



**HAL**  
open science

**“ Posthumanisme et cyber-féminisme dans les films  
Conceiving Ada et Teknolust de Lynn Hershman  
Leeson ”**

Marie-Laure Delaporte

► **To cite this version:**

Marie-Laure Delaporte. “ Posthumanisme et cyber-féminisme dans les films Conceiving Ada et Teknolust de Lynn Hershman Leeson ”. Hermann. Du Postmodernisme au Posthumanisme. Littérature et Cinéma, Europe, Etats-Unis, Amérique Latine, 2021. hal-04415980

**HAL Id: hal-04415980**

**<https://hal.parisnanterre.fr/hal-04415980>**

Submitted on 29 Jan 2024

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Copyright

## IV

# Posthumanisme et cyber-féminisme dans les films *Conceiving Ada* et *Teknolust* de Lynn Hershman Leeson

par Marie-Laure Delaporte  
*Université Paris Nanterre*

Des manipulations biotechnologiques<sup>1</sup> à l'exploration des possibilités de l'intelligence artificielle, l'artiste états-unienne Lynn Hershman Leeson (1941-) questionne les rapports de l'humain à la technologie à la fois dans une dimension sociale, politique et artistique. Elle interroge notamment la construction des identités à l'ère de la globalisation, de l'hyper-circulation des données, des dérives du tout numérique, se développant au sein de mécanismes de pouvoir et de contrôle. C'est ainsi que la notion de posthumanisme se voit incarnée dans l'œuvre de Lynn Hershman Leeson, comme la définissent Elaine Després et Hélène Machinal : « [Ce] n'est pas la fin de l'homme mais plutôt une renégociation, un questionnement, un travail sur et avec la condition humaine et la tradition humaniste<sup>2</sup> ». Ce sont notamment les relations entre l'humain et les machines comme technologies<sup>3</sup> que l'artiste interroge et qui la mènent à s'intéresser aux théories cyber-féministes de Sherry Turkle, professeure en science et technologie au MIT, ou de la philosophe

---

1. Sabine Himmelsbach, « Foreword », in *Anti-Bodies*, Berlin, Hatje Cantz, 2018.

2. Elaine Després et Hélène Machinal (dir.), *Posthumains. Frontières, évolutions, hybridés*, Rennes, PUR, 2014, p. 17.

3. Exposition *Uncanny Valley : Being Human in the Age of AI*, de Young Museum, San Francisco, 22 février-25 octobre 2020.

britannique Sadie Plant. Parmi les œuvres de Hershman Leeson, deux de ses films explorent plus particulièrement la question du posthumanisme tout en montrant certaines caractéristiques du postmodernisme. Il s'agit des films de science-fiction *Conceiving Ada* (1997) et *Teknolust* (2002) qui, en naviguant entre réalité et fiction, questionnent la performance du genre et la (pro)création humaine concernant les principes de transformation de l'identité et de manipulation génétique.

L'artiste mentionne, par exemple, l'opposition entre une procréation biologique qui relèverait du féminin et une création technologique qui elle serait à rattacher au masculin. À ce propos, le commissaire d'exposition et artiste Peter Weibel écrit : « Des formes comportementales ont été imposées [aux femmes] par des normes dictées par les hommes. Leur individualité, en d'autres termes, est un produit restreint et limité par des déterminations sociales, économiques et culturelles<sup>4</sup> ». Les œuvres de Hershman Leeson démontrent cette construction sociale de la féminité, cette biologie de l'identité programmable qui vacille sans cesse entre naturel et artificiel, organique et technologique. Les protagonistes féminines de ces films, qu'elles soient prisonnières du cyberspace, pionnières d'expérimentations biotechnologiques, ou encore machines virtuelles, mettent en lumière tant les espoirs que les anxiétés que les nouvelles technologies peuvent susciter<sup>5</sup>. De ce fait, Hershman Leeson témoigne des mutations socio-culturelles, tout en participant à la création d'un imaginaire et à la diffusion des concepts de posthumanisme et de cyber-féminisme, en adoptant certains des codes du cinéma postmoderne (mélange de plusieurs genres, emploi du film de science-fiction, dialogue intertextuel, décentrement, pastiche...).

L'intérêt que l'artiste porte à ces concepts est présent dès le début de sa carrière artistique et est sans doute lié à la région de la Bay Area (baie de San Francisco) dans laquelle elle évolue à partir des années

---

4. « Forms of behavior have been forced onto them by norms dictated by men. Their individuality, in other words, has been a restricted and limited product of social, economic, and cultural determinants ». Je traduis. Peter Weibel, « The Work of Lynn Hershman Leeson : a panoply of identities », in *LHL Civic Radar*, Berlin, Hate Cantz, 2016, p. 48.

5. Exposition *The Question of Intelligence -AI and the Future of Humanity*, The New School, New York, 7 février-8 avril 2020.

1960. Elle y côtoie nombre d'ingénieurs, de programmeurs et de scientifiques qui lui permettent de nourrir son travail et sa réflexion, aujourd'hui encore. Hershman Leeson a notamment intégré le réseau du groupe *Power to the Pixel* (basé à Londres), afin d'interroger les implications éthiques et morales de la transition numérique<sup>6</sup>. 1997, année de réalisation de *Conceiving Ada*, est également l'année de la première conférence internationale de cyber-féminisme organisée à Kassel (Allemagne) par le Old Boys Network, afin de développer un discours critique sur l'hétéronormativité sociale et le patriarcat<sup>7</sup>, à l'aide d'outils technologiques<sup>8</sup>. Ce mouvement se définit désormais comme celui du « post-cyber-féminisme », depuis la convention organisée à Londres en 2017. Mais le mouvement cyber-féministe initial s'est également nettement construit à travers des groupes d'artistes comme les australiennes<sup>9</sup> du « VNS Matrix » qui rédigent le *Cyberfeminist Manifesto for the 21<sup>st</sup> Century* dès 1991. Le terme de matrice fait ici référence à la fois au cyber-espace (monde virtuel du réseau informatique) et à l'univers biologique féminin<sup>10</sup>.

Il s'agira donc de comprendre de quelle façon Hershman Leeson parvient à faire dialoguer posthumanisme et cyber-féminisme en jouant du potentiel imaginaire et futuriste d'un certain cinéma postmoderne (esthétique du kitsch, recyclage d'éléments visuels). Nous interrogerons donc les notions de visibilité et d'invisibilité des femmes dans le domaine des nouvelles technologies. Puis nous nous intéresserons au principe d'agentivité du féminin à travers la figure du cyborg.

---

6. Kristin Stiles, « Landscape of Tremors : Lynn Hershman Leeson, Toward an Intellectual History », in *LHL Civic Radar, op. cit.*, p. 137.

7. Heike Munder, « Producing Futures - an exhibition on post-cyber-feminism », in *Producing futures. A Book on Post-Cyber-Feminism*, Genève, JRP Editions, 2019, p. 7-16.

8. Donna J. Haraway, « SF : Science Fiction, Speculative Fabulation, String Figures, So Far », in *ADA. A Journal of Gender, New Media & Technology*, n°3, 2013. <<https://adanewmedia.org/2013/11/issue3-haraway/>>, consulté le 27 mars 2021.

9. Josephine Starrs, Julianne Pierce, Virginia Barratt.

10. Elisabeth Grosz, *Volatile Bodies : Toward a Corporeal Feminism*, Bloomington, Indiana University Press, 1994.

## CRÉATION, CONCEPTION, PRO-CRÉATION

Le premier long-métrage de Lynn Hershman Leeson, *Conceiving Ada*, a pour objectif, mais aussi sujet, de redonner une forme de visibilité aux femmes historiques ayant joué un rôle majeur dans l'évolution des technologies ; plus particulièrement à la figure d'Ada Byron King, comtesse de Lovelace (1815-1852), interprétée dans le film par l'actrice britannique Tilda Swinton. Hershman Leeson explique cette volonté :

Mary Shelley fut la première à écrire au sujet de l'intelligence artificielle en littérature. Ada Lovelace a réellement écrit le code devenu aujourd'hui le langage numérique [...]. Ces femmes ont été invisibilisées par l'histoire mais ont véritablement créé notre futur, le présent dans lequel nous vivons<sup>11</sup>.

Si le film permet à l'artiste de développer ses recherches sur la place des femmes dans le domaine des nouvelles technologies : la création de cyber-espaces, les écrans comme vecteur d'images simulées, l'interaction entre réel et virtuel, jusqu'à l'exploration des possibilités et limites de l'intelligence artificielle ; *Conceiving Ada* est également un hommage à la relation entre le féminin et la création technologique, à travers le personnage d'Ada Lovelace, qui développa en 1843 le premier langage codé informatique, programme destiné à la machine analytique de l'inventeur britannique Charles Babbage (1791-1871). Elle est donc effectivement considérée comme la première programmeuse informatique. Selon les mots de Sadie Plant :

En 1833, une toute jeune fille rencontra une machine qu'elle considéra comme « une amie ». C'était un dispositif futuriste qui semblait avoir pénétré son monde au moins un siècle avant l'heure. Elle sera connue par la suite comme étant Ada Lovelace [...] La machine était La Machine à différences,

---

11. « Mary Shelley was the first one who ever wrote about artificial intelligence in literature. Ada Lovelace really wrote the code that became digital language [...] They're women that were invisible in history but really created our future, the present we're living in ». Propos de Hershman Leeson recueillis dans : Marsha Kinder, « A Cinema of Intelligent Agents : *Conceiving Ada* and *Teknolust* », in Meredith Tromble (éd.), *The Art and Films of Lynn Hershman Leeson*, Berkeley, University of California Press, 2005, p. 177. Je traduis.

un calculateur sur lequel le mathématicien Charles Babbage travaillait depuis plusieurs années<sup>12</sup>.

Le film met donc en scène, dans un premier temps, le personnage d'Emmy (interprété par Francesca Faridany), informaticienne et généticienne, créant une intelligence artificielle, prénommée Sharlene, qui s'incarne sous la forme d'un oiseau numérique et parvient ainsi à voyager dans le temps, et plus précisément dans le passé, à travers le cyber-espace. Dans cette quête temporelle et spatiale, Sharlene finit par retrouver Ada Lovelace et permet à Emmy de communiquer avec elle par le biais de son écran d'ordinateur. Dans la seconde partie du film, nous assistons à la reconstitution de la vie d'Ada, observée par Emmy. Le film, jusqu'à présent proche de la science-fiction, prend désormais des allures de biopic historique dans l'Angleterre victorienne. On sait notamment que pour les décors la réalisatrice s'est rendue dans un *bed & breakfast* à l'ambiance victorienne, afin d'effectuer des prises de vue des intérieurs, dans lesquels les personnages ont été incrustés au montage. Le film retrace ainsi différentes étapes déterminantes de la vie d'Ada : son mariage, la naissance de ses enfants, ses relations extra-conjugales et son travail avec Babbage. Mais il met également en lumière certains aspects oppressants de cette vie, les regrets et les échecs, comme le sentiment de n'avoir jamais pu être indépendante et totalement libre de ses choix, ou encore l'impression « d'avoir manqué de temps », comme elle l'avoue. Progressivement, le but de la démarche d'Emmy est dévoilé. À travers cette cyber-rencontre, la généticienne tente de ressusciter Ada afin de lui rendre la reconnaissance scientifique et historique qu'elle mérite et qu'elle estime lui avoir été volée. Ce cyber-espace par lequel les deux femmes parviennent à entrer en contact et à dialoguer, ainsi que l'invention d'une intelligence artificielle, qui plus est capable de remonter le temps (l'idée étant héritière des recherches d'Ada, la

---

12. « In 1833, a teenage girl met a machine which she came to regard "as a friend". It was a futuristic device which seemed to have dropped into her world at least a century before its time. Later to be known as Ada Lovelace [...] The machine was the Difference Engine, a calculating system on which the engineer Charles Babbage had been working for many years ». Sadie Plant, *Zeros + Ones : Digital Women and the New Technoculture*, Londres, Harper Collins Publisher, 2016, p. 5. Je traduis.

réalisation étant celle d'Emmy), confirment donc l'attachement du film et de sa réalisatrice à certaines théories posthumanistes. Dans l'ouvrage *Subjectivités Numériques et Posthumain*, on peut lire au sujet des liens entre l'humain et l'intelligence artificielle :

Le second glissement est lié au développement fulgurant de ce que l'on nomme l'intelligence artificielle : grâce à l'apprentissage machine et aux réseaux neuronaux numériques, la machine semble devenir autonome et capable de gérer seule non seulement la tâche qui lui est assignée mais l'interaction avec l'environnement<sup>13</sup>.

Il est intéressant de noter que *Conceiving Ada* ayant été réalisé en 1997 – année pendant laquelle l'ordinateur Deep Blue a battu le joueur d'échecs Garry Kasparov – le principe d'intelligence artificielle peut encore être associé à la science-fiction. D'autant plus que la fin du film révèle l'aboutissement du projet d'Emmy. La jeune femme (généticienne), dont on découvre au cours de la narration qu'elle est enceinte, est parvenue à transférer « l'essence », « le modèle mémoriel » d'Ada dans son enfant. La pionnière informatique est désormais réincarnée dans un corps de chair et d'os<sup>14</sup>. Emmy réaffirme sa capacité à la fois créatrice d'une ingénierie techno-génétique<sup>15</sup> et procréatrice biologiquement. Ces imbrications soulignent d'ailleurs les multiples significations du titre du film : *Conceiving*, du verbe *to conceive* qui peut se traduire par concevoir (aussi bien *créer* qu'*imaginer*) en lien avec l'aspect conceptuel des travaux d'Ada et d'Emmy et la remémoration de son histoire, de ce qu'a été sa vie, mais aussi la volonté de création technologique et la conception d'un enfant. La dernière séquence du film confirme cette expérience scientifique : en 2002, face à un écran d'ordinateur sur lequel défilent les images de la vie d'Ada, une petite fille, accompagnée de sa mère, Emmy,

---

13. Sylvie Bauer, Claire Larssonneur, Hélène Machinal et Arnaud Regnaud, *Subjectivités Numériques et Posthumain*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, 2020, p. 262. Le premier glissement mentionné concerne les interactions et échanges entre l'humain et la machine.

14. Dès 1977, le film *Demon Seed* de Donald Cammell met en scène l'incarnation d'une intelligence artificielle dans un corps humain.

15. Voir Howard N. Fox, « Breaking the code », in Meredith Tromble (éd.), *The Art and Films of Lynn Hershman Leeson*, Berkeley, University of California Press, 2005.

dit se remémorer ces moments. Ces images d'une vie qui n'est pas censée être la sienne provoquent pourtant une résurgence de souvenirs. Alors même qu'Ada semblait avoir accepté son destin : « *Death makes the fragility of life delicious* », dit-elle, Emmy est parvenue à ressusciter et sauvegarder son esprit, puis à l'incarner. Ce type d'anticipation n'est évidemment pas sans rappeler les théories d'une potentielle immortalité développée notamment par le futurologue et roboticien Hans Moravec dans son ouvrage *Robot : Mere Machine to Transcendent Mind*<sup>16</sup> (1998), tout juste postérieur d'une année. Dans le film d'Hershman Leeson, la machine est un vecteur de sauvegarde de l'esprit vers sa réincarnation dans un autre corps. Ce qui aboutit à la fusion entre l'humain et la machine et à la figure du cyborg. Katherine Hayles énonce cette perspective d'une machine qui pourrait être dépositaire de l'esprit humain : « *You are the cyborg, and the cyborg is you* ». Le film fait une référence supplémentaire à ce type de pensée transhumaniste à travers le personnage du mentor d'Emmy interprété par le futurologue Timothy Leary<sup>17</sup>, en fin de vie au moment du tournage.

Ainsi, Lynn Hershman Leeson participe à redonner une certaine visibilité à la figure d'Ada Lovelace, en insérant son histoire dans une narration science-fictionnelle, faisant référence à la fois aux théories posthumanistes et cyber-féministes. L'artiste poursuit ses questionnements sur la visibilité des femmes dans la sphère des technologies en explorant la figure du cyborg et en interrogeant l'agentivité féminine dans la société. Sadie Plant, qui a participé à l'écriture du scénario de *Conceiving Ada*, le confirme : « *If the male human is the only human, the female cyborg is the only cyborg*<sup>18</sup> ».

---

16. Hans Moravec, *Robot : Mere Machine to Transcendent Mind*, Oxford University Press, 2000 [1998].

17. Timothy Leary fut notamment l'un des premiers théoriciens de la cyberculture. Il a publié *Chaos and Cyber Culture* en 1994.

18. Catherine Richards citant Sadie Plant, « Fungal Intimacy, The Cyborg in Feminism and Media Art », in Lynn Hershman Leeson (éd.), *Clicking In. Hot Links to a Digital Culture*, Seattle, Bay Press, 1996, p. 261. « Si le seul humain est un homme, la seule cyborg est une cyborg femme ». Je traduis.



## AGENTIVITÉ ET CYBORG

Cette agentivité, ou capacité à agir sur le monde, est donc au cœur du second film de Hershman Leeson intitulé *Teknolust* (2002). Cette notion ou théorie de l'*agency* a été étudiée par la scientifique et théoricienne des médias numériques Janet H. Murray dans son ouvrage *Hamlet on the Holodeck* (1997). Elle écrit : « L'agentivité est le pouvoir satisfaisant de prendre des mesures significatives et de voir le résultat de ces décisions et choix<sup>19</sup> ». À travers leurs interactions avec le monde et leur désir d'émancipation, les personnages féminins de *Teknolust* vont s'emparer de cette agentivité et modifier leur propre situation tout en changeant l'environnement qui les entoure. C'est à nouveau l'actrice Tilda Swinton qui prête ses traits aux figures féminines du film. Au nombre de quatre, elles sont en réalité trois clones cyborg issues d'une même génitrice et donc toutes identiques. Le personnage central de Rosetta Stone<sup>20</sup> est celui d'une scientifique en biotechnologie génétique qui s'est clonée elle-même, à partir de son ADN qu'elle a introduit dans un logiciel informatique. Elle a ainsi donné naissance à trois *Self Replicating Automatons* – automates auto-répliqués –, qui se présentent sous la forme de trois femmes cyborg, entre organique et numérique, symbole d'une transmutation du corps humain en réseau de données et d'informations. Cette technique de (re)production ou de (pro)création provoque inévitablement une confusion généalogique : les quatre femmes entretiennent-elles un lien de filiation mère-fille ou un lien de sororité de sœurs identiques ? L'une d'entre elles s'interroge à juste titre à ce sujet en parlant de Rosetta : « Est-elle notre mère ou notre sœur ? » Le personnage de Rosetta Stone est d'ailleurs une référence à l'artiste transsexuelle et théoricienne des nouveaux médias, Allucquère Rosanne Stone (alias Sandy Stone), notamment autrice de l'essai *The War of Desire and Technology at the Close of the Mechanical Age* (1995). Rosetta incarne justement l'audace technologique féminine à la fois à travers cette

---

19. Janet H. Murray, *Hamlet on the Holodeck, Updated Edition. The Future of Narrative in Cyberspace*, Cambridge, The MIT Press, 2020 [1997].

20. Le nom du personnage est évidemment une référence à la Pierre de Rosette (196 av. J.-C.) objet de déchiffrement linguistique de l'antiquité égyptienne.

prouesse génétique et sa maîtrise de toutes les nouvelles technologies. À la recherche d'autonomie et d'indépendance, Rosetta et ses trois répliques symbolisent le cyber-féminisme. Comme l'écrit Yvonne Volkart, à l'origine du projet *Cyborg Bodies* : « Le cyber-féminisme n'a jamais été une simple figure d'identification [...] c'était une créature poly-chromatique déchirée par ses contradictions [...], un mauvais code<sup>21</sup> ». C'est exactement ce que sont les *répliquantes*<sup>22</sup> : trois créatures faites de chair et de numérique, s'interrogeant sur leurs origines et le sens de leur existence, en quête de liberté, mais effrayées de se confronter à la réalité, identifiables grâce à leur symbolique chromatique et surtout à l'origine d'un virus tant organique qu'informatique. Créés par Rosetta dans le but de transmettre son patrimoine génétique (suite à l'éradication de sa famille par un virus), les trois clones se prénomment Ruby (rouge), Olive (vert) et Marine (bleu), associées aux couleurs RGB (*red, green, blue*) soit Rouge, Vert, Bleu, système de codage informatique des couleurs. Ces trois couleurs primaires permettent de reconstituer le spectre des couleurs à partir d'une synthèse additive, comme cela est le cas pour les écrans d'ordinateur. C'est justement à travers et dans les écrans informatiques que les répliquantes mènent une partie de leur existence. À la fois numériques et simulées mais aussi organiques et réelles, elles communiquent avec Rosetta par le biais des écrans, celui de son ordinateur ou celui d'un micro-ondes, comme des sortes de « souris de laboratoire techno-futuristes ». C'est également de cette façon qu'elles interagissent avec le monde extérieur principalement en s'adonnant à des cyber-activités.

Dans un premier temps, la seule des trois clones connaissant une indépendance plus ou moins relative, est Ruby. En effet, elle semble plus autonome car elle possède un travail et peut sortir dans

---

21. « The cyberfem(ism) was never just an identification figure [...] she was a polychromatic creature riven with contradictions [...] a Bad Code. » Yvonne Volkart, « Matrix, Mother Animal, Both Mother, Uterus : from Cyberfeminism to Techno-eco-feminism », in Heike Munder (dir.), *Producing Futures. A Book on Post-Cyber-Feminisms*, Zurich, JRP|Editions, 2019, p. 26. Je traduis.

22. Le terme *replicant* apparaît dans le film *Blade Runner* (1982) de Ridley Scott pour désigner les personnages androïdes, et vient du terme biologique « répliquer », utilisé pour décrire le processus de reproduction des cellules clonées.

le « vrai » monde, « la jungle » comme l'appelle Marine. Pourtant, son existence reste conditionnée par les environnements numériques puisque son travail consiste à être une hôtesse du rêve sur un site internet, *Let's e-dream together*, « le site internet le plus populaire », d'après Rosetta. De plus, Ruby n'est en mesure de gérer ses interactions sociales que par une préparation qui se fait grâce au visionnage de films romantiques. La réalisatrice pratique ainsi une forme d'intermédialité à travers la présence de grands classiques du cinéma hollywoodien comme *The Last Time I Saw Paris* (1954) avec Liz Taylor. Une fois dans le monde extérieur, Ruby rejoue les scènes de séduction, à la réplique près, avec les hommes qu'elle rencontre, et met en action son système de *machine learning*. En effet, la seule raison pour laquelle Ruby sort de son espace numérique est pour rencontrer des hommes et leur prélever du liquide séminal. Entre expérience scientifique de laboratoire et rituel sexuel vampirique, cette routine semble inévitable et nécessaire à la survie des trois sœurs. Sans une décoction préparée à partir du fluide spermatique, leur santé décline. Leur indépendance vis-à-vis du sexe opposé est donc loin d'être évidente.

Si *Conceiving Ada* mêlait le film de science-fiction et le biopic, *Teknolust* aurait plutôt tendance à adopter des allures à la fois de comédie, notamment par la candeur des personnages des trois clones et par l'improbabilité de certains faits et de certaines situations ; et de film policier. En effet, les hommes avec qui Ruby s'avère avoir eu des relations sexuelles, développent soudainement une maladie inconnue, semblant être due à un virus inexpliqué, dont les symptômes sont une allergie cutanée (un code-barres apparaît sur leur front) et une impuissance manifeste. Le virus se révélera être tout autant organique que numérique, ayant également infecté les ordinateurs des partenaires de Ruby et disparaissant après qu'Olive ait effectué quelques manipulations informatiques. Mais suite à ces nombreuses contaminations, une enquête de police est menée afin de connaître les origines de la propagation et de retrouver son instigatrice. Comme l'écrit Marsha Kinder :

Le sujet traité par Leeson étant la technologie, elle a choisi le genre cinématographique de la science-fiction comme contexte narratif. [...] Ce genre

populaire a historiquement présenté des innovations technologiques comme un signe optimiste des pouvoirs de survie de l'espèce humaine<sup>23</sup>.

Ce qui explique effectivement que *Teknolust* soit certes avant tout un film de science-fiction mais que sa réalisatrice, en marge du système hollywoodien, s'amuse dans une quasi-autodérision à en faire une sorte de patchwork cinématographique, faisant preuve d'un geste postmoderniste dans sa démarche créative. Également film de romance, l'histoire prend fin avec l'émancipation progressive des protagonistes féminines et leur intégration dans le monde réel. Rosetta et Ruby finissent par trouver l'amour ; Ruby étant même sur le point de connaître les joies de la maternité. À travers leurs aventures et pérégrinations, les personnages de *Teknolust* ne sont pas sans rappeler les identités multiples que le cyber-espace rend possibles. Sherry Turkle, professeure d'études sociales en sciences et technologies au MIT note :

Vous créez un ou plusieurs personnages. Vous précisez leur genre et d'autres caractéristiques physiques et psychologiques [...]. Il existe plus que deux genres [...]. Cela procure des opportunités sans précédent de jouer avec son identité et d'en essayer de nouvelles<sup>24</sup>.

Rosetta, Ruby, Olive et Marine incarnent cette possibilité de se construire de nouvelles identités, à travers l'univers numérique mais aussi dans une interaction sociale réelle, au sein d'une société où la culture de la simulation se répand et offre une nouvelle appréhension des corps et des esprits, modifiée par la multiplication des

---

23. « Given that her subject is technology, Hershman has chosen the science fiction genre as narrative context [...] this popular genre has historically presented technological innovation as an optimistic sign of humanity's powers of survival ». Marsha Kinder, « A Cinema of Intelligent Agents : *Conceiving Ada* and *Teknolust* », in Meredith Tromble (éd.), *The Art and Films of Lynn Hershman Leeson*, op. cit., p. 172. Je traduis.

24. « You create a character or several characters. You specify their genders and other physical and psychological attributes [...] created characters need not be human, and there are more than two genders. [...] [It] provides unparalleled opportunities to play with one's identity and to *try out* new one ». Sherry Turkle, « Rethinking Identity Through Virtual Community », in Lynn Hershman Leeson (éd.), *Clicking In. Hot Links to a Digital Culture*, op. cit., p. 116. Je traduis.

ordinateurs, des écrans et l'intrusion du virtuel dans les sphères du réel. La création, les renversements d'identité, les liens entre biotechnologie et artificialité du réel, les relations humaines, les dangers de la manipulation génétique et médiatique, l'hyper-surveillance<sup>25</sup> sont autant de thèmes que Lynn Hershman Leeson développe dans *Teknolust* et qui sont également des pierres angulaires des théories posthumanistes et cyber-féministes, désormais devenus de vrais questionnements sociétaux.

\*\*\*

*Conceiving Ada* et *Teknolust*, deux films de science-fiction, mais pas uniquement, permettent à Lynn Hershman Leeson de rendre compte du rapport entre la technologie et le féminin notamment dans une réinterprétation contemporaine du mythe du Golem<sup>26</sup>. Le scientifique Ali Rahimi compare d'ailleurs la technique du *machine learning* au principe d'alchimie, reposant sur une suite d'essais et d'erreurs, dans la création et l'évolution d'une intelligence artificielle. Qu'il s'agisse d'Emmy ou de Rosetta, toutes deux donnent vie à des créatures artificielles, de façon quasi-magique, peut-être pour mieux comprendre le processus de création humaine et questionner le projet féministe et la domination patriciale. Hershman Leeson tente donc de déconstruire le mythe de l'appartenance des technologies numériques au genre masculin. Ainsi, l'artiste répond de manière anticipée à l'injonction d'Elaine Després et Hélène Machinal :

Des mutants aux cyborgs, en passant par les intelligences artificielles, les manipulations génétiques, la numérisation de l'esprit et le cyber espace, c'est le rapport entre le corps, l'esprit, l'environnement et la société qui est à repenser sans pour autant oublier ce que nous enseignent l'histoire et les mythes<sup>27</sup>.

---

25. Lynn Hershman Leeson, *Teknolust Director's Statement*, 1985 : <<http://www.lynnhershman.com/wp-content/uploads/2016/06/Teknolust-Directors-Statement.pdf>>, consulté le 27 mars 2021.

26. Ruby Rich, « My Other, My Self : Lynn Hershman and the Reinvention of the Golem », in Meredith Trouble (éd.), *op. cit.*

27. Elaine Després et Hélène Machinal (dir.), *Posthumains. Frontières, évolutions, hybridités*, *op. cit.*, p. 9.

Pour ce faire, la réalisatrice se joue des codes et des frontières cinématographiques, prônant une esthétique du patchwork et du kitsch, elle crée un langage formel singulier et éclectique qui semble pouvoir être qualifié de postmoderne. Un cinéma postmoderne, en marge du cinéma hollywoodien et qui pourtant en détourne les marqueurs, la grammaire et le vocabulaire visuels pour mieux porter la pensée posthumaniste. En manipulant les codes du cinéma postmoderne la réalisatrice parvient à mettre en images les propos posthumanistes. La forme postmoderne semble donc adéquate pour le posthumanisme. Les films, et plus généralement les œuvres, de Lynn Hershman Leeson analysent les transformations sociales et culturelles liées à la technologie<sup>28</sup>. En utilisant la figure du cyborg comme symbole de la fusion entre l'humain et la machine, l'organique et le numérique, en manipulant l'image de certaines nouvelles technologies, comme l'intelligence artificielle, Hershman Leeson rend également hommage aux possibilités que les découvertes technologiques peuvent apporter à nos vies, en mettant en exergue les figures féminines qui ont participé à ces avancées. Mais elle n'omet pas de dénoncer les dangers de ces mêmes technologies lorsqu'elles sont utilisées à des fins purement économiques ou détournées de façon anti-démocratique. Dès 1985, l'artiste écrivait :

Les innovations technologiques altèrent manifestement les termes du dialogue social et du débat politique et décentralisent radicalement la communication. C'est d'autant plus vrai dans les systèmes autoritaires, qui s'appuient sur le contrôle centralisé des communications afin de maintenir leur contrôle politique<sup>29</sup>.

---

28. Exposition *The Question of Intelligence -AI and the Future of Humanity*, The New School, New York, 7 février - 8 avril 2020.

29. « Technological innovation is manifestly altering the terms of social dialogue and political debate and radically decentralizing communication. This is particularly true in authoritarian systems, which rely on centralized control of communications to maintain their political control ». Lynn Hershman Leeson, « Politics and Interactive Media Art », in *Journal of Contemporary Studies* 8, n°1, 1985, <<http://www.lynnhershman.com/wp-content/uploads/2016/06/Politics-and-Interactive-Media-Art.pdf>>. Je traduis.

Cette exploration du technologique et du politique est également celle du technologique et du féminin, de la construction de l'identité à l'ère du numérique et des mondes virtuels où l'écran devient le miroir dans lequel nos personnalités multiples s'incarnent et se reflètent. À l'image du posthumanisme théorisé par Katherine Hayles<sup>30</sup>, le posthumanisme de Lynn Hershman Leeson semble vaciller entre terreur et plaisir.

## RÉFÉRENCES BIBLIOGRAPHIQUES

- BAUER Sylvie, LARSONNEUR Claire, MACHINAL Hélène et REGNAULD Arnaud, *Subjectivités Numériques et Posthumain*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, 2020.
- DESPRES Elaine et MACHINAL Hélène (dir.), *Posthumains. Frontières, évolutions, hybridités*, Rennes, PUR, 2014.
- FOX Howard N., « Breaking the code », in Meredith Tromble (éd.), *The Art and Films of Lynn Hershman Leeson*, Berkeley, University of California Press, 2005.
- GROSZ Elisabeth, *Volatile Bodies : Toward a Corporeal Feminism*, Bloomington, Indiana University Press, 1994.
- HARAWAY Donna J., « SF : Science Fiction, Speculative Fabulation, String Figures, So Far », in *ADA. A Journal of Gender, New Media & Technology*, n° 3, 2013. <<https://adanewmedia.org/2013/11/issue3-haraway/>>, consulté le 27 mars 2021.
- HAYLES N. Katherine, *How We Became Posthuman*. Chicago, The University of Chicago Press, 1999.
- HERSHMAN LEESON Lynn, *Teknolust Director's Statement*, 1985. <<http://www.lynnhershman.com/wp-content/uploads/2016/06/Teknolust-Directors-Statement.pdf>>, consulté le 27 mars 2021.
- , « Politics and Interactive Media Art », in *Journal of Contemporary Studies* 8, n° 1, 1985, p. 62-70.
- HIMMELSBACH Sabine, « Foreword », in *Anti-Bodies*, Berlin, Hatje Cantz, 2018, p. 6-7.

---

30. Katherine Hayles, *How We Became Posthuman*. Chicago, The University of Chicago Press, 1999, p. 283.

- KINDER Marsha, « A Cinema of Intelligent Agents : *Conceiving Ada and Teknolust* », in Meredith Tromble (éd.), *The Art and Films of Lynn Hershman Leeson*, Berkeley, University of California Press, 2005, p. 169-183.
- MORAVEC Hans, *Robot : Mere Machine to Transcendent Mind*, Oxford University Press, 2000 [1998].
- MUNDER Heike, « Producing Futures - an exhibition on post-cyber-feminism », in *Producing futures. A Book on Post-Cyber-Feminism*, Genève, JRP Editions, 2019, p. 7-16.
- MURRAY Janet H., *Hamlet on the Holodeck, Updated Edition. The Future of Narrative in Cyberspace*, Cambridge, The MIT Press, 2020 [1997].
- PLANT Sadie, *Zeros + Ones : Digital Women and the New Technoculture*, Londres, Harper Collins Publisher, 2016.
- RICH Ruby, « My Other, My Self : Lynn Hershman and the Reinvention of the Golem », in Meredith Tromble (éd.), *The Art and Films of Lynn Hershman Leeson*, Berkeley, University of California Press, 2005, p. 159-168.
- RICHARDS Catherine, « Fungal Intimacy, The Cyborg in Feminism and Media Art », in Lynn Hershman Leeson (éd.), *Clicking In. Hot Links to a Digital Culture*, Seattle, Bay Press, 1996, p. 258-266.
- STILES Kristine, « Landscape of Tremors : Lynn Hershman Leeson, Toward an Intellectual History », in Peter Weibel (éd.), *LHL Civic Radar*, Berlin, Hatje Cantz, 2016, p. 132-140.
- STONE ALLUCQUÈRE Rosanne, *The War of Desire and Technology at the Close of the Mechanical Age*, Cambridge, The MIT Press, 1995.
- TURKLE Sherry, « Rethinking Identity Through Virtual Community », in Lynn Hershman Leeson (éd.), *Clicking In. Hot Links to a Digital Culture*, Seattle, Bay Press, 1996, p. 116-122.
- VNS Matrix, *Cyberfeminist Manifesto for the 21st Century*, 1991. <<https://vnsmatrix.net/projects/the-cyberfeminist-manifesto-for-the-21st-century>>, consulté le 27 mars 2021.
- VOLKART Yvonne, « Matrix, Mother Animal, Both Mother, Uterus : from Cyberfeminism to Techno-eco-feminism », in Heike Munder (dir.), *Producing Futures. A Book on Post-Cyber-Feminisms*, Zurich, JRP|Editions, 2019, p. 19-36.



WEIBEL Peter, « The Work of Lynn Hershman Leeson : a panoply of identities », in *LHL Civic Radar*, Berlin, Hate Cantz, 2016, p. 44-56.

### FILMOGRAPHIE

BROOKS Richard, *The Last Time I Saw Paris*, États-Unis, 1954, 116 min.

CAMMELL Donald, *Demon Seed*, Canada, 1977, 94 min.

HERSHMAN LEESON Lynn, *Conceiving Ada*, États-Unis, 1997, 85 min.

—, *Teknolust*, États-Unis, 2002, 82 min.

SCOTT Ridley, *Blade Runner*, États-Unis, 1982, 117 min.