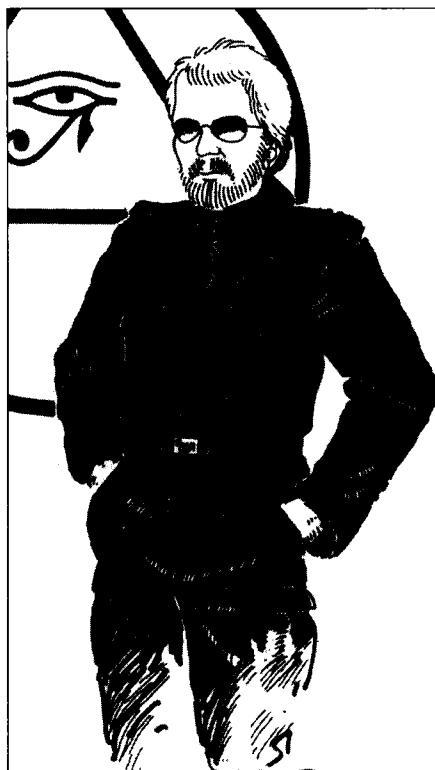


# Cyberhippies, cyberpunks

PAR RÉMY SUSSAN

La plupart des cultures parallèles qui se sont succédées depuis une trentaine d'années paraissent à première vue largement dissemblables. Quel lien entre le hippie, le punk, l'amateur de house-music ou le baba cool ? Pourtant, toutes essaient de répondre, d'une manière différente, à une même problématique : l'usage de la technologie et sa réappropriation par l'individu, par "la rue". L'actuel mouvement littéraire "cyberpunk" peut être considéré comme l'incarnation la plus récente de cet état d'esprit. D'ailleurs, par un étonnant effet de feedback, ce sont les patriarches des années 1960, Timothy Leary en tête, qui se réclament désormais avec enthousiasme de leurs rejetons "neuromantiques".

Cette nouvelle école synthétise, dans son étymologie même, les deux courants qui depuis les années 60, se posent comme les principaux vecteurs de la pensée alternative : la science-fiction et le rock. Si dans le premier cas, la connexion avec la technologie est évidente, impossible d'ignorer l'usage intense que fait le rock d'instruments électroniques sophistiqués, au plan musical, bien sûr, mais aussi visuel : light-show etc. Il s'agit cependant d'un équipement relativement léger, que peut acquérir et maîtriser un petit groupe d'individus motivés et compétents. Par opposition, les disciplines nécessitant de forts investissements, une logique d'entreprise ainsi qu'une importante division du travail sont peu ou très tardivement touchés par le mouvement issu des sixties (cinéma, télévision). Dans ces conditions, l'arrivée du micro-ordinateur comme nouvelle technologie *cheap* ne pouvait pas manquer de bouleverser le monde de la contre-culture ; les bons micros, comme les bons groupes de rock, naissent dans les garages, c'est bien connu ! La célèbre trilogie de William Gibson ("Neuromancien", "Comte zéro", "Mona Lisa s'écroule") nous permettra, entre autres, de constater l'unité des thèses de la contre-culture, des rêveries bucoliques du *flower power* aux fantasmes métalliques des cyberpunks.



DR

en recourant à divers additifs chimiques (drogues) ou électroniques (électrodes et autres gadgets) est précisément l'une des obsessions majeures des libertaires américains depuis trente ans. L'individu n'est pas considéré comme un sujet unique, mais comme une entité fluctuante qui se redéfinit constamment en fonction du contexte dans lequel il évolue. C'est donc une manipulation de l'environnement qui induira le plus facilement une modification du comportement, voire de la personnalité. L'influence de l'école de Palo Alto et de son pape Grégory

Bateson n'est pas à négliger : l'esprit est conçu comme une situation de communication, une unité écologique et non une monade isolée.

Dès la fin des années 50, Alan Watts, qui deviendra l'un des principaux théoriciens hippies, entame une relecture de la philosophie bouddhique en fonction des hypothèses de Bateson sur l'apprentissage et la "double contrainte" qui exploitent largement les notions de boucle et de rétroaction. La cybernétique se trouve donc, dès le départ, au cœur de la pensée contre-culturelle. Dans le même temps, Timothy Leary, alors un jeune psychologue bien sage de Harvard, met au point son "diagnostic interpersonnel de la personnalité" ; il abolit la distinction entre homme sain et malade pour analyser l'ensemble des interactions à l'intérieur d'un système. S'inspirant notamment de la théorie des jeux et de la physique quantique, il tente de décrire les processus de communication de manière quasimathématique, au sein d'une thérapie de groupe conçu comme un environnement particulier : le *psychotron*. Il est intéressant de noter que, dès l'origine, celui qui deviendra l'apôtre du voyage psychédélique rejette la psychanalyse comme "trop floue" et préfère recourir à une méthodologie héritée des sciences dures. Parallèlement, d'autres étudient les relations entre l'être humain et l'environnement inanimé, les artefacts.

C'est Marshall Mac Luhan qui démontre le rôle déterminant des médias dans la constitution psychologique. Il prophétise une série de mutations considérables, qui se produiront sous l'effet

## PORTRAIT DE L'ÊTRE HUMAIN EN RÉSEAU D'INTERFACES

Le thème principal des auteurs cyberpunks : l'homme qui modifie son corps, et surtout son système nerveux,



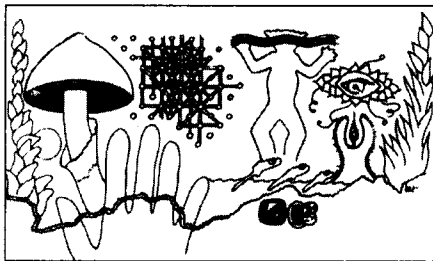
des nouvelles techniques de communication. Sous un certain angle, on peut interpréter toute l'histoire de la contre-culture comme une création effrénée d'environnements inédits, de nouveaux psychotrons. Ces micro-sociétés, à l'existence généralement aussi éphémère qu'intense, ne naissent pas sous l'action d'une idéologie ou d'un leader charismatique. Elles se caractérisent plus souvent par un équipement technologique particulier : drogues, bien sûr, mais aussi light shows, sound-systems divers, équipements audiovisuels, puis, plus récemment, réseaux électroniques et réalités virtuelles... (et demain cités spatiales et biosphères ?).

Aujourd'hui, les diverses méthodes de manipulations des données, du traitement de texte au sampling en passant par le ray tracing, permettent à chacun de définir son univers mental. Fonction éminemment subversive... Si Marshall McLuhan a démontré que tout médium changeait de façon radicale l'esprit qui s'y adonne, l'ordinateur propose un changement à la puissance 2 (Bateson dirait : d'un type logique supérieur) puisque c'est l'organisation même qui devient sa propre matière, son propre sujet.

## LA BIOLOGIE AUSSI...

Dans la mythologie cyberpunk, le rôle des instruments high-tech comme extensions-cerveau se trouve accentué par le fait que l'ensemble de ces interfaces se branchent directement sur le système nerveux à l'aide d'implants. La fusion homme-machine se parachève par l'emploi de biopuces-processeurs constitués de macro-molécules organiques et non plus de circuits intégrés en silicium. Mais la biologie n'est pas en reste, puisque certains personnages de Gibson n'hésitent pas à se greffer des organes d'origine animale ou pseudo-

telle pour améliorer leur look et affirmer leur appartenance tribale à un clan quelconque. Une attitude qui s'inscrit d'ailleurs la filiation des subcultures rock et des gangs urbains. On retrouve également la reconfiguration du matériel génétique lui-même, via, par exemple le clonage. Rappelons à ce propos que William Burroughs, dont l'influence, de la beat génération aux mouvements punk et house ne s'est jamais démentie, n'hésite pas à railler les scientifiques qui espèrent réglementer les expérimentations sur l'ADN à l'aide de la morale humaniste et d'une conception cartésienne du sujet pensant. Les notions naïves d'identité et de stabilité de l'Ego n'ont plus de place dans l'univers de l'individu fluctuant qui apparaît après la seconde guerre mondiale. La question n'est plus de savoir si une technologie est bonne en soi, mais plutôt si elle peut être maîtrisée par chacun ou si au contraire, elle implique la mise en place d'organismes centralisateurs et oppressifs.



## LA DROGUE TOUJOURS...

Les héros cyberpunks font aussi un usage pantagruélique des bonnes vieilles drogues. Lorsqu'en 1960 se développent les premières tentatives pour provoquer des modifications profondes de la psyché, la pharmacologie semble effectivement mieux armée que l'électronique. Tout d'abord à cause de la pilule, qui changera indiscutablement l'ensemble des comportements d'une manière définitive. Cependant, c'est l'apparition du LSD qui mettra le feu aux poudres. Il se répand tant par l'action de Leary à Harvard que par les tests des chercheurs de la CIA. Le mouvement hippie est fondamentalement une fuite de laboratoire.

Si la drogue paraît exemplaire de toute révolution technologique, c'est également parce qu'elle en révèle les limites de la manière la plus crue : la dépendance, et même la toxicomanie, sont les dangers que courent les aventuriers friands de nouvelles connexions neurologiques. Si Marshall McLuhan utilise la jolie image de

Narcisse la Narcose pour définir l'état de torpeur dans lequel nous plonge la fascination pour tout prolongement de notre cerveau, le mythe médiéval du pacte avec le diable pourrait également illustrer l'ambiguïté du rapport entre l'être humain et ses constructions artificielles. Le magicien noir obtient tous pouvoirs des démons familiers, mais en échange il doit les nourrir de son sang ou de son équivalent fluide, l'énergie vitale (seuls les chrétiens sont assez fous pour croire qu'il serait prêt à brader son âme). Ainsi perdons-nous un peu plus de notre indétermination, de notre liberté, chaque fois que nous asservissons à un périphérique moins complexe que nous-mêmes, et ce quelque soit la nature de celui-ci, chimique, électronique, ou simplement culturelle, comme le langage ou l'écriture.

## LES TROIS PHASES DU MOUVEMENT ALTERNATIF

L'aspect terrifiant de ce marchandage constants, de ce *deal*, explique largement les trois phases totalement opposées par lesquelles est passé le mouvement alternatif depuis sa naissance. Après une période d'excitation due à l'immersion dans un univers de stimuli d'origine artificielle, intervient le désir d'échapper à la dépendance en entretenant le rêve d'un individu pur, existant par lui-même indépendamment de ses prolongements. Mais toute interface, tout intermédiaire se révélant susceptible de posséder celui qui en use, un simple retour en arrière, à la croyance "straight" en l'existence de bonnes et mauvaises technologies, les premières libératrices et les secondes invalidantes se révèle impossible. Au cours des années 70, l'effervescence provoquée par l'acide étant tombée, de nouveaux puritains en viendront donc assez rapidement à tout rejeter dans l'espoir vain de retrouver un état mythique de nature : la drogue, puis la télévision, puis l'électricité, puis la cuisson des aliments, et enfin pêle-mêle, la culture, le langage et la pensée elle-même. Dans ce processus d'auto-destruction, les philosophies orientales ont joué un grand rôle, pas forcément très positif. La littérature cyberpunk est symptomatique de la tendance actuelle qui autorise un recours systématique à toutes les formes de technologie pourvu qu'on cesse d'être un consommateur passif. Cela peut naturellement, dans les cas extrêmes, prendre la forme du détournement ou du piratage.

## L'ENVIRONNEMENT VIRTUEL

Au cours des années 80, Timothy Leary, qui a entre-temps connu la prison, la cavale, de nouveau la prison, puis l'oubli, lance le nouveau slogan : "l'ordinateur est le LSD des années 80", une phrase citée par Bruce Sterling dans l'introduction de son anthologie de nouvelles cyberpunks : "Mozart en verres miroir". Au-delà de l'attrait légendaire d'un Steve Jobs pour les substances illécites, cette formule n'est-elle que la tentative désespérée d'un *has-been* au cerveau buggé pour se remettre au goût du jour ou recouvre-t-elle une réalité ?

L'oeuvre de Gibson va nous permettre de décoder cette étrange analogie. Une grande partie de sa trilogie se déroule dans un espace mental particulier : le *cyberspace*. Celui-ci n'est autre qu'une espèce de "monde astral informatique". En câblant son cerveau à une console, on accède à un univers de synthèse dont les constructions sont les données et les routes les réseaux. Une idée pas si délirante que ça à priori, puisque les créateurs actuels des "réalités virtuelles" cherchent à lui donner vie. Cette notion -clé d'univers d'information constitue le lien le plus fort entre la mythologie des sixties et l'essor de l'informatique : en effet, si le Trip au LSD produit si souvent un effet dramatique sur l'utilisateur, c'est moins à cause de la puissance des hallucinations, dont l'importance a été très exagérée, qu'en raison de l'impression parfois terrifiante d'omniprésence du sens procurée par la drogue. Tout objet apparaît porteur d'une signification mystérieuse, l'univers est saturé de code. La tentation est grande alors de privilégier l'interprétation mystique.

DR



D'où la séduction exercée sur les hippies et leurs successeurs par les diverses cartographies (ou programmations ?) de l'espace mental élaborées au cours des âges : mandalas tibétains, mondes chamaniques, astrologie, sans parler de la kabbale, des roues lulliennes, et des fascinants systèmes de mémoire des penseurs de la Renaissance (qui présentent avec l'informatique contemporaine des analogies plus que troublantes). Chez William Burroughs, l'utilisation du *cut-up* apparaît également comme une opération magique permettant de reconstituer, à partir de documents triviaux, un message d'ordre supérieur : hypothèse qui implique naturellement l'existence d'un cosmos gouverné par des processus mentaux et non par des forces aveugles.

## GARE À LA PARANO !

Mais naturellement, une fois de plus, la face noire du phénomène peut se manifester, et le fait généralement : une toxicomanie du sens, la *paranoïa*, ne tardera pas à contaminer la sérénité de cet océan de conscience. Dans un écosystème constitué exclusivement de mécanismes intelligents, il n'y a plus de place pour le hasard. Tout événement imprévu ne peut être que le signe d'une entité aux intentions inconnues et peut-être hostiles. D'où une recherche abusive des synchronicités, des hasards objectifs, qui devient obsédante : Philip K. Dick guettant le retour du Christ dans la successions des spots publicitaires ; William Burroughs mentionnant la présence de "voix mystérieuses sur les bandes magnétiques". Ce délire d'interprétation se retrouve à l'époque dans la prolifération des théories paranoïaques de la politique qui saisira tant les hippies que leurs adversaires les plus acharnés. On tente d'expliquer l'ensemble des événements historiques par une série de complots : CIA, KGB, Weathermen,

Trusts de l'acier, Illuminés de Bavières, tout y passe ! Cette joyeuse tranche de l'histoire américaine culminera avec l'affaire Wattergrate, qui n'arrangera pas les choses...

Ces thèmes mystico-magiques sont tout à fait représentés dans la mythologie informatique contemporaine : ainsi certains personnages de Gibson n'hésitent pas à diviner le cyberspace, ou plus simplement à adopter une attitude animiste et à le considérer comme un lieu "peuplé de dieux" (vaudou en l'occurrence). Depuis le début des années 80, avec l'arrivée des interfaces graphiques, l'ordinateur, de simple poste de calcul, s'est transformé en une porte ouverte sur un espace, voire plusieurs, auxquels on accède à l'aide de fenêtres. Le recours aux hypermédias accentue l'impression d'un "voyage" à travers un labyrinthe d'informations aux niveaux de codages multiples. Mais avez-vous pensé à protéger vos programmes ? A installer vos anti-virus ? A effectuer une sauvegarde le dernier Vendredi 13 ? Et pour Halloween ? Dans l'univers décrit par Gibson, la "GLACE (Générateur de Logiciel Anti-Intrusion par Contre-mesures Electroniques)" peut s'avérer si dangereuse qu'elle devient susceptible de foudroyer et détruire physiquement le malheureux pirate désireux de déplomber une base de données dans le cyberspace. Rude métier...

## UTOPIES SPATIALES

Absorbé par les réseaux, conjurant différentes différentes visions de la réalité, démuné finalement de toute identité, en fusion constante avec des entités externes, chimiques ou électroniques, l'homme ainsi décrit n'est-il rien d'autre qu'un fantôme consommateur de virtualités, un toxicomane dénué de toute volonté ?

Les Molly, Case et autres Finnois qui peuplent la trilogie gibbonienne n'ont rien de doux agneaux soumis. Ce sont des *outlaws*, des décalés. S'ils vivent en marge du système, ils n'hésitent pas à profiter de ses avantages et l'argent facile semble d'ailleurs constituer leur préoccupation majeure. En ce sens, les cyberpunks, archétypes romanesques du *Hacker*, du pirate, sont aussi éloignés du citoyen responsable, "intégré" que de la vision idyllique que pouvait en apparence proposer la contre-culture des années 60, utopiste, communautaire et généreuse. Sur ce point, comme dirait Dylan, les temps ont vraiment changé.





La plupart des spécialistes, surtout européens, à s'être penchés sur les années 60 en chaussant des lunettes idéologiques ont très vite jeté l'éponge avec dégoût. Peut-on à la fois proclamer la haine de l'argent et aduler des stars de rock qui ramassent des dizaines de milliers de dollars en une soirée ? Passer du fantasme communautaire à un individualisme outrancier ? Pourtant, à ses débuts, la révolution psychédélique n'a rien d'un mouvement politique. C'est une revendication hédoniste associée à une fascination pour le hors-la-loi, l'individualiste "pur et dur", dont Neal Casady, qui assura la transition entre les hippies et leurs ancêtres Beatnicks, reste l'exemple le plus célèbre. Le Dean Moriarty du roman-manifeste "Sur la route" de Jack Kerouac, c'est lui ! L'esprit communautaire a pu d'abord fasciner certains esprits, parce qu'il apparaissait comme un moyen commode d'éviter le véritable ennemi : le travail. De même, l'argent n'est pas rejeté en tant que tel, mais plutôt l'idée d'une richesse qui exige comme monnaie d'échange, contrainte et souffrance.

## EVASION !

Si le mouvement hippie se charge dans un second temps de valeurs politiques et révolutionnaires, il s'en dégage bien vite. Au cours des années 70, le mot d'ordre sera "évasion". En 1970, Timothy Leary s'évade de la prison dans laquelle il a été enfermé à l'issue d'un procès particulièrement controversé. Mais surtout Crosby Stills & Nash et à leur suite le Jefferson Starship lancent un nouveau mythe : celui de la fuite des

marginaux vers l'espace interstellaire. Une fois de plus, c'est une technologie et elle seule qui est considérée comme la réponse possible à tous les problèmes. Simple allégorie du voyage intérieur ? Voire.

Vers 1976, en effet, cet espoir de fuite vers l'espace est tout sauf métaphorique : les anciens *freaks* s'enthousiasment pour les cités spatiales de Gérard O'Neill, au moment où, paradoxalement, l'establishment gèle le programme Appolo. C'est l'époque de la grande popularité de Buckminster Fuller et sa philosophie éco-technologique. D'après lui, notre "vaisseau spatial terre" pourrait disposer d'assez de ressources pour faire vivre l'humanité entière dans l'abondance. La solution : reconsidérer la situation avec des conceptions un peu moins archaïques, parmi lesquelles la géométrie euclidienne et la croyance aux solutions politiques, ne sont pas les moins pernicieuses. "Ce que je ferais si j'étais président des Etats-Unis ? déclare Fuller. Je démissionnerais". Il propose la création d'objets technologiques à haut rendement et à bas prix, dont les "dômes géodésiques" qui firent sa célébrité.

Cette époque d'ultra-scientisme correspond à l'apparition du mouvement punk, mais aussi de musiciens à la sensibilité plus technologique, (Kraftwerk, Talking Heads, Laurie Anderson, Devo). Ils ont en commun une prédilection pour

les sons urbains, électriques, en opposition aux références passéistes (folklore, musique classique) des années précédentes. Au plan littéraire, l'oeuvre de William Burroughs se charge de références constantes au cosmos, à la mutation. "La seule intuition que nous ayons de nos conditions de vie dans l'espace, explique-t-il dans le *Rolling Stone*, nous vient de nos rêves, de nos expériences extatiques ou d'états oniriques". La boucle est bouclée. L'espace mental n'est qu'une simulation, une préparation à la grande migration. Une courte nouvelle de William Gibson et Bruce Sterling, "*Etoile rouge orbite gelée*" semble s'inspirer de cet utopisme cosmique. C'est un plaidoyer pour une conquête individuelle de l'espace, à l'aide d'une technologie peu onéreuse (des ballons solaires !) par opposition aux grosses machineries d'Etat. "Qui voudrait vivre ici pour un gouvernement, pour une médaille, pour une bande de ronds de cuir ? Il faut vouloir des territoires neufs - et les vouloir jusqu'à la moelle, non ?".

Individualisme absolu, aspiration à l'évasion, attirent des "nouvelles frontières" : la contre-culture se réclame bien des traditionnelles valeurs américaines. Les héros de William Gibson, voyageurs infatigables du cyberspace, se surnomment les cow-boys.

