

# Politiques du corps et science-fiction *cyberpunk*

Olivier Simioni

**"De beaux lendemains? Histoire, politique et société dans la science-fiction", sous la direction de Giovanni Haver et Patrick Gyger, éd Antipodes, Lausanne, 2002, pp. 67-81**  
**[www.antipodes.ch](http://www.antipodes.ch)**

Partir de la science-fiction pour proposer une réflexion d'ordre sociologique sur le monde contemporain nécessite, en premier lieu, de répondre à une question: doit-on se contenter de faire de la science-fiction un objet d'étude, en éclairer les mécanismes, l'insérer dans son contexte, doit-on, en fait, étudier sociologiquement la science-fiction, y rechercher, peut-être, le reflet de ses conditions sociales de production ou de réception ? Ou alors, peut-on se permettre d'utiliser la science-fiction, non seulement comme un révélateur inconscient de la logique des phénomènes sociaux, mais mieux, comme un révélateur conscient, pensé, réfléchi, qui nous offre, dans un langage différent de celui des sciences humaines, une réflexion profonde sur notre société, nos idéologies et nos utopies. Mieux, peut-on carrément faire de la science-fiction une « sociologie imaginaire de notre présent »<sup>1</sup> ou une « sociologie buissonnière »<sup>2</sup> ? Plutôt que d'opter pour l'une ou l'autre solution, il semble plus sage d'ouvrir un dialogue avec un certain nombre d'œuvres qui, à nos yeux, valent le « détour ». Nous pouvons ainsi admettre que la science-fiction n'est pas une sociologie au sens strict, tout en lui reconnaissant une valeur heuristique.

C'est Georges Balandier qui a proposé l'idée de « détour ». Pour lui, si le vrai détour reste le détour anthropologique qui s'intéresse aux « ensembles sociaux et culturels autres, longtemps ignorés ou méconnus », il n'en reste pas moins que l'histoire ou la « fiction anticipatrice qui prospecte imaginairement le futur, qui y projette des formes déjà là, notamment celles issues de la puissance technique et des nouveaux pouvoirs, afin d'en montrer les développements et les effets à venir »<sup>3</sup> sont aussi des disciplines ou des genres qui le permettent. Confrontés à un univers dont les catégories semblent parfois si différentes des nôtres, qui rend problématique ce qui nous paraissait si évident, mais qui joue aussi sur les ressemblances, les similarités d'avec notre quotidien, nous sommes amenés à jeter un regard nouveau sur notre propre société. C'est cette propriété-là de la science-fiction que

---

<sup>1</sup> Louis-Vincent Thomas, *Fantasmes au quotidien*, Paris, Librairie des Méridiens, 1984, p. 263.

<sup>2</sup> David Le Breton, « Philip K. Dick, un contrebandier de la science-fiction », *Esprit*, n°142, 1988, p. 83.

<sup>3</sup> Georges Balandier, *Le détour. Pouvoir et modernité*, Paris, Fayard, 1985, p. 16.

nous allons utiliser ici pour aborder une question fondamentale: quels sont les enjeux politiques d'une transformation des corps ?

## **Le corps dans la science-fiction *cyberpunk* et la techno-science contemporaine**

Les œuvres littéraires qui vont servir à notre réflexion sont toutes liées au courant *cyberpunk* qui trouve ses origines dans les années 1980. La première chose qui va nous préoccuper est de savoir quelle image du corps et donc de l'humain se dégage de ces œuvres. On en verra progressivement l'intérêt.

Premièrement, on constate que le corps est voué à de multiples transformations: prothèses en tous genres, implants électroniques dans le cerveau, modifications génétiques. L'héroïne de *Neuromancien* de William Gibson<sup>4</sup> est, par exemple, pourvue d'yeux artificiels à vision nocturne. Dans le même ordre d'idée, dans un autre roman de Gibson<sup>5</sup>, une actrice a remplacé ses yeux par des caméras. Ailleurs<sup>6</sup>, on découvre l'existence de « modules mimétiques enfichables » et de « périphériques d'apprentissage électroniques ». Les premiers, introduits dans une prise à la base du crâne, permettent de changer à volonté de personnalité. On peut, si on le veut, se transformer en James Bond ou autre célébrité. Les deuxièmes, que l'on insère dans un même type de prise, permettent de savoir provisoirement une langue ou de maîtriser les difficultés de la comptabilité. Il n'y a donc pas que le corps (matériel) qui puisse être changé mais aussi ce qui est de l'ordre de la pensée, de l'intellect. La génétique permet, quant à elle, des « fantaisies » en tous genres; dans un roman de Walter J. Williams<sup>7</sup>, on découvre l'existence d'ouvriers à six bras.

Si les corps peuvent être transformés, et ils le sont abondamment, on peut aussi leur faire subir d'autres expériences. On touche ici au domaine des connexions, des mondes virtuels, du cyberspace. Observons par exemple le héros de *Câblé*, ce pilote d'engin tout terrain qui

« conduit sans l'aide des mains ou des pieds, l'esprit voguant sur la froide interface neurale située quelque part entre les images qui défilent rapidement devant son pare-brise et la conscience électrique que forment le corps d'alliage léger et le cœur de cristaux liquides de

---

<sup>4</sup> William Gibson, *Neuromancien*, Paris, J'ai lu, 1994 (1984).

<sup>5</sup> William Gibson, *Comte Zéro*, Paris, La découverte, 1986 (1986).

<sup>6</sup> George A. Effinger, *Gravité à la manque*, Paris, Denoël, 1989 (1986).

<sup>7</sup> Walter J. Williams, *Le souffle du cyclone*, Paris, Denoël, 1988 (1987).

la Maserati [...] Il dédaigne l'emploi des casques; son crâne porte cinq broches pour se brancher directement les périphériques sur le cerveau, économisant ainsi des millisecondes qui comptent ».<sup>8</sup>

Mais plus fascinant encore: le « cyberspace ». Ce terme dont on oublie souvent qu'il est une invention de la science-fiction, a été utilisé par Gibson pour parler de ce mélange, difficile à décrire, de réseaux informatiques et de réalité virtuelle. Premièrement, le cyberspace est une sorte d'Internet. Reliant tous les ordinateurs, toutes les banques de données, tous les terminaux imaginables, on peut le voir comme un espace purement informationnel à travers lequel circulent toutes les données que produisent aussi bien les particuliers, les États que les multinationales. À travers le cyberspace on peut se connecter à n'importe qui ou n'importe quoi, quelle que soit la distance qui sépare les deux entités. Deuxièmement, le cyberspace est une représentation graphique de ce réseau. Grâce à des broches crâniennes ou à des électrodes fixées sur la tête on peut s'y « balader » comme si on était à l'intérieur; il n'y a donc plus besoin d'écran. L'utilisateur a l'impression de voler dans cet espace en trois dimensions et il se dirige à volonté vers ces pyramides qui représentent telle multinationale ou vers ce cube qui représente telle intelligence artificielle. Le mélange virtuel-réseau a d'autres facettes. Ainsi, Case, le héros de *Neuromancien*, peut-il se connecter à distance au système nerveux de sa complice et ressentir ainsi toutes ses sensations. Dans *Comte Zéro*, une des héroïnes du roman est conviée à une rencontre dans un espace simulé, copie d'un jardin de Barcelone, où elle rencontre un certain Virek, riche personnage dont le corps repose dans des cuves de survie dans les faubourgs industriels de Stockholm.<sup>9</sup> Mais l'illusion est parfaite (même la pluie est reproduite) et rien n'indique que l'on se trouve dans un espace simulé dont les deux utilisateurs se trouvent en fait à des centaines de kilomètres de distance l'un de l'autre. On a affaire ici à une véritable désincarnation. Le corps est en quelque sorte laissé sur place, abandonné, au profit d'une expérience purement informationnelle, ne mettant en jeu que la pensée. Se dégage déjà l'image d'un corps dont on peut faire ce qu'on veut, un corps peut-être malléable à l'infini et pour lequel ne compte plus que l'accès à l'information.

Un autre moyen d'interroger les représentations du corps (de l'humain) est d'étudier l'histoire des créatures artificielles. Philippe Breton pense qu'il y a un lien certain entre des

---

<sup>8</sup> Walter J. Williams, *Câblé*, Paris, Denoël, 1996 (1986).

<sup>9</sup> En attendant de plus amples développements, on peut déjà noter ici le rapport de force qui s'établit. Virek est seul maître de l'espace ainsi reconstruit et ceci à distance. Tout en étant présent (il peut donner des ordres en face-à-face) il est absent, physiquement ou matériellement, ce qui lui permet d'éviter tout contact. Il évite ainsi tout risque de violence et toute perturbation qui le gênerait.

figures telles que le Golem, la créature du docteur Frankenstein ou les robots. Il estime que « nous pouvons risquer l'hypothèse selon laquelle la créature artificielle est l'une des voies par lesquelles ce que l'on appellera ici la représentation de l'humain se forme et se diffuse dans la société ». « A travers les créatures, façonnées justement à l'image de l'homme, on peut discerner les multiples représentations de l'humain qui ponctuent, en les structurant, les cultures, essentiellement occidentales »<sup>10</sup>. Aujourd'hui, l'intelligence artificielle (IA) est la créature artificielle « dominante ». Elle a pris le relais des automates ou des robots parce qu'elle rejoint l'idée, à tort ou à raison, que le propre de l'humain est de penser. Et cette pensée est considérée comme pouvant se traduire en termes d'information, de code, de programmes, de calcul. Les créatures artificielles que l'on trouve dans les romans *cyberpunks* sont justement des IA connectées ou faisant partie du cyberspace. On est loin des ordinateurs massifs et lourds qui dirigeaient tout depuis un centre unique ou faisaient office de calculateur géant. Dans un roman de Pat Cadigan<sup>11</sup>, l'IA est conçue comme une entité décentralisée logée dans la totalité du cyberspace, n'ayant donc pas de localisation particulière, et dont l'identité est en quelque sorte fragmentée. La créature artificielle est ici une entité informationnelle, une pure intelligence<sup>12</sup>, reliée en permanence à tous les points du globe. L'image de l'humain que l'on peut donc dégager par effet de miroir est celle d'un être désincarné, d'une personnalité multiple, malléable, d'un esprit qui peut être partout à la fois, qui s'est libéré de l'espace et du temps.

Ce qui pourrait apparaître comme de simples inventions littéraires est pourtant très proche de ce que l'on peut trouver dans des discours ou projets techno-scientifiques. Les enjeux en deviennent donc un peu plus clairs, plus perceptibles, pourquoi pas plus inquiétants. La littérature « scientifique » qui véhicule ces discours ou présente ces projets est intéressante parce qu'elle nous permet de déceler les contours d'une « anthropologie implicite »<sup>13</sup>, c'est-à-dire une définition normative de l'humain qui se traduit dans des pratiques, des comportements, des objets, des techniques. Cette définition de l'humain nous intéresse particulièrement parce qu'elle se diffuse ou est déjà présente dans d'autres espaces sociaux, en particulier dans le monde du travail, par l'entremise de discours de management, et que sa présence dans une littérature « scientifique » lui donne une certaine légitimité. Le développement à venir des technologies va certainement en partie aller dans le

---

<sup>10</sup> Philippe Breton, *À l'image de l'homme. Du Golem aux créatures artificielles*, Paris, Seuil, 1995, p. 69 & 6.

<sup>11</sup> Pat Cadigan, *Les synthérétiques*, Paris, Denoël, 1993 (1991).

<sup>12</sup> Ce qui la différencie d'un robot ou d'un androïde, qui ont ou qui sont un corps.

<sup>13</sup> Daniela Cerqui, « De la mémoire extériorisée à la mémoire prothétique », *Revue européenne des sciences sociales*, n° 111, 1998, p. 167.

sens de ces représentations, ce qui soulève de multiples interrogations. En effet, une comparaison entre la science-fiction et la littérature « scientifique » nous révèle que leurs différences ne se situent pas tant au niveau des performances technologiques attendues à plus ou moins long terme, elles sont pour le moins semblables, qu'au niveau de la dimension socio-politique de ces développements. Nous arrivons au cœur de notre problématique. Que trouve-t-on alors dans cette littérature « scientifique » ?

Aujourd'hui, organes artificiels, implants bioniques, modifications génétiques importantes ne constituent plus, si l'on en croit certaines lectures, des buts impossibles à atteindre.<sup>14</sup> Pour Marvin Minsky, célèbre chercheur en IA au MIT (Massachusetts Institute of Technology),

« en 2035, l'équivalent électronique du cerveau lui-même, grâce à la nanotechnologie, sera peut-être plus petit que le bout de votre doigt. Cela signifie que vous pourrez avoir, à l'intérieur de votre crâne, tout l'espace que vous voudrez pour y implanter des systèmes et des mémoires additionnelles. Alors, petit à petit, vous pourrez apprendre davantage chaque année, ajouter de nouveaux types de perception, de nouveaux modes de raisonnement, de nouvelles façons de penser et d'imaginer ».<sup>15</sup>

Le même Minsky, fascinant parce qu'extrême, a aussi un point de vue concernant les interfaces. Klaus Bartels explique que pour certains,

« l'avenir s'apparentera à la parapsychologie. Les hommes contrôleront les ordinateurs uniquement par la pensée, < sans mains, sans crayons, ni claviers, ni souris >. Ils disposeront en revanche d'une petite prise nerveuse. En branchant un conduit de données sur leur interface cérébrale, ils chargeront leur ordinateur (< to download a human being into a computer >). Cette solution radicale au problème de l'interface mentale semble encore irréaliste, mais elle est envisagée favorablement par Minsky, et surtout par son ami et ancien collègue du MIT, Hans Moravec ».<sup>16</sup>

On le voit, l'accès au cyberspace n'est pas envisagé très différemment par Minsky ou Gibson.

Concernant les créatures artificielles, on peut indiquer plusieurs choses qui ne nous éloignent pas de ce que l'on a vu plus haut. Si l'on en croit Ray Kurzweil, lui aussi issu du MIT, les ordinateurs posséderont bientôt une conscience et dépasseront en intelligence l'être

---

<sup>14</sup> Il manque malheureusement de la place pour rentrer dans les détails. On peut lire Hervé Kempf, *La révolution biolithique. Humains artificiels et machines animées*, Paris, Albin Michel, 1998.

<sup>15</sup> Cité par Daniela Cerqui, « L'ambivalence du développement technique: entre extériorisation et intériorisation », *Revue européenne des sciences sociales*, n° 108, 1997, p. 89.

<sup>16</sup> Klaus Bartels, « La boîte à image digitale, le monde comme théâtre informatique », *Diogène*, n° 163, p. 51.

humain.<sup>17</sup> La volonté de faire en tout cas aussi bien que l'humain semble traverser une grande partie du champ de la recherche en intelligence artificielle qui s'est basée longtemps sur l'idée que le cerveau fonctionne comme un ordinateur.<sup>18</sup> C'est un aspect de la question, mais une extension de la catégorie de créatures artificielles éveille notre attention. Si l'on en croit un penseur comme Joël de Rosnay nous vivrions à l'ère du « cerveau planétaire ». Il s'appuie sur les analyses de Jean-Pierre Changeux, auteur de « L'homme neuronal », pour lequel, d'après de Rosnay, « la créativité comme l'imagination, l'intuition, l'intelligence dépendent de la complexité du réseau neuronal ».<sup>19</sup> Aujourd'hui, avec l'arrivée des réseaux informatiques, se constituerait un « cerveau planétaire », pensée émergeant de l'activité (interconnectée) de chaque individu; « nous sommes les neurones de la Terre: les cellules d'un cerveau en formation aux dimensions de la planète ».<sup>20</sup> Cette créature artificielle-là est aussi une entité décentralisée, se jouant de l'espace et du temps, et, de plus, elle s'oppose, par sa logique réticulaire, aux modèles pyramidaux, hiérarchisés et rigides que nous connaissions auparavant. On remarque le glissement d'une définition du cerveau vers une théorie de l'organisation sociale (des pyramides hiérarchisées aux réseaux décentralisés).

Que faire maintenant de cette « anthropologie implicite » dont on découvre les traces non seulement dans un espace fictionnel qui s'assume comme tel, mais aussi dans les discours et les pratiques de certains futurologues patentés ou, plus discrètement, parce qu'ils sont moins spectaculaires, dans les discours et les pratiques d'une partie des scientifiques, chercheurs ou ingénieurs de notre temps ? En fait, si la différence apparente de représentation de l'humain est si faible, voire inexistante, où peut donc bien se situer l'écart entre ces deux types de discours ou d'images du monde ? Cela se place peut-être au niveau du rapport à l'utopie.

## **Du cyborg au travailleur flexible**

Une des particularités des discours ou projets techno-scientifiques contemporains que nous avons pu étudier est qu'ils proposent, qu'ils le veuillent ou non, un idéal de société, un idéal de l'humain. Une éventuelle (apparente) neutralité axiologique du discours ne peut être retenue car cette neutralité même est un point de vue sur le social. En effet, les nouvelles

---

<sup>17</sup> *Monde Interactif*, 26 mai 1999.

<sup>18</sup> John Haugeland, *L'esprit dans la machine. Fondements de l'intelligence artificielle*. Paris, Odile Jacob, 1989, p. 7.

<sup>19</sup> Joël de Rosnay, *Le cerveau planétaire*. Paris, Seuil, 1988, p. 66.

<sup>20</sup> Rosnay, *Le cerveau...*, p. 11.

technologies n'arrivent jamais en terrain vierge. Elles sont le produit et s'insèrent dans des rapports de force qu'elles peuvent contribuer à atténuer ou à renforcer. Dès lors, un discours « neutre » qui oublie les questions de pouvoir est déjà un point de vue particulier et politique sur le social. Avec ces discours et projets, nous sommes souvent dans le domaine de l'idéal, en ce sens que les développements techno-scientifiques proposés ou prévus sont pensés hors contexte; ils ne s'inscrivent pas dans un territoire (un espace socialisé), une histoire (un temps socialisé), un récit (mettant en jeu des êtres humains particuliers). Ces développements sont étudiés comme s'ils n'étaient pas fondamentalement liés à des enjeux politiques (de gestion de l'espace social, du temps social et des relations sociales), et comme s'ils s'inscrivaient en-dehors de tous rapports de forces. La science-fiction *cyberpunk*, au contraire, re-socialise ou re-politise ces développements techno-scientifiques en les inscrivant dans un territoire, une histoire, des relations sociales. La fiction met en scène les technologies dans un univers où tout s'imbrique: la séparation science et société n'a pas de sens dans la science-fiction littéraire ou cinématographique. On pourrait dire alors que l'on est dans un espace anti-utopique. Une distinction entre anti-utopie et contre-utopie peut être proposée ici pour clarifier les choses. Les romans *cyberpunks* ne peuvent pas être assimilés à des œuvres contre-utopiques (dystopiques) comme *Le Meilleur des mondes* d'Aldous Huxley ou *1984* de George Orwell. Ces dernières fonctionnent selon une logique inversée, c'est-à-dire qu'elles sont des utopies en négatif. Les tentatives d'organiser le monde rationnellement et de gérer l'entier de la vie des êtres humains ont réussi mais elles s'avèrent terrifiantes en regard de nos valeurs: la liberté est annihilée, le bonheur est superficiel, etc. Dans les romans *cyberpunks*, l'organisation rationnelle du monde, le développement linéaire et sans histoire des techno-sciences ne peuvent pas advenir. L'utopie positive ou négative ne peut pas être réalisée car elle évacue complètement la complexité du social et n'arrive pas à englober la société. Les technologies sont piratées, détournées, utilisées à d'autres fins que celles prévues par le pouvoir en place. Les romans *cyberpunks* peuvent donc être considérés comme anti-utopiques dans le sens où ils en refusent totalement la logique. Il faut préciser qu'ils ne se contentent pas de l'oublier ou de faire comme si elle n'existait pas, mais ils la mettent aussi en scène, généralement pour la mettre en échec. Ainsi, dans *Le souffle du cyclone* ou *Comte Zéro*, des espaces à vocation utopique sont décrits mais pour mieux en montrer l'impossibilité fondamentale. L'essence de l'utopie ne s'accorde pas avec la complexité du social telle que la conçoivent les romans *cyberpunks*.

À ce stade-là, on aura beau jeu de nous dire que nous sommes loin de réaliser un cyberspace ou un *cyborg* tels que l'ont imaginés certains scientifiques ou romanciers, que nous sommes justement dans le domaine de l'utopie, au sens commun de rêve optimiste et

irréalisable. Dès lors, quel est l'intérêt de jeter un regard autre que fasciné ou dédaigneux sur ces idées ? Prenons la figure du *cyborg*; nous allons voir que les choses ne sont pas si simples. Le *cyborg* est une figure de l'humain futur inventée dans les années 1960 par deux médecins américains: Manfred Clynes et Nathan Kline. Approchés par la NASA qui espérait pouvoir coloniser quelque planète alentour, ils se sont posés les questions suivantes:

« comment l'organisme pourra-t-il affronter les conditions extrêmes du voyage interstellaire ? Et en admettant qu'ils atteignent leur but, comment de simples humains, si entraînés soient-ils, seront-ils capables de coloniser d'autres planètes, c'est-à-dire d'être à la fois des explorateurs, des soldats et des bâtisseurs ? »<sup>21</sup>

Les deux chercheurs se mettent au travail et proposent une solution qui tient à la fois de la chimie, de la chirurgie et de l'électronique. Il s'agit d' « amplifier l'humain ». Un terme est inventé à partir de cybernétique et organisme: le *cyborg*. Barbieux explique que, pour les deux chercheurs,

« l'adaptation à des environnements inconnus ne pourra se faire < naturellement >: la plongée brusque dans des mondes inconnus réclame des armes nouvelles, et les réponses inventées par les organismes vivants durant l'évolution se révéleront rapidement insuffisantes. Il faut donc intégrer à l'organisme des éléments exogènes, capables de répondre aux défis qui ne manqueront pas de se poser dans l'espace ».<sup>22</sup>

Que lit-on ici ? L'être humain n'est pas adapté aux défis à venir, à l'espace nouveau à conquérir, il va donc falloir le transformer, transformer son corps. Il faut bien noter que c'est le corps qui est la cible. Il ne s'agit pas de construire des espaces adaptés à l'humain, d'élaborer de nouveaux équipements mais bien de changer le corps qui intériorise, en quelque sorte, l'équipement qui permet la survie dans des mondes hostiles. On peut voir ici qu'un pas est franchi. Ce qui fait l'humain, ce n'est pas son corps. Ce dernier n'est qu'un simple support, voire qu'un frein au développement de notre existence ici ou ailleurs. Le *cyborg* imaginé par Kline et Clynes n'est pas si loin de nous qu'on pourrait le croire. Il suffit de penser au développement des *pace-makers*, des prothèses intelligentes, des médicaments psychotropes, etc. Mais ce que l'on voit aussi très rapidement, c'est que les enjeux ne sont pas que strictement médicaux. On dépasse ce qui tenait jusqu'à un certain point du retour à la normale, de la réparation, de la remise en forme pour aller dans le sens

---

<sup>21</sup> D'après Jean-Marc Barbieux, « Cyborgs » in Stéphanie Heuze (dir.), *Changer le corps ?*, Paris, La Musardine, 2000, p. 186.

<sup>22</sup> Jean-Marc Barbieux, « Cyborgs » ..., p. 186.



d'une amélioration. Or, améliorer l'humain, le rendre plus performant, le rendre plus apte à s'adapter à son environnement, sont des choses que l'on entend en d'autres lieux.

On pourrait évidemment parler, par exemple, du dopage dans le sport. Mais un autre espace nous intéressera ici, celui du travail. Le *Bulletin* n° 6, 1997, du Crédit Suisse, grande banque nationale, nous offre sur un plateau doré une illustration de ce propos. Dans ce numéro, un article de l'économiste et futurologue Karin Frick retient toute notre attention. Le titre en est le suivant: « Utopia digitalis ». Quelques extraits éclairants:

« la machine universelle qu'est l'ordinateur nous permet de plus en plus de nous libérer des contraintes matérielles, géographiques ou institutionnelles, et elle finira même par nous libérer des restrictions qu'impose un organisme fragile nécessitant des soins intensifs. Ce qui verra la disparition de nombreuses structures auparavant bien établies. Mais personne ne sait encore quels modèles de vie et de société auront le plus de succès. Devant nous s'ouvre une ère d'expériences et de surprises. On se dirige vers une cybergénération dont la vie deviendra une sorte de jeu informatique [...] notre corps – équipé de vêtements intelligents et d'implants bioélectronique – sera l'un des éléments d'un réseau qui nous fournira tous les ingrédients réels et virtuels nécessaires à une vie sur mesure ».<sup>23</sup>

Cette vision est particulièrement frappante si l'on considère qu'elle apparaît le plus sérieusement du monde dans le magazine de l'une des deux plus grandes banques de Suisse. Mais ce n'est pas fini: en effet,

« à réalités nouvelles, hommes nouveaux. Dans l'Ouest des Etats-Unis principalement, on développe la vision d'une nouvelle forme de vie, d'une nouvelle espèce d'homme-machine ou de < *cyborg* >. Contraction de cybernétique et d'organisme, le *cyborg* est fondé sur l'idée que nous allons peu à peu fusionner avec la technique. En d'autres termes, nous aurons de plus en plus d'organes artificiels, c'est-à-dire de prothèses: bras, jambes, cœurs et yeux artificiels, implants cérébraux, etc. La conséquence logique de ce processus serait que nous devenions un cerveau placé dans un organisme entièrement artificiel. Les chercheurs en robotique de l'université Carnegie Mellon de Pittsburgh rêvent même de copier sur un support numérique toute la personnalité d'un être humain, avec ses pensées et ses émotions, et de le rendre ainsi immortel en le délivrant à jamais d'un corps imparfait ».<sup>24</sup>

On nous prétend donc que si le temps, les distances, le corps n'étaient que contraintes, nous voilà enfin libérés: il n'y aura plus de limites à nos performances, à notre rapidité. Le fait que ce genre d'idées précèdent un article comme « Le salarié est mort – vive l'entrepreneur » est

---

<sup>23</sup> Karin Frick, « Utopia ... », pp. 4-5.

<sup>24</sup> Karin Frick, « Utopia ... », p. 6.

assez significatif. A travers le cyborg, c'est le travailleur flexible, efficace, compétitif, auto-discipliné que l'on célèbre. Aujourd'hui, l'image du travailleur modèle correspond à cela. Dans un environnement complexe et changeant, où tout doit se faire de plus en plus rapidement, les individus devraient être à même de réagir *just-in-time*, ils devraient pouvoir s'adapter à n'importe quelle situation, ils devraient être flexibles, mobiles, dynamiques, motivés, responsables. Or, de même que pour la conquête spatiale il ne s'agissait pas de modifier l'environnement ou d'inventer de nouveaux équipements, il ne s'agit pas non plus, ici, d'adapter l'organisation, le rythme du travail ou les exigences générales (horaires, localisation, etc) aux demandes ou aux capacités des travailleurs. Ces derniers doivent être à même de s'auto-motiver, de s'auto-coacher, de s'auto-responsabiliser, de s'auto-discipliner pour réussir à s'intégrer dans un monde où l'on travaille en réseau (repensons à Joël de Rosnay), sans contraintes ni d'espace, ni de temps. Le terrain semble donc prêt, en tous les cas au niveau imaginaire, pour transformer son corps en vue d'être plus efficace au travail. Alors certes, on ne connaît pas encore les fiches électroniques enfichables à la base du cerveau, cela viendra peut-être en son temps, mais on connaît déjà, aujourd'hui, des problèmes de santé publique liés aux excitants et autres stimulants. Il ne s'agit plus de guérir mais d'améliorer.

L'enjeu de pouvoir lié à cette question de la transformation des corps, explicite dans la littérature *cyberpunk* mais souvent occulté dans la littérature « scientifique », devient plus évident. Il s'agit, en effet, de se demander qui, demain, aura le pouvoir de décider quelles transformations sont possibles ou même nécessaires: l'État, les entreprises, les médecins, les assureurs ?<sup>25</sup> On peut craindre que, si certaines tendances politiques se confirment, dans le sens d'une marchandisation de plus en plus poussée de tous les éléments qui composent notre existence, une forme de totalitarisme marchand, il n'y ait guère de limites autres qu'économiques, financières. Forcés de s'auto-discipliner, les individus chercheront tous les moyens possibles et imaginables pour être concurrentiels sur le marché du travail. Peut-être cela passera-t-il un jour par des implants mémoriels, des prothèses électroniques ou des modifications génétiques.

## Résistances de la chair

Ce qui est fascinant dans la science-fiction *cyberpunk*, c'est sa capacité à lier les choses. Autant il est difficile de rendre compte sociologiquement des imbrications

---

<sup>25</sup> Daniela Cerqui, Olivier Simioni, « Qui décidera demain de ce qu'est l'humain ? », *Le Temps*, 11 novembre 1999.

terriblement complexes entre sciences, techniques, représentations de l'humain, travail, politique, etc., autant cela semble parfois évident dans des romans comme *Neuromancien* ou *Câblé*. Les contraintes ne sont bien sûr pas les mêmes. La fiction n'a pas à s'embarrasser de problèmes d'argumentation ou de démonstration. Elle n'a pas besoin de mettre à l'épreuve des faits ce qu'elle avance. Elle se contente de mettre en scène. Mais, on peut constater que la fiction offre un espace qui favorise justement les rencontres et par là devient un révélateur particulièrement intéressant de l'état des représentations que l'on se fait du corps à un moment donné de l'histoire.

Certains lecteurs des romans *cyberpunks* ont fait de ces ouvrages, et en particulier ceux de Gibson, des apologies des nouvelles technologies, de la désincarnation informatisée. Mais on remarque vite que c'est se méprendre sur la véritable portée de ces romans. Il s'agit au contraire, pour leurs auteurs, de poser des questions et, par une forme d'expérimentation imaginaire, de pousser à la limite la logique qui sous-tend les développements technologiques actuels en offrant des points d'appui à une certaine forme de résistance. Une des scènes clé de *Neuromancien* se situe tout à la fin du roman. Case, le héros, est « envoyé » par une IA dans un espace simulé (virtuel) qu'elle a conçu spécialement pour lui dans le cyberspace et dans lequel elle espère le maintenir pour le neutraliser. L'illusion est quasi parfaite. Ce lieu, une plage, est déjà occupé par Linda, l'ancienne amie de Case. Mais Linda est morte et Case n'a en fait affaire qu'à un programme censé lui faire envie de rester dans la simulation. Si Case s'y laisse prendre,<sup>26</sup> il reste néanmoins conscient de ce fait que seul son corps (ou peut-être le souvenir d'en avoir un) peut lui donner ces sentiments.<sup>27</sup> La réalité l'emportera certes de justesse sur la simulation, mais il n'en reste pas moins une ambivalence certaine qui fait tout l'intérêt d'un roman comme *Neuromancien*. Roman qui ne cherche pas à donner des réponses toutes faites mais à explorer les limites de ce jeu entre réalité et artifice, vérité et illusion.

---

<sup>26</sup> « Ici, même ici, en ce lieu qu'il connaissait pour ce qu'il était, le modèle codé du souvenir de quelque étranger, la pulsion tenait toujours. » Gibson, *Neuromancien*, p. 288.

<sup>27</sup> « C'était un lieu connu déjà connu de lui ; tout le monde ne pouvait pas l'y conduire, et quelque part, il parvenait toujours à l'oublier à nouveau. Une chose qu'il avait trouvée puis perdue tant et tant de fois. Qui appartenait, il le savait – ça lui revenait, tandis qu'elle l'attirait vers lui –, à l'univers de la viande, à cette chair que les cow-boys raillaient tant. C'était une vaste entité, dépassant l'appréhension, une mer d'information codée dans la spirale et les phéromones, dédale infini que seul le corps, avec sa force aveugle et pataude, était en mesure de lire. » Gibson, *Neuromancien*, p. 288.

Gibson met en fait en scène deux discours contradictoires sur le corps. Un discours de la désincarnation issu des théories à l'origine de l'informatique (en particulier la cybernétique) et un discours sensualiste. Ainsi,

« *Neuromancien* de William Gibson, texte fondateur du *cyberpunk*, peut se lire comme une longue méditation sur le clivage entre le corps et l'esprit dans la cyberculture. < La clé de la psychologie de Case, c'est son aliénation du corps, de la viande >, a remarqué Gibson. Dans un entretien radiophonique, le romancier révèle que ce roman de 1984 était pour une large part une extrapolation à partir de < certaines idées qui m'étaient venues en lisant ce que D. H. Lawrence dit de la dichotomie corps/esprit dans la culture judéo-chrétienne. C'est à ça que je pensais, en fait, et tout est dit dans le discours embrouillé que fait Case sur la viande et ses besoins >. Gibson a plus tard éclairci cette remarque en disant que son < point de vue lawrencien > venait de < l'interprétation que Lawrence fait du crucifix >, que Gibson trouve < parfaitement adaptée à notre société, parce qu'il s'agit de clouer littéralement le corps à une croix spirituelle et [mentale] >. Sensualiste radical, Lawrence déclarait : < Ma grande religion consiste à croire que le sang, la chair, sont plus sages que l'intellect. Nous pouvons nous égarer dans notre esprit. Mais ce que notre sang éprouve, croit et dit, cela est toujours vrai > ». <sup>28</sup>

D'où l'idée de résistance de la chair qui marque notre propos. Il serait toutefois faux de croire que cette idée ne s'applique qu'à des impossibilités techniques, à des résistances matérielles, biologiques, empêchant une intelligence, une pensée, une conscience d'exister sans un corps ou empêchant des manipulations génétiques, par exemple. La chair est plutôt cet ensemble qui permet à un individu de trouver une assise dans la société. Certes, les auteurs *cyberpunks* font état d'un certain nombre de résistances, d'effets pervers à caractère physiologique, « médical ». Mais, c'est surtout la constitution d'une identité qui est au centre du problème, ce qui fait de nous des humains et, à l'intérieur de cette catégorie, des humains différents des autres. Or, c'est bien notre corps qui nous inscrit dans un espace et un temps que nous partageons avec d'autres et qui fait que nous sommes en société. <sup>29</sup> Le corps est ce socle sur lequel peut s'écrire une histoire. Il s'agit donc pour les auteurs *cyberpunks* de transformer l'espace mathématique, rationnel, artificiel du cyberspace idéalisé, en quelque chose qui soit un monde dans lequel on puisse vivre, un monde qui ait

---

<sup>28</sup> Mark Dery, *Vitesse virtuelle, la cyberculture aujourd'hui*, Paris, Abbeville, 1997, pp. 260-261.

<sup>29</sup> On voit bien dans *Neuromancien* que le temps passé dans le cyberspace est, en quelque sorte, un temps perdu, un temps mort (l'électroencéphalogramme à plat de Case quand il se connecte au cyberspace) et que l'espace « réel », celui de la ville, est un espace de passage où il n'existe rien qui ressemble à une communauté de gens vivant ensemble. L'univers de l'information se développe aux dépens du monde « réel ».

du sens. On découvre, par exemple, que le cyberspace peut être le lieu de pratiques proches de la magie. On voit par là que si, en apparence, le courant *cyberpunk* décrit avec fascination une humanité qui abandonne progressivement sa chair pour vivre dans cet espace purement artificiel qu'est le cyberspace, en fait, cet idéal ne lui appartient pas. Si certains pensent que cela est possible et souhaitable, les *cyberpunks* eux en doutent fortement.

Si l'on sort maintenant du cyberspace, on voit que les romans *cyberpunks* nous présentent un monde dans lequel les inégalités, liées en particulier à la maîtrise de son propre corps, sont flagrantes. Il y a, par exemple, dans *Métrophage*<sup>30</sup>, ce contraste (caricatural) entre un riche criminel qui cultive des clones dans son splendide domaine pour remplacer ses organes défectueux et les rues remplies de lépreux. Dans *Comte zéro*, on raconte l'histoire de ce pirate informatique qui pour s'enrichir avait ruiné au passage quelques États africains, et ceci en à peine une semaine. On ne compte pas non plus les épisodes où intervient une marchandisation des corps et donc des individus. J'aurais pu citer ce passage de *Comte zéro* dans lequel les yeux-caméras d'une actrice décédée lui sont retirés; ils appartenaient à sa compagne. Les transformations du corps sont donc très souvent liées à des questions financières. C'est pour gagner de l'argent, pour le travail, que tel prostitué, tueuse à gage, détective privé, actrice, ouvrier en apesanteur, pirate informatique ou chauffeur devra accepter une transformation de son corps, voire même une forme de désincarnation. Souvent, le choix n'est qu'illusion. C'est le marché du travail qui décide. On voit donc que le corps flexible, malléable, se trouve à la croisée d'enjeux de pouvoir que les individus ont de la peine à maîtriser. Ils sont l'objet constants de contraintes exercées par les puissants de ce monde.<sup>31</sup> La résistance de la chair dans la science-fiction *cyberpunk* peut alors être comprise comme l'indication que les individus ont encore, malgré tout, la possibilité de résister à une idéologie qui s'installe et de se réapproprier les technologies.

On l'aura vu, la libération de toutes les contraintes liées au corps n'amène pas la libération des individus. Au contraire l'instrumentalisation, la marchandisation de l'humain est poussée à l'extrême. Il est toutefois rare de trouver une morale explicite dans le courant *cyberpunk*. On découvre plutôt des auteurs détachés, ironiques. Mais, étonnés par le monde qu'ils voient se dessiner autour d'eux, ils tentent de réagir et de nous éclairer en faisant cohabiter des entités, des objets, des situations, des discours qui paraissent contradictoires

---

<sup>30</sup> Richard Kadrey, *Métrophage*, Paris, Denoël, 1989 (1988).

<sup>31</sup> On notera l'omniprésence de multinationales géantes et impersonnelles dans les romans *cyberpunks*.

mais qui se révèlent, finalement, dangereusement liés. Résister à la malléabilité infinie du corps, voire à la désincarnation, se réapproprier les nouvelles technologies, c'est résister aussi à certaines formes d'idéologies qui font de nous des pantins au service d'une économie sans contrôle.