

Philoséries « **Philosopher avec les séries télévisées** » **Episode n°4 : L'univers *Battlestar Galactica***



Lundi 3 décembre 2012

Cité Internationale Universitaire de Paris
Fondation Lucien Paye, 45 B Boulevard Jourdan, 75014 Paris
Métro Porte d'Orléans ou Tram Montsouris ou RER Cité Universitaire

Programme

09:00-09:15 Accueil et introduction

Matinée : Anthropologie du cylon

I. Le cylon est-il un homme comme les autres ? (Anne Besson)

09:15-09:45 : Donna Andréolle : *A Tale of Two Toasters (part 1)* : Evolutions de la figure du cylon dans *Battlestar Galactica* (versions 1978-79 et 2003-09)

09:45-10:15 : Olivia Chevalier-Chandeigne : L'homme et la machine : reformulation d'une distinction classique

10:15-10:45 : Discussion

10:45-11:00 : Pause

II. Quel genre d'autre le cylon est-il ? (Marco Dell'Omodarme)

11:00-11:30 : Ophir Levy : Le cylon est-il un humain en souffrance ?

11:30-12:00 : Pascale Molinier : *Battlestar Galactica* : un féminisme choral ?

12:00-12:30 : Discussion

Après-midi : Physique et métaphysique dans l'univers de *Battlestar Galactica*

III. Des temps et des dieux (Sarah Hatchuel)

14:15-14:45 : Mehdi Achouche : *A Tale of Two Toasters (part 2)* : *Caprica* et le « cyborg spirituel »

14:45-15:15 : Sylvaine Bataille : Quelques enjeux philosophiques de la présence de l'Antiquité dans *Battlestar Galactica*

15:15-15:45 : Discussion

15:45-16:00 : Pause

IV. Vertigineux espaces (Monica Michlin)

16:00-16:30 : Isabelle Périer : Destin, providence et temps cyclique : quelle liberté pour les personnages du *Battlestar Galactica* ?

16:30-17:00 : Sarah Hatchuel : Vivre une fiction authentique ? Les rencontres (virtuelles ?) d'Amanda et Daniel Graystone dans *Caprica*

17:00-17:30 : Discussion

Clôture : les cylons, c'est pour quand? (Sylvie Allouche)

17:30-18:15 : Jean-Christophe Baillie (Gostai/Aldebaran Robotics) : Nao et la robotique contemporaine
FIN DU COLLOQUE



Philoséries « **Philosopher avec les séries télévisées** » **Episode n°4 : L'univers *Battlestar Galactica***



Lundi 3 décembre 2012

Cité Internationale Universitaire de Paris
Fondation Lucien Paye, 45 B Boulevard Jourdan, 75014 Paris
Métro Porte d'Orléans ou Tram Montsouris ou RER Cité Universitaire

Argument

Dans le cadre du cycle annuel « *Philosopher avec les séries télévisées* », ouvert en 2009 par un colloque sur *Buffy contre les vampires* et poursuivi en 2010 et 2011 respectivement par les journées « *Séries d'élite, culture populaire : le cas HBO* » et *24 heures chrono*, nous nous proposons cette année de nous pencher sur l'univers des séries *Battlestar Galactica*. Si conformément au projet d'ensemble du cycle, nous comptons nous concentrer sur le cœur de la 'franchise', à savoir les différentes séries télévisées (*Galactica, Battlestar Galactica, Caprica* etc.), les communications prenant appui pour tout ou partie sur les autres supports fictionnels disponibles (romans, jeux, bandes dessinées, etc.) seront aussi les bienvenues, tant il est vrai que la richesse de ce type d'univers ne peut être correctement appréhendée sans la prise en compte de ses multiples formes d'expression. De façon analogue, et toujours en continuité avec les précédentes séances, la journée d'étude doit s'entendre comme étant de nature principalement philosophique, tout en étant largement ouverte aux contributions non seulement de l'ensemble des Humanités, mais aussi, pourquoi pas, des 'sciences dures'. Si en effet les aspects philosophiques les plus visibles de l'univers, en particulier ceux qui relèvent des champs politiques et éthiques, méritent d'être analysés avec toute l'attention requise, les communications pourront s'attacher à toutes sortes d'autres questions du moment qu'elles permettent de contribuer à répondre à celle qui sert de fil conducteur à l'ensemble du cycle, à savoir : dans quelle mesure la série télévisée fictionnelle, et plus largement la fiction, peut nous aider à mieux philosopher sur le monde, à mieux le comprendre, bref à mieux exister en lui ? Le fait-elle nécessairement, ou sinon, à quelles conditions ?

Comité d'organisation :

Sandra Laugier (EXeCO, Paris 1)
Sylvie Allouche (IHPST, Paris 1 - CEM, Bristol)
Monica Michlin (Paris 4)
Marco Dell'Omodarme, (EXeCO, Paris 1)

Site web : <http://philofictions.org/>



Philoséries « **Philosopher avec les séries télévisées** » **Projet d'ensemble**

Twin Peaks, *X-Files*, *Buffy contre les vampires*, *24 heures chrono...*, plus récemment *Lost*, *Rome* ou *Dexter*, depuis une vingtaine d'années, les séries télévisées américaines qui parviennent à résoudre la difficile équation de la qualité et du succès populaire se sont multipliées au point que l'on peut sans conteste parler d'un véritable Âge d'or du genre, lequel ne paraît pas encore achevé. Le secret semble tenir à la capacité proprement américaine à produire des valeurs et à les transmettre en se préoccupant de la réception, voire de l'éducation, sans crainte de tenir un propos explicitement moral. Si les Etats-Unis apparaissent aujourd'hui comme les meneurs de cette révolution qui a inscrit le genre de la série au rang d'art majeur, d'autres pays ont aussi su investir, parfois avec une certaine avance, dans la production de qualité : c'est le cas de la Grande-Bretagne, qui avait déjà une belle tradition dans le domaine (*Chapeau Melon et Bottes de Cuir*, *Le Prisonnier*, etc.), mais aussi du Danemark (*Le Royaume*), de la France (*Engrenages*), de l'Espagne (*Aguila Roja*), ou encore du Japon, notamment dans le domaine spécifique des mangas (*Evangelion*).

Cependant, la France demeure en retard pour ce qui est de la recherche sur les médias et la culture populaire, et sur les séries télévisées en particulier, même si elle commence à se rattraper. Tandis qu'existent de nombreux cursus sur ces questions aux Etats-Unis et dans plusieurs pays européens, la France semble toujours avoir une réticence à considérer les séries télévisées, tout comme le film grand public, comme des œuvres véritables. Les progrès dans ce domaine ne pourront donc se faire que lorsque sera prise au sérieux l'intelligence apportée à la réalisation de ces productions, et que des cursus proposeront de les étudier systématiquement dans leur esthétique, leurs effets sociaux, et leurs enjeux éthiques.

C'est dans cette perspective que se situe le cycle « *Philosopher avec les séries télévisées* » :
2009 *Buffy contre les vampires* (Sandra Laugier, Marc Cerisuelo, Barbara Olszewska, François-David Sebbah)

2010 *Séries d'élite, culture populaire : le cas HBO* (Sandra Laugier, & Marjolaine Boutet)

2011 *24 heures chrono* (Sandra Laugier & Sylvie Allouche)

2012 *L'Univers Battlestar Galactica* (Sandra Laugier, Sylvie Allouche, Marco Dell'Omodarme, Monica Michlin)

Comité d'organisation :

Site web : <http://philofictions.org/>

Sandra Laugier, PhiCo, EXeCO (Paris 1 Panthéon-Sorbonne)

Sylvie Allouche, IHPST (Paris 1 Panthéon-Sorbonne/ENS/CNRS) – CEM (University of Bristol)



Philoséries « **Philosopher avec les séries télévisées** » **Episode n°4 : L'univers *Battlestar Galactica***



Lundi 3 décembre 2012

Cité Internationale Universitaire de Paris
Fondation Lucien Paye, 45 B Boulevard Jourdan, 75014 Paris
Métro Porte d'Orléans ou Tram Montsouris ou RER Cité Universitaire

Résumés

Posthumanisme, transhumanisme et le rêve de « l'homme machine » dans l'univers de *Battlestar Galactica : A Tale of Two Toasters (part 1)*

Donna Andréolle (GRIC, Le Havre) : Evolutions de la figure du Cylon dans *Battlestar Galactica* (versions 1978-79 et 2003-09)

Au cœur de la saga *Battlestar Galactica* –et en particulier dans sa version revisitée par Ronald D. Moore –se situe la figure du Cylon, être artificiel créé par l'homme mais dont l'évolution ne se réalise pleinement qu'après une rébellion Cylon contre la race humaine. Alors que dans la série d'origine de Glen Larson les Cylons sont essentiellement une armée de robots commandée par le traître Balthar (pour le compte d'un mystérieux leader Cylon appelé « Imperious Leader »), il est possible de discerner déjà un questionnement sur les limites entre machine et homme : la présence du Cylon Lucifer, par exemple, capable d'ironie dans ses échanges avec Balthar ; la hiérarchie militaire des Cylons qui indique une différenciation dans le niveau de conscience et d'individualisation de ces robots. C'est dans l'épisode double intitulé *The Gun on Ice Planet Zero* que l'on aperçoit les premières réflexions de fond sur le sens donné à l'humanité dans la série. Par contre, ces questionnements sont l'essence même du développement de la figure du Cylon dans le remake de *Battlestar Galactica* : la transformation du Cylon en une créature physiquement ressemblant à l'homme, programmée dès lors de se comporter en humain, pose de réels problèmes aux Cylons eux-mêmes. Affranchis de l'emprise humaine par fait de guerre intergalactique, ils sont néanmoins prisonniers de leur propre système de pensée collective dictée par l'Hybride ; et c'est au contact des humains, souvent au sein de relations amoureuses (les couples Balthar/Caprica Six et Helo/Athena) que les Cylons prennent conscience de leur individualité et du libre-arbitre. Ainsi se posera-t-il la question des limites de l'humanité dans le monde posthumain de l'univers *Battlestar Galactica*.

Olivia Chevalier-Chandeigne (IREPH, Paris-Ouest) : L'homme et la machine : reformulation d'une distinction classique

Battlestar Galactica ne cesse de brouiller, épisodes après épisodes, la frontière si rassurante entre l'homme et la machine. Cette distinction a en effet d'autant plus d'importance dans cette série que le peu d'humains ayant survécus sont menacés de destruction totale par des machines qu'ils ont créés, les cylons. Ces derniers ont évolué : en utilisant notre ADN, ils sont passés de l'état de robots en métal à des êtres conscients et incarnés, c'est-à-dire de chair et de sang.

La science-fiction, du classique Philip K. Dick au récent Greg Egan (avec « Enlèvement », ou « Rêves de transition », par exemple) a largement exploré cette question de l'opposition et du dépassement de l'opposition entre ces deux entités, mais BG apporte quelque chose de nouveau. Tout d'abord parce



que BG s'appuie sur le développement de la bio-informatique, de la génétique et de la biologie synthétique, pour réduire l'écart homme/machine. Mais aussi, parce que les cylons, aussi bien ceux se croyant humains que ceux se sachant non-humains, sont certains qu'ils sont dotés d'une âme, élément qui vient compliquer et enrichir le questionnement.

Le cylon vient alors poser à nouveaux frais cette question. Le cylon, tout comme l'homme, pense, a conscience, et ressent, il est donc capable de dire « je » et « moi », et est dès lors doté de conscience et d'identité. Comme le dit Descartes dans la Seconde méditation, « Mais qu'est-ce donc que je suis ? Une chose qui pense. Qu'est-ce qu'une chose qui pense ? C'est-à-dire une chose qui doute, qui conçoit, qui affirme, qui nie, qui veut, qui ne veut pas, qui imagine aussi, et qui sent. »

En somme, les propriétés du cylon ne permettent pas de le distinguer de l'homme, mais au contraire l'y identifie. Réciproquement, l'homme n'est-il donc qu'une machine qui pense, qui veut et qui ressent ? Une conséquence s'impose alors : l'homme est un cylon. Pis, les cylons portent les plus hautes valeurs : à la différence des hommes qui sont polythéistes, ils croient en un seul Dieu, il croit en l'Amour et en l'immortalité de l'âme. Une deuxième conséquence s'ensuit : les cylons sont plus que les hommes, plus élevés et spirituels qu'eux.

Du coup, le fait que les tests génétiques que le médecin Gaius Baltar a élaborés permettent de faire le départ entre cylons et humains prouve une chose : ce n'est pas l'ADN qui signe notre humanité, si l'on considère que l'humanité est porteuse des valeurs d'Amour et d'esprit.

A travers ce brouillage des frontières entre machine et humains, où le seuil qui nous donne accès à l'humain est sans cesse reculé, BG nous contraint donc à repenser la nature humaine.

C'est pourquoi, dans un premier temps, nous nous proposerons d'établir une comparaison systématique entre humain et cylon, aboutissant à l'absence de pertinence la distinction homme/machine, et remettant en cause de ce fait l'idée de nature humaine. Nous nous attacherons ensuite à dégager les conditions et les étapes d'une telle humanisation du cylon : d'un programme, l'homme devient la figure objet de reconnaissance et d'identification. Enfin, nous tirerons les conséquences de cette remise en question en examinant la reformulation par BG de l'éternelle question : l'humanité est un idéal de la raison, peut-être même un problème, n'étant jamais acquise mais à conquérir. Comme le dit le colonel Tigh au moment où il se découvre cylon : « Je suis peut-être autre chose, mais c'est l'homme que je veux être ».

Ophir Levy (Paris 1/Paris 3) : Le cylon est-il un humain en souffrance ?

Ce n'est pas la moindre de ses fatuités que celle qui conduit l'homme, lorsqu'il fantasme la rencontre de son autre, à concevoir sa propre humanité comme l'horizon désiré et indépassable de toute forme d'existence. Bien souvent, se vivant comme insuffisamment humains, les androïdes prennent le visage d'ayants droit floués venant réclamer la part manquante de leur patrimoine ontologique (*Blade Runner*, *A.I.*, *I Robot*). Ne jouissant pas du privilège d'être nés, ils aspirent néanmoins à avoir un nom, un père ou une mère, des sentiments reconnus comme authentiques et une trajectoire dans l'existence qui demeurerait indéterminée. En d'autres termes, ils aspirent à une existence humaine, une « biographie » dirait Hannah Arendt. Mais à quoi ressemblerait une machine *humaine* ? Ou du moins, fût-ce de manière asymptotique, à quoi ressemblerait une machine qui tendrait vers l'humain ? Le cinéma de science-fiction n'a cessé de mettre en scène ce type de machines existentielles en proie



au doute (HAL dans *2001*), à l'angoisse (les répliquants de *Blade Runner*) à la culpabilité (David dans *A.I.*) ou au contraire habitées par la foi (les cylons de *Battlestar Galactica*).

À quoi tiendrait le devenir humain d'une machine, donc ? Un épisode de *Battlestar Galactica* (« De chair et de sang », saison 1, épisode 8) livre peut-être un élément de réponse à cette question à travers le personnage de Leoben, un cylon infiltré dans le vaisseau, que Starbuck va interroger et commencer à torturer. Alors qu'il est roué de coups, Leoben dit refuser de désactiver ses capteurs sensoriels. Nous apprenons de sa bouche que les cylons, afin de faire l'expérience de la vulnérabilité humaine, ont été programmés pour ressentir la faim, la soif et la douleur. À travers cette articulation que propose la série entre la dimension d'humanité d'un individu et sa capacité à ressentir la douleur (qui devient souffrance une fois ressaisie par la conscience), il me semble que le personnage de Leoben *donne corps* à un certain nombre de positions religieuses et philosophiques (M. Scheler, L. Lavelle, C.S. Lewis, Teilhard de Chardin, J. Tepe, etc.). Celles-ci mériteraient d'être discutées à la lumière de la situation concrète que nous soumet ici leur *incarnation* fictionnelle. De l'humanité, les cylons ont adopté les rites anthropologiques (la religion monothéiste), les modèles sociaux, les états émotionnels et les expériences corporelles les plus dures (l'accouchement, la faim, la souffrance physique). Par ailleurs, si « la souffrance est le privilège de l'homme », comme l'écrivait le philosophe néerlandais F.J.J. Buytendijk, alors où se situe, ontologiquement parlant, un cylon qui souffre ? Peut-être qu'au regard de l'humanité qui se présente à lui comme promesse de douleurs et, néanmoins, comme un perpétuel horizon d'attente, le cylon est-il un humain *en souffrance*.

Pascale Molinier (UTRPP, Paris 13/GIS-CNRS) : *Battlestar Galactica* : un féminisme choral ?

On envisagera *Battlestar Galactica* sous l'angle des technologies de genre (Teresa de Lauretis). *Battlestar Galactica*, est-elle une série féministe ? Est-elle plus féministe que la série éponyme de 1978 ? Les nombreux personnages féminins, humains ou cylons, sont-ils au service d'un discours qui déconstruit les stéréotypes de genre ? Dans quelle mesure, la série renouvelle-t-elle certains archétypes de la féminité (notamment du côté de la maternité) ? N'est-ce pas principalement le statut du nombre - beaucoup de femmes - qui constitue la véritable révolution féministe dans *Battlestar* ?

Sylvie Allouche (IHPST, Paris 1/CEM, Bristol) : Aperçus sur l' « altersubjectivité » cylon

Sur le plan matériel, les cylons dernière génération ressemblent tant aux *humains* des Douze Colonies que, comme dans *Les Androïdes rêvent-ils de moutons électriques ?* de Philip K. Dick (et *Blade runner*, son adaptation par Ridley Scott), une des ressources récurrentes de l'intrigue de *Battlestar Galactica* consiste justement à se demander si tel ou tel personnage est ou non un *cylon* (cf. aussi le détecteur de *cylons* de Gaius Baltar). Comme y insistent en outre nombre d'analystes, une bonne partie de la leçon qu'on peut tirer de la saga est celle d'un brouillage des frontières entre « humanité » et « cylonité », et plus largement entre humanité et « machinité », brouillage qui est lui-même un véritable *topos* de la science-fiction (Asimov, *Star trek*, etc.). Pourtant, et dans la continuité d'une enquête plus large que je mène sur nos voies d'accès possibles à d'autres subjectivités, il me semble qu'existe un ensemble d'éléments dans la série qui pointent vers l'existence d'une subjectivité *cylon* propre, d'une existence en esprit de ceux-ci authentiquement autre, et que l'on peut entr'apercevoir *via* ce qu'elle projette d'elle-même sur le monde, dans les domaines esthétique et moral en particulier. Si, dans ma communication, je m'efforcerai essentiellement de justifier cette intuition, elle



me semble aussi soulever quatre questions : dans quelle mesure la figure du *cylon* nous permet-elle de nous représenter une subjectivité de droit forte sans « personnalité » (*personhood*) ? Peut-on envisager de parler d'une « phénoménologie de l'esprit *cylon* » ? En quoi notre hypothèse d'une « altersubjectivité » *cylon* n'est-elle pas annulée par le fait que celle-ci apparaît en réalité dans une œuvre, qui n'est elle-même que la projection de la façon dont ses auteurs humains se l'imaginent ? Enfin, peut-on considérer que les membres des Douze Colonies, dont le statut d'être humain est en fait problématique, sont aussi porteurs d'altersubjectivité, en dépit de son indiscernabilité plus grande d'avec la nôtre par rapport aux *cylons* ?

Posthumanisme, transhumanisme et le rêve de « l'homme machine » dans l'univers de *Battlestar Galactica : A Tale of Two Toasters (part 2)*

Mehdi Achouche (CEMRA, Grenoble III) : *Caprica* et le « cyborg spirituel »

Battlestar Galactica se concentre sur l'idée classique de créatures cybernétiques qui se rebellent contre leur créateur, interrogeant la notion d'humanité en imaginant des machines devenir « plus humaines qu'humaines ». Le *spin-off* de la série, *Caprica*, en revenant quant à lui sur la genèse des Cylons, emprunte le chemin inverse en imaginant l'humanité évoluer en direction de la machine. La série s'inscrit ainsi dans le sillage d'un imaginaire cyberpunk et transhumaniste, mettant en scène l'« auto-évolution » de l'humanité et posant l'esprit et la conscience comme le logiciel d'un corps qui peut être « uploadé », « upgradé », copié, recréé ou même abandonné au profit d'une existence dématérialisée et donc sublimée. Plus largement l'humanité de ce monde spéculaire est attirée vers un « nouveau monde » virtuel et hédoniste synonyme de libération de toutes contraintes, où la réalité comme le corps peuvent être reconfigurés et redéfinis à l'envie. Cet hédonisme technologique semble cependant être synonyme de décadence morale et annoncer l'apocalypse à venir, *Caprica* décrivant *in fine* les ultimes jours d'une civilisation rongée par son propre pouvoir technologique. Pourtant le mouvement religieux extrémiste que met en scène la série n'identifie pas l'*hubris* technologique à la décadence sociale et tend au contraire à associer à son tour spiritualité et technologie. Ses adhérents sont par exemple à la recherche de ce qu'ils qualifient d'« apothéose » vers le monde virtuel divin, illustrant la complexité du rapport qui relie l'utopisme technologique au rationalisme et au matérialisme qu'on lui associe souvent.

Sylvaine Bataille (Rouen) : Quelques enjeux philosophiques de la présence de l'Antiquité dans *Battlestar Galactica*

La culture des humains extra-terrestres de *Battlestar Galactica* est ancrée dans un ensemble de croyances et de récits que l'on ne peut manquer d'associer à l'Antiquité gréco-latine (par exemple, le texte sacré « Book of Pythia », les dieux Zeus, Apollon, Hera, Aphrodite honorés par les Coloniaux, les noms propres Thrace, Gaïus, Diana etc.).

Dans cette communication, je m'intéresserai à la présence déroutante de ces éléments gréco-latins : outre des enjeux formels et narratifs, cette réappropriation de l'Antiquité recouvre en effet des enjeux d'ordre philosophique. Ces références nous incitent ainsi à réfléchir sur la manière dont nous concevons le temps, car elles s'insèrent dans une reprise par la série d'une conception cyclique du temps, proche du concept d'éternel retour de la philosophie stoïcienne. Elles nous amènent également à nous interroger sur la question des racines et de l'identité, ainsi que sur l'humanité et l'hybridité, en nous encourageant à déconstruire des catégories essentialisées.



Isabelle Périer (CRI, Grenoble III) : Destin, Providence et temps cyclique : quelle liberté pour les personnages du Battlestar Galactica ?

La série Battlestar Galactica, dans sa réécriture des années 2000, est d'emblée un curieux mélange entre une série de science-fiction dans un monde futuriste prônant la rationalité (comme peut le faire le Docteur Baltar au début de la saison 1) et mettant en avant une technologie suffisamment avancée pour que les hommes aient pu donner naissance à des Intelligences Artificielles douée de conscience et d'intelligence, et une série où la question du sacré, du sens de l'histoire et du destin est omniprésente.

En effet, le spectateur constate très rapidement que les hommes comme leurs créations, les cylons, sont croyants, voire très croyants et ces croyances prennent très vite une place centrale dans l'intrigue générale. Ainsi, la première saison est, entre autres, le récit de la conversion de Baltar, sa prise de conscience de l'existence de Dieu, d'une Providence qui guide la destinée de chacun et la narration de la révélation qui s'impose à la Présidente du caractère cyclique du temps, de la répétition de l'histoire et du rôle qu'elle doit y jouer.

C'est dans cette perspective que voudrait s'inscrire mon propos : le Battlestar Galactica propose une vision cyclique du temps, proche de la conception stoïcienne, où un Dieu omnipotent décide du destin des hommes et de leurs créatures. La série pose donc la question de l'histoire, du destin, de la Providence et, simultanément, celle de la liberté : quelle liberté reste-t-il aux créatures si elles appartiennent à un cycle temporel indéfiniment identique régi par une Providence divine ?

En outre, il me semble que cette question de la destinée et de la liberté ne peut être séparée de l'écriture en tant que telle de la série. En effet, si les personnages évoquent régulièrement le caractère cyclique du temps et l'idée de destin, insistant sur le fait que tout s'est déjà produit et que tout se reproduira à nouveau, l'intrigue de la série est le produit d'un gigantesque travail de réécriture autour des mythes et des épopées antiques, homérique comme virgilienne, qui place le spectateur dans une posture de semi-reconnaissance. Ainsi, l'idée de destin et de répétition n'est pas qu'un discours assumé par les personnages : le phénomène de réécriture donne confusément l'impression au spectateur que ce qu'il voit s'est déjà produit puisqu'il fait référence à un « déjà lu » qui le place dans une position de familiarité troublante mimant l'effet de répétition de la circularité du temps.

Ainsi, ma communication se veut à la fois philosophique, en ce qu'elle constitue une analyse des conceptions du temps, de l'histoire, du destin et de la Providence mises en scène dans la série, et littéraire par son étude des phénomènes de réécriture et de l'effet de « déjà vu » qu'elle met en place pour soutenir son propos philosophique.

Sarah Hatchuel (Le Havre) : Vivre une fiction authentique ? Les rencontres (virtuelles?) d'Amanda et Daniel Graystone dans Caprica (Syfy, 2010-2011)

Dans *Caprica*, « prequel » de la série *Battlestar Galactica*, l'ingénieur Daniel Graystone tente de recréer le logiciel de création virtuelle inventé par sa fille disparue dans un attentat-suicide, et souffre de l'absence de sa femme Amanda, qui vient de le quitter. Dans les épisodes 13 (« *False Labor* ») et 14 (« *Blowback* »), cinq séquences de confrontation entre Daniel et (l'avatar d')Amanda vont créer des effets de mise en abyme et de dénégation (mettant en tension la croyance des spectateurs quant à la « réalité » ou la virtualité des événements), invitent à réfléchir aux liens entre film et hypnose,



et posent notamment la question de savoir si une fiction peut être expérimentée par celui ou celle qui l'a engendrée.

Thibaut de Saint-Maurice : *Battlestar Galactica* ou le spectacle de l'humanité perdue dans l'immensité

Battlestar Galactica est une série télévisée mais c'est aussi une « expérience de métaphysique ». En tant que série elle appartient au double genre de la série de science-fiction et du *space-opera* puisque son récit se situe, pour le dire simplement, « dans l'espace » et non pas sur la Terre ainsi que dans un passé infiniment éloigné du présent du spectateur. En tant qu'« expérience de métaphysique », *Battlestar Galactica* interroge, tout au long de ses 73 épisodes sur la finitude de la condition humaine. Et c'est ce qui constitue là son unité, malgré la diversité de ses personnages et de ses arcs narratifs.

L'hypothèse que cette communication voudrait présenter consiste à montrer que la série révèle cette dimension métaphysique dans une certaine manière de mettre en scène « *le silence éternel de ces espaces infinis* » qui effrayaient Pascal ainsi que dans la mise en scène de ces éternités « *précédentes* » et « *suivantes* » qui le ramènent sans cesse aux limites finies de sa propre existence.

Pour tester cette hypothèse on se concentrera donc sur l'analyse de la mise en scène de l'espace et du temps dans la série. On montrera par exemple que si l'espace et le temps, comme pour tout récit, sont bien les conditions de possibilité du récit, dans *Battlestar Galactica* ce sont aussi des éléments du récit lui-même puisqu'il n'est pas rare que pour gagner du temps on change d'espace ou qu'un déplacement dans l'espace soit aussi un voyage dans le temps. On s'attachera aussi à montrer précisément comment s'articulent les différents espaces représentés (espace perdu de Caprica / espace promis de la Terre, espace clos du vaisseau / espace infini des galaxies) autour d'une dialectique du fini et de l'infini. Le même travail d'analyse sera mené pour le temps, entre le temps infini dans lequel s'inscrit le récit (passé mythique des Douze Colonies / futur des survivants arrivés sur la Terre) et le temps fini de l'action et de l'existence des personnages « humains ».

De telles analyses devraient enfin pouvoir nous permettre de qualifier un peu plus précisément les modalités de l'interrogation métaphysique que constitue, pour le spectateur, le spectacle de cette immensité mise en scène par la série. Regarder *Battlestar Galactica* n'est ce pas au fond naviguer entre le divertissement et la frayeur et passer de l'oubli des limites de sa condition au rappel systématique de la finitude humaine ?

Jean-Christophe Baillie (Gostai/Aldebaran Robotics): Nao et la robotique contemporaine

Au delà de la science fiction, la robotique aujourd'hui est une réalité et pas uniquement comme outil utilisé dans les usines. Des robots compagnons d'aide à la personne en passant par les robots médicaux et militaires, ces machines sont petit à petit en train d'entrer dans notre quotidien. Je ferai un rapide tour d'horizon de la robotique en 2012, et parlerai plus particulièrement des recherches faites aujourd'hui à l'intersection de l'Intelligence Artificielle et de la robotique. J'illustrerai concrètement ce tour d'horizon avec une présentation du robot Nao de la société Aldebaran Robotics, un petit robot humanoïde destiné à l'interaction homme/machine.

