

LA MACHINE - OVALE 2018-2019 - Texte de cadrage

Le thème “la machine” retenu cette année pour notre séminaire d’Ovale permet de faire dialoguer la science et la littérature. En effet, il semble difficile de penser la machine en dehors du contexte des évolutions scientifiques, depuis les inventions de la Renaissance et les machines volantes imaginées par Léonard de Vinci jusqu’aux robots ultra-performants du XXI^e siècle qui envahissent les foires *hi-tech*, sans oublier bien sûr les locomotives à vapeur de la Révolution Industrielle et les usines fordistes des années 1930.

Si l’on suit la définition que propose Aristote dans *Problèmes mécaniques*, la machine est “ce qui nous aide à vaincre la nature dans notre propre intérêt.” De Turner à Chaplin, les machines ont nourri un imaginaire omniprésent dans la littérature et les arts anglophones, alors même qu’il ne nous est pas naturel d’associer spontanément la machine et l’esthétique, les engrenages de la mécanique et la créativité de l’artiste. Pourtant, les machines sont souvent indispensables à la production artistique et littéraire, si l’on pense par exemple à la machine à écrire ou à l’ordinateur, outils de l’écriture par excellence.

Les machines ont parfois même révolutionné les arts et leur réception. L’imprimerie, par exemple, a permis l’accès d’un très large public à la littérature, de même que les techniques de reproduction, qui permettent de produire des œuvres en série, que l’on pense aux gravures ou au mobilier, à la sculpture ou aux livres. L’invention de dispositifs optiques change également profondément la relation entre l’art et la machine : le cinéma ne peut se penser sans la caméra qui lui donne vie ; la photographie porte toujours la trace de l’appareil, de l’outil optique, de la machine qui a permis au photographe de prendre le cliché. La qualité des images ainsi produites s’améliore au gré des évolutions des techniques et des machines ; la couleur vient s’ajouter au noir et blanc, les films muets deviennent sonores, le mouvement se fait plus fluide, les effets spéciaux donnent vie aux créations les plus inventives.

Réfléchir à la machine amène aussi à remettre en question les oppositions traditionnelles entre l’art et la technique, et entre l’art et la science. Dans le langage quotidien, il est courant d’opposer la mécanique de la machine et la créativité, comme dans les expressions “faire les choses machinalement”, ou “des gestes mécaniques”, qui dénotent un manque d’âme et une froide distance scientifique difficilement conciliable avec l’œuvre d’art. Toutefois, force est de s’apercevoir que la technique est une forme d’art, et qu’il n’y a pas de création artistique sans technique.

I - L’art à la conquête de la machine : représenter la machine

1) La machine fait-elle évoluer les arts ?

- L’apparition des appareils photos, notamment numériques, des caméscopes, des smartphones : de nouveaux outils pour créer et exprimer son art. La création est devenue plus accessible à tous.
- Les programmes générateurs de texte : l’évolution d’un processus de création mécanisée remet en question ce que signifie “créer de l’art”. En d’autres termes, le processus créatif est-il prévisible ? Dans quelle mesure repose-t-il sur les qualités qui définissent l’humain, à savoir la conscience et les réactions aux expériences de chacun ?

2) La représentation artistique de la machine

- Comme objet représenté, la machine devient un objet artistique et esthétique. On peut penser aux peintures de Turner, à la représentation de la Révolution industrielle chez Dickens dans son roman *Hard Times* ; le premier film réalisé représente un train ; romans de Jules Verne.

- La cybernétique fait référence au modèle d'intelligence et de communication humaine basé sur la machine. Dans *The Soft Machine : Cybernetic Fiction*, David Porush retrace l'évolution de la "métaphore de la machine" dans la littérature du XX^{ème} siècle. Il se réfère à la "fiction cybernétique" pour explorer la présence de la machine dans la littérature, ainsi que la diffusion d'un mouvement de résistance philosophique au modèle mécanique de l'intelligence humaine.
- La machine se transforme aussi visuellement : la machine noire alimentée au charbon qui crache de la fumée devient la machine électrique, millimétrée et d'une certaine beauté. Notons que dans le poème « To A Locomotive In Winter », publié dans le recueil *Leaves of Grass*, Whitman appelle la locomotive "Fierce-throated beauty!"

3) La machine comme instrument du progrès

- La machine a été élevée au rang de symbole de la modernité. Elle est devenue synonyme de productivité, d'optimisation, d'amélioration, grâce aux nouvelles possibilités de rendement et d'efficacité. Cette esthétique de progrès à tout prix se trouvait au cœur des théories futuristes et vorticistes du début du XX^e siècle.
- Ainsi, Ezra Pound propose son célèbre slogan "make it new!" tandis que Wyndham Lewis et les vorticistes élaborent une pensée fondée sur le fonctionnement de la machine dans la revue *Blast*, dont les deux numéros datent de 1914 et de 1915. Plus largement, les Futuristes italiens menés par Filippo Marinetti célèbrent la machine dans leur *Manifeste futuriste* de 1909. Les Futuristes font ainsi l'éloge du danger, de la vitesse, de la guerre, et du mouvement constant : "We intend to exalt aggressive action, a feverish insomnia, the racer's stride, the mortal leap, the punch and the slap." La violence ainsi prônée est indissociable du monde nouveau ouvert par la machine.

4) Fonctionnement vs. dysfonctionnement

- La question de l'utilité est centrale pour la machine, sinon elle ne sert à rien. La valeur de la machine se situe dans son utilité en vue d'un but et non ou pas en elle-même, dans sa beauté par ex ; tâches prédéfinies pour aller vers un produit/résultat précis. La tension entre utilité et esthétique est exprimée par Théophile Gautier : « tout ce qui est utile est laid » → Quand la machine ne fonctionne pas = cela signifie-t-il qu'elle est plus belle ?
- Si grain de sable enrayer la machine, possibilité d'une faille dans le système : si une partie dysfonctionne, le tout est menacé, le tout est dépendant des parties cf W.B. Yeats "Things fall apart; the centre cannot hold".
- Au théâtre, la question du fonctionnement se pose d'autant plus que, si les machines permettent la fabrication de l'illusion théâtrale (et remplacent les effets spéciaux cinématographiques), elles peuvent aussi n'être que vulgaire artifice (ex: the Restoration spectacular → théâtre à machines de la Restauration, considéré comme 'vulgaire' malgré son immense popularité + reproche souvent fait aux pièces qui utilisent des *deus ex machina*: pas nécessaire, pas cohérent...). Le "spectaculaire" des pièces à machines a d'ailleurs souvent été conquis (trop "séducteur") puis abandonné.

II - Machine et corps

1) Le paradigme de l'inversion

- L'association entre machine et corps humain n'est pas nouvelle. Il suffit de retourner à la définition première de la machine pour comprendre que la machine est elle-même un corps mécanique, où chaque partie, à l'instar des organes du corps humain, dessert une fonction bien précise.
- Les expressions qui associent le corps et la machine sont légion, comme par exemple « un geste machinal » ou un « bras mécanique ». Le langage lui-même démontre une double-tendance à l'œuvre :

l'automatisation du corps humain (généralement connotée négativement) et l'humanisation de la machine. Ce paradigme d'une « inversion des rôles » est exposé par Isabelle Krzywkowski qui explique que « l'homme est toujours susceptible d'être réduit à l'état d'automate, ou du moins mis en scène comme machine ; la machine, au contraire, peut être douée d'animation, voire d'une conscience [...] » (p.63)

2) Automatisation du corps humain...

- La position des futuristes érige la machine à la fois comme symbole et moteur du *progrès* parce que c'est ainsi que s'envisagent les innovations technologiques des XIXe et XXe siècles. La machine est d'abord pensée pour aider le corps, être à son service. Mais pas seulement : c'est aussi l'avènement d'un homme nouveau, un « homme multiplié » comme l'explique F. T. Marinetti dans *L'homme multiplié et le règne des machines* (1910), publié peu de temps après son *Manifeste futuriste* en 1909.
Ex : « Nous croyons à la possibilité d'un nombre incalculable de transformations humaines » : la « beauté mécanique » défendue par les futuristes implique également la refondation de l'homme par la machine, en accord avec la vitesse, les rythmes nouveaux qu'imposent ces innovations techniques.
- La vision des futuristes couplée à la définition aristotélicienne de la machine (« ce qui nous aide à vaincre la nature dans notre propre intérêt ») entre en résonance avec les logiques productivistes qui voient le jour au XIXe siècle et qui vont faire naître la crainte d'un corps-machine, automatisé, dénué d'âme.
Ex : *Modern Times*, Charlie Chaplin (1936) → le corps automatisé, les gestes-réflexes (source de comique) sont autant de traductions d'un système qui exploite et qui dénie le corps de ce qui le rend humain.
- D'une certaine manière, la machine questionne le vivant : la reconstitution qui donne naissance au monstre de *Frankenstein* suit la même procédure d'assemblage qu'une machine. Comme le dit Isabelle Krzywkowski : « tous deux sont faits de morceaux, tous deux interrogent la cohérence du vivant. » (p.51).
- Au théâtre, le corps automate permet de repenser le jeu d'acteur loin de l'imitation, en prenant l'automate comme modèle. Pour Edward Gordon Craig, par exemple, l'acteur doit être une « sur-marionnette », capable de transmettre la charge symbolique de la marionnette.

3) ...et humanisation de la machine

- Mais si le corps s'est automatisé, la machine, elle s'est humanisée. On pense aux robots et autres *cyborgs* qui peuplent le genre de la science-fiction. Le terme *cyborg*, né de la contraction des termes *cybernetic organism*, a été forgé par Manfred E. Clynes et Nathan S. Kline en 1960, puis popularisé dans le roman *Cyborg* (1972) de Martin Caidin. Il semble caractériser le passage de la machine représentée comme outil ou comme symbole à la machine comme *personnage*. Dans *Metropolis*, film de Fritz Lang (1927), un cyborg/robot humanoïde, se fait passer pour Maria, avant de révéler sa vraie nature et de créer chaos et destruction. Dans ce film, la question du remplacement de l'homme par des robots est déjà bien présente, de même que l'idée que ces hommes-machines peuvent causer le mal—en toute conscience, ou pas.
- Cependant, on observe un glissement dans des productions culturelles plus contemporaines qui nous éloigne de cette perspective, et tend même à dessiner une dynamique « d'apprivoisement » de ces machines. On pense aux sympathiques voitures humanoïdes inventées par les studios Disney pour la série des films d'animation *Cars* ou à l'adorable robot Wall-E des studios Pixar, ainsi qu'à C-3PO, le cyborg de la trilogie *Star Wars*.

Ex : conçu par le jeune Anakin Skywalker, C-3PO est à la fois “mis au service” de son maître, comme une sorte de majordome sur-mesure; « sur-homme » capable de parler et traduire plusieurs milliers de dialectes galactiques ; enfin, « humain » de par son hypersensibilité et son sens des convenances qui l’amènent souvent à sermonner le manque de raffinement de son compagnon robot R2D2 (dont le langage, essentiellement constitué de ‘bleeps’, n’est que rudimentaire).

4) La machine désincarnée

- Si les rouages de *Modern Times* ou bien les cyborgs donnent à voir la matérialité de la machine en tant que corps, les nouvelles technologies et machines du XXI^e siècle semblent subir un processus d’effacement : elles se veulent toujours plus légères, toujours plus fines, presque invisibles—tout en étant partout à la fois. L’avènement du virtuel transforme non seulement notre rapport à l’espace et au temps, mais également notre rapport au corps, notamment au corps de l’autre.

Ex : dans le film *Her* (Spike Jonze, 2013), un homme dépressif s’éprend de la voix qui émane d’un système d’exploitation basée sur une intelligence artificielle type *Siri*. Il nomme cette voix Samantha, les 2 tombent amoureux, mais la machine ne s’exprime que par cette voix, de même que le corps de la femme aimée est absent puisqu’inexistant. À un moment, pour tenter d’établir une relation physique, le héros propose à une jeune femme d’incarner Samantha, mais la relation sexuelle est un échec complet.

- Machine n’empêche pas l’intimité, c’est la voix qui remplace le corps ; en même temps, l’absence du corps est partout. Ce film replace la machine dans des problématiques machines/désir: corps désirant une machine/machine désirante → on pense aux robots sexuels.

III - La machine du pouvoir

1) La machine comme instrument du pouvoir et de contre-pouvoir

- La machine comme outil de pouvoir et de contrôle des masses. Dans *Les Temps modernes* de Charlie Chaplin, la machine est d’abord présentée comme une promesse de progrès, mais elle apparaît rapidement comme un instrument qui sert à déshumaniser et à contrôler, faisant ressembler l’homme à la machine. La machine devient la base de la domination économique, du progrès, et de l’industrialisation. Charlot est contraint de suivre le rythme infernal des machines ; dénonciation du travail à la chaîne, et du système fordiste, capitalisme vs. marxisme, dimension politique de la machine angoisse que la machine prenne le pouvoir sur l’homme ; chez Chaplin : les saccades de la machine deviennent aussi source de comique
- La machine comme outil d’oppression, de contrôle et de surveillance : Dans *1984* de George Orwell ou dans *Le procès* de Kafka, la machine est représentée comme un système oppressif qui tient les gens en échec. La véritable horreur dans l’exemple de Kafka est l’intériorisation de la “machine” par l’individu, alors qu’il devient son propre geôlier.
- Contre-pouvoir: Référence aux anonymous, et autres hackers engagés pour pénétrer des systèmes du pouvoir (CIA, Pentagon, Trading platform)

2) Maîtriser la machine

- La machine, devenue accessible en programmation : voir site web Softbank Robotics. Les robots Nao, Pepper, etc. font déjà partie du quotidien des familles japonaises. Un enfant de 12 ans peut lui-même programmer le robot.
- La dépendance à la machine : dans les temps modernes l’homme a créé les machines pour améliorer la productivité. Mais à vouloir constamment l’accroître, il en devient de plus en plus dépendant → au

début, sentiment que l'homme la maîtrise, mais petit à petit, la dépendance fait que c'est la machine qui le domine.

- La machine devient incontrôlable : dans de nombreux films, il y a cette idée que l'homme a créé une machine qui le dépasse et l'asservit : *Frankenstein*, *Terminator*. Et d'ailleurs, ce n'est pas seulement la machine, tout ce que crée l'homme le dépasse.

3) La rébellion de la machine

- Post-humanisme: En 1973, Michel Foucault a suggéré que l'homme est une construction historique dont l'ère touche à sa fin (*L'ordre des choses : une archéologie des sciences humaines*). Quelques années plus tard, Ihab Hassan annonce la montée inévitable de l'ère du post-humanisme : " Nous devons d'abord comprendre que la forme humaine - y compris le désir humain et toutes ses représentations extérieures - peut changer radicalement, et qu'elle doit donc être réévaluée. Nous devons comprendre que 500 ans d'humanisme sont peut-être en train de s'achever et de se transformer en quelque chose que nous devons appeler post-humanisme." ("Prometheus as Performer: Towards a Post humanist Culture?" in *Postmodern Culture*, 1977, p. 212)
- La montée du « post humain » : la vision « post humaine » (idée plus radicale que le post-humanisme) admet que l'évolution conduira inévitablement à l'envahissement de la planète par les machines. Cependant, elle admet aussi que cette étape peut être repoussée pendant un certain temps si les humains deviennent eux-mêmes une partie de la machine.
- La vision « post humaine » est définie par 4 perspectives principales : 1) Elle privilégie les modèles de technologie informationnelle, 2) Elle considère la conscience comme un épiphénomène, qui est un détail mineur dans l'évolution humaine plutôt que le siège de l'âme humaine telle qu'elle est considérée dans la tradition occidentale 3) Elle considère le corps comme une étape de l'évolution, qui peut être étendue ou remplacée, 4) Et enfin, la vision « post humain » ne fait pas de distinction claire entre l'existence physique et la simulation informatique : elle admet qu'un être humain peut être articulé par une machine intelligente. (N. K. Hayles, *How We Become Posthuman*, p. 4)
- L'un des conflits de la littérature : l'humain contre la machine. Bien que la machine soit plus puissante, l'humain possède l'élément final qui lui permet de s'élever au-dessus : la vraie conscience, la 'créativité', la pensée astucieuse. C'est avant tout le fait d'être viscéralement humain qui le sauve.
- La montée/l'avènement des machines : remplacer les êtres humains, assez avancés et indépendants, pour mettre un terme à l'ère humaine. "De mon point de vue, l'homme est le plus cruel et le plus destructeur de tous les animaux. S'il peut développer des machines qui peuvent s'amuser plus que lui, je ne vois aucune raison pour que ces machines ne prennent pas le relais, et ne nous asservissent pas, tout simplement. Ces machines pourraient beaucoup plus s'amuser et inventer de meilleurs jeux que nous ne l'avons jamais fait." - (Warren McCulloch, cité dans *Our Own Metaphor: A Personal Account of a Conference on the Effects of Conscious Purpose on Human Adaptation*, de Mary Catherine Bateson, 1991, p. 226)
- La machine peut-elle transcender sa propre programmation et penser par elle-même? Si oui, comment ? (de terrifiantes possibilités sont explorées dans des films comme *Ex Machina* ou dans des séries comme *Black Mirror*)
- La machine avide de pouvoir et de sang, une interprétation à 2 niveaux : le premier est celui des dangers de la technologie, le second est celui du simple reflet de la nature humaine. Si la machine apprend à manipuler et à être violente alors qu'elle n'est pas programmée pour, c'est parce qu'elle reflète la société humaine avec laquelle elle est en contact. Cette métaphore est présente dans le film *Ex Machina* où Eva (référence au premier humain) apprend à utiliser sa programmation pour

manipuler et transcender ses limites de machine en exploitant les faiblesses/peurs émotionnelles inhérentes aux humains.

IV - Machine(s) créatrice(s)

1) Du savant à l'inventeur: machines imaginaires

- La machine est le produit d'une création humaine, comme en témoignent les dessins et les plans de Léonard de Vinci dès la Renaissance italienne. Parmi ses dessins, on trouve des esquisses de machines et d'armes pour protéger une ville assiégée, le plan d'un pont, ainsi que des croquis de machines volantes. De Vinci incarne la figure de l'ingénieur et du savant tout autant que celle du peintre. La créativité du savant et de l'artiste est indispensable pour donner naissance à la machine, qui, à son tour, devient source d'inspiration littéraire et artistique.
- Dans ses *Songs of Innocence and of Experience*, publiées en 1789, William Blake illustre ses poèmes visionnaires grâce à de très belles gravures qui n'auraient pas vu le jour sans les possibilités offertes par les nouvelles techniques d'impression. Plus d'un siècle plus tard, *The Waste Land* de T.S. Eliot, dont la première édition britannique est publiée en 1923, doit beaucoup à la Hogarth Press, fondée en 1917 par Virginia et Leonard Woolf. Bien souvent, la création littéraire et l'art mettent en œuvre les mêmes techniques d'assemblage et de montage employées pour les machines : on peut penser notamment aux collages cubistes de Pablo Picasso ou de Georges Braque.

2) Machines créatrices d'étrangeté

- La machine permet de changer notre regard grâce aux appareils et aux dispositifs optiques : appareil photo, caméra, kaléidoscope, ou miroirs qui créent l'illusion et transforment notre vision du réel, comme dans *Alice Through the Looking-Glass* de Lewis Carroll (1871). La réalité se trouve alors filtrée par le dispositif optique, permettant à l'œil d'adopter une nouvelle perspective. Ces "machines" artistiques produisent chez le spectateur un sentiment d'étrangeté difficilement identifiable, ce que Freud appelle l' "Unheimliche" ou "inquiétante étrangeté".
- Celle-ci surgit notamment dans la littérature fantastique, comme l'explique Max Milner dans son ouvrage *La Fantasmagorie*:

[La] faculté qu'ont l'image optique et tous ses dérivés, photographie, cinéma, télévision, hologramme, de jouer à la fois sur la croyance et sur la non-croyance, d'installer au niveau perceptif une incertitude qui est faite à la fois d'adhésion et de dénégation, explique le rôle privilégié qu'ils vont être appelés à jouer dans la création d'un fantastique moderne, lorsque la littérature les aura non seulement intégrés à sa thématique, mais utilisés comme modèle de cette stratégie du cacher/montrer qui donne au récit fantastique toute sa force de pénétration dans l'inconscient du lecteur. (19)

3) Mécanisation de la création

- Contrairement à l'image que l'on peut se faire d'une machine froidement efficace et purement scientifique, le mécanique et la machine peuvent engendrer l'inspiration créatrice. L'invention de l'imprimerie, puis de la machine à écrire et de l'ordinateur, a ainsi révolutionné la littérature, permettant de repenser l'acte même de l'écriture, ainsi qu'une plus large diffusion des œuvres.
- Du Futurisme de Marinetti au Vorticisme de Lewis, du Dadaïsme de Tzara au Surréalisme de Breton, les avant-gardes artistiques et littéraires du début du XXe siècle ont incorporé dans leurs œuvres le mode de fonctionnement même de la machine. L'écriture automatique des surréalistes illustre parfaitement cette réappropriation de la mécanique comme méthode d'écriture, où l'association libre est

“automatique”, affranchie de la raison. Dans son *Manifeste* de 1924, André Breton définit ainsi le surréalisme comme un “automatisme psychique pur par lequel on se propose d’exprimer, soit verbalement, soit par écrit, le fonctionnement réel de la pensée”.

- L’inspiration se calque alors sur le modèle mécanique de la machine, remettant en question l’opposition traditionnelle entre art/création d’une part, et science/machine d’autre part. L’inventivité de Boris Vian l’amène à créer le fameux “piano cocktail” dans *l’Écume des jours* (1947), une machine-piano qui dispense des boissons adaptées à l’humeur de la mélodie jouée par le pianiste. Dans les années 1960, l’Oulipo (Ouvroir de Littérature Potentielle) suggère de nouvelles façons d’appréhender la littérature comme un art de l’automatisme, comme une esthétique ludique intégrant certains paramètres, à l’image de la machine. Ainsi, le roman *La Disparition* (1969) de Georges Perec fait preuve d’inventivité extrême et d’agilité linguistique pour éliminer la lettre “e”. Le romancier italien Italo Calvino, pour sa part, compare l’auteur à “une machine écrivante.” Récemment, la musique de John Cage incorpore des bruits de machines, tandis que dans la poésie d’Anne Sexton, la machine à écrire devient source d’inspiration.
- Au théâtre, les nouvelles technologies ‘contaminent’ les productions contemporaines → ex: *Adam*, production du National Theatre of Scotland, 2018: internet a une grande importance dans la pièce (permet au héros de trouver une communauté) + la production utilise un chœur virtuel de gens trans et non-binaires venus du monde entier → transformation du rapport à la communauté/constitution d’une identité au sein d’une communauté. Dans certaines autres productions, les technologies modifient le rapport au spectateur et son rôle: specta(c)teur ou désolidarisé de la communauté de spectateurs traditionnelle...

On voit donc bien que l’opposition entre machine et création, entre science et art, ne tient pas longtemps. L’interdépendance que l’on voit se dessiner ici nous invite à repenser l’inspiration comme étroitement liée à la machine, qui non seulement permet techniquement la création littéraire et artistique, mais en est également bien souvent la source.

FOOD FOR THOUGHT - OED

Les définitions suivantes tirées de l’*Oxford English Dictionary* nous permettent de réfléchir à la machine au sens le plus large du terme :

I) A structure regarded as functioning as an independent body, without mechanical involvement.

- A material or immaterial structure esp the fabric of the world or the universe; a construction or edifice.

- A scheme or plot

- A living body esp the human body

II) A material structure designed for a specific purpose.

- A military engine or siege-tower

- Theatre: a (usually movable) contrivance for the production of stage-effects; stage machinery

- Literature: a contrivance for the sake of effect; a supernatural agency, personage, or incident introduced into a narrative

III) A mechanical or other structure used for transportation or conveyance.

IV) An apparatus constructed to perform a task or for some other purpose.

- An apparatus, device, instrument, or implement
- A complex device, consisting of a number or interrelated parts, each having a definite function, together applying, using, or generating mechanical or electrical power to perform a certain kind of work
 - used contextually for the particular kind of machine the speaker or writer intends, as: a sewing machine; a printing machine or mechanical printing press; a typewriter; a calculating machine; a computer; a slot machine; a washing machine; etc.
- A conceptual, abstract, or theoretical mechanism or device
- Mechanics: anything that transmits forces or directs its application

BIBLIOGRAPHIE

- Aristote, *Problèmes mécaniques*, Paris : Les Belles Lettres, 2017.
- Benjamin, Walter, *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction* (1936), Londres : Penguins Books, 2008.
- Berghaus, Günter, "Futurism and the Technological Imagination Poised between Machine Cult and Machine Angst," *Futurism and the Technological Imagination*, éd. Günther Berghaus, Amsterdam, New York : Rodopi, 2009, 1-40.
- Blake, William, *Songs of Innocence and Experience* (1795), Londres : Tate, 2006.
- Breton, André, *Manifeste du Surréalisme* (1924), Paris : Gallimard, 2002.
- Broeckmann, Andreas, *Machine Art in the Twentieth Century*, Cambridge, Mass. : the MIT Press, 2016.
- Chaplin, Charlie, *Modern Times*, 1936.
- Corngold, Stanley, et Benno Wagner. *Franz Kafka: The Ghosts in the Machine*, Evanston, Ill. : Northwestern University Press, 2011.
- Haken, Hermann, Uno Svedin et Anders Karlqvist, *The Machine as Metaphor and Tool*. Berlin, New York : Springer, 1993.
- Hayles, N. Katherine, *How We Become Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*, Chicago : University of Chicago Press, 1999.
- Ihab Hassan, "Prometheus as Performer: Towards a Posthumanist Culture?" in *Performance in Postmodern Culture*, éd. Michael Benamou et Charles Caramella, Madison, WI : Coda Press, 1977.
- Ketabgian, Tamara, *The Lives of Machines: The Industrial Imaginary in Victorian Literature and Culture*, Ann Arbor : The University of Michigan Press, 2011.
- Krzywkowski, Isabelle, *Machines à écrire: littérature et technologies du XIXe au XXIe siècle*, Grenoble : Ellug, 2011.
- Lewis, Wyndham, *Tarr* (1918), Londres : Penguin Books, 1982.
- Marinetti, F.T. *Manifestes du Futurisme*, (1909), Paris : Séguier, 1996.
- Mikkonen, Kai, *The Plot Machine: The French Novel and the Bachelor Machines in the Electric Years (1880-1914)*, Amsterdam : Rodopi, 2001.
- Milner, Max, *La Fantasmagorie*, Paris : PUF, 1982.
- Perloff, Marjorie, *The Futurist Moment: Avant-Garde, Avant Guerre, and the Language of Rupture*, Chicago : The University of Chicago Press, 1986.
- Porush, David, "Beckett's Deconstruction of the Machine in The "Lost Ones"" in *L'Esprit Créateur*, Vol. 26, No. 4, *Machines in Textes, Texts as Machines* (Winter 1986), pp. 87-98.
- Porush, David, *The Soft Machine: Cybernetic Fiction*, New York : Taylor & Francis, 2018.