

Cloud Atlas et le futur du futur

Sur un possible destin de la société industrielle

Maxime Derian*

La science-fiction est un genre narratif qui s'exprime essentiellement sur des supports littéraires, cinématographiques et vidéoludiques¹, et qui escorte étroitement bon nombre de pratiques sociales liées à l'émergence d'objets techniques nouveaux², tout en permettant, néanmoins, de réaliser des expériences de pensée loin d'être inintéressantes. Toute cette production intellectuelle dite « d'anticipation » constitue en effet un formidable vivier pour la réflexion sur les destins possibles de l'humanité. Les prédictions proposées par ces histoires ne se réalisent bien sûr jamais complètement et des faits majeurs ne sont pas entrevus. Les voitures volantes, par exemple, ne sont pas encore d'actualité alors que la téléphonie mobile est un fait social conséquent, et dont l'échelle massive de diffusion a pourtant rarement été évoquée par les auteurs d'anticipation du XX^e siècle. Les œuvres de science-fiction les plus populaires sont probablement toutes des productions cinématographiques ; sans doute parce que le cinéma est un média facile d'accès. En effet, Au XX^e siècle, des films tels que *2001, l'Odyssée de l'espace* (1968), *Soleil Vert* (1973), *La Guerre des étoiles* (1977), *Mad Max* (1979), *Blade Runner* (1982), *Brazil* (1985), *Akira* (1986), *RoboCop* (1987), *Ghost in the Shell* (1995), *Matrix* (1999) et *eXistenZ* (1999) sont des fictions qui sont pour la plupart devenues cultes au fil du temps, malgré la réception critique initiale de la plupart de ces films (hormis *Matrix*), qui a été très inégale, voire plutôt négative.

En ce début de XXI^e siècle, les films de science-fiction semblent répéter presque inlassablement une même histoire convenue mêlant technologie, action, catastrophe et horreur, selon un dosage chaque fois un peu différent. Cette synthèse prévisible est, pour une grande part, agrémentée de détails issus de l'univers dickien³ et, plus accessoirement, de la bande dessinée américaine et japonaise. Les films de science-fiction contemporains nous dépeignent un futur devenu cliché, où un totalitarisme caricatural se mélange à une débauche technologique et énergétique. Les studios cherchent à rentabiliser leurs investissements, ce qui limite inévitablement l'audace scénaristique des films à gros budget ; mais il y a aussi des exceptions – dont une, en particulier, que je souhaiterais présenter aux lecteurs d'*Entropia* : *Cloud Atlas*. Par-delà sa complexité narrative et la distribution originale des rôles, ce film a le mérite de tenter de renouveler ce genre cinématographique particulier qu'est la science-fiction, en dépeignant tout à la fois le futur ultra-technologique actuellement consensuel, mais également – ce qui a été rarement osé – le « futur

* Maxime Derian est socio-anthropologue, chercheur au CNRS. Il travaille sur les usages de prothèses du corps humain.

1 Les jeux vidéo, qui représentent un nouveau support d'expression pour la science-fiction, ne sont pas en reste en ce qui concerne la possibilité de produire des récits en mesure de frapper durablement l'imaginaire. *Fallout* (1997), *Nomad Soul* (1999), *Deus Ex* (2000) sont cependant des jeux vidéo qui ont pu, à leur manière, alimenter la réflexion sur la rétroaction des technologies sur l'existence humaine.

2 Ainsi des romans tels que *Le Meilleur des Mondes* (1932) ou *1984* (1949) sont des textes aujourd'hui systématiquement convoqués quand il s'agit de réfléchir sur les conséquences sociales de certaines techniques de reproduction *in vitro*, sur les mécanismes de pouvoir visant un contrôle social totalitaire, tout comme quand il s'agit de produire une réflexion politique à propos du recours à des systèmes techniques visant à la surveillance généralisée. L'aspect visionnaire de ces deux romans datant des années 30 et 40 est stupéfiant.

3 Cet adjectif désigne ce qui se rapporte aux écrits de Philip K. Dick (1928 - 1982), l'un des auteurs de SF les plus influents aujourd'hui.

de ce futur » : un monde post-apocalyptique qui est une sorte d'écho de *Mad Max*.

En 1849, 1936, 1973, 2012, 2144... et en 2321

Cloud Atlas est un long-métrage de 172 minutes réalisé par Tom Tykwer, Andy Wachowski et Lana Wachowski, basé sur le roman éponyme publié par David Mitchell en 2004 en anglais et paru en traduction française en 2007⁴. Il est sorti au cinéma en 2012. Le film est structuré autour de six histoires entremêlées – chaque histoire se déroulant à une époque différente –, sur une période s'étalant de 1849 à 2321. Cette mise en perspective temporelle est une grande force du film. Tout comme *Le Violon Rouge* (1998), *Cloud Atlas* va au-delà de la description d'une vie ou d'un segment d'existence d'un seul personnage. Chaque récit dans le récit dépeint un moment différent de notre civilisation industrielle. Ses prémices forment le cadre du premier d'entre eux qui se déroule en 1849. La société de 1936 est déjà industrialisée mais encore socialement très traditionnelle. Les besoins exponentiels en énergie de nos sociétés et les choix technologiques et économiques qui en découlent sont évoqués dans la partie du film se déroulant en 1973, et notre présent est le théâtre d'un quatrième récit, dont l'intrigue se situe en 2012. Un trait novateur de ce film consiste, selon moi, dans son prolongement dans un futur plus lointain que celui où, d'habitude, la plupart des autres films s'arrêtent. Deux derniers récits projettent en effet le spectateur en 2144 puis – ultime arc narratif – à partir de l'année 2321.

Dans ma thèse, intitulée *Le Métal et la Chair. Anthropologie des prothèses informatisées*⁵, j'ai voulu questionner la pérennité de notre outillage technique face au très probable épuisement des ressources et des matières premières à long terme. Cette thèse, qui analyse les modalités d'hybridation entre les corps humains (la Chair) et les dispositifs techniques (le Métal), partait du constat que le vivant se régénère par la nutrition et la procréation, qui sont des ressources renouvelables, alors que les artefacts, pour pouvoir « survivre », réclament quant à eux beaucoup de minerai, de sacrifice d'eau potable et d'énergie fossile non renouvelables. Les thuriféraires du « progrès technologique » avancent souvent l'idée que l'énergie infiniment renouvelable est à portée de main humaine, et qu'il ne s'agit que d'une question de temps avant que soit découverte une énergie abondante, alternative au pétrole – permettant ainsi à la modernité de se « stabiliser ». Mais que se passera-t-il si l'humanité ne parvenait pas à atteindre cet objectif ?

Le futur de 2321, celui de l'après de l'après, est post-apocalyptique. Le monde est devenu encore bien moins « technologisé » que celui de *Mad Max*. L'accent n'est pas du tout mis sur une possible césure catastrophique, comme c'est le cas, entre autres, dans le film *Terminator* (1984) de James Cameron. La dégradation du monde, son épuisement énergétique et son effondrement social peuvent avoir été progressifs ou brutaux – cela n'importe pas, en définitive. Le thème de la guerre, pour une fois dans un film de ce genre, n'est nullement évoqué. L'entropie a fait son travail de sape sur l'organisation sociale des diverses communautés humaines. *Cloud Atlas* exprime un imaginaire plutôt progressiste car il nous présente un retour par la force des choses, de la technologie à une case « départ » après une évolution technique continue. Les dévastations et les pollutions engendrées par l'activité humaine demeurent, au final, les seuls reliquats tangibles de toutes ces exubérances passées.

Le film laisse entendre que l'humanité a eu une chance d'aboutir à un équilibre mais que les gaspillages dispendieux ont ruiné les réserves de la planète, et avec elles les espoirs de maintenir un confort technologique pour un nombre conséquent de personnes.

L'anticipation classique du XXII^e siècle

4 David Mitchell, *Cartographie des nuages*, L'Olivier, Paris, 2007.

5 Maxime Derian, *Le Métal et la Chair, Anthropologie des prothèses informatisées*, thèse de doctorat en sociologie sous la direction d'Alain Gras, Université de Paris 1 Panthéon - Sorbonne, 2013. En ligne sur le site web : « theses.fr ».

Dans une certaine mesure, depuis *Blade Runner*, la plupart des films de science-fiction dépeignent un futur dominé par les outils informatiques et numériques. Le style *cyberpunk*⁶ est d'ailleurs devenu la forme canonique de l'anticipation actuelle. *Cloud Atlas* y fait allusion mais, nous allons le voir, ne s'arrête pas là. À l'origine, dans la littérature *cyberpunk*, essentiellement initiée par William Gibson, la société est devenue un lieu où se mélangent des comportements anarchiques et anomiques prônés par le mouvement punk des années 1970-1980 et un consumérisme technophile. En 2014, il semble que le *cyberpunk* n'est plus une vision si futuriste de la société. En un certain sens, nous y sommes déjà un peu, le versant punk s'étant toutefois déjà mué en d'autres formes de revendications identitaires contre culturelles.

Le *cyberpunk* est à la fois une forme de prédiction critique et un moule intellectuel qui contribue à façonner le monde actuel mais celui-ci n'est plus le futur éloigné. Désormais, la nouvelle anticipation littéraire et cinématographique continue son accompagnement des changements techniques en imaginant un futur plus lointain qui tient davantage compte des excès et des conséquences écologiques induits par le processus de « déferlement des systèmes techniques⁷ » que décrit Michel Tibon-Cornillot. Ce « nouveau futur » semble s'orienter schématiquement vers deux types de futurs que, justement, *Cloud Atlas* présente tour à tour sur grand écran. La nouvelle littérature d'anticipation – incarnée, par exemple, par Greg Egan ou John C. Wright⁸ – dépeint des situations où il est devenu impossible, pour les protagonistes, de réellement s'abstraire des flux d'informations numériques. Ils ne peuvent pas aisément se déconnecter pour échapper à la surveillance. Dans *The Golden Age*, la programmation informatique est toute-puissante. Les nanomachines, qui construisent en temps réel les lieux dans lesquels les personnages évoluent, rendent les maîtres des outils informatiques *de facto* quasi omnipotents.

Dans *Cloud Atlas*, à Séoul, en 2144, en partie immergée à cause du réchauffement climatique, le totalitarisme y prend la forme de l'idéologie dite de « l'Unanimité » qui tente de tout régler et contrôler au moyen de ses puissants outils technologiques. Les nanomachines permettent, par exemple, de construire des ponts instantanément entre deux gratte-ciel d'une cité. L'informatique, le clonage et les biotechnologies jouent donc un rôle très important pour l'économie dans son ensemble⁹. La démesure technologique n'est, en revanche, pas accompagnée d'une insouciance vis-à-vis des ressources. Un fort impératif de recyclage conditionne les choix de société.

Ce futur du XXII^e siècle reste, bien sûr, une vision assez « conventionnelle ». Le film a pourtant pour moi le mérite d'effectuer une mise à jour¹⁰, plus qu'une rupture, par rapport au cinéma contemporain habituel en science-fiction. Cette partie du film nous plonge dans la forme « familière » d'avenir proche qui réinterprète encore une nouvelle fois l'esthétique et la thématique de *Blade Runner*.

Les thématiques de l'amour¹¹, de l'attachement, des cycles qui se répètent tout au long de

6 Le *cyberpunk* (le mot fut créé par l'écrivain Bruce Bethke en 1983) est une forme de récit futurologique qui envisageait que le XXI^e siècle verrait l'avènement de réseaux informatiques omniprésents, de nouvelles possibilités d'hybridation entre les individus et les ordinateurs, la concentration monopolistique de groupes industriels privés au détriment des États-nations, ainsi que l'émergence de flux migratoires mondialissants. Ceci faisant le lit de l'apparition d'une nouvelle société à la fois plus surveillée et connectée, mais aussi touchée par une précarisation sociale accompagnée de flambées de violence.

7 Michel, Tibon-Cornillot, « Déferlement des techniques contemporaines : instabilité, disparition des sociétés industrielles », texte d'une conférence donnée à Osaka le 30/10/2004.

8 John C. Wright, *The Golden Age*, New York, Tom Doherty Associates, 2002. Cet ouvrage de 2002 rappelle quelque peu la science-fiction des années 1940, et plus particulièrement *Le monde des A* de van Vogt. *The Golden Age* est une vitrine ironique de l'idéologie de la communication dans ses formes les plus récentes et les plus outrancières.

9 Je ne veux pas trop m'étendre sur ce propos afin de laisser le spectateur découvrir certaines péripéties du film par lui-même...

10 Par exemple, c'est la Corée qui est choisie comme lieu typique de l'hyper modernité. Il y a une quinzaine d'années ce rôle était systématiquement dévolu au Japon. Depuis cette époque la Corée s'est fait remarquer par ses positions en faveur des biotechnologies, de la chirurgie esthétiques. Les outils informatiques coréens inondent le marché volant la vedette aux produits nippons. Les étudiants français sont de plus en plus nombreux à étudier le coréen.

11 Par ailleurs, seulement treize acteurs principaux (dont Tom Hanks, Halle Berry, Hugo Weaving, Hugh Grant et Bae Doona) interprètent à eux tous environ soixante-trois rôles différents. Cette continuité des acteurs évoque la

l'œuvre, de l'ascension comme de la chute des civilisations, laisseront par ailleurs certains spectateurs insatisfaits et perplexes, mais ont le mérite d'innover en synthétisant différentes représentations futuristes qui permettent de mettre en image des perspectives d'avenir sombres et pessimistes de nos sociétés industrielles mais, malheureusement, relativement crédibles.

Le questionnement écologique proposé par le futur lointain

Ce futur « post-cyber » du XXIV^e siècle dépeint dans *Cloud Atlas* présente la coexistence entre des communautés tribales qui s'affrontent avec des armes blanches. Les mœurs de ces humains du futur ressemblent à ceux des cannibales qui sont évoqués dans la première scène du film, incluse dans le récit se situant en 1849¹². En 500 ans, les sociétés humaines ont connu un essor formidable puis un implacable déclin en termes d'accès aux technologies. L'immense majorité des humains, un peu à l'instar des protagonistes du film *La planète des Singes* (de 1968), ne font plus que survivre dans un monde littéralement appauvri et dévasté. Plus aucun réseau global n'existe ; il n'y a donc plus de totalitarisme possible tel que « l'Unanimité », que l'on découvre dans la partie se déroulant en 2144 à Séoul. Pourtant, cette violence rationalisée a été remplacée par d'extrêmes violences tribales locales anarchiques.

Toutefois, en 2321, ce qu'il reste encore de la très haute technologie n'est à la disposition que d'une élite. Dans les restes épars de ce qui est advenu de l'ancienne culture de type *cyberpunk*, la maîtrise technologique la plus avancée, comme les connaissances, le transport, les soins médicaux ou l'approvisionnement énergétique sont réservés à un tout petit nombre d'individus. Cette communauté de personnes nommées « les Prescients » dispose d'un confort lié aux outils techniques, mais cela semble cependant pour eux devenu vide de sens car le monde n'est presque plus habitable pour personne.

Cet aspect du film m'a donné le sentiment qu'il s'agissait là de l'illustration d'une forme possible de futur. Celui-ci pourrait finalement vraiment résulter de la fuite en avant dans la débauche énergétique légitimée par l'actuelle promesse transhumaniste¹³, en vogue en ce début de siècle.

L'idéologie transhumaniste diffuse un discours qui escompte un accès imminent à des ressources infinies de nouvelles énergies pour permettre à toute l'humanité d'avoir accès à un confort inouï et à pallier rapidement les ravages causés sur l'environnement par l'activité humaine. Ce qui peut advenir de plus probable, dans le futur, c'est que – comme dans le film – quelques humains seulement disposent d'outils techniques formidables et que la majorité des autres individus en supportent le coût sans en profiter aucunement...

Cloud Atlas illustre fort bien le processus d'épuisement des ressources de la planète. Séoul en 2144 représente un apogée dans l'abondance et le gaspillage (l'énergie, les objets techniques et même la réification dispendieuse et moralement abjecte d'êtres humains), mais Honolulu en 2321 donne à voir ce que peut-être la survenue d'une pénurie généralisée, d'une déconnexion de tous les macro-systèmes techniques¹⁴ et d'une déstructuration de la civilisation dont l'essor du cannibalisme représente peut-être le paroxysme. En dépit de ces audaces narratives portant sur les coïncidences et les liens entre toutes les scènes à différentes époques, le postulat théorique qui sous-tend le processus chronologique qui articule les phases du film entre elles est celui d'une temporalité linéaire empreinte d'un évolutionnisme technique.

récurrence des situations à travers les âges. Ces changements de rôles sont également l'occasion donnée à des travestissements et des déguisements divers (un acteur incarne une femme, une femme coréenne joue le rôle d'une anglaise rousse à taches de rousseur, et inversement : un acteur anglais est maquillé pour ressembler à un coréen...). Cette œuvre aborde frontalement le thème de l'attachement et de l'amour, aussi bien hétérosexuel, homosexuel que bisexuel, ce qui lui donne un aspect transgenre – facette d'un film résolument kaléidoscopique.

12 D'ailleurs, il s'agit des mêmes lieux, à Hawaï, avec cinq siècles d'écart.

13 Cette ultime projection dans le « futur du futur » ridiculise dans une large mesure la prétention transhumaniste à changer la vie humaine sur Terre sur du long terme. Ce film nous dit que, que l'idéologie transhumaniste aboutisse ou non n'est pas le sujet crucial, car il y aura nécessairement un « après » cette pseudo nouvelle « fin de l'histoire ».

14 Alain Gras, *Les Macro-systèmes techniques*, Paris, PUF (« Que sais-je ? »), 1997.

Les alternatives réelles au pétrole n'ont pas pu maintenir la société technicienne à flot. L'enquête de Louisa Rey, qui se déroule en 1973, nous indique que des groupes pétroliers font d'ailleurs tout ce qui est en leur pouvoir pour empêcher que les énergies alternatives aux ressources fossiles puissent se développer véritablement. Ils vont jusqu'à saboter délibérément et durablement, par exemple, l'industrie nucléaire. Le film est très ambigu à propos du rôle du nucléaire. Il nous amène à nous demander si les auteurs, à l'image de James Lovelock¹⁵, ont adopté comme parti pris que le nucléaire est une énergie plus opportune que le pétrole en tant que moyen valable d'empêcher le réchauffement climatique. Parce qu'il semble nous montrer aussi que le réchauffement est survenu (en 2144) et il met en scène des crises nucléaires comme inévitables (en 2321).

Dans ce futur lointain l'énergie nucléaire est vraisemblablement devenue technologiquement inaccessible pour la majorité des sociétés humaines, bien trop désorganisées. Les centrales sont laissées à l'abandon après avoir largement contaminé la planète entière en matériaux radioactifs. L'histoire se déroulant à Honolulu met en images un monde en apparence très verdoyant mais pourtant vraiment toxique pour les humains, du fait des particules radioactives disséminées dans l'environnement. Les Prescients cherchent d'ailleurs à quitter la Terre, même si cela paraît, techniquement, extrêmement difficile pour eux¹⁶.

Ce film nous permet d'imaginer qu'en 2321, les avantages de l'industrie nucléaire (la production d'énergie) ne sont plus tangibles pour les individus. Seuls les inconvénients demeurent (la pollution engendrée par les catastrophes nucléaires successives au moment de l'effondrement de la civilisation à l'échelle planétaire). En cela, *Cloud Atlas* reprend subtilement certains thèmes de *Stalker* (1979) d'Andreï Tarkovski, et étend à la majorité du globe les zones contaminées que l'on voit déjà, dans le monde réel, près de Tchernobyl ou de Fukushima.

15 James Lovelock, « L'énergie nucléaire est la seule solution écologique », *Le Monde*, 1^{er} juin 2004.

16 Cette ultime solution indiquée dans le film est tout de même éminemment technicienne puisqu'elle consiste à quitter la Terre pour d'autres cieux à coloniser. Encore une fois, il est présenté dans un récit de science-fiction que c'est la technique qui, en dernier resort, peut sauver finalement des effets pervers de la technique.