

# Le cyberpunk est mort

Publié par elliot à 19h44 le 28 mars 2011.

*Notes sur le développement du soi-disant web social et sur le rôle des cyberpunks dans ce processus.*

La faiblesse du cyberpunk résidait dans sa virtualité, en tant que complexe d'images utilisé principalement par des écrivains de fiction, par des bloggeurs égomaniaques et par des journalistes faisant du... "journalisme". Ce qui manquait c'était un réalisme du cyberpunk, au sens d'une esthétique qui aurait occupé autre chose que les franges de la littérature.

De ce point de vue, le vrai cyberpunk était l'adaptation étincelante et statique de ce qui restait de la dynamique des pionniers de l'électronique : les hackers d'ordinateurs et leur façon de fondre dans la masse leur statut d'avant-gardistes. En cela, les cyberpunks étaient comparables aux punks qui étaient eux-mêmes la version grand public des activistes de l'avant-garde politique. Ces précurseurs du punk se retrouvent dans l'Internationale Situationniste, ce mouvement d'avant-garde des années 1950-1960 (lisez leurs textes et leur histoire écrite par Greil Marcus).

Tout comme les situationnistes travaillaient dans la fissure entre la littérature et la rue, les premiers cyberpunks travaillaient dans la fissure entre littérature et cyber espace. La littérature cyberpunk servit cet objectif en proposant des récits esthétiques au début, puis de vrais groupes commencèrent à adapter ces clichés de clichés pour que d'autres les réutilisent à leur tour. Un mouvement virtuel.

La faiblesse de cette force esthétique réside dans son absence de puissance matérielle, concrète.

Le cyberpunk fit son chemin vers le marché des idées sans esprit, comme un bien de consommation de masse. Avez-vous jamais essayé d'être squatteur dans SecondLife comme l'auraient fait les punks dans le monde réel ? C'est techniquement impossible.

Dans leur quête pour résoudre ce dilemme, les cyberpunks durent renoncer en grande partie à l'idée de réalisme pour pouvoir continuer à travailler sur des sujets de société. Ils le firent donc sans pouvoir appliquer aucune stratégie politique. Les modèles cyberpunks s'alignèrent ainsi avec le modèle socioéconomique dominant, dans leur tentative pour avoir un impact sur la société.

Vous-vous demandez pourquoi WikiLeaks n'a plus de wiki ? Parce que le cypherpunk est un mouvement soit de masse, soit une tactique politique utilisée au profit d'une avant-garde.

(Cypherpunk avec un *ph*, en référence à ces factions du cyberpunk qui se spécialisent dans le cryptage)<sup>1</sup>

En décidant de se concentrer sur les manœuvres politiques, WikiLeaks a décidé qu'un modèle ouvert de publication n'était plus adapté.

Contrairement à cela, la faction CHAN des images et des communications instantanées et la faction ANON du cyber activisme essayèrent d'autres voies pour mener des cyber guerres de grande ampleur. Ils y réussirent en étant punks à nouveau, encore plus punks, punks comme dans : sous-culture dissidente qui fait peur aux parents.

Car malgré cet effondrement culturel historique, il y avait des groupes de hackers et des collectifs qui tentaient de faire autre chose que simplement diffuser une image littéraire du cyberpunk. Ils essayaient de faire du réalisme cyberpunk au sens où ils transportaient la culture punk dans le cyber espace.

En travaillant avec des images et des textes ils retournèrent aux racines d'avant la seconde guerre mondiale et d'avant le punk lui-même, créant des outils libres, faisant des dons culturels et des œuvres hybrides exactement comme les esprits frères de Guy Debord (et d'autres avant lui), de John Lyndon, d'Allen Ginsberg ou de Wau Holland.

Mais l'attitude punk transposée aux années 1990 et 00 s'avère être une chose délicate.

Nous voyons la dernière phase du cyberpunk. Le virus s'est répandu, il s'est dissous dans l'un de ses objectifs prioritaires : une vision populaire non élitiste.

Si vous cherchez aujourd'hui les punks du Réseau, ceux qui sont au carrefour des images, des idées et des slogans, ceux qui combattent des cyber guerres contre la scientologie et d'autres institutions douteuses, vous ne tomberez pas sur des collectifs d'avant-garde, vous tomberez sur la tendance CHAN.

Ceux-là parviennent à vous atteindre en vous inondant de textes, de vidéos, d'images, de chansons. Ils travaillent toujours sous de fausses identités pour ne pas subir les inconvénients d'une petite industrie de la contreculture. Ils parviennent ainsi à atteindre l'idéal épanouissant du citoyen libre et utile à la société.

---

<sup>1</sup> Le cypherpunk trouve son origine dans le bidouillage de téléphones fixes : *phone* en anglais [NdT].

Ce n'est qu'en favorisant la collectivité et la coopération que ce théâtre autonomiste peut poursuivre son élan, servant d'exemple à tous les modestes projets du monde réel qui comprennent que si vous êtes un groupe soudé vous pouvez réussir tout *ce que vous pouvez imaginer*.

Mais rien d'autre, ceci dit.

Alors quand les membres du groupe se fatiguent de travailler à l'aveuglette, ils s'émiettent sous la forme de blogs personnels, puis ils passent aux phrases courtes sur Twitter, ce média si parfait pour faire de l'autopromotion.

Après les productions d'ouvrages autonomes des deux dernières décennies, nous faisons face à des productions de phrases courtes et d'images. Seul le paysage musical amateur semble peu affecté par cette transformation, mais c'est parce qu'il est dépendant des schémas de pensée établis par l'industrie de la culture elle-même.

Le basculement général des musiciens amateurs de MySpace vers Facebook démontre très bien cela. L'idée que tout-le-monde-est-un-artiste n'était pas assez puissante pour vaincre le culte de soi, l'autopromotion et l'attirance hébétée pour le spectacle plutôt que pour le texte. La plateforme d'autopromotion hyperindividualiste Facebook correspondait mieux aux attentes populaires.

Pour une large part ce grand réseau est rempli de représentations de visages statiques.

Ces mêmes visages qui sont notre moyen de communication le plus subliminal. Ces visages qui sont notre moyen le plus rapide et le plus direct de nous exprimer.

Mettre à jour l'image de son profil, commenter, *like*, *like* en retour, mettre à jour à nouveau.

La collectivisation de la communication (du latin *communicare* : faire qqch. ensemble) a échoué. C'est même le symbole de l'échec de l'art pour les masses, de l'art populaire.

L'art pop est un échec.

Aujourd'hui, sur le marché des représentations nous échangeons des images qui sont mises en valeur par des déclarations sans conséquence. Des déclarations dont le seul intérêt est d'attirer l'attention.

C'est une chose que nous avons apprise de la pub, qui est devenue le processus central de notre culture au sens large.

Cette pratique culturelle n'a pas d'équivalent dans l'histoire des visages humains. Les visages ont toujours été à la limite entre le mot et l'image, ils sont un moyen pour créer consciemment des images porteuses de significations que les mots ne peuvent pas exprimer.

En divagant au milieu d'images sans histoire cohérente, les moments d'ennui que chacun peut ressentir maintenant sur Facebook proviennent du fait que nous ne croyons plus qu'il est possible de s'exprimer de façon dynamique, joyeuse et tout à fait spontanée.

La déception dramatique qui dépasse ce sentiment de perte est l'association de l'idée fragile d'amitié avec un ensemble d'"amis" qui n'existent que grâce au média qui les rassemble. C'est la fragile nature de l'amitié qui est perdue, justement celle qui rendait si précieuse la communication avec des amis.

Le besoin d'être proche des autres et de pouvoir être soi-même en même temps est détruit par la nécessité technique d'être présent aux autres uniquement à distance.

Les outils et les médias sociaux dissimulent une sévère anorexie du social lui-même.

Mais on ne pourra pas dissimuler très longtemps qu'on ne peut pas offrir à un ami le confort d'être ensemble et en même temps ne jamais être ensemble.

Ce n'est pas un jugement sur la notion de communication de masse, c'est un jugement sur les usages qu'on fait des réseaux sociaux.

Mais revenons un moment aux groupes : le jeu qui consiste à créer des symboles collectifs solides était *programmé* pour échouer, dans une société qui utilise les symboles seulement comme valeur d'échange.

Le symbole du groupe de cyberpunks qui parvient à s'échapper des normes dominantes en utilisant des valeurs élitistes et underground est une blague qui s'étouffe toute seule (élitisme et underground sont désormais des valeurs conservatrices, d'ailleurs).

Ça fonctionnait dans la perspective d'un projet collectif qui se renouvelait sans cesse pour éviter que ses fans ne s'ennuient. D'ailleurs ce marketing ultime n'était plus du tout scandaleux lorsque le web tout entier est devenu l'usine où se créent tous les marketings.

Ce que ces groupes avaient caricaturé pendant des dizaines d'années est devenu *l'unique* modèle pour créer des idées statiques qu'on utilise pour représenter un phénomène dynamique.

Les cyber bandes étaient construites pour ne jamais *finir* parce qu'en tant que projet, en tant que moyen, ils n'avaient pas d'objectif et ne pouvaient donc pas échouer.

A l'opposé de cela, d'autres collectifs aujourd'hui veulent *commencer* parce qu'ils ont compris que les images statiques qui représentent des phénomènes dynamiques sont l'élément clé des produits à succès.

De ce processus d'apprentissage, nous retiendrons une dominante : l'ennui.

Être un progressiste du cyber espace aujourd'hui, ce n'est pas faire partie d'une élite qui surfe sur les réseaux les plus underground. C'est surfer par-dessus l'immense dépotoir des créations humaines en ramassant des morceaux d'inspiration collective.

C'est lire à nouveau un livre pour suivre la pensée d'un auteur pendant 400 pages plutôt que 140 lettres.

Et dans le même ordre d'idées c'est construire un site web à nouveau, cette chose statique qui attend ses centaines de lecteurs comme un livre dans un rayon de bibliothèque, plutôt que de diffuser des mises à jour quotidiennes à des milliers de lecteurs qui attendent leur dose.

Certains livres sont plus actuels que beaucoup de journaux (au temps où ceux-ci existaient encore, puisqu'aujourd'hui un journal ça doit être permanent). Et peut-être que les idées de ces livres ont besoin d'une nouvelle jeunesse au travers d'un site web, plutôt qu'une brève citation qui se noiera dans le flux des actualités.

C'est refuser le divertissement.

C'est trouver l'illumination dans les processus de réflexion, plutôt que dans les formes qu'on voudra bien leur donner.

C'est ramasser quelque chose de mort et lui redonner vie, plutôt que de vivre dans l'éclatement perpétuel de la bulle des commentaires.

Le non conformisme aujourd'hui est un vrai défi.

C'est être au-delà de la satisfaction instantanée et de l'illusion des images.

Les pensées, les projets et les façons de faire réellement progressistes auront besoin que **vous** trébuchiez dessus pour prendre le temps de les voir et même de les regarder de près (et pas comme on regardait la télé il y a 50 ans, ou YouTube il y a 5 ans).

Vous devrez cesser de vous préoccuper de ce site qui avale tellement votre existence que vous pensez qu'il est une deuxième maison.

Vous devrez cesser de vous faire du souci pour tous ces flux RSS, ceux qui vous servent juste à évacuer vos craintes intérieures tant que vous pouvez vous en remplir à la place.

Vous n'aurez pas besoin d'apprendre à éviter d'être seul -l'industrie du divertissement vous fournit tout ce dont vous avez besoin pour ça- mais vous aurez besoin de raviver l'idée même de *communication*.

Surfer un peu, décrocher votre téléphone de temps en temps et jouer avec ce qui ou ce que vous trouverez sur votre chemin.

elliott

<http://el.blogspot.de>

[Traduction française par Yannick Primel, avril 2011]