

# *Glory to new mankind:* transferts du sujet de l'humanisme

**Authors** Marianne Celka

marianne.celka@live.fr

Département de sociologie | Université Paul-Valéry de Montpellier

**Abstract** *Glory to new mankind: transfer of the subject of humanism.* The “Promethean shame” (Günther Anders) is propitious to understand the collective sensibility which accompanied the deliquescence of Enlightenment humanism. After two critical events over twentieth century (extermination camps and Hiroshima), we attend two main “escape way”. The first concerns the self-engineering; the second the becoming-animal as “absolute deterritorialization”. In hollow of this “imaginative tension” we can catch the new imaginary of humanity growing from modern values debris. In this article it will be question of exploring imaginary relating to these “escape way”, on the one hand the becoming-thing of humanity (for example the video game NieR Automata), on the other hand, the becoming-animal of humanity (for example the fur fandom). We propose a sociological analysis of saturation of Enlightenment humanism and ways in which it tries to persist through the absorption of non-human.

**Keywords** Becoming-object | becoming-animal | absolute deterritorialization | cultural products | imaginary





## 1. Introduction

Lorsque Günther Anders, dans les années 1950, introduit la notion de Honte prométhéenne, cette "honte d'être devenu plutôt que d'avoir été fabriqué" (2002), il saisit une sensibilité collective qui n'aura de cesse de se développer, accompagnant la lente déliquescence (ou à tout le moins la renégociation profonde) de l'humanisme des Lumières. Après les deux événements critiques majeurs du siècle passé – les camps d'extermination et les bombardements sur Hiroshima et Nagasaki –, cristallisant la crise plus globale du mythe du Progrès ainsi que la grande majorité des croyances et des espoirs qui en émanaient, nous avons assisté à l'irruption, dans le champ du social, de deux lignes de fuite principales, la première concernant le processus d'auto-réification de l'homme par l'homme, la seconde concernant le retour de l'animal dans l'homme ou le "devenir-animal". Après l'Holocauste, Théodore Adorno et Max Horkheimer ont fait la critique de la raison dans la mesure où elle aurait "renoncé" à son autonomie : "Selon un processus qui serait implicitement contenu dans l'*Aufklärung*, la raison ne mène qu'à sa propre négation à travers la violence et l'horreur, comme le montre cette folie raisonnée que fut le nazisme" (Pujol, 1998 : 271-279). Aussi, suivant l'analyse de Walter Benjamin, l'humanité s'est à ce point "aliénée à elle-même pour être capable de vivre sa propre destruction comme une jouissance esthétique de tout premier ordre" (2000 : 113). Il s'agit donc ici des deux écueils – la saturation de la raison poussée à son paroxysme dans l'industrialisation de la mort et l'esthétisation de la fin de l'humanité par elle-même – au cœur de la déliquescence de l'humanisme classique. Ils représentent en même temps des sortes de moteurs pour une reconfiguration multiple et, pourrait-on dire, viscérale de ce qu'est et signifie être humain à l'aube du XXI<sup>e</sup> siècle. Pour comprendre davantage le climat social dans lequel s'est amorcée cette crise de l'humanisme, il ne semble pas inutile de relire un texte en particulier qui fait discuter deux personnalités historiques cruciales : *Pourquoi la guerre ?* Le dialogue faisant interagir Albert Einstein à qui l'on attribue, à tort ou à raison, les germes du développement civil et militaire du nucléaire<sup>1</sup> et Sigmund Freud à qui l'on attribue la "troisième blessure

---

<sup>1</sup> Ce qu'Einstein a introduit, au-delà de ce qui concerne le nucléaire, l'arme atomique et tout ce qui s'en suit, c'est surtout la mise en cause des théories de Newton quant à la gravitation et ce qu'implique sa "théorie de la relativité" dans nos manières d'envisager non seulement la géométrie (ou architecture) de l'univers (la courbure de l'espace-temps) mais aussi la conception du "bord du monde" à partir de la "singularité de Schwarzschild" et *in fine*, l'idée selon laquelle les étoiles naissent, vivent et meurent. La



narcissique" de l'humanité, c'est-à-dire la découverte de l'inconscient, du "ça" et de l'inextricable relation entre les pulsions érotiques et thanatiques.

En 1933, Einstein s'inquiète de l'accroissement des techniques faisant craindre l'annihilation des espoirs humanistes : "D'une façon assez générale, on s'entend aujourd'hui à reconnaître que les progrès de la technique ont rendu pareille question proprement vitale pour l'humanité civilisée"<sup>2</sup>. Aussi se pose-t-il la question d'un possible "besoin de haine et de destruction"<sup>3</sup> qui, multiplié par la technique moderne, fait redouter la fin de l'humanité en elle-même et par elle-même. Freud répond que : "L'intervention de l'arme marque le moment où déjà la suprématie intellectuelle commence à prendre la place de la force musculaire"<sup>4</sup>, donc, l'arme – et qui plus est l'arme atomique – consiste en une "intellectualisation" de la violence un processus de fond initié depuis les Lumières et perpétué par la Modernité qui est en même temps une mise à distance<sup>5</sup>. Celui qui appuie sur le bouton pour que la bombe se déclenche à des milliers de kilomètres de là, ne prend part au conflit que d'une manière pourrait-on dire "télé-pathique", c'est-à-dire que la distance entre son action et le résultat de son action abolit en quelque sorte son rapport empathique aux événements. Freud poursuit : "Si paradoxal que cela puisse paraître, force nous est d'avouer que la guerre pourrait bien n'être pas un moyen inopportun pour la fondation de la paix « éternelle », car elle s'avère capable de constituer les vastes unités au sein desquelles une puissance centrale rend de nouvelles guerres impossibles"<sup>6</sup>. Le psychanalyste anticipe ici le cœur de ce que sera la "guerre froide", une guerre nerveuse, de posture, qui instaurera une paix paradoxale fondée sur la menace permanente. Dans ses échanges avec Claude

---

mort des étoiles est ici à envisager comme étant à l'astrophysique ce que la mort de Dieu est à la métaphysique.

<sup>2</sup> Sigmund Freud et Albert Einstein, *Pourquoi la guerre*, version éditée à l'initiative de l'Institut International de Coopération Intellectuelle - Société des nations, en 1933. Édition numérique réalisée le 27 août 2006 à Chicoutimi, Ville de Saguenay, province de Québec, Canada: [http://classiques.uqac.ca/classiques/freud\\_sigmund/pourquoi\\_la\\_guerre/pourquoi\\_la\\_guerre.html](http://classiques.uqac.ca/classiques/freud_sigmund/pourquoi_la_guerre/pourquoi_la_guerre.html).

<sup>3</sup> Idem.

<sup>4</sup> Idem.

<sup>5</sup> En un sens, cela rejoint les propos de Norbert Elias sur le "processus de civilisation", la mise à distance des pulsions et des affects s'applique à l'exercice de la guerre qui – depuis l'invention du projectile, de la fronde jusqu'aux drones militaires – s'intellectualise et s'aseptise de manière à réaliser l'oxymore d'une "guerre propre". Cette intellectualisation qui est en même temps abstraction croissante, révélée tant par Émile Durkheim que Max Weber (désenchantement ou démagification du monde) et Georg Simmel (*Philosophie de l'argent*), s'est appliquée à toutes les sphères de la vie sociale, matérielle et idéelle. Le travail d'Einstein a lui aussi participé à cette abstraction de notre rapport au temps, à l'espace et aux objets de l'univers. Les processus d'abstraction et de mise à distance, qui se recouvrent l'un l'autre en même temps que l'expérience sociale, se sont accélérés depuis le début du XXe siècle.

<sup>6</sup> Sigmund Freud et Albert Einstein, *Pourquoi la guerre*, Op. Cit.



Eatherly (*Hiroshima est partout*), le pilote qui a donné le signal d'une météorologie favorable pour le premier bombardement atomique, Anders évoque la notion de "décalage prométhéen" (2006 : 149). Inauguré à l'époque industrielle, ce décalage s'intercale si l'on peut dire, entre nos facultés de fabrication - ce que nous sommes capables de faire - et nos facultés d'imagination - ce que nous sommes capables de penser. Ce qui fait alors de nous des "utopistes inversés" écrit-il, qui, au lieu de se représenter un monde que nous ne pouvons encore produire, en produisons un que nous ne pouvons encore représenter. C'est à partir de ce décalage caractéristique de l'homme de la condition post-atomique qu'une profonde reconfiguration opère, presque à tâtons, et redessine ce que nous sommes désormais plus ou moins capables de comprendre comme "être humain". C'est bien le concept d'humanisme classique qui, après avoir été atomisé, se retrouve pour ainsi dire pulvérisé en une myriade de potentialités (virtualités) significantes. Cela ne veut donc pas dire que l'humanisme en lui-même se soit définitivement exilé des représentations occidentales mais qu'il est en proie à une crise profonde du point de vue du consensus social. Il est clair que l'avènement des réseaux, tant matériels qu'électroniques, a tout en même temps précipité un certain malaise humaniste (et le consensus sur lequel il reposait) et permis qu'il se reconstitue à partir de bribes d'informations et d'images continuellement partagées et circulant sans destination ou sans "projet" à travers les mailles de notre réalité sociale contemporaine. C'est à partir des fragments de l'humanisme classique que l'on peut tenter de suivre ces deux lignes de fuite consécutives de la ruine de l'homme moderne. La première, analysée par Anders lui-même dans son *Obsolescence de l'homme*, concerne le désir d'auto-réification, soit le devenir-chose de l'homme ; la seconde, relevée à leur manière par Gilles Deleuze et Félix Guattari, concerne le devenir-animal de l'homme en tant que "déterritorialisation absolue" (1980). C'est au creuset de cette tension imaginative que se dessinent de nouveaux imaginaires de l'humanité, non plus un imaginaire hégémonique capable de s'imposer aux masses désormais "éclatées" - par les réseaux et autre média dit "démassifié" (Toffler, 1980) - mais plutôt des constellations (ou multivers) d'images qui participent à la renégociation des significations individuelles et collectives à partir des débris des Lumières.



## 2. Devenir-objet

Les personnages de cire étaient l'unique chose authentique, eux seuls faussaient la vie de manière ostentatoire et appartenaient, par leur étrange et artificielle immobilité, au monde réel.

Blecher M. (2014)

Les fictions de l'écrivain Bruno Schulz<sup>7</sup> semblent figurer des créatures étranges qui évoluent sur "des chorégraphies parfois animales, parfois mécanisées" (Néau, 2013). Plus encore, c'est la matière tout entière qui semble à chaque instant capable d'être animée : "Le Demiurge, dit mon père, n'a pas eu le monopole de la création : la création est le privilège de tous les esprits. [...] Dans les profondeurs de la matière se dessinent des sourires imprécis, des conflits se nouent, des formes ébauchées se condensent. Elle ondoie tout entière de possibilités inachevées qui la traversent de frissons vagues. Dans l'attente d'un souffle vivant, elle oscille sans fin" (Schulz, 2017 : 67). La littérature de Schulz, de même que celle de Max Blecher et Franz Kafka, insuffle, comme un secret chuchoté entre les lignes, ce qui taraude les consciences collectives occidentales au tout début du XXe siècle et qui deviendra l'une des trames narratives majeures de notre temps. L'évocation de figures dont on ne sait plus tout à fait si elles sont humaines ou seulement techniques, résonne en effet dans nombre de nos productions culturelles. *Real Humans*<sup>8</sup>, *Detroit : Become human*<sup>9</sup> ou encore et de manière sans doute plus signifiante *Westworld* (saison 1 et 2)<sup>10</sup> témoignent des contours flottants de notre rapport à l'humain et à l'humanisme. Dans son *Obsolescence de l'homme* encore, Anders développe l'intuition fondamentale selon laquelle, suivant le sentiment de Honte prométhéenne, les hommes désirent vivre "d'une même vie" avec leurs créations techniques à l'intérieure d'une parfaite "consubstantialité instrumentale" (2002). À mesure que les hommes modernes ont fait croître leur environnement technique (extérieur et domestique), ils en sont venus à "envier" les objets dans leur perfection et leur semblant d'immortalité. Aussi, c'est sur ce sentiment – vécu individuellement et collectivement – que le processus d'auto-

<sup>7</sup> Bruno Schülz, *Les boutiques de cannelle* (1934) et *Le Sanatorium au croque-mort* (1937).

<sup>8</sup> *Real Humans* (initialement *Äkta människor*) est une série de science-fiction suédoise de Lars Lundström, 2 saisons, 20 épisodes, diffusés entre 2012 et 2014.

<sup>9</sup> *Detroit, Become Human* est un jeu-vidéo développé par Quantic Dream et édité par Sony Interactive Entertainment sorti en 2018 sur Playstation.

<sup>10</sup> *Westworld* est une série télévisée américaine de science-fiction de Jonathan Nolan et Lisa Joy, 2 saisons, 20 épisodes, diffusés depuis 2016.



réification a pu s'installer. Les premières tentatives d'artificialisation (le *make-up* par exemple) sont les prémices de la renégociation du corps biologique au prisme de la technique, qui de la chirurgie esthétique<sup>11</sup> prolifère jusqu'aux tentations post-humanistes. Quand nous discutons du "devenir-objet" de l'homme de la condition post-atomique, il est question de saisir les manières dont la notion d'humanisme "voyage" pour ainsi dire, du corps organique au corps technicisé. L'exemple de *NieR Automata*<sup>12</sup>, en tant que narration vidéo-ludique, semble particulièrement pertinent pour saisir ce transfert dans la mesure où est mise en jeu toute la complexité des rapports qui se tissent entre le concept d'humanisme et les créatures mécaniques.

En 2017, *NieR Automata* de Yoko Taro (œuvre vidéo-ludique reconnue comme littérature expérimentale) met en scène des androïdes – qu'il ne saurait ici confondre avec de simples machines animées ou robots – capables de réfléchir par eux-mêmes, de s'interroger sur le sens de la vie, d'être émus et d'émouvoir en retour. La thématique – c'est-à-dire l'humanité des androïdes – n'est évidemment pas inédite, elle a été magistralement exposée par Philip K. Dick (*Les androïdes rêvent-ils de moutons électriques ?*), mais dans *NieR Automata*, l'espèce humaine n'est déjà plus. L'originalité du scénario repose sur cette absence – presque ostentatoire – qui hante à la fois toute la narration et les rapports de plus en plus complexes qui s'établissent entre les androïdes (garants de ce qui reste de l'humanité et dont le joueur pense, comme les androïdes, qu'elle s'est exilée sur la lune) et les robots (des machines animées qui sont des outils au service d'une altérité extraterrestre intelligente et belliqueuse, à l'origine de l'exil des humains). Les robots, complexifient en effet les relations entretenues avec les androïdes, parce qu'eux aussi s'éveillent aux sentiments, à la beauté, à la nature, à la parenté, à la politique et à la philosophie. Nous sommes donc dans un monde post-apocalyptique dans lequel trois androïdes (2B, 9S et A2), créés et missionnés par les humains, se livrent à un combat acharné contre les machines (robots), créées et envoyées quant à elles par des ennemis extraterrestres pour conquérir la Terre. Les androïdes – suivant la multitude des confrontations engagées contre les robots – découvriront le "secret" des machines et la nature de cette guerre qui se livre par procuration. Les premiers mots du prologue, prononcés par 2B, rendent compte du fond métaphysique qui tient toute la trame narrative : "Everything

---

<sup>11</sup> Voir Susca V. (2014), "Il n'y aurait jamais eu la chirurgie esthétique de masse dans la bombe atomique", *Les Cahiers européens de l'imaginaire*, 6: 40-45.

<sup>12</sup> *NieR Automata* est un jeu-vidéo développé par PlatinumGames et édité par Square Enix, sorti en 2017 sur consoles et PC.



that live is designed to end. We are perpetually trapped in a never-ending spiral of life and death. Is this a curse? Or some kind of punishment? I often think about the god who blessed us with this cryptic puzzle... and wonder if we'll ever get the chance to kill him"<sup>13</sup>. Pour les androïdes, lui (dieu) c'est l'humanité, or les hommes ne se sont pas exilés sur le satellite lunaire, ils sont déjà morts et les androïdes sont orphelins. Dès le début donc, nous sommes placés sous des auspices nietzschéens : Dieu est mort. Tel est le contexte de l'œuvre, tel est le nôtre.

L'histoire se complexifie encore lorsque deux personnages, Adam et Ève (deux frères), nés de l'union improbable des robots, entrent en jeu. Leurs dialogues, souvent ubuesques, relèvent des tourments relatifs à l'origine : "Leurs tergiversations nous enseignent sur les sentiments profonds de l'humanisme et parlent de cet homme de la condition post-atomique, soit après que Dieu demeure mort"<sup>14</sup>. Et si Adam insiste particulièrement au cours de ces échanges, sur le fait que son frère et lui portent des vêtements pour paraître plus humains alors que les premiers hommes ne l'ont fait que par honte, il témoigne d'un sentiment effectivement profond. Les deux personnages, asexués ne peuvent pas détenir "le sens de cette honte", c'est-à-dire, suivant les analyses d'Anders, cette honte "d'être nu" ou "d'être né" (les deux occurrences se confondent presque) – au lieu d'avoir été fabriqué. Plus encore, les deux frères peuvent se permettre en quelque sorte de célébrer cette "honte originelle" ou "honte de l'origine" parce qu'elle révèle, au fond, toute la nature de la condition humaine. Cette honte, célébrée par les Adam et Ève de *NieR Automata* constitue à la fois le stigmate et la preuve de l'humanité. Pour ce qui concerne les androïdes – réceptacle de ce qui reste effectivement de l'antique humanité – la destruction (*never-ending spiral*) des machines animées constitue le sens de leur existence et ce conflit, très justement, correspond à un "ordre sans donneur d'ordre" (Anders, 1990 : 117 et suiv.). Ce dernier, le donneur d'ordre, l'humanité, n'étant plus. Cette idée renvoie directement à la 47<sup>e</sup> réflexion de Kafka (citée par Anders) dans laquelle il se définit lui-même comme "le courrier qui fonce à travers le monde et qui, puisqu'il n'y a pas de roi [il est déjà mort], proclame des mensonges qui ont perdu tout leur sens. Et comme quelqu'un qui

<sup>13</sup> Ce prologue fait à sa manière écho aux propos de Kafka au sujet du déclin de l'humanité : "« Nous sommes, disait-il, des pensées nihilistes, des idées de suicide qui naissent dans l'esprit de Dieu », propos rapportés par Max Bord et cités par Walter Benjamin dans son texte (2005), "Franz Kafka. Pour le dixième anniversaire de sa mort", *Œuvres complètes*, tome II, Paris, Gallimard : 417.

<sup>14</sup> Voir traduction française d'après la version originale publiée le 25 Avril 2017 par Hunter Galbraith : <https://planckstorytime.wordpress.com/2017/04/25/nier-automata-analysis/>, <https://analysenierautomata.wordpress.com/2018/06/23/premier-article-de-blog/>



ne demanderait pas mieux que de mettre fin à sa vie lamentable, ce qu'il n'ose faire, toutefois, à cause de son serment professionnel" (Anders, 1990 : 117 et suiv.)<sup>15</sup>. Cette description sied parfaitement à l'homme de la condition post-atomique en tant qu'il est devenu le réceptacle d'ordres sans qu'il n'y est plus de donneur d'ordre, de la même manière que les androïdes de *NieR automata* sont devenus le réceptacle d'une humanité qui n'est déjà plus et perpétuent – suivant leur engagement "professionnel" – le conflit qui les oppose aux robots. La question posée par Martin Heidegger revient alors comme un écho : "Qu'est ce qui apprivoise encore l'être humain lorsque l'humanisme échoue ? " (Sloterdijk, 2010 : 34-35). Autrement dit, c'est ce qu'écrit Peter Sloterdijk, "À quoi bon célébrer de nouveau comme solution l'être humain et la présentation philosophique déterminante qu'il donne lui-même de l'humanisme, alors que l'on a justement vu, dans la catastrophe du temps présent, que c'est l'homme lui-même, avec ses systèmes d'auto-surélévation et d'auto-proclamations métaphysiques, qui constitue le problème ? " (2010 : 25). C'est ce goût empreint de nostalgie et d'amertume qui envahit le joueur de *NieR Automata* ; dans la vacuité engendrée par ces questions en suspens, résonne la distance qui non seulement s'est installée mais semble encore se creuser entre l'humanisme et ses sujets.

La pièce de théâtre d'Oriza Hirata, *Sayônara ver.2*<sup>16</sup> (2012) faisant dialoguer une femme et un "Geminoid féminin" (Gem F) nous interpelle sur cette sensibilité collective qui doucement se déploie dans le contexte post-atomique. L'épilogue à la dernière version s'instaure après que Gem F se taise et qu'on ait éteint la lumière. Une lumière de service cependant s'allume. La jeune femme n'est plus là et le robot (abandonné, désormais orphelin comme les androïdes de *NieR Automata*) reprend le cours d'un poème qu'il énonce machinalement : "Je suis allée plus loin que Yochan. Je suis allée plus loin que Tadashi...". Qu'est-ce que cette expérience dit de nous et de l'humanisme ? La réponse tient dans la possible "vocation" que l'on attribue aux androïdes. Zaven Paré, auteur de *L'âge d'or de la robotique japonaise* (2016), assiste à la représentation et raconte comment "Un sentiment de compassion semble saisir certains spectateurs" (cité par Agnès Giard, 2018). Ce sentiment s'accroît dès lors qu'un acteur – jouant le rôle d'un agent de transport – entre en scène, apparemment insensible aux

<sup>15</sup> L'idée d'abandonner la tâche confiée au joueur à travers l'incarnation des androïdes se révèle de manière paroxystique à la toute fin du scénario, celui-ci est alors comme "harcelé" de questions qui justifieraient sa démission, or, les androïdes (le joueur) comme le courrier de Kafka, ressent à sa manière le "sens" ou plutôt les obligations liées à sa "profession".

<sup>16</sup> Voir le descriptif de la pièce : <https://www.theatreonline.com/Spectacle/Sayonara-ver-2/39087>.



questionnements qui taraudent le robot. Alors que l'agent débranche le Gem F, il prononce ces quelques mots : "« Je veux que là-bas tu continues à dire tes poèmes », dit-il, « Oui », répond-elle sans comprendre. « Parce que là-bas, il y a eu beaucoup de morts... On ne peut plus y aller et personne ne peut plus y dire de poèmes », dit-il. Il lui explique que « là-bas » personne ne peut plus se rendre. Elle y sera transportée par un autre robot puis laissée sur place, afin qu'une voix continue de résonner" (Idem). Voilà le sens possible de cette vocation ("profession"), réciter des poèmes comme les androïdes de *NieR Automata* font la guerre, précisément là où l'homme n'est plus. Préserver et répandre les bribes de l'humanité (les bribes des Lumières) alors qu'elle a disparue, alors que Dieu est mort et demeure mort. Au-delà des tentatives d'auto-réification, pourrait-on dire, ordinaires que nous rencontrons dans l'expérience matérielle, les deux produits culturels évoqués ici témoignent des manières dont l'humanisme semble se "réfugier" dans cette nouvelle étoffe, attendrissante bien que robotique. Cela pourrait expliquer en partie les multiples élans – produits et pratiques culturels – qui nous engagent toujours davantage vers l'auto-réification, comme autant de tentatives de pallier la distance qui s'est faite entre le donneur d'ordre (qui est mort) – qu'il soit Dieu ou l'humanisme des Lumières – et nous.

### 3. Devenir-animal

Vous voulez savoir si Anansi avait l'air d'une araignée ?  
 Évidemment. Sauf quand il avait l'air d'un homme.  
 Non, il n'a jamais changé d'apparence. Ça dépend juste  
 de la manière dont on raconte l'histoire. C'est tout.

Gaiman N. (2005)

Une autre manière, non pas de répondre, mais de renseigner la question heideggerienne consiste à confronter l'humanisme des Lumières aux "déterritorialisations absolues" suggérées par Deleuze et Guattari. C'est le cheminement vers la seconde ligne de fuite, soit le devenir-animal. C'est encore chez Anders que nous trouvons, dans la manière dont il "capte" l'univers de Franz Kafka, quelques éléments prémonitoires. Les "déformations" de Kafka écrit-il, nous "informent" (Anders, 1990 : 30). Elles nous informent non seulement sur les sentiments collectifs qui infusent le corps social au début du XXe siècle mais aussi et surtout sur les qualités du vivre-ensemble de notre temps présent. Les labyrinthes des récits de Kafka, teintés de cette "familiarité



de l'absurde" (Barthes, 1964), nous conduisent à la rencontre de socialités post-atomiques qui expriment cette distance dont on discute ici les conséquences. Elles semblent en effet signifier des tentatives de résolution du paradoxe actuel relatif à la persistance d'ordres après la disparition du donneur d'ordre, c'est-à-dire la continuité de l'humanisme après que les Lumières se soient éteintes. En premier lieu, le rapport aux images de Kafka (les images "au carré", les images dans l'image) témoigne de l'abandon du "verbe" pour mieux laisser s'exprimer une réalité complexe et, dans une certaine mesure, "absconde" (au sens du *deus absconditus*<sup>17</sup>) et pour mieux saisir aussi les manières dont "l'existence fragmentée de l'individu isolé [ne peut trouver] son image fidèle que dans le fragment" (Anders, 1990 : 84). Nous pouvons poser dès l'abord que le "devenir-animal" s'inscrit en plein dans une réalité (ou culture) "éclatée" par les réseaux. À partir de la saturation des masses et de leur idéal hégémonique (*mass culture*), s'est développée une myriade de sensibilités collectivement partagées, en petits groupes de pairs, en ligne ou IRL, et souvent dans ces deux dimensions. Il s'agit ici d'examiner une passion "zoophile"<sup>18</sup> capable non pas de solutionner la déliquescence d'une morale devenue acéphale, mais plutôt d'expérimenter d'autres manières d'être-au-monde et d'être-ensemble. Un sentiment zoophile diffus mais tenace qui tend à la "zoophrénie"<sup>19</sup>, c'est-à-dire le désir de se perdre dans l'animal. Tant dans les représentations culturelles telles que la publicité, la mode, les séries, le cinéma, les jeux-vidéo, etc., que dans certaines subcultures contemporaines – la communauté furry – il est possible de déceler les manières dont ce sentiment, celui d'une connexion (éventuellement reconnexion) avec l'altérité animale, "ricoché", pour ainsi dire, sur les bribes humanistes.

Depuis la fin des années 1970, la communauté furry (fur fandom) se caractérise par le partage d'une passion pour les animaux anthropomorphes. Ses membres spécifient leur identification individuelle et collective par l'intime

<sup>17</sup> Extrait du journal de Søren Kierkegaard : "L'omnipuissance [de Dieu] devrait rendre dépendant. Mais si l'on veut bien réfléchir à l'omnipuissance, on verra bien qu'il faut précisément qu'elle implique en même temps le pouvoir de se retirer, afin que par-là même la créature puisse être indépendante", cité partiellement par Sartre J. P. et al. (1966), *Kierkegaard vivant*, Paris, Gallimard : 47 ; voir Lamboley R. (2007), "La foi, aux chances de l'incroyance. À propos de Dieu existe-t-il encore ? ", *Revue d'éthique et de théologie morale*, 245 : 61-89. Ce qui nous importe ici réside dans l'idée selon laquelle l'indépendance des créatures (les hommes) par rapport au créateur (Dieu caché ou mort) implique en même temps une mise à distance.

<sup>18</sup> Non pas au sens strictement réservé à la bestialité ou aux relations "zoo-sexuelles" mais bien plutôt dans le sens d'un intérêt et même précisément d'une *philia* pour l'animal.

<sup>19</sup> Le terme est du photographe moscovite Oleg Kulik définit son "programme" zoophrénique : "Aimer un animal en vous-même, c'est comprendre et aimer tous les êtres qui vivent et respirent à vos côtés, qu'ils soient humain ou chien, lion ou tueur de baleines, [...]. Seul l'ascétisme de se dissoudre dans l'Autre et l'empressement de dissoudre l'Autre en soi-même peut sauver l'homme et le monde", *Ravages*, 3 : 134-137.



connexion avec une âme animale (*fursona*), qu'ils incarnent parfois, mais cela n'est pas strictement nécessaire, à travers un costume (*fursuite*), conçu et souvent réalisé par eux selon les modalités du *Do It Yourself*. La communauté s'est d'abord concrétisée via les canaux de partage *Usenet*<sup>20</sup> (dédiés aux passionnés d'animés et de mangas) avant de se réunir en marge, puis au cœur de conventions de type *Comic Con*. Cette communauté élective (potentiellement "tribu" au sens de Michel Maffesoli) semble s'inscrire (bien qu'il n'y ait à ce sujet pas de réel consensus) dans le cadre d'une subculture plus large dite "otherkin", soit un ensemble de catégories esthétiques et sociales motivées par des personnes qui se déterminent elles-mêmes comme "non-humaines". Le phénomène otherkin et le fur fandom en particulier, ont été compris par la sociologue Danielle Kirby au prisme des religiosités contemporaines : "Alternative form of religiosity, on an alternative world, a deity or creature combining the form on attributes of a human with those of an animal" (Kirby). Ces formes de religiosité relèveraient donc du néo-paganisme ou bien, pourrait-on dire, "techno-paganisme", une sorte de mysticisme électronique intimement lié à la recherche d'une connaissance de soi (*self knowledge*) en réseau. La plus ancienne mention du terme "otherkin" provient d'une liste de diffusion électronique universitaire "*Digest Elfin Kin*" destinée aux "elfes et observateurs intéressés". La liste se propage de groupe en groupe (Alt.fan.dragons puis Alt.Horror.werewolves, etc.) jusqu'en 1995, lorsqu'un manifeste "*Elven Nation Manifesto*" (que d'aucuns ont jugé naïf ou considéré comme une tentative de *trolling*) soit diffusé par un usagé du nom de Morning Star : "break down the dam that allows only a small trickle of the magical into dominant mundane reality. [...] The veil to the otherworld has thickened over the years. [...] To rend it to the point where magic in a free flowing as the oxygen we breath and as commonplace as technology". Les communautés otherkin font ainsi appel à la magie ou plutôt au "saut de paradigmes" associé à la "magie du chaos" et dont la tradition Wicca<sup>21</sup> reste la plus répandue – mais d'une manière qui reste intrinsèquement liée aux réseaux électroniques. L'adhésion à la communauté otherkin repose sur la notion d'Éveil (*Awakening*) comme initiation à un nouvel

<sup>20</sup> Notamment le groupe de discussion "alt.horror.werewolves".

<sup>21</sup> Culte à mystère néo-païen initié par Gerald Gardner, avec la participation de son ami d'Aleister Crowley, développé à partir des années 1950. Plus largement, la magie du chaos et la tradition Wicca s'inscrivent dans la sphère des croyances néo-païennes dont les origines – nous rappelle Stéphane François – sont diverses, "tant au niveau politique, historique que métaphysique". "Le paganisme religieux est sans aucun doute un héritier du romantisme par son refus des Lumières et du libéralisme" écrit-il dans son article : "Le néo-paganisme et la politique : une tentative de compréhension", *Raisons politiques*, 25 : 127-142.



état d'esprit. Les archétypes (ou *kintypes*) ensuite mobilisés par les membres de la communauté sont multiples : thérians, dragons, elfes, anges, vampires, démons, fées, nymphes, phœnix, griffons, *pookas*, licornes, sirènes, *starseeds* ("Enfants Bleus", "Indigo") ou encore gobelins. Otherkin et furies expriment quelque chose de central dans la manière dont les communautés de fans (fandom) constituent un univers complexe d'images et de récits qui fait sens pour les membres qui y adhèrent. Dans la mesure où les membres "fabriquent" ou "bricolent" leur univers de sens à partir du partage de "stocks de connaissances" (Alfred Schütz) spécifiques, où ils participent activement à la culture qui les environne, ils relèvent de "cultures de la convergence" (Jenkins, 2013). Les sources ou stocks de connaissances dans lesquels puisent les membres du fur fandom et otherkin rendent compte d'un syncrétisme popculturel associant des éléments issus des mythologies les plus élémentaires à d'autres, plus contemporains, issus de la science-fiction et de la fantasy.

L'esprit du renard en tant qu'archétype, le *kitsune* du folklore japonais, résonne tout particulièrement dans la sphère subculturelle furry. Le renard est considéré et apprécié en tant qu'animal symbolique à fort potentiel sémantique. Il renvoie non seulement à la ruse (à la Mètis animale, c'est-à-dire l'art de tendre des pièges) mais aussi à l'hybridation ou confusion, pourrait-on dire naturelle, en tant qu'il est "le plus félin des canidés". C'est d'ailleurs précisément sur les qualités du renard que se fondent les structures langagières du fur fandom. Un langage non verbal, langue renardienne (le *foxish* créé par Foxen, l'un des premiers contributeurs du fur fandom) ou *furspeech* est fait de gestes et d'attitudes qui font sens pour les membres de la communauté. Le *yiff*, au départ expression d'une sorte d'approbation heureuse (renvoyant au *yipping*, le glapissement du renard), peut se traduire par un grand "Oui !" ou "Yes !", une manière chaleureuse de dire bonjour. Au-delà de la complexité des subcultures furry et otherkin, des ramifications multiples (parfois antagonistes ou conflictuelles) qu'elles font éclore, des nombreux produits culturels qu'elles déclinent (fanzines, fan fictions, fan art, etc.) et des manières dont elles influencent en retour l'esthétique contemporaine (notamment dans les sphères de la publicité et de la mode), force nous est de constater leur potentiel subversif. Elles sont l'expression d'une "résistance symbolique" qui repose sur des sortes de ruptures "contre-nature" dans le sens où elles transgressent les lois de la "seconde nature", soit l'ensemble des codes et des normes auto-intégrés par l'individu moderne. Qu'est-ce qu'être furry ? "Ce n'est pas un masque ou une tête en fourrure que l'on se met dessus, c'est ce qui reste quand tu enlèves



le masque humain, c'est ce qui est à l'intérieur<sup>22</sup>. Le sentiment de la présence animale en soi, telle est l'essence de ce "devenir-animal" en tant que ligne de fuite et déterritorialisation absolue. Revenons-en à Kafka, *La métamorphose* (1989) commence lorsque Gregor Samsa tombe du lit, rampe et piaule. Or, sa voix "n'était plus faite pour qu'il y ait personne qui le comprenne". Gregor, changé en cancrelat, exprime cette dimension "sub-humain[e]" du devenir-animal en tant que "déterritorialisation absolue". Deleuze rappelle une chose incontournable : "Le devenir-animal de l'homme est réel, sans que soit réel l'animal qu'il devient" (Deleuze et Guattari, 1980 : 291), ce qui compte, c'est ce mouvement vers le continuum dans lequel toutes les formes se défont, et où toutes les significations (signifiants/signifiés) se défont elles aussi "au profit d'une matière non-formée". Gregor piaule et révèle l'asphyxie du langage de la même manière que les furries lorsqu'ils usent de l'onomatopée et du *furspeech*. Alors que la métaphore repose sur la fonction de "re-présentation" du monde, la métamorphose "éclate", pour ainsi dire, les cadres du langage et privilégie la "présentation" du monde. Dans *Ainsi parlait Zarathoustra*, Nietzsche propose trois métamorphoses, soit trois mutations de l'esprit et la dernière (celle du lion en enfant) nous interpelle tout particulièrement : "Créer des valeurs nouvelles – le lion même ne le peut pas encore : mais se rendre libre pour la création nouvelle – c'est ce que peut la puissance du lion", puis plus loin, "l'esprit veut maintenant sa *propre* volonté, celui qui a perdu le monde veut gagner son *propre* monde" (Nietzsche, 2010 : 39-41). Gagner son propre monde, C'est cela le moteur du devenir-animal.

La manière dont Kafka construit ses personnages peut-être appréciée comme un précieux indice ou repère pour comprendre la construction des identifications sociales contemporaines : "au cours de l'histoire, [un personnage qui] doit son existence à une certaine métaphore reçoit, tout à coup, une nuance métaphorique différente, le « ré dièse » devient pour ainsi dire, à l'improviste, un « mi bémol ». Mais comme, cependant, le personnage ou l'objet conserve à travers toute l'histoire, une certaine identité avec lui-même, sa « signification générale » devient incompréhensible" (Anders, 1990 : 70). En résulte une "ambiguïté fondamentale", écrit Anders, qui se présente là aussi comme un secret et comme clé interprétative de la condition post-atomique. C'est comme si Kafka, qui décrit de manière très "réaliste" le monde moderne (division du travail, bureaucratie, aliénation, les conditions d'existence de l'homme atomisé et réifié), faisant de ses personnages (étrangers perpétuels au monde) des

<sup>22</sup> Propos tirés du documentaire de Della Negra, Alain et Kinoshita, Kaori, *The Den*, 2008, 29', mais aussi *The Cat, the reverend & the slave*, 2009, 80', Paris, Ecce Films.



tensions vers un ailleurs, était en train de décrire les ressorts de son temps dans la mesure où ils conduisent à l'avènement du nôtre. Comprenons que lorsqu'il n'est plus nécessaire de "re-présenter" le monde avec des métaphores (parce que ce monde est perdu : l'humanisme des Lumières, le mythe du progrès et ses multiples avatars) ou que cela soit devenu impossible (irreprésentabilité de la condition post-atomique), la métamorphose tente de faire la monstration de ce qui est tout en évitant les écueils de la description.

L'éclipse des structures narratives de la Modernité, la sclérose du langage face à une réalité devenue, pour le dire comme Anders, "surliminale", c'est-à-dire trop grande pour être perçue, nous renvoie directement à la notion de "décalage prométhéen". C'est que l'industrialisation de la mort et la menace atomique ont brisé les cadres d'une réalité industrielle moderne et saturé les promesses du Progrès. Lorsque Walter Benjamin analyse l'œuvre de Kafka en soulignant que son monde "qui est le nôtre" est un monde "d'avant le mythe" (Benjamin, 2005), cela fait écho aux "déterritorialisations absolues" de Deleuze et Guattari. Lorsqu'il écrit encore que "l'homme d'aujourd'hui vit dans son corps comme K. dans le village au pied du château : il est un étranger, un exilé" (2005 : 433), il nous donne les mots pour traduire le sentiment qui tient les socialités que nous avons évoquées plus haut, et plus largement ce qui motive le "devenir-animal". Il semblerait que les membres du fur fandom et otherkin se sentent eux-mêmes comme des étrangers au monde en même temps que des étrangers à leur propre corps. Au-delà des socialités alternatives dont il a été question, qui sont comme des points incandescents et paroxystiques dans l'ambiance sociale en train de s'installer, ce que la notion de métamorphose dit de nous c'est que nous sommes actuellement comme les K. de Kafka – depuis la vacance des grandes transcendances, après que les Lumières se soient éteintes comme dans la pièce d'Oriza Hirata –, nous sommes des "éternels exilés".

#### 4. Conclusions provisoires

Nous avons tenté de mettre le doigt sur les dynamiques d'un processus de saturation de l'idéal humaniste tel qu'il avait été hérité des Lumières par la Modernité. Une saturation des normes et valeurs qui avaient été soutenues et entretenues par le mythe du Progrès et ses nombreuses florescences. Après que Dieu soit mort et demeure mort, la question posée à sa façon par Heidegger, et réanimée par Sloterdijk dans *Règles pour le parc humain*, implique et réclame quelques pistes de compréhension. Il s'est agi ici de saisir les manières dont



l'humanisme des Lumières, mis à mal par l'excès de Raison (industrialisation de la mort) et l'inversion de l'utopie (ne plus être capable de se représenter ce que nous sommes pourtant capables de faire, notamment depuis l'essor de l'arme atomique) tente de perdurer aux confins du "non-humain". Nous avons suggéré quelques éléments suivant deux directions – qui réactivent, il va sans dire, un triptyque ancestral – soit le "devenir-objet" et le "devenir-animal". "C'est de cette situation de la « mort de dieu » que part [...] tout ce qu'écrit Kafka" (1990 : 117), note Anders, et c'est de cette situation qu'éclot aussi la question de la mise à distance entre le « donneur d'ordres » et ceux qui sont sensés les recevoir et les satisfaire.

Les "devenir-objet" et "-animal" permettent par ailleurs de renouer avec la notion euristique de "créature" qu'affectionnait particulièrement Blecher. L'auteur d'une *Aventure dans l'irréalité immédiate* (2014) y écrit que : "le réel n'est pas *tout le réel*", "il y a plus réel encore à quoi il n'est donné d'atteindre qu'à ceux que le réel ordinaire repousse, à ceux à qui il se refuse". Dès lors, dans les méandres d'une réalité sociale dont l'autorité n'est plus monocéphale (Tacussel, 1983) et dont les ordres se perpétuent sans que le donneur d'ordre ne soit plus, les sujets de l'humanisme ont dû nécessairement "renégocier" les contours de l'humain. Ils l'ont fait de deux manières principales, qui finalement, à bien y regarder, se répondent l'une l'autre. Les deux lignes de fuite dont il a été question, ont ceci en commun qu'elles sont le produit de l'homme lui-même en tant qu'il s'est investi dans la création de nouvelles créatures. Que l'on suive le transfert de l'humanisme dans des catégories mécaniques, androïdes ou robots (*NieR Automata* et *Sayônara ver.2*) ou que l'on suive l'humanisme – et les hommes qui l'incarnent – vers quelques déterritorialisations absolues (communautés otherkin et furry), il s'agit toujours d'un accommodement, d'un arrangement des sujets de l'humanisme à leur propre condition post-atomique, soit après que les Lumières aient vacillées. Michel Surya rappelle à sa manière que depuis la mort de Dieu, "c'est à toutes les ressemblances que l'homme [est] tout à coup prêté ou promis. À toutes les ressemblances donc à toutes les métamorphoses" (2004 : 135). Se transformer soi-même et non plus le monde, tel est le moteur de ces "devenirs". Se transformer soi-même, suivant les logiques paradigmatiques de la métamorphose, pour tenter de pallier la distance qui s'est insinuée et majorée entre le donneur d'ordre et ses sujets. Aussi, il semblerait que les conséquences sociétales qui émanent et qui se déclinent depuis le sentiment de Honte prométhéenne rejoignent *in fine* une sorte de nécessaire attraction pour l'"immondice ancestrale" et "l'immense majesté de la boue" (2014 : 108-109)



évoquées encore par Blecher, en tant qu'il s'agit là des conditions, pourrait-on dire essentielles ou primordiales, aux reconfigurations de nouvelles créatures et de ce que signifie encore être humain.

## Bibliographie

Agamben G. (2006), *L'ouvert de l'homme et de l'animal*, Paris, Payot.

Anders G. (1990), *Kafka, Pour et contre*, Paris, Circé.

Anders G. (2002), *L'obsolescence de l'homme, sur l'âme à l'époque de la deuxième révolution industrielle*, Paris, Encyclopédie des Nuisances.

Anders G. (2006), *La menace nucléaire. Considérations radicales sur l'âge atomique*, Paris, Le Serpent à Plumes.

Barthes R. (1964), "La réponse de Kafka", *Essais critiques*, Paris, Seuil, consulté le 21 octobre 2018 sur [https://archive.org/stream/roland-barthes-essais-critiques/roland-barthes-essais-critiques\\_djvu.txt](https://archive.org/stream/roland-barthes-essais-critiques/roland-barthes-essais-critiques_djvu.txt).

Benjamin W. (2000), "L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique", *Œuvres complètes*, tome III, Paris, Gallimard : 67-114.

Benjamin W. (2005), "Franz Kafka. Pour le dixième anniversaire de sa mort", *Œuvres complètes*, tome II, Paris, Gallimard : 284-295 et 410-455.

Blecher M. (2014), *Aventures dans l'irréalité immédiate suivi de Cœurs cicatrisés*, Paris, l'Édition de l'Ogre.

Kafka F. (1989), *La métamorphose et autres récits*, Paris, Gallimard.

Deleuze G. et Guattari F., *Capitalisme et schizophrénie. Mille plateaux*, Paris, Éditions de Minuit.

Descola Ph. et Ingold T. (2014), *Être au monde, quelle expérience commune ?*, Paris, PUL.



Freud S. et Einstein A. (2006), *Pourquoi la guerre*, Québec, Édition numérique réalisée le 27 août 2006 à Chicoutimi, consulté le 20 octobre 2018 sur [http://classiques.uqac.ca/classiques/freud\\_sigmund/pourquoi\\_la\\_guerre/pourquoi\\_la\\_guerre.html](http://classiques.uqac.ca/classiques/freud_sigmund/pourquoi_la_guerre/pourquoi_la_guerre.html).

Dick P. K. (2011), *Do androids dream of electronic sheep?*, Paris, Emmanuel Proust Éditions.

Gaiman N. (2005), *Anansi Boys*, Paris, J'ai Lu.

Giard A. (2018), "Et si nous inventions des robots pour mourir ? ", *Libération*, consulté le 20 octobre 2018 sur <http://sexes.blog.liberation.fr/2018/09/26/et-si-nous-inventions-des-robots-pour-mourir/>.

Jenkins H. (2013), *La culture de la convergence. Des médias au transmédia*, Paris, Armand Colin.

Kirby D., *Alternative Worlds: Metaphysical questing and virtual community amongst the Otherkin*, consulté le 21 octobre 2018 sur <https://openjournals.library.sydney.edu.au/index.php/SSR/article/view/259/238>.

Lambolely R. (2007), "La foi, aux chances de l'incroyance. À propos de Dieu existe-t-il encore ? ", *Revue d'éthique et de théologie morale*, 245: 61-89.

Neau J. (2013), "La mannequination : un procédé moderne d'érotisme chez Bruno Schulz. Les Boutiques de cannelle et Le Sanatorium au croque-mort", consulté le 19 octobre 2018 sur <https://journals.openedition.org/slavica/1362>.

Nietzsche F. (2010), *Ainsi parlait Zarathoustra*, Paris, Max Milo.

Paré Z. (2016), *L'âge d'or de la robotique japonaise*, Paris, Les Belles Lettres.

Pujol S. (1998), "L'humanisme et les Lumières", *Dix-Huitième siècle*, 30: 271-279.

Sloterdijk P. (2010), *Règles pour le parc humain suivi de La domestication de l'Être*, Paris, Mille et une Nuits.



Schulz B. (2017), *Les boutiques de cannelle*, Paris, Gallimard.

Surya M. (2004), *Matériologies : volume 3, Humanimalités précédé de L'idiotie de Bataille*, Paris, Éditions Léo Scheer.

Susca V. (2014), "Il n'y aurait jamais eu la chirurgie esthétique de masse sans la bombe atomique", *Les Cahiers européens de l'imaginaire*, 6: 40-45.

Tacussel P. (1983), *L'attraction sociale. La dynamique de l'imaginaire dans la société monocéphale*, Paris, Librairie des Méridiens.

Toffler A. (1980), *La troisième vague*, Paris, Denoël Éditions.