la vérité et au savoir[9], inscrivant l'individu en tant que tel dans le « cycle de toutes choses » mentionné plus haut. Les portes des frères Elric sont illustrées non pas par des créations de la *mangaka*, mais par des reproductions issues de représentations ésotériques trouvées dans des ouvrages d'alchimie[10]. De même, le signe utilisé pour symboliser l'alchimie, qui représente un serpent enroulé autour d'une croix et que l'on retrouve cousu sur la cape d'Edward, peint sur l'armure contenant l'âme d'Alphonse et en tatouage chez Izumi Curtis, relève du même registre de référence et semble en partie inspiré d'une planche illustrant un ouvrage de Nicolas Flamel (Wittkower 2010, p. 207). Ce sont des façons, moins courantes que l'allusion à la pierre philosophale, pour Hiromu Arakawa de glisser dans le récit des références à l'histoire de l'alchimie sous la forme de clins d'œil, probablement destinés au lecteur « initié »[11], créant en cela un effet de mise en abyme tout en renforçant la cohérence de l'uchronie. La Vérité et les éléments qui l'entourent forment une figure qui condense des inspirations ésotériques et religieuses variées, qu'il s'agisse d'une approche holiste issue de sagesses orientales ou de la symbolisation d'une déité unique, toute-puissante sur un monde où, pour les alchimistes, de nombreux éléments se décomposent selon une structure tripartite[12] qui évoque la Sainte Trinité et où sept *homonculi*, ennemis auxquels devront

---

[9] Il semble assez paradoxal que l'accès à un savoir absolu puisse être quantifiable en termes de membres, d'organes ou de sens sacrifiés. Toutefois, c'est la Vérité qui choisit ce qu'elle prend et elle avoue elle-même « être cruelle ».

[10] Pour un résumé des représentations cosmologiques présentes sur les portes des personnages, voir http://fma.wikia.com/wiki/The_Gate consulté le 18/06/2016.

[11] À titre d'exemple, la porte de la vérité détenue par Edward Elric est une représentation ésotérique des différents noms de Dieu, puissances créatrices du monde ou *Sephiroth*, représentés en Arbre de Vie. Cette représentation, à l'origine issue de la Kabbale, a par la suite influencé des courants ésotériques tels que l'alchimie, notamment dans le mouvement de la Rose-Croix. La ressemblance du dessin avec une représentation issue de l'œuvre de Robert Fludd (17e siècle) est parfaite : http://wiki.evageeks.org/Tree_of_Life consulté le 13/09/2016.

[12] La division de l'individu en trois parties que sont le corps, l'âme et l'esprit est par ailleurs centrale dans la cosmogonie proposée par Paracelse (Hutin 2011, p. 51).

faire face les protagonistes, portent les noms des sept péchés capitaux. De telles appropriations sont courantes dans l'histoire de la réception culturelle, religieuse et artistique du Japon, dont on considère généralement qu'il intègre avec facilité des éléments de cultures étrangères (Ito 2015 ; Koyama-Richard 2010, p. 11-38). Les références religieuses hétéroclites présentes dans *FMA* n'en font pas un manga exceptionnel par cet aspect (Barkman 2010).

L'omniprésence de ces aspects ésotériques, ainsi que l'idée d'une déité dont la nature échappe à l'esprit humain, constituent un leitmotiv au cours du manga et participent à la mise en scène d'un savoir qui échappe au rationalisme guerrier et technicien de l'État.

2. Un Etat aux pratiques alchimiques déviantes

2.1. Dénoncer les fins militaires et les recherches « maléfiques »

Les relations entre sciences et société constituent un thème récurrent dans de nombreux mangas, et l'utilisation de connaissances techniques ou portant sur l'environnement y est régulièrement mise en scène afin de proposer en creux une critique éthique et sociale. Osamu Tezuka, souvent considéré comme « le père du manga », déplorait la réception pleine d'incompréhension de son œuvre *Astro Boy* (*Tetsuwan Atomu*) lors de sa sortie en version animée au Japon au début des années 1960. Il avait alors été perçu à tort comme faisant l'apologie d'un progrès technique débridé :

> « Il n'en est rien. J'ai voulu montrer que si la science ne visait que le progrès et oubliait la nature et l'humain, elle ne pourrait qu'engendrer une société de profondes fractures et contradictions, de discriminations, et ne pourrait que blesser cruellement les humains et tous les êtres vivants. […] Ce que j'ai voulu décrire dans *Tetsuwan Atomu*, c'est le manque de communication entre la science et l'homme. » (Koyama-Richard 2010, p. 117)

Rendre sa valeur à la vie humaine est également un aspect central dans la critique de la science armée proposée par Hiromu Arakawa dans *FMA* dont la philosophie s'inscrit dans une véritable tradition du manga et de l'animé japonais. Bien plus qu'une critique du progrès et du savoir, elle dépeint les dérives en matière d'applications du savoir. À titre d'exemples proches mais non similaires, les œuvres de Hayao Miyazaki telles que *Princesse*

Mononoké (1997) ou *Nausicaä de la vallée du vent* (1984) proposent une opposition entre logique technicienne guerrière et savoir écologiste tolérant à l'égard de toute forme de vie, le second étant présenté comme alternatif à la première. Ces récits se concluent sur la morale selon laquelle le premier régime n'est pas la voie royale, quoique semblant plus facile, vers des objectifs comme la paix ou même la survie des humains (Haas 2010). Ces animés mettent en scène une tension entre deux régimes de pensée en concurrence dans un moment de crise et de transition nécessaire, dénoué par l'action de personnages faisant preuve d'une compréhension fine des enjeux complexes auxquels leurs mondes sociaux font face. Cela permet de clore le récit sur la promesse du compromis et de la cohabitation. Le discours sur les rapports sciences-société et les problèmes éthiques qu'ils soulèvent diffère dans *FMA*, mais c'est peut-être également dû à des situations initiales disparates : le début de *FMA* est marqué par une situation de déviance personnelle, et non de crise institutionnelle. Les agissements des alchimistes d'État sont entérinés par l'armée, et le gouvernement est fermé à toute critique. C'est donc l'ordre normal des choses qui est de plus en plus perçu comme déviant au cours de l'enquête des frères Elric et qui va faire l'objet d'un combat venant de la marge, mais également de l'intérieur de l'institution. Les recherches commanditées par l'État sont décrites par les personnages principaux comme « mauvaises » ou « maléfiques », créant ainsi une dichotomie parfaite d'un point de vue moral entre la bonne et la mauvaise science, en puisant à nouveau dans le répertoire moral religieux.

Au terme de recherches intensives et d'un travail de décodage minutieux du carnet de recherche d'un alchimiste d'État, Alphonse et Edward percent le secret de la fabrication de la pierre philosophale au chapitre 10, soit très tôt dans le déroulement de l'intrigue[13] : une pierre philosophale peut être créée à partir de nombreuses vies humaines, lors d'un meurtre de masse. Se refusant toute incursion sur le territoire des « recherches maléfiques », ils se retrouvent alors momentanément privés de plan pour récupérer leurs corps perdus et se trouvent détournés ainsi de leur but premier, égoïste, pour être confrontés à la problématique plus large de l'utilisation que l'armée fait de l'alchimie. Ce n'est toutefois pas

[13] *Fullmetal Alchemist* comprend 108 chapitres au total.

la première fois dans le récit que les frères alchimistes sont effrayés par les dérives de la science étatique. Mais les dérives étaient celles d'individus isolés, et non du corps gouvernemental et militaire. Un événement particulièrement traumatisant pour nos héros – ainsi que pour le lecteur – survient dès le chapitre 5 : Sho Tucker, un alchimiste d'État spécialisé dans la création de chimères (des êtres hybrides issus de la combinaison du corps de plusieurs animaux[14]), désireux de réussir son examen annuel, tente de créer une chimère parlante en fusionnant les corps de sa propre fille et de son chien lors d'une transmutation irréversible. Violemment confronté à Edward qui en comprend la nature dès qu'il rencontre la chimère en question, Tucker se défend en rappelant au jeune alchimiste que lui aussi a commis une transmutation interdite : « On est pareils, toi et moi […]. Tu pouvais le faire, alors tu l'as fait. ». On pourrait penser de prime abord qu'il s'agit de la réponse d'un savant fou, mais elle résonne de façon particulièrement pertinente dans la diégèse[15] (Boillat 2009) ainsi que dans l'histoire réelle du progrès scientifique : le déploiement d'une technologie ou d'une expérience serait déterminé prioritairement, voire exclusivement, par les conditions matérielles disponibles pour sa réalisation, au mépris de toute considération éthique, et sans en envisager les conséquences (Anders 2002 [1956], p. 30-33). Comme nous le verrons par la suite, ce genre d'expérience, mais à grande échelle, est aux fondements de la science alchimique d'Amestris.

2.2. Le régime crée ses opposants. Sont-ils déviants pour autant ?

Sho Tucker et sa chimère sont tués immédiatement après ces événements par un autre personnage déviant, tueur en série ciblant les alchimistes d'État, qui ont « enfreint les lois de Dieu ». Motivé par la vengeance pour sa famille et son peuple victimes de génocide, les « Ishbals », Scar, car tel est son surnom, pense administrer une punition divine aux scientifiques trop orgueilleux. Ce sont les guerres et massacres supervisés par le gouvernement

[14] Le manga ne met pas en exergue de réflexion sur la déontologie de l'expérimentation animale pour se concentrer exclusivement sur les horreurs de l'expérimentation humaine. Il aurait pu en être autrement.

[15] On peut également parler d'univers fictionnel pour faire référence à ce qui dépasse le cadre narratif présent sur le papier du média que le lecteur / le spectateur a sous les yeux.

dans le cadre d'un complot alchimique à l'échelle du pays qui ont créé ce tueur, qui en ont fait littéralement un être incomplet et isolé. D'une part, il renonce à son nom car il tue, ce qui est interdit pour un moine de sa religion. D'autre part, le conflit lui a fait perdre un bras qui a été remplacé par transmutation : Scar est ainsi doté du bras de son frère, tatoué de formules alchimiques incomplètes. Scar exécute sa vengeance à l'aide d'une alchimie qu'il ne comprend pas et qu'il ne peut réaliser jusqu'au bout, son bras ne lui permettant que de décomposer la matière, et pas de la recomposer ensuite. Il symbolise la haine et le besoin de destruction engendrés par le génocide. Il se retourne dans une rage aveugle contre les représentants de l'institution qui l'a initialement amputé. Le personnage évolue par la suite au contact d'autres personnages relevant moins de l'archétype, pour poursuivre sa propre quête de manière moins violente et pour chercher la rédemption. L'importance de la communauté est mise en scène à travers l'évolution de cette figure de résistance, qui se trouve complétée par un phénomène de resocialisation.

Les frères Elric représentent dans l'histoire un lien entre personnages opposés, leur permettant de se reconnaître un but commun : destituer le pouvoir en place, considéré comme abusif et illégitime. Dans une relation de réciprocité, ces personnages les interpellent à propos de leur propre quête et guident leur cheminement. Un personnage en particulier se révèle être un des personnages les moins déviants de l'œuvre, ce qui lui octroie une fonction indispensable, celle de commentateur et d'autorité morale. Outre Scar, le génocide d'Ishbal constitue une blessure initiale pour un autre personnage important, membre de l'armée et alchimiste d'État : le Colonel Roy Mustang, spécialisé dans la création et le maniement des flammes. Révolté par l'utilisation faite par l'armée des alchimistes contre des civils et par le goût pour le massacre qu'éprouvent certains d'entre eux, il prend la résolution de gravir les échelons et, entouré de quelques soldats fidèles, envisage d'enclencher un coup d'Etat contre le Président Bradley. Apparaissant au début de la narration comme ambitieux, calculateur et cynique, la psychologie du personnage se complexifie au gré de l'explicitation de ses intentions. Celle-ci est surtout délivrée par son bras droit, une femme tireuse d'élite, qui porte sur son corps le stigmate de la culpabilité éprouvée par Mustang. À l'instar des frères Elric, les choix de Mustang s'inscrivent dans ses interrelations, en particulier au sein de son

groupe de soldats fidèles, dans une cohésion *quasi* familiale : les héros et leurs motivations sont étroitement liés à leurs proches, s'inscrivant dans une structure collective immédiate[16] selon un schéma récurrent dans le manga japonais (Terjesen 2010). Présentant une insertion sociale exemplaire et étant un alchimiste particulièrement doué sans avoir pour autant transgressé les règles de la Vérité[17], Mustang est un personnage qui permet à l'auteure d'introduire des commentaires sur la science et la société du monde fictionnel, proposant une « voix de la raison » aux frères Elric comme au lecteur. Il invite à la prise de recul et à la réflexion sur le rôle des alchimistes vis-à-vis de l'institution militaire et, par association pour le lecteur, à l'implication des sciences au service des politiques étatiques et des conflits armés. Cela est particulièrement visible lorsqu'il commente la transmutation réalisée par Tucker sur sa propre fille : il reconnaît alors que les alchimistes d'État « ne sont que des rouages » qui exécutent les ordres et qu'il n'y a pas tant de différence entre les agissements de Tucker et les leurs. Mustang considère que les frères Elric sont trop jeunes pour comprendre qu'il s'agit de la norme du monde dans lequel ils vivent, norme créée par la collusion du pouvoir et de la recherche qui vient faire écho à l'histoire réelle du XXe siècle dans le domaine des sciences et des techniques (Rasmussen 2015, p. 48-50). De plus, il rejoint d'autres analyses du processus historique d'institutionnalisation de la recherche et de l'évolution de la figure du scientifique lors des derniers conflits mondiaux. Ces dernières démontrent que l'augmentation des effectifs du corps scientifique des États a fait partie de leur stratégie de développement technologique et militaire, considérant les chercheurs jugés utiles comme « un bien » ou « une denrée » (Shapin 2015, p. 36-37), desquels les simples « rouages » évoqués par Mustang dans la fiction uchronique se rapprochent, tout en exprimant le sentiment d'impuissance de scientifiques réflexifs pris dans le système.

Il ne fait aucun doute que l'auteure cherche à dénoncer et à disqualifier un certain avilissement de la science et de la recherche, notamment à travers les froides analyses de Roy Mustang. Sur le

---

[16] Ainsi, si Roy Mustang semble surtout motivé par la notion de bien commun suite à sa participation à la guerre d'Ishbal, il va réellement mettre en œuvre son plan suite à l'assassinat de son meilleur ami.

[17] La corruption de ce personnage est d'ailleurs un enjeu répété du plan maléfique du méchant principal et de ses sbires.

plan iconographique et relevant probablement de la même volonté de dénoncer les dérives technologiques au service de la guerre, un aspect de la bataille finale est visuellement évocateur d'une explosion nucléaire : tout le pays d'Amestris est alors utilisé comme un immense cercle de transmutation par l'être à l'origine du complot d'État, qui tente de sacrifier les vies des habitants pour assimiler l'entité de la Vérité et devenir « un être parfait ». Un leitmotiv de l'œuvre est ainsi l'*hybris* de nombreux personnages utilisant leurs savoirs pour modifier l'ordre naturel des choses, ce qui équivaut selon Edward Elric à « se prendre pour Dieu ». Les chutes et punitions des personnages ayant fait preuve d'une telle démesure ponctuent un récit émaillé de références bibliques et permettent à l'auteure de tisser des liens entre le fil narratif principal et l'histoire fictive de l'alchimie en tant que discipline savante.

3. Histoire de l'alchimie : déviances individuelles à l'origine de mondes collectifs

3.1. L'hybris sanctionnée

L'ingéniosité de l'auteure de *FMA* réside dans l'articulation de la quête personnelle des frères Elric avec les déviances et complots qui guident les politiques de l'État : ce lien est assuré par l'histoire de la discipline scientifique qu'est devenue l'alchimie dont les fondements sont aussi les racines du père des frères Elric. Le lecteur découvre en effet au cours de la narration une référence aux premières expérimentations alchimiques, se déroulant dans un royaume antique (Xerxès) rappelant la Babylonie (Hutin 2011, p. 34). Ces premières recherches ont donné naissance à un être sans corps contenu dans une fiole, l'*homonculus* originel. Ce dernier conseille les savants et le roi, auquel il promet la vie éternelle. La cité est anéantie en une nuit et tous ses sujets sont tués dans une énorme transmutation orchestrée par l'*homonculus* originel, ayant pour but de lui octroyer un corps et une vie *quasi* éternelle puisqu'il contient la moitié des vies des habitants. L'autre moitié des vies sacrifiées est enfermée dans le corps de l'esclave qui tient la fiole

de l'*homonculus* : l'homme, baptisé « von Hohenheim »[18] par l'*homonculus*, devient alors lui-même une pierre philosophale et sera, de nombreux siècles plus tard, le père des frères Elric, ce qui scelle le lien entre leur destin et le développement historique de l'alchimie. Les deux protagonistes se séparent sur ces événements funestes et deviennent ennemis. Chacun part dans une direction opposée et sera à l'origine de différentes approches et développement des connaissances alchimiques : à l'Ouest se fonde alors l'Etat d'Amestris qui développe l'alchimie, et à l'Est se trouve l'empire de Xing[19] qui va développer une discipline essentiellement d'inspiration médicale, l'élixirologie. À terme, ces deux approches s'avéreront complémentaires, au détriment de l'*homonculus* qui, dans une démarche extrêmement égo – et européocentrée a totalement négligé les savoirs issus de l'Est.

Durant le récit, les frères Elric et leurs alliés vont découvrir que l'*homonculus* originel, dans sa quête de perfection, a souhaité se défaire des sept péchés capitaux en les incarnant dans la création de sept *homonculi* destinés à le servir. Ces derniers appellent leur créateur avec révérence « Père », ce qui figure une référence de plus aux textes monothéistes et annonce tôt dans le récit le but de cet antagoniste : devenir « Dieu », à la place de la Vérité. Il a ourdi un plan sur le long terme, comprenant la fondation du pays d'Amestris, dont les frontières forment un cercle propice à la création d'un gigantesque cercle de transmutation et en a toujours guidé les recherches alchimiques, ce qui lui permet d'avoir une maîtrise parfaite des transmutations ayant lieu sur le sol d'Amestris, au point de pouvoir les interrompre à sa guise. Agissant dans l'ombre, il a promis la vie éternelle à quelques haut-gradés de l'armée, ce qui assure depuis des siècles l'exécution de son plan et a durablement institutionnalisé un gouvernement militaire corrompu.

---

[18] L'auteure emprunte là encore à l'histoire de l'alchimie. Theophraste Bombast von Hohenheim est le véritable nom de Paracelse (1493-1541), médecin et alchimiste célèbre (Hutin 2011, p. 50-51). L'*homonculus* originel a été arraché à la Vérité lors d'expériences. Il avait jusqu'alors accès à un savoir absolu et est probablement au fait de la référence. Il est possible d'y voir un élément étayant la théorie selon laquelle le monde fictionnel de *FMA* s'inscrit dans un multivers, un ensemble de mondes possibles.

[19] Xing rappelle par de nombreux aspects la Chine impériale. Les deux protagonistes issus de cette nation qui se mêlent à l'histoire des frères Elric et d'Amestris sont d'ailleurs en quête du secret de la vie éternelle, réclamé par l'Empereur de leur contrée.

Il apparaît évident qu'il réitère simplement ce qu'il avait fait dans la cité antique de Xerxès, mais à plus grande échelle, à plus long terme et avec accès à un développement technologique plus destructeur. Le destin tragique de Xerxès rappelle la chute de Babylone dans le récit biblique, l'avidité du roi, manipulé par l'*homonculus* originel, menant à la perte de la cité et de sa population. « Père » tente dans les derniers chapitres de *FMA* de sacrifier l'État qu'il a créé au profit de son *hybris* démesurée, à la différence que cette fois, ses adversaires provoquent sa chute : il ne peut se soustraire à la punition.

Au terme d'un combat épique, il se retrouve, sous sa forme primaire évoquant une particule, confronté à la Vérité, alors figurée par un cercle parfait aux contours flous[20]. Cette dernière, avant de le faire disparaître en le rappelant à elle, c'est-à-dire au tout dont il a été autrefois arraché et qu'il a souhaité dominé, lui assène qu'elle existe pour « remettre les arrogants à leur place en leur infligeant la punition qu'ils méritent »[21]. La *mangaka* rappelle ainsi que personne ne peut se soustraire au cycle de toute chose, à ce collectif absolu symbolisé par l'Ouroboros. L'*homonculus* originel est déviant car son dessein est de dominer un cosmos qui englobe déjà le tout, sciences et religions comprises, et de s'élever comme entité déifiée toute-puissante et unique. Sa démarche trahit la cosmogonie alchimique dont il est pourtant issu et c'est ce qui provoque sa chute.

Il est également possible d'interpréter l'histoire de *FMA* comme une forme d'avertissement, car Arakawa y met en scène un autre aspect symbolisé par le dragon qui se mord la queue : l'histoire de l'avidité des hommes est une suite de répétitions, dont les conséquences catastrophiques sont amplifiées par leur accès à des savoirs de plus en plus puissants. Au terme de la catastrophe se trouve un éternel recommencement : il s'agit de la morale proposée par l'auteure qui détourne les symboles et l'histoire d'une discipline ésotérique pour y parvenir.

---

[20] Cette représentation rappelle un ouvrage médiéval d'alchimie, le *Livre des XXIV Philosophes*, dans lequel est proposée une définition de Dieu comme « cercle dont le centre est partout, la circonférence nulle part » (Hutin 2011, p. 45).

[21] *Fullmetal Alchemist*, tome 27, chapitre 108.

3.2. Réhabilitation des corps

Une fois l'*homonculus* originel battu, le lecteur entraperçoit le début d'un mouvement de ré-institutionnalisation du monde, un renouveau propre aux lendemains d'apocalypse. Le jeune Edward Elric opère un choix qui vient confirmer la morale mise en valeur par l'auteure en sacrifiant sa propre porte de la Vérité, c'est-à-dire sa capacité personnelle à exercer l'alchimie, afin de sauver sa vie tout en récupérant le corps de son frère auprès de la Vérité. Faisant preuve d'une grande humilité qui le place en opposition complète à « Père », le jeune homme renonce définitivement à tirer le moindre pouvoir par l'exercice de ses nombreux savoirs. Le récit se conclut de façon heureuse pour les personnages principaux. La quête personnelle des frères Elric débouche sur un succès : Alphonse retrouve son intégrité puisque son âme réintègre son corps ; Edward récupère son bras manquant au cours de la bataille finale, mais ne retrouvera jamais sa jambe. Cet ultime stigmate de leur faute originelle revêt très peu d'importance dans le récit car il est à peine mentionné qu'Edward continue d'utiliser un automail. Un autre signe de retour à la normale est le décès paisible de leur père, alors probablement vieux de plus d'un millénaire.

Les corps à nouveau *quasi* complets des deux frères font écho à une autre ré-institutionnalisation, de plus grande ampleur, celle du corps d'État. Il est dit que les militaires rebelles, tel que Roy Mustang, ayant participé à la chute du régime corrompu s'impliquent dans la transition vers la mise en place d'un pouvoir démocratique. Le retour au collectif, ce Tout dont parlent les alchimistes, est ainsi présenté comme le remède aux nombreuses souffrances engendrées par les actions déviantes d'individus comme de l'État. Le récit parvient à concilier histoires individuelles et collective dans un mouvement d'apaisement idéal. Il s'agit probablement d'un trait typique du genre uchronique, qui, s'il fait la part belle aux trajectoires d'individus fictifs ou non, n'en explique pas moins en quoi les actions individuelles concourent de manière importante et sur le long terme à l'histoire collective, offrant la vision d'une relation complémentaire entre ces deux échelles (Mergey 2005, p. 76-77).

4. Un ton en nuances

Le cadrage de l'œuvre d'Hiromu Arakawa à l'occasion d'une réflexion de type académique peut donner au lecteur une idée fausse du ton régnant dans *Fullmetal Alchemist*. Lors de la communication orale qui a précédé la rédaction du présent travail, il a été observé que l'atmosphère du manga et l'histoire semblaient terriblement sombres et tristes[22]. Il est vrai que *FMA* comprend des moments dramatiques, voire dérangeants, dont la mise en scène illustre une réflexion sur les relations entre sciences et institutions. Mais l'intérêt de *FMA* et son succès auprès du public ne relèvent pas que de ces aspects, qui peuvent paraître sérieux à outrance. Au contraire, l'utilisation qu'Arakawa fait de l'humour crée un certain sentiment de connivence de la part du lecteur à l'égard de la *mangaka* comme de ses personnages. Ces intermèdes au ton plus léger permettent également de « souffler » entre deux moments haletants et / ou dramatiques, tout en contribuant à développer en nuances la psychologie de chaque personnage. Comme je l'ai mentionné dans l'introduction, *FMA* est classé dans la catégorie *shonen*, plutôt à destination de jeunes garçons. Il est donc d'autant plus important de remarquer la galerie de personnages féminins que rencontrent les frères Elric, formant un ensemble d'exemples « déviants » du canon présent dans la plupart des *shonen*. Ce sont des exemples de femmes et de filles actives, combatives sur le plan mental comme physique, et débrouillardes, capables d'évoluer dans des milieux majoritairement masculins comme l'armée et la communauté des mécaniciens d'automails, jusqu'à atteindre les sommets de ces milieux pourtant fermés. Toutefois, elles représentent dans le même temps et de façons diverses, parfois même stéréotypées et avec dérision, certains fantasmes et sensibilités que l'on considère généralement comme des attributs féminins. Ces portraits nuancés et hétéroclites de la féminité traversent les œuvres d'Arakawa et contribuent à leur originalité[23].

---

[22] Je tiens à remercier Elsa Poupardin pour cette remarque, qui me fit réaliser à quel point je donnais une image sérieuse, voire déprimante de l'œuvre. Très familière de *FMA*, je n'avais pas fait attention à tous les aspects que je laissais implicitement dans l'ombre et qui contribuent pourtant à en faire une œuvre à la fois hors du commun et très agréable à lire. À mon avis.

[23] Pour consulter une discussion bien plus approfondie sur la représentation de la féminité dans le travail d'Arakawa, voir l'article de Caitlin Donovan (2014), « A

Conclusion

Le présent travail a pour objectif de rendre compte de la façon dont la mise en scène de la science et de l'institution contribue à élaborer un discours à portée morale sur l'ordre du monde, notamment social, dans *FMA*. Le manga interroge les relations entre recherches scientifiques et développement du pouvoir dans un va-et-vient incessant entre motifs individuels et trajectoire collective. L'œuvre est ainsi ponctuée de situations de déviances personnelles et égoïstes qui se muent en des temps de remise en question et de déconstruction de l'ordre régnant, pour finalement évoluer vers des mouvements de ré-institutionnalisation au fur et à mesure du dévoilement d'enjeux de plus en plus amples. Cette structure narrative correspond aux phases successives d'une transmutation alchimique, ce qui permet à l'auteure de filer cette métaphore sur plusieurs niveaux. Il serait intéressant d'enrichir davantage le présent chapitre à la lumière d'un travail comparatif avec d'autres œuvres, afin de questionner de manière plus systématique et documentée l'utilisation fictionnelle de la recherche scientifique comme levier de refonte du monde social et politique.

Bibliographie

Anders G. (1956/2002), *L'Obsolescence de l'homme. Sur l'âme à l'époque de la deuxième révolution industrielle*, Paris, Éditions Ivrea.

Arakawa H. (2005-2011), *Fullmetal Alchemist*, Paris, Éditions Kurokawa.

Barkman A. (2010), Did Santa Die on the Cross ?, *in* Steiff J., Tamplin T.D. (dir.), *Anime and Philosophy. Wide Eyed Wonder*, Chicago / La Salle, Open Court Publishing Company, p. 105-119.

Beaud S. & Weber F. (1997/2010), G*uide de l'enquête de terrain*, Paris, La Découverte.

Boillat A. (2009), La « diégèse » dans son acception filmologique. Origine, postérité et productivité d'un concept, *Cinémas : revue d'études cinématographiques*, vol.19, n° 2-3, p. 217-245.

Chandler B. (2010), Alchemic Heroes, *in* Steiff J., Tamplin T.D. (dir.), *Anime and Philosophy. Wide Eyed Wonder*, Chicago / La Salle, Open Court Publishing Company, p. 171-180.

Cherdel P. (2002), M, comme manga. Un abécédaire, *Vacarme*, n° 21, p. 71-78.

Girl's Gotta Have Guts : Representation of Women in Hiromu Arakawa's Manga », http://www.themarysue.com/hiromu-arakawa-part-three-women/ consulté le 12/10/2016.

Détrez C. (2011), Des *shonens* pour les garçons, des *shojos* pour les filles ? Apprendre son genre en lisant des mangas, *Réseaux*, n° 168-169, p. 165-186.

Donovan C. (2014), A Girl's Gotta Have Guts : Representation of Women in Hiromu Arakawa's Manga, http://www.themarysue.com/hiromu-arakawa-part-three-women/ consulté le 12/10/2016.

Haas D. (2010), Why Nice Princesses Don't Always Finish Last, *in* Steiff J. & Tamplin T.D. (eds.), *Anime and Philosophy. Wide Eyed Wonder*, Chicago / La Salle, Open Court Publishing Company, p. 121-130.

Hutin S. (2011), *L'alchimie*, Paris, Presses Universitaires de France.

Ito K. (2015), La science « occidentale » sous la restauration Meiji. Mimétisme ou appropriation intelligente ?, *in* Raj K., Sibum O. H. (dirs.), *Histoire des sciences et des savoirs. Modernité et globalisation*, Paris, Éditions du Seuil, p. 347-365.

Kahn D. (2016), *Le fixe et le volatil. Chimie et alchimie, de Paracelse à Lavoisier*, Paris, CNRS Éditions.

Koyama-Richard B. (2010), *L'animation japonaise : du rouleau peint aux Pokémon*, Paris, Flammarion.

Lebas F. (2009), Le manga, mode exploratoire des « mondes (fictionnels) flottants », *Sociétés*, n°106, p. 45-56.

Marcano A. (2016), The Hidden Philosophy in Anime : "Fullmetal Alchemist Brotherhood", https://www.inverse.com/article/17504-fullmetal-alchemist-brotherhood-anime-philosophy consulté le 03/07/2016.

Mergey P. J. G. (2005), L'uchronie : l'histoire au service de la fiction, *in* Silhol L., Valls de Gomis E. (dir.), *Fantastique, fantasy, science-fiction. Mondes imaginaires, étranges réalités*, Paris, Éditions Autrement.

Michaud N. (2010), Is Al Still Ed's Brother or Is He Already Dead?, *in* Steiff J., Barkman A. (dir.), *Manga and Philosophy. Fullmetal Metaphysician*, Chicago / La Salle, Open Court Publishing Company, p. 141-148.

Rasmussen A. (2015), Sciences et guerres, *in* Bonneuil C., Pestre D. (dirs.), *Histoire des sciences et des savoirs. Le siècle des technosciences*, Paris, Éditions du Seuil, p. 47-65.

Shapin S. (2015), Figures de scientifiques, *in* Bonneuil C., Pestre D. (dir.), *Histoire des sciences et des savoirs. Le siècle des technosciences*, Paris, Éditions du Seuil, p. 26-45.

Sheppard H. J. (1962), The Ouroboros and the Unity of Matter in Alchemy : a Study in Origins, *Ambix*, vol.10, n° 2, p. 83-96.

Terjesen A. (2010), Why Are There so Few Superhero Manga ?, *in* Steiff J., Barkman A. (dir.), *Manga and Philosophy. Fullmetal Metaphysician*, Chicago / La Salle, Open Court Publishing Company, p. 53-68.

Vincent F. (2009), La structure initiatique du manga. Une esquisse anthropologique du héros, *Sociétés*, n°106, p. 57-64.

Wittkower D. E. (2010), Human Alchemy and the Deadly Sins of Capitalism, *in* Steiff J. & Tamplin T.D. (eds.), *Anime and Philosophy. Wide Eyed Wonder*, Chicago, Open Court Publishing Company, p. 205-217.

Institutions simiennes ou humaines, mêmes combats ? Analyse de la saga *La Planète des Singes*

Jean-Luc Gangloff & Vincent Helfrich

En 1963, Pierre Boulle publie l'un de ses plus gros succès de librairie intitulé *La Planète des Singes.* À cette époque, celui qui est l'auteur d'un autre roman destiné à la postérité, *Le pont de la rivière Kwaï,* est déjà un habitué des récits d'anticipation et de science-fiction. En effet, il a publié plusieurs nouvelles au cours des années 1950-1960 ayant pour thèmes le voyage dans le temps ou l'existence des robots. Son parcours est riche en expériences diverses : licencié ès sciences, il a été ingénieur électricien, planteur de caoutchouc, baroudeur en Asie, prisonnier de guerre, etc. Son intérêt pour le genre de la science-fiction (de Jonathan Swift à Jules Verne) et sa passion pour la question de l'évolution des espèces (des travaux de Darwin aux spéculations de Teilhard de Chardin) sont autant d'éléments qui ont influencé ses écrits, même s'il ne se considère pas lui-même comme un écrivain de SF[1].

Notre propos, dans le présent chapitre, consiste à évaluer l'intérêt du roman de Boulle et de quelques-unes des œuvres dont elle est la pierre fondatrice, à l'aune d'une thématique déterminée, « Institutions et déviances ». Celle-ci a constitué l'objet d'une année de séminaire dont plusieurs chapitres du présent ouvrage sont issus. Avant d'entrer dans le vif du sujet, nous préciserons d'abord dans quel cadre les œuvres auxquelles nous ferons référence s'inscrivent, à savoir celui d'une saga aux multiples développements. Nous aborderons ensuite successivement la question de la place des institutions scientifiques dans cette saga et les formes de déviance que constitue l'activité de certains personnages dans quelques œuvres déterminées.

---

[1] Voir sur ce point l'entretien qui figure en préface de l'édition de 1973 de *La Planète des Singes* (Boulle 1973).

1. La naissance d'un univers fictionnel : la saga *POTA*

L'histoire du livre de Pierre Boulle débute pour le lecteur avec un couple de voyageurs interplanétaires (Jinn et Phyllis) qui découvrent un manuscrit dans une bouteille à la dérive. Ce dernier, dont la lecture par les deux voyageurs constitue la matière de l'histoire principale du roman, rapporte un témoignage, celui d'un voyage spatial et de ce qui s'est ensuivi pour le protagoniste qui en rapporte les détails. Trois explorateurs humains – le professeur Antelle, le physicien Arthur Levain et le journaliste Ulysse Mérou – voulant se rendre sur l'étoile Bételgeuse (Alpha d'Orion) ont dû poser, contraints et forcés, leur fusée sur une planète de ce système qu'ils ont baptisée Soror. Leur périple a eu pour date de départ l'année 2500. Point capital : sa durée relative a été de deux années du point de vue des trois astronautes alors que parallèlement, 350 années se sont écoulées sur Terre. Sur la planète inconnue, les trois personnages sont rapidement confrontés à une réalité qui les abasourdit : les singes y dominent les autres espèces, y compris l'espèce humaine. Les membres de cette dernière en sont restés à un degré de primitivité qui est celui des singes vivant sur Terre : ils ne sont pas dotés du langage articulé, ils n'ont pas développé de techniques outillées ni de pensée conceptuelle élaborée, etc. Les singes, en revanche, se répartissent selon les règles d'une hiérarchie sociale complexe en trois castes (gorille, orang-outan et chimpanzé). Apeurés, incapables d'anticiper à l'échelle collective les intentions des singes à leur égard, les êtres humains servent de gibier pour la chasse, activité caractérisant les gorilles soldats. Ils sont également utilisés comme cobayes pour les expériences psychologiques menées par les chimpanzés et les orang-outans. Après de nombreuses péripéties[2], Ulysse Mérou, l'auteur du manuscrit lu par Jinn et Phyllis, parvient à quitter la planète des singes pour retrouver une planète Terre vers l'an 3200 (après 700 ans de voyage aller-retour) : malheureusement pour lui, dans l'intervalle de temps passé entre son départ et son retour, l'évolution des espèces a abouti à une domination par les singes de

[2] Le livre accorde une large place à la narration de l'apprentissage par Ulysse Mérou de la langue des singes. L'accent est également mis sur la compréhension par le personnage du fonctionnement global de la société simienne, et en particulier du développement de ses sciences et techniques.

notre planète également. Le roman s'achève sur l'attitude d'incrédulité de Jinn et Phyllis à l'égard du texte qu'ils viennent de lire : le lecteur découvre, à ce point de l'œuvre, que ces derniers sont également deux singes, pour lesquels l'idée d'une humanité intelligente semble hautement improbable.

Dans les paragraphes qui suivent, nous donnerons à voir brièvement la manière dont le récit inaugural de *La Planète des Singes* écrit par Pierre Boulle a donné naissance à un véritable univers fictionnel. Cette expression vise ici à désigner l'ensemble des multiples adaptations de l'œuvre originale, dont les formes empruntent à des supports artistiques variés (films cinématographiques, bande dessinée, série télévisée, etc.). Elle renvoie également au souci de cohérence globale que la somme de ces productions semble conserver d'un point de vue diégétique (temporalité, références croisées, etc.). De surcroît, l'univers fictionnel ainsi constitué au fil des décennies, trouve un renfort appréciable en vue de sa pérennisation, dans le fait même de l'existence d'une « communauté de fans », développant ses propres adaptations (BD non publiées) et ses théories sur la saga (publications de pages *web* ou d'ouvrages à prétention analytique).

1.1. La cohérence des multiples adaptations

Depuis sa publication en 1963, le roman de Pierre Boulle a engendré de multiples adaptations cinématographiques, télévisuelles et en bande dessinée. Fait notable, la plupart de ces adaptations s'éloignent largement de la trame narrative et du système des personnages proposé dans le roman de Pierre Boulle[3]. Celui-ci ne fournit en définitive que les grands traits constituant une esquisse pour l'ensemble de cette saga *POTA*. Le tableau 1 figurant ci-dessous présente une partie[4] de ces adaptations et permet de constater que ce sont essentiellement les films qui ont donné le coup de pouce incitant à concevoir la plupart des autres

---

[3] Seule une adaptation BD hongroise « *A Majmok Bolygoja / The Monkey Planet* » de 1981 reprend fidèlement le roman de Pierre Boulle.

[4] Notre tableau ne prend pas en compte les multiples rééditions de certaines BD, à l'image de la saga Marvel US, Marvel UK et des multiples traductions nationales (autres que LUG en France). La saga est constituée, à ce jour, d'environ 200 œuvres (huit films, une douzaine de romans et plus de 180 *comics*).

récits (ceux qui recourent à des modes d'expression artistique tels que la BD ou le récit livresque). La cohésion apparente de l'ensemble repose sur le fait que les adaptations entretiennent des liens plus ou moins forts sur le plan de la diégèse (reprise, suite, *prequel*) et qu'elles reprennent toutes quelques grands axes thématiques (la question de l'évolution des espèces, l'opposition entre science et religion, la mise en miroir de la nature humaine, le thème de l'apocalypse, etc.).

On peut ainsi identifier des adaptations directes des films, qui peuvent traiter l'intrigue de ces derniers selon les potentialités spécifiques offertes par leur format, et mettre l'accent sur des aspects différents[5] des histoires initiales. Au-delà de ces adaptations directes, on trouve également certaines histoires originales, qui développent des séquences d'événements supposées être survenues dans le « blanc » diégétique entre deux films[6] : c'est le cas par exemple avec la longue période qui sépare *la Bataille de la Planète des singes* (autour de 2020) du récit initial de *la Planète des singes* (l'an 3978). Il en va de même avec les œuvres gravitant autour du film de Tim Burton dont l'action se déroule en 2029 et en 5021 sur la planète Ashlar, et qui est considéré par certains comme une saga à part.

Œuvres	Supports	Commentaires
La Planète des singes (1963) de Pierre Boulle	Livre	Œuvre initiale de la saga très peu liée aux autres (intrigue entre 2500 et 3200)
La Planète des singes (1968) de Franklin J. Schaffner	Film	Première adaptation cinéma et véritable base de la saga.

[5] Par exemple, la première partie assez longue du film de 1968, qui présente la découverte et la traversée de la zone interdite par les astronautes, n'occupe que quelques planches du premier volume *Marvel* consacré à la saga (1974). Inversement, le départ des trois singes Cornélius, Zira et Milo vers la Terre de 1973, abordé en quelques minutes dans le film de 1971, fait l'objet d'un traitement bien plus détaillé dans l'album n° 3 de *Boom! Comics* de 2012.

[6] Par exemple, la série de *comics* de 2014, *The dawn of the Planet of the apes* chez *Boom* traite les événements survenus entre les péripéties rapportées dans le film de 2011 (les origines) et celles figurant dans le film de 2014 (l'affrontement).

		(intrigue en 1972 puis 3978)
Saru no Wakusei (1968) de Jôji Enami publié dans Bessatsu Bôken'Ô	Manga	Adaptation du film de 1968
Le Secret de la planète des singes (1970) de Ted Post	Film	Suite directe du film de 1968
Beneath the Planet of the Apes (1970) de Michael Avallone	Livre	Adaptation du film de 1970
Beneath the Planet of the Apes (1970) d'Alberto Giolitti chez Gold Key Comics	BD	Adaptation du film de 1970
Les Évadés de la planète des singes (1971) de Don Taylor	Film	Suite du film de 1970 (intrigue en 3978 puis 1973)
Saru no Wakusei (1971) de Minoru Kuroda dans Tengoku Zôkan en juin 1971	Manga	Adaptation du film de 1968
La Conquête de la planète des singes (1972) de J. Lee Thompson	Film	Suite du film de 1971 (intrigue en 1990)
Escape from the Planet of the Apes (1973) par Jerry Pournelle	Livre	Adaptation du film de 1973
La Bataille de la planète des singes (1973) de J. Lee Thompson	Film	Suite du film de 1972 (intrigue en 2020)
Battle for the Planet of the Apes (1973) de David Gerrold	Livre	Adaptation (simultanée) du film de 1973
Saigo no Saru no Wakusei (1973) de Mitsuru Sugaya dans Weekly Shōnen Champion	Manga	Adaptation du film de 1973
Conquest of the Planet of the Apes (1974) de John Jakes	Livre	Adaptation du film de 1972
La planète des singes (1974) CBS 14 épisodes ou 5 épisodes longs	Série TV	Histoire originale mais proche de la trame des deux premiers films (intrigue en 3085)
Planet of the Apes (1974-1977) chez Marvel en 29 volumes	BD	Adaptation autour des 5 films
Return to the Planet of the Apes (1975) NBC 13 épisodes	Série d'animation	Un mélange des personnages secondaires des films et de la série TV (intrigue en 3479)
Adventures on the Planet of the	BD	Adaptation des films de

Apes (1975-1976) chez Marvel		1968 et 1970
Planet of the Apes ; Beneath the Planet of the Apes ; Escape from the Planet of the Apes ; Battle for the Planet of the Apes Book and Record Set (1975) chez Power Records	BD + vinyle	Adaptation des quatre premiers films en format livre-disque
Brown & Watson 'Planet of the Apes' Annual (1975-1977)	BD	Adaptation de la série TV
El Planeta De Los Simios (1977) chez Editorial Mo.Pa.Sa (Argentine) en 7 vol.	BD	Adaptation de la série TV
Planète des singes (1977-1978) chez LUG en 19 volumes.	BD	Adaptation partielle de la saga Marvel (US et UK)
Urchak's Folly, Forbidden Zone, Ape City, Blood of the Apes, Ape Nation, Sinfather, Planet of the Apes (1990-1993) chez Adventure Comics	BD	6 mini-séries originales (intrigue entre 2140 et 2150) et une série longue
A Majmok bolygója (1981) Hongrie	BD	Adaptation du roman
La Planète des singes (2001) de Tim Burton	Film	Nouvelle adaptation du roman (intrigue en 5021)
Planet of the Apes (2001) de William T. Quick	Livre	Adaptation du film de 2001
Planet of the Apes: The Fall (2002) de William T. Quick	Livre	Histoire originale avant les événements du film de 2001
Planet of the Apes: Colony (2002) de William T. Quick	Livre	Histoire originale avant les événements du film de 2001
Planet of the apes (2001-2002) chez Dark Horse comics (6 vol.)	BD	Adaptations autour du film de 2001 (intrigue entre 5020-5040)
Revolution on the Planet of the Apes (2005-2006) chez MR Comics (6 vol.)	BD	Intrigue entre le film de 1972 et le film de 1973
Betrayal of the Planet of the Apes (2011) chez Boom!	BD	Histoire originale 20 ans avant le film de 1968
La Planète des singes : Les Origines (2011) de Rupert Wyatt	Film	*Prequel* sur les origines de la Planète des singes
La Planète des singes (2012-2013)	BD	Histoire originale se

de Daryl Gregory en 3 volumes chez EP éditions		déroulant 1300 ans avant le roman
Planet of the Apes: Cataclysm (2012) chez Boom!	BD	Histoire originale huit ans avant le film de 1968
La Planète des singes : L'Affrontement (2014) de Matt Reeves	Film	Suite du *prequel* de 2011
The dawn of the Planet of the apes (2014) chez Boom!	BD	Histoire originale située entre celle des films de 2011 et 2014
War for the Planet of the Apes (2017) de Matt Reeves (projet)	Film	Suite du film de 2014

Tableau 1 : Les multiples adaptations de la saga de la Planète des singes

1.2. L'existence de fan theories *: le cas de la temporalité de la saga*

La temporalité – ou les temporalités – de la saga de la Planète des singes couvre une période très vaste entre 1972 et 3879 sur Terre, voire 5040 sur Ashlar (dans l'adaptation de Tim Burton et les productions qui en sont dérivées). De plus, comme les adaptations ont des origines diverses, elles ne sont pas toujours cohérentes (Handley 2008, p. XII). Cependant, la communauté des fans de la saga cherche à maintenir sur ce point une certaine exigence à travers les *fan theories*. Ainsi, une des hypothèses[7] récurrentes dans les différentes chronologies proposées est l'existence de deux temporalités parallèles (voir sur ce point la figure 1). La première (de 1972 à 3879) retrace les évènements qui

[7] En réalité, il existe une opposition entre les défenseurs d'une *chronologie circulaire* et ceux qui adhèrent à l'idée d'une *double chronologie avec réalité alternative* (Handley 2008, p. XI), les deux approches trouvant leur point de départ avec le voyage dans le temps des héros simiens Zira, Cornélius et Milo dans le film de 1971. On pourrait également envisager une troisième voie interprétative évoquée par Handley (*Ibid.*, p. XI) : celle-ci repose sur le *concept de canonicité*, dans lequel certaines œuvres sont considérées comme relevant de la « réalité » (par exemple, les cinq films originaux), les autres ayant un statut d'apocryphe (par exemple, la série télévisée).

conduisent la Terre à devenir la Planète des singes, sans l'intervention des héros du film de 1968 (notamment l'astronaute Taylor et les singes Zira et Cornelius). Ce fil diégétique peut valoir pour les films de 2011 et de 2014, certains récits de BD (par exemple, *Boom! Comics*), voire en partie le film de 2001 de Tim Burton. La seconde temporalité (de 1973 à 5040) correspond à un second fil diégétique. Celui-ci dépeint une réalité parallèle, s'instaurant à la suite du voyage dans le temps de Zira et de Cornélius, les deux scientifiques chimpanzés, un an après le départ de Taylor en 1972 (film de 1971). Cette seconde réalité constitue la temporalité des films de 1971, 1972 et 1973 ainsi que des adaptations en BD associées (certains *Marvel Comics*, les *MR Comics*, etc.). Dans la représentation de cette réalité parallèle, le futur de la planète sera différent, bien que dominé par les singes. Cela offre des virtualités narratives assez nombreuses afin de combler le « blanc » diégétique entre 2020 et 3979. L'univers des *comics* les a largement exploitées dans le cadre de ses différentes adaptations (guerres multiples, singes robots, singes pirates, singes chevaliers en armure, monstres divers, extra-terrestres, etc.). Certains fans utilisent même cette réalité alternative afin d'expliquer le paradoxe de la fin du film de Tim Burton[8], lorsque le héros retourne dans le passé sur une planète Terre dominée par les singes. Même si l'ensemble de cette chronologie se révèle discutable, car l'univers *POTA* échappe complètement aux différents auteurs pris individuellement, elle permet tout de même d'avoir un aperçu du vaste champ temporel au sein duquel les œuvres se déploient, et surtout de voir comment les fans essaient de maintenir la cohérence d'ensemble de la saga.

---

[8] Cette hypothèse, que nous reportons sur la figure 1, a été émise dans le cadre d'un article de *fan theories* intitulé : « *A Unified Theory Of the Planet of the Apes* » (https://www.reddit.com/r/FanTheories/comments/2b3hl6/a_unified_theory_of_the_planet_of_the_apes/). Une telle approche reste critiquable : l'adaptation de 2001 peut également être interprétée comme une histoire déconnectée des autres récits de la saga *POTA*, notamment parce que l'action qui s'y déroule se situe beaucoup plus tard dans le temps (5021) et se développe sur une autre planète (Ashlar). Elle a donc sa propre origine : le crash de la station Oberon en 2029 sur Ashlar. Cependant, la fin du film, ainsi que le retour sur Terre du héros en 2029, peuvent se rattacher à la saga initiale, au-delà d'un simple clin d'œil au roman de Pierre Boulle.

Pour finir sur ce point, il est intéressant de noter que la seule œuvre absolument incompatible avec les autres, sur le plan chronologique, est le roman de Pierre Boulle. En effet, dans ce dernier, le voyage dans l'espace débute en 2500 et s'achève en 3200 (voir l'axe allant de 2500 à 3200 sur la figure 1). Il n'existe aucun doute quant au fait que la Planète des singes n'est pas la Terre dans le roman. Ce décalage peut s'expliquer par le fait que le film de 1968 marque la véritable naissance de l'univers *POTA* et que ce dernier prend des libertés conséquentes par rapport au roman. À ce sujet, notons que Pierre Boulle a été sollicité par Hollywood pour le film. Mais la plupart de ses idées[9] n'ont pas été retenues et les modifications de l'histoire ne l'ont pas convaincu. Boulle a également rédigé un scénario devant permettre la réalisation d'une suite au film de 1968, intitulée *La planète des hommes*. Ce scénario n'a finalement pas été exploité dans le cadre du film de 1970. Par certains aspects, c'est bien plutôt le film de Tim Burton qui se révèle le plus proche du livre de Pierre Boulle. C'est aussi pour cette raison qu'il s'éloigne davantage de la saga et qu'il a pu susciter des critiques de la part de certains fans :

> « Quoique le film de Burton reposant sur le livre de Boulle, *La Planète des singes*, n'ait pas donné lieu à des dithyrambes de la part des fans ou de la critique, j'apprécie le défi consistant à essayer de travailler à partir d'un matériau impossible (*trying to work in the unworkable*) – de surcroît, les *comics* et les textes qui sont issus de ce film sont plutôt appréciables (bien plus que le film) et ignorer ces productions serait de mauvais goût. » (Handley 2008, p. XIII)[10].

Le lecteur peut le constater : ces réflexions émanant de la communauté des fans relèvent quasiment de l'ordre de la théorie littéraire. Elles portent sur la – ou les – temporalité dans laquelle s'inscrivent les différents épisodes de la saga, quel que soit le mode d'expression artistique qui constitue leur support. Elles prennent également pour objet le traitement paradoxal de

---

[9] Par exemple, Pierre Boulle souhaitait que l'aéronef prenne la forme d'un jardin suspendu pour s'éloigner des représentations de la fusée de l'époque (voir l'entretien figurant dans l'édition de 1973 du roman). On relèvera au passage le fait que cette idée non retenue est développée dans le film *Interstellar* en 2014 (colonie *Cooper station*).

[10] Traduction personnelle.

l'œuvre originale de Boulle ou du film de Burton. Ce sont là autant de signaux du caractère autonome que semble acquérir cet univers fictionnel par rapport à ses auteurs et leurs contributions individuelles.

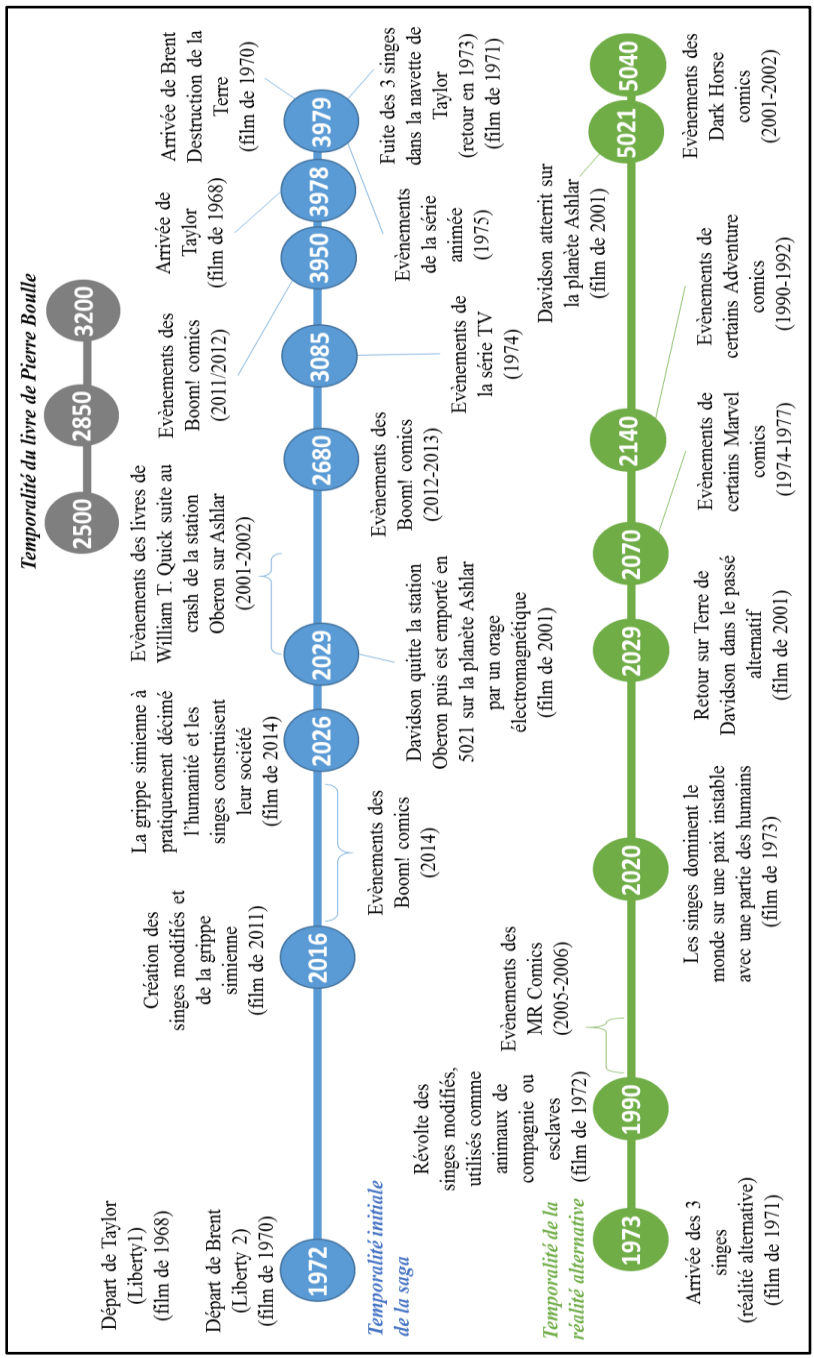


Fig. 1 : Proposition de chronologie de la saga *POTA*

2. Institutions et déviances humaines et simiennes

2.1. Le corpus pertinent

Par rapport au vaste ensemble de productions qui constitue la matière actuelle de la saga, l'analyse que nous allons proposer dans le cadre de cette partie de notre chapitre va considérablement réduire le champ d'investigation. Afin de déterminer comment la science y est représentée en tant qu'institution, nous concentrerons notre attention sur les œuvres du corpus initial qui sont, de ce point de vue, les plus significatives. Le roman de Pierre Boulle (1963) et le premier film inspiré de celui-ci, réalisé par Franklin J. Schaffner avec Charlton Heston dans le rôle principal (1968), donnent à voir un fonctionnement institutionnel de la science qui revêt notamment la forme d'une activité de laboratoire, et donc d'une recherche présentée ouvertement comme expérimentale et réglée par des protocoles strictement établis. Cette science est en l'occurrence un équivalent de la psychologie telle qu'elle s'est développée chez les êtres humains dans la première moitié du XXe siècle. Le film *La Planète des singes. Les origines*, réalisé par Rupert Wyatt (2011), se révèle également consistant à bien des égards lorsqu'on choisit de lui appliquer le filtre d'une analyse plaçant le concept d'institution au premier plan. Mais la science représentée cette fois est, près de cinquante ans après les œuvres précitées, la recherche biomédicale, et non plus l'étude du comportement d'autres espèces vivantes. On peut ainsi percevoir, des deux premières œuvres à la troisième, un glissement des préoccupations que l'on pourrait considérer comme révélateur. Un tel glissement est courant dans la plupart des sagas ou des séries d'œuvres proposant des personnages récurrents : la configuration initiale des personnages et leurs caractéristiques sont modelées de fait par les préoccupations métaphysiques, politiques et sociales contemporaines de chaque réalisation. Pour prendre un autre exemple : dans la BD originelle datant de 1962, Spiderman subit la morsure d'une araignée radioactive. Dans le film de Sam Raimi (2002), l'araignée a subi des manipulations génétiques. Les craintes à l'échelle collective ont vu se déplacer leur centre de gravité : la question du contrôle ou de l'absence de contrôle des centrales nucléaires a été remplacée par des préoccupations similaires relatives aux manipulations génétiques. Ainsi, chaque époque voit se développer une perspective – sinon originale, du moins renouvelée – à partir de la

configuration des personnages commune à l'ensemble des adaptations. Cette configuration, dans le cas de la saga *POTA*, a pour constituant essentiel le rapport d'inversion entre êtres humains et singes quant à leur rapport au monde, aux autres et à eux-mêmes. Ce rapport d'inversion permet d'interroger ce qu'il en est, notamment en ce qui concerne l'établissement d'une ligne de fracture, jugée infranchissable ou non, entre nature et culture. Il est également l'occasion d'une mise en relief de la définition particulière des relations de pouvoir instaurées, au fil des siècles, au sein de l'espèce humaine – la transposition aux espèces simiennes fonctionnant comme une loupe grossissante. Dans les œuvres de notre corpus restreint, c'est plus particulièrement l'articulation entre pouvoir et savoir qui se révèle centrale : le lecteur ou le spectateur se voit révélé – par le déplacement interspécifique propre à la saga – la manière dont la science a constitué, de manière délibérée ou en étant instrumentalisée par le politique, un outil de contrôle susceptible d'engendrer des conséquences incontrôlables. Et de ce point de vue, les attentes à l'égard de chaque discipline scientifique ont évolué. La psychologie behavioriste de la première moitié du XXe siècle, telle qu'elle apparaît dans le roman de 1963 et dans le film de 1968, s'est vue détrônée de sa prétention à connaître pour programmer, et conséquemment prédire, le comportement des individus par d'autres branches de la même discipline. Demeure l'ambition, présente dans les deux récits de fiction, de développer une étude du comportement d'autres espèces afin de découvrir leurs limites relatives et d'en tirer des conclusions quant à l'évolution des espèces en général. De leur côté, les sciences biomédicales, représentées dans le film de 2011, ont effectivement le vent en poupe, aussi bien du côté des instances de gouvernement des pays occidentaux que du côté de l'imaginaire collectif, quant à l'éradication définitive de pathologies jusque-là incurables, au moyen de vaccins. Cette aspiration à une victoire potentielle de la science sur ce qui apparaît comme une fatalité provisoire engendre comme contrepartie la crainte d'une perte de contrôle des moyens nouvellement créés, ce qui se traduit dans le film par un spectaculaire déclin de l'espèce humaine.

2. 2. Le concept d'institution

Avant de préciser ce qu'il en est des institutions simiennes dans les trois œuvres du corpus, indiquons brièvement ce qu'il faut

entendre par « institution » et plus précisément, comment au sein de celle-ci, un conflit est toujours susceptible d'émerger. La perspective que nous allons adopter est celle qui est plus longuement développée dans le chapitre du présent volume, intitulé « Rebelles malgré eux ? Quelques personnages de médecin dans l'œuvre d'Osamu Tezuka » (Allamel-Raffin & Gangloff). Elle a été exposée par le sociologue Luc Boltanski dans un article paru en 2008. Le point de départ de l'analyse part d'un constat : les êtres humains accomplissent des actions en commun. L'accomplissement d'une tâche a dès lors notamment la caractéristique suivante : chaque personne engagée dans le cours d'actions agit comme si elle savait de quoi il retourne en présupposant qu'il en va de même pour tous les autres. La coordination de l'ensemble des actions doit être réalisable et normalement couronnée de succès (Boltanski 2008, p. 21). Les institutions peuvent ainsi fonctionner sur le principe du cela-va-de-soi. La fin que l'on vise est primordiale et pour cette raison, les individus ont tendance à faire preuve d'un certain degré de tolérance : on ferme les yeux sur la diversité des façons de faire, des usages et des interprétations. Ces caractéristiques définissent le registre que Boltanski désigne au moyen de l'adjectif « *pratique* ». Mais que se passe-t-il en cas de dispute ? Dès lors que celle-ci ne peut plus être esquivée, il faut concevoir la possibilité d'un autre registre, le registre *métapragmatique*. Celui-ci se caractérise d'abord par un haut niveau de réflexivité. Les individus n'agissent plus seulement en commun à l'occasion d'une tâche à accomplir, en se limitant à la coordination par rapport à des repères. L'attention, maintenant, est centrée sur l'action elle-même en tant qu'action, sur ses modalités et sur ses conditions de possibilité. Il ne s'agit plus seulement de faire, mais de se demander : que faisons-nous ? Comment faut-il le faire ? Dès lors, suggère Boltanski, on va avoir besoin d'institutions. Ainsi, un jury d'universitaires par exemple, ayant pour tâche de classer des dossiers, peut avoir des doutes quant à la qualité de son travail de sélection. Les membres du jury sont alors dans le cas de figure suivant : une situation-occurrence (ce qu'ils sont en train de faire) n'est pas conforme à ce qu'ils conçoivent comme une situation-type, à savoir la référence pertinente en matière de conduite de l'action (ce que doit être un « vrai » jury en la circonstance). Les universitaires se sont engagés, dès lors qu'ils s'interrogent sur les conditions à remplir pour que leur activité soit légitime, dans un

registre métapragmatique. Ce qui est en jeu, c'est un processus de qualification qui fixe le rapport entre une forme symbolique et deux états de choses : un état de choses correspondant à une situation-type, et d'autre part, un état de choses correspondant à une situation-occurrence. Par ailleurs, ce qui doit être déterminé, ce sont les conséquences, dans la réalité, de l'écart de la situation-occurrence par rapport à la situation-type : en d'autres termes, il faut établir la possibilité d'une distinction entre un bon usage et un usage transgressif. Boltanski pose la question : qui peut forger les qualifications mobilisables à chaque fois dans l'action ? En cas de dispute, la seule solution semble donc être de confier la tâche de dire ce qu'il en est de ce qui est à un être sans corps. C'est là la définition que Boltanski propose de l'institution : Une institution est ainsi « *un être sans corps à qui est déléguée la tâche de dire ce qu'il en est de ce qui est*. » (Boltanski 2008, p. 26)

2.3. Comment les institutions simiennes sont-elles représentées dans le roman de Pierre Boulle et dans le film de Franklin J. Schaffner ?

Après avoir été capturé au cours d'une chasse menée par des gorilles armés, le héros Ulysse Mérou a la surprise de se retrouver dans un laboratoire de recherche au titre de cobaye, en compagnie d'autres êtres humains. Ceux-ci, habitants de la planète sur laquelle Mérou a échoué, sont nus et ne semblent pas dotés de la capacité à parler. Mérou découvre bientôt Zira, une femelle chimpanzé qui possède le titre de docteur en étude du comportement humain.

Dans le contexte de la recherche scientifique telle qu'elle est représentée dans le roman, les rôles sont clairement distribués – et ils le sont même par-delà les murs du laboratoire, au sein de la société des singes. Dans le dialogue suivant entre Ulysse et Zira, on voit apparaître clairement cette distribution :

> « Presque toutes les grandes découvertes, affirma-t-elle avec véhémence, ont été faites par des chimpanzés.
>
> - Y aurait-il des castes parmi les singes ?
>
> - Il y a trois familles distinctes, tu t'en es bien aperçu, qui ont chacune leurs caractères propres : les chimpanzés, les gorilles et les orangs-outans. Les barrières de race, qui existaient autrefois, ont été abolies et les querelles qu'elles suscitaient apaisées, grâce surtout aux campagnes menées par les chimpanzés. Aujourd'hui, en principe, il n'y a plus de différences entre nous.

> - Mais la plupart des grandes découvertes, insistai-je, ont été faites par des chimpanzés.
>
> - C'est un fait.
>
> - Et les gorilles ?
>
> - Ce sont des mangeurs de viande, dit-elle avec dédain. Ils étaient autrefois des seigneurs et beaucoup ont gardé le goût de la puissance. Ils aiment organiser et diriger. Ils adorent la chasse et la vie au grand air. Les plus pauvres se louent pour des travaux qui exigent de la force.
>
> - Quant aux orangs-outans ?
>
> Zira me regarda un moment, puis éclata de rire.
>
> Ils sont la science officielle, dit-elle. Tu l'as déjà constaté et tu auras bien d'autres occasions de le vérifier. Ils apprennent énormément de choses dans les livres. Ils sont tous décorés. Certains sont considérés comme des lumières dans une spécialité étroite, qui demande beaucoup de mémoire. Pour le reste… » (Boulle 1963, p. 92-93)

Par rapport au registre métapragmatique, qui est celui de la discussion que poursuivent les individus à propos de ce qu'il faut faire, et qui porte donc sur les modalités de l'action légitime, le roman de Boulle et le film de Schaffner présentent un conflit entre les orangs-outans et les chimpanzés, entre la science livresque et la science novatrice. Mais les choses ne sont pas tout à fait aussi simples.

L'ensemble des recherches menées au sein des laboratoires par les singes relève, dans le cadre du roman, de la psychologie expérimentale comportementaliste. En quoi consiste celle-ci, qui a connu son heure de gloire tout au long de la première moitié du XXe siècle, jusque dans les années 1960 ? Au sein de ce courant, les chercheurs se sont appliqués à créer chez des sujets d'expérience humains ou animaux (rats, pigeons et chiens notamment), différents types de conditionnement, c'est-à-dire de rapport automatique et donc devenu réflexe entre un stimulus et une réaction à ce dernier. On distingue notamment le conditionnement pavlovien (par exemple, celui qui résulte de l'association du son d'une clochette et de la présence de nourriture pour aboutir à une réaction de salivation) du conditionnement opérant (par exemple, des chocs électriques sur les barreaux de la cage pour créer une réaction d'aversion).

Dans le roman de Boulle, les singes pratiquent également des expérimentations caractéristiques d'un autre courant de la psychologie de la première moitié du XXe siècle, le courant gestaltiste ou psychologie de la Forme : une des plus fameuses est celle des quatre caisses qu'il s'agit de superposer pour parvenir à un régime de bananes accroché au plafond. D'autre part, et cela renvoie à une démarche présente depuis les origines de la psychologie et qui connaît depuis quatre décennies un essor au travers des recherches menées dans les neurosciences, on trouve dans le roman de Boulle une évocation de la pratique des études portant sur le cerveau humain. Ainsi, l'ensemble des sciences du comportement, tel que ce domaine pouvait être appréhendé au début des années 1960, est présenté par Boulle dans son ouvrage. Sur ce point, le film de Schaffner se montre beaucoup plus elliptique.

Y a-t-il une critique en creux dans le roman et dans le film de ces courants de la psychologie, de leurs présupposés, de leurs méthodes et de leurs finalités ? Un point frappant est que le personnage d'Ulysse Mérou et son équivalent cinématographique, le personnage de Taylor, ne parviennent pas, à l'occasion des expérimentations menées, à faire prendre conscience aux scientifiques simiens du fait qu'ils possèdent certaines capacités (conscience de second ordre[11], utilisation non stéréotypée du langage, etc). C'est probablement parce que, pour l'essentiel, ces expérimentations conduites dans le champ de la psychologie visent à mettre en évidence des automatismes pour lesquels on n'a pas à postuler l'existence d'une vie mentale dépassant les niveaux les plus élémentaires. Le personnage d'Ulysse Mérou, pour caractériser l'attitude des orangs-outans, rappelle le principe de C. L. Morgan :

> « Je fus encore incité à subir devant eux les tests où je m'étais montré si adroit. Le dernier consistait à ouvrir une boîte fermée par

[11] Par conscience de second ordre, on entend la capacité, pour un être vivant donné, de pouvoir développer des pensées relatives à ce qu'il pense. Par rapport à une conscience de premier ordre caractérisée avant tout par des représentations mentales de l'ordre de la sensation (que l'origine des sensations soit externe ou interne), la conscience de second ordre se définit par la réflexivité : l'individu fait retour sur ce qu'il a éprouvé ou conçu par l'intellect, autrement dit met à distance ce qui s'est d'abord donné à lui sous une forme plus immédiate et directe.

> neuf systèmes différents (verrou, goupille, clé, crochet, etc.). […] Je fis étalage de toutes mes connaissances et prononçai les quelques mots que j'avais appris, en montrant du doigt les objets correspondants.
>
> Pour le coup, il me paraissait impossible qu'ils pussent encore avoir des doutes sur ma véritable condition. Hélas ! je ne connaissais pas encore l'aveuglement des orangs-outans ! Ils esquissèrent de nouveau ce sourire qui me mettait en fureur, firent taire Zira et recommencèrent à discuter entre eux. Ils m'avaient écouté comme si j'étais un perroquet. Je sentais qu'ils s'accordaient pour attribuer mes talents à une sorte d'instinct et à un sens aigu de l'imitation. Ils avaient probablement adopté la règle scientifique qu'un savant de chez nous résumait ainsi : "Nous ne devons en aucun cas interpréter un acte comme la conséquence de l'exercice d'une haute faculté psychique, si cet acte peut être interprété comme dicté par une faculté située juste en dessous de celle-ci dans l'échelle psychologique". (C. L. Morgan) » (Boulle 1963, p. 79-80)

Ainsi, si selon l'expression de Boltanski, l'institution est un être sans corps, elle a néanmoins ses représentants plus ou moins légitimes, situés hiérarchiquement les uns par rapport aux autres. Dans le roman et dans le film de 1968, deux représentations concurrentes de la science sont proposées au lecteur et au spectateur.

D'une part, c'est le personnage de l'orang-outan Zaïus qui incarne la science officielle. L'extrait qui précède doit être lu en même temps que le premier extrait reproduit plus haut : dans celui-ci, par la bouche du personnage de Zira, les orangs-outans se voyaient définis comme étant les défenseurs d'une science essentiellement livresque. Or on voit que les choses ne sont pas aussi simples : la psychologie comportementaliste – sur la base des moyens d'investigation, et surtout des préceptes méthodologiques dont elle s'est dotée – ne fournit pas d'arguments décisifs permettant de réfuter les préjugés des orangs-outans. Le précepte méthodologique d'économie interprétative qui amène à considérer toute performance du sujet d'expérience comme relevant de l'imitation se révèle ici ravageur et entraîne pour le coup une stagnation de la recherche en psychologie « humaine ». On a ici un assez exact miroir des limites rencontrées par la psychologie de laboratoire au milieu du XXe siècle quant à l'évaluation des capacités de nombreuses espèces animales – d'où l'essor de

l'alternative qui a consisté à étudier les animaux dans leur milieu naturel à partir des années 1960[12].

Parce que le ver est dans le fruit (la science repose sur des présupposés qui conditionnent en profondeur la teneur des résultats qu'elle est susceptible d'obtenir), la science devient idéologie. C'est ce que soulignent Bernard E. Rollin et John Huss :

> « Certaines propositions sont si profondément enracinées parmi les croyances d'arrière-plan des scientifiques qu'elles finissent par paraître irréfutables. Elles sont soutenues, dogmatiquement, contre tout élément de preuve matériel ou tout argument opposé. Quand la science se raidit de cette manière pour devenir idéologie, le résultat consiste en une forme de quasi-religion connue sous le nom de 'scientisme'. » (Rollin & Huss 2013, p. 43)

Symptomatiquement, et cela pouvait à première vue causer la surprise du spectateur du film de 1968, Zaïus occupe simultanément les fonctions de Ministre de la Science et de Défenseur suprême de la Foi. Mais cela n'a rien de surprenant dès lors que l'on constate que son appréhension des données factuelles recueillies au cours des expérimentations repose sur une base dogmatique. Dans le roman – et avec les mots de Zira, le personnage est caractérisé ainsi dans le cadre d'un dialogue avec Ulysse Mérou :

> « Il est têtu comme une mule et stupide comme un homme ! éclata Zira. Hélas ! c'est le cas de presque tous les orangs-outans. Il a décrété une fois pour toutes que tes talents s'expliquent par un instinct animal très développé, et rien ne le fera changer d'avis. Le malheur, c'est qu'il a déjà préparé une longue thèse sur ton cas, où il démontre que tu es *un homme savant*, c'est-à-dire un homme qui a été dressé à accomplir certains actes sans les comprendre, probablement au cours d'une captivité antérieure. » (Boulle 1963, p. 101-102)

L'autre visage de la science présenté dans le roman de Pierre Boulle est précisément incarné par les personnages de Zira et de Cornélius, l'archéologue qui est aussi son fiancé. Les deux jeunes

---

[12]Ajoutons sur ce point que l'évaluation des performances est elle-même tributaire du fait que la détermination de la nature des expériences se fait selon une perspective « humanocentrée » : on exige des animaux qu'ils se révèlent capables de réussir dans le cadre d'activités qui ne correspondent à rien dans leur propre univers.

chimpanzés sont présentés comme des chercheurs qui conçoivent la science comme une entreprise de découverte de la vérité, indépendamment du prix qu'il faut peut-être payer pour cela, à savoir la remise en question de la représentation que l'on se fait de sa propre espèce et de la place qu'occupe celle-ci dans l'univers.

Le roman de Pierre Boulle est en quelque sorte une mise en intrigue du rapport entre ces deux conceptions de ce que doit être l'institution scientifique. Et le chapitre qui dépeint le congrès au cours duquel Ulysse convaincra l'ensemble de la communauté des savants de la spécificité de sa propre condition constitue de ce point de vue le sommet de l'œuvre.

Ainsi, le conflit qui ébranle l'institution scientifique relève classiquement de l'ordre de ce que Boltanski appelle la « contradiction herméneutique ». Celle-ci caractérise tout fonctionnement institutionnel, à un moment ou à un autre. Il s'agit là probablement d'une contradiction indépassable : l'institution, être sans corps, suppose nécessairement l'existence de porte-paroles. Or qu'est-ce qui garantit que ceux-ci ne s'expriment pas et n'agissent pas en leur nom propre ? Comment avoir la certitude qu'ils adoptent une perspective impartiale et ne limitent pas leur activité à la satisfaction de leurs propres désirs ? (Boltanski 2008, p. 28)

Sur quoi porte plus précisément la contradiction herméneutique dans le cas de la représentation de la science dans *La Planète des singes*, le roman de Boulle et le film de Schaffner ? Quel est ici l'enjeu ? Il est constitué par l'affirmation qu'il existe ou non –pour reprendre une expression de J-M Schaeffer (2007) –, une *rupture ontique* entre une espèce animale et toutes les autres. Dans le roman et dans le film de 1968, la rupture ontique se traduit par l'affirmation de l'exceptionnalité des espèces constituées par les singes. L'institution scientifique a pour fonction, de par les études qui sont menées au sein de ses laboratoires, de conforter une telle thèse. Ce que les deux œuvres mettent en relief, c'est donc le poids de cette institution qui peut négliger en l'occurrence la connaissance véritable au profit du politique et du religieux. La contradiction herméneutique portant sur la réalité ou non d'une rupture ontique entre espèces suppose que chaque personnage – situé au sein de l'institution – retienne une option au sein d'un espace de positions bien connues lorsqu'il s'agit d'opposer l'être humain à toutes les autres espèces animales. On peut ainsi considérer qu' :

- il existe une différence intrinsèque de nature entre l'être humain et l'animal (*version forte du différentialisme*) ;

- il existe une différence de nature liée à la possession d'une propriété spécifique par l'homme, par exemple le langage, la technique, la conscience, etc. (*version faible du différentialisme*) ;

- il existe une continuité de l'animal à l'être humain (*gradualisme*).

Dans le cadre des œuvres qui nous intéressent, il faut bien évidemment remplacer l'expression « être humain » par le mot « singe » et réciproquement. La position différentialiste (version forte ou version faible) est représentée par le docteur Zaïus, pour lequel il n'existe aucune solution de continuité entre le singe et l'être humain.

À propos du gradualisme, le personnage d'Ulysse interroge le personnage de Zira, qui réfute cette option :

> « - Le singe descendrait de l'homme ?
>
> - Certains l'ont cru ; mais ce n'est pas exactement cela. Singes et hommes sont des rameaux différents, qui ont évolué, à partir d'un certain point, dans des directions divergentes, les premiers se haussant peu à peu jusqu'à la conscience, les autres stagnant dans l'animalité. Beaucoup d'orangs-outans, d'ailleurs, s'obstinent encore à nier cette évidence. » (Boulle 1973, p. 92)

Ce qui est énoncé ici, c'est une quatrième position possible, en l'occurrence la *thèse de l'irréductibilité des modes de vie* des espèces simiennes et des autres espèces animales, incluant l'être humain. En d'autres termes, il serait impossible de sérieusement prétendre les comparer parce qu'ils sont trop différents.

Ce qui est en jeu dans le roman et dans le film de 1968, par le recours au rapport d'inversion entre êtres humains et singes, et conformément à cette quatrième position, c'est un questionnement critique portant sur l'affirmation de la supériorité d'une espèce – en l'occurrence, l'espèce humaine – sur toutes les autres. Le roman comme le film semblent remettre en cause ou du moins interroger la pertinence des versions forte et faible du différentialisme : si l'espèce humaine peut certes avoir au sein des espèces animales un statut particulier, cela ne justifie pas pour autant qu'on lui accorde un statut spécial, un statut supérieur – et il n'y a donc pas lieu de parler « d'exception humaine ».

Aux partisans du gradualisme, on peut rétorquer que s'il y a bien une origine commune, les modes de vie des animaux et ceux

de l'homme ont suivi des logiques évolutionnistes distinctes, et qu'il est donc impossible d'établir une différence de degré. Autrement dit, on ne peut pas évaluer en termes de degré des différences, parce que chaque espèce a suivi une route différente sur le chemin de l'évolution, ces routes n'étant pas parallèles.

Au profit de qui la contradiction herméneutique se voit-elle dépassée ? Au profit de celui qui a le statut de porte-parole au sein de l'institution, l'orang-outan Zaïus. Les chercheurs Zira et Cornélius se voient conséquemment mis au ban de la communauté scientifique. De ce point de vue, le roman de Boulle et le film de Schaffner peuvent être appréhendés comme une mise en scène des conflits qui ont cours au sein de l'histoire des sciences.

2.4. La déviance des pratiques scientifiques

Par rapport à un fonctionnement réglé des institutions scientifiques, hors les moments où une contradiction herméneutique donne lieu ou non à une redéfinition de ce qui doit être, l'individu ou la collectivité oeuvrant au sein de ces institutions peut commettre des actions déviantes, outrepasser le code déterminant ce qui est autorisé et légitime. C'est le cas du personnage humain central du film *La Planète des singes. Les origines*, réalisé par Rupert Wyatt, le docteur Will Rodman. Les entorses multiples que celui-ci fait subir au règlement régissant la recherche expérimentale au sein de son laboratoire, sont le fruit de son désir de trouver un remède à la maladie d'Alzheimer (dont souffre un de ses proches, son père qui vit dans la même maison que lui, en raison de son état de dépendance). Cela va conduire le personnage à agir avec précipitation, et entraîne, par la combinaison de deux effets pervers, la fin du règne de l'humanité sur la planète Terre et l'avènement d'une civilisation simienne. Will Rodman travaille en tant que chercheur pour une société privée (Gen-Sys), dont les préoccupations à l'égard des recherches de Rodman sont également ambiguës. La production de résultats y est soumise à une forte tension, elle-même due à une exigence contradictoire, dont les tenants sont toujours simultanément présents dans le discours tenu par le personnage du directeur du laboratoire : d'un côté, l'opportunité économique qui suppose inventivité et audace de la part des chercheurs, de l'autre, la nécessaire gestion des risques associée aux effets directs et indirects de leurs découvertes.

Le film date de 2011. Significativement, les préoccupations d'arrière-plan qui ont remplacé la crainte du contrôle des êtres humains par les sciences du comportement telle qu'elle pouvait s'exprimer dans le roman de Pierre Boulle et dans le film de Schaffner ont été remplacées par d'autres, associées aux produits de la recherche biomédicale. Des années 1960 à aujourd'hui, ce domaine de la recherche scientifique s'est progressivement vu occuper une place au premier rang dans l'imaginaire contemporain exploité par les films populaires. Comment les singes sont-ils parvenus à supplanter les êtres humains ? Les œuvres des années 1960 proposaient des hypothèses relevant de la psychologie (l'acquisition de capacités par les singes sur la base de l'imitation) ou de la pensée catastrophiste développant l'idée d'une apocalypse nucléaire. En 2011, l'élément explicatif de l'inversion du rapport entre êtres humains et singes, avec la domination de ces derniers, se trouve du côté des sciences biomédicales et se présente comme l'aboutissement d'une chaîne causale dont les effets indirects ne peuvent plus être maîtrisés. De nombreux films récents ont exploité cette veine : parmi eux, on peut citer notamment *28 jours plus tard* de Danny Boyle (2002) et *Je suis une légende* de Francis Lawrence (2007).

Notons au passage que le film de Rupert Wyatt n'est pas post-apocalyptique, mais anté-apocalyptique. Il nous donne à voir le devenir de l'humanité dans un générique de fin, qui annonce l'état du monde dans le film suivant de la série, *La Planète des singes. L'affrontement* réalisé par Matt Reeves (2014). La représentation de la recherche biomédicale y est telle qu'on peut y trouver tous les motifs que nous avons dégagés dans le cadre d'un article relatif à la question du catastrophisme dans la science-fiction (Gangloff & Helfrich 2011).

Dans le cadre de cet article, nous avions proposé de conférer le statut d'argument à ces motifs. Par arguments, nous entendions le fait que dans nos conversations quotidiennes ou dans des débats argumentés, nous n'hésitons pas à recourir à des principes moraux relativement sommaires destinés à nous orienter à l'échelle collective dans nos cours d'actions. Les récits de fiction proposent fréquemment des exemplifications de ces principes, et en ce sens, contribuent à leur enseignement et à leur diffusion. Cela se révèle de manière particulièrement nette avec un genre tel que la science-fiction qui place au premier plan des interrogations morales

engageant des principes relatifs à l'attitude morale qu'il convient d'adopter à l'égard de la science.

2.4.1. L'argument de la précipitation

L'erreur commise par le scientifique est le produit de la précipitation de sa volonté. Pour emprunter davantage encore au vocabulaire cartésien : il décide d'entreprendre une action alors que son entendement n'a pas suffisamment pesé les partis en présence et commet donc une erreur, qui peut se révéler désastreuse sur le plan de ses effets pratiques. Dans le cas de Will Rodman, celui-ci agit de manière précipitée lorsqu'il utilise l'ALZ 112, médicament conçu par lui-même et son équipe de recherche, afin d'améliorer l'état de santé de son père, atteint par la maladie d'Alzheimer. La rémission est spectaculaire : non seulement la progression de la maladie est stoppée, mais les facultés cognitives du père sont augmentées. Ce qui motive ici le personnage de chercheur est complexe : il s'agit d'une part de lâcher la bride à ce qui apparaît comme une forme de *libido sciendi*, la passion pour la connaissance qui peut conduire l'homme de science à négliger les impératifs moraux supposés régir son entreprise. Mais Rodman agit également sur la base d'un mobile affectif, la santé de son père qui vit sous son toit. Il n'hésite pas à faire courir un péril majeur à la collectivité humaine en privilégiant le lien singulier qui l'unit à un de ses proches.

Une telle forme de précipitation se traduit par le fait de ne pas respecter les contraintes institutionnelles imposant à tout chercheur de respecter des protocoles de test, ce qui implique notamment le fait de les inscrire dans une durée permettant d'éviter autant que faire se peut les risques. Dans le film de Wyatt, le personnage de Rodman travaille au sein d'une institution privée, le laboratoire Gen-Sys. Mais même si le film suggère une pression des actionnaires et donne à voir un directeur de laboratoire caricatural ayant exclusivement un rôle de décision économique, la précipitation reste en dernière instance le fait du « savant ». C'est donc bien Rodman qui incarne la figure du déviant par rapport à une institution qui, elle-même, se montre plutôt vertueuse.

Rappelons que la conséquence que le spectateur peut tirer par inférence de cette exemplification de l'argument de la précipitation est qu'on se méfie à bon droit des scientifiques, ce qui justifie leur mise sous tutelle par les instances politiques nationales ou internationales.

2.4.2. L'argument de l'effet pervers

Cet argument se traduit fréquemment dans les récits de science-fiction sous la forme d'une catastrophe à l'échelle planétaire, conséquence non voulue et non prévisible d'une découverte scientifique apparaissant initialement comme bénéfique. Hors du champ de la fiction, l'argument de l'effet pervers a connu un grand succès, en particulier dans la sphère d'application que constitue la politique. Albert O. Hirschman, dans un ouvrage qui a fait date, le considère ainsi comme un élément de la triade d'arguments récurrents qui constitue le socle de ce qu'il a baptisé la « rhétorique réactionnaire » (Hirschman 1991). L'argument de l'effet pervers pose que « les mesures destinées à faire avancer le corps social dans une certaine direction le feront effectivement bouger, mais dans le sens inverse » (*Ibid.*, p. 77). Un tel phénomène s'explique « en raison de l'interférence d'un processus inverseur immanent à l'application » des mesures proposées (Angenot 2008, p. 318).

Dans les films de science-fiction, le processus inverseur immanent à l'application de la mesure destinée à faire progresser la société ou à éliminer un mal supposé, est souvent associé à l'incapacité des hommes de science d'envisager certaines conséquences possibles de leurs actions. Dans *La Planète des singes. Les origines*, il y a non pas un, mais deux effets pervers entraînés par le travail de l'homme de science : le premier consiste en la destruction de l'humanité : le médicament ALZ 113 (qui a pris le relais de la version constituée par l'ALZ 112) a un effet viral sur l'être humain et provoque sa mort en quelques jours, en raison du développement d'une maladie respiratoire. Le deuxième effet pervers est celui de l'augmentation des capacités cognitives des singes : ceux-ci peuvent dès lors s'émanciper de la tutelle des êtres humains, se projeter dans l'avenir et poser les bases d'une société future qui emprunte à celle des êtres humains l'essentiel de ses caractéristiques.

Les deux effets pervers ne sont pas reliés par une relation de type causal. Ce sont deux effets d'une cause commune, mais qui pourraient se produire indépendamment l'un de l'autre. Le fait que les deux effets soient concomitants permet toutefois d'aboutir à une explication cohérente des origines de la « Planète des singes ». L'affaiblissement de l'espèce humaine, décimée par la maladie comme effet pervers de la recherche biomédicale, va favoriser très grandement le développement d'une civilisation simienne.

Le personnage de Will Rodman, en tant qu'incarnation d'une *libido sciendi*, est dans le film de 2011 une figure négative de ce qui, dans le roman de Pierre Boulle et dans le film de Franklin J. Schaffner se présentait positivement comme l'aiguillon d'une recherche scientifique sans concession : les chimpanzés Zira et Cornelius y développaient en effet un *ethos* qui les conduisait à renoncer plutôt à leur carrière qu'à leur quête du vrai. À l'image d'un Galilée ou d'un Darwin, ils étaient amenés dans leur parcours à braver les dogmes religieux de la foi simienne. Les résultats de leurs recherches psychologiques et archéologiques aboutissaient à une remise en question du savoir relatif à l'origine des singes et à leur évolution, en lien avec l'humanité, et conséquemment à la condamnation des chimpanzés investigateurs scientifiques pour hérésie. Autre personnage de la saga qu'on peut associer en un sens à celui de Will Rodman dans le cadre de la saga : le docteur Moto, personnage de la BD *Planet of the Apes* chez *Adventure comics* (volumes 4-12). Ce médecin simien, poussé par sa *libido sciendi*, enlève des êtres humains et même des singes afin de réaliser des expériences sur eux, son ambition étant de comprendre les mécanismes de l'évolution. La particularité du personnage du docteur Moto est d'appartenir à la race des gorilles, auxquels est d'ordinaire dévolue la fonction de soldat au sein de la saga. De plus, Moto s'éloigne de l'archétype du scientifique coupable de s'être montré imprudent, puisqu'il fait preuve de sadisme dans ses « recherches » et bascule *in fine* dans la folie.

Conclusion

Comme nous l'avons souligné dans le cadre du présent chapitre, l'univers fictionnel *POTA* a par certains aspects développé ses propres normes au fil des décennies. Les multiples adaptations ont toujours essayé de respecter un cahier des charges, lui-même en évolution constante. Nous avons mis l'accent sur les difficultés que cela entraînait sur le plan du respect de la temporalité d'ensemble de la saga. L'activité de la communauté de fans, qui contribue de manière essentielle à la reconfiguration de l'univers fictionnel, a eu pour effet d'en renforcer la cohérence. Dans certains cas, cette communauté a aspiré à combler les lacunes en matière de lien narratif existant entre les diverses adaptations, par des productions relevant du *fan art*.

La mise en récit des contradictions herméneutiques et des déviances, telles qu'elles s'expriment d'ordinaire au sein des institutions scientifiques, a connu plusieurs exemplifications au sein de la saga. En tant qu'éléments narratifs d'un récit de fiction, ces dernières tirent leur force spécifique de l'effet de distanciation provoqué par l'inversion du rapport entre êtres humains et singes, dans le roman de Pierre Boulle et dans la première production cinématographique datant de 1968. La science n'y est pas présentée comme la source de tous les maux. C'est plutôt le fait qu'elle n'a pas, au sein de la société, la puissance d'un champ d'activité autonome qui se révèle néfaste : la vérité, quant aux capacités du personnage humain d'Ulysse Mérou ou de Taylor, est dégagée par les chercheurs, mais ne peut être diffusée en raison de la collusion entre science et religion simienne. Le film de 2011 quant à lui, accentue le lien entre mauvais usages de la science et déclin de l'humanité – mais sans que le fonctionnement institutionnel de la production de savoir biomédical soit remis en cause. C'est plutôt le thème archi-classique de l'individu solitaire en proie à ses passions (*libido sciendi*, amour filial) qui est exploité tout au long du récit. En définitive, la saga *POTA* – du moins dans le cadre des récits que nous avons plus précisément analysés – propose une critique modérée de certains aspects de la science et suggère plutôt au lecteur ou au spectateur de se montrer vigilant à son égard, tout en lui conservant toute sa confiance. De ce point de vue, la saga se révèle conforme à son statut d'ensemble d'œuvres relevant de l'ordre de la fiction populaire.

Bibliographie

Angenot M. (2008), *Traité de rhétorique antilogique*, Paris, Fayard, Mille et Une Nuits.

Boltanski L. (2008), Institutions et critique sociale. Une approche pragmatique de la domination, *Tracés* n° 8, p. 17-43.

Boulle P. (1963), *La Planète des Singes*, Editions Rombaldi (1973).

Gangloff J.-L. & Helfrich V. (2011), Le catastrophisme dans la SF : quelques exemples de mise en récit de l'argument de la pente fatale *in* Willmann F. (dir.), *La Science-Fiction, entre Cassandre et Prométhée*, Nancy, Presses Universitaires de Nancy, p. 11-33.

Handley R. (2008), *Timeline of the Planet of the Apes : the definitive chronology*, Hasslein Books.

Huss J. (ed.) (2013), *Planet of the Apes and Philosophy.Great Apes Think Alike*, Chicago, Open Court.

Hirschman A. O. (1991), *Deux siècles de rhétorique réactionnaire*, Paris, Fayard.

Rollin B. E. & Huss J. (2013), Science's Crazy Dogma *in* Huss J. (ed.), *Planet of the Apes and Philosophy*.*Great Apes Think Alike*, Chicago, Open Court, p. 41-52.

Schaeffer J-M. (2007), *La fin de l'exception humaine*, Paris, Gallimard.

Gaston Lagaffe, ou les noces subversives de l'incommunication et de l'ironie de l'objet

Pascal Robert

On aime voir en Gaston un doux hurluberlu. Et l'on entretient à son égard une sorte d'indulgence étrange que l'on n'accorderait en aucune manière à un collègue de travail s'il se comportait avec la désinvolture, voire l'indifférence à l'autre, qui caractérise Gaston. Car, à y regarder de plus près, son rapport à l'Autre est pour le moins rugueux, difficile, contrarié/contrariant, voire violent. Un rapport qui peut être direct, c'est-à-dire d'abord relationnel, ou indirect, car médié par un objet technique.

Lorsque l'on se penche sur la logique relationnelle de Gaston, on s'aperçoit qu'elle donne, en définitive, bien peu de place *a priori* à l'Autre. L'Autre n'entre pas dans ses préoccupations. Même sa relation avec Melle Jeanne a pendant longtemps relevé d'une rare goujaterie : il ne la voit pas, l'exploite, n'a ni mot doux ni geste affectueux. Elle l'aime, les petits cœurs et son air ravi le soulignent à l'envie, mais lui reste pour le moins indifférent, cloisonné dans son monde propre, fait de copains, d'animaux et de techniques. Or, les copains, ce n'est pas l'Autre, c'est le même : le même mode de fonctionnement (fainéantise), les mêmes centres d'intérêt etc. L'Autre prend, dès lors, deux formes, non humaines[1] : l'animal, sacré, surtout lorsqu'il s'agit de son chat et de sa mouette qui, manifestement, ont tous les droits, ont toujours raison et priment sur les êtres humains (ce qui se vérifie lors des attaques de la mouette par exemple, cf. plus loin) ; l'objet technique ou le système technique plus ou moins complexe et/ou étendu. Avec cet Autre technique, Gaston entretient une relation complexe : il est à la fois ce qu'il maitrise (car il est manifestement un excellent bricoleur), voire un allié et tout en même temps quelque chose qui, le plus souvent, en vient à lui échapper. Ce repli sur les copains (le

[1] Pour reprendre le vocabulaire de B. Latour.

même), les animaux et la technique (les autres non humains) signe une relation troublée à l'Autre humain : Gaston n'est guère communicant et son mode de fonctionnement relève plutôt de l'incommunication (Robert, 2016a et b).

Or, le rapport à l'Autre, humain, passe souvent par l'objet, par la technique, c'est-à-dire l'Autre non humain : on ne compte plus les explosions, les inondations, les enfumages et autres téléphones à ressort ou boules de bowling assommantes etc. Or, si ces désagréments frappent volontiers le peu sympathique De Mesmaeker, ils n'épargnent ni un Prunelle qui est loin d'être un mauvais bougre, ni bon nombre des membres de la rédaction, Lebrac et Melle Jeanne compris, plutôt bons camarades si ce n'est, pour la deuxième, amoureuse transie. L'objet, dans Gaston, n'est donc pas forcément une prothèse efficace, ou s'il semble l'être dans un premier temps, il en vient souvent –et c'est ce que requiert la logique même du gag, à renverser la situation, à se retourner contre l'autre (que ce soit Prunelle, De Mesmaeker ou d'autres encore), voire contre Gaston si ce n'est contre lui-même. Autrement dit, il en va de ce que j'appelle une véritable ironie de l'objet (Robert 2017a et 2017b) qui fonctionne sur le mode du renversement, du retournement d'un état des choses.

Bref, le rapport de Gaston à la technique n'est en rien stable, il est même plutôt déstabilisant et il en vient à redoubler, selon diverses modalités, l'instabilité produite par l'incommunication. C'est pourquoi il nous a semblé judicieux de nous interroger sur la manière dont ces deux « pinces » en viennent à travailler le mode d'existence bédéique de Gaston ou comment ce mode d'existence se donne à voir à travers cette double saisie, entre figures de l'incommunication et figures de l'ironie de l'objet et les relations qu'elles ne manquent pas de nouer ou, à tout le moins d'entretenir : que l'objet semble désamorcer l'incommunication, qu'il la favorise, qu'il joue avec ou que ce soit l'inverse, il nous faut maintenant découvrir quelques-unes des figures de ces noces pour le moins bousculées entre incommunication et ironie de l'objet.

1. Gaston, entre incommunication et ironie de l'objet

1.1. La non-existence de l'Autre

Gaston ne prête guère d'attention aux autres, la preuve en est avec Melle Jeanne. En effet, elle est indubitablement amoureuse de lui, cela se voit dans son empressement, ses mimiques, ses mots, son ton etc. Tout son comportement non-verbal et verbal conspire à cet état amoureux. Mais lui, la voit-il ? Y-fait-il réellement attention ? Que lui offre-t-il ?...

Prenons un exemple symptomatique. Si Gaston offre des cactus à Melle Jeanne –des cactus et non des fleurs- c'est bien parce que, lui, aime les cactus : il ne se demande pas si, elle, aimerait peut-être plus volontiers des fleurs justement (ou tout autre chose) [Gag 685]. Et lorsqu'il constate que les cactus en question perdent tous étrangement leurs épines, il s'étonne et se demande si ses cactus ne sont pas malades, sans jamais se douter que, s'ils le sont, c'est d'amour. En effet, Melle Jeanne les épile tous au nom du « il m'aime, un peu, beaucoup… » ; conséquence, voulue ou non : ne lui offre-t-il pas d'autant plus de cactus et ne lui rend-il pas alors visite tous les jours en venant voir ses cactus ? Notons qu'elle ne dit pas *je* l'aime, mais bien *il* m'aime…alors que rien ici ne le prouve, puisque Gaston se contente de s'intéresser aux cactus…et non à elle. Bref, non seulement l'amour est aveugle, mais il est aussi invisible, semble-t-il. Que Gaston soit à ce point indifférent à l'amour qu'elle lui porte sert, certes, le gag, mais cela est également cohérent avec une régulation juridique, portée par la loi de 1949 sur les publications destinées à la jeunesse, qui empêche l'épanouissement de la relation amoureuse (et donc, mieux vaut qu'elle reste virtuelle et piégée dans ce sens unique), mais c'est aussi indubitablement un indice sûr du peu d'intérêt que Gaston prête à l'Autre, puisque même l'amour ne le trouble guère[2].

Soulignons qu'il ne voit pas plus ses collègues de travail et qu'il ne s'inquiète guère lorsqu'il leur arrive quelque avanie due au comportement pour le moins agressif ou délirant de ses animaux ou de ses objets : que Prunelle reçoive une boule de bowling sur la tête, ou qu'il se retrouve avec Lebrac et quelques autres, épuisés et

[2] Ce n'est que dans les derniers albums qu'une proximité physique – ils se tiennent pas la main par exemple - se développe entre Gaston et Melle Jeanne…mais c'est encore dans l'espace du rêve…

pour le moins marqués physiquement dans leur tentative de faire face au tourbillon d'un chat devenu fou à poursuivre une « superbaballe », Gaston s'inquiète pour les animaux mais en rien de la santé des humains.

Autrement dit, son aptitude à communiquer avec les autres est des plus réduites, son comportement relève plutôt, de fait, d'une logique de l'incommunication. Non pour dire une a-communication, car Gaston communique, mais sur un mode négatif en quelque sorte : il rend visite à Melle Jeanne, lui parle, mais ne la prend pas en considération, elle n'est qu'une sorte d'élément du décor et seul compte ce qui relève de son univers à lui, le cactus. Or, le cactus est bien ce qui pique, ce à quoi l'on évite de se frotter et qui n'invite guère à ce frottement, cette proximité physique sans laquelle il n'est peut-être pas de véritable communication. Lorsqu'il récupère son chat, après son embardée, il s'adresse effectivement à ses « collègues » - qui n'en sont pas véritablement, puisqu'il semble toujours décalé -, mais non pour s'inquiéter de leur santé mais seulement de celle de son chat qui requiert peut-être les services d'un vétérinaire –les autres se font tancer de ne pas répondre à son angoisse. Il ne regrette jamais ni ne s'excuse jamais, alors que l'inverse n'est pas vrai : les autres le relèvent lorsqu'il est assommé par son bilboquet ; Prunelle ou Fantasio, parfois, se disent, qu'ils y vont peut-être un peu fort, etc.

Les seuls hommes qui ont grâce aux yeux de Gaston, ce sont ses copains… Sinon, il semble plus à l'aise avec les non-humains, animaux et techniques (quoique…).

1.2. Gaston, les copains, les animaux et la technique

Avec ses copains, Gaston ne partage pas seulement le pain, mais aussi un état d'esprit qui, manifestement, les oriente vers une relation difficile aux autres et plus globalement au « réel ». Ils sont en quelque sorte décalés, à côté, dans leur manière de voir comme dans leur manière de faire ou de penser. Que ce soit Labévue ou Jules (de-chez-Smith-en-face), les deux plus proches compères de Gaston sont en phase avec le mode de fonctionnement du bien nommé Lagaffe. D'ailleurs, Labévue ou Lagaffe, c'est tout comme : cousins par leurs noms, ils le sont également dans leur comportement. Ainsi, lorsque Fantasio découvre un individu dans son bureau, remplaçant dit-il un Gaston qui n'a pu venir ce jour-là, cet individu ne manque pas, par inadvertance, de faire glisser une

bouteille d'encre le long de la planche à dessin ; le flacon bascule et vient maculer le pauvre Fantasio…lequel apprend en la circonstance que l'individu en question s'appelle Labévue, Bertrand de son prénom (et le lecteur avec) [Gag 347]. Jules, quand à lui, pratique moins directement la gaffe, mais il est souvent un incitateur qui oriente, s'il ne s'y était pas déjà engagé de lui-même, Gaston à se diriger vers le montage d'une blague qui devait être sans histoire ou d'un dispositif qui devrait leur permettre de faire semblant de travailler. Labévue ou Jules ne sont pas des figures de l'Autre, mais deux figures du même, la déclinaison de deux tendances qui existent déjà en Gaston et qui se trouvent en quelque sorte externalisées et accentuées dans leurs deux profils : gaffeur absolu pour l'un et opportuniste (plus ou moins hypocrite) pour l'autre. Autrement dit, si cela marche entre eux, si ça « communique », c'est parce qu'il ne leur est nul besoin de méta-communiquer : leurs schèmes de raisonnement et d'action se superposent très largement. D'une certaine manière c'est qu'ils sont, comme on le dit avec justesse par cette métaphore technoscientifique, sur la même longueur d'onde : pas de négociation du contrat de communication, mais une coïncidence des modes de penser et de faire. Bref, ils n'ont même pas besoin de communiquer, il leur suffit d'être ensemble pour aller spontanément dans la même direction, jumeaux dans la gaffe (Robert 2004).

Il semble en définitive que Gaston soit le plus à l'aise avec les animaux, les siens notamment. On a ainsi vu défiler une souris, une tortue etc., avant que ne se stabilise le couple d'individualistes chat/mouette. L'animal, même si nous en sommes un quelque part, reste quand même un non-humain. Autrement dit, il y a de l'animal en l'homme, mais l'animal, lui n'est en rien humain (ce qui, bien évidemment, ne l'empêche d'être ni sensible ni intelligent, mais à sa manière). Chat ou mouette, les deux animaux fétiches de Gaston ont tous les droits : comprenons la chose au pied de la lettre, car cela signifie que le droit est inversé. En effet, le droit est un produit des hommes en société, au bénéfice d'abord des hommes en société. Ne parle-t-on pas de droits de l'homme ? Et si l'on envisage un droit des animaux, c'est un droit dérivé, second. Le droit qui encadre et protège l'homme ne doit pas servir l'homme à se croire « maître et possesseur de la nature » au point où l'homme pourrait traiter le vivant comme une chose, c'est alors pourquoi il est possible de revendiquer des formes de droits pour les animaux,

qui, notamment, ne sont pas censés subir de maltraitance. Mais l'attitude de Gaston, elle, en vient à radicalement renverser la situation, puisque ce sont les animaux qui ont, par définition tous les droits : le procès est impossible ou ne pourrait être qu'inique puisque les pauvres petites bêtes sont *a priori* sans défense ou, privées du langage, sans possibilité de se défendre. Ce qui ne les empêche pas d'être, de fait, très agressives et très déstabilisantes : elles n'hésitent pas à attaquer – et l'on doit se protéger le crâne des raids de la mouette – ou à semer le désordre – activité que le chat pratique avec une efficacité consommée. Nourries, logées et pardonnées, ces bêtes se révèlent parfois d'une rare rouerie (attaque de concert des deux animaux [Gag 627 et Gag 709]), proche de celle d'un Gaston lorsque, de manière très hypocrite, il n'hésite pas à faire croire qu'il est atteint d'une tremblote pour ne pas travailler. Bref, Gaston aime ses animaux plus qu'il ne semble aimer les hommes.

Gaston voue également une sorte de culte au bricolage, car bizarrement ce fainéant notoire, que l'on ne peut mettre au travail sans qu'il résiste farouchement, se lance volontiers dans de vastes opérations techniques : couvrir les bureaux de Spirou d'un réseau de sièges de déplacement rapide, ou, accroché au plafond, d'un réseau de tuyaux transparents afin que Bubulle, le poisson de Gaston, puisse lui aussi profiter d'un espace de jeu ouvert, à moins que Gaston ne mette au point un nouvel engin volant, un instrument de musique devenu mythique etc… Bref, son imagination en ce domaine semble sans limite et son activité débordante. Paradoxe donc : dès lors qu'il est invité à travailler, Gaston ne fait rien, mais dès lors qu'il se fixe lui-même ses propres objectifs, il se révèle regorgeant de projets et plein d'allant. Autrement dit, son activité technique, pléthorique, déborde systématiquement le cadre professionnel et de l'organisation du travail : elle ne s'y inscrit pas, mais la coupe si l'on veut sur un mode perpendiculaire. Et si, parfois, les deux coïncident, ce n'est que pour nourrir le gag et jusqu'au moment où elles vont à nouveau se séparer, dans une rupture en général violente, qui signe la chute du gag (pensons au système de télésiège bureautique, qui est efficace, jusqu'au moment où Prunelle et Gaston se croisent, ce dernier les bras chargés de planches… [Gag 767]). Le rapport de Gaston avec la technique n'est pas forcément simple, car celle-ci est à la fois maîtrise, alliée et ce qui échappe et ce, parfois, nous allons le voir, au sein du même gag.

Lorsque l'on se penche avec attention sur la planche du [Gag 669], on voit qu'elle peut être divisée en trois moments qui caractérisent trois types de relations de Gaston à la technique. Dans un premier temps (les deux premiers *strips*) nous voyons un Gaston bricoleur triomphant : la machine fonctionne à merveille, elle est très rapide mais parvient néanmoins à freiner de manière très efficace. Les hommes sont pour le moins bousculés : on doit s'esquiver rapidement en tant que « piéton », Boullier est heurté de plein fouet au virage et Lebrac se retire de justesse lorsque la machine s'arrête, se protégeant du bras (à une incommunication manifeste répond un triomphe de la technique). Dans un deuxième temps (*strips* 2 et 3), la technique, dont on vient de constater la performance, est présentée par Gaston comme une alliée : alliée du bureau lui-même, puisqu'elle permet de gagner du temps -ou l'on oublie souvent ce portrait de Gaston par lui-même en productiviste ! ; alliée de Gaston, puisqu'elle est censée lui permettre de négocier une augmentation avec M. Dupuis, le directeur des éditions éponymes. Enfin, dans un troisième temps, ce meilleur des mondes organisationnels technicisés vole cependant en éclat : moment de ce que j'appelle l'ironie de l'objet (Robert 2017a et b), par laquelle la technique fait retour, se rebelle, tombe en panne etc., ce qui, ici, se traduit par l'incapacité de Gaston à freiner alors qu'il aborde à toute vitesse la porte du bureau de M. Dupuis sur laquelle il se fracasse et qu'il transperce dans un grand bruit. Magnanime, Dupuis lui accorde un mois pour rembourser sa porte… On est loin de la prime ou de l'augmentation espérée, car il est pour le moins difficile de négocier et donc de communiquer dans de telles conditions. La technique, apparemment maîtrisée, échappe et c'est l'accident ; la technique impérieuse et dont la performance permettait de dépasser la nécessité de communiquer avec ses collègues, dérape et produit une forte incommunication. Ce qui signifie que technique et incommunication entretiennent peut-être des relations complexes qu'il peut être intéressant de décliner et d'analyser.

2. De quelques figures des noces de l'incommunication et de l'ironie de l'objet

De la relation au retournement : le rôle de la technique

Le retournement négatif : Est-ce pour lutter contre cette incommunication qui semble le cerner, est-ce pour compenser son côté « incompris » ? Quoiqu'il en soit, Gaston propose à un horloger de donner une deuxième jeunesse au réveil géant qui lui sert d'enseigne [Gag 660]. Geste de bonne volonté tourné vers l'Autre et qui va, donc, *a priori* dans le sens d'une meilleure communication avec son semblable. Or, Gaston, qui ne peut rester sobre en une telle affaire, va, dans un excès de zèle, ajouter une surprise de son cru à ce réveil. Car ce dernier désormais sonne vers cinq heures du matin avec une puissance à la hauteur de sa taille : il réveille ainsi en sursaut tous les habitants du quartier. Il est bien évident que ni les voisins ni l'horloger n'apprécient la plaisanterie. Où la technique, qui devait rapprocher les hommes, manipulée par Gaston, en vient à les séparer ; où la technique qui devait participer à renouer le lien, produit encore un peu plus d'incommunication.

Gaston se déguise en robot pour aller faire la fête [Gag 777], ce qui en soi va, là encore, dans le sens d'une intégration avec les autres[3]. Or, affublé de ce déguisement, il croise De Mesmaeker qui s'évanouit à la vue de cette apparition monstrueuse : où Gaston a gagné son pari, puisqu'il ressemble à s'y méprendre à un vrai robot, ce qui devrait faire un réel effet à la fête où il va, mais il perd également ce même pari, puisqu'à sa rencontre les gens risquent de perdre connaissance ou vont probablement s'enfuir – retour de l'incommunication.

Le retournement positif : Mais que fait Gaston à la rédaction de Spirou ? Dans les premiers temps, il est présenté comme un « héros sans emploi », puis il aura un bureau et l'on comprendra qu'il est chargé du courrier et de la documentation. Sa capacité à traiter le courrier est en général des plus faibles, tant en volume qu'en vitesse. Quant à son aptitude à cataloguer, indexer, classer des documents, elle semble absolument nulle. C'est

[3] Notons, cependant, ces dessins, récurrents où l'on voit Gaston dans une multitude de déguisements qui, tous, sont censés permettre de faire la fête, alors même qu'il constate qu'ils ne permettent pas de danser, moment où l'on est le plus avec l'autre !

pourquoi d'ailleurs Franquin mettra en scène un Gaston qui occupe une sorte de grotte documentaire à moins que ce ne soit un labyrinthe documentaire. Bref, nulle figure qui laisse supposer une quelconque compétence en l'affaire, tout au contraire même, puisque le travail du documentaliste vise justement à lutter contre le désordre, dont l'une des formes n'est autre que le vrac. Or, pour lutter contre le vrac, justement, Gaston met en place des dispositifs qui possèdent leur propre logique sans que soit pour autant respectée celle d'un vrai classement des documents : logique du trou, de l'enfouissement sous un monceau de documents qui ne valent que comme protection, matière première à l'édification d'un nid où Gaston puisse dormir ; logique du labyrinthe, qui n'a d'autre objectif que de perdre celui qui s'y risque, alors même que le centre de documentation est censé assurer un repérage des documents. Or, un jour, Prunelle constate une soudaine et bien nouvelle, voire intrigante efficacité de Gaston comme documentaliste [Gag 645]. Il semble utiliser une technique révolutionnaire puisque les documents paraissent percés de micro alvéoles. Prunelle teste la performance, toujours plus élevée de Gaston : ce dernier va toujours plus vite et il est toujours plus précis. Nous apprendrons qu'en fait, Gaston utilise… un cactus géant pour opérer le tri des documents (d'où la multiplication des micro-trous !). Celui qui est le chantre pratique de l'incommunication au travail, puisqu'il dort, n'obéit pas aux ordres, ne s'intéresse qu'à ses propres projets etc. est sauvé par une ironie positive de l'objet, son détournement : un objet, piquant et dangereux, au mieux décoratif et encombrant, sert à classer des documents, ce qui permet à Gaston d'assurer une performance hors du commun.

3. Quand l'incommunication et l'ironie de l'objet se multiplient

3.1. De l'incommunication volontaire par l'objet

La relation, car c'en est bien une, que Gaston entretient avec Longtarin est pour le moins difficile, rugueuse voire violente. Cette relation relève d'une véritable volonté d'incommunication des deux parties. Les positions sont établies, les rôles distribués : c'est la guerre entre les forces de l'ordre et la puissance de désordre et de subversion. Nulle tentative de conciliation, nulle tentative de méta-communication, la vie même de leur relation se nourrit de la

volonté réciproque de ne pas se comprendre, de récuser l'autre, de le coincer d'une manière ou d'une autre. Ils ont institué une sorte de guérilla urbaine où tous les coups sont permis où toutes les provocations sont autorisées. Si certaines marques de voitures anciennes plaçaient au bout de leur long capot des figurines censées représenter quelque vertu, Gaston reprend l'idée avec une figurine qui ressemble à un Longtarin tout bouillant…lequel recevra la provocation sur le même mode, bien sûr. Ils en viennent même en quelque sorte à converger, à s'entendre dans leur provocation réciproque : lorsque Gaston met au point un lit-auto [Gag 864], il vient narguer Longtarin, d'autant plus que l'engin se veut muni de tous les équipements techniques qui lui permettent de respecter le système de normes d'un véhicule routier ; or, Longtarin est, de son côté, tout content à l'idée de verbaliser cette étrange machine. Il semble que Gaston ait construit l'engin pour Longtarin d'une certaine manière, c'est-à-dire aussi contre lui bien évidemment, autrement dit, pour voir sa réaction et, pourquoi pas, le piéger. Bref, il n'est pas question ici de chercher à résorber l'incommunication puisqu'elle est l'objet même, la raison et le mode de fonctionnement de la relation. L'objet devient alors le vecteur même de la provocation : que les parcmètres se déclenchent tous au même moment (ce qui rend fou Longtarin), qu'ils disparaissent sous de la verdure, que Gaston camoufle un panneau avec un pull ou que Longtarin roule sur les tonneaux, qu'un camion masque un panneau d'interdiction de stationner à moins qu' à l'inverse (mais c'est plus rare), Longtarin, invente un nouveau type de parcmètre/panneau de stationnement ou un panneau « Défense de stationnement » dédié à la seule voiture de Gaston, etc., c'est bien l'objet qui permet de tendre la relation, c'est bien l'objet qui, au lieu d'être neutre ou transparent, fait retour, s'impose comme problème à moins qu'il ne camoufle ou brouille la situation.

3.2. De l'incommunication involontaire par l'objet

Cette logique de guérilla, volontaire manifestement, n'a lieu qu'avec Longtarin, car même la relation de Gaston à De Mesmaeker reste marquée du sceau de l'imprévisibilité. Provoquée par Gaston ou indirectement par ses animaux, elle mine et déstabilise toute tentative de nouer la relation, singulièrement la relation juridique que symbolise le contrat. On peut même dire que la relation avec De Mesmaeker n'a pas vraiment lieu, puisqu'elle

relève toujours, *in fine*, de l'empêchement. Son seul accomplissement est négatif, il entrave, il gêne, et notamment la signature des contrats, quand cela n'aboutit pas à leur destruction lorsqu'ils parviennent néanmoins à être signés (ce qui est quelquefois le cas)[4]. Et si la relation s'engrène entre Gaston et les autres membres de la rédaction de chez Spirou, elle ne manque pas de déraper, de s'embrouiller et de finir le plus souvent dans une pagaille qui n'est que le signe pratique d'une situation d'incommunication. Ainsi, dans ces gags dans lesquels l'objet (gomme ou balle [à l'exemple du Gag 625]) rebondit en tous sens (forme de l'ironie), poursuivis notamment par le chat qui, lui-même, entre dans une folle farandole qui détériore tout sur son passage, objets et animaux, véritables missiles, en viennent à littéralement semer la panique dans le bureau. Cet objet (et cet animal) qui échappe, hors de toute maîtrise, dans un milieu de travail qui se veut et se doit d'être organisé, ne peut que produire de l'incommunication, sous les formes du désarroi et/ou de la colère. Certes, ce n'est pas ce que cherche Gaston, mais c'est néanmoins bien ce qu'il provoque, toujours. Car ce sont les conditions même de l'advenue de cette déstabilisation, de cette tourmente, de cette explosion qui ne sont jamais remises en cause et qui restent en quelque sorte potentiellement grosses d'autres logiques de destruction : à savoir un Gaston qui bricole sans vraiment maitriser totalement ce qu'il fait, un Gaston dont les bricolages mêmes contiennent le germe de leur propre dérapage à moins que celui-ci ne soit apporté par Gaston (les planches dans le cas du système de transport). Les conditions étant données, la prévisibilité, globale, que quelque chose arrive est absolue, quand même on ne sait ni quoi, ni quand (pour le qui, c'est plus clair)… ce qui introduit une forme d'imprévisibilité également absolue, mais locale.

3.3. Quand la technique sombre elle-même dans l'incommunication (par l'ironie de l'objet)

Gaston a inventé un objet qui ne sert à rien, si ce n'est à fonctionner et à démontrer l'ingéniosité du bricoleur : un bilboquet automatisé [Gag 763]. Il est bien évident qu'automatiser un bilboquet n'a aucun intérêt pour le joueur de bilboquet, cela n'a

[4] Parfois, néanmoins De Mesmaeker signe un contrat avec…Gaston pour l'une de ses inventions [Gag 604].

d'intérêt que pour celui qui le met au point. Or, ce bilboquet en vient à se retourner contre Gaston et même à se détruire lui-même. Symbole d'une technique en perte de sens, d'une technique qui n'a d'autre but qu'elle-même, qui n'a d'autre sens que sa propre performance, le bilboquet finit par se raturer lui-même : où la technique devient un objet d'incommunication, puisqu'en tant que telle, elle ne se noue qu'à elle-même ou à son inventeur ; mais technique qui œuvre tellement dans le registre de l'incommunication qu'elle en vient à assommer son inventeur et à s'autodétruire. Où l'ironie de l'objet, ce qui fait retour, provoque un retour de l'objet contre son constructeur et contre lui-même, et mène directement à une logique d'incommunication : car Gaston et la machine sont bien hors course ; car même si ses collègues, inquiets de la violence du coup reçu par Gaston, l'aident à se relever, ils échangent entre eux et non avec lui, et s'ils compatissent à la mort de la « brave machine », c'est moins pour consoler Gaston que se moquer gentiment de lui.

4. La difficile conjuration de l'incommunication par l'objet

4.1. La conjuration par l'objet…ou presque (1)

L'incommunication n'est pas une forme limite de la communication, elle en est, paradoxalement, la forme première (Robert 2016a). On va de l'incommunication à, éventuellement, de la communication si l'on parvient (et pour autant que l'on parvienne) à conjurer l'incommunication. Autrement dit, on ne peut pas partir du principe que « ça communique » et que parfois « ça ne communique pas » (Robert 2004), mais bien du principe inverse que « ça ne communique pas ou mal, ou bien difficilement ou de manière embrouillée etc. alors que, parfois, « ça communique », parce que l'on est sur la même longueur d'onde comme on dit, ce qui signifie qu'en fait on partage un même point de vue sur le monde, un même cadre de représentation des choses, sans que l'on ait à communiquer sur ce cadre, à moins que cela ne signifie que l'on a réussi à conjurer, d'une manière ou d'autre autre, l'incommunication. Autrement dit, la communication, si elle existe, n'est en rien gagnée d'avance, elle est à conquérir, à construire. On peut conjurer l'incommunication par le truchement de logiques

normatives (ce que nous avons exploré dans (Robert 2016a), ou en recourant à l'objet, à la technique.

Les animaux de Gaston entretiennent une sorte de tension permanente dans la rédaction de Spirou, car chacun de ses membres est en quelque sorte dans l'attente, toujours imminente, mais jamais sûre, d'un désordre semé par le chat, la mouette ou leur alliance. Logique de la dissuasion qui, si elle était menée jusqu'au bout, devrait inciter les membres de la rédaction à rester chez eux, à déménager, voire à changer d'employeur, afin de pouvoir travailler dans des conditions somme toute plus sereines. Lorsque la mouette de Gaston est de mauvaise humeur elle fond sur la rédaction et c'est l'alerte générale [Gag 627]. On ne peut se protéger de cette attaque aérienne qu'en se couvrant la tête avec les moyens du bord : chapeau de lampe-casque, poubelle en plastique qui fait office de heaume, ou en plongeant sous un bureau…et si l'on ne réagit pas suffisamment vite, à l'instar de Lebrac, on est l'objet d'une attaque en piquée qui fait mal. Cette incertitude, qui pèse sur la rédaction, n'est *a priori* guère propice à l'entretien de relations cordiales avec le propriétaire des animaux en question. Il en va donc d'une situation que l'on peut raisonnablement qualifier d'incommunication ; ce qui évite que les relations ne s'enveniment, c'est[5], nous venons de le voir, le recours systématique des collègues de Gaston à divers objets pour les détourner de leur usage habituel afin de s'en servir comme moyen de protection. Ces objets permettent, dès lors, que l'incommunication ne dégénère pas en une sorte de logique de vendetta où l'on rendrait coup pour coup. Certes, il y a aussi des retours de bâtons dans Gaston, sans que soit, pour autant, actualisée une logique de la vengeance : il s'agit plutôt du rétablissement, partiel d'ailleurs, d'un équilibre rompu. Ces objets permettent une survie en milieu hostile qui participe à la conjuration de l'incommunication : un seul individu est touché et ce n'est pas toujours le même, ce qui signifie que le groupe peut encaisser/absorber cette déstabilisation/violence, car les autres sont protégés par l'objet qui, ici, notons-le, devient positif (adjuvant). Mais il reste néanmoins toujours une victime…sinon, il n'y aurait pas de gag (c'est aussi, indépendamment de Gaston, la loi du genre).

[5] Au-delà d'une indulgence presque coupable, mais indispensable au gag.

4.2. La conjuration par l'objet…ou presque (2)

Nous avons souligné que Gaston est rarement, si ce n'est dans les derniers albums, très sympathique avec une Melle Jeanne qui est indubitablement amoureuse de lui. Que même la relation amoureuse se voit parasitée par l'incommunication est un symptôme lourd de sa place dans la vie et le comportement de Gaston. S'il joue de la guitare « à » Melle Jeanne, c'est pour lui montrer que la guitare qu'il a faite pour son neveu, et non pour la séduire, notons-le, est une vraie guitare…ce à quoi Melle Jeanne répond qu'elle ne doute pas de l'effet qu'il peut lui faire. Le lecteur se dit, qu'enfin, malgré cette approche inévitablement marquée du sceau du gougnafier inconscient, Gaston va réussir à créer une relation positive avec Melle Jeanne. Mais il n'en est rien, car l'effet, physico-amoureux est tel que le système de maintien de la queue de cheval de Melle Jeanne saute…c'est pourquoi elle se retrouve toute ébouriffée. La musique adoucit les mœurs, dit-on, dans une antienne aussi lancinante que discutable, sauf chez Gaston dont le gaffophone résonne le plus souvent d'un son pour le moins effrayant et destructeur, sauf lorsque Gaston se lance dans une sérénade (croit-on) qui, à peine commencée, dégénère en un son dont l'étrangeté le dispute à celle de son effet sur Melle Jeanne. L'objet guitare, qui pourrait, pense-t-on a priori, sauver Gaston de l'incommunication amoureuse, s'il parvient, certes, à rapprocher Gaston et Melle Jeanne, renverse cependant rapidement la situation… Autrement dit, la conjuration, si elle est réelle, reste partielle.

4.3. La conjuration par l'objet ou presque…(3)

Lorsque Gaston se déguise en Marsupilami, Lebrac est vite conquis, mais dans un premier temps, Prunelle reste pour le moins dubitatif. Il a cependant une idée, lorsque le plombier indique qu'il a fini de réparer le lavabo et que Prunelle constate que la queue du Marsupilami est constituée d'un tuyau d'arrosage : brancher la queue sur le robinet, faire jaillir l'eau, ce qui surprend Gaston, qui se retrouve propulsé au sommet d'une armoire ; la situation ne manque pas de faire franchement rire Prunelle [Gag 601]. Prunelle,

si souvent victime de Gaston, lui répond[6] indirectement en lui rendant la monnaie de sa pièce, dit-on. L'incommunication première, incarnée notamment, par l'attitude plus que réservée de Prunelle, est levée par l'intermédiaire de ce tuyau d'arrosage qui transforme la situation non pas en situation de communication, mais d'une ironie moqueuse, qui, malgré tout, participe à conjurer l'incommunication. Il en va de même lorsque Prunelle et Lebrac, encore eux, se retrouvent face à un objet dont ils ont du mal à identifier autant la fonction que la matière [Gag 544]. Ils le testent dans un échange de blagues et de rires et Prunelle finit par s'asseoir dessus comme on le fait d'un pouf. Sur ces entrefaites arrive Gaston qui s'étonne de cet usage pour le moins bizarre de son…gâteau. Là encore le gag se monte contre Gaston, mais en même temps, dans cette rédaction si souvent mise à mal par Gaston, ses inventions ou ses animaux, dans cette rédaction vouée au travail, on est face à un Prunelle et un Lebrac qui s'en donnent à cœur joie. Retour d'une forme de communication, d'être ensemble et de connivence, grâce à la manipulation de cet objet non identifié. Conjuration donc de l'incommunication, mais incomplète, comme nous l'apprend Gaston. Bref, même l'objet, s'il possède une réelle capacité à participer à la conjuration de l'incommunication ne parvient pas pour autant à son réel accomplissement : il en va toujours d'un reste, apparemment non éradicable, d'incommunication.

Conclusion

C'est bien parce qu'il est incommunicant que Gaston est subversif, sans être forcément révolutionnaire, dans le monde normé du travail : s'il écoutait les autres, s'il tirait les leçons de ce qui arrive, s'il réfléchissait aux conséquences de ce qu'il fait ou dit, alors il perdrait cette « fraicheur », ce côté toujours neuf de celui qui crée de l'instabilité, de l'imprévisibilité qui nourrit ainsi le gag (si ce n'est que l'on sait que quelque chose va se passer (prévisibilité), mais quoi ? (imprévisibilité)).

---

[6] Ce qui ne constitue pas, à proprement parler, une vengeance, qui eut été directe (dans le même temps et par le même objet).

C'est bien parce que son rapport à la technique embraye le plus souvent sur une véritable ironie de l'objet que Gaston est subversif : si son bricolage était toujours en adéquation à la situation, si ses objets ne possédaient pas en eux-mêmes un potentiel qui les dépasse, s'ils étaient toujours seulement ce qu'ils semblent être, s'ils n'introduisaient ni instabilité, ni imprévisibilité eux aussi, alors par quelle logique se produirait le gag ?

Incommunication et ironie de l'objet jouent donc ensemble pour produire cette double instabilité-imprévisibilité profondément subversive qui est, avec l'ironie du trait (Robert 2016b et 2017a) le ressort même du gag chez Gaston.

Bibliographie

Franquin A. (2015), *Gaston*, L'intégrale, Dupuis, 2015.

Robert P. (2017a), *De l'incommunication au miroir de la bande dessinée*, Presses Universitaires Blaise Pascal.

Robert P. (2017b), L'ironie de l'objet, *Alliage*, à paraître.

Robert P. (2017c), L'ironie du trait, *Comicalités*, à paraître.

Robert P. (2005), De la communication à l'incommunication, *Communication et Langages*, n° 146.

Les auteurs

Catherine ALLAMEL-RAFFIN est maître de conférences en épistémologie et histoire des sciences et des techniques aux AHP-PReST (Archives Henri-Poincaré – Philosophie et Recherches sur les Sciences et les Technologies, UMR 7117, Université de Strasbourg, Université de Lorraine, CNRS). Ses recherches portent notamment sur les images telles qu'elles sont produites et exploitées dans différentes disciplines des sciences empiriques (astrophysique, physique des matériaux, pharmacologie, archéologie, etc.). Plus récemment, elle a entamé une réflexion sur le rapport entre fiction et science. Ses publications récentes incluent :

Allamel-Raffin C. (2016) « Objectivité et emploi de la couleur dans les images scientifiques », *De la couleur comme code* S. Chamaret (dir.), Strasbourg, HEAR-Zeug éditeur, p .32-42.

Allamel-Raffin C. & J.-L. Gangloff (2014) « Les savants de fiction dans la BD franco-belge», *Alliage*, n° 74.

Sylvie ALLOUCHE est maître de conférences à l'Université Catholique de Lyon. Ses recherches portent notamment sur les rapports de la philosophie avec la fiction, et plus spécifiquement la science-fiction et les séries télévisées. Elle développe également une réflexion sur les enjeux spéculatifs de la transformation technologique du corps humain (anthropotechnologie/*human enhancement*). Ses publications récentes incluent :

Allouche S., Bateman S., Gayon J., Goffette J. & Marzano M. (dirs.) (2015) *Inquiring into Human Enhancement: Interdisciplinary and International Perspectives*, Basingstoke, Palgrave Macmillan.

Allouche S. & Laugier S. (dirs.) (2014) *Philoséries : Buffy tueuse de vampires*, Paris, Bragelonne.

Maxime AMBLARD est maître de conférences à l'Université de Lorraine et chercheur au sein du Loria, (UMR 7503, Université de Lorraine, Inria Nancy Grand Est, CNRS). Ses recherches se rapportent aux domaines suivants : traitement automatique des langues (TAL) ; théorie formelle de

l'informatique ; linguistique formelle ; modélisation de dialogues pathologiques. Ses publications récentes incluent :

Amblard M. & Jirka M. (2016) "Introducing a Calculus of Effects and Handlers for Natural Language Semantics", *Formal Grammar 2016*, Aug 2016, Bozen-Bolzano, Italy. <http://fg.phil.hhu.de/2016/>

Amblard M. (2015) « La non-commutativité comme argument linguistique : modéliser la notion de phase dans un cadre logique », *Traitement Automatique des Langues*, ATALA, 56 (1), p. 91 – 115.

Christine BIGEON est docteur en psychologie de l'orientation (CNAM 2012) et membre associé de l'équipe « Psychologie de l'orientation », INETOP/CNAM. Ses recherches portent sur la représentation des métiers à la télévision (séries, téléréalité) et de leur rôle éventuel quant à l'orientation des jeunes. Ses publications récentes incluent :

Bigeon C., Dosnon O. & Guichard J. (2010) « Que montre la télévision des professions et des professionnel(le)s ? Genre des métiers représentés et choix d'orientation des jeunes », *L'orientation scolaire et professionnelle*, 39 (3), p. 329-360.

Bigeon C. (2012) *Choix d'orientation, genre et télévision : devenir footballeuse ou maïeuticien grâce à la télévision*, Thèse de doctorat non publiée.

Philippe CLERMONT est maître de conférences en Langue et Littérature françaises à l'ESPE de l'Académie de Strasbourg dont il est également le directeur. Il est membre de l'EA 1337 « Configurations Littéraires » (Université de Strasbourg) et chercheur associé au Centre d'Etudes et de Recherches sur les Littératures de l'Imaginaire (CERLI), réseau de chercheurs se consacrant principalement à l'étude du fantastique et de la science-fiction. Ses publications récentes incluent :

Clermont P., Allamel-Raffin C. & Gangloff J-L. (2015) (dirs.), *Informaticiens et médecins dans la fiction contemporaine*, Strasbourg, Néothèque.

Clermont P., Bazin L. & Henky D. (2013) (dirs.) *Esthétiques de la distinction :* gender *et mauvais genres en littérature de jeunesse*, Frankfurt-Berlin, Peter Lang.

Clermont P. (2011) *Le darwinisme dans la littérature de science-fiction*, Paris, L'Harmattan.

Laurent DI FILIPPO est docteur en sciences de l'information et de la communication et en études scandinaves. Il occupe actuellement le poste de chargé de recherche au sein du département R&D du studio de jeux vidéo Ernestine à Strasbourg et il est membre associé du Centre de recherche sur les médiations (CREM – EA 3476) et de l'Unité mixte de recherche Dynamiques Européennes (DynamE – UMR 7367). Ses recherches portent sur les mythes nordiques, les jeux, le transmédia et l'épistémologie des sciences sociales. Ses publications récentes incluent :

Di Filippo L. (2017) Conan entre personnage transmédia, monde transmédial et réalisations locales, *RFSIC – revue française en sciences de l'information et de la communication*, n° 10 [En ligne].

Di Filippo L. & Schmoll P. (2016) La ville après l'apocalypse : entre formalisation projective et réalisation locale, *Revue des sciences sociales*, n° 56, p. 126-133.

Jean-Pierre DUMAZERT est professeur associé au Groupe La Rochelle Business School et chercheur affilié à CORHIS (Communication, Ressources Humaines et Intervention Sociale – Université Montpellier 3). Ses recherches portent sur la déviance négative et positive dans les Organisations, ainsi que sur les phénomènes furtifs pouvant être apparentés à la part d'ombre (*Dark Side*). Ses terrains de recherche couvrent le comportement organisationnel des individus, aussi bien celui plus spécifiques des managers. Il intervient depuis plusieurs années sur des approches qualitatives longitudinales et avec une méthodologie basée sur des entretiens d'experts.

Dumazert J.-P. (2014) « L'Ombre et le Fripon. Regard psychanalytique sur le *Dark Side* et l'entreprise » *Revue Psychanalyse et Management*, n° 2/2013

Dumazert J.-P. (avec Tahssain L.) (2013) « Audit Social et *Dark Side* dans l'entreprise : Du côté sombre des situations sociales aux zones réellement éclairées ? », *Revue Qualitique*, n° 241, mars.

Dumazert J-P. (avec Plane J-M.) (2012) « Negative Deviant Behaviors in the Workplace: Causes and Impacts to Co-workers and Human Relations », *Revue de Gestion des Ressources Humaines*, n° 86, numéro international en anglais, octobre-novembre-décembre.

Jean-Luc GANGLOFF est professeur agrégé de philosophie et chercheur associé aux AHP-PReST (Archives Henri-Poincaré – Philosophie et Recherches sur les Sciences et les Technologies, UMR 7117, Université de Strasbourg, Université de Lorraine, CNRS). Il a publié plusieurs articles consacrés au rapport entre science et fiction. Ses publications récentes incluent :

Gangloff J.L. & Allamel-Raffin C. (2014) Les savants de fiction dans la BD franco-belge, *Alliage*, n° 74.

Gangloff J.L. & Helfrich V. (2011) L'Epervier bleu doit quitter la Lune. Le conflit entre contraintes externes et contraintes internes au sein d'un mode d'expression artistique sous contrôle, la BD après1945, *in* Clermont P. & B. Benert B. (éds.), *Contre l'innocence – Esthétique de l'engagement en littérature de jeunesse*, Berlin-Frankfurt, Peter Lang, p. 343-355.

Johanna GOUZOUAZI est doctorante en histoire et sociologie des sciences aux AHP-PReST (Archives Henri-Poincaré – Philosophie et Recherches sur les Sciences et les Technologies, UMR 7117, Université de Strasbourg, Université de Lorraine, CNRS). Dans le cadre de ses recherches doctorales, elle travaille sur les discours portant sur le changement climatique et plus particulièrement sur l'ingénierie climatique planétaire. Elle s'intéresse aussi aux dispositifs de médiation scientifique et aux représentations de la science dans la fiction. Ses publications récentes incluent :

Gouzouazi J. & Tossé Y. D. (2015) « Et Sci ... les savants avaient eu un blog ? Monter un atelier ludique et participatif d'histoire des sciences en lycée », *Actes des sessions du colloque Science & You 2015*, Nancy, Université de Lorraine, p. 261-265. Accès : http://www.science-and-you.com/sites/science-and-you.com/files/users/sy2015_sessions_proceedings.pdf#261

Vincent HELFRICH est professeur associé au Groupe La Rochelle Business School et chercheur aux AHP-PReST (Archives Henri-Poincaré – Philosophie et Recherches sur les Sciences et les Technologies, UMR 7117, Université de Strasbourg, Université de Lorraine, CNRS). Ses recherches sont à l'interface entre l'économie, la gestion et l'épistémologie et portent sur la normalisation et les conventions. Ses terrains d'investigations couvrent aussi bien des pratiques d'entreprises (RSE, système de management, reporting) que des pratiques de recherche

(expérimentation, recherche-intervention). Il travaille par ailleurs sur les rapports entre science et fiction depuis plusieurs années. Ses publications récentes sur le sujet incluent :

Helfrich V. (2015) (avec J.-L. Gangloff) « Les différentes versions de *I am Legend* ou les métamorphoses d'une intrigue » dans *Informaticiens et médecins dans la fiction contemporaine - 1. Exploration*., C. Allamel-Raffin, P. Clermont & J-L. Gangloff (dirs.), Néothèque, vol. 1, chap. 9, pp. 167-190.

Helfrich V. (2011) (avec J.-L. Gangloff) « L'Epervier bleu doit quitter la Lune. Le conflit entre contraintes externes et contraintes internes au sein d'un mode d'expression artistique sous contrôle, la BD après 1945 », *Contre l'innocence – Esthétique de l'engagement en littérature de jeunesse*, P. Clermont & B. Benert (dirs.), Berlin-Frankfurt, Peter Lang, 2011, p. 343-355.

Elsa POUPARDIN est maître de conférences en Sciences de l'information et de la communication au LISEC (Laboratoire Interuniversitaire des Sciences de l'Éducation et de la Communication - EA 2310 – Université de Strasbourg). Ses travaux de recherche portent sur la vulgarisation des sciences et l'analyse de média. Elle s'intéresse particulièrement à la question de l'engagement des chercheurs dans leurs pratiques de médiation. Ses publications récentes incluent :

Poupardin E. (2015) « L'informaticien dans les polars : un *hacker* comme les autres ? » in *Informaticiens et médecins dans la fiction contemporaine*, Allamel-Raffin C., Clermont P., Gangloff J-L. (dirs.), Strasbourg, Néothèque, p. 17‑38.

Poupardin E. (2015) « L'informaticien dans les romans policiers : figure romantique ou conservatrice ? », *Les Enjeux de l'Information et de la Communication*, 16/3A, p. 93-102.

Pascal ROBERT est professeur des universités à l'Ecole nationale supérieure des sciences de l'information et des bibliothèques (Enssib). Il est membre du laboratoire Elico et responsable du séminaire de l'Enssib « La bande dessinée en questions ». Ses travaux visent à décrypter les enjeux politiques et cognitifs de l'informatisation de la société, et à élaborer une anthropologie du document et des images. Ses publications récentes incluent :

Robert P. (2017) *De l'incommunication au miroir de la bande dessinée*, Clermont-Ferrand, Presses universitaires Blaise Pascal.

Robert P. (2015) *Polyptyque, pour une anthropologie communicationnelle des images*, Paris, Hermann. (2017).

Benjamin THIERRY est maître de conférences en histoire contemporaine à l'Université Paris-Sorbonne et chercheur à l'ISCC (Institut des Sciences de la Communication du CNRS). Sa recherche s'intègre dans le domaine de l'histoire contemporaine de l'innovation, des cultures numériques et des interfaces homme-machine (France, Europe, Etats-Unis). Ses publications récentes incluent :

Benjamin T. & Schafer V. (2016) « De la télématique au Web. La transition européenne des réseaux numériques », *in* Yves Bouvier et Léonard Laborie (dirs.), *L'Europe en transition. Énergie, mobilités, communication. XVIIIe-XXIe siècles*, Paris, Nouveau Monde Éditions, p. 271-294.

Benjamin T. & Schafer V. (2015), « L'ogre et la Toile. Le rendez-vous de l'histoire et des archives du Web », *Socio*, n° 4, *Le tournant numérique... et après ?*, coordonné par Dana Diminescu et Michel Wievorka,, p. 75-96.

Sarah TOUIZA-AMBOGGIANI est A.T.E.R en philosophie à l'Université Paris 8 (ED Pratiques et théories du sens /EA 4008). Ses axes de recherche sont notamment la cybernétique, le posthumanisme, théorie de l'agir communicationnel, genèse et essor du paradigme communicationnel en philosophie et dans la culture "populaire", science et fiction. Ses publications récentes incluent :

Touiza-Ambroggiani S. (2016) « Cher Alan », *in* Jean-Marc Lévy-Leblond (dir.), *Lettres à Turing*, Paris, Éditions Thierry Marchaisse.

Touiza-Ambroggiani S. (dir.) (2015) *Le Sujet digital*, Paris, Labex Arts H2H/ Les Presses du réel, 2015.

Jean-Christophe WEBER est professeur des Universités et chef du service de médecine interne aux Hôpitaux Universitaires de Strasbourg. Il est responsable du Master « Ethique et sociétés » de l'université de Strasbourg et chercheur aux AHP-PReST (Archives Henri-Poincaré – Philosophie et Recherches sur les Sciences et les

Technologies, UMR 7117, Université de Strasbourg, Université de Lorraine, CNRS). Ses domaines de recherche sont l'éthique des pratiques médicales, la philosophie de la médecine et les rapports entre psychanalyse et médecine. Ses publications récentes incluent :

Weber J.-C. (2017) *La consultation*, Paris, PUF.

Weber J.-C. (2014) « Souffrance et plaisir. La *technê* médicale aujourd'hui », *in* Ancori B., Melenotte G.-H., J. Strauser J. & Weber J.-C. (dirs.), *Que sommes-nous aujourd'hui ? Les figures du sujet*, Berne, Pete Lang, p. 223-244.

Françoise WILLMANN est maître de conférences HDR à l'Université de Lorraine-Nancy, membre du CEGIL (Centre d'Etudes Germaniques Interculturelles de Lorraine EA 3944) et membre associée des AHP-PReST (Archives Henri-Poincaré – Philosophie et Recherches sur les Sciences et les Technologies, UMR 7117, Université de Strasbourg, Université de Lorraine, CNRS). Ses domaines de recherche : Sciences et culture en Allemagne XIXe-XXe siècle. Sciences et/en littérature. Science-fiction. Vulgarisation scientifique. Ses publications récentes incluent :

Willmann F. (2017) Entre science et littérature : Antonia Fehrenbach et l'univers des nanosciences, *in* Séginger G. (dir.) *Penser le vivant*. Paris, Editions de la Maison des Sciences de l'Homme.

Willmann F. (2017) *Science – Philosophie – Fiction : l'œuvre de Kurd Lasswitz (1848-1910)*, Nancy, Presses Universitaire de Nancy – Editions Universitaires de Lorraine.

Résumés

Les résumés sont classés dans l'ordre d'apparition des chapitres dans le volume.

Portraits de l'informaticien en déviant

Philippe Clermont & Elsa Poupardin

La figure du *hacker* est très présente dans la fiction et les médias grand public aujourd'hui. Cette figure détentrice d'un savoir pratique, dont le pouvoir fascine, donne souvent lieu à des portraits dans la presse généraliste ou spécialisée. C'est l'occasion pour cette dernière de nous dépeindre une déviance multiforme. Nous croiserons ces portraits avec les personnages que l'on retrouve dans les littératures policières et de science-fiction. L'étude s'attache à opérer différents rapprochements et à tenter de cerner les points communs entre ces personnages de fiction et les *hackers* du réel dépeints dans les médias.

Les personnages « déviants » sont nombreux dans la littérature mais si le *hacker* n'est peut-être pas celui qui révolutionnera le genre ou l'intrigue de ces fictions, la prégnance de sa figure dans deux genres littéraires témoigne de ce que la société projette sur cette figure contemporaine.

L'initié et le novice : la double image de l'informaticien amateur et le recours à la métaphore religieuse dans la presse micro-informatique (fin des années 1970-début des années 2000)

Benjamin G. Thierry

Le chapitre revient sur l'utilisation récurrente de la métaphore religieuse dans la presse française dédiée à la micro-informatique de la fin des années 1970 aux années 2000. Sur la base de ce corpus composé d'une trentaine de périodiques est menée une analyse qui met en lumière le rôle central du couple de notions « initié-novice » pour symboliser les rapports du débutant et de l'expert, tout en structurant un recours métaphorique

permanent au sacré qui a pour but de renforcer l'adhésion à des pratiques nouvelles que porte l'arrivée du micro-ordinateur dans la société française.

L'informaticien : une fiction du traitement de la langue

Maxime Amblard

Dans ce chapitre, nous proposons de revenir sur les personnages informaticiens. Pour cela, nous commençons par définir les notions de langue et de langage dans le contexte de l'informatique. Cette présentation nous permet d'expliquer la position de l'informaticien comme lien entre informatique et communauté des hommes, qui est souvent reprise dans la fiction. Nous illustrons ce propos au travers d'exemples d'informaticiens présents dans les séries anglo-saxonnes, diffusées depuis 2010 sur les chaînes nationales. Ces personnages ont généralement la particularité d'être hyper compétents en informatique, mais sont également porteurs d'une pathologie mentale, limitant leur capacité à communiquer avec le monde extérieur. Ces visions caricaturales semblent malgré tout évoluer vers des représentations plus normalisées.

Apports croisés entre fiction et théorie du Dark Side en entreprise : Le cas de la fiction **The Challenger Disaster** *(2013)*

Jean-Pierre Dumazert & Vincent Helfrich

Ce chapitre aborde l'usage de l'analogie et de la métaphore dans les travaux en management sur le *Dark Side* en entreprise, pour lesquels des références fictionnelles servent de vecteurs à l'explication de phénomènes difficilement observables directement. Notre réflexion a pour but de souligner les apports croisés entre fiction et formalisation théorique. Dans un premier temps, nous reviendrons sur les influences fictionnelles présentes dans la formulation du concept de *Dark Side* en management. Dans un second temps, nous remobiliserons cette analogie pour l'étude de la mise en récits de certaines pratiques de l'informaticien dans la fiction, à travers les archétypes utilisés dans les travaux sur le *Dark Side*, comme l'ombre, la furtivité ou le code. L'œuvre principale de

notre étude est le film *The Challenger Disaster* (2013), qui retrace l'histoire de la commission d'enquête présidentielle, chargée d'analyser les causes de l'accident de la navette *Challenger* qui a eu lieu le 28 janvier 1986. Ce cas devenu fiction a aussi été emblématique pour la formalisation du concept de *Dark Side* en management, ce qui illustre bien notre volonté de bouclage entre fiction et théorie.

Jean Perdrizet : inventeur de chimères cybernétiques

Sara Touiza-Ambroggiani

Cet article présente le travail de Jean Perdrizet, un artiste hors-norme. Classé aujourd'hui dans ce qu'on appelle l'*art brut*, l'œuvre de Perdrizet est foisonnante et singulière. Fasciné par le développement de l'informatique entre 1940 et 1970, Perdrizet dessine de drôles de machines, des machines à lire, à imaginer, à voir, à penser. Pour toute fonction humaine, une machine semble possible aux yeux de cet « inventeur » autoproclamé. Notre hypothèse est que, plus qu'un « malade mental », Perdrizet peut être vu, d'un point de vue philosophique en tout cas, comme un symptôme, celui d'une période où l'on a cherché à explorer les frontières de la science – nous pensons ici surtout aux ambitions du mouvement cybernétique – exploration qui s'est parfois faite au détriment de la rigueur scientifique. Perdrizet est celui qui révèle ce *flirt* entre la science et « autre chose » dans les années 1960-1970, période de l'avènement de l'informatique.

Savoir, ignorance, transgressions et déviances : les conditions de la pratique médicale. À propos de La mort de Dante Lazarescu *de Cristi Puiu*

Jean-Christophe Weber

La mort de Dante Lazarescu, long métrage de Cristi Puiu, met en scène des aspects peu glorieux de la médecine hospitalière ordinaire. Prenant résolument parti pour son réalisme, nous utilisons ce film comme exemple dans l'analyse des pratiques médicales, selon deux axes : celui du savoir, ou plutôt des obstacles à sa mise en œuvre effective, en prenant appui sur la *Rhétorique* d'Aristote, et celui de l'éthique rudimentaire ou minimale, c'est-à-

dire la déontologie et l'humanité ordinaire, qui subit des contraintes institutionnelles délétères et déviantes.

Rebelles malgré eux ? Quelques personnages de médecin dans l'œuvre d'Osamu Tezuka

Catherine Allamel-Raffin & Jean-Luc Gangloff

Le milieu médical est, du moins dans son versant universitaire et hospitalier, emblématique des cadres institutionnels dans lesquels les êtres humains sont appelés à s'insérer au cours de leur existence, de manière provisoire ou durable, en tant qu'agents ou en tant que patients. Au sein du mode d'expression artistique que constitue la bande dessinée, l'institution médicale n'a curieusement été que fort peu représentée dans les œuvres de la tradition franco-belge. Il n'en va pas de même en revanche avec les mangas japonais. Nous limiterons notre étude à deux créations datant des années 1970-1980, dues à Osamu Tezuka, *Kirihito* et *Black Jack.* Nous verrons en outre comment l'auteur est parvenu à décliner une philosophie du stigmate sous des formes multiples : comment parvenir à vivre, tout en étant l'objet d'un rejet de la part de la collectivité ?

Une urgentiste en crise : savoir, autorité et genre, dans le roman de Kristof Magnusson, Arztroman

Françoise Willmann

Arztroman de Kristof Magnusson raconte un moment de crise dans la vie d'une urgentiste (presque) exemplaire, ce qui lui donne l'occasion de délivrer au lecteur une foule d'informations médicales ou paramédicales, dont on a même l'impression qu'elles sont susceptibles de pouvoir lui être utiles. Mais c'est au gré des difficultés personnelles du personnage principal du roman, c'est-à-dire grâce à son inscription dans son milieu social, que s'élabore une image de femme médecin au début du XXIe siècle caractérisée par son adaptation aux valeurs consensuelles de son entourage, impliquant également une désacralisation de sa profession.

De la crise à la déviance : le cas du médecin Thomas Brenner dans le roman de Ketil Bjørnstad, **De udødelige.**

Françoise Willmann

Dans le roman de Ketil Bjørnstad, le personnage principal est un médecin généraliste qui établit un diagnostic sans concession sur la culture occidentale, dont la société norvégienne dans laquelle il évolue lui semble paradigmatique. Ce regard critique se nourrit d'une crise déclenchée par une triple confrontation à la mort dans sa vie privée, qui motive ses réflexions sur lui-même et les autres, au point de le mettre en porte-à-faux avec les normes de sa société. L'image du médecin que donne à voir le roman est celle, symbolique, d'un auxiliaire et complice impuissant d'une société enfermée dans l'individualisme et un matérialisme plat et médiocre, où une vie de confort se paie par une vieillesse sinistre et désespérée, passée à redouter une mort absurde, terrifiante et pourtant inéluctable.

Le chaman de l'ours: une figure du « healer [soigneur] » nordique dans les jeux en ligne

Laurent Di Filippo

Dans le jeu *Age of Conan: Hyborian Adventures*, le chaman de l'ours est l'une des classes de personnages que les joueurs peuvent choisir d'interpréter. Le terme « chaman » dont il tire son nom est emprunté à la langue tongouse evenki et fut utilisé comme marqueur universel des hommes-médecines primitifs, et comme figure païenne par rapport au christianisme. Dans le jeu en ligne contemporain, il représente une figure marginale de l'archétype des prêtres et contribue à la construction d'une géographie imaginaire eurocentrée où le Nord est barbare et violent. À travers ses attributs guerriers, il participe ainsi aux procédures de structuration stéréotypées de l'univers fictionnel numérique. Toutefois, son usage dans un cadre ludique dans lequel les modes d'engagement et d'appropriation se font en gardant une certaine distance ou selon un esprit de second degré permet d'interroger ses usages, en tant qu'il contribue à une mise en scène du fantasme où des formes d'altérité peuvent devenir des figures d'identification.

La représentation des médecins à la télévision: ce qui est montré, ce que les jeunes en font

Christine Bigeon

Les médecins, réels ou fictionnels, sont très présents à la télévision. Les adolescent.e.s, à l'âge des choix d'orientation, les voient notamment dans les séries, leur genre d'émission préféré. Dans les séries médicales, ces jeunes sont plongés dans l'univers de l'hôpital, à travers lequel elles et ils se forment une idée de la médecine et des médecins. Non contents de se distraire, ces jeunes y acquièrent des éléments de connaissance de ce milieu de travail. Or la vision qui leur en est donnée est biaisée, centrée sur les effets spectaculaires. Cela ne change pas la vision des jeunes proches du milieu médical, mais nécessitera un travail pédagogique auprès des autres dont les images vues à l'écran auront modifié les représentations.

L'alchimie dans le manga **Fullmetal Alchemist** *: savoirs pratiques au service de l'État ou voie vers la déviance ?*

Johanna Gouzouazi

Dans le manga *Fullmetal Alchemist*, le parcours qu'accomplissent les héros permet la mise en scène d'une réflexion sur l'utilisation du savoir dans la société et sur l'insertion du scientifique en tant qu'individu dans cette société. L'auteure du manga a recours à l'uchronie en imaginant l'alchimie en science institutionnalisée du monde fictionnel, modernisée et développée essentiellement à des fins militaires au début du XXe siècle. Les deux héros alchimistes évoluent dans une quête de réparation motivée par leur conduite de déviance passée, mais sont amenés à remettre en question l'ordre institutionnel et à se retourner contre l'État, dont les dérives en matière de recherches alchimiques sont progressivement mises à jour. Les déviances de l'institution scientifique et de l'avidité humaine sont mises en évidence à travers les contradictions qu'elles opposent à de nombreuses références à l'alchimie mystique et à sa cosmogonie. Ainsi la narration établit-

elle une mise en relation entre des mouvements contraires de déviance et d'institutionnalisation, d'oppositions entre échelles individuelles et collective, entre temps long et temps court, entre sciences et religions.

Institutions simiennes ou humaines, mêmes combats ? Analyse de la saga La Planète des singes

Jean-Luc Gangloff & Vincent Helfrich

La saga de *La Planète des singes* s'est considérablement développée depuis son point de départ, le roman publié par Pierre Boulle en 1963. Il faut croire que celui-ci offrait bien des virtualités narratives à des cinéastes et à des auteurs de bande dessinée, que ceux-ci ont exploité avec des moyens multiples et des visées diverses. Après quelques remarques relatives à la chronologie des différentes réalisations livresques et audiovisuelles de la saga, nous étudierons plus particulièrement la manière dont les institutions scientifiques sont représentées dans trois récits déterminés : le roman de Pierre Boulle déjà évoqué, le film de Franklin J. Schaffner (1968), *La Planète des singes*, et le film de Rupert Wyatt (2011), *La Planète des singes. Les origines*. Nous nous pencherons plus particulièrement sur les attitudes déviantes ou non des personnages par rapport à l'*ethos* scientifique consacré.

Gaston Lagaffe, ou les noces subversives de l'incommunication et de l'ironie de l'objet

Pascal Robert

Contrairement à l'idée que le lecteur pourrait se forger hâtivement, le personnage de Gaston n'est pas caractérisé d'abord par la chaleur amicale et l'ouverture aux autres. Tout au contraire, son repli dans un univers notamment constitué d'animaux de compagnie (chat et mouette) en fait un individu incommunicant. La subversion dont il est du même coup le foyer involontaire dans le monde normé du travail est étroitement liée à son rapport à la technique et on peut parler à son propos d'ironie de l'objet : les bricolages dont il est l'auteur ne sont pas en adéquation à la situation, ils possèdent un potentiel qui les dépasse et introduisent instabilité et imprévisibilité dans un univers qui n'est pas fait pour

eux. C'est à partir des caractéristiques ainsi dégagées des planches dessinées par Franquin que l'on peut espérer cerner ce qui constitue le ressort même du gag chez Gaston.

Table des Matières

Sommaire **5**

Préface **7**

Portraits de l'informaticien en déviant

Philippe Clermont & Elsa Poupardin **13**
Des parasites ou des déviants ? 13
Portraits de *hackers* 15
1. Portraits de presse, représentations du réel 16
1.1 Les revues généralistes *16*
1.2 Les revues de vulgarisation *19*
1.3 Du côté du réel, premiers constats *22*
2. Portraits de fiction, projection du réel 23
2.1 Science-fiction *23*
2.2 Fictions policières *26*
Conclusion 30

L'initié et le novice : la double image de l'informaticien amateur et le recours à la métaphore religieuse dans la presse micro-informatique (fin des années 1970-début des années 2000)

Benjamin Thierry **33**
1. L'opposition structurelle entre expert et débutant dans la presse spécialisée 36
1.1. Une communauté de pratiques et de croyants *36*
1.2. Novices et initiés *37*
1.3. La grande continuité de l'opposition entre novices et initiés *40*
2. L'expérience micro-informatique : une technophanie ? 43
2.1. La soumission à l'irrationnelle expérience de la technique *43*
2.2. Les guerres de religion numériques *45*
2.3. L'œcuménisme des réseaux *46*
3. Un discours d'importation et de légitimation d'une situation de domination technologique ? 48
3.1. Une référence états-unienne *48*

3.2. Une expression de la domination technologique américaine *50*
Conclusion 51

L'informaticien : une fiction du traitement de la langue

Maxime Amblard 57
1. Du traitement automatique de la langue à la fiction du réel . 58
1.1. Traitement Automatique des Langues – TAL *58*
1.2 Les différents niveaux de modélisation *59*
1.3 Où trouve-t-on des outils du TAL ? *61*
2. Que croit-on que nous faisons ? ou (déjà) la construction d'une fiction du réel 64
3. Construction d'une figure stéréotypique 68
3.1 Est-ce qu'il est normal qu'un ordinateur utilise la langue ? *68*
3.2 L'informaticien serait omniscient *69*
3.3 L'informaticien devient une entité multiple ou une intelligence artificielle *72*
3.4 Quelques représentations réalistes *73*
Conclusion 75

Apports croisés entre fiction et théorie du *Dark Side* en entreprise : le cas de la fiction *The Challenger Disaster* (2013)

Jean-Pierre Dumazert & Vincent Helfrich 79
1. Les influences fictionnelles à la formulation du *Dark Side* dans les organisations 81
1.1 Dark Side et sciences de gestion *82*
1.2 Dark Side et acceptabilité *86*
1.3 Dark Side et métaphores fictionnelles *88*
1.4 L'archétype de l'Ombre *89*
1.5 L'archétype du Fripon *91*
2. Les apports du *Dark Side* à l'analyse des œuvres de fiction. 94
2.1 Analyse de la fiction historique : The Challenger Disaster (2013) *94*
2.2 La mise en récit de la déviance par le Code *96*
Conclusion 101

Jean Perdrizet : inventeur de chimères cybernétiques

Sara Touiza-Ambroggiani 105
1. Jean Perdrizet : inventeur 109
2. Perdrizet et l'informatique 113

3. Perdrizet : un inventeur sous influence 120

Savoir, ignorance, transgressions et déviances : les conditions de la pratique médicale. À propos de *La mort de Dante Lazarescu* de Cristi Puiu

Jean-Christophe Weber.....135
1. Des savoirs empêchés 136
1.1 La rhétorique du diagnostic 137
1.2 Ethos, pathos, logos 140
1.3 La leçon de La mort de Dante Lazarescu 144
2. Ethique, institution et déviances 147
2.1 La mort de Dante Lazarescu au crible du Code de Déontologie médicale.....149
2.2 Ethique et institution 151

Rebelles malgré eux ? Quelques personnages de médecin dans l'œuvre d'Osamu Tezuka

Catherine Allamel-Raffin & Jean-Luc Gangloff 157
1. Les deux œuvres : *Kirihito* et *Black Jack*.....158
2. La mise en scène de la contradiction herméneutique inhérente à toute institution : *Kirihito* d'Osamu Tezuka.....160
3. Black Jack, une série de leçons de vie à destination des individus stigmatisés 169
Conclusion.....178

Une urgentiste en crise : savoir, autorité et genre, dans le roman de Kristof Magnusson, *Arztroman*

Françoise Willmann.....179
1. Femmes en médecine : trois portraits dans une perspective historique.....179
2. Savoir et ignorance : suivre une urgentiste au quotidien 182
3. Fragilité du pouvoir au féminin.....186
4. Désacralisation 189
Conclusion.....191

De la crise à la déviance : le cas du médecin Thomas Brenner dans le roman de Ketil Bjørnstad, *De udødelige*

Françoise Willmann.....195
1. La crise 196
2. L'autorité du médecin 201
3. De la crise à la déviance.....203

Conclusion 206

Le chaman de l'ours : une figure du « *healer* [soigneur] » nordique dans les jeux en ligne

Laurent Di Filippo 209
1. Chaman : découverte du terme et diffusion 210
1.1 Du chaman sibérien au New Age : étapes d'un processus d'universalisation 210
1.2 Des « processus d'universalisation »..... 214
2. Le chaman de l'ours et le Nord : manifestation d'une géographie imaginaire eurocentrée 216
2.1 Le choix du personnage et la persistance du familier ... 216
3. Un « prêtre sanglant » [*Bloody priest*]..... 223
3.1. Entre Guerrier et soigneur..... 223
4. Identifications ludiques, appropriations et procuration 226
Conclusion : l'institutionnalisation ludique d'une forme de déviance 229

La représentation des médecins à la télévision : ce qui est montré, ce que les jeunes en font

Christine Bigeon..... 233
1. Que montre la télévision de la médecine et des médecins ?..... 234
1.1. Une présence des médecins sur les écrans plus importante que dans la réalité 234
1.2. Des actes réalistes, mais majoritairement centrés sur le relationnel 236
2. Comment les jeunes construisent-ils leurs projets d'avenir ? 240
2.1 Avant le collège : un mélange d'imaginaire et d'observations..... 240
2.2 De l'enfance à l'adolescence : des projets qui se formalisent et se concrétisent 240
2.3 Dans ces choix d'orientation, quelle place occupe la médecine ?..... 242
2.4. Des séries télévisuelles qui influencent les choix d'orientation des jeunes ?..... 243
3. Le médecin dans une série télévisée : ce que les adolescents de collège en retiennent 243
3.1 L'acquisition de connaissances sur les métiers 244

3.2 Les résultats de l'étude sur l'acquisition de connaissances sur les métiers.....*246*
3.3 L'acquisition de connaissances sur les conditions de travail.....*251*
Conclusion.....253

L'alchimie dans le manga *Fullmetal Alchemist* : savoirs pratiques au service de l'État ou voie vers la déviance ?

Johanna Gouzouazi.....259
1. Alchimie interdite et corps déviants.....261
1.1. Situation initiale et stigmates de la punition.....*261*
1.2. L'alchimie entre tradition et institution.....*264*
1.3. Mise en scène de la cosmologie alchimique ou la mystique de « la Vérité ».....*266*
2. Un Etat aux pratiques alchimiques déviantes.....270
2.1. Dénoncer les fins militaires et les recherches « maléfiques ».....*270*
2.2. Le régime crée ses opposants. Sont-ils déviants pour autant ?.....*272*
3. Histoire de l'alchimie : déviances individuelles à l'origine de mondes collectifs.....275
3.1. L'hybris sanctionnée.....*275*
3.2. Réhabilitation des corps.....*278*
4. Un ton en nuances.....279
Conclusion.....280

Institutions simiennes ou humaines, mêmes combats ? Analyse de la saga *La Planète des Singes*

Jean-Luc Gangloff & Vincent Helfrich.....283
1. La naissance d'un univers fictionnel : la saga *POTA*.....284
1.1. La cohérence des multiples adaptations.....*285*
1.2. L'existence de fan theories *: le cas de la temporalité de la saga*.....289
2. Institutions et déviances humaines et simiennes.....294
2.1. Le corpus pertinent.....*294*
2. 2. Le concept d'institution.....*295*
2.3. Comment les institutions simiennes sont-elles représentées dans le roman de Pierre Boulle et dans le film de Franklin J. Schaffner ?.....*297*
2.4. La déviance des pratiques scientifiques.....*304*
Conclusion.....308

Gaston Lagaffe, ou les noces subversives de l'incommunication et de l'ironie de l'objet

Pascal Robert 311
1. Gaston, entre incommunication et ironie de l'objet..... 313
1.1. La non-existence de l'Autre 313
1.2. Gaston, les copains, les animaux et la technique 314
2. De quelques figures des noces de l'incommunication et de l'ironie de l'objet 318
De la relation au retournement : le rôle de la technique..... 318
3. Quand l'incommunication et l'ironie de l'objet se multiplient..... 319
3.1. De l'incommunication volontaire par l'objet 319
3.2. De l'incommunication involontaire par l'objet 320
3.3. Quand la technique sombre elle-même dans l'incommunication (par l'ironie de l'objet)..... 321
4. La difficile conjuration de l'incommunication par l'objet.. 322
4.1. La conjuration par l'objet…ou presque (1)..... 322
4.2. La conjuration par l'objet…ou presque (2)..... 324
4.3. La conjuration par l'objet ou presque…(3)..... 324
Conclusion 325

Les auteurs 327

Résumés 335
Portraits de l'informaticien en déviant 335
L'initié et le novice : la double image de l'informaticien amateur et le recours à la métaphore religieuse dans la presse micro-informatique (fin des années 1970-début des années 2000)..... 335
L'informaticien : une fiction du traitement de la langue..... 336
Apports croisés entre fiction et théorie du Dark Side en entreprise : Le cas de la fiction The Challenger Disaster (2013)..... 336
Jean Perdrizet : inventeur de chimères cybernétiques 337
Savoir, ignorance, transgressions et déviances : les conditions de la pratique médicale. À propos de La mort de Dante Lazarescu *de Cristi Puiu..... 337*
Rebelles malgré eux ? Quelques personnages de médecin dans l'œuvre d'Osamu Tezuka 338

Une urgentiste en crise : savoir, autorité et genre, dans le roman de Kristof Magnusson, Arztroman.....*338*
De la crise à la déviance : le cas du médecin Thomas Brenner dans le roman de Ketil Bjørnstad, De udødelige. ..*339*
Le chaman de l'ours: une figure du « healer [soigneur] » nordique dans les jeux en ligne.....*339*
La représentation des médecins à la télévision: ce qui est montré, ce que les jeunes en font.....*340*
L'alchimie dans le manga Fullmetal Alchemist : savoirs pratiques au service de l'État ou voie vers la déviance ?....*340*
Institutions simiennes ou humaines, mêmes combats ? Analyse de la saga La Planète des singes.....*341*
Gaston Lagaffe, ou les noces subversives de l'incommunication et de l'ironie de l'objet.....*341*

Table des Matières 343

Informaticiens et Médecins dans la Fiction Contemporaine

Exploration 3

Cet ouvrage constitue le troisième et dernier d'une série consacrée aux représentations de deux figures du savoir pratique, l'informaticien et le médecin dans les récits de fiction contemporains.

Le présent volume interrogera plus spécifiquement les notions d'institution et de déviance à travers différentes études s'appuyant sur des corpus variés, allant des revues informatiques aux œuvres d'un auteur fasciné par la cybernétique, en passant de façon originale par l'alchimie, la psychologie, les sciences du comportement et le bricolage amateur érigé au rang de grand art.

À travers ces différents chapitres, les auteurs observent l'existence de pouvoirs démultipliés sur les corps pouvant s'exercer à l'encontre des individus, allant parfois jusqu'à produire des catastrophes collectives, ainsi que la mise en scène de rapports complexes qui se tissent entre des savoirs ou des activités techniques et des institutions susceptibles de mettre en péril ces derniers.

Catherine Allamel-Raffin est maître de conférences HDR en épistémologie et histoire des sciences et des techniques aux AHP-PReST (Archives Henri-Poincaré – Philosophie et Recherches sur les Sciences et les Technologies, UMR 7117, Université de Strasbourg, Université de Lorraine, CNRS).

Sylvie Allouche est maître de conférences à l'Université Catholique de Lyon.

Jean-Luc Gangloff est professeur agrégé de philosophie et chercheur associé aux AHP-PReST (Archives Henri-Poincaré – Philosophie et Recherches sur les Sciences et les Technologies, UMR 7117, Université de Strasbourg, Université de Lorraine, CNRS).

Vincent Helfrich est professeur associé au Groupe La Rochelle Business School et chercheur titulaire aux AHP-PReST (Archives Henri-Poincaré – Philosophie et Recherches sur les Sciences et les Technologies, UMR 7117, Université de Strasbourg, Université de Lorraine, CNRS).

neotheque

ISBN : 978-2-35525-352-2