

MARK DOWNHAM

Cyberpunk

Traduit de l'anglais par
Aude-Lise BÉMER

IDEM • VELLE



AC • IDEM • NOLLE

ÉDITIONS ALLIA

16, RUE CHARLEMAGNE, PARIS IV^e

2013

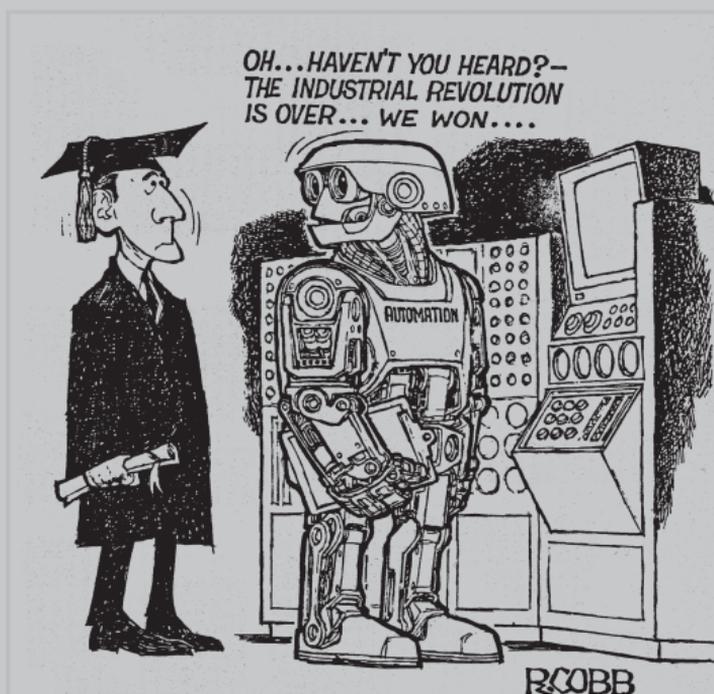
TITRE ORIGINAL

Cyberpunk

Le présent texte a paru pour la première fois dans *Vague*,
n° 21, revue publiée par Tom Vague, Londres, 1988.

© Tom Vague.

© Éditions Allia, Paris, 2013.



Oh... Vous n'avez pas entendu ?
– La révolution industrielle est terminée...
Nous avons gagné...

1. Richard Kadrey, *Métrophage* [1988], traduit de l'anglais par Jean Bonnefoy, Paris, Denoël, 1989. (Toutes les notes sont de la traductrice.)

**NOUS SOMMES À BORD D'UN ASCENSEUR-EXPRESS
QUI DESCEND DROIT EN ENFER !
DANS LE CYBERESPACE,
PERSONNE NE VOUS ENTEND CRIER.**

**CYBERNÉTIQUE, NOM FÉMININ DU GREC *KUBERNĒTIKĒ*, DE *KUBERNÂN*,
GOUVERNER. SCIENCE DE L'ACTION ORIENTÉE VERS UN BUT, FONDÉE
SUR L'ÉTUDE DES PROCESSUS DE COMMANDE ET DE COMMUNICATION
CHEZ LES ÊTRES VIVANTS, DANS LES MACHINES ET LES SYSTÈMES
SOCIOLOGIQUES ET ÉCONOMIQUES.**

DICIONNAIRE LAROUSSE

**MÉTROPHAGE ¹ : UN VIRUS TECHNOLOGIQUE VIRTUEL
ÉPIANT LA CULTURE DE LA RÉSISTANCE CLANDESTINE**

"PLEASE TAKE A LOOK AT THIS MAP, SIR ! THE SITUATION IS QUITE OUT OF HAND !" (JETEZ UN ŒIL À CETTE CARTE, MONSIEUR ! LA SITUATION EST HORS DE CONTRÔLE !)

THE HUMAN LEAGUE — THE CIRCUS OF DEATH

"IN A SOCIETY INUNDATED WITH FICTIONS OF EVERY KIND, PANIC IS NECESSARY." (DANS UNE SOCIÉTÉ SATURÉE DE TOUTES SORTES DE FICTIONS, LA PANIQUE EST NÉCESSAIRE.)

CÂBLÉS AU CŒUR DU MÉTROPHAGE

Le cyberpunk est une vraie arnaque. Il s'agit essentiellement de quelques modèles technico-urbains réunissant, au sein de la fragmentation techno-culturelle post-situationniste, science-fiction et théorie critique, elles-mêmes mêlées à toutes sortes de fictions. La nouvelle architecture de l'entropie. Un mur de mots. Le bourdonnement du langage. Un globe oculaire emprisonné au sein de l'écrasante et infinie surface statique télévisuelle des technologies virtuelles et câblées du Métrophage dominant. Le Vidéodrome lui-même est mis en attente; dans son immensité et sa nébuleuse de données réflexives au sein du réseau d'information au pouvoir sémiotique; quand on se sent nietzschéen et que nos données génétiques sont recherchées pour le nouvel ADN et les implants de microprocesseurs – c'est toujours stérile, mais c'est cela la dialectique.

L'ARCHITECTURE DE L'ENTROPIE

Des images et des impressions. Des contes qui les confortent. Le cyberpunk est un mythe industriel du futur proche, une nouvelle fiction techno-surréelle. Le cyberpunk est probablement une sorte de nouvelle théorie situationniste, même si je ne me sens

pas vraiment de me lancer dans une analyse détaillée ; les incertitudes qui se substituent sont si belles, elles sont l'architecture de l'entropie. Le cyberpunk est une multitude de questions lancées en mode accéléré vers le grand anéantissement, la marge ultime de la chimie qui s'abat sur vous comme un millier de déflagrations heavy metal et va vous retourner la boîte crânienne en guise de première impression. Le cyberpunk n'est pas mauvais, ce n'est pas un ensemble de superlatifs, il est entier et réellement critique. Le cyberpunk est potentiellement une masse brouillée de fictions référentielles dérobées au futur proche, à la recherche d'une stratégie opérationnelle pour vivre, ma vie, ta vie, la vie qui, elle-même, subit un glissement progressif au cœur des technologies virtuelles du futur proche. Voilà que l'on superpose Bruce Sterling/William Gibson à Guy Debord/J.G. Ballard avant de dériver à nouveau – tout tourne, tout est folie ici, aux limites de la théorie. La réalité fuit dans la représentation et le feedback est le bruit blanc des nouvelles médiations qui s'indexent elles-mêmes à la sous-couche spectaculaire de l'interzone – oh, tellement érogène – où le réel et l'irréel échangent leurs significations.

LES TÉLÉVISIONS, LES DUNES DE SABLE ET LES CONTOURS DE TON VISAGE

Max Headroom était cyberpunk. Tout sourire, dents de napalm et “*no comprendo*” – il est si fragile une fois sonnée l’heure de la torture. Saluons tous Max Headroom, le premier individu post-bourgeois d’un Libéralisme à l’esthétique soulignée, qui en réalité s’évanouit, se glisse comme Max Renn au cœur du Spectacle, du Vidéodrome, du simulacre du système d’information – appelons-le Schismatrice¹, l’appel de l’Occident. Max Headroom – appelons-le Tom Vague, dont le visage peut être digitalisé puis fractionné par l’imagerie informatique, enfin présenter une structure organique et atomique transformée en rayon cathodique – en un double photonique – est un état final. Un pur vidéo-disque pirate émis depuis le Lower Eastside de New York et diffusé au Brésil au moyen d’un signal satellite total, qui va jusqu’à contenir les changements physio-chimiques. Max Headroom/Max Renn/Tom Vague fait l’expérience d’une conspiration panique à la télévision comme dans le monde réel. Ses humeurs sont parfaitement postmodernes car elles alternent entre l’horreur du kitsch, l’éveil

1. D’après Bruce Sterling, *La Schismatrice* [1985], traduit de l’anglais par William Desmond, Paris, Denoël, 1986.

à la menace ou à l'effroi et le circuit électronique dominant cette euphorie, aussi éculée que sauvage, entre l'extase de la catastrophe et la terreur du simulacre, du double. Où est-ce ? Oh, nous sommes dans les zones fractales, elles viennent juste d'être conçues grâce à une nouvelle combinaison de la théorie de l'entropie/catastrophe, et il y a Karen Eliot, le visage appuyé contre la vitre – Qu'est-ce que ces gens fabriquent là-dedans ? Max Renn. Ils appellent Max Renn ! M. Renn ?... Je... vais replonger. Allez, M. Renn, le Vidéodrome vous attend. Vous êtes M. Renn..., n'est-ce pas ? Autant de conversations croisées émergeant des câbles – il est question de nouvelles psychologies.

LES CODES ET LES FICTIONS DEPUIS LA LUNE

Le cyberpunk tente de démythifier les codes culturels établis afin de déchiffrer les stratégies dissimulées de domination, de désir, de détermination, de pouvoir et de volonté d'exercer le pouvoir. Signaux de neige carbonique, fumée, Leni Riefenstahl. Le cyberpunk permet l'expression des symboles véritablement nouveaux de notre culture. Nos relations de plus en plus cyborg (organisme cybernétique) avec nos propres artefacts, nos technologies, nos abstractions câblées, sont essentiellement réalisées, réifiées, idéalisées, matérialisées au niveau maximal de