

## 5<sup>ème</sup> Colloque Stella Incognita : « Viralité, parasitages et piratages en science-fiction »

**Dates :** jeudi 20 et vendredi 21 octobre 2016, Université Bordeaux Montaigne (à confirmer)

### **Organisé par :**

Le 5<sup>ème</sup> colloque Stella Incognita sera consacré en 2016 aux notions de viralité, de parasitage et de piratage au sein du genre de la science-fiction, et ce dans dans une grande variété de médias. Il s'agira d'envisager ces notions dans la pluralité de leurs définitions, afin d'explorer la façon dont la science-fiction se les réapproprie, parfois même les initie, pour mieux interroger le monde qui lui est contemporain.

La viralité est d'abord propre au virus, à l'agent infectieux, comme la supergrippe du *Fléau* (Stephen King, 1978). Elle pose la question de la genericité des récits qui la mobilise : de l'anticipation liée au bioterrorisme qui résonne avec des menaces d'actualité (la série *ReGenesis*, *The Movie Network*, 2004-2008), au post-apocalyptique (*I Am Legend*, Richard Matheson, 1954, et son adaptation cinématographique), jusqu'à l'hybridité science-fiction/*fantasy*, lorsque le virus, cause biologique, vérifiable scientifiquement, justifie l'emprunt au folklore (par exemple, les zombies de *The Walking Dead*, du comic-book de Robert Kirkman à la série de AMC).

L'infection peut aussi avoir des effets inattendus : elle est l'avènement d'une nouvelle humanité dans *Darwin's Radio* (Greg Bear, 1999) ; le "*Legacy Virus*" ne tue que les mutants dans les comic-books de l'éditeur Marvel ; on trouve des infections à mi-chemin entre le virus et le parasite, les infecté.e.s produisant un parasite qui finit par les tuer à sa "naissance" dans *DreamCatcher* (Stephen King, 2001) ou la série *The X-Files* (Fox, 1993-2002).

Mais la viralité au sens où on l'entend aujourd'hui est aussi liée à la promotion des œuvres culturelles qui se doivent de faire le *buzz* des mois à l'avance, et emploient aujourd'hui plus que jamais des dispositifs transmédiateurs (jeux de pistes sur Internet, *flashmobs*, ...) : au-delà de l'aspect promotionnel qui peut modifier la narration d'un récit transmédia, ce déplacement de sens, cet élargissement de la notion de la viralité, n'est-il pas observable dans les récits de science-fiction ? Des virus non-organiques au "langage comme virus" de William S. Burroughs (*The Ticket that Exploded*, 1962), jusqu'où s'étendent les limites de la contagion et de la viralité en science-fiction ? Du "mimovirus" de Vernor Vinge (*Rainbows End*, 2006) qui provoque une envie incontrôlable d'acheter du nougat (*sic !*) chez les spectateurs d'une rencontre sportive, aux contaminations, dans le *Fairyland* de Paul J. McAuley (1995) par des "fembots" capables de reconfigurer le cerveau du contaminé, le thème prend des formes variées chez les auteurs de science-fiction. Que nous dit de l'imaginaire contemporain cette translation de l'organique au non-organique ?

Cette dimension non-organique de la viralité s'est par ailleurs particulièrement développée durant les vingt dernières années avec l'avènement de l'informatique grand public. La définition classique du virus, comme microorganisme infectieux, cohabite désormais avec une définition informatique : le virus comme logiciel malveillant visant à endommager un système de données ou à le modifier. À ce titre, on pourra donc s'interroger sur la représentation du piratage informatique dans le champ de science-fiction. Qu'il soit le sauveur d'une humanité asservie par les machines (*Matrix*, Andy et Lana Wachowski, 1999), mercenaire au service du plus offrant (la *Sprawl trilogy* de William Gibson, 1984-1988) ou bien encore simple bricoleur cherchant à améliorer son quotidien et celui de ses proches (*The Diamond Age*, Neal Stephenson, 1995), ou même figure *cyberpunk* de la flâneuse (*Serial Experiments Lain*, Bandai Channel, 1998) le pirate, le *hacker* est celui ou celle qui, par son expertise, altère la marche du monde. Comment comprendre alors ce lien étroit entre viralité et piratage, entre altération d'un organisme et altération d'un système d'information ?

Si le virus infecte, le parasite infeste, profite d'une relation symbiotique à sens unique. Au-delà des parasites monstrueux dignes d'un épisode de *The X-Files*, jusqu'où les œuvres de science-fiction poussent-elle la logique parasitaire ? On pourrait sans doute faire remonter la question du parasitage au *Horla* de Guy de Maupassant (1887), dans laquelle le corps et l'esprit du narrateur se trouve parasités par une étrange créature. L'*Alien* de Ridley Scott (1979) n'est-il pas quant à lui un parasite pour le Nostromo et son équipage au même titre que le *Facehugger* est un parasite pour Kane ? Les invasions extraterrestres des séries *V* ou *Falling Skies* ne sont-elles pas traitées sous l'angle d'une relation parasitaire entre deux espèces ? Quelle charge(s) politique(s) véhiculent alors ces récits ?

Le parasite dessine toujours en creux la possibilité d'une relation symbiotique réciproque, des *sensates* de la série *Sense8* (Netflix, 2015-présent) qui apprennent à gérer les intrusions d'autres individus dans leur esprit, aux parasites Goa'uld qui posent la question d'une gestion consciente de cette symbiose dans *Stargate SG-1* (Showtime>Sci-Fi, 1997-2007). Tout comme le virus, le parasite en science-fiction peut aussi prendre des formes inattendues. Dans la série *Fringe* (Fox, 2008-2013), une machine, une âme voire une identité issue d'une ligne temporelle effacée sont ainsi traitées comme des parasites (in)désirables qui transcendent les personnages. Ce que Jason Mittell (*Complex TV*, NYU Press, 2015) nomme, à la télévision, le « *character overhaul* » dans les genres de l'imaginaire (un personnage fondamentalement transformé ou remplacé par un autre, mais interprété par la même personne) peut-il être traité sous l'angle du parasitage ? Et si une réalité alternative ou une ligne temporelle parallèle peut parasiter, infecter, qu'en est-il des transfiction : sont-elles, au niveau transtextuel, des parasites, des symbiotes ? *Quid*, aussi, d'une esthétique du parasitage, de la viralité et du piratage dans une perspective transmédiatique ?

D'une manière plus large, on pourra s'interroger sur la capacité de la science-fiction à reconfigurer l'imaginaire collectif. À une époque où les médias sont envahis (infectés ?) par des références popularisées par la littérature science-fictionnelle (de la récurrence du préfixe "cyber-" à l'idéologie transhumaniste), ne pourrait-on émettre l'hypothèse que le genre possède en lui-même cette capacité à transformer de l'intérieur le monde qui l'a vu naître ? La science-fiction peut-elle, à sa manière, parasiter et pirater l'univers des technosciences ? Dans quelle mesure les pratiques culturelles science-fictionnelles de chercheurs peuvent influencer leurs travaux (voir Lafontaine, 2010) ? Existe-t-il une analogie entre le fonctionnement des imaginaires technoscientifiques et science-fictionnels (voir Kunz Westerhoff et Atallah, 2010) ?

Les communications, d'une durée maximum de 30 minutes (suivies de 10 minutes d'échanges), pourront s'appuyer sur des œuvres issues de médias variés (littérature, mais aussi cinéma, télévision, bande dessinée, jeu vidéo, ...).

### **Bibliographie à usage indicatif**

ATALLAH Marc, "Les premiers seront-ils les derniers ? Cyborgs revés, cyborgs maudits : prolégomènes à une esthétique de l'inversion structurelle" dans *L'Homme-machine et ses avatars, entre science, philosophie et littérature, XVIIè-XXIè siècle*, D. Kunz Westerhoff et M. Atallah (dir.), Éditions Vrin, Paris, 2011

LAFONTAINE Céline, *Nanotechnologies et sociétés, enjeux et perspectives : entretiens avec des chercheurs*, Montréal, Les Éditions du Boréal, 2010

**Modalités d'envois des propositions** : Les propositions de communications d'un maximum de 300 mots, accompagnées d'une courte présentation de l'auteur.e, devront être envoyées aux adresses aurelien.merard@gmail.com et favard.florent@gmail.com, avant le 31 mars 2016.

**Date de confirmation des propositions retenues** : 30 avril 2016.