

Cyberféminisme et cybercinéma : cyborgs et cyberhéroïnes : sous la nouvelle technologie, les clichés

Autor(en): **Berg, Briana**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **L'Émilie : magazine socio-culturelles**

Band (Jahr): **[96] (2008)**

Heft 1524

PDF erstellt am: **05.08.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-284959>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.

Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.

Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Cyberféminisme et cybercinéma

Cyborgs et cyberhéroïnes: sous la nouvelle technologie, les clichés

En 1983, Donna Haraway termine son «*Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century*» par cette phrase: «I would rather be a cyborg than a goddess»*. En 2006, le titre du dernier film de Park Chan-wook, *I'm a Cyborg but that's OK*, semble actualiser cette déclaration. Les avancées technologiques ont fait de nous des cyborgs. Quelle influence sur la représentation de la femme à l'écran?

*Je préférerais être une cyborg qu'une déesse

Briana Berg

Dans les années 70, Laura Mulvey a révélé l'objectification de la femme dans le cinéma hollywoodien classique, une image féminine passive et offerte à la pulsion voyeuriste masculine. Qu'en est-il donc des représentations cinématographiques actuelles? Les films centrés sur des personnages féminins sont de plus en plus nombreux, en particulier dans la science-fiction. Dans le cyberspace, l'identité sexuelle est fluctuante. De ce lieu de tous les possibles, au-delà des distinctions masculin-féminin, corps-esprit, soi-autrui, peut naître une représentation nouvelle de la femme, faisant table rase des archétypes mythiques et autres stéréotypes féminins du passé. En partant de cette idée émise par des théoriciennes cyberféministes comme Donna Haraway ou Rosi Braidotti, Muriel Andrin a entrepris d'analyser les représentations véhiculées par les cyberhéroïnes. Elle définit ces dernières comme des personnages pouvant passer du monde réel au monde virtuel dans lequel leurs capacités physiques et intellectuelles sont décuplées. Le passage se ferait à l'aide d'un lien mi-technologique, mi-organique faisant de la cyberhéroïne une femme au corps reconstitué – et non un cyborg.

une évolution de la place accordée au féminin

En analysant un corpus de films incluant *Ghost in the Shell* (Mamoru Oshii, 1995) ; *The Matrix* (Andy & Larry Wachowski, 1999) ; *eXistenZ* (David Cronenberg, 1999) ; *The Cell* (Tarsem Singh, 2000), *Final Fantasy* (Hironobu Sakagushi, 2001) et *Avalon* (Mamoru Oshii, 2001), Muriel Andrin arrive à la conclusion que ces cyberhéroïnes dérivent d'archétypes féminins classiques malgré un emballage cybernétique des plus contemporains. Malgré cela, ces films font état d'une évolution de la place accordée au féminin: la plupart sont centrés sur une figure féminine, dont les pouvoirs sont équivalents ou supérieurs à ceux des hommes qui l'entourent ; cette héroïne génère l'action, se fait le moteur de la narration cinématographique, des prérogatives longtemps dévolues aux figures masculines. Les symboles de pouvoir phalliques lui sont associés, et il y a même une inversion des rôles sexuels. Mais l'étude d'Andrin met en évidence le fait que dès que l'héroïne se retrouve aux prises avec une situation difficile – une étape scénaristique classique – elle est incapable de s'en sortir seule, contrairement aux héros masculins. Elle est systématiquement sauvée par un homme, ne pouvant compter ni sur ses propres ressources, ni sur l'aide d'autres femmes. Dans ce contexte, les

capacités accrues de la cyberhéroïne prennent une toute autre tonalité: un homme capable de sauver une femme si forte se retrouve paré de capacités encore plus considérables. Le pouvoir de la cyberhéroïne servirait ainsi à renforcer la puissance masculine. Le cinéma reflèterait alors à la fois les revendications féminines des dernières décennies, tout en réparant la blessure narcissique que celles-ci occasionnent chez l'homme.

Muriel Andrin note par ailleurs une déification de la cyberhéroïne dans tous les films du corpus, femme ordinaire dans le monde réel, déesse dans le monde virtuel. On est loin des nouvelles représentations de la femme espérées par les cyberféministes. Qui dit déesse, dit démon. Les représentations liées au système reproductif féminin accompagnant ces stéréotypes se déclinent aussi sur le mode manichéen: du cordon ombilical à la matrice utérine, tout est source de vie et de mort. On retourne ainsi aux représentations archétypales de la femme, mère toute-puissante, créatrice et destructrice, au sein d'un univers qui s'est technologisé. Dans la réalité virtuelle, la femme possède plus de force mais son statut n'est toujours pas équivalent à celui du héros.

I am a Cyborg but that's OK

Pour les cyberféministes, le cyborg serait, lui aussi, l'incarnation d'une nouvelle catégorie identitaire échappant aux représentations binaires de la femme. Contrairement à l'androïde, robot construit à l'image de l'être humain, le cyborg – contraction de l'anglais *cybernetic organism* – est une fusion de l'humain et la machine. L'insertion de pacemakers, de hanches artificielles ou d'implants siliconés dans nos corps fait de l'être humain du 21^e siècle un cyborg. De ces nouveaux corps «post-humains» naît la confusion des genres et ainsi, la possibilité de casser les rôles et les représentations établis par la société patriarcale. Cet espoir ne se réalise pas dans *I am a Cyborg but that's OK*, disponible depuis peu en DVD. Malgré un remarquable renouvellement des codes de genre et un plaidoyer humoristique pour la différence individuelle sous des couverts kitsch, ce film coréen reste embourbé dans une vision misogyne du féminin. *I am a Cyborg* met en scène trois générations de femmes, trois rapports au monde, trois variations sur la maladie mentale au sein d'une société oscillant entre technologie et organicité. Une grand-mère qui se prend pour une souris, une mère obsédée par les abats, une fille persuadée d'être un cyborg: la folie suit son cours générationnel de mère en fille à grands coups de traumatismes. Aucune figure paternelle à l'horizon, à croire que l'enfantement se fait par magie ou par clonage mais pas dans l'union des chairs. Identité et

nourriture sont intimement liés et s'éloignent de l'organique: la première de la lignée ne mange que des navets, ce qui entraîne sa mise à l'asile par la seconde, qui ne vit que pour tripoter les tréfonds des organes animaux ; cet acte fait basculer la troisième dans la croyance qu'elle est un robot, léchant des piles en lieu et place de nourriture pour recharger ses batteries. Amour maternel et maternage sont défectueux: les mères abandonnent leurs enfants ou sont inadéquates ; même la psychologue du centre psychiatrique dans lequel le film se déroule sera une figure maternelle inadaptée. Lâchée aux mains des femmes, la folie ne s'enrayerait que par le décès de la dernière personne de la lignée. Il faut un homme, amoureux de l'héroïne, pour briser le cycle infernal. Il est le seul à chercher à comprendre notre cyborg, le seul à s'inquiéter qu'elle ne mange pas, le seul à savoir la «réparer», tant dans sa forme humaine que sous sa forme mécanique. Une fois de plus, le sauvetage de la femme dépend de l'homme.

«Le cinéma manque de représentations alternatives de la subjectivité féminine»

Ainsi les représentations de nouvelles technologies ne s'accompagnent pas de nouvelles représentations de la femme. Il faut souligner que *I am a Cyborg*, tout comme l'ensemble des films sur les cyberhéroïnes, a été réalisé par un homme. Pour Muriel Andrin, les cyberhéroïnes marquent un progrès: de



manichéenne et simpliste, la représentation de la femme s'est complexifiée. Mais le cinéma manque de représentations alternatives de la subjectivité féminine. Que ce soit dans la réalité virtuelle, au cinéma ou ailleurs, le constat est toujours le même: c'est à nous de construire des représentations de la femme qui nous reflètent. C'est ainsi que les représentations changent, au fil d'une image vécue comme authentique qui se répète de plus en plus fréquemment. De nombreuses artistes contemporaines se sont emparées de la vidéo pour travailler dans ce sens ; dans le domaine cinématographique, il reste encore beaucoup de progrès à faire.

Textes

Andrin, Muriel. *L'Eve virtuelle – les paradoxes de l'héroïne cybernétique*.

<http://www.bizoum.com/cloudbusting/cyberheroines.htm>

Braidotti, Rosi. *Le cyberféminisme, différenciation Cyberféminisme*, Bruxelles : constant vzw, 2001.

Haraway, Donna. *A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century*, in *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature* (New York; Routledge, 1991), pp.149-181.

Mulvey, Laura. *Visual Pleasure and Narrative Cinema*, in *Screen* 16.3, Autumn 1975, pp. 6-18.