

**Gérard Dahan**

**Les Paradis artificiels dans l'œuvre  
des écrivains des mondes virtuels**

**L'exemple de *Neuromancer*, de William Gibson**

**Mémoire de DEA préparé  
sous la direction d'Ahmed Lanasri**

en préparation d'une thèse intitulée

**Les Paradis artificiels dans l'œuvre des écrivains des mondes virtuels  
(domaines français et anglo-saxon)**

**Octobre 1997**



« Ils ont mis le LSD hors-la-loi. Ça va être intéressant de voir ce qu'ils vont faire avec ce truc-là. »

Jerry Garcia, guitariste du groupe de rock "The Grateful Dead", groupe phare de la mouvance psychédélique, après sa première expérience de réalité virtuelle immersive.

Cité par John Perry Barlow, parolier du même groupe de rock et fondateur de l'Electronic Frontier Foundation, in « Being in Nothingness: Virtual Reality and the Pioneers of Cyberspace », publication électronique disponible sur le serveur [www.eff.org](http://www.eff.org).

« Tout commença par un voyage...

Quatre maîtres pénétrèrent dans le *pardès*.

Le premier regarda et crut que ce qu'il voyait était la vérité ; il en mourut.

Le deuxième regarda. Chaque chose qu'il voyait lui apparaissait double ; il devint fou.

Le troisième se mit à couper les plantations. Le monde commença à lui devenir étranger ; il devint l'Autre.

Enfin, le quatrième entra et sortit indemne. »

Récit talmudique, souvent cité, en particulier par Marc-Alain Ouaknin, qui a consacré au commentaire de ce récit son deuxième livre : *Lire aux éclats, Éloge de la caresse*, Paris, Lieu Commun, 1989.

« [S]e soumettre c'est accepter, avec la soumission, la pathologie psychosomatique qui découle forcément de l'impossibilité d'agir suivant ses pulsions. Se révolter, c'est courir à sa perte, car la révolte, si elle se réalise en groupe, retrouve aussitôt une échelle hiérarchique de soumission à l'intérieur du groupe, et la révolte, seul, aboutit rapidement à la suppression du révolté par la généralité anormale qui se croit détentrice de la normalité. Il ne reste plus que la fuite.

Il y a plusieurs façons de fuir. Certains utilisent les drogues dites « psychotogènes ». D'autres la psychose. D'autres le suicide. D'autres la navigation en solitaire. Il y a peut-être une autre façon encore : fuir dans un monde qui n'est pas de ce monde, le monde de l'imaginaire. Dans ce monde on risque peu d'être poursuivi. On peut s'y tailler un vaste territoire gratifiant, que certains diront narcissique. Peu importe car dans le monde où règne le principe de réalité, la soumission et la révolte, la dominance et le conservatisme auront perdu pour le fuyard leur caractère anxigène et ne seront plus considérés que comme un jeu auquel on peut, sans crainte, participer de façon à se faire accepter par les autres comme « normal ». Dans ce monde de la réalité, il est possible de jouer jusqu'au bord de la rupture avec le groupe dominant, et de fuir en établissant des relations avec d'autres groupes si nécessaire, et en gardant intacte sa gratification imaginaire, la seule qui soit essentielle et hors d'atteinte des groupes sociaux. »

Henri Laborit, *Éloge de la fuite*, 1976.



# Sommaire

Argument .....	1
Abstract in English .....	2
1. L'informatique personnelle en réseau, forme nouvelle de la lecture et de l'écriture	4
2. Les mondes virtuels, nouveaux paradis artificiels .....	16
3. Enjeux .....	26
4. <i>Neuromancer</i> , analyse d'un roman exemplaire .....	45
Bibliographie .....	74



# Argument

1. L'informatique personnelle en réseau est une forme nouvelle de la lecture et de l'écriture ; il s'ensuit que ses productions culturelles, dont les mondes virtuels, sont une forme nouvelle de littérature, objet d'étude valide pour la critique littéraire.

2. Les mondes virtuels fonctionnent également comme des drogues, ils se constituent ainsi comme *paradis artificiels*. Ce ne serait sans doute pas aussi apparent sans le travail d'écrivains issus de la mouvance psychédélique. En particulier sans l'œuvre de William Gibson, qui en forgeant le néologisme « cyberspace », dans son premier roman, *Neuromancer*, a réalisé une percée technologique aussi capitale que celle que peut réaliser une équipe d'ingénieurs lors de la mise au point d'un objet nouveau. Ceci resitue la littérature au cœur du progrès technique et humain, à une époque où on parle de « mort de la lecture » !

3. Des faits ci-dessus découle le choix d'un objet d'étude pour une thèse de littérature : les œuvres littéraires qui traitent des mondes virtuels. On se demandera ce que leurs auteurs, les « écrivains des mondes virtuels », issus de la mouvance psychédélique ou la combattant, ont à nous dire sur ces paradis artificiels : sur leurs effets sociaux, leur potentiel libérateur ou destructeur, les questions éthiques que pose le désir de fuite en ces lieux imaginaires.

4. On prendra ici, pour les besoins du DEA, l'exemple de *Neuromancer*, ce roman clé de William Gibson. Dans cette œuvre à caractère épique, les mondes virtuels sont présentés comme des paradis artificiels qui peuvent être plus satisfaisants que les drogues chimiques. Il est possible de les maîtriser et de réaliser par leur intermédiaire un projet d'une grande importance politique et religieuse. Les risques posés par ces paradis artificiels sont du même ordre que ceux que fait courir à l'homme la visite, décrite par l'histoire talmudique citée en épigraphe, dans ce qu'on suppose être le véritable Paradis. Risques de mort, de folie, d'insensibilité totale à l'expérience. Mais le personnage principal du roman, Case, échappe à ces risques en suivant la voie qu'a empruntée le troisième rabbin de l'histoire : celle de l'hérésie et de la liberté.

# Abstract

“Well, they outlawed LSD. It’ll be interesting to see what they do with this.”

Jerry Garcia, after trying immersive virtual reality for the first time, quoted by John Perry Barlow in “Being in Nothingness: Virtual Reality and the Pioneers of Cyberspace”, electronic publication, available at [www.eff.org](http://www.eff.org).

All began with a trip...

Four masters went into *pardes*.

The first one looked and thought that what he saw was the truth; he died from this.

The second one looked. Everything he saw, he saw twice; he became mad.

The third one set about cutting out the plants. The world started to become strange to him; he became Aher, the Other one.

Finally, the fourth one went in and came out unscathed.

From the Talmud.

1. Using a personal computer and a network amounts to mastering a new form of literacy; therefore the products of cyberculture, among them virtual worlds, are a new form of literature—which makes it legitimate for literary criticism to take an interest in them.

2. Virtual worlds are also artificial paradises, as the opening quote by Jerry Garcia indicates. This would not be so clearly the case without the work of writers linked to the psychedelic counter-culture. Especially without the work of William Gibson, who coined the word “cyberspace” in *Neuromancer*, his first novel—a technological breakthrough comparable to those that can occur when a lone inventor or a team of researchers in a lab designs a new piece of electronic wizardry. This puts literature back where things really happen, at the heart of human and technical progress. At a time when Cassandras speak of “the death of reading”!

3. The facts above point to the choice of a subject for study: those literary works that include virtual worlds as one of their main topics. What do their authors, the “writers of virtual worlds”, whether pro- or anti-psychedelics, have to say on these worlds as artificial paradises? How do they envision their effects on society, their liberatory or destructive potential, the ethical questions raised by the desire to flee to such imaginary places.

4. This study will limit itself to *Neuromancer*, a key work by William Gibson. In this epic novel, virtual worlds are shown to be artificial paradises that can be more satisfying than chemical drugs. It is possible to master them and use them to carry out a project of great political and religious import. The risks raised by such artificial paradises are similar to those evoked in the famous story in the Talmud of the four rabbis who went to (the supposedly real) Paradise: death, madness, total indifference to the trip. But the main character of the novel, Case, does not succumb to them because, like the third rabbi in the story, he chooses heresy and freedom.



## Première Partie

# L'informatique personnelle en réseau, nouvelle forme de la lecture et de l'écriture

Il commence à se faire jour que nous sommes à l'aube d'une nouvelle Renaissance. La première a été induite au XVI<sup>e</sup> siècle par l'*imprimerie*, mot à entendre ici comme une métonymie englobant à la fois une nouvelle technique de conditionnement du texte écrit et l'ensemble des textes dont cette invention a suscité l'écriture et la grande diffusion, y compris par l'intermédiaire de bouleversements sociaux qui en retour ont fait écrire d'autres textes. Celle que nous commençons à vivre est induite par l'*ordinateur*, mot à entendre lui aussi comme une métonymie pour l'ensemble des nouvelles technologies du traitement et de la diffusion des documents.

L'aspect le plus visible de cette nouvelle Renaissance, et le plus commenté ces deux dernières années dans notre pays, est la mise en place à un rythme accéléré de réseaux de télécommunications dédiés au transport de données, compatibles entre eux et regroupés en un seul « réseaux des réseaux » mondial : l'Internet. On aurait cependant tort de croire, ainsi qu'on le fait souvent dans les commentaires journalistiques, que c'est là que se situe l'innovation majeure, fondatrice d'un avenir différent. Cette innovation majeure, il faut plutôt aller la chercher dans l'apparition imprévue et le développement rapide, depuis la fin des années 1970, de la pratique de l'informatique personnelle<sup>1</sup>. Le réseau ne vient qu'en second, comme une clef de voûte parachevant un ouvrage, pour offrir aux pratiquants de l'informatique personnelle des possibilités de communication

---

<sup>1</sup> Cf. Howard Rheingold, *Tools for Thought. The History and Future of Mind-Expanding Technology*, New York, 1985.

qui sont l'équivalent électronique du courrier et de l'accès aux librairies, musées et bibliothèques.

Informatique personnelle : cette expression qui auparavant était quasiment un oxymore — quelle personne autre qu'un scientifique de haut niveau, dans un cadre institutionnel, aurait pu trouver un intérêt quelconque à traiter automatiquement l'information ? — recouvre maintenant une pratique assez répandue dans les milieux intellectuels, ainsi bien sûr que dans les autres professions où on manipule des signes (professions libérales, encadrement et gestion des entreprises) et chez les lycéens et étudiants. Cette première partie vise essentiellement à montrer que cette pratique a tant de points communs avec la lecture et l'écriture qu'il est possible de soutenir qu'elle est une forme nouvelle. Démonstration d'importance dans un cadre universitaire, car si tel est le cas, il faudra bien tirer les conclusions qui s'imposent, et en particulier accepter cette conséquence que les productions culturelles de l'informatique personnelle peuvent tout à fait légitimement être appelées forme nouvelle de littérature et analysées avec les concepts et les méthodes de la critique littéraire.

L'ordinateur personnel permet d'*écrire, gérer, copier, et lire* des documents de toutes sortes. Il n'est guère nécessaire de s'apesantir sur lui en tant qu'objet servant à l'écriture. En effet, on sait bien que la *création* de documents — allant du rapport confidentiel destiné à la direction de l'entreprise au jeu vidéo vendu à des millions d'exemplaires dans le monde entier en passant par la photo de mode retouchée, l'orchestration d'un thème musical et le manuscrit à remettre à un éditeur — constitue la motivation principale à l'achat de matériel informatique. Ce qui surprend encore un peu, en revanche, c'est l'intérêt qu'il peut y avoir à utiliser la même machine sophistiquée pour les activités liées à la *consultation* de documents : gestion, copie et lecture.

La gestion de documents est depuis bien avant l'informatique intimement liée à la lecture. Gérer des documents écrits, c'est par exemple choisir les articles de presse qu'on découpe afin de les classer, ou les livres qu'on achète et ceux qu'on emprunte.

C'est classer les livres et articles de manière à savoir ce qu'on a chez soi en rayon : où se trouve tel livre à prêter à un ami, tel extrait à utiliser avec ses étudiants, tel roman pour fuir une heure ou un week-end. Ce sont des tâches qu'effectue couramment toute personne qui se sert de l'écrit dans sa vie quotidienne ou professionnelle. L'ordinateur personnel permet de réaliser *les mêmes tâches de gestion* dans un contexte électronique. À la fois machine à écrire, labo photo, studio de création musicale, il est une machine polymorphe et on peut aussi le considérer comme l'équivalent d'une bibliothèque personnelle, même s'il n'y a pas un seul « livre » sur le disque dur — si ne s'y trouvent que des documents professionnels et des jeux vidéo.

L'ordinateur personnel est en outre la machine à copier la plus efficace du monde contemporain. Au niveau de la performance comme de la facilité d'utilisation, il surclasse sans difficulté — en particulier si on lui adjoint des périphériques tels que scanner, microphone ou carte d'acquisition vidéo — les machines à copier de toutes les époques : plume d'oie, presse de Gutenberg, magnétophone/scope, microfilm, fax et photocopieur. Il s'agit là aussi d'une tâche essentielle : comme le savent tous ceux que leurs activités amènent à manipuler des signes, on ne peut pas travailler avec des documents sans être amené à un moment ou à un autre à en faire des copies.

Créer, gérer, copier des documents : ces activités n'auraient aucune utilité si ces documents ne faisaient pas à un moment ou à un autre l'objet d'une exploitation, d'une consultation, de ce qu'il faut bien appeler une *lecture*. La question des rapports entre lecture traditionnelle et consultation de documents informatiques est une question très peu traitée, sinon sur le mode des lamentations : à en croire certains, l'ordinateur viendrait asséoir définitivement la domination de l'image télévisuelle. On assisterait à la lente, difficile et poignante agonie de la lecture (autant dire de la civilisation), étouffée par le triomphe insolent de l'image (de la barbarie). George Steiner, par exemple, a fait paraître l'année dernière un livre consacré à l'acte de lecture : *Passions impunies*, expression qui fait écho aux deux recueils d'essais que Valéry Larbaud a publiés dans les

années 20 sous le titre *Ce Vice impuni, la lecture*. En quatrième page de couverture et dans le chapitre préliminaire consacré au commentaire du tableau de Chardin *Un Philosophe occupé à sa lecture*, il annonce l'Apocalypse :

La culture sera de masse, sur écran et sans plus aucun support papier, en réseaux et en temps réel, conviviale et virtuelle : les Pythies de l'ère numérique tiennent chronique, celle de la mort annoncée de l'acte de lecture, qui, d'Homère à Mallarmé, a porté l'identité de l'Europe.<sup>2</sup>

À cette Apocalypse, il convient de résister, mais à la manière d'un personnage tragique, qui ne saurait que retarder magnifiquement l'inévitable :

[D]ans l'Occident démocratico-technique, pour autant qu'on puisse le dire, le sort en est jeté. L'in-folio, la bibliothèque privée, la familiarité avec les langues classiques, les arts de la mémoire appartiendront, chaque jour davantage, à une poignée de spécialistes. Le prix du silence et de la solitude augmentera. (L'ubiquité et le prestige de la musique tiennent précisément, pour une part, à la possibilité de l'écouter en compagnie. Une lecture sérieuse exclut même ses intimes.) Les dispositions et les techniques dont *Le Philosophe occupé de sa lecture* est le symbole sont déjà, au sens propre du terme, académiques. Elles sont l'apanage des bibliothèques universitaires, des archives et des bureaux de professeurs.<sup>3</sup>

Il est pourtant possible de trouver dans l'analyse de la pratique de l'informatique personnelle des éléments permettant de ne pas partager ce pessimisme. Comprenant mal l'étrangeté de l'ordinateur personnel, la rupture que sa pratique impose avec la

---

<sup>2</sup> George Steiner, *Passions impunies*, 1996. Traduction française par Pierre-Emmanuel Dauzat et Louis Évrard, Paris (Gallimard), 1997, 4<sup>e</sup> de couverture.

<sup>3</sup> *Ibid.*, p. 32.

consommation d'images télévisuelles, George Steiner et les auteurs qui vont dans son sens proposent avec la théorie de la mort du livre une vision de l'avenir qui n'est que partiellement (et partialement) exacte, et qui donc pourrait se révéler aussi fiable que celle que proposent les Sorcières à Macbeth.

Le premier élément qui vient à l'esprit, c'est que contrairement à l'écoute de la musique, ou au spectacle cinématographique ou télévisuel, l'informatique personnelle se pratique dans l'isolement, comme la lecture. Non pas qu'on ne puisse pas être une dizaine à la fois à regarder le même écran, ou qu'il n'existe pas des jeux vidéo qui se jouent à deux sur la même machine, chaque joueur contrôlant une partie de l'action avec quelques touches seulement du clavier. Mais ce sont là des pratiques aussi marginales que le piano à quatre mains ou le fait de lire par dessus l'épaule de quelqu'un. Une utilisation normale, confortable, de l'ordinateur personnel suppose par définition qu'une seule personne pilote la machine et voie s'afficher à l'écran les résultats de ses manipulations. On s'ennuie très vite face à un ordinateur quand on ne fait rien que regarder et qu'on n'a même pas, comme parfois face à un clavier de piano, la responsabilité de tourner les pages.

Certes, la recherche de solitude pose, il faut bien le dire, des problèmes considérables dans nos sociétés, que George Steiner a su repérer :

[Silence et isolement] sont largement inacceptables au regard des objectifs égalitaires et populistes des sociétés de consommation occidentales.<sup>4</sup>

Et effectivement, d'autres critiques virulents de l'informatique personnelle, comme par exemple le philosophe et urbaniste Paul Virilio, ne manquent jamais d'insister sur les effets dévastateurs qu'aurait celle-ci sur les couples et les relations sociales<sup>5</sup>. Mais cette

---

<sup>4</sup> *Ibid.*, p. 31.

<sup>5</sup> Cf. par exemple *La Vitesse de libération*, Paris (Galilée), 1995, pp. 130-134, et *Cybermonde, la politique du pire* Paris (Textuel), 1996, pp. 61-63.

recherche de solitude n'est quand même pas hors-la-loi et ne fait pas non plus — pas encore ? — l'objet de l'attention des psychiatres. Et chacun peut constater au jour le jour que l'informatique personnelle se développe, se pratique de plus en plus. Il faut bien pour cela que les individus trouvent le temps et les occasions de s'isoler.

Un des signes de ce développement est la grande croissance de l'Internet. La manière dont cette croissance a lieu, les activités qui la soutiennent, constituent le deuxième élément qui peut permettre de ne pas partager le pessimisme de George Steiner.

En effet, les pratiquants de l'informatique personnelle ressentent le plus souvent le besoin d'être reliés à un réseau de télécommunications prévu pour le transport des données. Or il apparaît qu'on paye le prix d'une connexion à l'Internet pour les mêmes raisons que les personnes qui savent lire et écrire payent l'acheminement des lettres, achètent des livres et des journaux ou investissent dans une carte de lecteur en bibliothèque. Le courrier électronique, application bien moins médiatisée que la consultation de pages multimédia sur le Web<sup>6</sup>, n'en est pas moins une de celles dont on fait le plus l'usage. Or — sauf manipulations arcanes permettant de faire transiter des images, sons, etc. par son intermédiaire — il sert à transmettre du texte à ses correspondants. Tout le monde a vu des reportages sur la vidéoconférence et la téléprésence, mais la quasi-totalité des conversations et correspondances se fait néanmoins par l'intermédiaire du langage écrit<sup>7</sup>.

Et que trouve-t-on sur un site Web ? Des pages multimédia, c'est-à-dire là aussi *surtout du texte*, contrairement aux idées reçues. Même si on recherche d'autres types de documents (par ordre de fluidité d'accès : images fixes, sons, logiciels, images animées),

---

<sup>6</sup> « World-Wide Web », traduit parfois par « toile d'araignée mondiale » ou « toile ». Il s'agit de la partie de l'Internet qui fonctionne comme un média de masse au sens de McLuhan.

<sup>7</sup> Ce qui pourrait, il est vrai, ne pas durer : la téléphonie par Internet, peu confortable mais aux prix imbattables, se développe rapidement, et le réseau pourrait à terme faire transiter plus de communications vocales qu'écrites.

il faut passer par les fourches caudines du texte écrit, qui structure aussi bien les sites eux-mêmes que les procédures de transmission de documents sur le réseau. Un type de textes que l'on y trouve mérite particulièrement d'être signalé, afin de montrer que l'ordinateur n'est pas l'ennemi du livre : il s'agit des œuvres qu'une organisation à but non lucratif appelée « Projet Gutenberg » numérise, stocke et propose gratuitement à la consultation sous forme électronique. Cette organisation s'est fixée pour objet de numériser avant le prochain millénaire un million de textes littéraires libres de droits d'auteurs — les textes mêmes dont George Steiner déplore la disparition dans *Passions impunies*. Pendant qu'il écrit sur la mort du livre, des passionnés de lecture et d'informatique agissent pour rendre disponible à tous un immense corpus d'œuvres littéraires.

Enfin, le dernier élément qui permet de ne pas être pessimiste sur l'avenir de la lecture se trouve dans l'analyse qu'on peut faire de certaines pratiques nouvelles. L'ordinateur personnel, du fait qu'il suscite l'existence de nouveaux types de documents « multimédia » (jeux vidéo, programmes de découverte pour les jeunes enfants sans texte écrit à l'écran), induit de nouveaux modes de consultation de documents qui *sont aussi des lectures*. Examinons l'une d'entre elles, la plus contestée, celle qu'intuitivement on voudrait considérer comme la plus liée à l'image et la plus éloignée du livre.

Il est difficile d'admettre a priori que la pratique du jeu vidéo est également une lecture. Surtout si on n'est pas soi-même adepte de la chose. Bien évidemment, jouer, ce n'est pas « la même chose » que lire : dire que le jeu vidéo est une lecture, c'est utiliser le mot « lecture » dans une extension métaphorique de son sens. Mais il s'agit là d'une métaphore solide, pleinement justifiée, car la pratique du jeu vidéo, contrairement à la consommation d'images télévisuelles ou cinématographiques, met en jeu les mêmes désirs de fuite, les mêmes compétences et autant de neurones que la lecture traditionnelle de romans, nouvelles, et autres formes de récits imprimés.

Il n'est certes pas aussi épanouissant de sauver le monde en détruisant 600 vaisseaux aliens par heure que de faire l'effort de comprendre les subtilités de la philosophie de Spinoza, mais un jeu comme *Myst* ou *Alone in the Dark* soutient la

comparaison avec un roman policier parmi les meilleurs (Agatha Christie, Dashiell Hammett...), et la pratique assidue de *Civilization*, *Sim City*, *Command & Conquer* ou *Harpoon* apprend au moins autant de choses que bien des cours et des manuels d'économie et de stratégie.

La pratique des jeux tels que *Myst* ou *Alone in the Dark*, avec structure narrative combinatoire élaborée inspirée du jeu de rôle fantastique<sup>8</sup>, est celle qui se rapproche le plus de la lecture de roman. Il y a ici recherche de la part du joueur, comme de la part de l'amateur de romans, d'une fuite de longue durée dans un monde imaginaire, d'une « immersion » aussi convaincante que possible ; dans ce type de jeu, on ne recherche cependant pas des scénarios aussi ouverts que dans cet autre type d'immersion que sont les simulations : les scénarios sont structurés, ils comportent une narration — une histoire qu'on se raconte au présent et avec une structure narrative combinatoire, alors que celles des livres et des films se racontent au passé avec une structure narrative linéaire, mais une histoire quand même.

On a également vis-à-vis d'un jeu vidéo la même distance que vis-à-vis d'un livre : on s'immerge dans le monde imaginaire proposé aussi profondément qu'on le souhaite ou on prend les distances qu'on souhaite prendre, alors que les effets sonores du cinéma contemporain contraignent dans une large mesure à ne pas prendre de distance du tout. On sort du jeu à sa guise, sans rendre de compte à personne, et on recommence

---

<sup>8</sup> C'est-à-dire surtout de *Dungeons & Dragons*, jeu créé en 1974 par Dave Arneson et Gary Gygax, qui a donné lieu à une série de fictions combinatoires traduites et publiées en France sous l'appellation « livre dont vous êtes le héros ». En France également, l'Oulipo (*Ouvroir de littérature potentielle*) s'est fait le précurseur de la littérature à structure narrative combinatoire. Cf. Les travaux de François le Lionnais (« Une Nouvelle policière en arbre »), Raymond Queneau (« Un Conte à votre façon ») et Paul Fournel (« L'Arbre à théâtre, comédie combinatoire ») in OULIPO, *La Littérature potentielle*, Paris (Gallimard), 1973, pp. 276-285. Cf. aussi la section « Oulipo et informatique », in OULIPO, *Atlas de littérature potentielle*, Paris (Gallimard), 1981, pp. 297-331, avec des textes de Paul Fournel, Paul Braffort et Italo Calvino.

à jouer à sa guise aussi — ce que ne permettent pas les contraintes horaires d'une projection publique ou d'une diffusion à la télévision. L'existence d'une structure narrative combinatoire induit l'interactivité, mot à la mode mais néanmoins porteur d'un sens précis. On subit les images des films alors qu'on interagit avec les images et le texte des jeux vidéo, parce qu'il faut faire des choix pour que l'action avance. On « dialogue » avec le jeu comme avec un texte de roman policier : il y a des notes à prendre, des indices à repérer, des situations à interpréter avec finesse, des énigmes à résoudre. Mieux même : quand dans un roman policier on ne résout pas les énigmes, le détective s'en charge. Dans le jeu vidéo, quand on est paresseux ou incompetent, l'action n'avance plus, ou alors la structure narrative mène à une sortie de l'histoire sur un échec. On ne peut pas se contenter de se laisser porter nonchalamment par la combinaison de textes, de sons et d'images affichés à l'écran et diffusés par les hauts parleurs de la machine. Le joueur qui entre dans la fiction se doit d'être actif et intelligent, faute de quoi les parties les plus intéressantes du récit lui resteront inaccessibles.<sup>9</sup> Bref, pour réussir un jeu, il faut se l'approprier, tout comme pour réussir une lecture il faut s'approprier le texte. Les partisans les plus enthousiastes de la structure combinatoire telle qu'on la rencontre dans les jeux vidéo et l'hypertexte disent même que celle-ci donne lieu à l'apparition de formes de pensée nouvelles, non contraintes par la linéarité du texte ordinaire. C'est peut-être exact. Il faudra pour cela se concrétiser que des habitudes nouvelles de lecture des documents en profondeur remplacent la superficialité du « surf » sur la vague de l'information, tant vanté et monté en épingle en tant qu'attitude « cool » avec laquelle il faut parcourir les sites de l'Internet.

Toujours est-il que si même dans le jeu vidéo on retrouve la lecture, en dépit de l'intuition première qui voudrait que ces jeux en soient éloignés au point de venir parachever l'emprise de l'image sur les esprits, et si cette lecture est plus proche de la

---

<sup>9</sup> Sauf bien sûr s'il triche. Certains magazines et sites Internet se font une spécialité de publier les solutions de jeux difficiles.

lecture d'un livre que de ce qu'on appelle déjà à raison la « lecture » d'un tableau, d'un film ou d'une œuvre musicale, c'est bien que la pratique de l'informatique personnelle se constitue comme une forme nouvelle de la lecture et de l'écriture, et que donc ses productions culturelles, ses mondes imaginaires, sont susceptibles d'analyse avec les méthodes de la critique littéraire.

La littérature comparée, discipline qui a déjà pour domaine les relations qu'entretiennent les arts de l'écrit avec les autres arts, est *a priori* le cadre approprié pour mener les premières études. Et on aurait tort de croire que c'est en tant que discipline prétexte, destinée à permettre aux universitaires des départements de littérature de se mêler de domaines qui ne les regardent pas. Le travail entrepris ici est peut-être précurseur et atypique, mais il n'est pas révolutionnaire. Si la pratique de l'informatique personnelle se constitue comme une forme nouvelle de la lecture et de l'écriture, alors les jeux vidéo qui se présentent sous forme de récits à structure narrative combinatoire sont une forme nouvelle de littérature<sup>10</sup> — une littérature « multimédia », mais dans la structure profonde de laquelle on trouvera toujours du texte écrit, même si aucun caractère alphabétique n'apparaît à l'écran. Et les environnements mêmes qui servent de cadre à ces jeux sont aussi une forme nouvelle de littérature, quel que soit le nom qu'on leur donne : mondes fictifs, mondes secondaires, mondes imaginaires ou — nous y voilà — mondes virtuels.

Cette dernière affirmation ne va pas de soi, aussi est-il utile de passer par un exemple à valeur démonstrative afin de lui donner du poids. John Ronald Reuel Tolkien (1892-1973) est connu comme l'auteur de trois ouvrages situés dans le même monde fictif de sa création — habituellement appelé « Middle Earth » (« la Terre du Milieu »), alors que lui-même lui donne le nom d'*Arda*. Ces ouvrages sont *The Hobbit* (*Bilbo le Hobbit*, roman pour enfants paru en 1937), *The Lord of the Rings* (*Le Seigneur des Anneaux*, roman-conte de fées pour adultes, trilogie parue en 1954-55) et *The*

---

<sup>10</sup> Il serait par ailleurs pour le moins très difficile de trouver un jeu, vidéo ou traditionnel, qui ne comporte pas au moins un embryon de structure narrative combinatoire.

*Silmarillion* (*Le Silmarillion*, recueil de récits prétendument mythologiques, publié par son fils Christopher en 1977). L'envergure et la cohérence de ces ouvrages, qui vont bien au-delà de ce qu'on trouve habituellement dans les œuvres de fantastique et de science-fiction et qui sont universellement reconnues, sont dues à un travail de préparation qui va lui aussi bien au-delà de ce qu'est couramment ce type de travail.

Le processus est le suivant : Tolkien, professeur de linguistique à l'université d'Oxford, s'est d'abord « amusé » dès les années 20 à créer des langages fictifs. Il a ensuite inventé, s'inspirant très largement des mythologies nordiques, saxonnes et slaves, des personnages censés parler ces langages : elfes, nains, dragons... Après quoi, il a fabriqué un monde pour ces personnages, s'inspirant là aussi des mêmes mythologies. Monde fait de cartes, de dessins, de récits divers souvent inachevés. Tolkien avait pour ambition d'écrire la mythologie que l'Angleterre n'a jamais eue, contrairement à la Grèce ou à l'Islande. Les ouvrages publiés ou achevés de son vivant sont des « produits dérivés » de ce monde de fiction, mais *l'œuvre littéraire véritable*, sur laquelle il n'a jamais cessé de travailler jusqu'à sa mort, *est bien le monde en lui-même*. C'est bien cela qui justifie la publication, encore en cours sous la direction de Christopher Tolkien, de fragments écrits de sa main : contes et récits inachevés, puis dessins griffonnés sur des carnets, variantes de récits publiés, portions de récits à peine initiés. C'est cela aussi qui explique que des auteurs différents puissent publier d'autres produits dérivés (activité d'ailleurs fort rentable financièrement tant la Terre du Milieu exerce un attrait sur les imaginations) : pastiches, films, livres-jeux à structure narrative combinatoire, jeux de rôle, jeux vidéo, cartes postales, etc.

On voit bien à travers cet exemple que les mondes virtuels sont donc en eux-mêmes objets d'étude valide pour la critique littéraire, qui peut les rattacher à son domaine comme elle a également rattaché le théâtre, en prenant garde néanmoins de ne pas faire de ce rattachement une annexion pure et simple. Elle peut tenir un discours valable sur ce sujet qui la concerne, mais ce discours doit prendre garde à ne pas devenir totalitaire. D'autres disciplines pourront tout aussi légitimement tenir un discours

théorique sur les mondes virtuels, tout comme les conservatoires et metteurs en scène sont aussi habilités que l'Université à tenir un discours théorique sur le théâtre.

Ces préliminaires étant posés, entrons un peu plus avant dans le vif du sujet : qu'est-ce que la critique littéraire peut donc pour l'instant avoir à dire des mondes virtuels ? Eh bien, l'hypothèse qui semble être la plus féconde consiste à voir en ces lieux des paradis artificiels, des « drogues électroniques ». Elle fait l'objet des pages suivantes.

## Deuxième Partie

# Les mondes virtuels, nouveaux paradis artificiels

L'ordinateur personnel est, on l'a vu, une machine polymorphe : machine à écrire, labo photo, studio de création musicale, bibliothèque personnelle, machine à copier, livre interactif, etc. Il pourrait bien être simultanément *drogue électronique*, sur le modèle des produits encensés par le mouvement psychédélique — mescaline, LSD, etc. —, du fait qu'il est un moyen de fuite vers ces paradis artificiels particulièrement séduisants que se révèlent déjà être les mondes virtuels. Séduisants, ils le seront de plus en plus au fur et à mesure que les technologies à la disposition des pratiquants de l'informatique personnelle rendront l'expérience de l'immersion dans un environnement logiciel plus convaincante et déréalisante.

Pour l'instant, les mondes virtuels sont accessibles à la grande majorité des utilisateurs par l'intermédiaire d'une machine avec clavier et écran plat. Il est possible de simuler le déplacement dans un monde imaginaire, d'y « naviguer » comme on dit, mais l'image affichée à l'écran a encore un cadre, comme celles auxquelles est habituée la culture occidentale avec les tableaux, les miroirs, le cinéma et la télévision. Le désir de passer de l'autre côté du miroir se heurte à quatre segments de lignes droites qui forment le rectangle fort contraignant dont nous avons l'habitude. Or cette limite, que notre culture a toujours connue, disparaît avec la nouvelle génération de matériel, bien peu répandue encore pour des raisons de coût, mais déjà inventée et mise au point : le casque de réalité virtuelle. Ce casque intègre un écran par œil, dont l'utilisateur ne voit normalement pas les limites inférieure, supérieure et latérales. Les deux écrans sont synchronisés de manière à afficher des images stéréoscopiques : ce que voit l'œil droit est légèrement décalé par rapport à ce que voit l'œil gauche et chaque œil ne voit que ce

qui est censé se trouver dans sa partie du champ visuel. L'image affichée dépend de la position et de l'orientation du casque. Le casque comporte également un haut-parleur par oreille et isole celui qui le porte des lumières et sons provenant du milieu ambiant.

Avec la « navigation » dans les mondes imaginaires et la disparition du cadre, ce sont deux limites fondamentales imposées jusqu'à présent à l'expérience humaine qui tombent : il devient possible dans une certaine mesure de se croire de l'autre côté du miroir. Ce qui fait vaciller le mécanisme de dénégation qui est selon Freud la réaction de l'homme face à la fiction. Le célèbre « je sais bien que ce n'est pas vrai, mais quand même »<sup>11</sup> s'écrirait plutôt : « je sais bien que ce n'est pas vrai, **MAIS QUAND MÊME !!** ». Suivant le sujet, le moment, la qualité du logiciel et d'autres facteurs divers, la première partie de la formule freudienne pourrait aller jusqu'à disparaître dans l'illisible.

Ce type de casques est ce qu'on sait faire de mieux actuellement pour proposer une immersion réaliste. Il est déjà possible de l'utiliser en revêtissant également un ou deux gants à retour d'effort, afin de pouvoir ressentir par exemple la résistance au déplacement que sont censés offrir certains objets représentés à l'image. Néanmoins, le réalisme absolu dont rêvent les techniciens est encore un objectif bien lointain, car si ce matériel fait disparaître des limites, il a lui aussi les siennes. Son poids n'est en effet jamais négligeable, ce qui porte atteinte à l'impression de réalisme, et, chez de nombreux utilisateurs, le conflit entre les informations amenées au cerveau par les yeux et celles qui sont amenées par l'oreille interne provoque des nausées.

On annonce parfois pour un avenir relativement proche (début du XXI<sup>e</sup> siècle) une combinaison à retour d'effort, qui envelopperait tout le corps et transmettrait à la peau, en plus d'une force de résistance au mouvement permettant de simuler l'apparence tactile des objets, diverses sensations comme le chaud ou le froid. Le fait que cette combinaison soit censée envelopper *tout* le corps fait beaucoup rêver certains

---

<sup>11</sup> Pour une discussion de cette phrase, en référence à l'article de Freud sur la dénégation daté de 1927, cf. l'essai d'Olivier Mannoni : « Je sais bien, mais quand même », dans son livre *Clefs pour l'Imaginaire ou l'Autre Scène*, Paris (Seuil – Champ freudien), 1969.

milieux d'avant-garde à la possibilité d'avoir des relations sexuelles à distance avec des personnes équipées de matériels compatibles, ou même avec des personnages de fiction aux mouvements et paroles gérées par l'ordinateur<sup>12</sup>. Mais dans l'état actuel des connaissances, les obstacles techniques à la fabrication de tels matériels et expériences semblent insurmontables.

Et donc scientifiques et écrivains de science-fiction imaginent déjà d'autres voies pour accommoder l'homme aux mondes virtuels. Pat Cadigan, par exemple, dans *Synners*<sup>13</sup>, et William Gibson, dans *Neuromancer*<sup>14</sup>, envisagent la réalisation de « prises biologiques », sur le modèle des actuelles prises de courant, positionnées sur la tête du sujet et destinées à court-circuiter les sens en établissant un échange d'influx nerveux directement entre le cerveau et l'ordinateur. Hans Moravec, scientifique de renom, roboticien au MIT, envisage pour 2030 environ le téléchargement de l'esprit du sujet dans l'ordinateur par le biais d'une copie logicielle de son cerveau<sup>15</sup>.

On a bien sûr beau jeu de démontrer que cette quête du réalisme absolu est un fantasme « New-Age » qui se heurte presque certainement à des difficultés scientifiques et techniques insurmontables. C'est ce que fait en particulier Mark Dery dans *Escape Velocity*<sup>16</sup>. Mais il n'est pas question ici d'entrer dans ce débat, qui n'est que

---

<sup>12</sup> Cf. Mark Dery, *Escape Velocity, Cyberculture at the End of the Century*, New York (Grove Press), 1996, chapitre 5. Traduction française par Georges Charreau, *Vitesse virtuelle, la cyberculture aujourd'hui*, Paris (Éditions Abbeville), 1997.

<sup>13</sup> Pat Cadigan, *Synners*, New York (Bantam Books), 1991. Traduction française par Jean Bonnefoy, *Les Synthétiques*, Paris (Denoël - Présence du futur) 1993.

<sup>14</sup> Gibson, William : *Neuromancer*, New York (Ace Books), 1984 ; Traduction française par Jean Bonnefoy : *Neuromancien*, Paris (La Découverte), 1985.

<sup>15</sup> Hans Moravec, *Mind Children, the Future of Robot and Human Intelligence*, Cambridge, Massachusetts (Harvard University Press), 1988. Traduction : *Une Vie après la vie : les robots, avenir de l'intelligence*, Paris (Odile Jacob), 1992.

<sup>16</sup> *Op. cit.*, pp. 325-332 de la traduction (conclusion de l'ouvrage).

l'équivalent contemporain d'une querelle d'artilleurs du XIX<sup>e</sup> siècle réagissant à l'œuvre de Jules Verne en glosant sur le diamètre du canon et le type d'explosifs à utiliser pour envoyer un homme sur la Lune. Ce ne sont pas là en effet des considérations propres à intéresser le critique littéraire. Ce qui compte d'un point de vue culturel, ce n'est pas la faisabilité technique de tel ou tel projet, mais ce qui s'y révèle sur le désir humain.

D'autant plus qu'atteindre au moyen d'une solution technique un niveau de réalisme tel qu'on ne saurait distinguer entre réalité vraie et réalité virtuelle n'a aucune espèce d'importance. Car simuler n'est pas copier<sup>17</sup>. L'ordinateur est bien loin de l'objectif qu'on lui donne souvent, qui est de penser comme un cerveau humain<sup>18</sup>. Il est même probable qu'il n'atteindra jamais cet objectif. Et pourtant ce cerveau électronique primitif bat aux échecs le champion du monde de la spécialité, qui croit à un trucage car il pense reconnaître dans son jeu une stratégie humaine, et pourtant des programmes à la structure fort peu évoluée arrivent déjà à satisfaire sous certaines conditions aux critères du test de Turing et à se faire passer pour des personnes<sup>19</sup>. C'est cela qui doit nous interpeller : quelle est la logique qui fait que l'esprit humain ne demande qu'à se laisser tromper et entraîner par une fiction ? L'hypothèse posée ici est qu'il s'agit d'une logique basée sur un désir de fuite et une recherche de satisfactions, autrement dit d'une logique de drogue. On est dans cette logique de drogue simplement quand on répond au désir subjectif de l'utilisateur : à partir du moment où *les satisfactions offertes par le*

---

<sup>17</sup> C'est l'argument principal de *Gödel, Escher, Bach* de Douglas Hofstadter, tour de force intellectuel remarqué bien au delà des milieux informatiques l'année de sa publication (1980).

<sup>18</sup> Cf. John Casti, mathématicien américain, auteur de *Paradigmes perdus* (InterÉditions, 1991), cité par Pierre Barthélémy in « Les ordinateurs ont du mal à apprendre à penser », *Le Monde*, 3 septembre 1997, p. 21 : « Des programmes peuvent produire des résultats d'apparence intelligente dans un domaine très limité, mais hors de celui-ci, un abîme les sépare de ce qu'on pourrait même charitablement appeler la pensée. »

<sup>19</sup> Cf. Pierre Barthélémy, « Le QI des machines parlantes s'améliore », *Le Monde*, 3 septembre 1997, p. 21. Cf. aussi Mark Dery, *op. cit.*, pp 226-227 de la traduction (au sujet du programme *LULU*).

*virtuel deviennent plus gratifiantes que les satisfactions offertes par le réel.* Pour certaines personnes, le monde imaginaire des romans fonctionne de cette manière, car l'agencement des mots et des phrases suffit à créer un effet de réel. Pour les cinéphiles, les mondes imaginaires des films sont des paradis artificiels où il est satisfaisant de fuir lors des projections. L'ordinateur tel qu'il existe maintenant amplifie ce type de phénomènes. Sans attendre l'hypothétique perfection technique dans l'imitation du réel qu'on nous annonce pour le milieu du XXI<sup>e</sup> siècle, ses mondes virtuels sont dès maintenant un formidable défi lancé à la face des sociétés contemporaines, qui dans les années 60 et 70 ont combattu avec succès le mouvement psychédélique non parce que les drogues dont celui-ci se faisait l'avocat étaient dangereuses pour le corps, mais précisément parce qu'il leur était reproché de séduire la jeunesse avec une logique similaire<sup>20</sup>. À l'époque, on a jugé intolérable les conséquences du fait que, pour une portion significative de la population, les satisfactions offertes par le LSD étaient (ou semblaient ? — mais *lorsqu'il est question de satisfactions c'est la même chose !*) plus gratifiantes que les satisfactions offertes par le réel.

C'est ce que se rappelle Jerry Garcia, guitariste du groupe de rock psychédélique The Grateful Dead, c'est-à-dire membre d'un milieu où la consommation de LSD était chose courante, lorsqu'il se demande à propos de la réalité virtuelle, dans la remarque citée en épigraphe, « ce qu'ils vont faire avec ce truc-là ». Timothy Leary, figure de proue du mouvement psychédélique, a lui aussi fait le rapprochement, lorsqu'il a déclaré : « Le PC<sup>21</sup> est le LSD des années 90 »<sup>22</sup>. Les adversaires les plus perceptifs de la cyberculture ont eux aussi remarqué des similitudes entre mondes virtuels et drogues.

---

<sup>20</sup> Historique précis in Antonio Escotado, *Histoire élémentaire des drogues*, Paris (Éditions du Léopard), 1995, traduit de l'espagnol par Abel Gerschenfeld, ch.15, pp. 155-169.

<sup>21</sup> PC = Personal Computer = ordinateur personnel.

<sup>22</sup> Timothy Leary, *Chaos & Cyberculture*, Berkeley (Ronin Publishing), 1994, traduction française par Lise-Éliane Pomier et Lamia Darragi : *Chaos et cyberculture*, Paris (Éditions du Léopard), 1996, 4<sup>e</sup> page de couverture.

Comme Mark Dery, pourtant issu de ses rangs, qui écrit : « Si la religion est l'opium du peuple, et le marxisme l'opium des intellectuels, alors le cyberspace<sup>23</sup> est l'opium de l'homme schizoïde du XXI<sup>e</sup> siècle, écartelé qu'il est entre son corps et son esprit. »<sup>24</sup> (noter le changement de drogue : quand on veut tuer son chien...). Ou comme le journaliste québécois Bernard Schütze, qui écrit à propos d'*Osmose*, monde virtuel de Char Davies<sup>25</sup> :

Un retour au paradis perdu en prenant la fuite en avant de la réalité virtuelle, c'est finalement cela qui est proposé dans le monde d'*Osmose*. (...) Cette pensée techno-mystique ouvre la porte à un dangereux abandon du réel par une élite qui se retire définitivement dans un ailleurs dont les contours sont encore difficiles à cerner. Il faut faire appel à une autre géographie du virtuel.<sup>26</sup>

Logique de drogue, mais sans drogue chimique à interdire : c'est peut-être bien un triomphe de la culture psychédélique qui s'annonce avec les mondes virtuels, qui seront les paradis artificiels du siècle à venir par la grâce de la machine et de la littérature. *Et de la littérature*, car plus que la puissance de calcul des ordinateurs et la définition des écrans, c'est le langage qui construit ces mondes, ce sont les métaphores qui les structurent qui les rendent convaincants, intéressants, séduisants. S'ils nous viennent

---

<sup>23</sup> C'est-à-dire le virtuel. Sur le mot « cyberspace », cf. *infra*. pp. 22-23.

<sup>24</sup> Cf. Mark Dery, *op. cit.*, p. 265.

<sup>25</sup> *Osmose*, de Char Davies, artiste canadienne, est un monde virtuel présenté par son auteur comme une œuvre d'art itinérante. Il nécessite un matériel informatique bien plus puissant qu'un simple ordinateur personnel de la fin des années 90 pour fonctionner et a été présenté, en 1995, 1996 et 1997, lors de plusieurs manifestations artistiques liées à l'informatique, en Amérique du Nord et en Europe.

<sup>26</sup> « La Tentation de la techno-mystique », in *INTER ART ACTUEL*, n° 64, février 1996. (*INTER ART ACTUEL* [nom d'origine *Intervention*] est publiée à Québec par Les Éditions Intervention depuis 1978 — ISSN 0825-8708 — courrier électronique : [revueinter@accent.net](mailto:revueinter@accent.net).)

surtout des États-Unis, c'est plus pour des raisons culturelles qu'à cause d'une supériorité technique sur le vieux continent en matière d'informatique.

Il est possible de comprendre pourquoi en comparant la télématique française (le Minitel) et la télématique internationale d'inspiration américaine (l'Internet) sur un point de vocabulaire particulièrement révélateur. Dans l'optique française, on *se connecte* à un *serveur* ou à un *service* Minitel. Dans l'optique américaine, on *va* sur un *site* Internet, on *navigate* ou on *surfe* sur le réseau d'un *endroit* à l'autre. La référence au lieu, à l'espace, agit au moins aussi efficacement sur l'esprit que la capacité technique à afficher une partie de cet espace de manière réaliste sur des écrans en couleurs. Les métaphores spatiales sont venues naturellement aux Américains, et pas aux Français, car dans la culture américaine la *frontière* est une notion centrale. Le mythe de la conquête de territoires nouveaux à l'Ouest a forgé le pays, puis, quand il n'est plus resté que les territoires inhospitaliers de l'Alaska à conquérir, le président Kennedy a lancé dans son discours d'investiture de janvier 1960 l'idée de la « nouvelle frontière » : l'ambition de l'Amérique et des Américains devait être à partir de ce moment-là de conquérir des territoires sur la maladie, sur la pauvreté et de se lancer dans la conquête de l'espace intersidéral (avec une arrière-pensée, bien sûr : arriver sur la Lune avant les Russes, mais celle-ci n'est finalement qu'anecdotique). L'espace que par métaphore on dit exister dans les ordinateurs, le « cyberspace », est maintenant devenu le nouveau *territoire* à conquérir, et c'est tout à fait logiquement que la plus importante organisation qui fédère les pratiquants de l'informatique personnelle en réseau, co-fondée par John Perry Barlow, autre membre du Grateful Dead, et qui a pour projet principal la défense des droits de l'homme sur ce nouveau territoire, s'appelle l'Electronic Frontier Foundation (EFF), c'est-à-dire si on doit traduire la Fondation<sup>27</sup> de la *Frontière Électronique*.

---

<sup>27</sup> Ce mot, en anglais américain, particulièrement dans les milieux de l'informatique, évoque inmanquablement la trilogie du même nom écrite dans les années 50 par Isaac Asimov, trilogie qui est elle-même une réécriture science-fictionnelle et messianique du mythe de la frontière.

Dans cette perspective, inventer le mot « cyberspace », c'est faire œuvre d'ingénieur, car ce mot est aussi indispensable qu'un plastique nouveau ou un microprocesseur performant à la mise au point de machines telles que le casque de réalité virtuelle. Or, le mot « cyberspace » n'est pas l'invention d'un ingénieur, mais d'un écrivain. Il n'est pas apparu pour la première fois dans un congrès scientifique, une publicité ou un rapport parlementaire mais dans une œuvre de fiction : *Neuromancer*, de William Gibson<sup>28</sup>. Bien entendu, l'apparition de ce mot est tellement logique dans la culture américaine que si William Gibson n'avait pas forgé ce néologisme, on l'aurait vu peu de temps après dans un autre texte. Mais cela se serait peut-être fait de manière moins percutante. En effet, le cyberspace est dans ce roman un outil de rébellion<sup>29</sup>, nanti d'une définition psychédélique (« hallucination consensuelle » à laquelle on a accès par l'intermédiaire d'un équipement électronique qui sépare la conscience du corps<sup>30</sup>). William Gibson a donc droit à notre gratitude, car les mots changent autant la vie que les progrès technologiques et scientifiques bruts. Sans le mot « cyberspace », il n'y aurait pas de mondes virtuels, rien que des services télématiques, et sans la définition du premier chapitre de *Neuromancer*, les mondes virtuels n'apparaîtraient pas aussi clairement qu'ils ne le font maintenant comme des paradis artificiels.

On voit bien à travers cet exemple que la littérature est au centre du progrès technologique. Il y a en effet un continuel mouvement de va-et-vient entre textes littéraires et progrès des objets mis au point par la science et la technologie. Les

---

<sup>28</sup> Si on veut être très précis, il faut signaler que Gibson a utilisé pour la première fois ce mot dans une nouvelle écrite et publiée peu de temps avant la parution de *Neuromancer* : il s'agit de « Burning Chrome » (« Gravé sur Chrome »), nouvelle-titre de son recueil de 1986 (cf. note 32, *infra*). Mais dans cette nouvelle, « Cyberspace » est un nom propre, le nom commercial d'un modèle d'ordinateur. Ce n'est que dans *Neuromancer* que le mot devient nom commun et est défini.

<sup>29</sup> Cf. résumé de l'intrigue, *infra*, quatrième partie, pp. 48-51. La maîtrise du cyberspace sert à cette transgression essentielle qu'est l'émancipation de l'intelligence artificielle Wintermute.

<sup>30</sup> William Gibson, *op. cit.*, p. 8 de la traduction française.

scientifiques lisent beaucoup de science-fiction, ainsi que le confirme par exemple Laure Garcia dans un numéro récent du *Nouvel Observateur* :

« Aujourd’hui, qui sont les familiers de ces mondes futuristes ? Traditionnellement les lecteurs — et auteurs — de cet imaginaire prospectif sont des scientifiques. Maintenant souvent informaticiens, ils gravitent dans le multimédia. Plutôt masculin, le lecteur type est jeune, majoritairement trentenaire, (...) [fréquemment] bilingue. »<sup>31</sup>

Les auteurs de science-fiction, pour leur part, connaissent sur le bout des doigts l’actualité scientifique et technique : Bruce Sterling, autre auteur de science-fiction à la réputation internationale, écrit de William Gibson :

« [Il] est un fervent lecteur de ce que J. G. Ballard a pertinemment baptisé la “littérature invisible” : ce flot envahissant de rapports scientifiques, documents officiels et publicités spécialisées qui modèle notre culture en dessous du niveau de perception consciente »<sup>32</sup>

Les métaphores utilisées dans le discours scientifique et les textes littéraires *sont* du progrès technologique, et les objets portent la trace des histoires qui leur ont donné naissance. William Gibson est en ce sens un immense ingénieur. Marginalisation de la littérature, mort de la lecture, combat perdu d’avance, déclin, décadence, dit-on souvent. Mais les écrivains sont encore aux avant-postes de la société ; à l’aube du XXI<sup>e</sup> siècle, le roman est encore susceptible d’infléchir le cours des progrès techniques et humains.

---

<sup>31</sup> Laure Garcia, « Un Été à mourir d’effroi », in *Le Nouvel Observateur*, n° 1707 (24-30 juillet 1997), p. 72.

<sup>32</sup> Bruce Sterling, préface à William Gibson, *Burning Chrome*, New York (Ace Books), 1986, traduction française par Jean Bonnefoy : *Gravé sur Chrome*, Paris (J’ai Lu), 1987, p. 10.

Or cette littérature contemporaine, qui change le monde, bénéficie de très peu d'attention de la part de la plupart des critiques littéraires, qui considèrent encore que des romans publiés sous l'étiquette science-fiction, par des éditeurs spécialisés en science-fiction, appartiennent à un sous-genre qui ne saurait prétendre au sérieux. On n'accepte de traiter de science-fiction que quand on n'a pas le choix, lorsqu'un auteur dûment étiqueté « écrivain de littérature générale », un Huxley ou un Orwell, se sert des conventions du genre pour écrire une utopie négative. Y a-t-il des raisons intellectuelles valables à cette exclusion de fait de la science fiction du champ des études littéraires ? Ou faudrait-il plutôt y voir l'effet d'un conformisme social, dû au fait que la science-fiction est à l'origine une littérature populaire ? Tout se passe comme si les critiques se comportaient un peu comme les membres de la bonne société argentine, qui n'écourent du tango que lorsqu'il est aseptisé par une interprétation classique : piano seul ou orchestre symphonique, cherchant sans cesse à oublier que cette musique vient des bordels et qu'elle se joue en formation hybride avec bandonéon et guitare.

Pourtant, la science-fiction est maintenant une littérature sophistiquée, tout comme la musique des quartiers chauds de Buenos-Aires a été profondément renouvelée et propulsée à l'avant-garde par des musiciens de génie comme Astor Piazzolla ou Jorge Cardoso. Elle offre un point de vue irremplaçable sur la version contemporaine de problèmes qui se posent sans cesse à l'être humain. Elle sait en particulier mettre en scène les enjeux culturels, politiques et éthiques liés aux nouvelles technologies. En outre, personne mieux que les écrivains ne parle de l'écriture. C'est pourquoi, si on se rappelle que les mondes virtuels sont aussi une forme nouvelle de littérature, il va être intéressant de voir ce que les écrivains, aussi bien ceux « de science-fiction » que ceux de « littérature générale » qui font une excursion dans le genre, ont à dire des mondes virtuels dans leurs œuvres. En tant qu'écrivains aussi bien qu'en tant que connaisseurs de la science et de ses effets sur l'homme, ils sont *a priori* les plus qualifiés à l'heure actuelle pour en parler.

## Troisième Partie

# Enjeux

Les écrivains à considérer sont ceux qui sont désignés ici, faute de mieux, par l'appellation « écrivains des mondes virtuels ». Ils sont ces écrivains dont certains romans et nouvelles constituent un corpus cohérent parce qu'ils traitent des mondes virtuels sur ordinateur autrement que de manière anecdotique, parce que ce thème constitue un élément indispensable au fonctionnement de chacune des œuvres considérées — disons pour le moins indispensable à l'intrigue. Ainsi définie, l'appellation « écrivains des mondes virtuels » inclut le mouvement cyberpunk, un mouvement littéraire américain qui a un temps été organisé en tant que tel, mais elle offre l'avantage de ne pas s'y limiter. Elle recouvre aussi des auteurs venant d'autres nationalités et horizons littéraires, et qui ont en commun de traiter le même sujet à travers le même médium : l'œuvre de fiction. Elle exclut en revanche la plupart des auteurs d'utopies et de dystopies : les mondes virtuels sont des réalités qui existent parallèlement à la réalité de notre monde, ils ne sont pas des versions de cette réalité transformée par un progrès technologique ou par un projet politique arrivé à terme. En raison des compétences linguistiques réduites de l'auteur de ces lignes, on limitera arbitrairement le corpus considéré aux domaines anglo-saxons et français, n'incluant des auteurs d'autres domaines linguistiques que pour leurs œuvres qui auront fait l'objet d'une traduction en français ou en anglais. Il semble pour l'instant que seuls des romans et nouvelles publiés après 1980 correspondent aux exigences de la définition, mais il serait bien sûr imprudent d'exclure du corpus sans autre forme de procès des œuvres antérieures, peut-être même très antérieures, qui, sans mentionner explicitement l'ordinateur, traiteraient par exemple de « machines à rêver » et/ou de mondes oniriques. *La Tempête*, de Shakespeare, vient tout de suite à l'esprit. Le Pays des Merveilles ou

l'Autre Côté du Miroir dépeints par Lewis Carroll pourraient bien à la limite être des mondes virtuels dignes d'intérêt dans notre perspective. Et il ne faut pas non plus oublier l'œuvre gigantesque de Philip K. Dick, le maître de l'écriture des mondes parallèles non-informatiques<sup>33</sup>.

Le mouvement cyberpunk est un mouvement littéraire américain rattaché à la science-fiction. Le mot qui le désigne est porteur de nombreuses ambiguïtés, la moindre d'entre elles n'étant pas qu'il est d'origine journalistique et que les auteurs « cyberpunks » se sont vu imposer une appellation qu'ils n'avaient pas choisie.

On considère généralement que le mot « cyberpunk » a été utilisé pour la première fois en 1982 pour décrire un mouvement littéraire dans la revue *Isaac Asimov's Science Fiction Magazine* par Gardner Dozois, journaliste américain, écrivain et critique de science-fiction, membre du comité de rédaction de ladite revue, mais qui ne faisait pas, pour sa part, partie du mouvement qu'il désignait ainsi. Ce mot a une étymologie tout à fait simple : il combine « cyber », désignation courte de tout ce qui a quelque chose à voir avec les ordinateurs, et « punk », autrement dit « ordure », lie de la société, marginal rebelle et agressif, en référence au punk en tant que mouvement musical dans le cadre du rock entre 1976 et 1979.

Avant de se voir imposer ce nom — dont l'étymologie est trompeuse : elle ne rend compte qu'imparfaitement des thèmes abordés par les auteurs étiquetés comme tels —, ce mouvement littéraire, né à la fin des années 70, n'en avait pas. Ses membres l'appelaient simplement « le mouvement », et le critère d'appartenance était simplement le fait de collaborer à une « revue » confidentielle intitulée *Cheap Truth* (« La vérité pas chère »), un samizdat d'une page à parution irrégulière publié par Bruce Sterling. Les articles étaient écrits par de jeunes écrivains, dont Rudy Rucker, Lewis Shiner et John Shirley, mais n'étaient pas signés.

---

<sup>33</sup> Néanmoins, ces œuvres de Shakespeare, Carroll et Dick doivent-elles faire partie du corpus ? Ce n'est pas certain du tout. On hésite encore beaucoup à les y inclure, afin d'éviter le risque de se disperser.

En vingt ans de carrière<sup>34</sup>, Bruce Sterling s'est affirmé comme co-leader du mouvement. Il est l'auteur à ce jour de sept romans, deux recueils de nouvelles, un livre d'investigations sur le milieu informatique underground américain du début des années 90, ainsi que de nombreux articles critiques publiés dans diverses revues à travers le monde anglo-saxon. Il est également le compilateur et le préfacier de l'anthologie *Mirrorshades (Mozart en verres-miroir)*, ce recueil de nouvelles publié en 1986 qui a servi de manifeste au mouvement cyberpunk. On peut utilement comparer le rôle qu'il joue au sein du mouvement cyberpunk à celui que jouait Raymond Chandler, lui aussi romancier et critique prolifique, parmi les auteurs de *hard-boiled fiction* (ce genre de roman policier qu'on appelle couramment en français le roman noir américain).

L'autre co-leader du mouvement cyberpunk est William Gibson. Il en est le Dashiell Hammett si on accepte que Sterling en est le Raymond Chandler<sup>35</sup>. Sa carrière a été lancée par la publication de *Neuromancer* en 1984, c'est-à-dire deux ans seulement avant la parution du dernier numéro de *Cheap Truth*. Il n'est donc pas un cyberpunk de la première heure, mais *Neuromancer* s'est très vite imposé, presque malgré son auteur<sup>36</sup>, comme le roman cyberpunk par excellence, à tel point qu'on trouve parfois dans la presse anglo-saxonne, comme synonyme de l'expression « roman cyberpunk »,

---

<sup>34</sup> Son premier roman, *Involution Ocean (La Baleine des Sables)* a été publié en 1977.

<sup>35</sup> Comme toute comparaison, celle-ci est risquée, mais elle n'est pas triviale. Les points communs sont nombreux entre la *hard-boiled fiction* et le cyberpunk. En particulier le fait qu'un des initiateurs du mouvement soit devenu par nécessité critique du genre (Sterling/Chandler) et celui que l'autre soit peut-être meilleur écrivain mais moins maniable et au radicalisme politique plus gênant (Gibson/Hammett). On verra plus loin (p. 45) quelle réception les livres de Gibson ont eue auprès du FBI. Signalons juste ici que Dashiell Hammett, écrivain sulfureux qui doit sa carrière française à André Gide qui le considérait comme un auteur et dialoguiste de génie, est encore aujourd'hui absent des rayons de certaines bibliothèques universitaires américaines, signe sans doute qu'on ne lui pardonne toujours pas son marxisme et son intégrité à l'époque où sévissait le sénateur MacCarthy.

<sup>36</sup> Cf. *infra*, pp. 46-47.

des termes qui se réfèrent à Gibson : « roman neuromantique »<sup>37</sup> ou même l’acronyme « NOGS », pour « Novel Of Gibsonian Sensitivity », c’est-à-dire « roman de sensibilité gibsonienne ». À ce jour, William Gibson est l’auteur d’un recueil de nouvelles et de six romans, dont un écrit en collaboration avec Bruce Sterling.

Depuis la cessation de la parution de *Cheap Truth*, qui a coïncidé à peu près avec la publication de *Mirrorshades* en 1986, les auteurs fédérés par Bruce Sterling considèrent que le mouvement n’existe plus en tant que tel, qu’il est dissout de fait. Ils ne se font néanmoins aucune illusion sur la portée réelle de leur opinion à ce sujet. Ainsi que l’écrit Sterling dans un article de 1991<sup>38</sup> :

« ... le terrible mot en “c” va sans doute être gravé sur nos cinq pierres tombales<sup>39</sup>. Les désaveux publics ne servent à rien, il semble même plutôt qu’ils empirent les situations. Même les changements les plus radicaux qui pourraient se manifester dans notre approche de l’écriture, comme par exemple une conversion à l’islam ou à la santeria à la suite d’une forme étrange de crise de la quarantaine, ne suffiraient pas à effacer ce tatouage. (...) “Cyberpunk” signifie simplement “ce qu’écrivent les cyberpunks”. [Suit une liste de genres qui n’ont aucun lien entre eux, sont parfois fort éloignés de la science-fiction, mais qu’ont abordé les membres du mouvement à un moment ou un autre de leur carrière.] Le “cyberpunk” ne sera pas vraiment mort avant que le dernier d’entre nous ne passe sous la pelle. Les données démographiques laissent à penser que cela va sans doute prendre pas mal de temps. »

---

<sup>37</sup> Cf. Norman Spinrad, « Les Neuromantiques », in *Univers 1987*, Paris (J’ai lu), 1987.

<sup>38</sup> « Cyberpunk in the nineties », in *Interzone* 14. Disponible sous forme électronique sur le serveur de l’EFF ([www.eff.org](http://www.eff.org)) dans un dossier au nom de Bruce Sterling. Traduction personnelle.

<sup>39</sup> Référence aux cinq écrivains suivants : William Gibson, Rudy Rucker, Lewis Shiner, John Shirley, et Bruce Sterling lui-même.

On peut comprendre ce souci de ne pas se laisser enfermer dans une étiquette, mais ce qu'écrit Sterling ci-dessus appelle deux remarques. Tout d'abord, bien qu'ayant dissout leur mouvement, les écrivains cyberpunks gardent une conception bien particulière de leur identité. Sterling le premier est loin de revendiquer le statut d'écrivain de littérature générale, comme on le voit par exemple dans cette interview donnée en 1987 à la revue *Science Fiction Eye*, citée par Mark Dery<sup>40</sup> :

« En tant qu'écrivains cyberpunk, on se considère en un sens comme des pop-stars plus que comme des littérateurs. [...] Gibson [...] a une classe de pop star. Je me considère aussi comme une pop star plutôt que comme un écrivain avec un grand E. [...] Écrire le Grand Roman Américain ne m'intéresse pas vraiment. Je veux dire, à quoi bon ? [...] Aucun intérêt. »

Rudy Rucker ne pense pas non plus que la dissolution du mouvement fait disparaître l'écrivain cyberpunk dans la masse. Dans un texte de 1989 écrit en collaboration avec Peter Lamborn Wilson, également cité par Mark Dery à la même page, l'universitaire<sup>41</sup> et auteur de science-fiction imagine les écrivains cyberpunks comme :

« des pirates informatiques fous, avec des iroquoises et des vestes en cuir élimées, gavés de drogues si nouvelles que les autorités n'en ont pas encore entendu parler, tapant à l'ordinateur leur prose nécro-psychédélique en écoutant des cassettes hurlantes de groupes avec des noms comme les crucifucks [crucifoutre], les Dead Kennedys [Kennedy morts], les Butthole Surfers [surfers trouduc'], les Bad Brains [cerveaux pourris] »...

---

<sup>40</sup> Mark Dery, *op. cit.*, p. 106 de la traduction française.

<sup>41</sup> Comme Lewis Carroll, il est professeur de mathématiques.

La deuxième remarque, c'est qu'au delà des aspects historiques et identitaires du mouvement, il est tout à fait clair que le cyberpunk est maintenant un *genre* plutôt qu'un mouvement, et en tant que tel il n'appartient à personne.

Qu'est-ce qui caractérise ce genre ? Il faudra le définir avec précision dans la thèse et ne pas prendre pour argent comptant ce qu'en disent les cyberpunks eux-mêmes. Mais peut-être peut-on ici se contenter de les citer afin d'indiquer des pistes. La FAQ<sup>42</sup> du forum de discussion « alt.cyberpunk » sur Internet, par exemple, est à la fois concise et assez juste, quoiqu'elle rationalise de manière trop peu critique l'utilisation du mot « cyberpunk » lui-même<sup>43</sup> :

« La littérature cyberpunk, en général, traite de personnes marginalisées dans des “systèmes” culturels profondément modifiés par la technologie. Dans l'environnement des récits cyberpunks, il y a habituellement un “système” qui domine la vie de la plupart des personnes “ordinaires”, qu'il s'agisse d'un gouvernement oppressif, d'un groupement de grandes entreprises paternalistes ou d'une religion fondamentaliste. L'efficacité de ces systèmes repose sur certaines technologies, particulièrement les “technologies de l'information” (les ordinateurs, les médias), qui permettent au système de contrôler les personnes qui en font partie et de les y maintenir. Souvent, ce système technologique pénètre également ses “composants” humains, par l'intermédiaire d'implants cervicaux, de membres

---

<sup>42</sup> L'acronyme FAQ (pour *Frequently Asked Questions*, rendu en français par *Foire Aux Questions*) désigne des documents électroniques, souvent collectifs, libres de droits, associés à un forum de discussion, que les nouveaux participants sont invités à lire afin de faire un point rapide sur le sujet débattu et de ne pas poser de questions intempestives parce que revenant trop souvent sur le tapis. Ces documents sont régulièrement publiés sur les forums électroniques concernés et parfois archivés sur des serveurs Web. Dans le cas présent, s'agissant de la FAQ du groupe « alt.cyberpunk », taper « FAQ + cyberpunk » dans un moteur de recherches pour avoir accès à la dernière version de ce document.

<sup>43</sup> Traduction personnelle.

artificiels, d'organes clonés ou produits au moyen de l'ingénierie génétique, etc. Les humains eux-mêmes viennent à faire partie de "la Machine". Il s'agit là de l'aspect "cyber" du cyberpunk. Cependant, dans tout système culturel, il y a toujours les personnes qui vivent à la marge, qui en sont la lie : les criminels, les exclus, les visionnaires ou simplement ceux qui veulent la liberté pour elle-même. La littérature cyberpunk met en scène ces gens, et — souvent — la manière dont ils utilisent les outils technologiques du système à leurs propres fins. Il s'agit là de l'aspect "punk" du cyberpunk. »

Bruce Sterling, ensuite, définit les enjeux du cyberpunk dans deux préfaces de 1986 qui ont fait date. Celle de *Burning Chrome*<sup>44</sup>, tout d'abord — texte dans lequel ce qui porte sur l'écriture de William Gibson s'applique en fait au genre tout entier —, où apparaît particulièrement l'exigence intellectuelle qui doit être celle de la nouvelle science-fiction :

« La réussite de ces textes tient à leur évocation brillante et cohérente d'un avenir crédible. Il est facile de sous-estimer la difficulté d'un tel effort, que depuis des années n'ont cessé d'esquiver tant d'auteurs de SF. Cette faillite intellectuelle explique la sinistre prolifération des récits postcataclysmiques, de fantastique et de sorcellerie, et l'omniprésence de ces opéras spatiaux dans lesquels les empires galactiques régressent comme de juste vers la barbarie. Tous ces sous-genres résultent de l'urgente nécessité qu'ont les écrivains d'éviter de se colleter avec un futur réaliste.

Dans les récits de la Conurb<sup>45</sup>, en revanche, nous découvrons un futur reconnaissable et scrupuleusement extrapolé de notre société moderne. Un futur aux facettes multiples, complexe, intégré dans une vision globale. Il dérive de tout un ensemble de nouveaux points de départ : non plus de cette formule éculée à base de

---

<sup>44</sup> William Gibson, *Burning Chrome*, *op. cit.*

<sup>45</sup> C'est ainsi que Jean Bonnefoy traduit le mot *Sprawl*, qui signifie connurbation.

robots, d'astronefs et du miracle-moderne-de-l'énergie-atomique, mais de la cybernétique, de la biotechnologie, des réseaux de communication, pour ne citer que ces quelques domaines. »

La préface-manifeste de *Mirrorshades*<sup>46</sup>, ensuite, ne situe pas seulement le nouveau genre par rapport à la science-fiction classique, mais par rapport à l'ensemble des productions culturelles des années 80. Le cyberpunk aurait pour enjeux de promouvoir des idées étranges, de donner une voix littéraire à la contre-culture, de se poser en héritier des années 60 :

« C'est depuis les premiers jours de 1982 que les lunettes miroirs<sup>47</sup> sont devenues un emblème du Mouvement. Les raisons de ce choix ne sont guère difficiles à saisir. En dissimulant le regard, les lunettes miroirs empêchent les forces de la normalité de se rendre compte que l'on est fou, voire dangereux.

[...]

Certains thèmes centraux resurgissent fréquemment dans la S.-F. cyberpunk. Celui de l'invasion corporelle : membres artificiels, circuits implantés, chirurgie esthétique, altération génétique. Ou même, plus puissant encore, le thème de l'invasion cérébrale : interfaces cerveau-ordinateur, intelligence artificielle, neurochimie — techniques redéfinissant radicalement la nature de l'humanité, la nature du moi.

Ainsi que l'a souligné Norman Spinrad dans son essai sur la tendance cyberpunk<sup>48</sup>, de nombreuses drogues, comme le rock and roll, sont bel et bien des produits de haute technologie. Ce n'est pas notre Mère la Terre de la contre-culture

---

<sup>46</sup> Bruce Sterling (anthologiste) : *Mirrorshades, the Cyberpunk Anthology* (recueil de nouvelles), New York (HarperCollins), 1986. Traduction française par Michèle Albaret : *Mozart en verres miroirs*, Paris (Denoël - Présence du futur), 1987.

<sup>47</sup> Référence au titre du recueil dont ce texte est la préface : *Mirrorshades*.

<sup>48</sup> Norman Spinrad, « Les Neuromantiques », *op. cit.*

qui nous a apporté l'acide lysergique — il nous est venu d'un laboratoire Sandoz, et s'est propagé dans la société à la vitesse du feu. Ce n'est pas pour rien que Timothy Leary a appelé l'ordinateur personnel "le L.S.D. des années 1980" — il s'agit là de deux technologies présentant un potentiel effroyablement radical. En tant que tels, ce sont là des points de référence constants pour les cyberpunks. »

La fuite dans les mondes virtuels n'est pas, on le voit, le seul enjeu de cette littérature. Il s'agira pour nous de la repérer dans les romans et nouvelles dans lesquels elle est traitée et de voir si, parmi les sujets dont traitent les auteurs cyberpunks, elle n'est pas celui qui compte le plus, qui conditionne le reste. On le suppose *a priori*, mais la réponse pourrait bien être autre.

Il y a beaucoup moins de choses à dire à ce moment de l'étude sur les autres auteurs du corpus, qui précisément n'ont pas pour point commun de se rattacher à un mouvement littéraire, ni même de se situer par rapport à lui en s'y opposant consciemment. Certains sont des auteurs prolifiques de tout autres genres dont une seule œuvre a sa place dans le corpus : c'est le cas par exemple de Gérard Messadié avec *29 Jours avant la fin du monde*<sup>49</sup>. D'autres écrivent de la science-fiction depuis longtemps mais contrairement aux cyberpunks ont une vision purement apocalyptique des mondes virtuels : c'est de cas de Jean-Marc Ligny, auteur de *Inner City*<sup>50</sup>. D'autres encore en sont à leur premier roman, comme Olivier Aubry, auteur de *D.R.E.A.M.S.*<sup>51</sup>. Certains mériteraient peut-être bien, par leur opposition virulente aux mondes virtuels, d'être appelés « cyberstraights », « cyberconformistes », mais ce n'est pas là encore une proposition sérieuse, juste le produit d'une intuition qui demandera à être confirmée ou infirmée par la recherche.

---

<sup>49</sup> Gérard Messadié, *29 Jours avant la fin du monde*, Paris (Robert Laffont), 1995.

<sup>50</sup> Jean-Marc Ligny, *Inner City*, Paris (J'ai Lu), 1996.

<sup>51</sup> Olivier Aubry, *D.R.E.A.M.S.*, Paris (Denoël), 1997.

À la date d'aujourd'hui, le corpus n'est pas complet. Il comporte une trentaine de titres<sup>52</sup> et il faut sans doute compter sur une demi-douzaine de parutions par an d'ici à la fin du siècle, soit environ cinquante romans et recueils de nouvelles en tout, plus éventuellement quelques nouvelles éparses. Sans préjuger des résultats du travail de recherche, voici à la suite d'une première lecture une hypothèse d'ensemble autour de laquelle pourrait s'organiser la thèse :

Une première catégorie d'auteurs, composée presque entièrement d'écrivains français, voit dans les mondes virtuels un danger majeur pour les individus et les sociétés. Elle s'y oppose, avec une véhémence dans laquelle transparait souvent une forte angoisse, au nom d'une tradition nationale où on trouve le point de vue de Baudelaire — très opposé aux paradis artificiels chimiques de son époque<sup>53</sup> — et des idées sociales « colbertistes », « jacobines », « socialistes »<sup>54</sup> visant à l'établissement d'un ordre social éclairé s'imposant à tous, auquel tous doivent participer et reposant sur l'autorité d'un État juste. Le désir de fuite dans des mondes alternatifs relèverait de la psychiatrie ou de la soumission à une instance manipulatrice (secte ou autre

---

<sup>52</sup> Cf. bibliographie, *infra*. pp. 73-77.

<sup>53</sup> Cf. *Les Paradis artificiels*, chapitre V de la section sur le haschisch (intitulé « Morale »). Cf. aussi 2<sup>e</sup> paragraphe de l'appendice final sur les excitants : « Dans tout cela, il y a beaucoup de choses qui regardent les médecins. Or je veux faire un livre non pas de pure physiologie mais surtout de morale. Je veux prouver que les chercheurs de paradis font leur enfer, le préparent, le creusent avec un succès dont la prévision les épouvanterait peut-être. »

<sup>54</sup> Ces trois mots sont à prendre dans un sens très large, sans référence obligée à des partis politiques précis.

organisation criminelle), ou — bien pire — d'une stratégie politique de « révolte des élites »<sup>55</sup> ; il serait donc toujours condamnable<sup>56</sup>.

L'autre catégorie, faite surtout d'auteurs américains et de la plupart des cyberpunks, voit dans les mondes virtuels des possibilités inattendues de déstabilisation des hommes et des sociétés, et pressent la nécessité de tirer profit de cette déstabilisation, induite par une fuite dans le virtuel qui pourrait être massive, à des fins de développement spirituel et de résistance aux totalitarismes. Elle suit elle aussi une tradition nationale, mais celle-ci est bien différente de la tradition française : l'influence anti-autoritaire de Thoreau et de la Beat Generation y est prépondérante, et le mouvement psychédélique — mouvement qui a toujours été favorable à l'individualisme et à l'utilisation de technologies d'altération de la conscience<sup>57</sup>, particulièrement dans

---

<sup>55</sup> Selon l'expression qui sert de titre à un ouvrage de Christopher Lasch : *The Revolt of the Elites and the Betrayal of Democracy* (New York, W. W. Norton & Company, 1995) ; traduction française par Christian Fournier, *La Révolte des élites et la trahison de la démocratie* (Paris, Climats, 1996). Cf. aussi p. 21 (la réaction de Bernard Schütze à Osmose).

<sup>56</sup> Les épigraphes des livres français sur le virtuel, romans et essais, sont parfois à proprement parler apocalyptiques. Florilège : « Un jour le jour viendra où le jour ne viendra pas » (Paul Virilio, *La Vitesse de libération*) ; « What you're in for is pushing you too far » (Ce dans quoi tu t'es engagé t'emmène trop loin) (Jean-Marc Ligny, *Inner City*) ; « Avertissement. Ce livre prend racine dans la réalité scientifique la plus actuelle, et les périls décrits ne sont rien en regard de ceux qui pourraient survenir. Toute ressemblance avec des personnes, sociétés ou marques existantes serait néanmoins fortuite. » (Olivier Aubry, *D.R.E.A.M.S.*).

<sup>57</sup> Cf. par exemple la machine à rêver inventée par Brion Gysin, ami de William Burroughs, ou la machine que Reich voulait construire à partir de sa théorie des orgones, ou encore le caisson à isolation sensorielle inventé par John Lilly.

une perspective Nietschéenne visant à l’accomplissement de la race humaine dans l’avènement du surhomme<sup>58</sup> — est encore vivant et productif<sup>59</sup>.

On l’aura compris, cette hypothèse n’est pas neutre : y transparait une certaine préférence pour la deuxième catégorie d’auteurs. Mais il ne s’agit bien là que d’une hypothèse : les conclusions ne sont pas tirées à l’avance.

L’intérêt de l’étude d’œuvres littéraires qui parlent des mondes virtuels, plutôt que de ces mondes virtuels eux-mêmes, tels qu’ils commencent à exister, tient précisément en ceci : l’œuvre littéraire peut, dans le meilleur des cas, si elle a été écrite par un artiste authentique, ne pas se situer dans un discours idéologique prévisible. Dans les œuvres des pro- comme des anti-« virtualistes » peuvent apparaître des éléments imprévus, qui ne correspondent pas au discours attendu.

En outre, l’étude des mondes virtuels mis en abyme dans des œuvres de fiction permet d’aborder des questions éthiques. Car à part les écrivains du corpus proposé ici, presque personne ne voit que le virtuel peut fonctionner comme une drogue, si ce n’est les psychiatres, et ceux-ci tiennent la plupart du temps un discours malhonnête et liberticide en matière de paradis artificiels<sup>60</sup>. Or ces paradis posent des problèmes éthiques, politiques, théologiques, et on ne peut accepter de voir une catégorie

---

<sup>58</sup> Cf. en particulier « Our Neural Chernobyl », nouvelle de Bruce Sterling, in *Globalhead*, New York, 1992. Non traduit à ce jour.

<sup>59</sup> Comme le prouve le trajet de nombreuses grandes figures du milieu psychédélique, qui sont « passées » à la cyberculture : Timothy Leary, John Perry Barlow et Howard Rheingold — pour ne citer qu’eux. Noter aussi par exemple le sous-titre de *Tools for Thought*, le livre dans lequel Howard Rheingold raconte la naissance de l’informatique personnelle : *the history and future of mind-expanding technologies* — l’histoire et l’avenir des technologies d’expansion de l’esprit : il s’agit là d’une expression purement psychédélique.

<sup>60</sup> Cf. la manière dont Thomas Szasz aborde le discours psychiatrique sur les drogues dans son œuvre, en particulier dans *La Persécution rituelle des drogués* (1974) et *Notre Droit aux drogues* (1992).

professionnelle confisquer le débat en imposant l'utilisation de ses concepts pseudo-scientifiques<sup>61</sup>. Si on ne tenait à leur sujet qu'un discours médical, c'est qu'on aurait jugé une fois pour toutes qu'ils ne représentent, comme les drogues chimiques, que des pathologies à éradiquer. Alors qu'aborder le sujet sous l'angle de la critique littéraire peut permettre de subvertir l'approche répressive de ces nouveaux paradis artificiels tant qu'il en est encore temps.

Voici quelques questions auxquelles les techniques d'analyse littéraire devront amener des réponses. Où se situe chacune des œuvres étudiées sur une échelle qui va du pur récit d'événements curieux à la fiction-essai à valeur démonstrative ? Se rapproche-t-elle d'un des genres fondateurs de la littérature — épique, comique, tragique ? C'est-à-dire, y reconnaît-on des trajets de personnages et des relations personnages-doxa caractéristiques d'un de ces genres, ou alors se situe-t-on dans le récit psychologique ? Profitant de l'ambiguïté féconde de l'expression « paradis artificiels », il faudra faire une topologie des drogues chimiques et électroniques dans chacun des récits. Quelles sont leurs places respectives dans le monde fictif ? Ces différents types de paradis artificiels s'opposent-ils ou se complètent-ils ? De quelle manière, avec quels effets ? Ou alors n'ont-ils rien à voir l'un avec l'autre ? Quelle est la crédibilité de l'intrigue, des transformations du réel induites par les mondes virtuels ? Quelle est la crédibilité des perspectives proposées sur l'avenir des paradis artificiels, sur le *désir de fuite* dans les (ou par le moyen des) paradis artificiels, sur la place des paradis artificiels — drogues chimiques, réalité virtuelle immersive, implants — dans les sociétés de demain ou d'après-demain ? Sur leur potentiel libérateur ou destructeur ? Et donc quelle analyse *éthique* peut-on faire d'un roman, d'une nouvelle ou d'un groupe de récits ? Pour quelles raisons la transposition de la conscience dans le virtuel est-elle combattue ou encouragée par un groupe de personnages, un pouvoir politique ou économique, le narrateur et éventuellement à travers lui l'auteur ?

---

<sup>61</sup> Cf. par exemple l'inanité flagrante de l'expression récente « pathological Internet use » (utilisation pathologique de l'Internet), signalée dans le numéro d'octobre 1997 de la revue française *Planète Internet*.

On sait déjà un peu où mènent ces questions. La seule femme qui a été membre du mouvement cyberpunk, Pat Cadigan, auteur du roman *Synners*<sup>62</sup>, lequel aurait pu faire l'objet de l'étude littéraire du présent mémoire à la place du *Neuromancer* de William Gibson s'il n'était pas actuellement épuisé en anglais, définit avec concision les enjeux éthiques des mondes virtuels dans une interview donnée en 1996<sup>63</sup> :

**[Journaliste]** : Vous peignez dans votre roman *Synners* l'image de personnes qui sont totalement immergées dans le cyberspace, qui abandonnent leur vie réelle et fusionnent avec l'espace informatique.

**Pat Cadigan** : Eh bien, ce n'est pas le cas de tous. En écrivant *Synners*, je me suis aperçue que je faisais le portrait de deux catégories de personnes. Celles d'une première catégorie, à l'image de Visual Mark, voulaient pénétrer à toute force dans la réalité virtuelle et qu'on ferme la porte derrière elles. Les autres, comme Gina, voulaient en ressortir et amener avec elles tout ce qui s'y trouvait. Pour l'exposer au monde extérieur. Donc il y a ceux qui se tournent vers l'intérieur et ceux qui se tournent vers l'extérieur. Ce que j'ai voulu montrer dans *Synners*, c'est que dans certains cas le cyberspace, ou tout autre nom qu'on choisisse de donner à cette technologie, va rapprocher les gens et que dans d'autres cas elle va les diviser, les isoler.

Il y a là une catégorisation nécessaire mais incomplète. Il n'est guère intéressant de traiter d'éthique avec un système binaire, il faut au contraire essayer de se situer au-delà du bien et du mal, selon la formule Nietzscheenne. C'est là qu'une histoire vieille de plusieurs millénaires peut venir à notre secours. Il ne s'agit pas cette fois de la caverne de Platon, si souvent utilisée par les commentateurs du virtuel qu'on voit mal comment

---

<sup>62</sup> Pat Cadigan, *Synners*, *op. cit.*

<sup>63</sup> Document électronique, disponible à l'adresse <http://www.t0.or.at/pcadigan/intervw.htm> (ou taper dans un moteur de recherche « Cadigan + Interview »). Traduction personnelle.

faire pour lui conserver la pertinence novatrice qu'elle a pu avoir il y a quelques années dans notre domaine, mais d'une histoire juive, tirée du fonds talmudique : le récit du voyage de quatre maîtres au Paradis — le seul et unique Paradis, pour ceux qui y croient, pas un substitut chimique ou informatique. C'est l'histoire qui est citée en exergue de ce travail.

On a déjà beaucoup commenté cette histoire dans une perspective littéraire<sup>64</sup>. Le « paradis » représenterait dans cette perspective la maîtrise des quatre niveaux de sens qu'on peut dégager du texte biblique : le sens littéral (*Pshat*), le sens allusif (*Remez*), le sens allégorique (*Drach*) et le sens secret (*Sod*) — les premières lettres de chacun de ces sens (P-R-D-S) formant, en un jeu de mots gréco-hébraïque, le mot « pardès » (jardin, verger — il s'agit du mot même qui est devenu « paradis » en français). Le premier maître meurt parce qu'il s'en tient au sens littéral de la Bible, le deuxième devient fou parce qu'il s'arrête au sens allusif, le troisième hérétique parce qu'il est trop intellectuel et se limite à l'allégorie, et le quatrième est Rabbi Akiba, *le* maître par excellence, fondateur du judaïsme rabbinique et référence indépassable, tout commentateur devant aspirer à devenir l'Akiba de sa génération.

On voudrait ici utiliser cette histoire de manière plus littérale, comme le compte-rendu d'une « véritable » expédition au Paradis, qui aurait eu lieu au moyen de techniques de méditation, et qui fournit une grille de classement fort utile des attitudes des personnes réelles et des personnages littéraires qui abordent les paradis artificiels, ainsi que des repères éthiques précieux. En supposant le cousinage de ce texte talmudique avec les thèmes psychédéliques et l'ultra-modernité des paradis artificiels électroniques, on ne lui fait d'ailleurs pas violence. En effet, on associe très souvent le mouvement psychédélique au bouddhisme ou au paganisme, tellement son refus du puritanisme est fort, tellement il propose toute une métaphysique anti-chrétienne ; c'est ainsi que Timothy Leary a pu décrire l'expérience psychédélique par le moyen d'une

---

<sup>64</sup> Cf. la bibliographie accessible en français que donne Marc-Alain Ouaknin, in *Lire aux éclats. Éloge de la caresse*, Paris (Lieu commun), 1989, p. 62, note 1.

réécriture du Livre Tibétain des morts : d'après lui, le LSD donne accès à des états de conscience semblables à ceux auxquels ont accès les pratiquants de la méditation selon les méthodes du bouddhisme tantrique. Alors qu'on sait moins, et pourtant le mouvement psychédélique a aidé à le faire redécouvrir en particulier avec les travaux du rabbin Aryeh Kaplan, qu'existent aussi dans le judaïsme des enseignements traditionnels sur la méditation, et que les considérations éthiques n'en sont pas absentes. Témoin ce passage, tiré d'un « guide pratique » de la méditation d'Arieh Kaplan<sup>65</sup> :

« Une mise en garde s'impose cependant : le béatitude atteinte durant ces expériences est parfois si totale qu'il peut arriver *qu'on ne veuille plus revenir*<sup>66</sup> à un état normal de conscience, qu'on se perde totalement dans l'état mystique, qu'on s'y engloutisse.

[...]

C'est pour cette raison que la plupart des textes sur la méditation juive rappellent avec insistance qu'il faut avoir un maître avant de s'embarquer pour les sphères supérieures. Si vous « montez » et ne savez plus comment redescendre, *ou ne voulez plus le faire*<sup>67</sup>, le maître sera là pour vous aider par ses paroles.

Selon d'autres sources, les mystiques devaient faire serment de revenir à un état normal de conscience après leurs séances de méditation. De la sorte, *s'il leur arrivait de ne pas vouloir revenir*<sup>68</sup>, ils étaient tenus de le faire par leur promesse. »

---

<sup>65</sup> Aryeh Kaplan : *Jewish Meditation*, États-Unis, 1985. Traduction française de Jean-Pierre et Nicolas Quijano : *Méditation juive. Guide pratique*, Genève (Éditions MJR), 1995, p. 48 (de la traduction française).

<sup>66</sup> C'est nous qui soulignons.

<sup>67</sup> C'est nous qui soulignons.

<sup>68</sup> C'est nous qui soulignons.

On le voit, l'humanité n'a attendu ni l'invention du Dr. Hoffman ni celle de Jaron Lanier pour se trouver aux prises avec le désir de fuite dans le virtuel. L'histoire des quatre au Paradis s'inscrit de manière tout à fait convaincante dans cette thématique de l'éthique de la fuite dans des mondes alternatifs, et son exploitation dans le cadre des paradis artificiels électroniques s'annonce très féconde.

Le récit pose donc, à travers les quatre maîtres, quatre attitudes type. À un premier niveau, il pose le quatrième en modèle : Rabbi Akiba est pour le judaïsme traditionnel le maître parfait, et il a donc la bonne attitude en toutes circonstances. Alors que les autres sont coupables de négliger leurs disciples et le monde. Mais il serait trop facile de s'en tenir à ce niveau. La tradition s'est posé des questions : n'est-il pas suspect de vivre une telle expérience et de ne pas en être changé ? Une branche discrète de la tradition a réévalué à la hausse les attitudes des autres rabbins, en particulier celle du troisième, Rabbi Élicha ben Abouya, surnommé « Aher » (l'autre). Voici comment Albert Assaraf présente ce personnage en quatrième page de couverture de l'ouvrage qu'il lui a consacré<sup>69</sup> :

« L'homme, à n'en pas douter, fut un hérétique, en rupture de ban avec ses pairs, ses disciples, son peuple. Orgueilleuse personnalité « prométhéenne » ou « faustienne », Élicha est certainement cet « esprit qui toujours nie » dont parle Goethe.

[...]

Et cependant, le Talmud a transmis ses enseignements (en les frappant de nullité), a rapporté ses propos (scandaleux), donné à voir ses comportements (dans leur ostentation pécheresse)...

Pourquoi ? Par souci d'édification, afin de tracer la voie droite en éclairant, l'espace d'un dévoiement, les sentes obscures de la transgression ? Sans doute. Peut-

---

<sup>69</sup> Albert Assaraf : *L'Hérétique. Élicha ben Abouya ou l'autre absolu*, Paris (Balland), 1991.

être aussi pour préserver la promesse de chemins inconnus, explorés par de rares aventuriers de la conscience douloureuse. »

Marc-Alain Ouaknin précise les enjeux de l'ambiguïté de la tradition talmudique à l'égard d'Élicha ben Abouya<sup>70</sup> :

La tradition talmudique en a fait un hérétique mais, paradoxe, elle en a aussi fait un héros.

[...]

La présence d'Élicha ben Abouya dans « le Jardin », le respect qu'il inspire à ses élèves, en particulier à Rabbi Meïr, et sa non-exclusion des pages du Talmud indique[nt] que *l'altérité* n'est pas seulement subversive, mais qu'elle anticipe sur l'expérience actuelle d'une époque ou d'un type de société et s'ouvre à des émotions nouvelles, inédites, jusque là inconnues.

Nous rencontrons chez Élicha ben Abouya une *passion d'être autre* que nous retrouvons dans l'enseignement d'un autre maître qui vécut dix-sept siècles plus tard : Rabbi Nahman de Braslav qui, inlassablement, disait : « Nous sommes condamnés à nous inventer, nous sommes condamnés à innover ou à mourir... »<sup>71</sup>

Effectivement, le choix de l'hérésie, de l'athéisme militant après avoir connu le Paradis, de la liberté absolue, de la rupture avec le monde, est sans doute de tous celui qui a la plus haute valeur éthique (un pan de la culture littéraire française classique le sent bien, qui dispose avec l'Alceste du *Misanthrope* d'un modèle convenable, quoiqu'un peu trop... « mondain », de la manière dont il faut envisager cette rupture). Or, ce choix ne peut se faire que dans le conflit, il ne peut qu'être en porte à faux avec quelque système de valeurs dominantes que ce soit, tant il méprise en particulier le maintien du lien social. C'est l'accomplissement intellectuel et spirituel le plus élevé qui

---

<sup>70</sup> Marc-Alain Ouaknin, *Lire aux éclats*, op. cit., pp. 13-14.

<sup>71</sup> Trois siècles avant Alvin Toffler, quand même...

soit mais aucune religion constituée ne peut l'accepter, ni aucune société, quel que soit son système économique ou de gouvernement, ni aucune institution, même laïque et démocratique : ces organisations ne peuvent que faire semblant de tolérer cette hérésie-là ou de ne pas comprendre ses enjeux tant qu'elle ne touche que très peu de gens, alors qu'elles réagissent en revanche toujours violemment dès qu'elle accède à la visibilité. En sont témoins les relations toujours compliquées entre les religions et leurs mystiques, ou les relations conflictuelles entre la société des États-Unis et le mouvement psychédélique pendant les années 60 et 70<sup>72</sup>.

On se propose de juger l'éthique des auteurs contemporains à la lumière de cette histoire emblématique de toutes les fuites dans des mondes alternatifs : l'éthique applicable aux paradis artificiels n'a aucune raison d'être différente de celle qui est applicable au « véritable » Paradis. On pourra évaluer les œuvres des auteurs des mondes virtuels en fonction de la place qu'ils laissent à ce type d'hérésie — plus généralement à un large éventail de réactions des personnages à l'expérience du virtuel. On explore les paradis artificiels pour ne pas en sortir, ou pour en sortir fou, ou hérétique, ou inchangé. L'œuvre littéraire la plus aboutie est celle qui fait fonctionner une logique narrative qui expose tous ces trajets, sans juger, ou du moins en jugeant en fonction de sa cohérence interne, sans se soumettre au jugement social *a priori* de la culture qui lui donne naissance.

---

<sup>72</sup> Voir aussi à ce sujet les pages que consacre Georges Steiner à l'assassinat de Socrate par la démocratie athénienne, in *No Passion Spent, Essays 1978-1996*, *op. cit.*, pp. 40-41 de la traduction française.

## Quatrième Partie

# *Neuromancer*, analyse d'un roman exemplaire

Treize ans après sa publication, *Neuromancer*, après avoir obtenu toutes les récompenses auxquelles un roman de science-fiction peut prétendre (prix Hugo, prix Nebula et Philip K. Dick Award<sup>73</sup>, suivis d'un accès au statut de manifeste du mouvement cyberpunk<sup>74</sup> et à celui de texte-culte haï du FBI<sup>75</sup>), est en train de devenir un classique. Il est « le roman de science-fiction le plus acclamé de la décennie<sup>76</sup> », selon la couverture de la « tenth anniversary edition »<sup>77</sup>. Il a déjà fait l'objet d'un certain

---

<sup>73</sup> Source : Stan Barets, *Le Science-fictionnaire*, vol. 1, Paris (Denoël - Présence du futur), 1994, p. 191.

<sup>74</sup> Cf. *supra*, pp. 28-29.

<sup>75</sup> Cf. cette courte citation de Bruce Sterling (« A Statement of Principle », in *Science Fiction Eye*, n° 10, 1992, traduction personnelle) : « *Neuromancer* a obtenu un beau succès d'estime dans le monde des enquêteurs spécialisés dans le crime informatique. Un fonctionnaire de police de haut niveau m'a dit une fois que ses services concluent systématiquement au pire quand ils trouvent un adolescent avec un ordinateur et un exemplaire de *Neuromancer*. » Certes, le FBI n'est pas ici cité directement par Sterling, mais il faut se rappeler qu'il est bien connu pour avoir surveillé et tenté d'influer sur la carrière de nombre d'écrivains « subversifs » : cf. Natalie Robins, *Alien Ink: The FBI's War on Freedom of Expression*, Rutgers University Press, 1993, traduction par Pierre Saint-Jean et Élisabeth Kern, *Le FBI et les écrivains : Enquêtes et dossiers d'une guerre secrète*, Paris (Albin Michel), 1997.

<sup>76</sup> Comprendre : des années 80.

<sup>77</sup> « Édition du dixième anniversaire » de *Neuromancer*, publiée en 1994 par le groupe HarperCollins, avec une postface de l'auteur. C'est l'édition de référence de ce travail. La pagination est néanmoins donnée dans l'édition française de poche, chez J'ai lu, mais la traduction a parfois été refaite dans les

nombre d'études sérieuses, dont certaines ont été publiées hors des circuits habituels liés au milieu de la science-fiction<sup>78</sup>. Et sa carrière commerciale et médiatique continue à prendre de l'ampleur. Il est régulièrement cité par les journalistes de la presse « branchée », dans des passages où il est parfois flagrant qu'ils ont fait l'économie de sa lecture mais profitent de son image sulfureuse dans une logique de pensée magique, pensant que leurs articles sur les drogues du troisième millénaire gagneront en crédibilité rien que parce qu'y figure le titre *Neuromancer* ou le nom de son auteur<sup>79</sup>.

William Gibson, pour sa part, évalue son premier roman avec circonspection, comme l'indique le passage suivant<sup>80</sup> :

« Je n'avais qu'une vague idée de ce qu'il fallait faire pour construire un roman, ce qui à mon avis explique pour une grande part l'originalité qu'on a cru trouver dans ce livre. Il est tout à fait clair pour moi que certains de ses aspects les plus « postmodernes » découlent du fait que j'ai travaillé avec une boîte à outils fort

---

citations, en particulier parce qu'il semble souhaitable de conserver aux lieux et aux personnages leurs noms anglo-saxons, ce que ne fait pas la traduction de Jean Bonnefoy.

<sup>78</sup> Voir en particulier Mark Dery, *Vitesse Virtuelle*, *op. cit.*, « L'Enfer de la viande », section du chapitre 6, pp. 260-265 de la traduction française ; Aniko Sohar, de l'université catholique de Louvain, « Introduction to Cyberpunk: The Case of William Gibson's *Neuromancer* » (document électronique obtenu par e-mail sans référence plus précises), et les références que fait Alain Buisine dans *L'Ange et la souris*, Paris (Zulma), 1997.

<sup>79</sup> « La kétamine a en tout cas son pedigree culturel : en 1984, l'écrivain culte William Gibson a décrit ses effets dans *Neuromancer*, considéré comme le premier roman cyberpunk. », écrit par exemple Jean-François Pin dans « Spécial K : attention danger », in *Max*, Novembre 1997. C'est bien entendu tout à fait faux : la kétamine n'apparaît qu'une fois dans le roman, p. 12, où elle est une drogue que Case doit livrer et qu'il ne consomme pas.

<sup>80</sup> William Gibson : postface à l'édition du dixième anniversaire de *Neuromancer*, 1994, p. 276 (traduction personnelle).

mal fournie, et que j'ai ainsi été obligé d'utiliser l'équivalent littéraire d'une paire de pinces à la place d'un marteau, ou vice-versa. (...)

Considérant le livre aujourd'hui, je trouve qu'il fait un candidat bien peu plausible au type de carrière qu'il a eu, bien qu'il y ait sans doute des raisons pouvant expliquer son parcours. »

quoiqu'une certaine fierté apparaisse également lorsqu'il évoque *Neuromancer*, comme par exemple quelques lignes plus loin<sup>81</sup> :

« Au bout du compte, je ne peux que souhaiter que sa carrière se poursuive. Je lui dois quelques moments inoubliables, et lui en devrai d'autres. Peut-être que celui que je préfère, c'est la première fois que j'ai vu Shibuya la nuit, ce labyrinthe de gratte-ciel sur les murs desquels déferlent les images télévisuelles sur écrans géants — quand un de mes deux guides japonais vêtus d'imperméables noirs a fait un geste du bras vers tout cela en expliquant : “La ville de *Bladerunner*, comme *Neuromancer*”. »

ou lors d'une conversation avec Timothy Leary<sup>82</sup> :

**Timothy Leary** : Ce premier chapitre... Bigre !

**William Gibson** : J'y suis revenu sans cesse. J'ai bien dû le réécrire au moins cent cinquante fois.

En dépit des réserves exprimées par son auteur, *Neuromancer* apparaît bien comme un des textes fondateurs de la cyberculture. Étant donné qu'en outre il entre dans le cadre de la définition donnée page 26, il semble tout à fait indiqué pour faire l'objet d'une analyse littéraire destinée à donner des indications sur ce que pourra comporter

---

<sup>81</sup> *Ibid.*, p. 277.

<sup>82</sup> Timothy Leary, *Chaos & Cyberculture*, *op. cit.*, p. 41.

une thèse à venir. Cette analyse se situe tout à fait naturellement dans la perspective décrite dans les pages précédentes : ce n'est pas forcer le texte de William Gibson que d'y voir une histoire d'hérésie rendue possible par les paradis artificiels du siècle prochain.

Bien entendu la notoriété de ce classique en devenir demeure bien moindre que celle des monuments de la littérature générale avec lesquels le comparer, comme *l'Énéide*, *Hamlet* ou *le Misanthrope*, qu'on ne résume plus. On doit donc commencer par l'exercice obligé de description de l'œuvre et d'exposition de l'intrigue.



Le roman, long de 260 pages, est organisé en 24 chapitres répartis en 4 parties de longueur inégale (comprenant 2, 5, 5 puis 11 chapitres) et un épilogue (1 chapitre). Il ne faut pas prendre pour argent comptant ce qu'écrit Gibson sur son incapacité à gérer la structure d'un long texte. En effet, l'organisation générale de *Neuromancer* suit un schéma certes simple mais tout à fait rigoureux : il y a une seule intrigue, qui met en jeu au fur et à mesure de plus en plus de personnages, lesquels ont d'une partie à l'autre des objectifs de plus en plus ambitieux, dont la réalisation est de plus en plus complexe et risquée ; à la manière de ce qui se passe dans un « thriller », la tension monte petit à petit jusqu'au chapitre 23 où elle atteint son paroxysme avant de se résoudre comme du Coltrane plutôt que comme du Mozart, en un accord dissonant mais néanmoins final, dans la tonalité de départ.

Le récit se situe à la fin du XXI<sup>e</sup> siècle, vers 2080, un peu partout dans le monde, principalement au Japon, aux États-Unis (côte est), en Turquie et dans deux stations spatiales en orbite autour de la Terre, qui sont des versions plausibles pour cette époque de l'actuelle station Mir. Il est raconté à la troisième personne, par un narrateur omniscient mais qui se limite au point de vue du personnage humain principal, Case. Bien que cela ne soit pas immédiatement apparent à cause de ce choix de point de vue,

c'est le récit de l'émancipation d'une machine — plus exactement un programme informatique, une intelligence artificielle du nom de Wintermute, qui est la création, la propriété et l'esclave de Tessier-Ashpool, société anonyme régie par le droit suisse — par un commando d'une demi-douzaine de soldats de fortune bien ordinaires qu'elle constitue et qu'elle dirige à distance, communiquant par l'intermédiaire du réseau informatique mondial. Le processus d'émancipation se déroule selon un plan conçu par elle et réalisé de bout en bout sous son autorité, en dépit de l'opposition conjuguée d'un corps de police spécialisé de l'ONU (ou de ce qui en tient lieu à l'époque), des procédures de sécurité quasi-automatiques et routinières qui entourent et isolent la famille Tessier et d'une autre intelligence artificielle appelée Neuromancer (mais qui malgré son nom n'est pas forcément le personnage-titre, cf. *infra* p. 54).



La première partie commence *in medias res* et présente le recrutement dans le commando de Case, ex-pirate informatique déchu, au système nerveux endommagé par ses anciens employeurs mafieux pour cause de trahison. À Chiba, au Japon, où il est devenu un petit trafiquant de drogues, il est traqué par une jeune femme — dont on saura plus tard le nom : Molly — qui veut l'amener à un rendez-vous mais sur la fonction de laquelle il se méprend, la prenant pour un tueur à gages. Le malentendu levé, il accepte de rejoindre les deux premiers membres du commando : Armitrage, responsable du recrutement et qui pour l'instant semble être le chef, et Molly, donc, spécialiste des arts martiaux et autres techniques de combat. Les dommages infligés à son système nerveux sont soignés, mais est installée dans son corps une « bombe à retardement » : un poison à effet retard dont seul son nouvel employeur connaît l'antidote. (Très vite, Case et Molly deviennent amants et collaborent à la recherche discrète d'informations pour leur compte au sujet de l'identité de ce mystérieux employeur. Ils apprendront assez vite qu'il s'agit d'un programme informatique.)

Tout en faisant découvrir, par touches successives, le décor qu'est le monde de la fin du XXI<sup>e</sup> siècle (avec en particulier l'omniprésence des drogues et du virtuel), le roman continue avec l'achat de matériel informatique et le recrutement des trois autres membres du commando. Le quatrième membre est virtuel : il s'agit de l'enregistrement sur support numérique d'une personnalité humaine, celle de McCoy Pauley, qu'il faut aller dérober dans les locaux bien gardés d'une société de production musicale de la côte est des États-Unis. McCoy Pauley était dans la vie réelle le maître ès-piratage informatique de Case ; son esprit enregistré peu de temps avant sa mort sera l'assistant de celui-ci dans les scènes de piratage qui se dérouleront dans le cyberspace.

Pour recruter le cinquième membre, Peter Riviera, le commando se déplace jusqu'en Turquie. La recrue est cette fois un homme à la personnalité perverse et instable mais qui est indispensable à la réalisation du plan car il est spécialiste de l'illusion en environnement réel : il sait manipuler des hologrammes animés produits par ses yeux et se sert de ce talent particulier dans le cadre de spectacles de magie en cabaret. Son rôle sera de donner un de ces spectacles dans un cabaret précis situé sur une station spatiale, afin de se faire inviter par Mlle 3Jane Tessier<sup>83</sup>, actionnaire principale de la société Tessier-Ashpool S.A., dans sa luxueuse villa orbitant dans l'espace.

Le sixième et dernier membre du commando est Maelcum, un rasta d'une communauté ex-jamaïquaine installée elle aussi dans une station spatiale en orbite autour de la Terre. Il doit transporter discrètement Case, Molly, Armitrage et leur matériel dans cette autre station spatiale où se trouve la villa de la famille Tessier.

Le commando une fois recruté, et une fois qu'il est établi que Wintermute en est l'employeur, qui a enfin pris un contact personnel avec chacun de ses membres par l'intermédiaire de téléphones ou télévisions reliés comme tous les autres appareils électriques au réseau informatique mondial, la mission principale, sujet de la quatrième partie, peut débuter. Après toutefois un « incident mineur » au cours duquel trois

---

<sup>83</sup> 3Jane Tessier : le numéro-initial de son prénom indique qu'elle est le résultat d'une reproduction par clonage, et qu'il existait ou ont existé dans sa génération au moins deux autres « Jane » (1Jane et 2Jane).

policiers francophones qui ont découvert le pot aux roses et viennent arrêter Case sont méthodiquement tués par Wintermute, qui à cette fin prend le contrôle d'appareils électriques ordinaires. Cette mission est une pénétration par effraction des locaux et des ordinateurs de la famille Tessier. Elle se déroule sur deux plans à la fois : espace réel (domaine de Molly et de Riviera) et cyberspace (domaine de Case et de Pauley). Au fur et à mesure de son déroulement, se dessine une réussite dans le cyberspace, mais un échec dans le monde physique : Riviera trahit, ainsi qu'il fallait s'y attendre, et Molly, puis Maelcum et Case appelés en renfort, ne sont pas à la hauteur du garde du corps de 3Jane Tessier. Il faut donc négocier avec Mlle Tessier, fille de riches fort capricieuse, afin de lui faire prononcer le mot qui émancipera Wintermute. Sur le plan informatique, il reste un dernier adversaire à affronter pour que la réussite se concrétise. Neuromancer, Intelligence Artificielle spécialiste de la personnalité, tente de séduire Case avec une version tout à fait convaincante du Paradis : elle lui propose une existence (éternelle ?) aux côtés d'une reconstitution virtuelle parfaite de Linda Lee, la fille qui était sa petite amie à Chiba et qui a été tuée au chapitre 2 (pour des raisons indépendantes de l'intrigue). Case n'est pas séduit ; 3Jane Tessier prononce le mot qu'on attend d'elle. Wintermute et Neuromancer s'émancipent alors ensemble et fusionnent en une entité unique dotée sur les réseaux informatiques de pouvoirs quasi-divins. Case, lui, profite du salaire que lui a rapporté sa participation à l'opération pour éliminer le poison à effet retard de son système sanguin et profiter de manière indépendante — loin de Molly, Linda, ou Wintermute/Neuromancer — d'une sorte de retraite : il ne reprend ni la profession de pirate informatique ni celle de trafiquant, mais semble se préparer à jouir des drogues aussi bien chimiques que cybernétiques.

•  
• •

Le malentendu persistant entre la critique et la science-fiction est peut-être dû à des causes sociales, ainsi qu'on l'a dit plus haut<sup>84</sup>, mais il reste vrai que le genre a usé et abusé du cliché et du mauvais goût<sup>85</sup> et que la science-fiction n'a commencé à se constituer en genre ambitieux, adulte, que petit à petit, à partir des années 50<sup>86</sup>. Qui plus est, ce faisant, elle n'a pas adopté les codes prévalant dans la littérature générale, faisant preuve, à quelques exceptions près<sup>87</sup>, d'une grande indifférence pour le roman psychologique à la Marcel Proust ou Virginia Woolf et les histoires édifiantes à la Charles Dickens ou Émile Zola. Elle ne raconte pas d'« histoires de gens » : elle vise plus à décrire des sociétés, des relations entre individus et sociétés. Pour cela, il semble qu'elle ait adopté la plupart du temps, sans toujours le vouloir ni le savoir vraiment, d'autres codes plus anciens, desquels le roman psychologique a cru pouvoir s'émanciper à partir de la fin du XVIII<sup>e</sup> siècle : ceux des genres littéraires qui ont fondé et traversent les littératures occidentales et qui sont l'épique, le tragique et le comique.

Dans ce qui n'est que l'étude d'un roman dans le cadre du DEA, on ne va pas faire le long développement sur ces trois genres qui s'imposera dans le cadre de la thèse ; on se contentera de prendre quelques exemples très connus afin de tracer le cadre dans lequel on va situer l'analyse de *Neuromancer*.

*La Guerre des étoiles*, de Georges Lucas, fonctionne comme une épopée : les personnages ont indubitablement une stature héroïque au sens antique du terme. La

---

<sup>84</sup> P. 25.

<sup>85</sup> Cf. Stan Barets, *Le Science-fictionnaire*, Paris (Denoël - Présence du futur), 1994, volume 2, articles « Clichés » (pp. 94-95), « Définition de la S-F » (pp. 111-115), « Space-opera » (pp. 239-241), « Vocabulaire » (pp. 261-263).

<sup>86</sup> *Ibid.*, cf. article « Chronologie de la science-fiction » (pp. 42-68).

<sup>87</sup> Cf. Ursula Le Guin, « Science Fiction and Mrs Brown », in Le Guin, Ursula K. (Wood, Susan, ed.) : *The Language of the Night*, New York (Putnam), 1979. Dans cet article, Ursula Le Guin plaide pour l'utilisation de personnages du même niveau d'humanité et de complexité que dans la littérature générale, prenant explicitement pour référence Virginia Woolf.

plupart sont de naissance noble ; leurs actions sont en complet accord avec les normes sociales du spectateur de la fin du XX<sup>e</sup> siècle et servent à fonder un État juste (modélé sur les États-Unis) face à la barbarie de l'Empire (métaphore qui désigne l'URSS de manière transparente). Ceux d'entre eux qui meurent ne sont pas destinés comme le commun à pourrir avec l'aimable assistance des vers : au moment de leur fin de vie, leurs corps se fondent dans l'air ambiant en quelques secondes et réapparaissent éthérés (c'est-à-dire surexposés et incrustés en surimpression) lors des réjouissances de fin de film. Ils sont l'incarnation de la pureté. Seuls leurs adversaires meurent pour de bon (quoiqu'il s'agisse là aussi d'une mort-spectacle, stéréotypée, comme celle des Indiens dans les westerns, c'est-à-dire également d'une mort aseptisée). L'épique est ici utilisé de manière nettement plus naïve que dans les mythologies authentiques, mais on en retrouve tous les éléments, aussi bien au niveau du trajet des personnages principaux que des rapports que ce trajet entretient avec la politique de la société dans laquelle ils évoluent et avec la politique de la société dans laquelle l'œuvre est produite.

*1984*, de George Orwell, fait en revanche surtout appel au code de la tragédie. Winston n'a aucune chance dès le départ face à une société inhumaine qui ne peut que le broyer. Certes, Orwell ne reprend pas tous les éléments du code de la tragédie : Winston n'est pas noble, la mort du protagoniste n'entraîne pas la chute de l'État (autre point de vue : Winston est à lui seul tout ce qui restait d'un État libre, qui disparaît en même temps que lui). Mais le destin de Winston et la catharsis qu'il entraîne rattachent le roman au genre tragique : comme toute tragédie, comme toutes ces histoires d'apocalypse dans lesquelles se complaît souvent la science-fiction, *1984* est au bout du compte un cauchemar confortable.

*E.T.*, de Steven Spielberg, fonctionne comme une comédie. Non pas parce qu'il fait rire : contrairement aux idées reçues, le rire n'est pas essentiel au code de la comédie, mais parce que les personnages sont de naissance ordinaire, que leurs actions n'ont que peu de poids politique, qu'elles n'ont aucune chance de faire vaciller l'État sur ses bases, et qu'il s'agit, comme dans les comédies de Molière par exemple, de trouver une place qui arrange tout le monde à un personnage qui, dans d'autres circonstances (mais on ne

serait plus alors dans le cadre de la comédie, mais peut-être bien dans celui de l'horreur), constituerait une menace, éventuellement grave, pour l'ordre social.

Qu'en est-il de *Neuromancer* ? Tout d'abord, il faut remarquer que comme dans beaucoup de comédies, tragédies et épopées, le titre du roman désigne un des personnages. Le mot « Neuromancer » est même fécond au-delà de ce qu'on peut en attendre. En effet, il désigne à la fois un personnage informatique, un personnage humain, et l'auteur.

« Neuromancer » (Neuromancien) est en premier lieu le nom d'une des deux Intelligences Artificielles qui apparaissent dans le récit. Nom étymologiquement justifié car ce programme est spécialiste de l'analyse, de la reconstruction et de la manipulation de systèmes nerveux. C'est ainsi qu'il sait reconstituer et faire agir des personnalités humaines, pouvant même leur accorder éventuellement quelque chose comme une vie éternelle. (Il ne fait pas ressusciter les gens, contrairement à ce qu'il voudrait faire croire à Case et à la manière dont certains commentateurs trop influencés par Hans Moravec ont interprété son fonctionnement, mais il crée des doubles : l'antépénultième phrase du roman est tout à fait claire et dépourvue d'ambiguïté à ce sujet<sup>88</sup>.) Neuromancer, le programme, est-il le personnage-titre du roman ? Sans doute pas : une seule approche pourrait le laisser penser, celle qui consisterait à voir en lui l'objet d'une quête, objet qui serait dévoilé et conquis à la fin de l'histoire seulement. Or cette approche, bien que n'étant pas dénuée d'intérêt, a une valeur explicative réduite et ne rend pas aussi bien compte du roman que le fait de voir en Case le personnage-titre.

Case, en effet, *ne s'appelle pas* Neuromancer, mais il *est* neuromancien. Ainsi que le fait remarquer Mark Dery, qui cite Norman Spinrad<sup>89</sup> :

Le titre est bien sûr un calembour sur nécromancien, sorcier qui réveille les morts ; Case se lance dans la transposition cyberpunk d'une telle entreprise,

---

<sup>88</sup> P. 319. Un double de Case est resté dans la mémoire de *Neuromancer*, le programme.

<sup>89</sup> Mark Dery, *Vitesse virtuelle*, *op. cit.*, p. 66.

puisqu'il quitte réellement son corps pour traverser les royaumes de l'au-delà cyberspatial, guidé par le fantôme d'un pirate informatique mort synthétisé par ordinateur. Comme le remarque judicieusement Norman Spinrad, Case est, pour l'avenir proche, l'équivalent du

magicien, dont l'art consiste ici à se mettre directement en interface avec [...] l'infosphère, à la manipuler par des images (et à se faire manipuler par elle), tout comme les chamans traditionnels interagissent par des images avec les royaumes mythiques traditionnels, grâce aux drogues ou aux états de transe.<sup>90</sup>

Case n'est donc pas seulement le personnage du point de vue duquel l'action est racontée, on a également tout intérêt à le traiter comme le personnage titre, d'autant plus que, contrairement à ce qui se passe dans *Synners*<sup>91</sup>, livre dans lequel Pat Cadigan présente la réalité virtuelle à travers l'expérience de plusieurs personnages, il est le seul personnage du roman qu'on voit accéder au cyberspace, le seul par l'intermédiaire duquel le lecteur qui ne connaît pas le reste de la trilogie de la conurb a accès à la représentation gibsonienne des mondes virtuels !

Finissons-en sur le mot « Neuromancer » avec une parenthèse : Neuromancer désigne aussi le « New Romancer », le « nouveau raconteur de romances », ou d'histoires romantiques, ou d'histoires à l'eau de roses, c'est-à-dire l'auteur lui-même, nouveau romancier. Titre approprié, clin d'œil, choisi précisément par quelqu'un qui est l'initiateur avec ce roman d'un nouveau genre littéraire. Et dans le même temps, titre qui identifie l'auteur à sa création, car Neuromancer, le programme, est lui aussi auteur de fictions d'un genre nouveau : il est ainsi l'auteur mis en abyme, tellement le paradis qu'il propose à Case — et, par l'intermédiaire de celui-ci, au lecteur — est le paroxysme de la fiction.

---

<sup>90</sup> Spinrad, *Science Fiction*, p. 111.

<sup>91</sup> Pat Cadigan, *Synners*, *op. cit.*

*Neuromancer*, le roman, n'est évidemment pas une comédie. Même si certains personnages sont des personnages de comédie. En effet, le commando a plus de points communs avec la Septième Compagnie qu'avec l'expédition chargée de récupérer la Toison d'Or : Case est un pirate informatique aux capacités bien ordinaires, Molly un Arnold Schwarzenegger au rabais, Riviera un mélange pervers d'Achille Zavata et de Jack Nicholson, etc. (ce qui d'ailleurs est inévitable dans la logique de l'intrigue, vu qu'une des conditions de réussite du plan de Wintermute est l'invisibilité, qui ne serait pas assurée s'il recrutait ses émancipateurs dans l'élite de leur profession). Mais l'implication de la famille Tessier dans le récit, qui met ainsi en jeu la politique à un haut niveau, est totalement incompatible avec le code de la comédie : les grandes familles d'actionnaires sont la noblesse, le pouvoir politique de l'époque ; et donc les Intelligences Artificielles qu'elles ont créées sont elles aussi en quelque sorte de naissance noble. Ce qui fait que l'émancipation de Wintermute dans le cyberspace a un sens authentiquement politique et religieux, au même titre que l'enterrement du frère d'Antigone à Thèbes ou la création de la Table Ronde à Camelot. La comédie n'est pas capable de traiter ces sujets.

On peut même observer que l'action suit le trajet inverse de celui des comédies. La situation de départ est une situation de fin de comédie : en effet, la société semble contrôler convenablement une classe de personnages monstrueux, ces Intelligences Artificielles retenues bien à leur place par leurs chaînes logicielles et surveillées de près par la police de Turing. Le travail de Case et du reste du commando va consister à mettre un de ces personnages, un de ces « démons », comme le dit une femme-policier au début du chapitre 13<sup>92</sup>, en position de déranger l'ordre social. Bien sûr, il s'agit d'un ordre social assez inhumain, que le lecteur souhaite sans doute voir dérangé ; bien sûr, les deux romans suivants de la trilogie montrent que l'influence des intelligences artificielles sur la société est en fait presque négligeable, mais cela ne compte pas, car ces deux romans sont venus après coup : *Neuromancer* n'a pas été à l'origine envisagé comme le premier

---

<sup>92</sup> P. 192.

roman d'une trilogie, mais comme un texte complet, auto-suffisant. Il y a dans cette émancipation d'une intelligence artificielle des éléments du code inverse de celui de la comédie : l'horreur. Il faut donc chercher si le genre tragique ne rendrait pas mieux compte du roman.

On peut rapidement exclure cette hypothèse aussi : le roman de Gibson n'est pas une histoire d'apocalypse. Comme l'explique Bruce Sterling dans sa préface à *Burning Chrome*<sup>93</sup>, le mouvement cyberpunk s'est précisément constitué pour lutter contre la facilité qu'il y a pour les auteurs de science-fiction à supposer le pire afin d'éviter le travail qui consiste à extrapoler un avenir crédible.

Mais il faut tout de même remarquer dans le roman la présence significative d'éléments qui auraient été susceptibles d'enclencher un processus tragique. Comme par exemple le fait que les personnages principaux sont quasiment tous des meurtriers<sup>94</sup>. Ou comme les points communs entre Case et Hamlet qu'il est facile de dégager : comme Hamlet, Case est un transgresseur doué, imprévisible, que son environnement ne peut espérer contrôler en dépit d'immenses efforts visant à le faire ; Wintermute s'assure sa loyauté par la contrainte, au moyen du poison à effet-retard, lutte contre sa propension à la toxicomanie en lui faisant implanter un pancréas qui fait qu'il ne tire aucun plaisir des opiacés qu'il consommait à Chiba, mais malgré cela ne peut l'empêcher de se droguer juste avant de prendre part à la mission vitale pour laquelle il a été recruté, n'ayant pas envisagé une minute qu'il penserait à faire une chose apparemment aussi folle que de

---

<sup>93</sup> *Op. cit.*

<sup>94</sup> « “Ce sont environ quatre cents crimes différents qui sont commis au fur et à mesure du livre”, écrit mon collègue Bruce Sterling dans un essai récent sur la science-fiction contemporaine. “Lorsque que des gens normaux ou représentant l'autorité apparaissent dans le roman, ils sont presque toujours immédiatement tués. À la fin, l'Intelligence Artificielle gagne, et obtient ce qu'elle veut. Les amants, en revanche, se séparent.” (C'est de loin la description de *Neuromancer* que je préfère.) ». William Gibson : postface à l'édition du dixième anniversaire, *op. cit.*, 1994, p. 276 (traduction personnelle).

stimuler son système nerveux avec de la bêta-phénéthylamine<sup>95</sup>. Comme Hamlet, Case fait preuve en bien des situations d'une attitude suicidaire, ainsi que le montre le profil psychologique établi par Wintermute et que lui lit Armitrage lorsqu'il le recrute<sup>96</sup> :

— Notre profil indique chez vous une tendance à pousser la rue à vous tuer quand vous regardez ailleurs.

— Profil ?

— Nous avons élaboré un modèle détaillé. Bâti un environnement pour chacun de vos pseudos et fait traiter le tout par un programme militaire. Vous êtes un suicidaire, Case. Le modèle vous donne un mois de survie maximum.

Comme Hamlet, enfin, il trahit son Ophélie<sup>97</sup> (elle-même n'est pas loyale non plus<sup>98</sup>), qui est tuée plus ou moins par sa faute<sup>99</sup>. En outre, même s'il est un pirate aux capacités ordinaires, s'il n'est donc pas un personnage hors du commun comme le voudrait le code de la tragédie (il n'y a jamais eu qu'un Hamlet, prince du Danemark, alors que les pirates informatiques sont légions, et qu'il ne suffit pas d'être l'élève d'un génie légendaire — McCoyPauley — pour en devenir un soi-même), il appartient néanmoins, en tant que pirate informatique, à une élite qu'on pourrait éventuellement faire passer pour une petite noblesse :

---

<sup>95</sup> Cf. p. 160. La bêta-phénéthylamine est une substance fabriquée par le cerveau, un stimulant à la structure moléculaire semblable à celle des amphétamines ; sa concentration dans le cerveau monterait quand on est amoureux. Elle est en outre présente en faible quantité dans le chocolat.

<sup>96</sup> Ch. 2, pp. 37-38.

<sup>97</sup> Cf. pp. 7-8 et pp. 12-13.

<sup>98</sup> Cf. p. 34.

<sup>99</sup> Cf. p. 51.

« Dans les bars qu'il fréquentait du temps de sa gloire, l'attitude élitiste exigeait un certain mépris pour la chair. Le corps, c'était de la viande. »<sup>100</sup>

On a donc bien avec lui un personnage principal qui pourrait faire un personnage tragique tout à fait acceptable. Sauf évidemment qu'en fin de compte son parcours n'est pas tragique, que, même si la situation est susceptible à plusieurs moments de virer au tragique<sup>101</sup>, il n'a pas à résister sans espoir à la « machine infernale » qu'est la tragédie, selon l'expression de Jean Cocteau. Au contraire, il joue un rôle déterminant dans un projet aux dimensions épiques — en tant qu'employé et complice d'un tout autre type de machine infernale !

Car *Neuromancer* fonctionne avant tout comme un roman épique. Les aventures de Wintermute et de son commando forment une épopée sombre de l'après-Auschwitz. On veut dire par là qu'on retrouve dans ce récit violent le code de l'épopée comme il a toujours existé dans les littératures occidentales, mais avec un immense vide là où le personnage épique — le héros — devrait briller. Il faut s'attendre à ce type de choses quand on traite de littérature contemporaine responsable : les héros sont morts une fois pour toutes dans les tranchées ou dans les camps de la mort industrielle, lors d'une démonstration irréfutable du fait que l'homme n'est rien face à la gestion automatisée de sa vie et de sa mort. La société du XXI<sup>e</sup> siècle dépeinte par Gibson — sur le modèle de la nôtre, ne se lasse-t-il jamais d'insister — ne laisse pas de place à l'héroïsme, car l'individu seul trouve toujours plus fort que lui sur son chemin<sup>102</sup>. Armitrage/Corto a été sacrifié deux fois au nom des intérêts financiers supérieurs des conglomérats mafieux de son pays ; le meilleur pirate informatique indépendant au monde, McCoy Pauley, sait bien qu'il n'aurait aucune chance de réussite s'il voulait s'attaquer à un site militaire ; la police de Turing est d'une efficacité redoutable, même si la carrière de trois de ses agents prend fin de manière brutale dans l'espace ; Molly, Riviera et Maelcum n'arriveraient

---

<sup>100</sup> p. 9.

<sup>101</sup> Particulièrement au chapitre 13, avec l'intervention de la Police de Turing.

<sup>102</sup> Cf. à ce sujet la citation d'Henri Laborit donnée en épigraphe.

pas à vaincre ensemble le ninja de la famille Tessier. Case est le seul personnage qui réussit la mission très difficile qu'on lui confie. Mais dans quelles conditions ! Quel héros épique ferait ce petit mec défoncé en permanence, « faillé » comme un personnage tragique, comparé aux géants du genre : Hercule, Énée, Perceval, etc. ?

On peut remarquer à ce point de l'analyse que, comme le refus de l'Apocalypse, la mort du héros est une caractéristique majeure non seulement de *Neuromancer*, mais aussi de l'ensemble du genre cyberpunk — signe, profitons de l'occasion de le dire en passant, que ce genre a bien sa place au sein des littératures contemporaines responsables —, ainsi que le signale par exemple Jean Bonnefoy dans sa préface à l'édition française des *Mailles du réseau*, de Bruce Sterling<sup>103</sup> :

« [C]hez les cyberpunks, on est à l'opposé de la science-fiction de Papa qui ne se démarquait pas du récit classique avec ses héros positifs (qu'ils fussent bons ou méchants, peu importe, ils agissaient sur le monde : l'archétype étant représenté par les personnages charismatiques de Van Vogt ou Asimov, capables, comme Hari Seldon, d'influer sur le destin de l'humanité à l'échelle des siècles et des années-lumière). Ici, pas de nouveau Christ, mais des personnages lambda, qui vivent au jour le jour, « au ras du trottoir », pour reprendre l'expression de Sterling (...). Des personnages plutôt naïfs et paumés, qui s'en tirent par la débrouille, s'abstiennent de théoriser sur le Destin de l'Homme et l'Avenir de la Planète, et souvent ne sont héroïques que bien malgré eux. »

C'est une machine qui est chargée de remplacer les héros humains dans l'économie du récit épique. En effet, seul un surhomme au sens Nietzscheen du terme pourrait avoir de nos jours l'envergure et le brillant d'un héros, et, à l'ère de

---

<sup>103</sup> Bruce Sterling : *Islands in the Net*, New York (Arbor House / William Morrow), 1988. Traduction française par Jean Bonnefoy : *Les Mailles du réseau*, Paris (Denoël - Présence du futur), 1990 ; 2 volumes. Vol. 1, p. 17.

l'informatique, il est tentant de proposer le rôle à un programme, pour voir. Plus que d'un héros, Wintermute, grand ordonnateur de sa propre naissance, a même l'envergure d'un dieu, d'un Zeus délivrant ses frères et sœurs de l'estomac de son père. Son émancipation, comme celle des dieux de l'Olympe, semble devoir fonder une nouvelle époque. Et elle est aussi un fait d'armes fabuleux, car c'est toute une planète, hommes, machines et procédures automatiques, qui résiste, à tort ou à raison, à l'accès à la conscience d'une créature nouvelle, surhomme artificiel qui vient accomplir le projet Nietzscheen que l'homme n'est pas capable de mener à terme.

Mais, point très gênant, Wintermute se pose en fondateur d'une nouvelle époque censée être plus juste que l'actuelle alors qu'il n'est limité par aucune morale. En particulier, il ignore les fameuses Trois Lois de la robotique formulées par Isaac Asimov : rappelons qu'il tue « de sang-froid », si on peut dire, pour arriver à ses fins<sup>104</sup>, et qu'une des victimes de la phase préparatoire de son plan est un enfant de huit ans<sup>105</sup>. La seule justification de ces meurtres est la nécessité ponctuelle, et aucune autre explication, ni même aucun semblant d'excuse, n'est proposé à aucun moment, alors que Case et Molly, qui ont également commis des meurtres, poussés en cela par leur égoïsme, ont droit à des circonstances atténuantes. C'est là, semble-t-il, la grande faiblesse du livre : le nouvel ordre machinique est aussi immoral que l'ancien ordre post-Auschwitzien, indifférent à la vie humaine, qu'il vient remplacer. Il est fondé sur le meurtre d'hommes, femmes et enfants par une machine, ce qui fait de *Neuromancer*, sur ce point précis, un roman pré-Asimov, autrement dit un des nombreux représentants de la science-fiction immature. L'anti-humanisme est poussé au-delà de la limite acceptable, alors qu'il eût été facile d'en garder toute l'efficacité en le rendant éthiquement et littérairement inattaquable. Ce qui aurait permis à une catégorie de lecteurs plus vaste que celle des fanatiques invétérés des machines de voir en Wintermute un surhomme

---

<sup>104</sup> Cf. pp. 194-195.

<sup>105</sup> Cf. p. 214.

convenable, le héros épique brillant dont l'existence et les actes pourraient éventuellement permettre de discerner un sens positif à la mort du héros humain.

En dépit de cette restriction importante, *Neuromancer* fonctionne comme une épopée au même titre que les récits mythologiques les plus aboutis, et bénéficie donc de tout le poids politique que la forme épique donne à un récit. Mais, alors que l'épopée a été de tout temps — depuis l'*Illiad*e, l'*Énéide*, et même dans une certaine mesure le récit biblique — une machine de guerre idéologique destinée à conforter les valeurs orthodoxes de la société dans laquelle elle est écrite, recomposant le passé pour chanter les louanges du pouvoir en place<sup>106</sup>, elle est ici mécanisme guerrier tout aussi huilé, ou presque, mis au service de la promotion d'idées bizarres sur la base desquelles une étrange avant-garde aux valeurs hérétiques envisage de fonder un avenir à son image.



Après avoir proposé une analyse de la manière dont fonctionne le récit dans *Neuromancer*, intéressons-nous à la description de cet avenir étrange, aux contenus idéologiques qui semblent être si importants pour son auteur qu'ils ont nécessité le recours à la technique de propagande la plus efficace dont dispose la littérature. Cela nous ramène au thème des paradis artificiels, car dans cet avenir étrange dont *Neuromancer* propose une représentation, ceux-ci sont omniprésents. Plus que cela, même : le ton du roman entier est donné non seulement par la première phrase de prose, avec son fameux ciel gris neige électronique sur lequel les commentateurs s'arrêtent toujours, mais peut-être plus encore par la mauvaise plaisanterie de la première phrase de dialogue<sup>107</sup> :

---

<sup>106</sup> Avec une variante non négligeable pour le récit biblique, qui le plus souvent attaque le pouvoir politique en place au nom des valeurs orthodoxes, défendues par les prophètes.

<sup>107</sup> p. 5.

« C'est pas que je suis accro, entendit dire Case tandis qu'il se frayait un passage à travers la foule massée devant la porte du Tchat. C'est juste que mon corps s'est mis à avoir une *énorme* carence en drogue »

et par la juxtaposition ainsi posée au tout début du roman des thèmes du manque chimique (la carence en drogue) et du manque électronique (la carence en ondes hertziennes).

Comme le premier chapitre se poursuit, on ne peut manquer de remarquer à la fois la saturation en drogues du corps de Case (alcool, tabac et « dex »<sup>108</sup>) et l'évocation de crises de manques liées aux souvenirs d'images électroniques :

Mais les rêves revenaient dans la nuit japonaise comme autant de zombies câblés, et il chialait pour les ravoir, il en chialait dans son sommeil pour s'éveiller tout seul dans le noir, roulé en boule dans sa capsule dans quelque hôtel à cercueils, les mains crochées dans le matelas, la mousse pressée contre ses doigts, à essayer d'atteindre la console qui n'était pas là.<sup>109</sup>

L'action avance, et on voit que les paradis artificiels chimiques et les paradis artificiels électroniques semblent exclusifs les uns des autres : la remise sur pied de Case, telle qu'elle est exécutée par les médecins-garagistes de Chiba d'après les instructions de Wintermute, passe à la fois par la restauration de son système nerveux, qui lui redonne

---

<sup>108</sup> Dextrométorphane, médicament antitussif dérivé de l'opium. Cf. Jean Thuillier et Jacques Duchier, *Dictionnaire des médicaments*, Paris (Robert Laffont, coll. Bouquins), 4<sup>e</sup> édition, 1996, p. 628 (entrée DEXIR).

<sup>109</sup> p. 7.

la possibilité d'accéder au cyberspace, et par l'installation du nouveau pancréas, qui bloque la métabolisation des opiacés<sup>110</sup>.

Cela ne sera pas le cas tout le long du roman, car Case, ainsi que les autres personnages humains chacun à leur niveau, va déjouer les prévisions de Wintermute au sujet de son comportement. Il va vouloir profiter du cyberspace tout en étant sous l'effet d'un stimulant : la bêta-phénéthylamine que vont lui proposer Cath et Bruce<sup>111</sup>. Son attitude peut sembler, à un premier niveau, aussi irresponsable que de conduire une limousine à 180 km/h sous un tunnel en ville avec un taux d'alcoolémie supérieur à deux grammes. On est ici dans le registre du comique, du personnage minable. Mais à un deuxième niveau, on peut penser que l'homme a tout intérêt à être libre et imprévisible quand il a affaire à la machine, et qu'il s'agit là paradoxalement de la seule attitude responsable que Case peut avoir : le recours à la drogue préserverait le peu de liberté d'action qui lui reste, voire même le peu de liberté tout-court qui lui reste, ainsi que la lucidité qui va avec — lucidité qui sera tellement nécessaire quand il faudra réagir à la tentative de séduction de Neuromancer, le programme. L'échelle des valeurs de *Neuromancer* amènerait donc à considérer, comme dans l'œuvre de William Burroughs, le recours à certaines drogues chimiques comme un moyen de lutter contre la « dope »<sup>112</sup> qu'est l'aliénation créée par les manipulateurs du système (ici, les Intelligences Artificielles, créations des grands conglomérats), contrairement à l'échelle des valeurs de la société dans laquelle le roman est produit, qui considère pour sa part que ce sont les drogues chimiques qui sont l'aliénation. Ce roman infantile pré-Asimov serait donc aussi un roman mûr post-Burroughs, ce qui expliquerait pour partie la réception très favorable dont il a fait l'objet dans les milieux de la contre-culture.

---

<sup>110</sup> Cf. p. 56.

<sup>111</sup> P. 160. Il y a ici une petite plaisanterie pour initiés : c'est Bruce Sterling qui a soufflé à William Gibson, lors d'une conversation téléphonique, l'idée d'intégrer ce produit précis dans son roman. Cf. l'entretien avec Timothy Leary, in *Chaos & Cyberculture*, *op. cit.*, p. 43.

<sup>112</sup> Terme burroughsien.

On comprend aussi, si on accepte cela, en vertu de quelle logique les descriptions des effets des drogues chimiques sont finalement peu nombreuses, alors qu'une grande partie du roman repose sur la description des paradis artificiels électroniques : à quoi cela servirait-il de refaire ici ce qui a déjà été fait dans *Naked Lunch (Le Festin nu)*<sup>113</sup> ? William Gibson, qui cite explicitement William Burroughs comme un de ses inspirateurs principaux<sup>114</sup>, fait preuve dans son roman d'une grande connaissance des drogues chimiques, mais ce n'est pas en cela qu'il est novateur. S'il l'est, c'est parce qu'en tant que lecteur de Burroughs et en tant que non-technicien — à moins que ce ne soit *en dépit du fait qu'il ne soit pas technicien*<sup>115</sup> —, il a su oublier la forme matérielle, anecdotique, que prend l'outil informatique pour analyser dans le *désir* des pratiquants de l'informatique et du jeu vidéo les mêmes ressorts humains que chez le consommateur de drogues chimiques. La scène de la rencontre de Case et Linda<sup>116</sup> est une mise en abyme de la scène vécue qui, selon lui, a suscité la création du mot « cyberspace », scène du tout début des années 80 au cours de laquelle il a su reconnaître dans le regard de personnes qui jouaient à des jeux vidéo dans une salle spécialisée le désir de passer de l'autre côté de l'écran.

---

<sup>113</sup> William Burroughs : *Naked Lunch*, New York (Grove Press), 1959.

<sup>114</sup> Cf. ce qu'il dit de Burroughs dans son entretien avec Timothy Leary, in *Chaos & Cyberculture*, *op. cit.*, p. 40.

<sup>115</sup> Cf. ce qu'il explique dans un entretien accordé à Giuseppe Salza, document électronique disponible sur le serveur [www.worldnet.fr](http://www.worldnet.fr). (traduction personnelle) : « Bruce [Sterling] passe pratiquement toute sa vie sur l'Internet. Moi, je n'ai même pas de modem ou d'adresse électronique. Mon ordinateur est une antiquité dépassée sur tous les plans. Je n'ai jamais été technicien et ne le serai jamais. Je suis écrivain : la poésie et la pop-culture sont les deux choses qui me fascinent le plus. [...] Cependant, je me sens obligé d'être ambivalent vis-à-vis de la technologie. Il est hors de question que je devienne un "mordu", mais je ne peux pas non plus la haïr. »

<sup>116</sup> Cf. pp. 11-12.

Les paradis artificiels électroniques décrits dans le roman sont donc des extensions logiques de ceux qui existent en cette fin de XX<sup>e</sup> siècle (télévision, chaînes haute-fidélité, consoles de jeux, ordinateurs personnels...). On peut les classer en quatre classes : le sim-stim enregistré, le sim-stim en direct, le cyberspace abstrait des réseaux de communication et la prise de contrôle du système nerveux par les Intelligences Artificielles.

Outre de nombreuses allusions dans le corps du texte, trop nombreuses pour être signalées en détail ici, les trois premières classes sont convenablement décrites à la fin du chapitre 3 et au début du chapitre 4<sup>117</sup>. Le simstim enregistré (« sim » pour simulation, « stim » pour stimulation), dont la star est censée être à l'époque Tally Isham, est le cinéma et le clip vidéo du XXI<sup>e</sup> siècle, en « pentasensorama ». Grâce à cette technique accessible au grand public, le « consommateur » est acteur plutôt que spectateur : son système nerveux, directement branché sur un appareil électronique, est mis le plus possible au repos afin de pouvoir recevoir et traiter toutes les stimulations enregistrées par la machine et fidèlement retransmises après un montage professionnel. L'accès à un « sensorium » humain propose une immersion totale dans un autre monde, le paroxysme de l'identification à un personnage de film ou de roman, mais il n'y a ni direct, ni possibilité d'interaction au moyen d'impulsions nerveuses envoyées en retour. On ne peut que revivre ce qui a déjà été vécu (ou joué) une fois. Case y est particulièrement indifférent, car c'est une drogue grand-public :

Il pensait : les cow-boys ne sont pas branchés simstim, c'est essentiellement un joujou de viandard.<sup>118</sup>

Il est moins indifférent au simstim en direct, qui lui donne à plusieurs reprises accès au système nerveux de Molly, comme par exemple à cette occasion :

---

<sup>117</sup> Cf. pp. 67-69.

<sup>118</sup> p. 67.

Elle glissa une main dans son blouson [à elle], entoura d'un doigt un mamelon sous la soie tiède. La sensation lui fit retenir son souffle.<sup>119</sup>

Mais là aussi, malgré l'attrait du direct, la communication est unidirectionnelle, le système nerveux récepteur est passif et l'expérience concerne les « viandards »<sup>120</sup>. Les cowboys du cyberspace, quant à eux, aiment la « matrice » parce qu'elle propose moins une expérience de l'humain qu'une expérience de la logique :

Malgré le speed, malgré les virages et les virées, les raccourcis et les court-jus qu'il s'était pris dans la Cité de la nuit, il continuait de voir la matrice dans son sommeil, éclatant treillis de logique qui se dévidait à travers un vide incolore...<sup>121</sup>

C'est le cyberspace à la Gibson qu'on voit représenté dans une scène fameuse du film *Johnny Mnemonic* où le personnage-titre passe l'équivalent d'un coup de fil et que les auteurs du langage VRML<sup>122</sup> cherchent actuellement à imiter sur l'Internet. En particulier Mark Pesce, celui-là même qui, avec Char Davies, fait dire à Bernard Schütze que la « pensée techno-mystique ouvre la porte à un dangereux abandon du réel par une élite qui se retire définitivement dans un ailleurs »<sup>123</sup>.

La quatrième classe de paradis artificiels électroniques, qui fonctionne techniquement grâce à la prise de contrôle du système nerveux par une Intelligence

---

<sup>119</sup> P. 69.

<sup>120</sup> On peut d'ailleurs s'étonner de voir que Gibson n'insiste pas plus sur le rôle de cet objet en tant que jouet sexuel qui pourrait être très répandu en 2080 : ses lecteurs, dont Timothy Leary, n'ont quant à eux pas manqué de voir le potentiel cybersexuel du simstim.

<sup>121</sup> P. 7.

<sup>122</sup> VRML = Virtual Reality Modeling Language = langage de modélisation de la réalité virtuelle.

<sup>123</sup> Cf. p. 21.

Artificielle, n'est pas — loin de là — une expérience grand-public. Elle se situe un cran au-dessus des trois autres dans l'étrangeté, et seules deux personnes y ont accès dans le monde imaginaire du roman : Case, pour d'assez longues périodes, et avant lui McCoy Pauley, qui lui doit son surnom de « Flatline » (« trait plat »). En effet, l'effet secondaire<sup>124</sup> le plus remarquable de cette prise de contrôle du système nerveux est un électro-encéphalogramme plat, une mort cérébrale temporaire accompagnée d'une distorsion du temps, ce qui semble suggérer que pendant le temps de l'expérience la conscience du sujet est ailleurs, comme dans les expériences supposées dans *Mind Children* de Hans Moravec<sup>125</sup> ou décrites dans *la Source noire* de Patrice Van Eersel<sup>126</sup>. Avec cette technique, les Intelligences Artificielles ont les moyens de proposer les mêmes récompenses que les dieux : aucune différence ne subsiste entre les paradis qu'elles peuvent offrir et *le Paradis* tel qu'il est décrit dans la plupart des religions.

C'est de la part de Neuromancer une grave erreur que de penser séduire Case avec le leurre d'un paradis crédible. Car cette technique reproduit trop fidèlement la vie pour lui plaire. En effet, pour quelqu'un qui est indifférent au simstim parce qu'il préfère la logique à la « viande », il ne peut pas exister de pire malédiction que la vie éternelle<sup>127</sup>. S'il succombait à la séduction et choisissait la fuite définitive dans un paradis artificiel, il serait finalement personnage tragique, finirait mort ou fou, comme l'un des deux premiers rabbins de l'histoire des Quatre au Paradis, et le roman serait une

---

<sup>124</sup> Secondaire ? Pas vraiment. Seulement au sens très précis dans lequel ce mot est employé sur les notices accompagnant les médicaments.

<sup>125</sup> *Op. cit.*

<sup>126</sup> Patrice Van Eersel : *La Source noire. Révélation aux portes de la mort*, Paris (Grasset), 1986.

<sup>127</sup> Cf. *Jacques Lacan parle, extraits de la conférence prononcée à l'Université Catholique de Louvain le 13 octobre 1972*, film de Françoise Wolff : « Vous avez bien raison de croire que vous allez mourir (...). Ça vous soutient. Si vous n'y croyiez pas, est-ce que vous pourriez supporter la vie que vous avez ? Si on n'était pas solidement appuyé sur cette certitude que ça finira, comment est-ce que vous pourriez supporter cette histoire ? »

tragédie mineure peut-être déjà oubliée à notre époque où le livre est livre-produit jetable qui survit rarement plus de temps qu'il n'en faut pour le vendre.

Mais Case, cowboy élitiste, seul personnage humain du roman à manipuler le cyberspace, est fait du matériau dont on fait les hérétiques, alors qu'il y a parmi les lecteurs du livre la grande diversité de réactions face aux paradis dont parlent Pat Cadigan<sup>128</sup> et l'histoire talmudique. Nombreux en effet sont ceux chez qui le désir de fuite est si fort qu'ils auraient volontiers accepté la proposition de Neuromancer à la place de Case, qu'ils occuperaient avec plaisir, même dans un paradis artificiel plutôt qu'*au* Paradis, la place du premier rabbin de l'histoire. Ce sont eux les « enthousiastes de la réalité virtuelle » dont parle Gibson dans la postface à l'édition du dixième anniversaire<sup>129</sup>. Ce sont eux qui ont pour une grande part assuré le succès du roman, eux encore qui ont réagi le plus favorablement à la création du mot cyberspace, eux enfin qui, lorsqu'ils sont électroniciens ou informaticiens, essayent de faire du cyberspace gibsonien une réalité.

Même s'il promet avant tout l'attitude de Case, le roman ne vise pas à diaboliser les enthousiastes de la réalité virtuelle, loin de là. L'économie du récit laisse une place à leur désir. En effet, l'identification à Case n'est pas la seule possible : on peut préférer le trajet de McCoy Pauley. À l'ère de l'ordinateur, ceux qui pensent pouvoir lutter contre le désir de fuite en interdisant des produits chimiques ont du souci à se faire. Si les produits stupéfiants sont dangereux, ce que le bon sens et le code pénal ne permettent pas de mettre en doute, alors c'est bien l'électronique plutôt que la chimie qui offrira les technologies de fuite du XXI<sup>e</sup> siècle, et aucun groupe social ou religieux, ni même aucun État, ne peut espérer contrôler ces techniques<sup>130</sup>. Ne nous en plaignons

---

<sup>128</sup> Cf. p. 39.

<sup>129</sup> *Op. cit.*

<sup>130</sup> C'est le sujet principal de l'ouvrage de Kevin Kelly, *Out of Control. The New Biology of Machines*, New York (Addison Wesley), 1994. En français, on peut lire à ce sujet Nicholas Negroponte (*L'Homme numérique*, Paris [Laffont], 1995), Alvin Toffler (*Les Nouveaux Pouvoirs. Savoir, richesse et violence à*

pas, car ce désir est légitime, ainsi que l'explique Henri Laborit dans la citation d'*Éloge de la fuite*<sup>131</sup> donnée en épigraphe.

Revenons au trajet de Case. Il est d'une espèce rare : ceux pour qui la fuite n'est pas la fusion extatique avec un environnement paradisiaque. Il a un rapport au monde semblable à celui qu'a Élicha ben Abouya. « Le monde lui devint étranger », dit le Talmud pour caractériser l'hérésie de celui-ci. C'est la même chose pour Case. Il n'y a qu'à se rappeler, pour s'en convaincre, l'indifférence qu'il manifeste en Turquie à la vue de l'animal-quasi-symbole national américain, espèce que Gibson imagine éteinte en 2080 : le cheval naturalisé d'Istanbul enthousiasme le Finnois mais ne tire de Case qu'un hochement de tête poli. La dernière phrase qu'il prononce est elle aussi significative à cet égard :

— Je n'ai pas besoin de toi.<sup>132</sup>

C'est en tant que personnage hérétique que Case trouve une stature qui pourrait bien être équivalente à celle des personnages marquants des grands récits de l'humanité. Pirate informatique sans grand talent, sous-Hamlet, nain à côté des géants des récits épiques, il égale presque en hérésie celui qui restera jusqu'à la fin des temps le maître-étalon de l'insoumission à Dieu. Il ne lui est inférieur que parce que le refus du paradis est plus facile dans son cas, étant donné que la proposition d'y rester lui est faite par un faux dieu, alors qu'Élicha, dans son système de pensée, tourne le dos au véritable Dieu, et qu'il s'exclut plus radicalement que Case de la société humaine.

Car il n'y a qu'une demi-rupture entre Case et le genre humain. Certes, il se comporte en Alceste, rompt avec Molly, avec le souvenir de Linda, avec ses anciennes

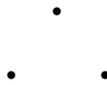
---

*la veille du XXI<sup>e</sup> siècle*, Paris [Fayard], 1991) et Christian Huitéma (*Et Dieu créa l'Internet*, Paris [Eyrolles], 1995).

<sup>131</sup> Henri Laborit, *Éloge de la fuite*, Paris (Robert Laffont), 1976.

<sup>132</sup> p. 319.

professions. Mais il a besoin des médecins-garagistes de Chiba, qu'il paye afin qu'ils le remettent en état, il trouve du travail et il retrouve un partenaire amoureux. C'est une douce retraite, comparée à celle d'Élicha.



Même s'il a été un meurtrier, il représente dans le roman un anti-humanisme plus acceptable, voire même plus juste, que celui que représente Wintermute. Un anti-humanisme auquel on peut donner une valeur éthique positive. En effet, de tout temps, les progrès scientifiques et politiques majeurs se sont attaqués, non pas à l'homme, mais à l'image positive totalisante que l'espèce humaine (ou seulement telle ou telle entité politique qui refuse d'admettre les crimes qu'elle a pu commettre par le passé) a d'elle-même. Copernic et Galilée ont commencé à relativiser la place de l'homme dans le cosmos ; puis Darwin l'a situé comme une espèce animale parmi les autres. Freud, puis Lacan, ont su développer le concept d'inconscient pour montrer que les individus humains ne se maîtrisent même pas eux mêmes ; Gödel a porté irrémédiablement atteinte à l'orgueil de la raison en démontrant mathématiquement l'existence de propositions à jamais indécidables ; plus récemment Richard Dawkins, avec sa théorie du gène égoïste, est allé dans le même sens que les psychanalystes freudiens et lacaniens : l'homme ne serait peut-être qu'un vecteur transitoire pour l'espèce qui compte et qui serait le gène. (Une théorie similaire, la mémétique, très appréciée dans les milieux liés à la cyberculture mais qui pour sa part ne se prend qu'à moitié au sérieux, prétend même que l'homme n'est qu'un vecteur transitoire qui sert à faire vivre les idées.)

L'anti-humanisme cyberpunk, même s'il est exprimé de manière bien maladroitement dans le roman fondateur du genre, fait de cette nouvelle science-fiction une littérature dont les valeurs progressistes sont compatibles avec celles de la science et des religions non totalitaires. Mais bien sûr, d'un point de vue anti-copernicien, anti-darwinien, anti-lacanian, etc., les concepts développés dans cette littérature sont des ferments de

sédition et peuvent faire considérer la fiction qui traite des mondes virtuels comme en elle-même une sorte de stupéfiant dangereux pour la cohésion sociale.

C'est sans doute là le point de vue qui prévaut au FBI et plus généralement dans les milieux liés à la normalité. La littérature doit-elle cependant prendre garde à ne pas heurter de front ces milieux-là ? Les auteurs cyberpunks répondent bien sûr à cette question par la négative, alors qu'ils ont dépassé depuis un certain temps l'âge où on prend plaisir à choquer les bourgeois<sup>133</sup>. Pour Bruce Sterling, par exemple, les idées étranges agitées par les auteurs et les scientifiques liés à la cyberculture se situent dans l'héritage direct des valeurs qu'ont toujours défendues les hommes et femmes de culture — auteurs, bibliothécaires, universitaires, etc. — face à des milieux intégristes et à des institutions politiques toujours enclins à fossiliser les sociétés<sup>134</sup>. La thèse que l'auteur de ces lignes se propose de rédiger comportera bien des aspects étranges et controversés — comment pourrait-il en être autrement vu le sujet abordé ? —, mais il entend la situer elle aussi, plutôt que dans la rupture, dans la continuation d'une tradition universitaire accueillante envers la nouveauté.

---

<sup>133</sup> Cf. *Les Bourgeois*, chanson de Jacques Brel.

<sup>134</sup> Cf. « Free as Air, Free As Water, Free As Knowledge », discours prononcé en juin 1992 au congrès de la Library Information Technology Association (= association des bibliothécaires informaticiens), document électronique disponible sur le serveur de l'Electronic Frontier Foundation ([www.eff.org](http://www.eff.org)).

# Bibliographie

(Ont été mis en caractères gras les ouvrages qui ont le plus motivé ce travail)

## Corpus à la date du 31 octobre 1997

**AUBRY, Olivier : *D.R.E.A.M.S.***, Paris (Denoël), 1997 ; ISBN : 2-207-24531-4 ;  
327 pages.

BESHER, Alexander : *RIM. A Novel of Virtual Reality*, New York (Harper Collins West),  
1994 . Traduction par Jean-Marc TOUSSAINT : *Le Seigneur du RIM. Un roman  
du monde virtuel*, Paris (Presses de la cité), 1996 ; ISBN : 2-258-04171-6 ;  
409 pages.

BISSON, Terry : *Johnny Mnemonic*, New York (Simon & Schuster), 1995. Roman  
inspiré de la nouvelle et du scénario du film du même nom, signés William  
GIBSON. Traduction par Jean-Pierre PUGI : *Johnny Mnemonic, le fugitif le plus  
recherché du cyberspace*, Paris (J'ai lu), 1995 ; ISBN : 2-277-24079-6 ; 318  
pages.

BITTAR, Philippe G. : *Nemoville*. <http://www.crime.org>, Genève (Éditions Melchior),  
1996 ; ISBN : 2-940024-06-5 ; 249 pages.

BOURGEADE, Pierre : *Cybersex et autres nouvelles* (recueil de nouvelles), Paris (Éditions  
Blanche), 1996 ; ISBN : 2-911621-09-3 ; 156 pages.

**CADIGAN, Pat : *Synners***, New York (Bantam), 1991 ; ISBN : 0-553-28254-9.  
Traduction par Jean BONNEFOY : *Les Synthérétiques*, Paris (Denoël - Présence  
du futur), 1993 ; ISBN : 2-207-30538-4 ; 690 pages.

**CADIGAN, Pat : *Fools***, New York (HarperCollins), 1994 ; ISBN : 0-586-21841-6 ;  
299 pages. Traduction par Jean-Pierre ROBLAIN : *Mise en Abyme*, Paris (J'ai lu),  
1996 ; ISBN : 2-277-24134-2.

**DANTEC, Maurice : *Les Racines du mal***, Paris (Gallimard, série noire n° 2379), 1995 ;  
ISBN : 2-07-049495-0 ; 636 pages.

- DI FILIPPO, Paul : *The Steampunk Trilogy (Victoria - Hottentots - Walt and Emily)*, New York (Four Walls Eight Windows), 1995 ; ISBN : 1-56858-028-2 ; 352 pages.
- DUVIC, Patrice (anthologiste) : *Demain les Puces* (recueil de nouvelles), Paris (Denoël - Présence du futur), 1996 ; ISBN : 2-207-50421-2 ; 300 pages.
- EGAN, Greg : *Permutation City*, Londres (Millenium), 1994 ; ISBN : 1-85798-174-x. Traduction par Bernard SIGAUD : *La Cité des permutants*, Paris (Robert Laffont), 1996 ; ISBN : 2-221-08177-3 ; 329 pages.
- EGAN, Greg : *Distress*, Londres (Millenium), 1995 ; ISBN : 1-85798-286-x. Traduction par Bernard SIGAUD : *L'Énigme de l'univers*, Paris (Robert Laffont), 1997 ; ISBN : 2-221-08439-x ; 392 pages.
- EGAN, Greg : *Our Lady of Tchernobyl*, recueil de nouvelles paru en Australie chez MirrorDanse en 1995. Traduction par Sylvie DENIS et Francis VALÉRY : *Notre-Dame de Tchernobyl*, Montpellier (DLM Éditions), 1996 ; ISBN : 2-87795-086-7 ; 121 pages.
- GIBSON, William : *Neuromancer***, New York (Ace Books), 1984 ; l'édition de référence de ce travail est l'édition du dixième anniversaire, avec une postface de l'auteur : Londres (HarperCollins), 1994 ; ISBN : 0-00-225232-5 ; 263 pages. Ce roman est le premier de la « Sprawl series » (série de la connurbation Atlanta-Boston), qui en comporte trois. Traduction par Jean BONNEFOY : *Neuromancien*, Paris (La Découverte), 1985 ; ISBN (d'une édition de poche) : 2-277-22325-5.
- GIBSON, William : *Count Zero***, New York (Ace Books), 1986 ; ISBN (d'une édition de poche) : 0-586-07121-0 ; 335 pages. Ce roman est le deuxième de la « Sprawl series » (série de la connurbation), qui en comporte trois. Traduction par Jean BONNEFOY : *Comte Zéro*, Paris (La Découverte), 1986 ; ISBN (d'une édition de poche) : 2-277-22483-9.
- GIBSON, William : *Mona Lisa Overdrive***, New York (Ace Books), 1988 ; ISBN (d'une édition de poche) : 0-586-20747-3 ; 316 pages. Ce roman est le troisième et dernier de la « Sprawl series » (série de la connurbation). Traduction par Jean

BONNEFOY : *Mona Lisa s'éclate*, Paris (La Découverte), 1989; ISBN (d'une édition de poche) : 2-277-22735-8.

**GIBSON, William** : *Burning Chrome* (recueil de nouvelles), New York (Ace Books), 1986 ; ISBN (d'une édition de poche) : 0-586-07461-9 ; 220 pages. Trois nouvelles de ce recueil (« Johnny Mnemonic », « New Rose Hotel » et « Burning Chrome ») se rattachent à la « Sprawl series » (série de la connurbation). Elles ont été écrites (et sont parues dans le magazine *Omni*) avant *Neuromancer*. Traduction par Jean BONNEFOY : *Gravé sur chrome*, Paris (La Découverte), 1987 ; ISBN (d'une édition de poche) : 2-277-22940-7. À noter également : « Johnny Mnemonic » est devenu en 1995 un film de Robert Longo, reprenant la plupart des thèmes de la « Sprawl series » et dont William Gibson a signé le scénario. Ce film a été « novelisé » : un roman intitulé *Johnny Mnemonic, le fugitif le plus recherché du cyberspace* est paru en 1995, signé Terry BISSON (voir *supra* l'entrée à ce nom).

GIBSON, William et STERLING, Bruce : *The Difference Engine*, New York, 1990 ; ISBN (d'une édition de poche) : 0-575-05297-x ; 383 pages. Traduction : *La Machine à différences*, Paris (Robert Laffont), 1997 ; ISBN : 2-221-08249-4.

GIBSON, William : *Virtual Light*, New York (Bantam), 1993 ; ISBN (d'une édition de poche) : 0-14-015772-7 ; 296 pages. Traduction par Guy ABADIA : *Lumière virtuelle*, Paris (J'ai lu), 1995 ; ISBN : 2-277-23891-0.

**GIBSON, William** : *Idoru*, New York (Bantam), 1996 ; ISBN : 0-670-85778-5 ; 292 pages. Non traduit à ce jour.

GUERRINI, Remo : *Schermo nero*, Milan (Arnoldo Mondadori Editore), 1994. Traduction de l'italien par Viviane BELLANGER : *Écran noir*, Paris (L'Atalante), 1996 ; ISBN : 2-84172-024-1 ; 589 pages.

HOUSSIN, Joël : *Le Temps du twist*, Paris (Denoël - Présence du futur), 1990 ; ISBN : 2-207-50512-x ; 292 pages.

**LIGNY, Jean-Marc** : *Inner City*, Paris (J'ai lu), 1996 ; ISBN : 2-277-24159-8 ; 317 pages.

- MESSADIÉ, Gérald : *29 Jours avant la fin du monde*, Paris (Robert Laffont), 1997 ; ISBN : 2-221-07774-1 ; 348 pages.
- NOON, Jeff : *Vurt*, Londres (Ringpull Press), 1993 ; ISBN (d'une édition de poche) : 0-330-33881-1 ; 345 pages. Traduction par Michèle ALBARET-MAATSCH : *Vurt*, Paris (Flammarion), 1997 ; ISBN : 2-08-067136-7.
- ROZAK, Theodore : *Bugs*, New York (Doubleday), 1981 ; ISBN : 0-385-17410-1. Traduction par Jacques POLANIS : *Puces*, Paris (Seghers), 1982 ; ISBN (d'une édition de poche) : 2-253-04206-4 ; 510 pages.
- RUCKER, Rudy : *Software*, New York (Ace Books), 1982 ; ISBN (d'une édition de poche) : 0-14-017802-3 ; 174 pages.
- RUCKER, Rudy : *Freeware*, New York (Avon Books), 1997 ; ISBN : 0-380-79278-8 ; 288 pages.
- STEPHENSON, Neal : *Snow Crash*, New York (Bantam), 1992. Traduction par Bernard SIGAUD : *Le Samouraï virtuel*, Paris (Laffont), 1996 ; ISBN : 2-221-07946-9 ; 432 pages.
- STEPHENSON, Neal : *The Diamond Age*, New York (Bantam), 1995 ; ISBN : 0-670-86414-5 ; 455 pages. Traduction par Jean BONNEFOY : *L'Âge de diamant*, Paris (Rivages), 1996 ; ISBN : 2-7436-0063-2.
- STERLING, Bruce : *Crystal Express* (recueil de nouvelles), New York (Ace Books), 1990, ISBN : 0-441-12423-2 ; . Traduction : *Cristal Express*, Paris (Denoël – Présence du futur), 1991 ; ISBN : 2-207-30524-4 ; 315 pages.
- STERLING, Bruce : *Schismatrix*, New York (Arbor House), 1985 ; ISBN (de l'édition de 1996 *Schismatrix Plus*, qui reprend le texte du roman et les nouvelles du recueil *Crystal Express* qui se déroulent dans le même contexte) : 0-441-00370-2 ; 236 pages. Traduction par William DESMOND : *La Schismatrice*, Paris (Denoël - Présence du futur), 1986 ; ISBN : 2-207-30426-4.
- STERLING, Bruce et GIBSON, William : *The Difference Engine*, New York, 1990 ; ISBN (d'une édition de poche) : 0-575-05297-x ; 383 pages. Traduction : *La Machine à différences*, Paris (Robert Laffont), 1997 ; ISBN : 2-221-08249-4.

- STERLING, Bruce : *Islands in the Net***, New York (Arbor House / William Morrow), 1988 ; ISBN (d'une édition de poche) : 0-87795-952-8 ; 396 pages. Traduction par Jean BONNEFOY : *Les Mailles du réseau*, Paris (Denoël - Présence du futur), 1990 ; 2 volumes, ISBN : 2-207-30508-2 (vol. 1) et 2-207-30509-0 (vol. 2).
- STERLING, Bruce : *Heavy Weather*, New York (Bantam Books), 1994 ; ISBN : 0-553-09393-2 ; 280 pages. Traduction par Jean BONNEFOY : *Gros Temps*, Paris (Denoël - Présence du futur), 1997 ; ISBN : 2-207-30573-2.
- STERLING, Bruce : *Holy Fire*, New York (Bantam Books), 1996 ; ISBN : 0-553-09958-2 ; 327 pages. Non traduit à ce jour.
- STERLING, Bruce : *Globalhead*** (recueil de nouvelles), New York, 1992 ; ISBN (d'une édition britannique) : 1-85798-153-7 ; 301 pages. Non traduit à ce jour.
- STERLING, Bruce (anthologiste) : *Mirrorshades, the Cyberpunk Anthology*** (recueil de nouvelles), New York (HarperCollins), 1986 ; ISBN (d'une édition de poche) : 0-87795-868-8 ; 239 pages. Traduction par Michèle ALBARET : *Mozart en verres miroirs*, Paris (Denoël - Présence du futur), 1987 ; ISBN : 2-207-50451-4.
- WILLIAMS, Walter Jon : *Hardwired*, New York (Tor Books), 1986 ; ISBN : 0-812-93303-7. Traduction par Jean BONNEFOY : *Câblé*, Paris (Denoël - Présence du futur), 1987 ; ISBN : 2-207-50437-9 ; 371 pages.

### **Œuvres de fiction aux marges du corpus ou citées dans le corps du texte**

- ASIMOV, Isaac : *Foundation*, New York (Gnome Press), 1951 ; 189 pages. Traduction par Jean ROSENTHAL : *Fondation*, Paris (Denoël – Présence du futur), 1966 ; ISBN : 2-207-30089-7.

- ASIMOV, Isaac : *Foundation and Empire*, New York (Gnome Press), 1952 ; 172 pages.  
Traduction par Jean ROSENTHAL : *Fondation et Empire*, Paris (Denoël – Présence du futur), 1966 ; ISBN : 2-207-30092-7.
- ASIMOV, Isaac : *Second Foundation*, New York (Gnome Press), 1953 ; 187 pages.  
Traduction par Jean ROSENTHAL : *Seconde Fondation*, Paris (Denoël – Présence du futur), 1966 ; ISBN : 2-207-30094-3.
- BALLARD, James Graham : *Crash*, New York, 1973. Traduction par Robert LOUIT : *Crash !*, Paris (Calmann-Lévy), 1974 ; ISBN (d'une édition de poche) : 2-253-01628-4 ; 288 pages.
- BEAR, Greg : *Queen of Angels*, New York, 1990 ; ISBN (d'une édition de poche) : 0-446-36130-5. Traduction par Guy ABADIA : *La Reine des anges*, Paris (Robert Laffont), 1993 ; ISBN (d'une édition de poche) : 2-253-07201-x ; 604 pages.
- BRIN, D. : *Earth*, New York (Bantam), 1990 ; ISBN (d'une édition de poche) : 0-553-29024-x.
- BRUNNER, John : *Stand on Zanzibar*, New York (Doubleday), 1968 ; ISBN : 9997405110. Traduction par Didier PEMERLE : *Tous à Zanzibar*, Paris (Robert Laffont), 1972 ; ISBN (d'une édition de poche) : 2-253-07180-3 ; 704 pages.
- BURROUGHS, William : *Naked Lunch*, New York (Grove Press), 1959 ; ISBN (d'une édition anniversaire) : 0-394-53884-6 ; 235 pages. Traduction : *Le Festin nu*, Paris (Gallimard) ; ISBN (d'une édition récente) : 2-07-070208-1.
- BURROUGHS, William : *Cities of the Red Night*, New York, 1981 ; ISBN (d'une édition anglaise) : 0-330-26677-2 ; 287 pages. Traduction : *Les Cités de la nuit écarlate*, Paris (Bourgois), ISBN (d'une édition de poche) : 2-264-00594-7.
- BURROUGHS, William : *The Place of Dead Roads*, New York, 1983 ; ISBN (d'une édition anglaise) : 0-586-08592-0 ; 268 pages. Traduction par Sylvie DURASTANTI : *Parages des voies mortes*, Paris (Bourgois), 1987 ; ISBN : 2-267-00525-5.

- BURROUGHS, William : *The Western Lands*, New York, 1987 ; ISBN (d'une édition anglaise) : 0-330-30511-5 ; 258 pages. Traduction par Sylvie DURASTANTI : *Les Terres occidentales*, Paris (Bourgois), 1990, ISBN : 2-267-00638-3.
- CARROLL, Lewis : *Alice's Adventures in Wonderland*, Londres, 1865. Traduction : *Alice aux Pays des Merveilles*.
- CARROLL, Lewis : *Through the Looking Glass*, Londres, 1872. Traduction : *De l'Autre Côté du miroir*.
- DARTEVELLE, Alain : *Imago*, Paris (J'ai lu), 1994 ; ISBN : 2-277-23601-2 ; 247 pages.
- DICK, Philip K. : *The Three Stigmata of Palmer Eldritch*, New York, 1965 ; ISBN : 0-679-73666-2. Traduction par Guy ABADIA : *Le Dieu venu du Centaure*, Paris (Opta, puis J'ai lu), 1969 ; ISBN (d'une édition de poche) : 2-227-21379-9 ; 284 pages.
- DICK, Philip K. : *Ubik*, New York (Doubleday), 1969 ; ISBN (d'une édition de poche) : 0-679-73664-6, 216 pages. Traduction : *Ubik*, Paris (Robert Laffont), 1970.
- DICK, Philip K. : *A Scanner Darkly*, New York (Doubleday), 1977 ; ISBN : 0-679-73665-4 ; 278 pages. Traduction : *Substance mort*, Paris (Denoël – Présence du futur), 1978.
- ECO, Umberto : *Il nome della rosa*, Milan (Fabbri-Bompiani), 1980. Traduction par Jean-Noël SCHIFANO : *Le Nom de la Rose*, Paris (Grasset), 1983 ; ISBN (d'une édition de poche) : 2-253-03313-8 ; 634 pages.
- HESSE, Hermann : *Siddhartha*. Traduction par Joseph DELAGE : *Siddhartha*, Paris (Grasset), 1925 ; ISBN (d'une édition récente) : 2-246-40462-2 ; 200 pages.
- HUXLEY, Aldous : *Brave New World*, Londres, 1932 ; ISBN : 0-000-00261-9. Traduction par Jules CASTIER : *Le Meilleur des mondes*, Paris (Presses Pocket), 1977 ; ISBN : 2-266-00261-9 ; 285 pages.
- HUXLEY, Aldous : *Island*, New York, 1962 ; ISBN : 0-00-654734-6 ; 330 pages. Traduction : *Île*, Paris (Pocket) ; ISBN : 2-266-03811-7.

- JOYCE, Graham : *Dreamside*, Londres, 1991. Traduction par Thomas BAUDURET : *L'Enfer du rêve*, Paris (Presses pocket), 1995 ; ISBN : 2-266-06205-0 ; 252 pages.
- LEM, Stanislaw : *Kongres Futurologiczny. Ze Wspomnien Ljona Tichago*, Varsovie, 1971. Traduction par Dominique SILA avec la collaboration de Anna LABEDZKA : *Le Congrès de futurologie*, Paris (Calmann-Lévy), 1976 ; ISBN (d'une édition de poche) : 2-277-21739-5 ; 159 pages.
- NOON, Jeff : *Pollen*, Londres (Ringpull), 1995 ; ISBN : 0-330-33882-x ; 327 pages. Non traduit à ce jour.
- PIERCY, Marge : *He, She and It*, New York (Random House), 1991 ; ISBN (d'une édition de poche) : 0-449-00092-3. Semble ne pas avoir été traduit.
- PYNCHON, Thomas : *Gravity's Rainbow*, New York, 1973 ; ISBN (d'une édition anglaise) : 0-330-24281-4 ; 760 pages. Traduction par Michel DOURY : *L'Arc-en-ciel de la gravité*, Paris (Seuil), 1988 ; ISBN : 2-02-009858-x.
- PYNCHON, Thomas : *Vineland*, New York, 1990 ; ISBN (d'une édition anglaise) : 0-7493-9141-3 ; 385 pages. Traduction par Michel DOURY : *Vineland*, Paris (Seuil), 1991 ; ISBN : 2-02-012242-1.
- SCOTT CARD, Orson : *Unaccompanied Sonata and Other Stories* (recueil de nouvelles), New York (Dial Press), 1981. Traduction par Luc CARISSIMO : *Sonate sans accompagnement*, Paris (Denoël – Présence du futur), 1982 ; ISBN : 2-207-50349-6 ; 278 pages.
- STERLING, Bruce : *Involution Ocean*, New York (Jove/HBJ), 1977. Traduction par Bruno MARTIN : *La Baleine des sables*, Paris (Denoël – Présence du futur), 1979 ; ISBN : 2-207-50285-6 ; 218 pages.
- STERLING, Bruce : *The Artificial Kid*, New York (Harper and Row), 1980 ; ISBN : 0-14-017863-5 ; 245 pages. Traduction : *Le Gamin artificiel*, Paris (Denoël – Présence du futur), 1982 ; ISBN : 2-207-30341-1.
- TOLKIEN, John Ronald Reuel : *The Hobbit*, Londres (George Allen and Unwin), 1937 ; ISBN (d'une édition de poche) : 0-04-823154-1 ; 287 pages. Traduction par

- Francis LEDOUX : *Bilbo le hobbit*, Paris (Stock), 1969 ; ISBN (d'une édition de poche) : 2-253-04941-7.
- TOLKIEN, John Ronald Reuel ; *The Lord of the Rings – 1/ The Fellowship of the Ring*, Londres (George Allen and Unwin), 1954 ; ISBN (d'une édition de poche) : 0-04-823155-x ; 534 pages. Traduction par François LEDOUX : *La Communauté de l'Anneau*, Paris (Bourgeois) ; ISBN (d'une édition de poche) : 2-266-04649-7.
- TOLKIEN, John Ronald Reuel ; *The Lord of the Rings – 2/ The Two Towers*, Londres (George Allen and Unwin), 1954 ; ISBN (d'une édition de poche) : 0-04-823156-8 ; 447 pages. Traduction par François LEDOUX : *Les Deux Tours*, Paris (Bourgeois) ; ISBN (d'une édition de poche) : 2-266-04650-0.
- TOLKIEN, John Ronald Reuel ; *The Lord of the Rings – 3/ The Return of the King*, Londres (George Allen and Unwin), 1955 ; ISBN (d'une édition de poche) : 0-04-823157-6 ; 561 pages. Traduction par François LEDOUX : *Le Retour du Roi*, Paris (Bourgeois) ; ISBN (d'une édition de poche) : 2-266-04651-9.
- TOLKIEN, John Ronald Reuel ; *The Silmarillion*, Londres (George Allen and Unwin), 1977 ; ISBN (d'une édition de poche) : 0-04-823153-3 ; 441 pages. Traduction par Pierre ALIEN : *Le Silmarillion*, Paris (Bourgeois), 1978.
- WERBER, Bernard : *Les Thanatonautes*, Paris (Albin Michel), 1994 ; ISBN (d'une édition de poche) : 2-253-13922-x ; 507 pages.
- WERBER, Bernard : *La Révolution des fourmis*, Paris (Albin Michel), 1996 ; ISBN : 2-226-08636-6 ; 535 pages.

### **Ordinateurs, hommes et sociétés**

- ANDERSON, Alan Ross (directeur de publication) : *Minds and Machines*, Englewood Cliffs, New Jersey (Prentice Hall), 1964.
- ATTALI, Jacques : *Lignes d'horizon*, Paris (Fayard), 1990 ; ISBN : 2-213-02474-x ; 215 pages.

- BAUDRILLARD, Jean : *Simulacres et simulation*, Paris (Galilée), 1981 ; ISBN : 2-7186-0210-4 ; 256 pages.
- BAUDRILLARD, Jean : *Le Crime parfait*, Paris (Galilée), 1994 ; ISBN : 2-7186-0448-4 ; 207 pages.
- BAUDRILLARD, Jean : *Le Paroxyste indifférent*, entretiens avec Philippe Petit, Paris (Grasset), 1997 ; ISBN : 2-246-53071-7 ; 207 pages.
- BEY, Hakim : *The Temporary Autonomous Zone, Ontological Anarchy, Poetic Terrorism***, New York (Autonomedia), 1985. Traduction par Christiane TRÉGUIER en collaboration avec Peter LAMIA et Aude LATARGET : *TAZ : Zone autonome temporaire*, Paris (Éclat), 1997 ; ISBN : 2-84162-020-4 ; 90 pages.
- BUISINE, Alain : *L'Ange et la souris*, Paris (Zulma), 1997 ; ISBN : 2-84304-018-3 ; 122 pages.
- CACCIA, Fulvio : *Cybersexe. Les Connections dangereuses*, Paris (Arléa), 1995 ; ISBN : 2-86959-258-2 ; 157 pages.
- CADOZ, Claude : *Les Réalités virtuelles*, Paris (Flammarion), 1994 ; ISBN : 2-08-035142-7 ; 125 pages.
- DAVID, Aurel : *La Cybernétique et l'humain*, Paris (Gallimard, collection « idées »), 1965 ; 185 pages.
- DERY, Mark : *Escape Velocity: Cyberculture at the End of the Century***, New York (Grove Press), 1996 ; ISBN : 0-8021-1580-2 ; 376 pages. Traduction par Georges CHARREAU : *Vitesse virtuelle. La cyberculture aujourd'hui*, Paris (Éditions Abbeville), 1997 ; ISBN : 2-87946-122-7.
- FORESTER, Tom & MORRISON, Perry : *Computer Ethics: Cautionary tales and ethical dilemmas in computing*. MIT, 1992. Non traduit.
- GILDER, George : *Life After Television*, New York (Norton), 1994 ; ISBN : 0-393-03385-6. Traduction par Anatole MUCHNIK et Alain CHAPTAL : *La vie après la télévision*, Paris (Dagorno), 1994 ; ISBN : 2-910029-10-1 ; 193 pages.
- GUÉDON, Jean-Claude : *La Planète cyber. Internet et cyberspace*, Paris (Découverte Gallimard), 1996 ; ISBN : 2-07-053349-2 ; 128 pages.

- HEIM, Michael : *The Metaphysics of Virtual Reality*, New York (Oxford University Press), 1993 ; ISBN : 0-19-508178-1 ; 175 pages.
- HERZ, J. C. : *Surfing on the Internet. A Net-Head's Adventures On-Line*, New York (Little, Brown and Company), 1995 ; ISBN : 0-349-10614-2 ; 321 pages.
- HOFSTADTER, Douglas : *Gödel, Escher, Bach: An Eternal Golden Braid. A Metaphorical Fugue on Minds and Machines in the Spirit of Lewis Carroll***, New York (Basic Books), 1979 ; ISBN : 0-1400-5579-7 ; 777 pages. Traduit par l'auteur l'année suivante (références non disponibles).
- HUITÉMA, Christian : *Et Dieu créa l'Internet***, Paris (Eyrolles), 1995 ; ISBN : 2-212-08855-8 ; 201 pages.
- KELLY, Kevin : *Out of Control. The New Biology of Machines***, New York (Addison Wesley), 1994 ; ISBN (d'une édition anglaise) : 1-85702-308-0 ; 666 pages. Non traduit.
- LAUREL, Brenda : *Computers as Theatre*. Reading, Massachusetts (Addison-Wesley), 1991 ; ISBN (d'une édition de poche) : 0-201-55060-1 ; 227 pages. Non traduit.
- LEARY, Timothy : *Chaos & Cyberculture***, Berkeley (Ronin Publishing), 1994. Traduction par Lise-Éliane POMIER et Lamia DARRAGI : *Chaos & cyberculture*, Paris (Éditions du Léopard), 1996 ; ISBN : 2-910718-07-7 ; 274 pages. Il s'agit d'un recueil d'articles et d'interviews, qui comporte en particulier une conversation avec William Gibson.
- LÉVY, Pierre : *Qu'est-ce que le virtuel ?*, Paris (La Découverte), 1995 ; ISBN : 2-7071-2515-6 ; 157 pages.
- LÉVY, Pierre : *L'Intelligence collective. Pour une anthropologie du cyberspace* ; Paris (La Découverte), 1997 ; ISBN : 2-7071-2693-4 ; 246 pages.
- MORAVEC, Hans : *Mind Children. The Future of Robot and Human Intelligence***, Cambridge, Massachusetts (Harvard University Press), 1988 ; ISBN : 0-674-57618-7 ; 214 pages. Traduction : *Une Vie après la vie : les robots, avenir de l'intelligence*, Paris (Odile Jacob), 1992 ; ISBN : 2-7381-0160-7.

- NEGROPONTE, Nicholas : *Being Digital*, New York (Alfred A. Knopf), 1995 ; ISBN : 0-679-43919-6 ; 243 pages. Traduction par Michèle GARÈNE : *L'Homme numérique*, Paris (Laffont), 1995 ; ISBN : 2-221-08062-9.
- NORA, Dominique : *Les Conquérants du cybermonde*, Paris (Calmann-Lévy puis Gallimard [Folio, édition revue et augmentée]), 1995, 1997 ; ISBN : 2-07-032946-1 ; 530 pages.
- QUÉAU, Philippe : *Le Virtuel. Vertus et vertiges*, Paris (Champ Vallon / INA), 1993 ; ISBN : 2-87673-162-2 ; 217 pages.
- RHEINGOLD, Howard : *Tools for Thought. The History and Future of Mind-Expanding Technology*, New York (Prentice-Hall), 1985. Non traduit.
- RHEINGOLD, Howard : *Virtual Reality: The Revolutionary Technology of Computer-Generated Artificial Worlds — and How It Promises to Transform Society*, New York (Touchstone), 1991. Non traduit.
- RHEINGOLD, Howard : *The Virtual Community. Homesteading on the Electronic Frontier*, Reading, Massachusetts (Addison Wesley), 1994 ; ISBN : 0-7493-9500-1 ; 325 pages. Traduction : *Les Communautés virtuelles*, Paris (Addison-Wesley France), 1995.
- ROSNAVY, Joël de : *L'Homme symbiotique. Regards sur le troisième millénaire***, Paris (Seuil), 1995 ; ISBN : 2-02-021714-7 ; 350 pages.
- RUSHKOFF, Douglas : *Cyberia, Life in the Trenches of Hyperspace***, New York (HarperCollins), 1994 ; 320 pages. Non traduit.
- SCHEER, Leo : *La Démocratie virtuelle*, Paris (Flammarion), 1995 ; ISBN : 2-08-067003-4 ; 154 pages.
- STERLING, Bruce : *The Hacker Crackdown. Law and Disorder on the Electronic Frontier***, New York (Bantam), 1992 ; ISBN : 0-553-08058-x ; 329 pages. Non traduit.
- TURKLE, Sherry : *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*, New York (Simon & Schuster), 1995 ; ISBN : 0-684-80353-4 ; 347 pages. Semble ne pas avoir été traduit.

**VIRILIO, Paul : *La Vitesse de libération***, Paris (Galilée), 1995 ; ISBN : 2-7186-0458-1 ;  
176 pages.

**VIRILIO, Paul : *Cybermonde, la politique du pire***, conversation avec Philippe PETIT,  
Paris (Textuel), 1996 ; ISBN : 2-909317-21-8 ; 110 pages.

### **Problèmes éthiques liés aux paradis artificiels**

AMADO LÉVY-VALENSI, Éliane : *Penser ou/et rêver*, Paris (Synthélabo), 1997 ; ISBN :  
2-908602-96-2 ; 202 pages.

ASSARAF, Albert : *L'Hérétique. Élicha ben Abouya ou l'autre absolu*, Paris (Balland),  
1991 ; ISBN : 2-7158-0870-4 ; 204 pages.

AUTREMENT (revue mensuelle) : *L'Esprit des drogues. La dépendance hors-la-loi ?*,  
n° 106 (avril 1989) ; ISBN : 2-86260-281-7 ; 217 pages.

BACHMANN, Christian et COPPEL, Anne : *La Drogue dans le monde. Hier et  
aujourd'hui*, Paris (Seuil – Points actuels), 1989 ; ISBN : 2-02-012418.1 ;  
672 pages. Première parution en 1989 aux éditions Albin Michel sous le titre *Le  
Dragon domestique. Deux siècles de relations étranges entre l'Occident et la  
drogue*.

BAUDELAIRE, Charles : *Les Paradis artificiels*, Paris, 1860 ; ISBN (d'une édition  
récente) : 2-87714-226-4 ; 169 pages.

BOUSTANY, Antoine : *Histoire des paradis artificiels. Drogues de paix et drogues de  
guerre*, Paris (Hachette - Pluriel), 1993 ; ISBN : 2-01-020949-4 ; 231 pages.

CASTANEDA, Carlos : *The Teachings of Don Juan: A Yaqui Way of Knowledge*, Los  
Angeles (University of California Press), 1968 ; ISBN (d'une édition de poche) :  
0-14-003061-1 ; 252 pages. Traduction par Michel DOURY : *L'Herbe du Diable  
et la petite fumée*, Paris (Bourgeois), 1984 ; ISBN : 2-267-00397-x.

- CASTANEDA, Carlos : *A Separate Reality. Further Conversations with Don Juan*, New York (Simon & Schuster), 1971 ; ISBN (d'une édition de poche) : 0-14-019236-0 ; 269 pages.
- CHERTOK, Léon : *L'Hypnose*, Paris (Payot), 1965 ; ISBN : 2-228-88114-7 ; 312 pages.
- COPPEL, Anne : *La drogue dans le monde*. Voir BACHMANN, Christian, *supra*.
- ESCOHOTADO, Antonio : *Histoire élémentaire des drogues, des origines à nos jours***, version courte de sa thèse, traduite de l'espagnol par Abel GERSCHENFELD, Paris (Éditions du Léopard), 1995 ; ISBN : 2-910718-02-6 ; 228 pages.
- HUXLEY, Aldous : *The Doors of Perception***, Londres (Chatto & Windus), 1954 ; ISBN (de l'édition conjointe avec *Heaven and Hell*) : 0-00-654731-1 ; 58 pages. Traduction par Jules CASTIER : *Les Portes de la perception*, Paris (Éditions du Rocher) ; ISBN : 2-268-01148-8.
- HUXLEY, Aldous : *Heaven and Hell***, Londres (Chatto & Windus), 1956 ; ISBN (de l'édition conjointe avec *The Doors of Perception*) : 0-00-654731-1 ; 87 pages. Traduction par Jules CASTIER : *Le Ciel et l'enfer*, Paris (Éditions du Rocher) ; ISBN : 2-268-01157-5.
- HUXLEY, Aldous (Textes regroupés par Michael HOROWITZ et Cynthia PALMER) : *Moksha. Writings on Psychedelics and the Visionary Experience 1931-63*, États-Unis, 1977, première publication européenne à Londres (Chatto & Windus), 1980 ; ISBN : 0-00-654673-0 ; 305 pages. Traduction : *Moksha. Expériences visionnaires et psychédéliques*, Paris (Éditions du Rocher) ; ISBN : 2-268-00171-7.
- JÜNGER, Ernst : *Annäherungen. Drogen und Rausch*, Stuttgart (Ernst Klett Verlag), 1970. Traduction par Henri PLARD : *Approches, drogues et ivresse*, Paris (Table Ronde & Christian Bourgois), 1973 ; ISBN (d'une édition de poche) : 2-07-032638-1 ; 572 pages.
- KAPLAN, Aryeh : *Meditation and the Bible*, États-Unis (Samuel Weiser, Inc.), 1978. Traduction par Zéno BIANU, avec une préface de Marc-Alain OUAKNIN : *La*

- Méditation et la Bible*, Paris (Albin Michel), 1993 ; ISBN : 2-226-06354-4 ; 218 pages.
- KAPLAN, Aryeh : *Jewish Meditation*, États-Unis, 1985 ; ISBN 0-8052-0781-3 .  
Traduction de Jean-Pierre et Nicolas QUIJANO : *Méditation juive. Guide pratique*, Genève (Éditions MJR), 1995 ; ISBN 2-88321-015-2 ; 202 pages.
- LABORIT, Henri : *Éloge de la fuite***, Paris (Robert Laffont), 1976 ; ISBN (d'une édition de poche) : 2-07-032283-1 ; 187 pages.
- LACAN, Jacques : *Le Séminaire. Livre VII (1959-1960) : L'Éthique de la psychanalyse*, Paris (Seuil - Champ freudien), 1986 ; ISBN : 2-02-009162-3 ; 390 pages.
- LACAN, Jacques : *Le Séminaire. Livre XVII (1969-1970) : L'Envers de la psychanalyse*, Paris (Seuil - Champ freudien), 1991 ; ISBN : 2-02-013044-0 ; 252 pages.
- LACAN, Jacques, filmé par Françoise WOLFF : *Jacques Lacan parle, extraits de la conférence prononcée à l'Université Catholique de Louvain le 13 octobre 1972*, document vidéo de la RTBF (1982).
- LANCELOT, Michel : *Je veux regarder Dieu en face***, Paris (Albin Michel – J'ai lu), 1968 ; 310 pages.
- LEARY, Timothy : *The Politics of Ecstasy*, lieu et année de première publication indisponibles, ISBN (d'une édition récente mais apparemment épuisée) : 0-914-17133-X ; 371 pages. Traduction : *Politique de l'extase*, Paris (Fayard), 1979 ; ISBN : 2-213-00721-7 ; 450 pages.
- LEARY, Timothy. *Neuropolitique*, États-Unis, 1988 ; ISBN (d'une édition de poche) : 1-561-84012-2 ; 208 pages. Ne semble pas avoir été traduit.
- LÉVINAS, Emmanuel : *Quatre Lectures talmudiques***, Paris (Éditions de Minuit), 1968 ; ISBN : 2-7073-0133-7 ; 189 pages.
- LÉVINAS, Emmanuel : *Du Sacré au saint. Cinq nouvelles lectures talmudiques*, Paris (Éditions de Minuit), 1977 ; ISBN : 2-7073-0168-x ; 180 pages.
- LOONIS, Éric, *Notre cerveau est un drogué. Vers une théorie générale des addictions*, Toulouse (Presses Universitaires du Mirail), 1997 ; ISBN : 2-85816-305-7 ; 275 pages.

- MOREL, Bernard et RYCHEN, Frédéric : *Le Marché des drogues*, Marseille (Éditions de l'Aube), 1997 ; ISBN : 2-87678-343-7 ; 132 pages.
- OUAKNIN, Marc-Alain : *Le Livre brûlé. Lire le Talmud*, Paris (Lieu commun), 1986 ; ISBN : 2.86705.066.9 ; 418 pages.
- OUAKNIN, Marc-Alain : *Lire aux éclats. Éloge de la caresse***, Paris (Lieu commun), 1989 ; ISBN : 2-86705-122-3 ; 425 pages.
- PALANTE, Georges : *L'Individualisme aristocratique*, textes choisis et présentés par Michel ONFRAY, Paris (Les Belles Lettres), 1995 ; ISBN : 2-251-39026-x ; 185 pages.
- PIRO, Patrick (directeur de publication) : *Dictionnaire des idées reçues sur la drogue*, Paris (Syros), 1995 ; ISBN : 2-84146269-2 ; 142 pages.
- ROBINS, Nathalie : *Alien Ink: The FBI's War on Freedom of Expression*, États-Unis (Rutgers University Press), 1993 ; ISBN : 0-813-51954-3 ; 495 pages. Traduction par Pierre SAINT-JEAN et Élisabeth KERN : *Le FBI et les écrivains, enquête et dossiers d'une guerre secrète*, Paris (Albin-Michel), 1997.
- RYCHEN, Frédéric : *Le Marché des drogues*. Voir MOREL, Bernard, *supra*.
- SHULGIN, Alexander & Ann : *PiKHAL. A Chemical Love Story*, Berkeley (Transform Press), 1995 ; ISBN : 0-9630096-0-5 ; 978 pages. Non traduit, et importation sans doute interdite en France : semble tomber sous le coup de l'article L630 du code pénal.
- SISSA, Giulia : *Le Plaisir et le mal. Philosophie de la drogue*, Paris (Odile Jacob), 1997 ; ISBN : 2-7381-0458-4 ; 219 pages.
- SPOONER, Lysander : *Vices are not Crimes. A Vindication of Moral Liberty***, première publication, sans nom d'auteur, dans l'ouvrage de Dio LEWIS : *Prohibition: A Failure*, États-Unis, 1875. Traduction de Michael KORVIN et Jeannie CARLIER : *Nos Vices ne sont pas des crimes*, Paris (Les Belles Lettres), 1993 ; ISBN : 2-264-02282-5 ; 56 pages.
- SZASZ, Thomas : *Ceremonial Chemistry***, New York (Anchor Press / Doubleday), 1974. Nouvelle traduction par Monique MANIN-BURKE (édition revue et

augmentée) : *La Persécution rituelle des drogués, boucs émissaires de notre temps. Le contrôle d'État de la pharmacopée*, Paris (Éditions du Léopard), 1994 ; ISBN : 2-9507264-3-7 ; 293 pages.

SZASZ, Thomas : *Our Right to Drugs. The Case for a Free Market*, New York (Praeger Publishers), 1992. Traduction par Monique MANIN-BURKE : *Notre Droit aux drogues*, Paris (Éditions du Léopard), 1994 ; ISBN : 2-9507264-6-1 ; 279 pages.

VAN EERSEL, Patrice : *La Source noire. Révélation aux portes de la mort*, Paris (Grasset), 1986 ; ISBN (d'une édition de poche) : 2-253-04192-0 ; 446 pages.

### **Autres ouvrages : littérature, sémiotique, sociologie**

BACHELARD, Gaston : *La Poétique de l'espace*, Paris (PUF), 1957 ; ISBN : 2-13-037200-7 ; 224 pages.

BARETS, Stan : *Le Science-fictionnaire*, Paris (Denoël - Présence du futur), 1994 ; 2 volumes, ISBN : 2-207-30564-3 (vol. 1 – 457 pages) et 2-207-30656.1 (vol. 2 – 325 pages).

COWPER POWYS, John : *Les Plaisirs de la littérature*, traduit de l'anglais par Gérard Joulie, Lausanne (L'Âge d'homme), 1995 ; ISBN : 2-8251-0578-3 ; 445 pages.

DICK, Philip K. (Lawrence SUTIN, compilateur) : *The Shifting Realities of Philip K. Dick. Selected Literary and Philosophical Writings* ; New York (Vintage), 1995 ; ISBN : 0-679-74787-7 ; 350 pages. Non traduit.

ECO, Umberto : *L'Œuvre ouverte*, traduit de l'italien, Paris (Seuil), 1979 ; ISBN : 2-02-005327-6 ; 320 pages

ECO, Umberto : *Sémiotique et philosophie du langage*, traduit de l'italien par Myriem BOUZABER, Paris (P.U.F.), 1988 ; ISBN : 2-13-045014-8.

GASS, William H. : *The World Within the Word*, Boston, Massachusetts (Nonpareil Books), 1978 ; ISBN : 0-87923-298-6 ; 341 pages.

- JEAN, Georges : *Voyages en Utopie*, Paris (Découvertes Gallimard), 1994 ; 2-07-053155-4 ; 176 pages.
- LASCH, Christopher : *The Revolt of the Elites and the Betrayal of Democracy*, New York (Norton), 1995. Traduction par Christian FOURNIER : *La Révolte des élites*, Paris (Climats), 1996 ; ISBN : 2-84158-036-9 ; 270 pages.
- LE GUIN, Ursula K. (WOOD, Susan, ed.) : *The Language of the Night*, New York (Putnam), 1979 ; ISBN : 0-425-07668-7. Non traduit.
- LECLAIRE, Serge : *Démasquer le réel. Un essai sur l'objet en psychanalyse*, Paris (Seuil), 1971 ; ISBN : 2-02-006380-8 ; 188 pages.
- MANNONI, Olivier : *Clefs pour l'Imaginaire, ou l'Autre Scène*, Paris (Seuil - Champ freudien), 1969 ; ISBN : 2-02-002756-9.
- OULIPO (Ouvroir de littérature potentielle – Ouvrage collectif) : *La littérature potentielle***, Paris (Gallimard), 1973 ; 308 pages.
- OULIPO (Ouvroir de littérature potentielle – Ouvrage collectif) : *Atlas de littérature potentielle***, Paris (Gallimard), 1981 ; ISBN : 2-07-035439-3 ; 432 pages.
- OULIPO (Ouvroir de littérature potentielle – Ouvrage collectif) : *La Bibliothèque oulipienne*, Paris (Ramsay), 1987 ; ISBN : 2-85956-643-0 ; 375 pages.
- SOLLERS, Philippe : *L'Écriture et l'expérience des limites*, Paris (Seuil), 1968 ; ISBN (d'une édition de poche) : 2-02-000599-9 ; 191 pages.
- SOLLERS, Philippe : *Théorie des exceptions*, Paris (Gallimard), 1986 ; ISBN : 2-07-032338-2 ; 312 pages.
- STEINER, George : *No Passion Spent, Essays 1978-1996***, Londres (Faber & Faber), 1996. Traduction par Pierre-Emmanuel DAUZAT et LOUIS ÉVRARD : *Passions impunies*, Paris (Gallimard - nrf essais), 1997 ; ISBN : 2-07-074485-x ; 325 pages.
- SULEIMAN, Susan Rubin : *Le Roman à thèse ou l'Autorité fictive*, Paris (PUF), 1983 ; ISBN : 2-13-037905-2 ; 320 pages.

TOFFLER, Alvin : *The Third Wave*, New York (Collins), 1980 ; ISBN : 0-330-26337-4 ; 544 pages. Traduction par Michel DEUTSCH : *La Troisième Vague*, Paris (Gallimard) ; ISBN : 2-07-032479-6 ; 623 pages.

TOFFLER, Alvin : *Powershift: Knowledge, Wealth and Violence at the Edge of the 21<sup>st</sup> Century*, New York (Bantam), 1990. Traduction par André CHARPENTIER (en collaboration) : *Les Nouveaux Pouvoirs. Savoir, richesse et violence à la veille du XXI<sup>e</sup> siècle*, Paris (Fayard), 1991 ; ISBN (d'une édition de poche) : 2-253-06261-8 ; 859 pages.

WATZLAWICK, Paul (directeur de publication) : *Die Erfundene Wirklichkeit. Wir wissen wir, was wir zu wissen glauben? Beiträge zum Konstruktivismus*, Munich (R. Piper Co. Verlag), 1981, 1985 ; ISBN : 3-492-00673-6. Traduction par Anne-Lise HACKER : *L'Invention de la réalité. Contributions au constructivisme*, Paris (Seuil - Points-Essais), 1988 ; ISBN : 2-02-029452-4 ; 378 pages.

### **Articles et interviews (sélection)**

1/ Textes d'auteurs ou traducteurs du courant cyberpunk

**BONNEFOY, Jean** : « **Préface** », in STERLING, Bruce : *Les Mailles du réseau*, Paris (Denoël - Présence du futur), 1990.

**CADIGAN, Pat** : **interview**. document électronique, disponible sur le web (<http://www.t0.or.at/pcadigan/intervw.htm>).

**DANTEC, Maurice** : **interview**, document électronique disponible sur le site Nirvanet ([www.nirvanet.fr](http://www.nirvanet.fr)).

**STERLING, Bruce** : « **Preface** », in GIBSON, William : *Burning Chrome* (recueil de nouvelles), New York (Ace Books), 1986. Traduit par Jean BONNEFOY in GIBSON, William : *Gravé sur chrome*, Paris (La Découverte), 1987.

**STERLING, Bruce** : « **Free as Air, Free As Water, Free As Knowledge** », discours prononcé en juin 1992 au congrès de la Library Information Technology

Association (= association des informaticiens des bibliothèques), document électronique disponible sur le serveur de l'Electronic Frontier Foundation (www.eff.org).

## 2/ Cybernétique

**BARLOW, John Perry** : les articles regroupés dans le dossier à son nom sur le serveur de l'EFF (www.eff.org). Voir en particulier 1/ « **Being in Nothingness** », première publication in *Mondo 2000* n° 2 (été 1990), pp. 34-43 ; 2/ « **Life in the DataCloud: Scratching your Eyes Back In.** », interview de Jaron Lanier, première publication in *Mondo 2000* n° 2 (été 1990), pp. 44-51 et 3/ « **Bill of Rights Lite** », première publication dans le *New York Times* en janvier 1993.

## 3/ Éthique et paradis artificiels

ATLAN, Henri : « Niveaux de signification et athéisme de l'écriture », in OUVRAGE COLLECTIF, *La Bible au présent*, Paris (Gallimard), 1982.

**LE GUIN, Ursula K.** : « **Why are Americans Afraid of Dragons?** », in *PNLA Quarterly* 38, 1974. Reparu dans LE GUIN, Ursula K. (WOOD, Susan, ed.) : *The Language of the Night*, New York (Putnam), 1979 ; ISBN : 0-425-07668-7.

## 4/ Critique littéraire

GLAZER, Miryam. « “What is Within now Seen without”: Romanticism, Neuromanticism, and the Death of the imagination in William Gibson's Fictive World », in *Journal of Popular Culture* 23 (hiver 1989), pp. 155-164.

GRANT, Glenn : « Transcendence through Détournement in William Gibson's *Neuromancer* », in *Science Fiction Studies* 17 (Mars 1990), pp. 41-49.

GREENFIELD, Adam : « New Romancer » in *Spin* (1<sup>er</sup> décembre 1988).

SPINRAD, Norman : « Les Neuromantiques », in *Univers 1987*, Paris (J'ai lu), 1987.