

TEXTE VOIX OFF

“Imaginez un univers où le dingue d'informatique et le rocker se rejoignent, d'un bouillon de culture où les tortillements des chaînes génétiques s'imbriquent”.

C'est sur ces mots que Bruce Sterling, célèbre auteur de romans de science-fiction, nous décrit le genre du Cyberpunk et son univers futuriste. Littérature, cinéma, bande dessinées, illustration, jeu vidéo ou même musique. Il s'agit là d'un genre qui a su toucher un grand nombre de personnes à travers de nombreux médias. Après une quarantaine d'années d'existence et un regain d'intérêt du grand public ces dernières années, il est légitime de se demander si le genre est toujours pertinent aujourd'hui ?

Origines et esthétique

Avant de continuer, il est nécessaire de faire quelques pas en arrière et revenir aux années 80, revenir aux origines du Cyberpunk, parce qu'après tout, c'est quoi le Cyberpunk ?

L'inspiration derrière sa naissance remonte à un autre courant littéraire s'étalant sur les années 60-70 en essor à cette période : le new wave. Le new wave suit la nouvelle vague cinématographique française et qui a posé les bases d'une science fiction plus critique, dystopique et qui tend à remanier ce genre jugé trop sympa et adolescent en abordant des thèmes tels que le hacktivisme, dans le sens du hacking, la rébellion contre des systèmes autoritaires, l'influence néfaste d'entreprise, aussi appelée corporatocratie, la surpopulation, la répression, la drogue, le sexe, la pauvreté, les disparités sociales, des réflexions sur l'identité, l'intelligence artificielle, la politique ou même notre coexistence avec une société ultra-technologique dans un capitalisme devenu maladif.

Le terme cyberpunk apparaît pour la première fois comme titre d'une nouvelle de Bruce Bethke éditée en 1983 dans le magazine de science-fiction Amazing Stories. Un an plus tard, un article du Washington Post mentionne un roman écrit par William Gibson, qualifié alors de

“cyberpunk”, cela suffit à inaugurer un genre. Il s’agit de Neuromancien, l’un des textes fondateurs du courant artistique. D’autres auteurs tels que Bruce Sterling, cité au début, apporteront leur contribution et participent à populariser le genre. Mais c’est le domaine du cinéma qui va donner au cyberpunk un rayonnement international. Une nouvelle de l’auteur Philip K. Dick appelée “Les androïdes rêvent-ils de moutons électriques ?” a propulsé le genre. Ça ne vous dit rien ? Peut-être connaissez-vous plutôt le nom de son adaptation cinématographique, Blade Runner.

Le cyberpunk se caractérise ainsi par ses représentations dystopiques de mondes futuristes urbains, marqués par des inégalités sociales exacerbées et une domination des grandes corporations. La technologie avancée coexiste avec une esthétique néo-noir. L’image de villes cyberpunk semble ancrer dans le genre autant que la dystopie : Il s’agit de villes à la verticalité vertigineuse, baignant dans l’omniprésence de panneaux publicitaires et de néons apportant une esthétique rétro très évocatrice des années 80. Elles sont aussi presque exclusivement montrées de nuit, sous la pluie. On peut aussi noter une inspiration de grandes capitales asiatiques telles que Tokyo. Enfin l’ambiance s’accompagne de musique électronique, le plus souvent apparentées au genre musical du synthwave et dont l’indissociabilité avec le cyberpunk dans nos esprits témoigne du pilier qu’il représente au sein de ces univers.

On attribue la naissance d’internet à l’année 1989, pourtant on parle déjà d’une forme d’internet avant dans les œuvres cyberpunk ainsi que de conséquences qui commencent seulement à arriver de nos jours, au XXIème siècle. Fruit d’un futur victime de surpopulation et d’une mondialisation étant arrivé à maturité, le cyberpunk fusionne des influences culturelles mondiales dans des paysages urbains chaotiques, tout en explorant les implications éthiques de l’intelligence artificielle.

D’abord naît dans la littérature, popularisée par le cinéma, le phénomène cyberpunk aura été si important qu’il s’est exporté dans les autres formes d’art comme l’illustration, le théâtre, jeu de société ou encore le jeu-vidéo qui a aussi participé à sa popularisation en 1997 grâce à Final Fantasy VII ou à son regain d’intérêt au XXIème siècle grâce au jeu Cyberpunk 2077.

Dystopie à notre porte

Une utopie propose la vision d'une société idéale atteinte grâce à un ensemble d'initiatives politiques et une profonde réflexion. Mais un dérivé a fini par apparaître dans la fiction, un dérivé qui montrerait une utopie, n'en étant souvent une qu'en apparence, virant au cauchemar et devenant ainsi une contre-utopie. C'est ce que l'on appelle une dystopie. Au lieu de présenter un monde parfait, la dystopie propose le pire qui soit. Les conditions de vie sont délibérément désastreuses, caractérisées par des éléments tels que le totalitarisme, les inégalités extrêmes, la répression, la dégradation environnementale, l'ultra-surveillance des populations et le contrôle des opinions. Les dystopies sont le résultat d'un projet politique visant à rendre possible un idéal : idéal de pouvoir absolu dans 1984 de George Orwell, idéal de bonheur défini comme la suppression de toute souffrance dans Le Meilleur des Mondes d'Aldous Huxley, et comme la sécurité et la stabilité dans Un bonheur insoutenable d'Ira Levin. Les romans que je viens de citer sont tous des romans d'anticipation et ce n'est pas pour rien, le cyberpunk est aussi un genre d'anticipation et propose presque toujours les visions de société dystopiques et c'est ce qui permettait d'imaginer un futur pessimiste possible il y a quelques décennies ou même de l'ancrer dans notre réalité de nos jours.

Les problématiques d'une dystopie sont facilement trouvable aujourd'hui, l'inquiétude environnementale encore accentuée récemment par les rapports du GIEC, les inégalités inquiétantes ou même l'ultra-surveillance de masse de certains pays en citant l'exemple de l'affaire Snowden en 2013 avec la collecte d'informations et l'espionnage par la NSA. La vision de société d'univers cyberpunk met beaucoup en avant l'influence énorme de méga corporations, sortes d'entreprises, souvent technologiques, étant devenues tellement importantes qu'elles sont un des poids décisionnaires majeurs dans les choix politiques d'un État. On ne peut pas s'empêcher d'y voir désormais une exagération de ce qu'il pourrait se produire dans la réalité avec les GAFAM par exemple.

La dystopie du cyberpunk, loin d'être une fiction détachée, semble se matérialiser dans notre quotidien et résonne avec nos préoccupations contemporaines ce qui rend pertinent le genre du cyberpunk et soulève la possibilité troublante que sa dystopie soit (grossièrement) à notre porte.

Identité et transhumanisme

En repoussant les limites du transhumanisme, c'est à dire augmenter les capacités humaines à travers l'utilisations d'augmentations technologiques et cybernétiques, remplacement de bras par des prothèses par exemple ou de yeux pour avoir une meilleure vision, le cyberpunk propose des réflexions avant-gardistes sur la manière dont les avancées technologiques redéfinissent notre compréhension de l'identité.

Dans le film d'animation *Ghost in The Shell*, l'omniprésence de corps cybernétique et d'augmentations poussent les habitants de cet univers à distinguer le "ghost", correspondant philosophiquement à l'âme et l'identité d'une personne, et le "shell", la coquille n'étant qu'une façade pour contenir le "ghost" d'une personne.

Le personnage principal mène ainsi une quête identitaire se demandant quelle est sa place dans ce monde, n'étant qu'un corps cybernétique dépourvue d'humanité, son identité est elle exprimée par l'image physique qu'elle renvoie avec son "shell" ou possède-t-elle elle aussi un ghost, et donc, une identité véritablement propre à elle ? C'est ce qui nous amène à la question fondamentale de ce qui constitue réellement l'individualité.

L'expression de soi et l'identité deviennent alors des éléments centraux dans le genre cyberpunk. Les personnages, souvent confrontés à des choix complexes liés à leurs augmentations, remettent en question non seulement leur humanité, mais aussi la nature même de leur existence. Cette exploration de l'identité transcende le contexte fictionnel du cyberpunk pour résonner avec des préoccupations contemporaines.

.

Nous pouvons établir un parallèle entre l'expression de soi dans un univers cyberpunk et dans notre réalité. Tout comme les personnages d'univers cyberpunk se redéfinissent au travers de leurs augmentations, les individus dans notre société trouvent des moyens de s'exprimer à travers leur genre et leur sexualité, remettant en question les normes établies et explorant des facettes diverses de leur identité. Le cyberpunk abordait déjà aussi dès les années 80 des icônes de la communauté LGBT et montrait des personnage n'étant pas cis-genrés ou laissant apparaître une seule orientation sexuelle.

Stagnation et stéréotypage

Malgré les preuves montrant que le cyberpunk a fini par s'ancrer de plus en plus dans notre réalité, montrant sa pertinence au fur et à mesure du temps qui passe, il s'agit d'un genre ayant en réalité très peu évolué depuis sa naissance. La force du genre au départ était qu'il montrait un futur proche et anticipait les enjeux possibles de notre société dans plusieurs décennies. Il permettait de dépeindre des histoires et mondes futuristes tout en étant plausibles et palpables.

Mais nous sommes 40 ans plus tard, le cyberpunk s'apparente moins à une anticipation du futur qu'à une version alternative et exagérée de notre quotidien. Les problématiques de ces univers sont les mêmes maintenant que dans les œuvres des années 80. Le cyberpunk s'est enfermé dans un stéréotypage nostalgique que ce soit en termes d'ambiance ou de thèmes ce qui peut provoquer une certaine lassitude. Il s'agit toujours des mêmes types de villes dépeintes de nuit toujours sous la pluie même si des efforts sont parfois faits.

Les questionnements auraient gagné à être enrichi d'une nouvelle anticipation de problèmes futurs basés sur notre société actuelle. Musicalement aussi il n'y a pas eu trop d'évolution et ce qui était autrefois rafraîchissant devient aujourd'hui cliché alors qu'apporter parfois de l'originalité aurait pu aider à renouveler l'identité du cyberpunk sans pour autant perdre en cohérence. Les enjeux autrefois avant-gardistes et voulant pousser la réflexion du public et les dangers potentiels du futur n'ont plus le même impact aujourd'hui.

Conclusion

En synthétisant ces 10 dernières minutes, oui on peut dire que le cyberpunk est toujours pertinent, ces sujets sont toujours d'actualité et ancrés dans notre quotidien plus que jamais. Mais c'est un débat à nuancer. La stagnation du genre et sa complaisance dans son identité sont des faits et il est nécessaire de se questionner si la pertinence du cyberpunk il y a 20 ans est la même qu'aujourd'hui. Le cyberpunk a du sens, mais un sens nouveau et différent d'auparavant avec des regards autres par le public. Le genre gagnerait tout de même à se développer ou se diversifier. Nous pouvons citer l'intelligence artificielle qui reste un enjeu

central du courant artistique et qui, dans notre société, a connu un soudain rayonnement populaire ces dernières années, notamment avec l'avènement de ChatGPT.

Au lieu de rester sur les mêmes questionnements traités maintes fois dans les œuvres cyberpunk, on gagnerait par exemple à utiliser le sujet différemment en s'inspirant des débats et conséquences de l'arrivée de l'IA dans notre réalité.