

IMAGINAIRES MAGIQUES DE LA TECHNOLOGIE

DOI: 10.7413/18281567268

par **Quentin Bazin**

Chaire Valeur(s) du Soins, Université Lyon III Jean-Moulin

Imaginaires magiques de la technologie

Abstract

The concept of magic in science fiction has historically been associated with technology in a manner that diverges from its contemporary understanding. This incongruity is a crucial element in the analysis of science fiction worlds. This articulation facilitates the establishment of connections between diverse genres of science fiction, including space fantasy, cyberpunk, and solarpunk, and our contemporary cultural paradigms of modernity, postmodernity, and metamodernity. This interdisciplinary approach fosters a deeper examination of the distinctive techno-scientific imaginary that characterizes our contemporary era, offering insights into the nuances of solarpunk futurism and its implications for our understanding of the present moment.

Keywords: Magie, Technologie, Solarpunk, Métamodernité, imaginaires.

Je voudrais dans cet article proposer deux idées. La première consiste à réintroduire un instant l'idée de magie, et de questionner son articulation avec la technologie. La seconde est une réflexion sur les paradigmes culturels (modernité, postmodernité, métamodernité) et les liens qu'on peut essayer de tisser avec des genres de science-fiction (space fantasy, cyberpunk, solarpunk). Par ces deux idées je voudrais plus généralement évoquer que le lien aux machines et à la technique est plus irrationnel, surnaturel, qu'il n'y paraît, et aussi que en évoluant, la culture produit son propre futurisme, son propre imaginaire technoscientifique.

Mageia Technologica

Arthur Charles Clarke, à la fois écrivain de science-fiction (auteur de *2001 L'odyssée de l'espace*) et aussi écrivain scientifique, inventeur, a eu l'intuition de la naissance d'internet ou de la téléphonie mobile. Il a rédigé des lois dont la troisième est la plus connue: «Toute technologie suffisamment avancée est indiscernable de la magie.» Cette loi peut paraître un peu paradoxale, en pointant une zone de confusion entre deux domaines qui normalement n'ont rien en commun : la technologie et la magie. En fait, lorsque l'on remonte les sources du sens du mot *magie*, ce mot servait à désigner des savoirs techniques étrangers, lointains. Pour les Grecs, le terme *Mageia* désignait les savoirs-faire des savants perses, qui étaient des médecins, des astrologues. Les mages étaient décrits par Plin l'Ancien, puis par Xénophon, ou bien plus tard dans le nouveau testament, comme des prêtres venus d'Orient, et qui avaient des coutumes différentes de celles des écrivains de ces textes, des activités inexplicables pour les référentiels culturels occidentaux.

On peut donc imaginer que parallèlement à l'association de la magie avec la superstition et l'irrationnel, la magie désignait en fait d'autres savoirs botaniques, la maîtrise d'autres instruments d'observation des étoiles, la connaissance d'autres mythes, d'autres cultes, etc. Les mages étaient les techniciens et les techniciennes de cultures lointaines. Et la magie une réaction, probablement empreinte de curiosité, de fantasmes, d'exotisation, à des rapports au monde encore inconnus. «C'est magique» est une expression qui prend ainsi la suite de la curiosité, et qui précède la compréhension approfondie d'un phénomène.

Au 16^{ème} siècle, le partage entre deux types différents de magie est clairement énoncé, dans *Magia naturalis* de Giambattista della Porta: il y a la magie "surnaturelle" qui est mauvaise et doit être condamnée (c'est celle des charmes, des esprits, des fantômes, de tout ce qui ne laisse aucune preuve et aucune trace), et il y a la magie naturelle, qui désigne l'ensemble des expériences de physique et de chimie, qui produisent des effets, des réactions, que la science ne peut pas encore expliquer. La magie naturelle est en ce sens un laboratoire de la technologie. La magie sert à distinguer une curiosité saine, celle pour la science, d'une curiosité malsaine, celle pour le diable. Parce que en faisant ce partage, à cette époque-là, l'auteur a ses raisons : il cherche à préserver la science contre l'inquisition. Ce qui est ironique, c'est que c'est la magie qui protège la science.

Donc la magie peut retrouver ce sens d'une immanence qui nous échappe: ce qui est vraiment magique, c'est l'encore inconnu, l'extraordinaire qui attend son explication scientifique, mais ce n'est

pas le surnaturel. Les imaginaires technoscientifiques, particulièrement ceux qui sont mobilisés dans la science-fiction, sont marqués par cette ambivalence du terme de magie, et tous les univers de science-fiction se positionnent vis-à-vis du surnaturel d'un côté, et du scientifiquement inexplicable de l'autre. Comme si magie et technologie étaient des termes que l'on pense isolés l'un de l'autre, mais qui appartiennent en réalité au même système dynamique. Et que les auteurs de science-fiction doivent penser de manière conjointe ces termes pour créer un imaginaire technoscientifique cohérent.

II Comment évoluent nos Futurismes?

J'aimerais maintenant tenter de mettre en lien différents sous-genres de la science-fiction avec des rapports plus généraux à la technologie et à la société. Pour ceci j'ai sélectionné trois sous-genres de la science-fiction: le space-fantasy, le cyberpunk et le solarpunk.

Le space-fantasy émerge dans les années 60 et devient mondialement connu à travers des livres, des films ou des jeux vidéos comme Dune, Star trek, Star Wars, etc. Parfois on parle de space-opera pour décrire ces univers, mais ce qui les distingue du space-opera, c'est justement qu'ils sont porteurs d'éléments irrationnels, magiques, mythique, surnaturels. Et dans ces univers c'est, comme le veut la loi de Clarke, assez difficile de distinguer ce qui relève de la magie ou de la technologie avancée. Par exemple, les jedi dans Star Wars, donnent des explications "techniques", de la force (à travers la mesure de taux de midi-chloriens) mais cette force est essentiellement tenue dans le champ de l'initiation magique, du pouvoir magique. Ce genre du space-fantasy est un genre épique qui se déroule dans un univers qui a l'air illimité et qui se prête à une géopolitique de l'univers, à des découvertes aux confins du monde. Souvent ces récits mettent en scène des blocs qui s'affrontent, souvent des forces qui sont d'un côté de l'ordre du pouvoir et de la destruction, et de l'autre de la liberté, de l'égalité, de la résistance. Ces histoires sont centrées autour d'une figure qui est souvent celle d'un garçon qui devient un héros, un élu (Paul Atréide ou Luke Skywalker pour les plus connus). Dans le space-fantasy, la technologie est souvent rétrofuturiste (parfois médiévale futuriste), il y a des épées, des pistolets, des véhicules à traction, des architectures en brique, beaucoup d'éléments que l'on reconnaît et qui peuvent sembler en partie technologiquement dépassés. S'il devait y avoir une technologie emblématique du genre space-fantasy, ce serait le Laser, un faisceau d'intense énergie qui crée une grande quantité de lumière, et qui dans ces univers traverse à peu près tout et se retrouve utilisé comme arme.

Le space-fantasy entre en résonance avec la modernité. La modernité est un terme très flou, cacophonique, tout le monde a pu lui donner des sens variés, mais son association avec cette science-fiction paraît cohérente car les valeurs d'individualisme, de pensée rationnelle au service du bien, du progrès, de la démocratisation, de la liberté, de l'égalité, sont très communes.

Second sous-genre de la science-fiction, le cyberpunk, qui émerge dans les années 80 avec le livre *Neuromancien* de Gibson, puis qui devient davantage connu à travers des mangas, des films, des jeux vidéos comme *Akira*, *Ghost in the Shell*, *Blade Runner*, *Total Recall*, *Dark City*, *Cyberpunk 2077*, etc. Là il n'y a plus des blocs qui s'affrontent, dans ces univers invariablement le bloc de l'ordre, du pouvoir et de la destruction a réussi à prendre le dessus. Ce sont des corporations, des multinationales sans pitié qui écrasent les humains, qu'ils soient technologiquement modifiés ou non. Et dans ces univers la magie (au sens surnaturel) a disparue elle aussi: il ne reste plus que de la technologie bien implantée dans tous les aspects de la vie, dont une partie se déroule dans le cyberspace. Un rare exemple d'un univers cyberpunk dans lequel la magie existe est un jeu de rôle papier nommé *Shadowrun*, dans lequel la magie "revient" un jour, de manière inexplicable. Et cette magie ramène avec elle l'espoir, comme si un monde refermé sur de la technologie explicable n'avait pas d'issue. Dans le Cyberpunk, il n'y a pas un héros qui va sauver le monde, mais plutôt un anti-héros qui va errer dans une ville, le plus souvent mutilé, et il va devoir accepter des contrats pour sauver sa peau. La technologie dans ce monde est hyper high-tech, elle rappelle les rêves transhumanistes d'augmentation de soi, et surtout la technologie centrale, emblématique, c'est le net : l'action se déroule dans des mégapoles immenses, sombres, mais ce décor est seulement la face visible du monde. Tout se déroule également dans un cyberspace, où une existence alternative est possible, grâce à des implants, à des branchements. Les personnages des netrunners de la licence de jeu vidéo Cyberpunk sont ces individus capables de passer de manière fluide du monde corporel au cyberspace, et donc s'affranchir des contraintes physiques.

Le cyberpunk entre en résonance avec la post-modernité, car dans le monde cyberpunk, on a arrêté de croire au progrès, on s'est désillusionné des rêves égalitaristes et des utopies révolutionnaires, les promesses tournent mal et le quotidien est désenchanté. Il n'y a plus de politique représentative mais juste une gestion de flux d'information, une obsession pour les chiffres et les performances, et un contrôle des humains, qui sont en mal de repères, et qui peuvent cloisonner, grâce à des drogues, leurs contradictions, leurs doutes.

Enfin, troisième sous-genre de la science-fiction qui nous intéresse aujourd'hui, le solarpunk, également né dans les années 80, avec des œuvres d'Ursula Le Guin, comme *Les dépossédés*, *Les Contes de Terremer*, ou *Nausicaa de la vallée du vent* de Hayao Miyazaki. Jusqu'à peu c'est un genre mineur, ce n'est que depuis les années 2000 que le solarpunk connaît un regain d'intérêt, que ce soit dans la littérature de Science-Fiction, mais aussi dans le champ de l'art, de la mode, de l'activisme. Des films aussi différents que *La belle verte* de Coline Serreau, le Pixar *Wall-E* ou le Marvel *Black Panther* empruntent à des motifs solarpunks. Dans les univers solarpunk, ce qui compte n'est pas un affrontement entre le bien et le mal, ni des individus qui réagissent à une réalité hostile écrasante, mais des collectifs qui sont engagés dans la construction d'un mode de vie écologiquement soutenable et antimilitariste. Ursula le Guin a souhaité mélanger science-fiction et utopie anarchiste pour créer des mondes dans lesquels la question du sens et celle des valeurs sont posées à chaque moment de l'organisation collective et du quotidien. Suite au héros space-fantasy qui est engagé dans une guerre, au anti-héros cyberpunk qui lutte pour sa survie, les individus, les collectifs et les équipages solarpunk travaillent à maintenir ou à profiter de la paix avec leur environnement et avec les autres organisations sociales qui les entourent.

Dans les univers solarpunks, il y a souvent des motifs de la fantaisie, la magie est parfois présente et elle est alors indissociable d'une source d'énergie naturelle, primordiale, (comme dans *Avatar*) et des technologies qui l'appriivoisent. Les technologies solarpunk se distinguent de la technologie rétrofuturiste du space fantasy et du high tech transhumaniste du cyberpunk. Souvent le solarpunk met en avant des low-tech, des énergies renouvelables, et des relations aux machines qui sont empreintes d'animisme. Les machines vont être dotées d'une intériorité, et c'est dans les relations humains-technologie que la magie va s'exprimer le plus. Si la technologie emblématique du space fantasy est le laser, celle du cyberpunk le réseau, la technologie solarpunk est la cellule : la cellule comme élément pouvant être photovoltaïque et organique, pouvant servir des enjeux de symbiose, de transformation d'énergie et d'adaptation au milieu. La cellule solarpunk brouille la frontière entre nature, magie et technologie.

Le Cyberpunk entre en résonance avec la métamodernité. La métamodernité identifie la modernité comme une période plutôt naïve, sûre d'elle, la postmodernité comme une période cynique, sceptique, et décide d'allier les deux. La métamodernité articule les conceptions passées entre elles, fait un mouvement d'oscillation entre des conceptions modernes et postmodernes. La métamodernité essaye

de tenir ensemble un détachement ironique, et un engagement sincère. C'est une «oscillation constante entre ironie et sincérité». Depuis 2010, le métamodernisme émerge dans des manifestes sur internet, des intuitions de journalistes et de critiques d'art, un livre de philosophie, des expositions artistiques qui brouillent les frontières entre art et science, etc. En mettant en lien le genre solarpunk avec le métamodernisme, ce lien nous renseigne sur un autre imaginaire technoscientifique, qui est en cours d'élaboration. Pour illustrer que notre futurisme est métamoderne, je terminerai sur quelques motifs que j'ai rencontré dans la lecture d'un livre Solar punk de Becky Chambers, *L'espace d'un An*. Ce livre raconte l'histoire d'un équipage d'un vaisseau spatial qui a des missions rémunérées et dont les membres apprennent à se connaître. Les relations entre les personnages sont interspécifiques : l'équipage spatial n'est pas uniquement humain, il y a des intelligences artificielles, des créatures étranges, et les différences entre espèces prennent une place importante. Alors que dans les imaginaires futuristes précédents l'humain fait la connexion entre toutes les espèces, là il n'y a plus de normativité centrale ou surplombante. Les machines servent à faire des traductions, et beaucoup de dialogues sont concentrés sur les particularités des espèces, sur la diversité des rapports au monde. Et les sons que l'on émet pour communiquer, les manières de se présenter, les différences sexuelles, les capacités cognitives, toutes cela est redistribué de manière complètement nouvelle pour chaque espèce, avec lesquelles il faut pourtant faire équipage. En lisant Becky Chambers, on comprend pourquoi le solarpunk n'a pas forcément besoin d'un grand méchant ou d'une quête initiatique : le quotidien prend beaucoup de place, et par exemple la description de la nourriture consommée par l'équipage revient régulièrement et de manière détaillée. Contrairement au space fantasy, où la cuisine est complètement absente, ou au cyberpunk, où l'alimentation tient très peu de place et est surtout décrite comme médiocre.

Je terminerai par former l'hypothèse selon laquelle l'imagination en science-fiction est une puissance créatrice et intermédiaire entre le magique et le technologique, qui se confondent souvent. Que la technologie, dans l'imaginaire solarpunk, soutient une fonction de soin. Notamment de soin dans les relations entre les personnes, leurs cultures, et les activités dans lesquelles elles se trouvent collectivement engagées. Et que la magie technologique solarpunk consiste à donner à lire un futur désirable, positif, mais qui mise surtout sur des éléments pragmatiques contemporains, par exemple une insistance sur les thématiques d'inclusion, d'auto-organisation, d'engagement sincère et de justice sociale.



Sesto San Giovanni (MI)
via Monfalcone, 17/19



& Ass. AlboVersorio Edizioni
Senago (MI)
via Martiri di Belfiore, 11

© Metabasis.it, rivista semestrale di filosofia e comunicazione.
Autorizzazione del Tribunale di Varese n. 893 del 23/02/2006.
ISSN 1828-1567



Quest'opera è stata rilasciata sotto la licenza Creative Commons Attribuzione-NonCommerciale-NoOpereDerivate 2.5 Italy. Per leggere una copia della licenza visita il sito web <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/it/> o spedisci una lettera a Creative Commons, 559 Nathan Abbott Way, Stanford, California 94305, USA.