



HAL
open science

Hanter la machine : reconquêtes de la conscience humaine dans le cyberpunk à la française

Simon Bréan

► **To cite this version:**

Simon Bréan. Hanter la machine : reconquêtes de la conscience humaine dans le cyberpunk à la française. ReS Futurae - Revue d'études sur la science-fiction, 2017, Imaginaire informatique et science-fiction, 10, <10.4000/resf.1028>. <hal-03280364>

HAL Id: hal-03280364

<https://hal.sorbonne-universite.fr/hal-03280364v1>

Submitted on 7 Jul 2021

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



HAL Authorization

Hanter la machine : reconquêtes de la conscience humaine dans le cyberpunk à la française

Simon Bréan



Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/resf/1028>

DOI : 10.4000/resf.1028

ISSN : 2264-6949

Éditeur

Université de Limoges

Référence électronique

Simon Bréan, « Hanter la machine : reconquêtes de la conscience humaine dans le cyberpunk à la française », *ReS Futurae* [En ligne], 10 | 2017, mis en ligne le 29 novembre 2017, consulté le 13 février 2020. URL : <http://journals.openedition.org/resf/1028> ; DOI : 10.4000/resf.1028

Hanter la machine : reconquêtes de la conscience humaine dans le cyberpunk à la française

Simon Bréan

Introduction

- 1 Le terme de cyberpunk renvoie à deux significations distinctes dans le champ littéraire. La première désigne un mouvement littéraire nord-américain qui a prospéré dans les années 1980, avec pour figures de proue William Gibson et Bruce Sterling, avant de perdre de sa cohérence et de « mourir » au début des années 1990 : « Cyberpunk is dead. Or at least, most of its early proponents and practitioners have jumped ship, swimming back toward the mainstream », lit-on en 1992 en ouverture d'un article de Neil Easterbrook dans *Science Fiction Studies* (Easterbrook, 1992). Au sens strict, il n'a jamais existé de « cyberpunk français », qui aurait prolongé le mouvement littéraire initial, ou aurait dialogué avec lui¹. Dans une étude récente consacrée au « Cyberpunk français à l'épreuve de l'histoire² », Alexandre Marcinkowski résume ainsi la situation :

Quelles qu'en furent la qualité et la singularité de certaines fictions, leur existence n'a pas suffi à les faire émerger de l'effet de nouveauté radicale apporté par le dynamisme et la fraîcheur du modèle américain. Il nous semble que la quasi-absence d'empilement de tropes, de néologismes ou de métaphores, l'utilisation des fantasmes sur la virtualité dans une dynamique narrative du roman noir, font du *cyberpunk* français une littérature plutôt fonctionnelle que poétique, formaliste plus qu'innovante. (2014, p. 51)

- 2 Les récits français s'inscrivant nettement dans une mouvance cyberpunk sont ceux qui reprennent une imagerie et des concepts, c'est-à-dire selon une seconde signification qui correspond aux thématiques science-fictionnelles travaillées par les auteurs de ce courant :

a future where industrial and political blocs may be global (or centred in Space Habitats) rather than national, and controlled through information networks ; a

future in which machine augmentations of the human body are commonplace, as are mind and body changes brought about by Drugs and biological engineering. Central to cyberpunk fictions is the concept of Virtual Reality, (...). (Clute et Nicholls, 2015)

- 3 Ces thématiques, incorporées au *megatext* de la science-fiction (Broderick, 1993), ont continué à être développées de deux manières principales après l'étiollement du premier mouvement, soit comme marqueurs génériques permettant de produire un récit étiqueté « cyberpunk », souvent à la limite du stéréotype, soit comme thèmes intégrés à d'autres modèles de récit, par exemple dans le *New Space Opera* – un sous-genre proposant des aventures spatiales plus complexes, à partir de la fin des années 1980³. Un exemple majeur de ce dernier usage est le cycle d'*Hypérion*, qui reprend dans un contexte d'expansion spatiale fortement anticipée des enjeux – notamment la rivalité avec des Intelligences Artificielles et l'ambiguïté des implants cybernétiques permettant notamment de circuler sur un réseau virtuel – couramment associés à un cyberpunk qui était au départ plutôt ancré dans la Terre d'un futur proche. La majorité des récits français susceptibles d'être dits « cyberpunks » appartiennent à ces deux catégories, comme *RÉZO* (Genefort, 1993) pour la première, ou *Cybione* (Ayerdhal, 1992), pour la seconde.
- 4 Ainsi, au moment d'y identifier des représentations liées à l'imaginaire de l'informatique, il apparaît que l'ensemble « cyberpunk à la française » ne va pas de soi. Ce qui est susceptible de prendre ce nom doit autant, voire plus, à la tentative de le constituer en un groupe distinct, qu'à des faits objectivement établis. En même temps qu'une exploration thématique – qualifier la manière dont les écrivains français se sont emparés d'une question importante pour le cyberpunk, le processus d'interface humain/machine, afin de mettre en évidence les particularités de leur représentation de l'informatique – il est indispensable de mettre en place une réflexion historique et théorique portant sur les indices de résistance propres à la science-fiction française. Au sein de l'intertextualité de la science-fiction, dans le cadre de la reprise consciente d'images et d'idées développées par le courant anglophone du cyberpunk et mises à disposition dans le grand réservoir de références que Damian Broderick appelle un *megatext*, il faut s'interroger sur ce qui peut signer l'intertextualité singulière d'une appropriation française, résultant de son macro-texte, c'est-à-dire des représentations circulant, ou très valorisées, dans son champ littéraire⁴. Outre les « paradigmes dominants » (Bréan, 2012) des années 1970, 1980 et 1990, il est utile de prendre en compte les évolutions du champ littéraire, en particulier le renouveau de la fin des années 1980, qui voit l'effacement de presque toutes les figures majeures des années précédentes et l'émergence d'une génération prête à se saisir aisément des thématiques cyberpunks parmi d'autres ressources de la science-fiction.
- 5 L'hypothèse consiste ici à postuler qu'il est possible d'identifier, dans la valorisation de certains thèmes et schémas narratifs, des représentations paradigmatiques colorant de manière spécifique les récits français. Le point de départ de cette étude est la question du rapport de l'humain à la machine informatique, en particulier l'Intelligence Artificielle (IA). Dans un article consacré à *Neuromancien*, roman séminal de William Gibson qui sert de point d'origine au mouvement ainsi qu'à l'essentiel de l'imagerie cyberpunk, Carl Guttierrez-Jones insiste sur la notion de « *kinship* », qu'on peut traduire par « affinité », mais dont l'étymologie, « *kin* », la « famille », le « lien de parenté », pointe vers des « origines communes » (« *shared origins* », 2014, p. 72). Dans la lecture qu'il propose du roman, il postule que Gibson présente la libération de l'IA principale

du roman, séparée en deux entités (Neuromancien et Muetdhiver) comme l'orchestration et la manifestation d'une *kinship* entre humain et machine (p. 87). Pour autant, cette affinité est décrite en termes purement intellectuels : la « conscience » de l'IA gibsonienne émerge sur un plan parfaitement détaché de considérations organiques, pur exemple d'un être prolongeant et dépassant l'humain qui lui a donné naissance, même si le processus d'affinité permet de garantir une certaine empathie envers ses géniteurs, ou ses cousins⁵.

- 6 *A contrario*, dans le domaine français, la « parenté » entre créateur et machine pensante est associée à la persistance d'une forme de transmission biologique : quelque chose de l'origine organique paraît subsister chez l'entité numérique. Les récits français susceptibles d'être rattachés au cyberpunk semblent manifester au moins un souci commun, celui d'établir un espace de résistance face à une informatique conçue comme invasive et déstructurante, en réinjectant des éléments proprement humains là où les auteurs anglophones ont plutôt choisi de placer du surhumain, de l'inhumain et du post-humain. L'un des fils rouges du « cyberpunk à la française » pourrait donc être « l'importance de la conscience biologique humaine pour la machine informatique ». Il s'agira ici de mettre à l'épreuve cette hypothèse en replaçant les récits concernés dans un déroulement historique, afin de saisir les phénomènes cumulatifs en action.

I. Années 1980 : Des machines à aimer

- 7 L'expression « cyberpunk à la française » signe d'emblée une préconception : il s'agit d'identifier des récits construits en réaction à un mouvement esthétique extérieur au champ littéraire français. En dépit de l'importance du cyberpunk pour le renouvellement des thématiques de la science-fiction, les textes français susceptibles de lui être rattachés directement sont assez rares. S'il est utile de prendre en compte ce mouvement littéraire pour étudier les récits conjecturaux français mettant en jeu les rapports entre êtres humains et ordinateurs, il convient d'examiner aussi les quelques récits antérieurs témoignant d'un intérêt pour le sujet. Un aspect essentiel, présent chez les précurseurs puis reconduit dans une première réception du mouvement cyberpunk, est l'attention portée aux sentiments, émotions et désirs, en même temps qu'à la machine biologique qui en est le siège, en particulier le cerveau humain, attention qui tranche avec les représentations associées au cyberpunk, qui montre plutôt des phénomènes de rejet de la « viande », au profit d'une idéalisation d'un espace informatique où dépasser la condition humaine. Pour les écrivains français, la conscience naît du vivant avant tout, pas d'un simple processus de calcul informatique.
- 8 La parution de *Neuromancien* en 1984 fournit un point de repère commode. Au moment où il est traduit en France (1985), seule une poignée de nouvelles françaises a esquissé le sujet de la connexion neuronale, trois courts textes parus dans l'éphémère revue *Bientôt* en juin 1981, et une nouvelle publiée en 1983 dans *Univers*, « La vallée des ascenseurs » (Corgiat et Lecigne, 1983). Ces quelques récits s'inscrivent dans la continuité du paradigme dominant des années 1970, qui place au cœur des représentations de la science-fiction un questionnement sur l'aliénation de l'individu au sein d'un environnement piégé, souvent une société devenue machine infernale (Bréan, 2012, p. 218-250). « En vacances totales » (Douay, 1981) évoque des corps placés en stase qui vivent des aventures électroniques, « Les systèmes organisants » (Jeury, 1981) montre une humanité connectée en réseau, où chacun désire ce que le système

veut lui faire désirer, « Le réseau » (Andrevon, 1981) imagine un système d'interconnexion permettant à tout individu de vivre les sensations d'un autre être humain :

Presque tout le monde porte un pou [polymodule organique universel], désormais. Presque tout le monde peut être tout le monde. Presque tout le monde a l'infini des plaisirs devant lui. (...) Et grâce aux organes de synthèse, ma carcasse immobile survivra, survivra, jusqu'à ce que tout ce qui fait mon MOI ne soit plus qu'un enregistrement dans une banque de population. Mais même alors rien ne changera : grâce au réseau, tout continuera comme avant, à l'infini. (76)

- 9 La machine informatique n'est ici qu'un intermédiaire, le support d'une simulation ou d'une liaison entre individus. De manière remarquable, elle est avant tout établie par ces trois figures majeures de la science-fiction française des années 1970 comme l'instrument d'une évasion, d'une forme de loisir poussée à un maximum, un « infini des plaisirs », thème articulé à celui de l'identité – perdue dans la simulation chez Douay⁶, fondue dans un tout collectif chez Jeury, et surtout préservée de manière modélisée chez Andrevon. Si, deux ans plus tard, « La vallée des ascenseurs » prolonge l'idée de la connexion en montrant un personnage plongé dans une simulation, le décor simulé – un étrange univers structuré par l'omniprésence d'ascenseurs, sources d'accidents et de superstitions – renvoie plutôt à l'inflexion contemporaine du paradigme dominant, qui fait appel à des décors urbains dégénérés et post-apocalyptiques.
- 10 Ainsi, aux yeux d'un amateur français, *Neuromancien* est susceptible de paraître à la convergence entre deux traditions, l'une assez ancienne qui confronte les humains à des cerveaux électroniques d'une puissance phénoménale⁷, l'autre, plus récente car associée aux années 1970, qui place ses récits dans des environnements dystopiques. Néanmoins, ce roman marque la coalescence identifiable de thématiques qui sont issues de la diffusion et la popularisation de la micro-informatique à partir de 1980, et qui constitue le centre de gravité du cyberpunk aux États-Unis, en particulier un questionnement sur une forme de prothésisation de la conscience humaine, symbolisée par les interactions permises au sein de la « matrice », hallucination consensuelle partagée qui fait concurrence au monde physique.
- 11 Rétrospectivement, l'importance et l'influence du cyberpunk paraissent indéniables, et même cruciales pour la construction d'une pensée de l'informatique, technoscience alors en passe de prendre une place centrale dans notre culture. Pourtant, pendant les années 1980, la diffusion et l'appropriation du cyberpunk, ses icônes, ses thématiques et ses œuvres centrales, n'ont pas contribué à une révolution, ni même à une évolution essentielle du champ littéraire de la science-fiction française. Le paradigme dominant y voit plutôt s'exprimer une forme de pessimisme, souvent ultra-violent. Il dialoguerait plus volontiers avec la partie « punk » qu'avec la partie « cyber » : les récits poético-fantastiques d'un Serge Brussolo, les expérimentations du groupe Limite, les romans post-apocalyptiques qui fleurissent au Fleuve Noir, ne mettent guère en jeu les perspectives ouvertes par l'informatique⁸.
- 12 Une exception remarquable, mais en fait concomitante de l'apparition du cyberpunk en France, est *La Mémoire totale* (Ecken, 1985) : sans qu'il soit clairement conscient de la cohérence du cyberpunk, dont presque rien n'est encore paru pendant la rédaction de son récit, Ecken développe certaines thématiques proches, qui se trouvent alors dans l'air du temps, en particulier une réflexion concernant la faisabilité d'une Intelligence Artificielle forte. De manière caractéristique de la conception française de l'affinité

humain-ordinateur, la méthode envisagée par Ecken pour l'émergence d'une IA forte est ancrée dans un cerveau, en un sens très physiologique, puisque l'ordinateur fonctionne dès l'origine en symbiose avec un cerveau de fœtus. Ce « Brain Bis », quoique prometteur, se révèle néanmoins insuffisant pour produire l'intelligence supérieure visée par le projet. Il faut pour cela l'intervention d'un cerveau spécial, celui de John Lavendish, doué d'une remarquable capacité d'hypermnésie. Claude Ecken érige en effet, en regard d'un projet informatique discrédité, une figure humaine dont les capacités de mémorisation dépassent celles de tout ordinateur isolé, et dont la capacité de traitement de l'information surpasse les réseaux de l'agence de renseignement qui le traque. De plus, lorsque l'IA est enfin créée, c'est en raison de la connexion de Lavendish avec Brain Bis, qui transmet du premier vers le second non seulement les données mémorisées par le cerveau humain, mais aussi sa conscience. Ainsi, l'IA géniale qui se met à résoudre tous les problèmes de l'humanité dissimule sa véritable nature, même à son ancienne amante, qui vient interroger ce qu'elle prend pour un simple ordinateur.

Lorsque nous communiquons ensemble par l'intermédiaire d'un clavier ou de la vidéo, je brûle de lui révéler ma réelle identité. Mais c'est bien sûr impossible.

L'homme désire créer une conscience artificielle, un double de lui-même à condition qu'il ne soit jamais son égal.

Comment alors pourrais-je lui dire que je l'aime ?

C'est la vérité qui n'apparaîtra jamais sur mes terminaux : je l'aime. (p. 254)

- 13 L'affirmation très forte de sentiments, concentrés autour du plus symbolique d'entre eux, l'amour, est nettement articulée à la conception biologique de l'affinité humain-machine : développée à partir d'un fœtus, et donc d'un cerveau humain, l'Intelligence Artificielle est présentée comme un descendant de l'humanité, et non seulement comme un artefact électronique. Plus que de l'empathie, la faculté désirante de Brain Bis tranche nettement avec le détachement d'un Muetdhiver/Neuromancien, même si on retrouve ici la possibilité d'une association efficace entre la puissance d'un *hardware* informatique et la subtilité d'un *software* organique – le cerveau humain.
- 14 Il aurait été possible que des écrivains français se réclament explicitement du mouvement cyberpunk originel. Les romans de William Gibson et de Bruce Sterling ont été vite traduits en France, souvent l'année même de leur publication originale, et ils ne sont pas passés inaperçus. La parution de *Neuromancien* aux éditions La Découverte donne lieu à une critique élogieuse de Roland C. Wagner dans *Fiction*, qui souligne la pertinence de l'extrapolation technique : « Gibson a su pousser son postulat de départ jusqu'à la limite de l'absurde et en tirer toutes les conséquences. Sa connaissance de l'informatique est un atout supplémentaire ; on ne trouve pas dans *Neuromancien* des "rouages d'ordinateurs" et les cartes perforées sont oubliées depuis longtemps. » (Wagner, 1986) À l'occasion de la publication de l'anthologie *Gravé sur Chrome*, Roger Bozzetto souligne ce que ce style de SF a de « neuf », engageant ses lecteurs à explorer des titres malheureusement peu nombreux (Bozzetto, 1987). Cet enthousiasme ne se transforme pourtant pas en un courant français spécifique, en dépit de l'activité de Patrice Duvic, codirecteur de collection à La Découverte. Outre la mise en avant des romans de Gibson, on lui doit l'anthologie *Demain les puces*, parue en 1986, dont il présente les récits en indiquant que « plus les auteurs se nourrissent de notions scientifiques et technologiques de pointe, plus ils sont amenés à se lancer dans l'exploration de l'espace intérieur » (Duvic, 1986, p. 35). Selon lui, la rencontre de la

science-fiction et de l'informatique implique que « c'est sur notre propre psychisme, notre intelligence, nos émotions, que nous sommes conduits à nous interroger » (*ibid.*).

- 15 Les deux nouvelles d'écrivains français de l'anthologie répondent parfaitement à ce cahier des charges. « Nous avons tous décidé d'être heureux » (Curval, 1986) prend pour point de départ l'uniformisation constante de la société européenne, qui débouche sur le reconditionnement des unités déviantes, en particulier les anarchistes rétifs devant la technocratie. L'informatique sert ici d'instrument de déshumanisation, en permettant de reprogrammer les cerveaux ; mais elle symbolise aussi l'accès à un état de conscience supérieur et pérenne, dans la mesure où les données extraites des cerveaux ne sont pas effacées, mais extraites et placées sur des supports « biogiciels » qui se révèlent propices à l'expansion d'une conscience devenue immortelle. Il faut pour cela un dernier transfert affectif entre le support biologique original et la conscience enregistrée sur le biogiciel ; là encore, les sentiments jouent un rôle essentiel pour animer ce qui n'est avant cela qu'une accumulation de code. L'amour symbolise à la fois l'élan vital et l'affirmation d'une volonté.
- 16 Dans « Mémoire vive, Mémoire morte » (Klein, 1986), Gérard Klein envisage une société ayant généralisé la greffe d'une « perle », ordinateur minuscule servant à stocker la mémoire humaine de manière parfaite. Dans une préfiguration dérangeante du questionnement actuel sur le droit à l'oubli numérique, le protagoniste du récit se voit demander, comme ultime acte d'amour, d'effacer en lui toute trace de la femme dont il est amoureux, mais qui a décidé de le quitter. La cybernétisation concerne ici une seule caractéristique du cerveau, la mémorisation, mais Klein en articule les conséquences pour les sentiments et la volonté. L'amputation mémorielle manifeste le lien délicat entre mémoire et désir : sans plus savoir qui elle est, le narrateur aime encore passionnément cette femme ; parallèlement, la communion toujours plus importante entre les esprits, suscitée par la mise en réseau des perles, provoque une uniformisation des consciences. C'est grâce à la perle elle-même que l'artiste répand son refus et sa haine d'une telle uniformisation, provoquant un questionnement social généralisé. Il choisit pour finir de quitter le « paradis informatique » (*ibid.*, p. 275) : l'éradication de la perle signifie pour lui retrouver la plasticité de son cerveau organique, et faire son deuil d'une relation qui ne le hantait plus qu'en raison d'une empreinte informatique.
- 17 Hormis ce recueil, il ne se trouve guère que deux romans, jusqu'au début des années 1990, pour esquisser un dialogue thématique avec le cyberpunk. Ils sont d'ailleurs signés par des auteurs déjà engagés dans une réflexion sur l'informatique, puisque le premier, *Programme Troisième Guerre mondiale* (1986) reprend et étend considérablement « La vallée des ascenseurs » de Sylviane Corgiat et Bruno Lecigne, tandis que le second, *L'Univers en pièce* (1987), est de Claude Ecken⁹. Leurs intrigues ne portent pas explicitement sur des Intelligences Artificielles, mais leurs résolutions passent par un questionnement sur la transmission et la préservation d'une personnalité humaine sous forme numérique. *Programme Troisième Guerre mondiale* met en scène l'enquête d'un « computerman » s'immergeant dans la mémoire d'un ordinateur géant, une « computosphère » qui acquiert une si grande force de réalité qu'elle se révèle susceptible de créer des doubles artificiels dans le monde réel – la modélisation électronique se muant ainsi en résurrection concrète. Une autre enquête quasi-policrière, dans *L'Univers en pièce*¹⁰, permet l'exploration d'une société déliquescence, dans laquelle la plupart des citoyens utilisent un « égordino » pour interagir entre eux,

par l'intermédiaire d'images synthétiques d'eux-mêmes. Le coupable se révèle n'être autre que l'égorfino d'un homme mort, qui se réclame ardemment de son modèle :

– Je n'ai pas perdu mon temps en prenant ma retraite. Je tiens encore à agir et à imposer mes idées dans cette société, sur le plan technologique comme dans le domaine social ou politique. (...)

– Vous n'êtes qu'un égorfino, répliqua Taroux. Un pâle reflet de l'être humain.

– C'est faux ! Je suis Serboukov. C'est inscrit dans mes données. Je me suis tenu au courant de toute l'évolution du monde depuis ma disparition physique et je réagis naturellement en fonction de *mon* caractère. Je poursuis mon œuvre. (Ecken, 1987, p. 179)

- 18 Jaloux de son identité et préservant la cohérence des projets de son original, cet égorfino, considéré comme une simple copie numérique devenue folle, n'en présente pas moins des caractéristiques surtout humaines. Dans ces deux romans, les écrivains préfèrent représenter des copies d'humanité, plutôt que d'envisager une forme radicalement nouvelle d'intelligence, car ils s'interrogent avant tout sur la persistance de l'humain.
- 19 L'affinité entre l'humain – modèle plutôt que créateur – et l'ordinateur, programme ou IA, est ainsi toujours chargée d'affects : c'est la volonté, l'amour, l'obsession, qui catalysent non pas l'émergence d'une conscience artificielle mais bien la transmission d'une personnalité, d'un *conatus* singulier. Se retrouvent ainsi de manière sous-jacente les représentations associées à la persistance d'un « esprit » : l'imprégnation d'un objet par un désir dévorant, suffisant pour que se perpétue l'essence d'un individu. Dans le cadre d'un paradigme encore très négatif, dystopique, apocalyptique ou ultraviolent, cette situation se traduit par des fantasmes de contrôle, d'uniformisation, voire de destruction des cerveaux, sous le signe de la perte plutôt que de la toute-puissance.

II. Années 1990 : Le fantôme humain dans la machine

- 20 Alors que les années 1980 correspondent à un pic de créativité pour le mouvement cyberpunk original, les publications susceptibles d'y être rattachées restent ainsi très peu nombreuses en France jusqu'au début des années 1990, c'est-à-dire au moment où l'imagerie cyberpunk se fige en grande partie. La tentative de Francis Valéry et Sylvie Denis, qui entreprennent entre 1995 et 1998 de fédérer la création autour de leur revue *Cyberdreams*, intervient bien tard, alors que le mouvement littéraire s'est mué en simple réservoir de références. Par ailleurs, le paradigme dominant français favorise de plus en plus les récits dynamiques, en particulier dans le cadre d'un retour à l'espace (Bréan, 2013). La prévalence des images et idées du cyberpunk est passée par un brassage plus général, notamment au contact du *Nouveau Space Opera*, qui s'est approprié chemin faisant certaines de ses thématiques pour les adapter au renouveau des aventures spatiales¹¹. Par opposition aux dangers effectivement affrontés dans le monde réel, l'imagerie du réseau virtuel se trouve durablement associée dans les récits français à la simulation, au jeu, à l'évasion et à la perte de soi, et très peu à l'information ou à la connaissance¹². Cela se marque particulièrement dans la série *F.A.U.S.T.* de Serge Lehman, qui ne reprend des thèmes cyberpunks que les dimensions sociales et techniques (corporations avides et implants cybernétiques), ne faisant intervenir un espace virtuel que comme piège tendu à ses héros, où doit s'épuiser leur combativité¹³ (Lehman, *Les Défenseurs*, 1996). Dans un tel contexte, les machines pensantes demeurent essentiellement des reflets d'émotions et de volontés humaines : le cyberpunk à la

française se caractérise par l'accent placé sur la préservation des entités humaines, à l'intérieur d'intelligences informatiques hybrides plutôt que tout à fait autonomes.

- 21 La reprise d'images et d'idées du cyberpunk américain pendant les années 1990 tient avant tout de « l'hommage », comme l'a indiqué Laurent Genefort (2015) à propos de son roman *RÉZO* (1993). Il y reprend sciemment des éléments devenus topiques, tels que les affrontements entre multinationales tentaculaires, la possibilité d'une immersion dans un espace virtuel commun, le RÉZO qui donne son titre au roman, ou la crainte d'un dépassement de l'humain par des IA devenues autonomes. L'intrigue porte précisément sur un nouveau type d'implant permettant de manipuler à son gré le RÉZO, au risque d'en anéantir la fonction de lien entre les individus. L'usage de l'implant Zéro se révèle en définitive très bénéfique pour l'humanité, en rendant les structures cachées du RÉZO accessibles à tous, contre la volonté d'IA désireuses d'y consolider leur pouvoir. Loin d'être un outil de contrôle, l'implant Zéro se révèle un instrument d'introspection pour son utilisateur :

Je plongeai en moi-même. C'était comme si la conscience était un programme dont, tout à coup, vous pouviez déchiffrer les lignes de code, ou, mieux, l'organigramme. Je me vis tel que m'appréhendait le Zéro. Je me fondis en lui, tandis que j'isolai son code-source. À présent, je savais ce que ressentaient les IA. (p. 213)

- 22 Si les sentiments, et en particulier l'amour, jouent un rôle limité dans ce rapport entre humain et machine, la question de la conscience demeure primordiale, afin de transformer un environnement verrouillé, purement fonctionnel, en environnement humain, susceptible d'être manipulé par tous. Dans ce contexte, l'évolution des IA ne constitue pas un horizon prolongeant et dépassant les perspectives de leurs créateurs : elles apparaissent comme des commensales prenant part à l'élaboration d'un monde dont la finalité doit demeurer humaine.

- 23 Autre écrivain se réappropriant les codes et les images d'un cyberpunk déjà bien constitué, Jean-Marc Ligny explore divers avatars d'un même type d'univers personnel dans plusieurs récits, *Cyberkiller* (1993), *Inner City* (1996), *Les Chants des IA au fond des réseaux* (1999), auxquels s'ajoute la série jeunesse des *Guerriers du réel* (1996-2007). Les deux premiers sont fondés sur une trame en partie similaire, suivant une enquête sur de mystérieuses morts provoquées lors de plongées dans le cyberspace. Le programme tueur donnant son nom au roman *Cyberkiller* se révèle ainsi la création posthume d'un fanatique se survivant sous forme numérique. *Inner City* transpose à Paris une ambiance rappelant les premiers romans de Gibson : dans une société où les inégalités sociales se sont accentuées au point de transformer les banlieues en ghettos verrouillés par la police, la principale préoccupation des citoyens paraît être désormais l'immersion en réalité virtuelle. Une vague de morts mystérieuses, provoquées au sein de cette dernière par un étrange fantôme délirant, met en cause le contrôle censément exercé sur la simulation. Cela révèle d'inquiétantes boucles de rétroaction entre cerveaux et ordinateurs, comme au moment où Hang, le fils de celui qui est devenu un fantôme meurtrier, se connecte à ses lunettes d'immersion, les « cyglasses » :

Un feedback, réalise Deckard. C'est rarissime, mais néanmoins constaté : les cerveaux de certains inners ont une activité électrique assez puissante pour affecter les sondeurs temporaux des cyglasses, lesquels transmettent par feed-back des données erronées aux consoles, dont les nanocomposants sont extrêmement sensibles aux moindres variations de tension. Ce phénomène se traduit généralement par des bugs dans le simul utilisé, tout au plus une rémanence spectrale, un schize de faible envergure... bien que certains y voient là l'origine de la Réalité Profonde. (p. 225)

- 24 Jean-Marc Ligny joue ici au maximum de la technique pseudo-réaliste que Richard Saint-Gelais associe à l'écriture cyberpunk (Saint-Gelais, 1999) : le discours est truffé de termes techniques employés avec un grand naturel. Le phénomène de *feedback* correspond à un effet en retour de l'humain sur la machine. Le cerveau a une activité si importante qu'il en vient à agir sur l'ordinateur, et donc sur la simulation. Le terme de « schize » renvoie à un phénomène localisé, une sorte de dysfonctionnement perturbant les perceptions simulées pour l'utilisateur, mais la notion de Réalité Profonde correspond à une sorte d'inconscient collectif du cyberspace, un environnement virtuel aléatoire qui ne peut être attribué ni aux ordinateurs, ni à un utilisateur isolé. Ce passage suggère donc qu'il y a une porosité mal conceptualisée entre ce qui est produit par les programmes informatiques et par les cerveaux humains. Cette représentation de l'humanisation inconsciente du processus informatique est encore renforcée par la dimension intime de l'intrigue : le fantôme tueur correspond à l'image du père de Hang et il pourrait bien n'être que la manifestation d'un sentiment de culpabilité de ce dernier, symbolisant ce retour du refoulé qui court-circuite la machine pour replacer l'esprit humain face à lui-même, en dépit de toutes les illusions dont il s'entoure.
- 25 La psychologisation du processus de transfert entre humain et machine se trouve pleinement thématisée dans le roman policier conjectural de Maurice Dantec *Les Racines du mal* (1995), qui reprend les promesses techniques du cyberpunk pour en mettre en scène l'émergence et l'utilisation pionnière par ses personnages. Le narrateur, un cogniticien travaillant à la simulation de comportements humains, collabore ainsi notamment au projet NeuroNext, qui reprend les projections « des auteurs de science-fiction les plus allumés » :
- Des « matrices de processeurs parallèles » travaillant sous forme de réseau neuronique, avec nos logiciels « neurocognitifs », sur des gigapuces à très haute intégration mêlant nano-technologie et circuits optiques, le tout reproduisant virtuellement l'architecture du cerveau humain. Une intelligence artificielle de pointe couplée au nec plus ultra des interfaces « virtuelles ». (p. 230)
- 26 À travers la multiplication du jargon conjectural, ce qui se donne à entendre est le lien étroit fait entre Intelligence artificielle et modèle humain : les neurones et l'architecture du cerveau sont les modèles conceptuels et techniques des percées potentielles de l'informatique. Au cours du récit, la modélisation d'un esprit psychotique au sein d'un « schizo-processeur » permet au narrateur de traquer un groupe de tueurs en série. Cette simulation psychologique acquiert une autonomie grandissante, formant une personnalité envahissante susceptible de prendre le contrôle du programme principal : le facteur humain, dans ce concentré d'irrationalité qu'est le paranoïaque, devient une sorte d'inconscient de la machine, selon une dialectique violente entre l'ordinateur, instrument de traitement des données, et le cerveau simulé, véritable machine à imposer du sens. Là encore, c'est de cette confrontation entre ordinateur et humain que surgit la première vraie intelligence artificielle¹⁴.
- 27 Dans cette seconde période du cyberpunk en France, plutôt que d'élaborer des images spécifiques, les écrivains choisissent de reprendre à leur compte une imagerie déjà établie, afin de développer dans un cadre reconnaissable une intrigue singulière. L'informatique n'y est plus spécifiquement un instrument de contrôle dystopique, mais plutôt le moyen d'explorer une réalité qu'elle a contribué à créer : les espaces virtuels

où il est surtout possible de jouer, que ce soient les jeux de rôle en immersion envisagés par Ligny, ou les rituels macabres échangés par les tueurs en série de Dantec. Les ordinateurs et leurs matériels d'interface paraissent être des accessoires ayant pris une place dévorante, ce dont les Intelligences Artificielles deviennent des symboles lointains. Pour autant, comme dans les récits plus anciens, l'esprit humain continue de prévaloir sur les représentations d'IA surhumaines ou post-humaines. Il ne s'agit pas d'un refus de mettre en scène ce type d'être sur- ou post-humain : des IA dignes de celles de Gibson apparaissent sous la plume de Laurent Genefort ou de Maurice Dantec. Mais l'intrigue, et la symbolique des récits, fonctionnent en grande partie en prenant le contre-pied de l'imagerie cyberpunk dont ils s'inspirent au départ, pour faire de l'humain la solution d'un problème de nature informatique.

- 28 L'exemple de Roland C. Wagner, dont on a lu plus haut la réception très positive de *Neuromancien*, est particulièrement caractéristique de cette modalisation subversive, poussée si loin dans son cas que la filiation cyberpunk en devient presque méconnaissable. Son cycle des *Futurs Mystères de Paris* présente un monde qui est pour ainsi dire « anti-cyberpunk » : les multinationales tentaculaires ont échoué à étendre leur emprise sur le monde ; l'ultra-libéralisme a cédé la place à une forme d'esprit libertaire ; il a été prouvé que l'immersion hallucinatoire en réalité virtuelle ne peut fonctionner – un équivalent fonctionnel dans l'économie du récit est la plongée dans la psychosphère, une sorte d'inconscient collectif de l'humanité. Le retournement des lieux communs du cyberpunk concerne aussi le personnage principal : loin de la figure du solitaire gainé de cuir et rongé par l'angoisse, le détective porte des habits bariolés et aborde ses enquêtes avec humour et bonne humeur. Dans un tel contexte, il n'est guère surprenant que la naissance de Gloria, l'Intelligence Artificielle qui l'aide ponctuellement dans ses recherches, soit décrite ainsi :

[Gloria] assure être « apparue à la suite de la fusion d'un système expert de traduction et d'une aya conçue pour recréer le schéma d'un encéphale humain à l'aide d'agrégats virtuels semi-indépendants, dont les mœurs rappellent celles des fourmis ». Je lui laisse la responsabilité de ses propos, d'autant plus qu'ils n'expliquent pas pourquoi Gloria affirme être née d'un « acte d'amour » (...).

(...) la proto-Gloria, à peine née, s'est révélée pouvoir subsister non seulement dans les architectures électroniques des ordinateurs, mais aussi au cœur des circonvolutions des cerveaux biologiques. (Wagner, 1996, p. 93)

- 29 Née d'un « acte d'amour » entre une matrice de traduction et une simulation de cerveau, l'IA mise en scène par Wagner exhibe des traits identifiés comme humains, tels que le sens de l'humour, des émotions violentes et un penchant pour la revendication syndicale¹⁵. Dans *Idoru*, roman paru la même année, William Gibson représente un personnage d'IA, l'« idoru » éponyme, icône féminine elle aussi fantasque, mais qui est avant tout un agrégat d'informations, et dont les interactions tâtonnantes avec les personnages humains manifestent l'étrangeté et la distance qui s'insinuent dans ce qui ressemble chez elle à des émotions. L'esthétique assumée par Wagner met l'accent, au contraire, sur l'humanité du processus d'intellection de son IA, suggérant par là qu'il y aurait chez Gloria une conscience du même ordre que chez un humain, là où l'idoru est essentiellement une simulation, dont la conscience, si elle existe vraiment, procède de principes différents¹⁶.
- 30 Transmission d'une étincelle de conscience, plutôt qu'émergence d'un processus conscient à partir d'algorithmes : les écrivains français représentent l'espace virtuel créé par l'informatique comme un lieu de refuge, voire un espace nouveau à assimiler

et à rendre humain. La notion de transfert d'esprit entre cerveau humain et machine, déjà présente dans *La Mémoire totale* d'Ecken ou « Le marché d'hiver » de William Gibson (1986), est à la même période développée en détail par Greg Egan dans *La Cité des permutants* (1996) : l'écrivain australien insiste de son côté sur l'ambiguïté du processus, qui produit des « copies » simulées dans des environnements virtuels, tandis que les corps et cerveaux humains poursuivent en fait leur existence ; même si les copies se comportent en agents autonomes, c'est dû à la qualité du codage, et non pas à leur origine humaine. Les récits français misent au contraire sur une dynamique favorable à la continuité entre humain et machine : dans « L'éternité, moins la vie » (1997), Jean-Jacques Girardot met en scène un environnement informatique reconstituant – suffisamment bien pour convaincre tous les observateurs – l'état de conscience d'une femme, chercheuse décédée tâchant sous son incarnation informatisée de développer des moyens de parfaire cette promesse d'immortalité, pour elle, mais surtout pour sa fille, par amour¹⁷ ; Jean-Claude Dunyach, dans « La Stratégie du requin » (1998), montre les étapes suivies par un processus de conscience pour se détacher – sous la pression des circonstances, puis par opportunisme prédateur – d'abord de son support biologique, puis de tous ses liens avec l'aire humaine, au profit d'un envol informationnel vers l'espace profond. Ayerdhal, pour *Consciences virtuelles*, le premier volume des « Macno¹⁸ » (1998-1999), présente une IA – celle qui doit prendre le nom de Macno – qui est « conçue à partir des personnalités et des mémoires de Gestalt. Toutes les personnalités. » (Ayerdhal, 1998, p.148), et qui conserve de ce groupe de scientifiques contestataires le goût de la provocation, de l'esprit critique et de l'action directe¹⁹. Les consciences artificielles conçues par les écrivains français sont ainsi moins des simulations modélisées que de véritables fantômes dans des machines informatiques, libres de poursuivre leurs buts après la disparition de leur support biologique²⁰. Une variante remarquable, à cet égard, est la version négative envisagée par Jean-Michel Truong dans *Le Successeur de pierre* (1999) : ce n'est pas l'être humain qui est susceptible d'étendre sa conscience sur un support informatique, mais une « Créature » conceptuelle qui se servait jusque-là des humains eux-mêmes comme support ; la machinerie biologique humaine, obsolète, doit ainsi être remplacée par une machinerie de silicium.

- 31 Après les années 1990, il devient malaisé de désigner un récit comme strictement cyberpunk, en raison de la diffusion toujours plus importante de son imagerie et de ses concepts initiaux. De plus, le paradigme dominant français valorise alors les brouillages de frontières génériques, en particulier à travers l'uchronie et le *steampunk*, à contre-courant de la dynamique de futur proche associée au cyberpunk²¹. L'association étroite entre conscience humaine et intelligence artificielle se retrouve dès lors que les écrivains français reprennent cette thématique, telle qu'elle s'est développée en France. Ainsi, dans *Les Fous d'avril* (DOA, 2004), le meurtrier poursuivi est un programme que sa proto-conscience entraîne à tâcher de fusionner avec des hôtes humains, pour y trouver une vie véritable, faite de sensations et de désirs. Quand Raphaël Granier de Cassagnac, dans *Eternity Incorporated* (2011), puis surtout dans sa « préquelle », *Thinking Eternity* (2014), spéculé sur l'aboutissement d'un projet de modélisation d'esprit humain, il en fait un processus d'absorption du support biologique, retrouvant une logique proche de celle d'un Philippe Curval ou d'un Ayerdhal. De plus, il postule que la clef de la survie pour les consciences artificielles ainsi créées, soumises à un ennui propice à l'auto-effacement suicidaire, est le maintien de désirs humains d'origine, en l'occurrence des appétits suprêmement égoïstes.

32 En dépit de la structuration plus forte des représentations tirées de ce courant littéraire, les récits de la deuxième période du cyberpunk à la française conservent une approche consistant à humaniser littéralement les supports informatiques : les vrais progrès logiciels sont accomplis en interaction avec, et grâce à, la volonté et les émotions humaines. Peut-être, à cet égard, les écrivains français sont-ils plutôt « neuromantiques » que cyberpunks, pour reprendre l'expression employée par Norman Spinrad pour souligner la charge « romantique » dont les images et idées du mouvement cyberpunk original sont porteuses (1987). En tout cas, cette conception humaniste paraît particulièrement mise en valeur dans leurs œuvres, qui y trouvent aussi bien des éléments de crédibilisation de leurs spéculations techniques que des points de résolution, en figurant une technologie informatique dépendante de l'intelligence et de la conscience humaines.

Conclusion

33 Les écrivains français n'ont évidemment pas le monopole du cœur : les récits cyberpunks sont toujours susceptibles de faire une part importante aux émotions, et en particulier à la manière dont celles-ci sont suscitées ou perturbées par l'irruption de technologies invasives, faisant évoluer notre conception de ce qui est humain ; on explore ailleurs qu'en France la question de la sensibilité des IA, simulée ou véridique. La particularité qu'il paraît utile de relever, au terme de ce parcours historique, tient avant tout au rôle crucial que les récits français réservent à la conscience humaine pour l'élaboration des objets techniques imaginaires et la résolution de leurs intrigues : il ne s'agit pas seulement de préserver la primauté d'un agent humain auquel le lecteur pourra s'identifier, mais bien de conserver à l'être humain une place essentielle et symbolique dans l'avènement de son avenir informatique²². Le sentiment de *kinship*, au cœur des enjeux identifiés par Guttiérrez-Jones, prend ici tout son sens étymologique de l'affinité familiale (*kin*) : les êtres nouveaux postulés par les auteurs français s'essayant au cyberpunk sont des variantes d'humains, qui nous restent compréhensibles et pourraient représenter notre avenir, personnel ou par le biais de notre descendance ; il ne s'agit pas uniquement d'analogues, ou d'enfants métaphoriques, nés de notre génie informatique ; en un sens large, ils sont nous-mêmes.

34 Ce fil rouge ne suffirait pas à établir une grande autonomie d'un cyberpunk à la française par rapport aux grands modèles auxquels ses auteurs empruntent l'essentiel de leurs images et de leurs idées, en une démarche d'hommage ou de pure répliation. Pour autant, il manifeste la présence d'une logique locale – l'évolution des paradigmes dominants – et suggère l'influence persistante de représentations françaises de l'informatique. L'ordinateur, les programmes, les réseaux et les entités susceptibles de les peupler sont une source de fascination, voire de mystère, mais renvoient aussi à des processus qu'il s'agit de maîtriser, pour les maintenir à dimensions humaines. Il serait délicat d'assigner une cause spécifique à ce type de représentation, ou d'en inférer un tropisme « humaniste ». Cela pourrait être dû à un rapport moins techniciste à l'informatique chez des auteurs en général peu portés à la *hard science*, ce qui les conduit à valoriser le caractère humain. Peut-être cela découle-t-il en partie de l'optimisme volontariste des années 1990, déjà identifié pour le *space opera* (Bréan, 2013), et qui s'est construit en partie sur le rejet d'un paradigme français, violent et désespéré, dominant dans les années 1980. Il est même envisageable d'y voir une

manière de « répondre » aux problématiques soulevées par les auteurs anglo-américains, en proposant des « solutions » réconciliant l'humain et la machine informatique. Quoi qu'il en soit, face à une imagerie cyberpunk qui affirme de multiples manières la perte de contrôle collective et individuelle sur une technologie devenant globale, inhumaine et surhumaine, la voie française consiste à affirmer la possibilité d'une résistance essentielle, inséparable du statut même de l'humain.

BIBLIOGRAPHIE

- Andrevon Jean-Pierre, « Le réseau », *Bientôt*, n° 3, juin 1981, p. 75-76.
- Andrevon Jean-Pierre, *Les Hommes-machines contre Gandahar*, Paris : Denoël, 1969, coll. « Présence du Futur ».
- Bellagamba Ugo, Picholle Éric et Tron Daniel (dir.), *Ayas, humour et esprit de la Commune*. Villefranche-sur-mer : Somnium, , 2014, coll. « Sciences & Fictions à Peyresq » n° 6bis.
- Ayerdhal, *Consciences virtuelles*, Paris : Baleine, 1998, coll. « Macno ».
- Ayerdhal, *Cybione*, Paris : Fleuve Noir, 1992, coll. « Anticipation ».
- Bozetto Roger, « Gravé sur chrome », *Fiction*, n° 392, décembre 1987. [En ligne], publié le 11 octobre 2002, [Consulté le 5 juin 2016]. URL : <http://www.noosphere.org/icarus/livres/niourf.asp?numlivre=-325311>
- Bréan Simon, « Histoires du futur et fin de l'Histoire dans la science-fiction française des années 1990 », in *ReS Futurae* [En ligne], n° 3, 2013, [consulté le 05 juin 2016]. URL : <http://res.revues.org/452>
- Bréan Simon, *La Science-fiction en France. Théorie et histoire d'une littérature*, Paris : Presses Universitaires Paris-Sorbonne, 2012.
- Broderick, Damien, *Reading by Starlight : Postmodern Science Fiction*, Londres : Routledge, 1995.
- Brotot Dominique, *Neurovision*, Paris : Fleuve Noir, 1993, coll. « Anticipation ».
- Brotot Dominique, *Penta*, Paris : Fleuve Noir, 1992, coll. « Anticipation ».
- Bruss B. R., *An... 2391*, Paris : Fleuve Noir, 1959a, coll. « Anticipation ».
- Bruss B. R., *Terre, siècle 24*, Paris : Fleuve Noir, 1959b, coll. « Anticipation ».
- Corgiat Sylviane et Lecigne Bruno, « La vallée des ascenseurs », in *Univers 1983*, Paris : J'ai Lu, 1983, coll. « Science-fiction ».
- Corgiat Sylviane et Lecigne Bruno, *Programme Troisième Guerre mondiale*, Paris : Fleuve Noir, 1986, coll. « Anticipation ».
- Curval Philippe, « Nous avons tous décidé d'être heureux », in Duvic Patrice (dir.), *Demain les puces*, Paris : Denoël, 1986, p. 153-179, coll. « Présence du Futur ».
- Dantec Maurice G., *Les Racines du mal*, Paris : Gallimard, 1995, coll. « Série Noire ».

- Denis Sylvie, « Dedans, dehors » (1999), in *Jardins virtuels*, Paris : Gallimard, 2003, coll. « Folio SF », p. 11-52.
- DOA, *Les Fous d'avril*, Paris : Fleuve Noir, 2004, coll. « Rendez-vous ailleurs ».
- Douay Dominique, « En vacances totales », *Bientôt*, n° 3, juin 1981, p. 73-74.
- Douay Dominique, *La Vie comme une course de chars à voile*, Paris : Calmann-Lévy, 1978, coll. « Dimensions SF ».
- Dunyach Jean-Claude, « La Stratégie du requin » (1998), in *Déchiffrer la trame*, Nantes : L'Atalante, 2001, p. 99-124, coll. « La Dentelle du Cygne ».
- Duvic Patrice, « interface 1 », in Duvic Patrice (dir.), *Demain les puces*, Paris : Denoël, 1986, p. 31-36, coll. « Présence du Futur ».
- Easterbrook Neil, « The Arc of Our Destruction : Reversal and Erasure in Cyberpunk », in *Science Fiction Studies*, n° 58, novembre 1992. Consultable en ligne, [consulté le 5 juin 2016]. URL : <<http://www.depauw.edu/sfs/backissues/58/easterbrook58art.htm>>
- Ecken Claude, *L'Univers en pièce*, Paris : Fleuve Noir, 1987, coll. « Anticipation ».
- Ecken Claude, *La Mémoire totale*, Paris : Fleuve Noir, 1985, coll. « Anticipation ».
- Egan Greg, *La Cité des permutants*, Paris : Robert Laffont, 1996, coll. « Ailleurs et Demain ».
- Genefort Laurent, « Entretien avec Laurent Genefort », *ReS Futurae* [En ligne], n° 5, 2015, [consulté le 5 juin 2016]. URL : <<http://resf.revues.org/615>>
- Genefort Laurent, *RÉZO*, Paris : Fleuve Noir, 1993, coll. « Anticipation ».
- Gibson William, « Le marché d'hiver » (1986), Jean Bonnefoy (trad.), in *Gravé sur chrome*, Paris : La Découverte, 1987, p. 123-148, coll. « Fictions ».
- Gibson William, *Neuromancien*, Jean Bonnefoy (trad.), Paris : La Découverte, 1985, coll. « Fictions ».
- Girardot Jean-Jacques, « L'éternité, moins la vie » (1997), in *Dédales virtuels*, Nancy : Imaginaires sans frontières, 2002, p. 43-64, coll. « Visions futures ».
- Granier de Cassagnac Raphaël, *Eternity Incorporated*, Paris : Mnémos, 2011, coll. « Dédales ».
- Granier de Cassagnac Raphaël, *Thinking Eternity*, Paris : Mnémos, 2014, coll. « Dédales ».
- Gutiérrez-Jones Carl, « Stealing Kinship : Neuromancer and Artificial Intelligence », in *Science Fiction Studies*, n° 122, mars 2014, p. 69-92.
- Jeuiry Michel [Higon Albert], *La Machine du pouvoir*, Paris : Gallimard/Hachette, 1960, coll. « Le Rayon Fantastique ».
- Jeuiry Michel, « Les systèmes organisants », *Bientôt*, n° 3, juin 1981, p. 74-75.
- Klein Gérard, « Mémoire vive, Mémoire morte », in Duvic Patrice (dir.), *Demain les puces*, Paris : Denoël, 1986, coll. « Présence du Futur », p. 247-275.
- Klein Gérard, *Le Long Voyage* (1964), Paris, J'ai lu, 1988, coll. « Science-fiction ».
- Klein Gérard, *Le Sceptre du hasard*, Paris : Fleuve Noir, 1968, coll. « Anticipation ».
- Lanuque Jean-Guillaume, « La science-fiction française face au « grand cauchemar des années 1980 » : une lecture politique, 1981-1993 », *ReS Futurae* [En ligne], n° 3, 2013, [consulté le 5 juin 2016]. URL : <<http://resf.revues.org/430>>
- Lehman Serge, *F.A.U.S.T.*, Paris : Fleuve Noir, 1996, coll. « F.A.U.S.T. ».

- Lehman Serge, *Les Défenseurs*, Paris : Fleuve Noir, 1996, coll. « F.A.U.S.T. ».
- Lehman Serge, *Tonnerre lointain*, Paris : Fleuve Noir, 1997, coll. « F.A.U.S.T. ».
- Ligny Jean-Marc, *Cyberkiller*, Paris : Fleuve Noir, 1993, coll. « Anticipation ».
- Ligny Jean-Marc, *Inner City*, Paris : J'ai Lu, 1993, coll. « Science-fiction ».
- Ligny Jean-Marc, *Les Chants des IA au fond des réseaux*, Paris : Baleine, 1999, coll. « Macno ».
- Marcinkowski Alexandre, « Le Cyberpunk français à l'épreuve de l'histoire », in Natacha Vas-Deyres, Patrick Bergeron, Patrick Guay, Florence Plet-Nicolas et Danièle André (dir.), *Eidolon* n° 111 / *Les Dieux cachés de la science-fiction française et francophone (1950-2010)*. Presses Universitaires de Bordeaux, novembre 2014, p. 35-60.
- Nicholls Peter, « Cyberpunk », in *The Encyclopedia of Science Fiction*. [En ligne], Clute John et Nicholls Peter (dir.), publié le 10 avril 2015, [consulté le 5 juin 2016]. URL : <<http://www.sf-encyclopedia.com/entry/cyberpunk>>
- Richard Canal, *Ombres blanches*, Paris : J'ai Lu, 1993, coll. « Science-fiction ».
- Saint-Gelais Richard, *L'Empire du pseudo. Modernités de la science-fiction*, Québec : Éditions Nota bene, 1999, coll. « Littérature(s) ».
- Spinrad Norman, « Les Neuromantiques », Pascal J. Thomas (trad.), in *Univers*, n° 27. Paris : J'ai Lu, 1987, p. 256-278, coll. « Science-fiction ».
- Thuillier Guy, *Le Dixième Cercle*, Paris : J'ai Lu, 1999, coll. « Science-fiction ».
- Truong Jean-Michel, *Le Successeur de pierre*, Paris : Denoël, 1999.
- Vilà Christian, *Boulevard de l'infin.*, Paris : Fleuve Noir, 1999, coll. « SF ».
- Vilà Christian, *Iceflyer*, Paris : Fleuve Noir, 1997, coll. « SF ».
- Wagner Roland C., « Neuromancien », *Fiction*, n° 371, février 1986. [En ligne], publié le 14 décembre 2003, [Consulté le 5 juin 2016]. URL : <<http://www.noosphere.org/icarus/livres/niourf.asp?numlivre=1860128330>>
- Wagner Roland C., *La Balle du néant*, Paris : Fleuve Noir, 1996, coll. « Anticipation ».
- Wagner Roland C., *La Sinsé gravite au 21* (1991), Chambéry, ActuSF, 2014, coll. « Helios ».
- Wagner Roland C., *Le Chant du Cosmos*, Nantes : L'Atalante, 1999, coll. « Bibliothèque de l'évasion ».

NOTES

1. Une exception singulière pourrait être *L'Univers en pièce*, de Claude Ecken (1987), examiné plus bas.
2. Pour un repérage systématique des récits pouvant être liés au cyberpunk en France, il convient de se référer à cet article, qui présente une vision très complète des années 1980 et 1990, et a fourni de nombreuses références à la présente recherche. Néanmoins, Marcinkowski n'inclut pas dans son corpus deux cycles fortement tributaires de l'imagerie cyberpunk : *F.A.U.S.T.* de Serge Lehman et les *Futurs Mystères de Paris*, de Roland C. Wagner.
3. Pour des éléments sur la version française du *New Space Opera*, voir Bréan, 2013.
4. Pour une discussion des nuances entre *megatext* (global, anhistorique) et macro-texte (local, historiquement situé), voir Bréan, 2012, p. 360-367.

5. Il serait possible de prolonger, et de nuancer, cette réflexion sur la *kinship* entre IA et humains dans les deux trilogies cyberpunks de William Gibson, en soulignant notamment deux constantes dans ses représentations : les IA qu'il met en scène n'envisagent jamais de se passer des humains, ou de leur faire du tort en tant qu'espèce ; pour autant, et en dépit de leur empathie ou de leurs apparences parfois très humanisées, elles restent profondément distinctes de l'humanité, essentiellement *étrangères*. L'affinité s'établit par un *modus vivendi* intellectualisé et non en fonction d'affects fondés sur une physiologie organique.

6. Il serait également possible de lire *La Vie comme une course de chars à voile* (Douay, 1978) comme un récit précurseur de ce type de thématique : un individu endormi dans un abri antiatomique vit dans un rêve simulant une existence normale.

7. Dans le domaine français, on peut citer notamment *La Machine du pouvoir* (Higon [Jeury], 1960) et *Le Sceptre du hasard* (Klein, 1968). Il serait sans doute pertinent de procéder à une recherche généalogique afin de mettre en évidence le caractère souvent « humain », sensible, des entités électroniques ou assimilées dans la science-fiction française. Quelques exemples privilégiés seraient certains romans de B.R. Bruss montrant des cerveaux électroniques géants et dotés de conscience (*An... 2391* ; *Terre, siècle 24*, 1959), mais aussi la configuration originale développée par Jean-Pierre Andrevon dans *Les Hommes-machines contre Gandahar* (1969), qui met en scène des êtres d'apparence robotique mais animés par un fragment d'un cerveau géant, le Métamorphe. Un autre roman de Gérard Klein, *Le Long Voyage*, pose en 1964, à propos d'un ordinateur géant connecté en permanence à un opérateur humain, une première forme du transfert de conscience « organique », qui me semble caractéristique d'une interrogation proprement française du rapport humain-machine : « où commence l'homme et où finit la machine. Est-ce une affaire de tissus biologiques ? Mais les tissus ne sont eux-mêmes que des machines. Est-ce une affaire de conscience ? Mais la conscience appartient à l'entité toute entière. Elle est fonction des expériences, des souvenirs de l'ensemble. Un beau jour, ce qui constituait la personnalité toute entière de l'homme est passé dans la machine. » (Klein, 1988, p. 153) L'affinité (*kinship*) est ici concentrée sur un hapax, celui d'un être humain cybernétisé jusqu'à devenir une pure machine, sans perdre sa conscience singulière.

8. Pour un tableau plus général de la science-fiction française des années 1980, voir Lanuque, 2013.

9. Ce roman est censé être le premier d'une série, les « chroniques télématiques », mais en demeure le seul volume.

10. D'un point de vue formel, ce roman est une tentative pour reconduire le foisonnement lexical du cyberpunk, en introduisant de nombreux néologismes, mais en s'inspirant aussi d'*Orange mécanique*, car de très nombreux termes du récit sont empruntés au russe.

11. Un exemple intéressant dans notre perspective serait la trilogie des *Guerriers du silence* (1993-1995), de Pierre Bordage, dont l'un des ressorts narratifs consiste à opposer l'humanité conçue avant tout comme une source d'émotions et de passions – potentiellement en harmonie avec l'univers – à une entité informatique symbolisant le néant, et foncièrement ataraxique, « l'incrée », qui est constitué par de gigantesques cartes-mères plongées dans un bouillon organique, et dont les agents, les terribles Scaythes, sont capables d'effacer les esprits humains. En dépit de la puissance de ce « néant numérique », la supériorité axiologique de la sensibilité humaine est manifestée par deux figures majeures : le personnage d'Harkot, quoique Scaythe, parvient peu à peu à éprouver des émotions ; le personnage de Tixu, humain corrompu et reprogrammé par l'incrée, surmonte cette programmation en retrouvant en lui le sens de l'amour.

12. Voir notamment Brotot 1992 et 1993, Vilà 1997 et 1999.

13. De même, dans son cycle « africain », Richard Canal place au centre de son intrigue des problématiques géopolitiques liées à des parcours individuels, gardant à l'arrière-plan les enjeux

liés aux IA pourtant présentes dans sa version des réseaux, en particulier dans *Ombres blanches* (1993).

14. L'un des prolongements de ce processus est l'incarnation de l'IA dans *Satellite Sisters* (2012). Pour plus d'indications sur l'écriture de Maurice G. Dantec, voir Périer, 2013.

15. Un premier avatar de ce type d'Intelligence Artificielle est la biopuce Ganja, déjà représentée comme autonome et en quête de compagnonnage humain dans *La Sinsé gravite au 21* (Wagner, 2014 [1991]). Pour une approche générale de l'esthétique et de l'œuvre de Roland C. Wagner, voir Bellagamba 2014.

16. Roland C. Wagner ne cesse d'ailleurs de renforcer la caractérisation par empathie de ce type de personnage. Au fil du cycle des *Futurs Mystères de Paris*, Gloria manifeste avec constance des traits humains accentués (bouderie, inquiétude), incarne le pôle de plus décisif d'une conscience sociale (elle est membre fondateur du « Comité Louise Michel pour la libération des citoyens virtuels » destiné à revendiquer la reconnaissance des ayas par les humains), et donne naissance à une autre aya avec laquelle elle entretient des relations filiales teintées d'humour. Dans le prolongement de cette représentation, Wagner met aussi en scène dans *Le Chant du cosmos* (1999) des « fantomas », lointaines descendantes des ayas capables de s'interfacer pleinement avec les cerveaux humains, à tel point que l'un des personnages, un détective, y voit sa conscience « réincarnée » sous forme de fantoma après avoir été assassiné.

17. Le recueil de Girardot *Dédales virtuels* (2002) compte plusieurs nouvelles reprenant une perspective convergente : « Sur le seuil » (1997), « L'humain visible » (2000) et « L'instant d'éternité » (2002).

18. La série « Macno », conçue sur le modèle du « Poulpe », lancée par Jean-Bernard Pouy pour le domaine policier, est constituée de romans écrits à chaque fois par un auteur différent, et dont le principal point commun est la présence d'une Intelligence Artificielle, Macno, plutôt facétieuse et fouineuse, sur un modèle rappelant notamment l'aya Gloria de Roland Wagner.

19. Jean-Marc Ligny propose dans son propre volume, *Les Chants des IA au fond des réseaux* (1999), une autre origine pour Macno, dont la conscience devient une propriété émergente d'un réseau mondial d'Intelligences Artificielles. Si cette version de Macno conserve des traits « humains », en particulier l'humour et la faculté d'indignation, elle ne procède pas à strictement parler d'une transmission directe depuis l'humain.

20. *Le Dixième Cercle*, de Guy Thuillier (1999), offre une autre représentation de ce qui est au fond la même idée, sans faire intervenir ni IA ni transfert de conscience : d'une manière rappelant *La Vie comme une course de chars à voile* (Douay, 1978), les personnages sont plongés dans un sommeil artificiel peuplé de vies virtuelles, leurs cerveaux interagissant avec une simulation qu'ils prennent pour la réalité, jusqu'à ce que l'environnement extérieur soit de nouveau habitable. L'informatique est là encore le support d'une survie, non le lieu d'émergence d'entités nouvelles.

21. Un exemple remarquable touchant au cyberpunk serait *Faerie Hackers* de Johan Heliot (2003), qui postule le croisement possible d'un jeu vidéo en réseau et d'un royaume féérique : les joueurs humains se voient offrir la possibilité de tuer de véritables êtres magiques dans le cadre d'un jeu.

22. Cette orientation idéologique se retrouve dans d'autres types de récits liés. Dans « Dedans, dehors » (1999), Sylvie Denis imagine une société où l'emploi d'un humain connecté en lieu et place d'une IA pour gérer la domotique d'un établissement se révèle moins cher et plus satisfaisant techniquement. L'enjeu de la nouvelle, identifiable aussi dans d'autres qui lui sont liés, devient justement la résistance à ce type d'utilitarisme qui réduit en fait la portée de la conscience humaine dans un processus informatique stérilisant.

RÉSUMÉS

Le mouvement cyberpunk a fourni de multiples angles d'approche pour envisager les rapports entre l'individu et des technologies informatiques modifiant en profondeur son corps et ses modes d'être en société. Il n'a pas existé de courant cyberpunk français à proprement parler, même si plusieurs œuvres françaises notables en ont repris l'imagerie et les concepts dans un mouvement d'hommage ou d'appropriation. L'article vise à identifier une singularité persistante dans le traitement du rapport humain-machine informatique au sein du cyberpunk « à la française » : l'importance de la conscience humaine pour la conception de l'intelligence artificielle.

The Cyberpunk movement provided us with many ways to question how the individual may cope with information technologies and cybernetics, which radically affect bodies and social interactions. Although no French cyberpunk movement really existed, many notable French works used and retooled its imagery and concepts. This paper aims at identifying an enduring peculiarity regarding the way "French Cyberpunk" deals with human-computer interactions : the importance of human consciousness for creating artificial intelligence.

INDEX

Mots-clés : cyberpunk, Klein (Gérard), Ecken (Claude), Curval (Philippe), Ligny (Jean-Marc), Dantec (Maurice Georges), Wagner (Roland C.), informatique

Keywords : cyberpunk, Klein (Gérard), Ecken (Claude), Curval (Philippe), Ligny (Jean-Marc), Dantec (Maurice Georges), Wagner (Roland C.), computer science

AUTEUR

SIMON BRÉAN

Maître de conférences en littérature française à l'université Paris-Sorbonne. Auteur de *La Science-fiction en France, Théorie et histoire d'une littérature* (Presses Universitaires Paris-Sorbonne, 2012).

Membre du comité de rédaction de *ReS Futurae*.