

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À TROIS-RIVIÈRES

***NEUROMANCIEN DE WILLIAM GIBSON ET L'AVÈNEMENT D'UN NOUVEL
ESPACE ROMANESQUE : COMMENT REPRÉSENTER ET LIRE LE
CYBERESPACE***

**MÉMOIRE PRÉSENTÉ
COMME EXIGENCE PARTIELLE DE LA
MAÎTRISE EN LETTRES
(AVEC MÉMOIRE – ÉTUDES LITTÉRAIRES) (3074)**

**PAR
WILLIAM BROUILLETTE**

NOVEMBRE 2025

Université du Québec à Trois-Rivières

Service de la bibliothèque

Avertissement

L'auteur de ce mémoire, de cette thèse ou de cet essai a autorisé l'Université du Québec à Trois-Rivières à diffuser, à des fins non lucratives, une copie de son mémoire, de sa thèse ou de son essai.

Cette diffusion n'entraîne pas une renonciation de la part de l'auteur à ses droits de propriété intellectuelle, incluant le droit d'auteur, sur ce mémoire, cette thèse ou cet essai. Notamment, la reproduction ou la publication de la totalité ou d'une partie importante de ce mémoire, de cette thèse et de son essai requiert son autorisation.

RÉSUMÉ

En 1984, dans son roman *Neuromancien*, William Gibson crée le néologisme cyberespace duquel découle notre réflexion sur la problématique suivante : le livre propose un futur proche en présentant un récit qui se déroule dans un espace cybernétique interopérable autour duquel gravitent tous les autres lieux diégétiques ; il présente un futur vraisemblable, mais particulièrement difficile à se représenter à la lecture. En abordant la question de l'utilisation d'une distance cognitive et des mécanismes de lecture, des différentes stratégies narratives et de l'ancrage de l'œuvre dans le postmodernisme, notre analyse nous permettra de montrer que *Neuromancien* constitue une tentative pour saisir le changement à l'œuvre à l'ère postmoderne, notamment en contexte de développement de nouveaux espaces ambigus. Ceux-ci, chez Gibson, donnent naissance à un nouveau lieu romanesque qui aura su atteindre la postérité : la matrice.

REMERCIEMENTS

Un retour aux études n'est jamais facile, et encore moins lorsqu'il s'agit de reprendre le fil d'un mémoire qu'on a mis de côté pendant presque deux ans. Ce travail n'aurait pu être possible sans le soutien et l'aide de plusieurs personnes.

Tout d'abord, merci à Hélène Marcotte, mon ancienne directrice, dont la gentillesse et les mots d'encouragement m'ont touché lorsque j'ai dû laisser les études en 2022. Je tenais également à exprimer mon immense gratitude à mon directeur, David Bélanger, pour son accompagnement, son empathie et son appui.

Merci à mes parents, Maryse et Steven, à mes frères, Xavier et Thomas, et à mes grands-parents, Diane et Gilles, pour leurs encouragements et leur aide tout au long de mon parcours. Merci à mes ami.e.s Kilyan, Maxime, Sarah, Benjamin, Sophiane, Sophie, Elise, Chris, Vincent, Anthony, Guillaume et tous les autres pour les fous rires et les discussions passionnantes. Merci du fond du cœur à ma conjointe Ariane, qui m'a amené à me dépasser et m'a soutenu dans les bons moments comme dans les plus difficiles. Je ne la remercierai jamais assez. Merci aussi à nos chats, Luigi et Lucius, pour leurs câlins, leurs ronronnements et leur bonne humeur contagieuse ! Ce cheminement n'a pas été facile et c'est en votre compagnie que je trouvais la motivation de continuer.

TABLE DES MATIÈRES

RÉSUMÉ	i
REMERCIEMENTS	ii
TABLE DES MATIÈRES	iii
INTRODUCTION	1
CHAPITRE 1 Un espace autre : le cyberpunk à l'épreuve des procédés de la SF	11
1.1 La fin du récit de voyage, l'ostranénie et les débuts du cyberpunk	13
1.1.1 La nouvelle distance science-fictionnelle : l'humanité devenue son propre étranger	17
1.1.2 La posthumanité et le rapport au corps dans l'espace cyberpunk.....	22
1.2 La matrice et ses enjeux de lecture : comment le lectorat parcourt l'espace romanesque cyberpunk.....	23
1.2.1. La progression et la compréhension : l'encyclopédie fautive.....	27
1.2.2. Prévalence et subversion : le référent manquant.....	31
1.2.3. L'illusion cognitive textuelle : l'inférence pour progresser.....	34
CHAPITRE 2 Le présent-centrisme et le pseudo-réalisme	43
2.1 Présent-centrisme	47
2.2 Pseudo-réalisme	59
CHAPITRE 3 La cybercité : le reflet de la postmodernité, le paradoxe du <i>non-lieu</i> et leurs enjeux de lecture	70
3.1 La postmodernité et la disparition de l'histoire	73
3.2 Les déplacements d'Anderson dans <i>Neuromancien</i>	75
3.3 Un espace construit de toutes pièces.....	86
3.4. L'hétérotopie et les autres espaces : juxtaposition, reflet, dédoublement.....	93
CONCLUSION	104

BIBLIOGRAPHIE.....	112
---------------------------	------------

Introduction

La parution de *Neuromancien* de William Gibson en 1984 témoigne d'un changement majeur de la science-fiction (SF) anglo-saxonne de la deuxième moitié du XX^e siècle. C'est que ce roman, souvent considéré comme emblématique du tournant postmoderniste du genre, déconstruisait les codes de la SF en s'intéressant d'abord à l'espace cybernétique plutôt qu'aux altérités classiques, telles que les exoplanètes, le voyage dans le temps, les extraterrestres et la robotique¹. En effet, William Gibson, créateur du néologisme « cyberspace », décrivait un espace de simulation virtuelle duquel l'ubiquité des corporations et de ses utilisateur.ice.s représentait un point de convergence monstrueux qui a marqué les esprits de son lectorat jusqu'à aujourd'hui. Un tel choix de représentation n'est pas sans défi tant narratif que figuratif, que nous tenterons de mettre en lumière dans ce mémoire.

Ce cyberspace, que Gibson nomme la matrice, n'est pas facile à illustrer, puisqu'il est le « contraire » de l'espace matériel dans lequel nous nous mouvons. Alors, comment les lecteur.ice.s peuvent se le représenter à travers la lecture ? C'est là le cœur de notre problématique : le roman offre une vision des espaces futurs qui est à la fois très près du lectorat, mais presque impossible à imaginer, ce qui paraît plutôt curieux de la part d'un roman dont l'enjeu de lecture serait, par sa nature narrative, de présenter des mondes possibles ou du moins vraisemblables. En effet, dans leurs différentes formes matérielles, les espaces de *Neuromancien* se rapprochent du monde des lecteur.ice.s : les villes sont remplies de gratte-ciels, les commerces sont illuminés par des néons la nuit, une pléthore de publicités mises en scène par des hologrammes montrant l'omniprésence des corporations japonaises dominant le décor, etc. Dans les formes cybernétiques, nous décrivons,

¹ Dani Cavallaro, *Cyberpunk and cyberculture: science fiction and the work of William Gibson*, London & New-Brunswick NJ, Athlone Press, 2000, p. 1-3.

certes, des formes, des déplacements, des lieux plus ou moins concrets, mais le langage n'illustre pas une figuration, il montre un ensemble de paradoxes.

L'auteur de ce roman, William Gibson, né en 1948 aux États-Unis, est principalement connu pour sa *Sprawl Trilogy* avec *Neuromancien*, *Compte Zéro* (1986) et *Mona Lisa s'éclate* (1988). Il a écrit une douzaine de romans et plusieurs nouvelles. Avant *Neuromancien*, il a publié les nouvelles « Burning Chrome » (1982) et « Johnny Mnemonic » (1981) qui ont inspiré le roman à l'étude. Gibson est un « Canadien » d'adoption influencé par des auteurs de SF tels que J.G. Ballard, Alfred Bester aussi bien que par l'esprit contestataire des écrivains de la *beat generation*, comme William S. Burroughs et Jack Kerouac.

Neuromancien est le premier roman de SF à se mériter les trois grands prix des romans de SF, soit : le prix Philip K. Dick, le prix Nebula et le prix Hugo. L'œuvre a inspiré bon nombre de productions science-fictionnelles par la suite ; nous pouvons penser, entre autres, au film *The Matrix* (1999) réalisé par les sœurs Wachowski, à la série de mangas *Ghost in the shell* de Masamune Shirow, dont le premier tome est publié en 1989 au Japon, au jeu vidéo intitulé *Neuromancer* sorti en 1988 et au fameux jeu vidéo *Cyberpunk 2077* du studio CD Projekt lancé en 2020. Le principal héritage de ce roman, lui permettant d'atteindre la postérité, est toutefois l'utilisation du cyberspace en science-fiction. Cet espace est devenu, plusieurs années plus tard, un trope classique de la SF postmoderne jusqu'à nos jours.

Neuromancien raconte l'histoire du hacker Henry Dorsett Case. Après que son ancien employeur ait détruit son système nerveux par une mycotoxine administrée de force, Case ne peut plus se connecter au cyberspace et « [p]our Case, qui avait vécu dans l'exultation incorporelle du cyberspace, ce fut la chute² ». Plus tard, un dénommé Armitage, homme mystérieux et influent,

² William Gibson, *Neuromancien*, trad. de Laurent Queyssi, Vauvert, Au diable vauvert, 2020, p. 13. Désormais, les références à cette édition seront inscrites dans le corps du texte sous la forme suivante (N : suivi du numéro de page).

lui paye des chirurgies afin de restaurer son système nerveux. En échange, Case doit infiltrer le système de la corporation Tessier-Ashpool (TA) : c'est la dernière chance qui se présente au protagoniste pour se retrouver dans le cyberspace (la matrice). Lorsqu'il réussit à pénétrer le système de TA, il rencontre une intelligence artificielle du nom de Wintermute, cette dernière a programmé Armitage depuis le début afin d'attirer Case dans la matrice. C'est dire que Case, sans le savoir, était le pion de Wintermute, car l'IA avait besoin du hacker pour fusionner avec une autre IA du nom de Neuromancien : cette fusion permettra aux deux IA d'exercer leurs propres volontés sans avoir besoin de l'humain. Dans le roman, Wintermute est ce que nous pouvons qualifier d'un esprit de ruche par son interopérabilité, puisqu'il interagit et contrôle tant le monde extérieur (les bâtiments, les personnages tels qu'Armitage) que la matrice (les formes, les souvenirs, les hallucinations simulées par les ordinateurs). Ce que nous retenons de la description de l'espace du roman par la narration, c'est que la matrice représente une promesse d'un lieu où les hackers et les marginaux trouveraient leur place au sein d'une « hallucination consensuelle » (N : 13). Pourtant, elle n'est qu'un outil servant à maintenir le *statu quo*, d'abord pour les corporations et ensuite pour les IA, qui promeuvent une fausse utopie, une fausse liberté en échange d'une soumission complète des posthumain.e.s vivant dans l'espace cybernétique.

État présent de la recherche sur le roman de Gibson

Il existe un grand nombre d'études sur *Neuromancien*, ce qui témoigne de son importance dans le champ de la SF et plus généralement dans la culture contemporaine. Tout au long de ce mémoire, les réflexions de Dani Cavallaro, Christophe Den Tandt, Daniel Dinello, et Tony Myers seront conviées. Cela dit, trois études peuvent servir ici à brosser l'arrière-plan de la critique sur le roman de Gibson, elles traitent *Neuromancien* en tout et en partie. Dans la première étude « The

Posthuman Ethos in Cyberpunk Science Fiction », María Goicoechea soutient que la figure du cyborg est centrale dans le courant cyberpunk. C'est dans cette figure et également dans la difficulté de dissocier le monde technologique et artificiel du monde biologique et naturel que réside tout l'intérêt de ce courant romanesque. Le cyborg est la nouvelle figure monstrueuse de la modernité, s'y déploie une tension entre le beau et le laid, entre l'évolution de la race humaine et également, en filigrane, l'image de sa potentielle extinction. Lorsque Goicoechea aborde plus précisément l'œuvre de Gibson, elle explique que « In general terms, inside the Gibsonian universe the cyborgic hybridization is associated with notions of impurity and degradation, a transformation that awaits the subjects of the lowest social classes. Sometimes, the hybridization is voluntary and participates of the cyberpunk taste for revolt by means of a provocative and savage aesthetics...³ » Cet article apparaît important pour notre réflexion, car il aborde le personnage du cyborg dans *Neuromancien* qui est intrinsèque à la question de la posthumanité et donc de la nouvelle manière d'interagir avec l'espace. En poursuivant sur le thème de l'impureté et de la dégradation, Neil Easterbrook dans « The Arc of Our Destruction : Reversal and Erasure in Cyberpunk » s'intéresse davantage à l'idée d'une décadence de la société, voire de la race humaine dans les romans cyberpunks. L'auteur insiste sur un aspect important du récit, soit qu'il n'existe plus de gouvernement et que ce sont les corporations qui dirigent le monde. Les personnages marginaux, bien qu'ils soient spéciaux ou puissants à certains égards, sont des pions que les corporations utilisent afin d'assurer leur dominance sur le monde en transformant les humains graduellement en machine. Bref, tel que l'explique l'auteur : « The dissolution of the boundary between nation and corporation, like the gradually elided boundary between man and machine, results from the

³ María Goicoechea, «Posthuman Ethos in Cyberpunk Science Fiction », *Comparative Literature and Culture*, vol. 10, n° 4 (2008) [En ligne], consulté le 3 mars 2021, URL : <http://docs.lib.purdue.edu/clcweb/vol10/iss4/9>.

decadence of a “soiled humanity”...⁴ » Nous retenons cet article puisqu’il aborde directement la vision futuriste de Gibson dans *Neuromancien*, c’est-à-dire, un futur où tout est contrôlé par les zaibatsus ou les grandes corporations, ce qui entraîne l’abolition de la démocratie. Le troisième article aborde la question des réseaux physiques et virtuels dans *Neuromancien*. Andrew Strombeck explique, dans son article « The Network and the Archive⁵ », que les corporations dans le roman utilisent un réseau (la matrice) sans frontière et que c’est grâce à ce dernier qu’elles peuvent dominer le monde. Ce réseau procure des données, un sentiment de reconnaissance aux groupes marginalisés, mais n’existe que pour maintenir les dirigeants du monde en place (T.A.). Ici, la posthumanité ne permet pas d’accéder au pouvoir, et ce même si c’est la promesse intrinsèque de cette condition : la posthumanité n’est que le billet d’entrée pour accéder à la matrice. La question du réseau, centrale dans cet article, permet de penser le lien entre les archives et le cyberspace dans le roman de Gibson. En résumé, l’état présent de la recherche indique une tendance de la critique à analyser *Neuromancien* en montrant que la condition posthumaine reflèterait à la fois une tension entre le progrès technologique et la dégradation de notre société, que la société dépeinte par Gibson est contrôlée par les corporations et que ces dernières contrôlent les masses par un réseau d’informations (la matrice). De plus, le prix à payer pour accéder à ce réseau est la déshumanisation des masses en devenant posthumain.

Cybernétique et cyberté : l’espace paradoxal chez Gibson

Comme nous l’avons mentionné dans la présentation de l’œuvre, l’espace dans *Neuromancien* est particulier, puisqu’il est d’abord cybernétique. Case, tout au long du roman, « se

⁴ Neil Easterbrook, « The Arc of Our Destruction: Reversal and Erasure in Cyberpunk », *Science Fiction Studies*, SF-TH Inc, vol. 19, (novembre 1992), p. 379.

⁵ Andrew Strombeck, « The Network and the Archive », *Science Fiction Studies*, SF-TH Inc, vol. 37, (juillet 2010).

branchait sur une bécane de cyberspace qui projetait sa conscience désincarnée dans l'hallucination consensuelle représentée par la matrice. » (N : 13) Cette matrice est très importante pour Case puisqu'elle lui donne une raison d'être, mais surtout parce qu'elle se substitue au monde « réel ». Cela est intéressant dans la mesure où les lecteur.ice.s ne savent pas vraiment à quoi renvoie cet espace, cette hallucination collective où des IA peuvent entrer en contact avec les hackers, où nous pouvons voir et éprouver les sensations d'une autre personne grâce aux « dermatrodes⁶ » et où nous pouvons sauvegarder notre conscience (ou plutôt un ersatz de conscience, une IA qui possède les souvenirs d'un être humain vivipare décédé). Ce monde de possibilités incarné en des lieux cybernétiques représente un obstacle de lecture qui, encore aujourd'hui, rebute les lecteur.ice.s dans leur compréhension du récit.

Ce monde fictif représente l'étalement (*the Sprawl*), la matrice et la cité. La particularité de cet étalement réside dans le fait que ces mondes sont, dans un premier temps, pluriels, mais, dans un deuxième temps, ils représentent des composantes d'un seul et unique univers. De plus, l'espace de *Neuromancien* s'organise autour d'une cité dans laquelle la technologie est extrêmement avancée au point où les machines, que nous associons à la cybernétique, font partie d'un écosystème. Cela nous amène donc à considérer un lieu dans le roman de Gibson, soit ce que Dani Cavallaro conceptualise comme étant la *cybercité*. Cette cité consiste en :

boundless territories in which both human beings and objects endlessly circulate as so many fragmentary commodities and sealed conglomerates whose boundaries serve to protect the interests of privileged ranks. Cyberpunk thus suggest that space is not necessarily *either* sealed *or* boundless but rather *both* sealed *and* boundless at one and the same time⁷.

⁶ Ce sont des espèces d'électrodes branchés aux tempes des hackers afin de se connecter à la matrice et de ressentir différentes sensations. Nous pouvons voir cela comme des sortes de neurotransmetteurs et de neurorécepteurs.

⁷ Dani Cavallaro, *op. cit.*, p. 138.

Nous voyons déjà le premier paradoxe de la cybercité de Gibson puisque les objets et les lieux circulent d'un espace fermé (la réalité fictive) à un espace infini (le cyberespace). Ces cybercités dont les cartes sont impossibles à tracer n'existent que grâce à la condition posthumaine des personnages. De ces cybercités émane le cyberespace : « We become cyborgs in cyberspace – humans converted by computers and electricity into virtual people that live in a digital domain. Evolving as metaphor for variety of different though related technological developments, cyberspace includes the Internet, virtual reality, computer games, and digital databases⁸. » L'un ne vient pas sans l'autre, le vivant interagit avec les machines cybernétiques et ces dernières contrôlent l'espace matériel de la cybercité. Rappelons que « Wintermute was hive mind, decision maker, effecting change in the world outside⁹. » Comme l'explique Daniel Dinello : « With “cyberspace” Gibson gave a name to the disparate spaces of computer networks, virtual reality simulations, and computer games, which had been considered separate technologies¹⁰. » En résumé, nous allons aborder, dans ce mémoire, la question de l'espace en nous intéressant au cyberespace certes, mais nous allons surtout montrer que l'avènement de la matrice dans le roman de science-fiction est un point culminant de l'imaginaire social, puisqu'il propose autre chose qu'un monde inconnu dans lequel nous aimerions nous reconnaître : en vérité, il déforme un monde beaucoup trop semblable au nôtre qui souligne la déconnexion des sociétés humaines des espaces qui les entourent dans une exacerbation technologique du capitalisme.

⁸ Daniel Dinello, *Technophobia!: Science Fiction Visions of Posthuman technology*, Austin, University of Texas Press, 2005, p. 147.

⁹ William Gibson, *Neuromancer*, New-York, Ace mass-market edition, 1984, p. 285. Nous avons opté pour le texte original, car nous préférons le concept d'esprit de ruche plutôt que le terme de Laurent Queyssi d'intelligence collective. Nous croyons que l'expression « esprit de ruche » en SF insiste davantage sur l'interopérabilité et, par le fait même, sur l'idée du monstre tentaculaire qui tire les ficelles de l'intérieur du cyberespace et dont les actions ont des répercussions sur le monde extérieur/matériel.

¹⁰ Daniel Dinello, *op. cit.*, p. 158.

Dans le premier chapitre de ce mémoire, nous présenterons rapidement la sous-catégorie science-fictionnelle dans laquelle le roman s'inscrit, le cyberpunk. Il s'agira de montrer le nouveau rapport qu'entretiennent les personnages de cette catégorie avec les différents espaces dans la fiction et d'expliquer les changements des lieux par rapport à la SF traditionnelle. Cela nous permettra d'aborder la question de la « distance cognitive » dans la science-fiction qui provient du concept d'ostranénie avec les théories de Viktor Schklovski, Darko Suvin, Marceau Forêt et Ketzali Yulmuk-Bray. Nous allons montrer comment l'altérité spatiale est différente par rapport à la SF classique à la lecture de *Neuromancien*. Nous terminerons en puisant dans les théories de la lecture chez Bertrand Gervais et Richard Saint-Gelais. Ces derniers nous permettront de voir qu'il n'est pas facile de trancher sur les « bonnes pratiques lectorales » offertes au lectorat de Gibson. Nous montrerons que *Neuromancien* ne peut être analysé comme d'autres romans en termes de stratégies de lectures possibles puisque ce roman ne peut prétendre remplir toutes les fonctions sémiotiques qu'offrent le langage et la narration.

Dans le deuxième chapitre, nous allons présenter deux des stratégies d'écriture de la SF employées par l'auteur en commençant par le présentocentrisme et nous enchaînerons avec le pseudo-réalisme. Le problème de cette dernière manière de procéder réside dans le fait que Gibson raconte l'histoire d'un monde qui semble presque surgir *ex nihilo* aux yeux de son public (particulièrement dans les années 1980), mais nous verrons qu'il utilise plusieurs stratégies dans sa narration pour y pallier.

Dans le dernier chapitre, il s'agira, afin de mieux dégager l'esthétique du projet de Gibson, d'aborder la question du postmodernisme à travers les prismes du colonialisme, du matérialisme et de l'hétérotopie. En effet, Gibson emploie un langage imprégné de l'imaginaire tournant autour du Japon des années 1980 : « l'intérêt » de cette appropriation culturelle réside dans l'enjeu de

décrire le cyberspace. Gibson n'avait nul autre choix que de créer un lieu « non-lieu » (le Night City de *Neuromancien*) qui était un conglomérat de clichés d'un Japon post-industriel avec lequel la comparaison et la juxtaposition étaient possibles pour le narrateur du roman. Enfin, grâce au concept d'hétérotopie de Foucault qui sera largement précisé avec l'analyse du roman de Gibson par Wesley Dalton, nous serons en mesure de déterminer que la matrice cyberpunk est un non-lieu offrant un « refuge » aux hackers comme Case. Puis, il nous sera possible de montrer que l'hétérotopie neuromancienne est incompatible avec l'utopie moderne du progrès, non seulement avec les idéaux pervertis par les corporations, mais également avec les incohérences langagières que tente de décrire la narration.

*

Ainsi, nous croyons que la sous-catégorie dans laquelle s'inscrit le roman, le cyberpunk – que nous présenterons dans les prochaines pages –, témoigne d'un changement majeur dans la manière d'aborder le genre science-fictionnel. Comme plusieurs autres formes d'art postmoderne, le cyberpunk intellectualise son processus créatif dans une forme s'apparentant au pot-pourri, au collage des genres. De plus, dans la deuxième moitié du XX^e siècle, la division historique en siècles, en écoles, en mouvements, commence à poser des problèmes puisque, dans la considération postmoderne de l'histoire artistique, toutes les catégories s'entremêlent, empruntent et transforment les techniques de leurs contemporains. Cette réalité correspond à une scission, c'est : « [...] “la fin de l'art [qui] réside dans la prise de conscience de la véritable nature philosophique de l'art” : l'art devient philosophie (mouvement nécessaire, selon la théorie hégélienne) au moment où seule une décision intellectuelle peut déterminer ce qui est ou n'est pas de l'art¹¹. » *Neuromancien* s'inscrit dans cette tendance principalement lorsque nous lisons son

¹¹ Perry Anderson, *Les origines de la postmodernité*, Paris, Les Prairies ordinaires, 2010, p. 139.

nouvel espace. Par conséquent, le terme « cyberpunk » peut être considéré comme l'adjectif qualifiant la SF postmoderne.

Notre hypothèse est la suivante : les problèmes qu'apporte la lecture du roman reflètent un changement social profond dans notre rapport aux lieux qui modifie drastiquement la nature humaine des personnages dans le livre de Gibson. La matrice montre la parfaite contradiction dans la concrétisation de tous les fantasmes modernes (immortalité, infinité, ubiquité, etc.) : vivre dans un espace de simulations où il n'y a plus de limites en tant qu'humain.e.s, mais qui exerce un pouvoir sur un espace régi par des lois naturelles. En soustrayant la nature des espaces romanesques, le roman narre une incompatibilité en prétendant une cohérence que le lectorat doit considérer comme étant vraisemblable afin d'apporter un sens à ce qu'il lit. Nous allons donc montrer que ce roman de science-fiction, en utilisant une narration dont la focalisation est problématique puisqu'elle ne peut décrire quelque chose que nous ne pouvons imaginer, reflèterait par une distance cognitive un espace romanesque qui, certes, se transforme dans le genre de la SF, mais qui ferait écho aux changements sociaux et économiques de la deuxième moitié du XX^e siècle. En présentant le personnage de Case perdu dans un environnement presque impossible à déchiffrer, le narrateur réussit peut-être à poser ses lecteur.ice.s dans la même position que son protagoniste, et, par la même occasion, illustre à la fois une incompatibilité entre les personnages de la fiction avec leurs espaces et le lectorat dans une société qui change plus vite que l'humanité.

Chapitre 1

Un espace autre : le cyberpunk à l'épreuve des procédés de la SF

La sécularisation caractérisant la modernité en Occident entraîne une fascination généralisée pour l'idée du Progrès. La littérature n'y échappe pas ; nous pouvons penser, entre autres, à un roman tel que *Frankenstein ou le Prométhée moderne* de Mary Shelley, qui explore les peurs les plus sombres de l'humain face à un progrès aussi mystérieux que l'électricité au début du XIX^e siècle, ou encore à l'œuvre de Jules Verne qui extrapole, quelques décennies plus tard, sur les premiers voyages spatiaux dans *De la Terre à la Lune*. Bref, la notion de progrès est à l'origine de plusieurs genres romanesques qui se sont imposés au fil du temps dont la SF. Cette dernière a connu plusieurs formes et déclinaisons, mais ce qui retient notre attention, dans le cas de *Neuromancien*, c'est un courant de la SF qui apparaît dans les années 1980, soit le cyberpunk.

Le cyberpunk s'intéresse, entre autres, à des thèmes tels que la posthumanité, le cyberspace, la cybernétique, l'exacerbation du capitalisme ou l'intelligence artificielle. C'est un courant qui s'inspire de plusieurs écrivains, de Thomas Pynchon à William S. Burroughs en passant par Alfred Bester, J.G. Ballard, William Gibson, etc. « Cyberpunk » est une contraction des termes cybernétique¹ et punk, rappelant ainsi un genre musical populaire qui s'est énormément développé aux États-Unis et au Royaume-Uni, prônant l'anarchie et la révolte des « basses classes ». Le cyberpunk oppose l'humain biologique et l'humain cybernétique, il prend souvent la forme d'une dystopie se déroulant dans un futur proche, dans une société technologiquement avancée, dirigée

¹Jean-Luc Verley. « WIENER NORBERT (1894-1964) », *Encyclopædia Universalis* [en ligne], (janvier 1999), consulté le 3 juin 2025, URL : <https://www-universalis-edu-com.biblioproxy.uqtr.ca/encyclopedie/norbert-wiener>. Jean-Luc Verley ajoute même que la cybernétique renvoie également à l'étude de toute structure complexe et organisée. Norbert Wiener développe sa théorie en 1948 dans son ouvrage *Cybernetics : Or Control and Communication in the Animal and the Machine*.

par des corporations, où la démocratie n'est qu'une illusion et où les protagonistes (généralement des posthumains) adoptent une vision pessimiste de l'existence (rappelant ainsi les mouvements punks du siècle dernier). L'éclectisme des thèmes et les différentes approches du courant le rendent difficile à saisir, mais ce qui lie toutes les œuvres cyberpunks, et ce, dans toutes les formes d'art (littérature, cinéma, jeux vidéo, etc.), c'est l'éternelle question : « qu'est-ce qui fait l'humain ? » Plusieurs comparent le cyberpunk à la contre-culture. Les personnages font partie des bas-fonds de la société, ils appartiennent à une culture extrêmement urbaine où l'errance, la drogue et la violence sont toujours présentes². Il est également comparé au postmodernisme : nous retrouvons des éléments classiques de la littérature et des beaux-arts dans des environnements qui détonnent avec l'exacerbation technologique de l'espace.

Introduire le cyberpunk nous permettra plus loin dans le chapitre de répondre à la question suivante : pourquoi *Neuromancien* est un roman qui se démarque dans l'histoire de la SF, et indirectement, d'expliquer en quoi l'arrivée du cyberspace change complètement le genre depuis l'apparition du roman de Gibson jusqu'à aujourd'hui. Pour contextualiser cette interrogation, il est d'abord important de préciser qu'autrefois la SF s'intéressait à l'inconnu, au voyage, à l'altérité et à la distance, mais comme l'explique le professeur et grand critique de la SF Darko Suvin :

Whether island or valley, whether in space or (from the industrial and bourgeois revolutions on) in time, the new framework is correlative to the new inhabitants. The aliens – utopians, monsters or simply differing strangers – are mirror to man just as the differing country is a mirror for his world. But the mirror is not only a reflecting one, it is also a transforming one, virgin womb and alchemical dynamo: the mirror is a crucible³.

Nous retenons des propos de Suvin que la SF – comme bien des genres littéraires – s'intéresse certes à l'altérité, mais elle ne se contente pas de la montrer, elle se l'approprie et transforme

² Larry McCaffery et William Gibson, « An Interview with William Gibson », *Mississippi Review*, University of Southern Mississippi, vol. 16, n°s 2/3, (1988), p. 217-236.

³ Darko Suvin, « On the Poetics of the Science Fiction Genre », *College English*, vol. 34, n° 3, (décembre 1972), p. 374.

l'espèce humaine des lecteur.ice.s. Autrement dit, la particularité science-fictionnelle du genre est que le récit reflète l'humain et le transforme en s'appuyant sur des notions de progrès, qu'ils soient scientifiques ou métaphysiques. Ces éléments étranges ne sortent pas que de l'imagination, ce sont des codes avec lesquels les auteur.ice.s jouent dans leurs fictions. Nous allons donc montrer comment le roman de Gibson reflète le monde des lecteur.ice.s par ce que Suvin appelle une distance cognitive et surtout comment la distance est créée dans la fiction.

1.1 La fin du récit de voyage, l'ostranénie et les débuts du cyberpunk

Dans *Neuromancien*, l'altérité issue du progrès s'incarne dans une société où les personnages ont accès à l'immortalité cybernétique en numérisant notre mémoire dans un disque dur ; d'ailleurs, Case interagit avec une construction de la mémoire d'un ancien associé (un autre hacker) décédé quelques années plus tôt. Cela implique beaucoup de questionnements pour nous lecteur.ice.s : comment percevons-nous notre vie si nous pouvions « vivre » éternellement ? ; est-ce que notre vie physique primerait sur celle de notre esprit ? ; aurions-nous peur de la mort ? Ces questionnements sont typiques du cyberpunk, ils peuvent être envisagés uniquement dans un monde où nous avons supprimé l'une des plus grandes spécificités humaines : le fait que nous sommes des êtres pensants et mortels. Ce que *Neuromancien* met en scène c'est un univers où la chair et les espaces matériels représentent des contraintes dans l'avènement technologique d'un espace cybernétique. La proposition est donc la suivante : voici un monde dans lequel un espace immatériel supplante tout et qui, pour les usagers qui le fréquentent, apparaît davantage réel que l'espace matériel.

Cette prémisse narrative n'est pas sans nous rappeler l'idée du *what if* : « la science-fiction, par son “what if” conjoncturel, sa propension à déconstruire les dualismes modernes, son intérêt

pour les thématiques écologiques et sa réflexivité critique face aux sciences et aux techniques prolonge idéalement le travail du pragmatisme spéculatif⁴. » L'idée d'appliquer la règle du *what if* ou bien du « et si » rappelle le théâtre réaliste à la Stanislavski⁵ où le comédien doit se mettre dans la peau du personnage qu'il aura à interpréter, et c'est un peu le même procédé que nous demandons au lectorat d'appliquer lorsqu'il doit se figurer l'altérité science-fictionnelle d'un roman. Le but du *what if* est d'amener le lectorat à se poser la véritable question derrière la distance cognitive que le livre lui demande d'intégrer, c'est-à-dire : que ferait vraisemblablement l'humain.e dans ces conditions ? Il y a là ce que Suvin nommait, dans la citation plus haut, la « distance cognitive » qu'il définit ainsi : il s'agit d'un reflet de la réalité du lectorat transformée par la fiction. Ce reflet est représenté comme un utérus vierge symbolisant la naissance d'un monde étranger qui était à construire ; le creuset : celui de l'alchimie qui, dans la marmite, changeait carrément la composition, les cellules, les molécules, les atomes des différentes essences humaines. Autrement dit, la fiction met en scène des possibilités (provenant de différents progrès scientifiques ou idéologiques) de manière vraisemblable et montre le chemin aux lecteur.ice.s vers un monde alternatif potentiellement atteignable. Cette théorie de distance cognitive est d'ailleurs inspirée du concept d'ostranénie de Viktor Schklovsky⁶, toujours d'actualité dans les études littéraires puisque, du côté des chercheur.e.s Marceau Forêt et Ketzali Yulmuk-Bray, nous parlons plus volontiers de « fabulations spéculatives » pour désigner l'usage de la fiction comme procédé pouvant influencer les différents domaines scientifiques et sociaux. La fabulation représente l'élargissement de la distance cognitive vers d'autres domaines que celui de la littérature. Notons

⁴ Marceau Forêt et Ketzali Yulmuk-Bray, « Nouvelle alliance entre science et fiction », *Revue critique de fixxion française contemporaine*, n° 28 (juin 2024) [En ligne], consulté le 24 septembre 2024. URL : <http://journals.openedition.org/fixxion/13592>

⁵ Constantin Stanislavski, *La formation de l'acteur*, Paris, Payot & Rivages, 2015.

⁶ Viktor Schklovski, « Art as a device », dans *Poetics Today: International Journal for Theory and Analysis of Literature and Communication*, vol. 36, n° 3, 1967 p. 6.

qu'il s'agit, en présentant la fabulation spéculative dans ce mémoire, de rappeler l'importance cruciale de ce procédé lectural afin d'analyser l'intérêt derrière le texte de SF. Le fait que Schklovsky l'appelait *ostranenie*, Suvin distance cognitive, Forêt et Yulmuk-Bray fabulation spéculative, ne fait qu'additionner les différentes études sur la question réitérant l'idée suivante : le texte de SF spéculer sur une potentialité, un facteur qui émane d'un progrès scientifique ou technologique considérable changeant l'organisation sociale et qui nécessite que nous réfléchissions sur la question par le biais de la fiction. Néanmoins, la fabulation spéculative prolonge d'une certaine manière la notion de distance cognitive, par le fait qu'elle propose d'étaler les interrogations à des connaissances hybrides et multidisciplinaires. Par exemple, Forêt et Yulmuk-Bray abordent le cas de Donna Haraway qui, en 1985, utilise la figure du cyborg pour peindre une société distincte. Dans son ouvrage, Haraway mélange l'essai, le manifeste, l'utopie, la fiction, le guide pratique, etc. *Le manifeste cyborg* est ainsi une œuvre hétéroclite présentant un monde de possibilités ouvrant la voie aux lecteur.ice.s pour réfléchir sur un monde où nous serions passé.e.s au-dessus des divisions genrées telles que nous les connaissons.

Pour Suvin, le voyage vers les terres inconnues, vers les extraterrestres, ne se contente pas de montrer les différences et les ressemblances entre l'ici et l'ailleurs, nous et l'autre, il transforme la perception que les lecteur.ice.s ont de l'humain et de sa société, et ceci avec l'aide d'un univers fictionnel, sans être pour autant dénué de lien avec le réel – car c'est l'épistémologie même de la conception du monde qui se trouve transformée. Suvin précise d'ailleurs, encore à propos de la distance cognitive :

Thus SF takes off from fictional («literary») hypothesis and develops it with extrapolating and totalizing («scientific») rigor – in genre, Columbus and Swift are more alike than different. The effect of such factual reporting of fictions is one of confronting a set normative system – a Ptolemaic-type closed world picture – with a point of view or glance implying a new set of norms; in literary theory, this is known as the attitude of *estrangement*. This concept was first developed on non-natural- (*ostranenie*, Viktor Schklovski, 1917), and most successfully underpinned by an anthropological and historical approach in the opus of Bertolt Brecht, who wanted to write “plays for a

scientific age.” While working on a play about the prototype scientist Galileo, he defined this attitude (*Verfremdungseffekt*) in his *Short Organon for the Theatre* (1948): “ A representation which estranges is one which allows us to recognize its subject, but at the same time makes it seem unfamiliar.” [...] Thus, the look of estrangement is both cognitive and creative; and as Brecht goes in to say: “one cannot simply exclaim that such an attitude pertains to science, but not art. Why should not art, in its own way, try to serve the great social task of mastering Life⁷?”

Cette écriture est adaptée à une ère scientifique ; paradoxalement, dans le monde cyberpunk, la distance ne s’incarne plus tellement dans le monde lointain ou l’utopie, car la fiction fonctionne à rebours des récits classiques de SF. Plutôt que de chercher à ce qu’on se reconnaisse dans l’ailleurs, le cyberpunk nous assure que nous ne nous connaissons plus nous-mêmes. Le reflet de la fiction montre des personnages déconnectés de leur propre nature, de leur corporalité ; dans ce monde, les interactions avec l’espace matériel ne représentent qu’une option, parmi d’autres, qui s’offre à eux : « Tu as déjà travaillé avec des morts ? [...] Tu savais que Dixie le sudiste, Tracé Plat, était mort ? [...] Tu vas bosser avec sa reconstruction. [...] – Tu savais qu’il s’est retrouvé trois fois en mort cérébrale ? » (N : 82) Dixie Flatline, l’ancien collègue de Case, est définitivement mort, mais un système de simulation générative reconstruit sa manière de parler et de penser à l’aide d’un algorithme bien sophistiqué. Pourtant, sa reconstruction est considérée comme une personne à part entière. Le cyberpunk tout comme la SF sont tous deux la forme romanesque qui incarne l’idée d’une écriture à l’ère scientifique, mais le traitement est différent. Suvin, pour présenter cette réalité d’écriture, donne pour exemple le théâtre de Brecht, un théâtre didactique qui s’adresse directement aux spectateur.rice.s les poussant à agir sur leur société. Ce théâtre propose un rôle actif à l’art afin de répondre aux questionnements découlant d’un tâtonnement axiologique auquel nous assistons dès les débuts de la modernité avec la sécularisation graduelle de l’Occident. C’est en ce sens que la fabulation spéculative prolonge la distance cognitive. Le nouveau concept,

⁷ Darko Suvin, *art. cit.*, p. 374.

énoncent Forêt et Yulmuk-Bray, ouvre le laboratoire spéculatif à une variété de domaines jusqu'aux sciences sociales :

Par ses fondements pragmatiques, ses emprunts à la science-fiction et son hybridité méthodologique et poétique, la fabulation spéculative procède d'un processus de métamorphose des sciences au sein duquel sont réaffirmés les pouvoirs heuristiques et politiques de la fiction. La règle d'or du courant pourrait ainsi se formuler : mener par la fiction « une lutte contre les probabilités, pour un possible qui insiste et dont il s'agit de faire passer l'insistance ». Alors que le probable nous cadennasse aux approches rationalistes et calculatrices en quête de projections sécurisantes à établir sur le régime de la preuve, le possible nous familiarise avec une pensée anticonformiste et spéculative qui vient braver l'autorité du présent afin d'engager des voies d'avenir inespérées⁸.

Le caractère hybride de la SF lui octroie un pouvoir sur le présent parce qu'il permet d'envisager des progrès sociaux et technologiques. La SF donne donc à penser en dehors du *statu quo*. Il va sans dire que, dans la fabulation spéculative, la fiction incite la société à instaurer des changements et à passer à l'action afin de créer un monde meilleur. Toutefois, ce qui est curieux dans notre cas, c'est que le cyberpunk peut être considéré comme faisant partie du laboratoire spéculatif fictionnel, mais ne s'intéresse pas particulièrement au progrès social. Nous remarquons que la SF de Gibson ne traite pas le progrès comme une aspiration sociale positive, mais plutôt comme un prétexte de domination des classes dominantes (les corporations capitalistes) sur les marginalisées (paradoxalement les classes pauvres qui constituent la majorité de la population). Qui plus est, ceci s'ancre non plus dans les rues ou les espaces collectifs, ceux ayant donné à voir la « lutte des classes » ou la « domination », mais cela s'articule à un non-espace pour le moins défamiliarisant.

1.1.1 La nouvelle distance science-fictionnelle : l'humanité devenue son propre étranger

En effet, dans le cadre de notre mémoire, l'enjeu de cet étrange espace est que le narrateur décrit un lieu virtuel et cybernétique de simulations, la nature y est soustraite et donc le rend difficile à saisir, ce qui entraîne pour la première fois une « distanciation radicale » entre le lectorat

⁸ Marceau Forêt et Ketzali Yulmuk-Bray, *art. cit.*

et l'univers présenté par le roman. L'altérité qui est illustrée n'est pas sans contradictions : nous cherchons un ailleurs qui est au sein de notre société, mais il n'est pas dans l'espace matériel et n'occupe aucune masse ; il est au stade d'une idée, d'un monde imaginaire, mais il a des conséquences concrètes sur la cybercité (possession des corps humains, vols de données et de crédits permettant des opérations complexes et interopérabilité sur presque toutes les machines du monde réel). Cette altérité nous amène à questionner le critère de vraisemblance de l'œuvre parce qu'il n'est pas facile de croire en un univers aussi ambigu. Nous ne savons pas à quoi nous rattacher dans le reflet que *Neuromancien* nous offre. Notre perception est brouillée parce que contrairement au cas des livres de Verne ou du laboratoire proposée par Forêt et Yulmuk-Bray, la distance ne suggère aucune perfectibilité de l'humain.e que nous pouvons retrouver dans un pays lointain ou dans une dimension parallèle, elle témoigne plutôt d'une soustraction de la nature humaine. Nous ne cherchons plus une solution par un progrès scientifique ou idéologique, nous reflétons l'effacement de notre humanité par la domination des machines. Par conséquent, comprendre les processus de distanciation constitue notre objectif pour saisir comment le propos éthique et idéologique est aussi commenté par la représentation spatiale du roman.

La distance engagée par le cyberpunk de Gibson est, en vérité, un écart par rapport à une conception humaniste classique ; c'est la soustraction principale qu'on rencontre dans *Neuromancien*. En effet, les sujets (et nous-mêmes) vivent dans une exacerbation des révolutions industrielles et scientifiques : les gratte-ciel cachent le ciel, les publicités s'introduisent jusque dans leur inconscient, l'avènement de l'intelligence artificielle dépasse le stade des idées, l'apparition de la cybernétique, après la Deuxième Guerre mondiale, amène à considérer les systèmes de communications électriques et électroniques comme des systèmes s'autorégulant à l'instar de la biodiversité terrestre que nous retrouvons dans le règne animal ou végétal. Les

machines rattrapent le biologique à une vitesse croissante et les auteur.ice.s de la deuxième moitié du siècle dernier naissent et vivent dans cette nouvelle ère technologique. C'est à partir de ce moment que nous entrons dans le mouvement cyberpunk. Avec l'arrivée du cyberpunk vient le questionnement par rapport à l'espace, à la matérialité, aux impacts que nos actions ont sur notre environnement. Si notre conscience peut être copiée, téléchargée un million de fois, si nous pouvons dérober une banque d'Atlanta assis confortablement sur notre fauteuil à Chiba, si nous pouvons devenir le détenu d'une prison mentale conçue par une intelligence artificielle omniprésente sur tous les réseaux terrestres, cela veut dire que l'altérité science-fictionnelle proposée n'appartient plus au monde de l'ailleurs ou à la confrontation à des peuples étrangers. Cette fois-ci, l'altérité présentée se trouve autour des machines que nous utilisons au quotidien, des machines qui font partie des meubles, des lieux que nous fréquentons tous les jours. Les IA, les codes, les ordinateurs et les réseaux offrent aux posthumains une échappatoire qui semble inaccessible et irréelle. Pourtant, nous y avons accès sans bouger le petit doigt. Bref, tout comme avec l'existentialisme, le théâtre de l'absurde, le structuralisme ou bien le nouveau roman, nous ne promulguons plus les valeurs humanistes de la modernité, puisque nous savons que l'humain est capable de commettre des génocides, d'utiliser la science pour développer des armes atomiques et bien plus. Nous nous questionnons en tant qu'humain.e sur notre essence et sur l'impact de cette dernière dans notre vie individuelle. Nous retrouvons d'ailleurs, dans les propos de Philip K. Dick, la vraie question qu'apporte le cyberpunk⁹. Sauf que du point de vue de Dick (ainsi que de plusieurs

⁹ C'est ce qu'affirme María Goicoechea : « Dick has himself acknowledged, the main theme in all his works is the search for a definition of the human: "My grand theme -- who is human and who only appears (masquerades) as human?" » (Dick qtd. in Fitting 132). This question also brings with it a moral dilemma that demands the positioning of the reader before an interpretation of the novel can be reached », dans « The Posthuman Ethos in Cyberpunk Science Fiction », *Comparative Literature and Culture*, vol. 10, n° 4 (2008) [En ligne], consulté le 3 mars 2021, URL : <http://docs.lib.purdue.edu/clcweb/vol10/iss4/9>.

autres auteur.ice.s qui le suivent), le questionnement sur le lieu de notre essence humaine fonctionne généralement par un procédé de comparaison : pensons notamment à son roman *Les androïdes rêvent-ils de moutons électriques ?*, dans lequel l'intrigue s'appuie sur la paranoïa de Deckard – un chasseur de primes spécialisé dans l'exécution des androïdes – qui doit impérativement les localiser et les éliminer, car ils représentent une menace pour l'humanité. Cependant, les androïdes reproduisent à la perfection les comportements humains à un point où ils éprouvent des sentiments, tels que la peur, la jalousie, la colère, la joie, le désir, etc. Par contre, ils ne semblent pas faire preuve d'empathie à l'égard des humain.e.s, ce qui amène Deckard à se questionner, troublé par le fait qu'il en éprouve, de son côté, pour certaines de ces répliques humaines. C'est le cas dans le passage où il est ému par le talent d'une cantatrice androïde et se demande comment une chose non-humaine telle que celle-ci peut lui faire ressentir autant d'émoi. C'est comme si la seule grande différence entre l'humain.e et l'androïde tient à ce que l'un est vivipare, tandis que l'autre est créé en laboratoire. La distance cognitive et l'empathie (chez Deckard et chez les lecteur.ice.s) fonctionnent à merveille dans ce dernier exemple, puisque nous nous interrogeons sur la légitimité de notre existence, nous en tant qu'humain.e : en quoi la vie d'un androïde vaudrait moins que la nôtre, surtout s'ils éprouvent la peur au même titre que nous ? Comment nous sentirions-nous si nous étions en cavale en tant qu'androïde et que nous entendions partout dans les médias que notre vie est mise à prix ? Surtout que – tout comme notre condition actuelle ici-bas – nous ne serions pas responsables de notre venue au monde ? À l'instar de Wintermute, l'intelligence artificielle et l'antagoniste du roman, qui n'a pas demandé à exister. Il n'est que la création de la société corporative Tessier-Ashpool. Ironiquement, c'est l'IA qui tire les ficelles et qui, non sans nous rappeler les androïdes du roman de Dick, se sert des humain.e.s. C'est uniquement lorsque Case se réveille un peu plus loin dans le chapitre 9 que nous comprenons

que Wintermute est un être beaucoup plus complexe que nous pouvions l’imaginer. Il est presque une simulation de Dieu : il recrée des espaces à partir des souvenirs de Case ; par exemple, il s’adresse à lui en prenant la forme d’une vieille connaissance de Case, Julius Deane. De même, l’IA recrée le moment où le hacker rencontre son premier amour, Linda Lee. Wintermute comprend l’importance qu’ont ces souvenirs aux yeux du protagoniste, surtout lorsque ce dernier menace de se suicider pour fuir ses souvenirs qu’ils lui font trop mal :

Case orienta l’arme vers son visage rose et sans âge.

« Non. Lança Deane. Tu as raison. À propos de tout ça. De ce que je suis. Mais il faut tout de même respecter une certaine logique. Si tu te sers de ce flingue, il y aura de la cervelle et du sang partout. Il me faudra plusieurs heures – en temps subjectif pour toi – pour créer un autre porte-parole. Ce décor n’est pas très facile à maintenir. Oh, je suis désolé pour Linda, à l’arcade. J’espérais pouvoir te parler à travers elle, mais je génère tout ça à partir de tes souvenirs, et le poids émotionnel... Bref, c’est très compliqué. J’ai échoué. Désolé. » Case baissa l’arme.

« C’est la matrice. Tu es Wintermute.

– Oui. Et tout ceci t’apparaît grâce à l’unité de simstim branchée sur ton interface, évidemment. Je suis ravi d’avoir pu t’intercepter avant que tu parviennes à te débrancher. » (N : 189)

Ce qui frappe dans ce passage c’est que Wintermute, réduit l’expérience humaine de Case (le peu qu’il chérit) à de l’information, alors que pour nous elle représente son essence d’humanité. L’IA concède que ces « informations » sont colossales, il comprend même qu’elles sont importantes puisqu’il les utilise délibérément pour entrer en contact avec le hacker, mais au final la vie de Case se réduit à un « décor [qui] n’est pas très facile à maintenir. » (N :189) Pour nous, lecteur.ice.s, ces souvenirs recréés par la simulation du cyberspace représentent ce qui compose la part d’humanité de Case.

1.1.2 La posthumanité et le rapport au corps dans l'espace cyberpunk

Comparer l'humain à la machine en réponse à un monde qui se complexifie technologiquement et sociologiquement est le premier réflexe du mouvement littéraire cyberpunk, mais *Neuromancien* se démarque pour une raison simple : la « posthumanisation » est achevée dès le début du roman et tout ce qui a un lien avec l'époque « humaniste » – si nous nous permettons cette expression – est réduit à des vestiges d'un passé auquel on ne peut plus accéder. L'humain tel qu'on le connaissait n'existe plus. Nous le voyons bien dans l'extrait suivant :

Julius Deane avait cent trente-cinq ans et chaque semaine, il dépensait une fortune en sérums et hormones pour altérer son métabolisme. Mais sa première défense contre le vieillissement restait son voyage annuel à Tokyo où des chirurgiens génétiques reprogrammaient le code de son ADN [.] [...] Des bibliothèques néo-aztèques prenaient la poussière contre un mur de la pièce où Case attendait. Deux lampes bulbeuses de style Disney étaient bizarrement perchées sur une table basse en acier laqué de rouge et digne de Kandinsky. (N : 24 - 25)

La première partie de ce passage nous rappelle un commentaire du narrateur au début du roman, soit qu'à « une époque où la beauté était abordable, s'en priver relevait d'une certaine noblesse. » (N : 10) Concrètement, le rapport au corps dans le roman ressemble davantage à celui que nous entretenons avec nos voitures ou nos électroménagers parce que nous pouvons changer les pièces à notre guise et autant de fois que nous le désirons en fonction des modes et des standards de beauté. Le corps est un bien de consommation, une machine qui s'agence à son temps. La deuxième partie de la citation appose une certaine malléabilité du corps à une nostalgie du monde qui précédait celui de la diégèse : les antiquités représentent l'exotisme procuré par une époque qui n'est réduit qu'au passé.

Ce rapport à la malléabilité des corps nous rappelle que la connexion à la matrice est obligatoirement liée à la condition posthumaine nous permettant de téléverser notre esprit dans l'espace cybernétique. Ainsi, l'humain biologique est obsolète et ne peut être qu'un spectateur de

cet espace comparativement à son équivalent posthumain qui est un véritable acteur du cyberspace. De plus, ce lien que nous entretenons avec notre corps à la manière d'un bien de consommation fait écho à la manière dont Gibson décrit l'espace réel dans le roman où tout lieu ne représente que des marques, des matériaux récents déjà tombés dans le kitsch ou des stéréotypes culturels. Nous le verrons plus loin, cette description de l'espace connu des lecteur.ice.s lui permet de mieux l'ancrer dans le virtuel.

1.2 La matrice et ses enjeux de lecture : comment le lectorat parcourt l'espace romanesque cyberpunk

Cette « distance » radicale, attachée à un espace ambigu, invite donc à ce que nous nous penchions sur les enjeux de lectures engagés par celle-ci. En effet, *Neuromancien* présente un lieu non-lieu traversé à sa manière par des enjeux sociaux, des mœurs, des échanges économiques ; malgré ces aspects mimétiquement proches de notre univers, nous peinons à bien en saisir le fonctionnement. Ce cyberspace peu humain invite à développer une pratique de lecture nouvelle, ou à tout le moins, paraît rendre insuffisantes les stratégies classiques.

Pour ce faire, nous nous intéresserons aux lectures de l'espace romanesque plus classiques, en faisant appel aux réflexions Jean Weisgerber. Ce dernier aborde la question de l'espace romanesque en précisant qu'il est intimement lié au langage. Cet aspect s'avérera précieux pour avancer dans notre compréhension de l'espace de *Neuromancien*, dans la mesure où, hors des matérialités mimétiques attendues, l'espace du roman apparaît encore plus en tant que pur matériau langagier. Les théories de Weisgerber représentent donc un point de départ dans notre réflexion pour aborder la lecture de la matrice.

Lorsque nous nous penchons sur la question de l'espace dans le genre romanesque, il va sans dire que nous nous intéressons à la manière dont le lectorat lit et, par le fait même, se figure l'espace

qui est décrit. Le principal enjeu de ce sous-chapitre est d'interroger l'acte même de lecture, puisque l'espace diégétique « n'existe qu'en vertu du langage. Verbal par définition, il se distingue ainsi des espaces propres au cinéma et au théâtre, par exemple ; ceux-ci sont directement perceptibles à l'œil et à l'oreille, tandis que celui-là, évoqué par la seule entremise de mots imprimés, se construit comme objet de la pensée¹⁰. » Cette particularité de lieux textuels ne surprend guère, Weisgerber expose la forme littéraire ici en insistant sur l'idée que l'espace romanesque s'appuie sur le texte. Le premier élément qui attire notre attention est le fait que « [d]u point de vue sociologique, le contact entre l'auteur et le public est assuré notamment par la "communauté des évidences", parmi lesquelles on rangera la notion d'espace, variable selon l'époque et le lieu, et dont il faudra retracer les métamorphoses littéraires¹¹. » Autrement dit, les auteur.ice.s en écrivant leurs histoires doivent s'assurer que nous soyons en mesure de comprendre le texte grâce à la communauté des évidences, aux référents communs entre eux et leur lectorat dans le choix des mots et dans la manière d'enchaîner les descriptions lorsqu'ils décrivent l'espace. Cette communauté des évidences n'était pas nécessairement facile à lire dans le cas de Gibson puisque son narrateur décrit un nouvel espace inconnu qui laisse les lecteur.ice.s remplir les trous entre les différents morceaux de l'encyclopédie fictive. De ce fait, l'espace « est intimement lié non seulement au "point de vue", mais encore au temps de l'intrigue, ainsi qu'à une foule de problèmes stylistiques, psychologiques, thématiques qui, sans posséder de qualités spatiales à l'origine, en acquièrent cependant en littérature comme dans le langage quotidien¹²... » Ainsi, l'espace de *Neuromancien* est hyperréel¹³ : il est cartographié avant d'exister et les inspirations

¹⁰ Jean Weisgerber, *L'espace romanesque*, Lausanne, L'Âge de l'homme, 1978, p. 10.

¹¹ *Ibid.*, p. 13.

¹² *Ibid.*

¹³ Jean Baudrillard affirme notamment : « Aujourd'hui l'abstraction n'est plus celle de la carte, du double, du miroir ou du concept. La simulation n'est plus celle d'un territoire, d'un être référentiel, d'une substance. Elle est la génération par les modèles d'un réel sans origine ni réalité : hyperréel. Le territoire ne précède plus la carte, ni ne le lui survit. C'est désormais la carte qui précède le territoire – *précession des simulacres* –, c'est elle qui engendre le

des lieux sont des copies de copies ; pensons au fait que le roman emprunte un langage colonial et stéréotypé du Japon censé structurer le récit, mais qu'il reflète des préjugés bien plus que de véritables points de comparaisons. Autre problématique, tel que mentionné un peu plus tôt, les événements majeurs du récit se déroulent essentiellement dans une simulation cybernétique. Si Weisgerber est intéressant lorsque vient le temps d'analyser un espace romanesque dit « classique », comme celui des romans réalistes ou fantastiques par exemple, il est peut-être insuffisant sur la question des limites de l'espace physique lorsque nous nous penchons sur ceux des romans cyberpunks puisque comme le stipule le critique, « [l]'espace du récit englobera donc des représentations mentales, le milieu psychique – illimité en théorie – des songes, des passions et de la pensée, et d'autre part, des sensations et perceptions occasionnées par un monde physique dont la finitude est d'ordinaire aussi évidente que celle du sujet qui s'y meut¹⁴. » En ce qui a trait aux représentations mentales, nous ne rencontrons aucun problème, les représentations mentales de Case sont tout autant illimitées que dans les romans d'autrefois, mais ce qui fait que *Neuromancien* se démarque des autres romans c'est que le monde est ambivalent : il est à la fois fini et infini comme nous l'avons vu précédemment. Il s'agit d'un intérieur sans extérieur. Ce que nous retenons toutefois de Weisgerber est que « [l]'espace du récit [...] est vécu à différents niveaux : d'abord par le narrateur en tant que personne physique, fictive ou non, et à travers la langue qu'il utilise ; ensuite, par les (autres) personnages qu'il campe ; en dernier lieu, par le lecteur qui introduit à son tour un point de vue éminemment partial¹⁵. » En résumé, si l'espace est d'abord verbal en littérature, il dépend donc des perceptions du narrateur, des personnages du récit

territoire et, s'il fallait reprendre la fable, c'est aujourd'hui le territoire dont les lambeaux pourrissent lentement sur l'étendue de la carte. C'est le réel, et non la carte, dont des vestiges subsistent çà et là, dans les déserts qui ne sont plus ceux de l'Empire, mais le nôtre. *Le désert du réel lui-même*. » Dans *Simulacres et simulation*, Paris, Galilée, 1981, p. 10.

¹⁴Jean Weisgerber, *op. cit.*, p. 12.

¹⁵*Ibid.*

et des lecteur.ice.s mais ce sont ces derniers qui en font l'interprétation et qui pourront se figurer l'espace qui est présenté par le narrateur et les personnages.

Il sera donc question dans la suite de ce chapitre des pratiques lectorales des lecteur.ice.s lisant *Neuromancien*. Nous allons voir que les objectifs du lectorat ne sont pas forcément les mêmes selon le type d'ouvrage lu. *A priori*, cela peut paraître évident mais la lecture du roman de genre (fantastique, fantaisie, policier, SF, etc.) implique certaines économies. Nous allons approfondir le terme d'économie un peu plus loin dans notre démonstration, mais déterminons d'emblée qu'elle consiste à optimiser notre compréhension de la fiction lorsque nous lisons. Il s'agira alors de montrer que nous ne pouvons lire *Neuromancien* comme un roman de science-fiction classique. En effet, le roman peint un monde dont les lois, les codes, ne sont pas connus du public. Ces connaissances sont plus ou moins expliquées par la narration, voire pas du tout. Il va sans dire que certain.e.s lecteur.ice.s seront pris.e.s au dépourvu par l'écriture de Gibson qui, par ses choix d'écriture, force la main au lectorat afin qu'il adopte certaines pratiques lectorales.

Nous considérons qu'il est pertinent de commencer en précisant qu'écrire est d'abord et avant tout un geste d'économie. Tout comme au cinéma ou au théâtre, le lectorat doit produire lui-même son propre sens à partir de ce que les auteur.ice.s laissent comme informations à leur public. Tou.te.s les auteur.ice.s doivent faire preuve d'efficacité dans leur écriture, et ce, peu importe le médium dans lequel ils ou elles écrivent. Ainsi, les auteur.ice.s ne peuvent pas tout expliciter au lectorat, c'est ce pourquoi ces écrivain.e.s ont recours, par exemple, aux ellipses plutôt que de raconter tous les éléments importants de l'histoire dans le moindre détail; dans le même esprit, les personnages montrent davantage leur origine sociologique par leurs actions dans la fiction plutôt que par l'emploi de passages encyclopédiques expliquant les motifs derrière chacune de leurs

décisions. Tous ces mécanismes d'écriture permettent une économie de lecture¹⁶ qui doit être interprétée par le lectorat et cela affecte ainsi la figuration qu'il se fait du récit et plus exactement celle de l'espace romanesque.

1.2.1. La progression et la compréhension : l'encyclopédie fautive

Ainsi, nous nous posons la question suivante : quel type de lecteur.ice est suffisamment motivé pour tenter de remplir les trous que la narration de *Neuromancien* a laissés derrière elle ? Lorsque nous lisons Bertrand Gervais sur la question d'un lectorat motivé, opposé à un lectorat passif – Gervais parle volontiers d'une lecture de progression versus de compréhension – il prend pour exemple une mise en scène de *Vie et opinions de Tristram Shandy*; dans ce roman, une lectrice est prise à partie par le personnage d'auteur pour ne pas avoir compris ce qu'elle a lu, puisqu'elle a pratiqué une lecture de « progression » plutôt qu'une lecture de « compréhension ». Autrement dit, elle lit en surface sans comprendre toutes les subtilités du texte, les allusions historiques, les différences culturelles, etc. :

[Elle] lit pour accomplir une tâche, résoudre un problème, trouver le mot de l'énigme : où est-il écrit que la mère de Shandy n'est pas une papiste ? Sa progression initiale à travers le texte s'est arrêtée quand le narrateur lui a posé une question, cherchant à vérifier sa compréhension. Aussi, quand elle retourne lire le chapitre mal lu, sur la recherche du mot perdu, d'une allusion échappée; et si elle ne trouve toujours pas, ce n'est pas faute de vouloir, mais faute de ne pas avoir en main les bons instruments, la loi du baptême par injection¹⁷.

La lectrice lit pour progresser rapidement, un objectif qui ne suppose pas forcément de comprendre l'étiquette et les codes autour du livre qu'elle lit. Elle ne fait aucune recherche autour de l'œuvre afin de mieux la saisir. Cette lecture ne signifie pas que ses interrogations ne seront pas résolues

¹⁶ Bertrand Gervais, *À l'écoute de la lecture*, Montréal, VLB éditeur, Coll. « Essais critiques », 1993, p. 43.

L'auteur explique que le lectorat a généralement le choix entre la lecture de progression et la lecture de compréhension. Chacune de ces deux stratégies présentent des avantages : la première nous permet de progresser rapidement, tandis que la deuxième nous permet de mieux comprendre ce que nous lisons. Comme le dit l'auteur : « Lire, c'est progresser et comprendre, et l'importance accordée à l'une ou à l'autre de ces économies dépend des objectifs du lecteur [...] »

¹⁷ *Ibid.*, p. 34.

ultérieurement, mais elle laisse tout de même des trous dans la compréhension du récit. Cela donne lieu, chez Gervais, à la conceptualisation de deux types de lectures : extensif (lecture de progressions) et intensif (lecture de compréhension) ; superficiel et profond ; etc.

Il est important de préciser que la lecture de progression est généralement perçue négativement et qu'elle est ou était davantage associée à la pratique des lecteur.ice.s de littérature de genres, corpus dans lequel *Neuromancien* s'inscrit. Cela nous rappelle les propos de Richard Saint-Gelais précisant que « [l]a progression [(lecture extensive)] y est donc décrite dans des termes surtout négatifs, elle est de l'ordre du divertissement, du superficiel et du repos ; tandis que la compréhension est un travail, un très grand investissement du texte, une activité avant tout positive. Une opposition d'autant plus franche qu'elle est réductrice, la simplification excessive d'une donnée complexe¹⁸. » Cependant, si poursuivre la lecture de manière extensive représente une pratique des mauvais lecteur.ice.s, le lectorat de *Neuromancien* n'a nul autre choix que de continuer de lire parce qu'il ne peut accéder aux informations manquantes ; la compréhension est limitée par le caractère autotélique de l'encyclopédie construite.

De fait, plusieurs moments du roman restent des mystères irrésolus. Richard Saint-Gelais, dans sa monographie *L'Empire du pseudo* traitant de la SF en littérature, a d'ailleurs souligné ce phénomène chez Gibson, en s'attardant au mystère qui entoure le personnage de Tally Isham dans *Neuromancien*, personnage dont le nom est mentionné par le narrateur comme une personnalité célèbre, un référent culturel (encyclopédique) que tout le monde possède, ce qui donne l'impression que le lectorat devrait la connaître; pourtant, jamais l'histoire de Tally Isham ne sera révélée aux lecteur.ice.s, jamais non plus le personnage ne sera mis en scène. De fait, ce dernier n'existe pas, c'est un référent culturel diégétique qui est seulement connu dans la diégèse

¹⁸ *Ibid.*, p. 42.

« autosuffisante » de Gibson. Alors, pourquoi l’avoir mentionné si l’allusion à ce personnage ne sert pas la fiction ? Ici, Gibson ne fait pas preuve d’économie d’écriture et il existe plusieurs exemples de ce type dans le roman. Nous pourrions suggérer que cela s’inscrit dans un désir de remplir les fonctions « réalistes » et esthétiques de l’œuvre. C’est d’ailleurs ce que relevait Roland Barthes dans son texte « L’effet du réel¹⁹ » à propos du baromètre inutile de Madame Aubain, chez Gustave Flaubert (*Un cœur simple*) ou bien de la petite porte de Michelet (*La révolution*). Ce que ces objets sémiotisent par leur description, c’est ce qu’ils sont en tant qu’ils le sont: « [...] *le réel* ; c’est la catégorie du “réel” (et non ses contenus contingents) qui est alors signifiée ; autrement dit, la carence même du signifié au profit du seul référent devient le signifiant même du réalisme : il se produit un *effet de réel*, fondement de ce vraisemblable inavoué qui forme l’esthétique de toutes les œuvres courantes de la modernité²⁰. » Le signifié est donc mis de côté afin d’ancrer la fiction dans le concret et cela participe à l’idée de contempler une photo ou un tableau et de considérer l’objet insignifiant comme faisant partie d’un tout cohérent et vraisemblable. Dans cet esprit, Tally Isham signifie qu’il est le *réel* de la diégèse dans laquelle Case vit et progresse. Un autre exemple marquant est celui du système Lado-Acheson : lorsque Case et son équipe atterrissent à Freeside, une station spatiale orbitale qui pourrait facilement être comparée à une ville comme Dubaï ou Las Vegas, le protagoniste remarque la végétation et la lumière dans la station. Voici l’explication de la narration concernant l’écosystème de Freeside : « Un trait éclatant et blanc, trop brillant, passa quelque part au-dessus d’eux sur le bleu enregistré d’un ciel de Cannes. Case savait que la lumière de l’astre était pompée par un système Lado-Acheson dont l’armature de deux millimètres suivait toute la longueur de la tige et générait une bibliothèque tournante d’effets célestes autour

¹⁹ Roland Barthes, « L’effet du réel », *Communications*, vol. 11, (1968) [En ligne], p. 87, consulté le 31 mai 2025, URL : https://www.persee.fr/doc/comm_0588-8018_1968_num_11_1_1158

²⁰ *Ibid.*, p. 88.

d'elle. » (N : 194) Certes, le lectorat est très bien capable de remplir les trous de la fiction et de se figurer à peu près à quoi peut ressembler le système Lado-Acheson. Ce qui nous interpelle, c'est le nom dudit système, de la même manière que Tally Isham était introduit sans explication, mais donnant tout de même la sensation qu'aucune n'était nécessaire, le nom Lado-Acheson sonne comme un nom qu'on devrait connaître, à l'instar du prix Nobel, de l'Avenue du Président-Kennedy, de la pasteurisation ou bien du maccarthysme. Ces noms proviennent de personnalités marquantes qui ont atteint la postérité dans leur domaine respectif et qui ont marqué l'histoire ; ainsi en serait-il de Lado-Acheson, nom trop précis pour sortir de nulle part. Toutefois, les lecteur.ice.s ne sauront jamais qui est vraiment Tally Isham tout comme ils ne sauront pas d'où provient le nom du système Lado-Acheson. Le monde encyclopédique de *Neuromancien* se suffit à lui-même puisqu'il demeure hermétique. Le lectorat, devant faire preuve d'économie dans sa lecture, a deux choix face à ce genre de mystère d'écriture : il passe outre le passage incompris en espérant que les morceaux se rempliront d'eux-mêmes, ce qui correspond à une lecture de progression, ou bien il effectue ses recherches afin d'effectuer une lecture de compréhension en résolvant les questions des mystères entourant Tally Isham ou du système Lado-Acheson. Tout le problème, dans le cas de *Neuromancien*, est que la lecture de compréhension n'est pas récompensée, donc l'économie intrinsèque à la lecture ne peut être respectée puisque le lectorat dépensera du temps en cherchant les informations de l'encyclopédie fictive dans la mauvaise direction.

Par conséquent, la lecture de *Neuromancien* présente un problème : l'effet de réel, tentative de créer une vraisemblance, rend le déchiffrement sémiotique particulièrement difficile, voire impossible, puisque les trous encyclopédiques peuvent déstabiliser les lecteur.ice.s même les plus

motivié.e.s, car aucune recherche autour de l'œuvre ne peut contribuer à fournir des réponses aux questions.

1.2.2. Prévalence et subversion : le référent manquant

L'écriture de Gibson fait naître un autre problème, un peu différent : un paradoxe qu'on associe aux incohérences langagières de la narration notamment lorsqu'elle décrit les lieux de manière philosophique sans les inscrire dans une matérialité spatiale à partir de laquelle nous pouvons nous figurer le mouvement et l'action entourant les personnages. C'est le cas dans la fameuse introduction stipulant que : « Le cyberspace [est une] hallucination consensuelle ressentie au quotidien, dans le monde [...] Une représentation graphique des données extraites des mémoires de tous les ordinateurs du système humain. Une impensable complexité. » (N : 85) Cette complexité se traduit dans les limites du langage qui se décèlent également lorsque Case rencontre Wintermute sans appareils, sans adaptation de la part de l'intelligence artificielle afin d'être bien comprise des personnages et par la même occasion bien lue des lecteur.ice.s. Ainsi, dans une séquence où Case se meut dans l'espace cybernétique, il part à la rencontre de Wintermute et la description « physique » de l'IA ne se résume qu'à un amas de formes géométriques participant aux idées que nous pouvons avoir du langage visuel informatique :

Ils grimperent des treillis lumineux, plusieurs niveaux qui clignotaient, jusqu'à un éclat de bleu. *Ça doit être ça*, se dit Case. Wintermute était un cube de lumière blanche dont la simplicité même suggérait une extrême complexité. [...] Case tapa de nouvelles coordonnées et ils avancèrent d'un point. Un cercle gris se forma, en pointillé, sur la surface du cube. [...] La zone grise gonfla doucement, prit la forme d'une sphère et se détacha. Case sentit le bord de l'interface lui piquer la paume lorsqu'il entra MARCHÉ ARRIÈRE MAXIMUM. La matrice devint floue; ils reculèrent à toute vitesse et plongèrent dans un puits crépusculaire de banques suisses. Il leva les yeux. La sphère était plus sombre désormais, et elle gagnait du terrain. Ils tombaient. (N : 182-184)

Nous retrouvons les verbes : grimper, avancer, sentir, reculer, lever ou bien tomber, mais cela se déroule toujours dans la matrice. Dans les faits, Case est collé sur une chaise devant sa console,

branché à un ordinateur. Son esprit, pour comprendre cet espace, doit reproduire des comportements, des gestes du monde réel. Ou bien c'est davantage pour les lecteur.ice.s que le narrateur opère ainsi dans ses descriptions ? En même temps, comment décrire une histoire se déroulant à l'intérieur d'un ordinateur du point de vue des ordinateurs ? Il y a certes ici un enjeu d'incompatibilité. Case est un posthumain parce qu'il transpose sa pensée en données, en série de 0 et de 1 et qu'il est capable de se mouvoir à l'intérieur de cet espace qui, pour nous, demeure inconnu même après la lecture. Il y a un effet onirique lorsque la narration mentionne que « Wintermute était un cube de lumière blanche dont la simplicité même suggérait une extrême complexité » (N :182), mais la complexité ne se résume dans la narration que par un cercle gris, des pointillés, une zone grise qui gonfle doucement et qui prend la forme d'une sphère. Le lectorat comprend que l'IA n'est pas qu'un ensemble de formes géométriques et de textures, il comprend que ce sont les formes de l'entité dans le cyberspace, mais le trou, c'est-à-dire le questionnement sur ce qu'est l'IA, laisse les lecteur.ice.s perplexes. Nous ressentons la difficulté de lire et de comprendre réellement ce qu'est Wintermute lorsque nous lisons que ce qu'il semble « être » suggère une grande complexité. Dans un certain sens, le narrateur n'a nul autre choix que de traduire, avec le vocabulaire disponible, le rapport que Case entretient avec l'espace et comment l'histoire se déroule à l'intérieur de ce dernier. Ainsi, ne pouvant illustrer la fausse utopie émancipatrice technologique du monde virtuel, la narration ne peut offrir une fonction référentielle²¹, qui déconstruit nos *a priori* face à ce monde parce qu'elle ne réussit pas à le traduire en figuration concrète. Ce faisant, la sémiotique dans le roman n'est pas en mesure de fournir une réponse à la lecture. La lecture n'en devient que plus personnelle, puisqu'elle se laisse interpréter de manière très large.

²¹ Roman Jakobson, « Linguistique et poétique », *Essais de linguistique générale I*, Paris, Éditions de Minuit, 1963, p. 237.

Alors, comment pouvons-nous nous représenter une fiction dont le principal intérêt tient à des espaces qui ne sont pas faciles à imaginer ? Comme le précise Saint-Gelais, « [q]ue la représentation soit un enjeu, cela a pour conséquence qu'elle ne va pas de soi ; la fiction est le domaine que définissent *conjointement* les possibilités d'une prévalence et celles d'une subversion de l'effet de représentation²². » Par conséquent, dans l'acte de lire, tout n'est pas donné, il y a une notion d'engagement et de dévouement. La lecture sous-tend une prévalence qui peut être représentée par des stéréotypes, des stratégies de lecture connues et convenues, des croyances établies préalables à la lecture. Qui plus est, la lecture offre la possibilité de renverser ces croyances, ces choses qui prévalaient à l'acte de lecture. Elle peut corrompre, changer la perception initiale des lecteur.ice.s : « cette prévalence et cette subversion peuvent – et, j'ajouterais, doivent – être caractérisées en fonction de l'orientation prise par le processus de lecture. Il s'agit donc [...] d'insister sur l'importance, souvent méconnue, de la lecture dans l'instauration comme dans la remise en cause des effets de représentation²³. »

En fait, tout le paradoxe entourant l'acte de lecture de *Neuromancien* découle du fait que nous avons des attentes avant d'entamer la lecture d'un roman et l'une d'elles est que nous serons en mesure de nous figurer ce que le texte raconte. Autrement dit, le roman à lui seul devrait pouvoir nous donner les outils pour décortiquer les signes textuels afin d'en concevoir un sens. Nous avons compris avec Gervais qu'il est parfois nécessaire d'effectuer des recherches autour de l'œuvre à l'étude, mais le roman de Gibson prétend s'autosuffire, proposant un univers autotélique. D'ailleurs, dans une partie de sa monographie *Château de pages* traitant des postulats de la représentation lors de la lecture, Richard Saint-Gelais précise que pour les lecteur.ice.s « l'autonomie des résultantes diégétiques va de soi : elle est postulée avant même qu'ils n'abordent

²² Richard Saint-Gelais, *Château de pages*, Lasalle, Hurtubise, coll. « Brèches », 1994, p. 149.

²³ *Ibid.*

un texte en particulier ; puis, en cours de lecture, avant même qu'ils ne sachent ce que la suite du discours fera des éléments fictifs. De plus, l'autonomie est postulée de façon plutôt tacite qu'explicite : le postulat de l'autonomie régit des opérations de lecture sans faire l'objet d'une représentation métalectorale²⁴. » Ainsi, le texte est autonome malgré l'incapacité à nous imaginer l'espace romanesque de Gibson de manière précise, et ce, même si nous effectuons une lecture en compréhension. Toutefois, l'autonomie diégétique additionnée au manque de repères encyclopédiques de l'œuvre, qu'ils soient réels ou fictifs, amène les lecteur.ice.s de *Neuromancien* à s'abandonner à la fiction et à progresser afin de construire leur propre sens de l'espace romanesque. Le lectorat doit se donner l'impression de comprendre ce qu'il lit, juste assez afin de ne pas être gêné des différentes illusions que peut amener la lecture.

1.2.3. L'illusion cognitive textuelle : l'inférence pour progresser

Ces deux absences, encyclopédiques et référentielles, nous mènent à aborder un ultime concept de lecture, emprunté encore une fois à Bertrand Gervais : l'illusion cognitive textuelle. Cette notion désigne une méprise involontaire produite par le texte, engageant un écart de la logique lors de la première lecture en progression d'un récit quelconque. Le texte trompeur mise alors sur l'inattention potentielle de ses lecteur.ice.s. Pour en faire la démonstration, Gervais aborde la question de l'illusion cognitive qu'induit la lecture en progression de la nouvelle « Un drame bien parisien » d'Alphonse Allais :

[...] le lecteur en progression se contente bel et bien de faire siennes les inférences suggérées par le texte, même si celles-ci sont plutôt suspectes. En distribuant des identités, le lecteur du « Drame... » fait un mauvais raisonnement et se prend les doigts dans les mailles d'un faux syllogisme. Mais cela ne paraît pas à première vue, car le texte confirme narrativement ce raisonnement. La méprise, si elle n'est pas valide logiquement, est conforme aux dispositifs du texte et ses conclusions sont fonctionnelles : elles permettent de poursuivre la lecture. En fait, le comportement révélé ici par un jeu métatextuel est une

²⁴ *Ibid.*, p. 155.

des données de base de l'économie de la progression, à savoir qu'un lecteur fait le moins d'inférence possible, utilisant, quand elles lui sont offertes, celles proposées par le texte²⁵.

De ce que nous comprenons, la méprise est possible dans la mesure où elle permet de progresser dans notre lecture et où les lecteur.ice.s font le moins d'inférences possible par économie de progression. Attardons-nous à un exemple de méprise qui peut rebuter lors de la première lecture du roman; elle se situe au moment où Case est en cavale parce qu'il a l'impression que quelqu'un le suit dans la nuit : « Case se mit alors à courir, penché en avant, se frayant un chemin entre les corps. » (N : 27) Le roman se poursuit directement avec la phrase suivante, sans astérisque, sans procédé typographique nous indiquant quelque changement de scène : « Tu me loues un flingue, Shin ? » (N : 28) La rupture entre la poursuite dans les rues et la discussion avec Shin qui vendra des shurikens dans un magasin d'armes afin que Case puisse se défendre, ne laisse nul autre choix aux lecteur.ice.s que de continuer leur lecture sans nécessairement comprendre le lien entre ces deux passages. Nous trouvons la remarque de Gervais intéressante puisqu'elle nous permet de comprendre l'état dans lequel le lectorat de Gibson se trouve lorsqu'il doit progresser dans l'univers narratif de *Neuromancien*. Le roman, par sa promesse de nous livrer une histoire, nous promet intrinsèquement de nous la révéler et donc de nous décortiquer l'espace afin qu'il devienne compréhensible une fois la lecture faite. Toutefois, est-ce que le pari est gagné ?

Gervais précise que « [l']illusion est lexicale lorsqu'il n'est pas possible de déterminer la fonction du segment textuel en cause et que ses effets n'ont aucune répercussion sur la poursuite de la lecture²⁶ » et que « [l']illusion cognitive type se présente comme un segment du texte qui contient, pour une raison ou pour une autre, une difficulté de compréhension, sur laquelle le lecteur passe sans s'arrêter²⁷. » Le fait que les lecteur.ice.s passent sur cette difficulté de compréhension

²⁵ Bertrand Gervais, *op. cit.*, p. 69-70.

²⁶ *Ibid.*, p. 70.

²⁷ *Ibid.*

sans s'arrêter est important dans le cas du roman de Gibson, puisque bien que cette altérité nous semble familière, elle est tout de même ambiguë. Cette ambivalence subvertit notre interprétation de la diégèse : le roman raconte l'histoire d'un hacker sur une planète Terre mondialisée dont les influences culturelles et technologiques altèrent notre lien avec le monde et les différents espaces qui le constituent. Cette dernière remarque reste vague et peut s'appliquer assez facilement à n'importe quel « monde moderne » qu'il soit réel ou fictif, mais ce qui rend *Neuromancien* si singulier, c'est le rapport au cyberspace, espace qui, certes, n'était qu'à ses balbutiements en 1984, mais existait tout de même. Par exemple, le roman montre l'anxiété nord-américaine face à la montée de puissances telles que la Chine et le Japon, ce qui ancre la diégèse dans la réalité du lectorat des années 1980 et qui, implicitement, suggère que nous nous dirigeons dans cette direction de notre évolution technologique et sociale. Cette partie est facile à imaginer et apparaît cohérente. Cela dit, ce stress face à l'expansion de l'Asie vient avec l'idée qu'elle détient tous les secrets technologiques des temps nouveaux :

Les Japonais en avaient déjà oublié plus sur la neurochirurgie que les Chinois en avaient jamais su. Les cliniques clandestines de Chiba, à la pointe, se perfectionnaient sans cesse, mais on ne pouvait tout de même pas y soigner les ravages qu'il avait subis dans cet hôtel de Memphis²⁸.

Après un an passé ici, il rêvait encore du cyberspace, l'espoir s'amenuisait chaque nuit. Malgré tout le speed avalé, tous les trucs tentés et les raccourcis pris dans la Cité Nocturne, il voyait toujours la matrice dans son sommeil, treillis brillant de logique déployé sur un vide incolore... (N : 11)

Cet espace cybernétique du 1984 réel ne ressemblait en rien à ce que Gibson avait décrit, mais donnait l'illusion que nous nous en rapprochions, que seulement quelques années nous en séparaient et bien qu'aujourd'hui nous connaissons de plus de plus des espaces de simulations ultraperformants ainsi que des intelligences artificielles capables de prouesses étourdissantes, nous

²⁸ Le narrateur fait allusion à la mycotoxine qui a détruit la capacité de Case à se connecter au cyberspace avant le début de la diégèse.

ne sommes et nous ne serons jamais à l'intérieur du futur proche (totalement fictif et abstrait) peint par Gibson dans les années 1980 parce que cet espace n'est pas précis, il est presque poétique, et que les interprétations sont à la fois aliénantes et multiples. Tous ces éléments perturbants dans le manque de repères lors de la lecture entraînent :

[p]lusieurs facteurs [qui] favorisent l'émergence de ces illusions. Le lecteur peut ne pas s'arrêter parce que la régie de sa lecture lui dicte de ne pas en tenir compte. Mais il peut aussi ne pas s'arrêter parce que ces problèmes sont mineurs, voire insignifiants, et qu'ils ne contreviennent pas d'une façon significative aux paramètres partagés de la représentation discursive. [...] Un présupposé de cohérence semble inhérent et supposé respecter certains principes structuraux, textuels et stylistiques. [...] Sinon, si les textes semblent respecter le présupposé de cohérence, si les problèmes de compréhension qu'ils contiennent ne suffisent pas à infirmer ce présupposé, l'attitude du lecteur en progression sera de passer outre et de faire mine de comprendre²⁹.

Cela pourrait expliquer en grande partie notre cas. Le texte de Gibson bien que confus, rappelant une méthode de collage littéraire, reste cohérent. Le lectorat de SF s'attend à ne pas toujours comprendre du premier coup l'univers ainsi que les espaces fictionnels peints par les auteur.ice.s du genre ; c'est là tout son intérêt : un laboratoire fictionnel des possibles où les progrès scientifiques et philosophiques dépassent ceux du monde des lecteur.ice.s. Prenons pour exemple le chapitre onze, lorsque Case, Molly et Armitage se retrouvent au restaurant *Le Vingtième Siècle* pour assister au spectacle holographique de Riviera. Ce dernier a la capacité de générer des objets ainsi que des espaces holographiques par le pouvoir de sa pensée. Le brouillard dans la description du déroulement du spectacle crée plusieurs illusions cognitives. Lors de la représentation,

Case cligna des yeux. [...]
Il n'avait pas vu d'où sortait Riviera. [...]
Au début, il crut que l'homme était éclairé par un projecteur. Riviera brillait. [...]
« Ce soir, dit Riviera avec un éclat dans les yeux, je vais vous proposer un numéro un peu plus long que d'habitude. Et tout récent. »
Un rubis de lumière se forma dans la paume de sa main droite levée. Il le laissa tomber. Une colombe grise s'éleva du point d'impact au sol et disparut dans l'ombre. [...]
« Ce numéro s'intitule « la poupée. » Riviera baissa les mains.
Les lumières du restaurant s'éteignirent complètement pendant quelques secondes, ne laissant que la lueur des bougies. L'aura holographique de Riviera avait disparu avec l'éclairage, mais Case le discernait toujours, la tête inclinée. (N : 217-218)

²⁹ *Ibid.*, p. 70-71.

Il est important de se rappeler que ce qui définit l'espace ce sont les objets et les êtres qui le composent, qui se meuvent à l'intérieur. Dans le dernier exemple, les lecteur.ice.s se retrouvent confus.es parce que l'auteur laisse des indices : « il n'avait pas vu d'où sortait Riviera » ; « il crut que l'homme était éclairé par un projecteur » et « Riviera brillait ». Puis son aura holographique disparaît, mais Case aperçoit tout de même la silhouette ainsi que la tête inclinée de Riviera. Assistons-nous à un spectacle holographique ? À une véritable performance en direct ? Il n'est pas clair si Riviera était physiquement sur scène ou non, ce passage est laissé libre d'interprétation. Ce qui est certain, pour nous lecteur.ice c'est que cette scène du roman, tout comme sa lecture, s'est poursuivie en respectant la cohérence de la diégèse, c'est-à-dire que « [l]e numéro se poursuit avec sa propre logique surréaliste. » (N : 220) La description du rubis rappelle les formes géométriques pour décrire Wintermute : « Wintermute était un cube de lumière blanche dont la simplicité même suggérait une extrême complexité » (N : 183) ou la description du cyberespace et les entités numériques des corporations qui le constituent « [...] lorsque le cyberespace tremblota, se troubla et redevint net. L'Autorité nucléaire de la Côte Est disparut, remplacée par la froide complexité géométrique des banques commerciales de Zurich. Il pianota de nouveau pour aller jusqu'à Berne. » (N : 181-182) Donc, au spectacle de Riviera, contrairement au passage où Case se fraie un chemin pour rencontrer Wintermute à travers les corporations dans le cyberespace, la scène du spectacle au *Vingtième Siècle* est psychédélique, puisque les rôles respectifs des espaces sont interchangés : les formes géométriques et les simulations des corps et des lieux s'opèrent dans la réalité et la lecture ne s'en trouve que plus ardue au niveau de la représentation, ce qui rappelle l'influence beatnik de Gibson dans ses choix de présenter les différents espaces. Cela dit, nous ne savons pas si Riviera est présent physiquement au restaurant, les formes des

objets et les présentations oniriques font en sorte que les lecteur.ice.s ne se situent pas tout à fait dans l'espace. Par ailleurs, Case est sous l'effet de drogues lors des événements et tout pourrait se justifier par le fait que ses perceptions guident la focalisation de la narration. Néanmoins, le narrateur extra-hétérodiégétique apparaît ici garant de la fiabilité narrative, se faisant tributaire de la manière et de la nature des informations fournies. Le fait qu'il brouille notre perception de l'action, à l'instar de ce que nous retrouvons dans les œuvres de Philip K. Dick³⁰, altère la réception du lectorat. Le brouillard permet peut-être de laisser une plus grande place à l'interprétation et à l'imagination des lecteur.ice.s, tandis qu'au niveau de la forme, il crée un effet stylistique hallucinogène et onirique : « Il l'avait trouvé, un soir de pluie, dans une salle d'arcade. Sous des fantômes luisant à travers une brume bleue de fumée de cigarette, d'hologrammes de *Wizards Castle*, de *Tank War Europa*, de *New York skyline*³¹... Et désormais, il se rappelait ainsi, son visage dans la lumière agitée des lasers, ses traits réduits à l'état de code [...] » (N : 16-17) Ce brouillard montre une stratégie d'écriture dans la narration de Gibson qui « légitimise » en quelque sorte le fait qu'il n'a pas à expliquer ce qu'il décrit puisque nous ne sommes pas certains que les perceptions de lecture soient les bonnes. Cette stratégie rompt l'enchaînement des événements dans *Neuromancien*, une rupture qui se justifie par les possibilités posthumaines de chacun des personnages, en l'occurrence l'aptitude de Riviera de générer des images holographiques dans le monde réel.

Ainsi, on peut se demander à l'instar de Gervais : « que faut-il comprendre minimalement d'une situation ou d'un événement pour poursuivre sa lecture³² ? » À propos de la lecture en progression, il existe plusieurs obstacles qui rendent les textes difficiles à saisir et pas qu'au niveau

³⁰ À titre d'exemple, dans son roman *Le dieu venu du Centaure*, la focalisation jouait sur ce flou des perceptions des protagonistes pris sous les effets de la drogue distribuée par l'antagoniste principal du roman Palmer Eldritch.

³¹ Ce sont des noms de jeux d'arcades dans la diégèse.

³² Bertrand Gervais, *op. cit.*, p. 71.

de la perception de l'espace. Bertrand Gervais explique que, par l'économie de la progression, le narrateur ne décrit pas tous les événements dans leurs moindres détails et pour illustrer son point, il donne l'exemple de la description narrative d'un combat, plus précisément des combats au sein des textes antiques. Il précise que l'enchaînement de l'action n'est pas toujours présenté, ni les armes manipulées lors du combat :

Un type de combat qui appelle de tels comportements de lecture se retrouve dans les textes classiques [...] [...] Ces textes traduits à plusieurs reprises et à différentes époques peuvent demander pour leur compréhension des savoirs qui ne font pas partie de l'encyclopédie de lecteurs contemporains pourtant encore interpellés par les textes. [...] [C]omme l'a bien montré Rachel Bouvet, certains des combats qui y sont présentés requièrent pour leur compréhension une attention et un effort qu'une lecture-en-progression ne favorise pas. Devant l'incohérence de certaines traductions, et en raison aussi d'un présupposé culturel bien établi concernant la valeur du texte, le lecteur en progression n'a d'autre choix que de passer outre et de faire mine de comprendre³³.

Gervais conclut un peu plus loin qu'il existe deux possibilités pour les lecteur.ice.s face à ce genre de situation : « Ou bien passer d'une économie de la progression à une économie de la compréhension et arrêter de lire pour reconstruire le déroulement exact du combat (ce que fait le Lecteur Modèle [d'Eco] en progressant); ou bien, faire mine de comprendre – c'est l'illusion cognitive lectorale – et poursuivre sa progression à travers le texte³⁴. » Ainsi, « [l]'hypothèse la plus vraisemblable est que, en progression, le lecteur ne comble pas les trous laissés par le texte, mais au contraire les recouvre ; il les tapisse, en quelque sorte, avec un tissu qui n'est autre que ses illusions cognitives³⁵. » Cette hypothèse s'appliquerait donc au texte de Gibson puisque ce dernier laisse des trous tout au long de la narration notamment sur la question de la circulation dans l'espace cybernétique, qui est au cœur de notre problématique.

³³ *Ibid.*, p. 72.

³⁴ *Ibid.*, p. 76.

³⁵ *Ibid.*

*

Nous voulions, dans ce chapitre, insister sur l'importance de la distance cognitive en SF, puisque nous estimons qu'elle est un mécanisme de lecture intrinsèque au genre. Nous lisons des romans de SF parce qu'ils nous permettent de spéculer sur différentes possibilités grâce au procédé lectural du « et si » conjoncturel.

Cette distance, bien que différente et malléable dans d'autres courants romanesques ou formes littéraires, fonctionnait généralement par allégorie dans la SF jusque dans les années 1980 avec l'apparition du cyberpunk. Prenons pour exemple le cas du roman *Le nom du monde est forêt* d'Ursula K. Le Guin, racontant une exoplanète colonisée pour l'humanité afin d'en exploiter les ressources (la forêt) ainsi que le peuple autochtone de ce nouveau monde (les Athshéens). La critique du colonialisme y paraît comme une chose évidente et amène le lectorat à s'interroger sur les implications d'une éventuelle colonisation interplanétaire parce que la distance y est claire.

Le cyberpunk, quant à lui, en illustrant des futurs très proches de nous, entretient un brouillard dans la distinction de la diégèse et de la réalité des lecteur.ice.s. Nous le voyons bien chez Gibson, puisque les espaces ressemblent énormément à ceux que le lectorat connaît : des mondes cybernétiques de simulations comme des jeux vidéo ou encore des réseaux informatiques (nous rappelant l'Internet d'aujourd'hui).

La lecture s'en trouve donc affectée, elle est plus ardue, car elle montre une altérité science-fictionnelle qui est en train d'avoir lieu au moment où Gibson écrit son roman, mais qui, encore à ce jour, n'est pas facile à saisir. L'espace cybernétique n'est pas concret comme l'Angleterre de 1984 où il y a un avant la diégèse (le monde des lecteur.ice.s) et un après (le monde du roman d'Orwell). Si *Neuromancien* est plus difficile à lire parce qu'il est cyberpunk, nous avons trouvé pertinent de présenter les stratégies de lecture activées par cette forme particulière et de montrer

que le roman ne fait pas toujours preuve d'économies. On peut dire, pour le moins, que la communauté des évidences n'est pas particulièrement maîtrisée chez le lectorat. Ce dernier se doit donc, afin de compléter la lecture du roman de Gibson, d'adopter une stratégie de lecture en progression afin d'espérer trouver les réponses aux questions que la fiction crée plus tard dans le texte. Cependant, nous avons vu que lire *Neuromancien* en progressant ainsi laisse des trous dans la cohérence de l'univers narratif.

Il s'agira, au chapitre suivant, de poursuivre notre réflexion sur la lecture de l'espace romanesque de *Neuromancien* afin d'aborder la question des stratégies narratives du narrateur du roman. Nous allons tenter de comprendre pourquoi le récit laisse des trous dans sa cohérence, et tout particulièrement en ce qui a trait à la représentation spatiale. Surtout, nous nous demanderons si de telles stratégies de narration ne participeraient pas, à leur tour, aux changements cyberpunks.

Chapitre 2

Le présent-centrisme et le pseudo-réalisme

Lire *Neuromancien* c'est forcément s'intéresser à une altérité spatiale, par le fait que nous suivons les aventures d'un protagoniste, Case, qui ne vit que pour connaître l'exaltation par un *autre* espace : la matrice. Au début du récit, il ne fait que déambuler dans Chiba attendant patiemment que la rue l'emporte. Notre antihéros est un toxicomane à la dérive qui n'a plus rien pour lui, puisque ses anciens employeurs ont détruit son système nerveux qui lui permettait de se connecter au cyberspace. Nous voyons déjà dans cette prémisse que l'accès à l'espace significatif se fait par la matrice et que cette dernière exige une condition posthumaine, puisque « [I]e corps n'était que de la viande. [II] se retrouvait prisonnier de sa propre chair. » (N : 14). Cette proposition nous rappelle les propos de N. Katherine Hayles lorsqu'elle précise que « the posthuman view considers consciousness, regarded as the seat of human identity in the Western tradition long before Descartes thought he was a mind thinking, as an epiphenomenon, as an evolutionary upstart trying to claim that is whole show when in actually it is only a minor sideshow¹. » Les propos de Hayles nous donnent l'occasion de conceptualiser la libération du corps, de ses limites biologiques, dans l'environnement cybernétique. La conscience représentant le siège de l'identité humaine, et le fait que la corporalité ne se réduirait qu'à un vecteur rendant possible la protection et le transport de l'âme, serait l'un des fantasmes modernes que le cyberpunk s'est réapproprié en décrivant la matrice comme espace salvateur où nous pouvons nous affranchir des limites de la chair. Le corps ne serait plus contraint de respecter les lois de la physique ou bien de se protéger afin de préserver

¹ N. Katherine Hayles, *How We Became Posthuman: Virtual Bodies In Cybernetics, Literature, And Informatics*, Chicago, University of Chicago Press, 1999, p. 2-3.

sa conscience. Toutefois, cette promesse demeure factice, puisque ce n'est jamais la véritable conscience qui est préservée, mais plutôt une copie ou un algorithme de cette dernière, comme nous pouvons le voir lorsque Case parle pour la première fois avec la reconstruction de la conscience d'un ancien partenaire hacker Tracé Plat (dit Dixie dans l'extrait) :

Il alluma le tenseur près du Hosaka. Le cercle de lumière précis tomba directement sur la reconstruction de Tracé Plat. Il inséra une disquette de glace, connecta la simulation et se brancha.

Il eut alors la même sensation que si quelqu'un regardait par-dessus son épaule.

Il toussa.

« Dixie ? McCoy ? C'est toi, mec ? »

Il avait la gorge serrée.

« Hé, mon pote, dit une voix qui venait de nulle part.

- C'est Case ? Tu te rappelles ?
- Le joeboy de Miami. Très doué.
- C'est quoi la dernière chose dont tu te souviennes avant que je parle, Dix ?
- Rien.
- Attends. » Il déconnecta la reconstruction. La présence disparut. Il la ralluma. « Dix ? Qui je suis ?
- Aucune idée. T'es qui, putain ?
- Ça... ton pote. Ton partenaire. Que se passe-t-il, mec ?
- Bonne question.
- Tu te rappelles que t'étais là, y a une seconde ?
- Non.
- Tu sais comment fonctionne une matrice de personnalité ?
- Ouais, c'est un micro-programme de reconstruction.
- Si je le branche dans la base de données dont je me sers, je peux lui filer une mémoire séquentielle en temps réel ?
- J'imagine.
- D'accord, Dix. Tu es une reconstruction. Tu comprends ?
- Si tu le dis. T'es qui ?
- Case.
- Le joeboy de Miami, dit la voix. Très doué. » (N : 129 - 130)

A contrario, bien que Case soit de nouveau en mesure de se connecter au cyberspace, il ressent toujours du vide au plus profond de lui-même. Cette conversation entre lui et son vieil ami illustre le corps passé au second plan dans la diégèse, mais aussi la froideur que nous ressentons en lisant les réponses de Tracé Plat. La reconstruction ne fait que générer du discours cohérent *ad minima* à la manière d'une IA générative aujourd'hui. Nous sommes loin de la matrice en tant qu'espace utopique et libérateur protégeant notre individualité. Hayles montre bien cette banalisation du corps dans un monde posthumain lorsqu'elle affirme que l'« embodiment in a biological substrate

is seen as an accident of history rather than an inevitability of life². » Le corps, dans l'imaginaire cyberpunk, est un passage obligé de l'évolution humaine qui, maintenant, est révolu. Il ne fait que contracter des maladies, perdre de l'énergie à guérir de ses blessures, empêche sa malléabilité et, surtout, entraîne inexorablement la mort. Dans la diégèse, c'est la capacité à se connecter au cyberspace qui donne l'impression à Case d'exister même s'il y a des chances qu'il finisse, comme son ami, en algorithme.

C'est donc la conscience qui prime dans l'espace cybernétique puisqu'elle est traduite en une combinaison compatible au monde de l'ordinateur, même si ce procédé n'est pas vraiment explicité dans le roman. D'ailleurs, nous l'avons vu au chapitre précédent, c'est là tout le problème de l'œuvre : peu de choses sont explicitées, il faut aux lecteur.ice.s rassembler les morceaux. Rappelons l'idée amenée par Saint-Gelais, c'est-à-dire que le lectorat peut commencer un texte sans en connaître la prévalence permettant de mieux saisir la diégèse. Cela peut entraîner une lecture en progression. La distance cognitive – qui présente un moment où le corps n'est qu'accessoire – est trop éloignée du lectorat, ce qui peut justifier une telle pratique lectorale.

Ainsi, cette importance de la conscience, pour patente qu'elle soit, est surtout présentée par son envers, c'est-à-dire un dédain envers la chair, que Case exprime tout au long du roman parce qu'il ne la respecte pas lorsqu'elle ne permet pas d'accéder au cyberspace, en tant que cow-boy (surnom donné aux hackers dans le roman). L'élément déclencheur du roman se produit lorsque notre protagoniste rencontre Armitage, son futur patron : ce dernier lui propose de réparer son système nerveux : « Nous avons construit un modèle précis. [...] Tu es suicidaire, Case. D'après le modèle, tu ne tiendras pas plus d'un mois à l'extérieur. Et les prévisions médicales indiquent que tu auras besoin d'un nouveau pancréas d'ici un an. » (N : 50) Armitage pointe le fait que Case,

² *Ibid.*

par l'usage de drogues, a des comportements autodestructeurs depuis que son corps n'est plus en mesure de se connecter au cyberspace. Il lui propose donc de rétablir cette faculté afin de redonner un sens à la vie du toxicomane.

Le protagoniste posthumain illustré dans la fiction cyberpunk est un être marginal, comme le toxicomane qui est persuadé que sa condition a du sens lorsqu'il interagit avec sa dépendance clandestinement; c'est pourquoi la manière dont nous entrons en interaction avec l'espace dans *Neuromancien* est si cruciale: elle est au cœur du récit. Sans cette interaction, personne n'existe. Sans machine, aucune interaction. La matrice est un point de convergence où tout le monde se rencontre directement ou indirectement, à l'instar d'Internet aujourd'hui, mais seulement certain.e.s peuvent faire le pont (ceux et celles capables d'entrer et de communiquer dans l'espace cybernétique) entre la matérialité et la virtualité.

Ainsi, de la lecture dudit roman, plusieurs questions s'imposent et altèrent ensuite les stratégies de lecture tout au long du récit, mais nous pouvons les synthétiser en nous demandant : quelle est cette hallucination consensuelle ? Gibson s'est retrouvé devant une bête à dompter en écrivant son roman dans les années 1980, alors que la culture populaire commençait à peine à s'intéresser au cyberpunk et à la condition posthumaine. La bête constitue cet ou ces espaces ; Gibson parle d'espaces virtuels alors que lui-même reconnaît ne pas avoir de connaissances en informatique³, probablement comme son lectorat à l'époque.

Dans ce chapitre, nous allons montrer comment le narrateur de Gibson explique l'espace romanesque aux lecteur.ice.s. Pour ce faire, nous allons nous concentrer, tout au long de ce chapitre, sur deux concepts de Richard Saint-Gelais, soit le présent-centrisme et le pseudo-réalisme parce que ces deux stratégies narratives sont pertinentes afin d'expliquer comment un.e

³ Larry McCaffery et William Gibson, « An interview with William Gibson », *Mississippi Review*, vol. 16, n^{os} 2/3 (1988), p. 223.

auteur.ice parvient à présenter un monde science-fictionnel sans pour autant alourdir le texte à l'aide de passages nous rappelant une forme d'encyclopédie. Qui plus est, Gibson passe par l'utilisation de ces deux stratégies, mais la plus récente, le pseudo-réalisme, témoigne d'un changement majeur dans la manière de raconter un récit en SF, ce qui va nous intéresser grandement dans notre manière de lire l'espace romanesque cyberpunk.

Nous commencerons par aborder la stratégie du présentocentrisme, puisqu'elle correspond davantage à une stratégie narrative de SF classique et nous constaterons que si elle est utilisée dans *Neuromancien*, c'est surtout au début du roman. D'ailleurs, cette stratégie nous permet de comprendre la condition posthumaine de connexion au cyberspace. Outre cela, nous montrerons que le présentocentrisme n'est pas toujours exploité d'une manière classique, c'est-à-dire qu'il ne se contente pas de tracer une délimitation claire entre la diégèse et le monde du lectorat. Cette délimitation peut être floue, notamment lorsque l'auteur décrit un événement en cours à son époque comme celui de l'avènement de la cybernétique. Dans ce cas, il lui est difficile de prendre du recul, ce qui l'empêche de se détacher complètement de son contexte. Cette proximité temporelle influence alors nécessairement sa manière d'écrire, et par conséquent, notre manière de lire son œuvre. Ensuite, nous allons nous attarder sur le pseudo-réalisme qui est la stratégie narrative principale de l'œuvre. Cette stratégie narrative, que nous associerons à la transition vers une SF cyberpunk, offre un effet d'immersion aux lecteur.ice.s, mais les met également au défi. Nous verrons que ce type de narration laisse des questions sans réponses, donnant par là une responsabilité accrue au lectorat.

2.1 Présentocentrisme

Malgré cette nouveauté radicale, cette invention totale que représente la matrice, l'auteur ne prend pas ses lecteur.ice.s par la main : il nous présente son monde comme s'il était connu de

tous. Certes, plusieurs rapprochent l'univers de *Neuromancien* du capitalisme mondial tel que les lecteur.ice.s des années 1980 et d'aujourd'hui le connaissent, mais il s'agit d'un monde fictif, alternatif, qui n'a vu et ne verra probablement jamais le jour, du moins jamais sous cette forme. Normalement, comme le précise Richard Saint-Gelais, les écrivains de SF optent pour la stratégie du présent-centrisme pour présenter leur nouveau monde et ses règles. Tel qu'il l'explique, cette stratégie narrative est constituée de l'ensemble des « dispositifs didactiques manifest[an]t ainsi ce qu'on pourrait appeler un "présento-centrisme" : si la fiction se situe dans le futur, ou un autre monde, l'énonciation, elle, conserve un ancrage dans la réalité où tout cela se construit et se lit⁴. » Bien que l'histoire de *Neuromancien* ne semble pas être inscrite dans un futur lointain ou dans un monde alternatif (puisque, rappelons-le, le propre du cyberpunk est de raconter des histoires dans un futur très proche du nôtre), il est intéressant de faire un parallèle avec cette stratégie de narration : en lisant *Neuromancien* pour la première fois, nous sommes confrontés à un monde qui semble jaillir de nulle part ; notre premier réflexe de lecteur.ice est donc de comparer cet univers inconnu au monde auquel nous nous identifions. Il en va de même pour Gibson lorsqu'il écrit son roman. Ainsi, notre compréhension de l'espace fictionnel est inévitablement façonnée par les cadres culturels et technologiques du XX^e siècle. Saint-Gelais précise que l'importance du XX^e siècle dans la SF n'est pas historique mais bien textuelle parce que nous trouvons « l'irruption intempestive d'allusions au XX^e siècle, et ce, dans des contextes fictifs où ce siècle ne devrait plus n'être qu'un passé parmi d'autres, parfois fort reculés⁵. » Lorsque vient le temps de lire *Neuromancien*, le narrateur tente d'offrir un point d'ancrage sur lequel le lectorat peut se fier pour mieux lire et comprendre comment « fonctionne » l'espace qu'est la matrice. Même si aujourd'hui

⁴ Richard Saint-Gelais, *L'empire du pseudo : modernités de la science-fiction*, Québec, Nota bene, coll. « Littératures », 1999, p. 155.

⁵ *Ibid.*

nous avons davantage de référents nous permettant de saisir l'imaginaire de Gibson (pensons notamment aux films de la série *Matrice* des sœurs Wachowski adaptés du roman de Gibson), les lecteur.ice.s ne peuvent pas se figurer cette « hallucination consensuelle » (N : 13). Et pourtant, cette dernière deviendra un espace à part entière autour duquel tout se jouera dans la fiction.

C'est d'ailleurs là où se trouve la difficulté principale de tou.t.e écrivain.e de SF : le genre décrit des mondes imaginaires (à cela, il n'y a rien de nouveau) qui s'appuient sur des connaissances encyclopédiques imaginaires, mais le roman science-fictionnel doit raconter un récit de manière dynamique et engageante pour que les lecteur.ice.s s'accrochent et intègrent l'encyclopédie nécessaire pour comprendre ce monde. *Neuromancien*, contrairement à plusieurs de ses prédécesseurs dans le roman de genre (*Le Seigneur des anneaux* de J.R.R. Tolkien ou encore *Dune* de Frank Herbert par exemple) n'emprunte en aucun cas dans son paratexte une forme s'apparentant à l'encyclopédie ou au glossaire pour expliquer chaque élément exotique fictif. Le narrateur se retrouve donc obligé de faire preuve d'innovation puisqu'il n'y a aucun paratexte encyclopédique guidant le lectorat dans le décodage de l'altérité fictive. À ce propos, Saint-Gelais précise qu'il « s'agit bien plutôt d'un *problème structurel*, d'une contradiction avec laquelle les pratiques discursives de la science-fiction doivent composer. Qui plus est on peut avancer que l'histoire de la science-fiction est, sur ce plan, l'histoire des stratégies discursives successivement élaborées pour résoudre, mais jamais tout à fait, cette contradiction motrice⁶. » Par conséquent, le premier réflexe des écrivain.e.s de SF était d'exposer de manière explicite aux lecteur.ice.s leur lacune encyclopédique souvent par de longues descriptions ou bien par des dialogues explicatifs qui, du point de vue des personnages, étaient inutiles puisque ces derniers connaissaient déjà le monde dans lequel ils vivaient. Cette exposition correspond à ce que Saint-Gelais qualifie de

⁶ *Ibid.*, p. 141.

stratégies didactiques. Au cœur du présent-centrisme, le présent de la scène communicationnelle – celle du lectorat – fait irruption dans le futur imaginaire de l'énoncé, gommant une distance pour permettre d'en comprendre le fonctionnement. L'avantage d'exposer ainsi l'altérité est que les lecteur.ice.s connaissent l'écart entre leurs connaissances encyclopédiques et celles de la fiction dès le début de la lecture, ce qui les prévient de toute éventuelle confusion face au récit. De plus, cette stratégie didactique permet d'illustrer des mondes étranges et complexes, « de proposer une “distanciation cognitive” tout en effectuant à la place du lecteur le *travail* cognitif⁷ ».

Néanmoins, le revers de la médaille est le suivant : nous pouvons reprocher à ce présent-centrisme d'ajouter une lourdeur pour le lectorat par une exposition explicite de l'altérité tout en supprimant le sentiment de vraisemblance. Pour un genre qui veut spéculer sur les possibilités qu'offre la science, c'est problématique.

Si ce procédé narratif est central dans la fiction spéculative (la SF, le roman postapocalyptique, le roman d'anticipation ou la dystopie, pour ne nommer que ceux-là), dans le cas de *Neuromancien*, le présent-centrisme est concentré au début du roman. Lorsque Saint-Gelais parle de la SF, il mentionne que c'est un genre dont nous n'avons pas besoin d'en être les lecteur.ice.s pour que nous connaissions ses codes et ses caractéristiques (extraterrestres, robot, voyages spatiaux, etc.) ; *a contrario*, le cyberpunk des années quatre-vingt restait à définir, il était en création au moment où le roman paraissait. Dans la préface de *Mirrorshades : The Cyberpunk Anthology* paru en 1986, soit deux ans après la publication de *Neuromancien*, le préfacier, Bruce Sterling, l'un des pionniers du cyberpunk, expliquait qu'il fallait s'adonner à l'activité d'étiqueter le mouvement cyberpunk pour en définir les grandes lignes⁸. C'est dans cet esprit cyberpunk, esprit de rupture relative, que *Neuromancien* utilise les tropes de la SF classique : ceux-ci ne ressemblent

⁷ *Ibid.*, p. 144.

⁸ Bruce Sterling, *Mirrorshades: The Cyberpunk Anthology*, New-York, Berkley, 1988, p. 9 - 11.

pas toujours aux exemples proposés par Saint-Gelais dans *L'Empire du pseudo*. Sterling illustre parfaitement ce lien entre la SF classique et le cyberpunk : « The cyberpunks as a group are steeped in the lore and tradition of SF field. Their precursors are legion. Individual cyberpunk writers differ in their literary debts; but some older writers, ancestral cyberpunk perhaps, show a clear striking influence⁹. » Ce que nous retenons de la préface de *Mirroshades* c'est l'idée que les auteur.ice.s cyberpunks, bien qu'innovateur.ice.s dans leur manière de construire la SF, avaient conscience de provenir d'une tradition d'écriture science-fictionnelle et lui rendaient hommage en employant certains codes et tropes, mais les changeaient avec l'air du temps puisque leurs romans, contrairement aux classiques du genre, paraissaient à une époque qui aurait été considérée comme étant science-fictionnelle par leurs prédécesseur.e.s. Le présentocentrisme de *Neuromancien* n'est donc pas aussi clair que celui de *La Guerre des mondes*¹⁰ parce qu'il illustre une altérité déjà en gestation à son époque. Cette indécision temporelle, qui découpe difficilement le présent du futur, se manifeste par des référents contemporains au roman tels que les marques (Mitsubishi, Sony ou Braun), les jeux d'arcade, les événements historiques comme la Guerre froide, etc. Plutôt que de distinguer le passé – par exemple, le présent du lectorat de Wells en 1889 – et le futur – la diégèse de *La Guerre des mondes* –, le présentocentrisme de *Neuromancien* distingue deux présents : celui du lectorat de Gibson, et celui de la diégèse de *Neuromancien* qui est un futur pas si loin du présent du lectorat. Est-ce suffisant pour parler de présentocentrisme ? Nous pouvons affirmer que oui considérant que la fiction se passe dans un futur où nous pouvons téléverser notre conscience dans un programme informatique. C'est un avenir du point de vue de celles et ceux vivant au vingtième siècle, l'époque de publication.

⁹ *Ibid.*, p. 10.

¹⁰ Roman classique de science-fiction de H. G. Wells.

Ainsi, au début du roman, et malgré ses innovations et ses effets de rupture avec la SF classique, *Neuromancien* montre un cas « typique » de la stratégie didactique. En effet, au début du troisième chapitre, le narrateur de Gibson présente le cyberspace à travers un programme télévisuel destiné aux enfants. Après l'opération de Case lui redonnant accès au cyberspace, Molly et lui (mercenaire et protectrice de Case) regardent le programme :

Le cyberspace. Une hallucination consensuelle ressentie au quotidien, dans le monde, par des milliards de techniciens autorisés, par des enfants y découvrant des concepts mathématiques... Une représentation graphique des données extraites des mémoires de tous les ordinateurs du système humain. Une impensable complexité. Des traits lumineux alignés dans le non-espace de l'esprit, des amas et des constellations d'informations. Tels les éclairages d'une ville qui s'éloignent. (N : 85)

Le critique Tony Myers¹¹ montre que cette dernière citation est un excellent exemple de présentocentrisme sans nommer la stratégie narrative. En fait, il s'agit d'un présentocentrisme dans les règles de l'art que nous pouvons même qualifier d'habile dans la mesure où l'ignorance de Molly face au cyberspace justifie la pertinence d'une vidéo éducative pour enfants expliquant ce qu'est la matrice. Les personnages apprennent sur leur propre univers ou bien ils reçoivent la confirmation de ce qu'ils en connaissaient déjà et les lecteur.ice.s apprivoisent le monde inconnu par la même occasion. Saint-Gelais insiste surtout sur le fait que, dans le cas de la SF, les points de repère de ces leçons sont présentocentriques puisqu'ils expliquent la diégèse à travers la lunette historique et sociale entourant le contexte de la publication. À titre d'exemple, pensons au cas du steampunk¹² : la conception du futur de ces fictions est constituée à partir des connaissances et des mœurs de l'ère victorienne. Ainsi, la présentation du monde est centrée sur les idées dominantes de cette époque¹³. Si nous ramenons cela à la scène du programme pour enfants dans

¹¹ Tony Myers, « The Postmodern Imaginary in William Gibson's *Neuromancer* », *MFS Modern Fiction Studies*, vol. 47, n° 4 (hiver 2001), p. 887.

¹² Un autre genre science-fictionnel où la technologie fonctionne essentiellement avec la machine à vapeur et où les outils sont majoritairement constitués de bois. C'est la vision du futur de l'époque victorienne.

¹³ Notez qu'aujourd'hui nous reprenons cette esthétique steampunk et ces thèmes un peu de la même manière que certain.e.s auteur.ice.s reprennent les codes de la littérature médiévale afin de se remémorer une vision du monde déchu qui peut nous paraître bien séduisante dans la fiction.

Neuromancien, la stratégie narrative est bien maquillée puisqu'elle affecte un énonciataire qui n'est pas le lectorat, ce dernier n'étant qu'allocutaire dans le cadre de la communication. La stratégie ne réussit pas, toutefois, à dissimuler la difficulté de décrire le « non-espace » ; mais après tout, c'est compréhensible : comment décrire un espace vide non vide ? À terme, Gibson réduit cet espace à de l'information en décrivant un non-lieu comme « [u]ne représentation graphique des données extraites des mémoires de tous les ordinateurs du système humain. Une impensable complexité. Des traits lumineux alignés dans le non-espace de l'esprit, des amas et des constellations d'informations. » (N : 85)

Plus loin, dans le troisième chapitre, à la suite des opérations promues par Armitage, Case se connecte au cyberspace. La présentation est très étrange, rien n'est décrit explicitement. Il enfile l'équipement, nommé les dermatrodes¹⁴ de Sendai afin de téléporter son esprit dans la matrice. Remarquons qu'ici, comme souvent dans *Neuromancien*, les objets sont résumés par leur marque commerciale, comme si ce qui nous donnait accès à l'espace était davantage un bien de consommation qu'une clé pour accéder au lieu en tant que tel. Nous ne le reconnaissons pas par rapport à sa spatialité mais plutôt par la réputation du manufacturier. Cela peut paraître logique pour un monde dont l'accès passe d'abord par des objets cybernétiques. Dans la suite du passage, le narrateur précise qu'il y a des « des images hypnagogiques défilant comme un film compilé à partir de photos choisies au hasard. Symboles, silhouettes, visages, un mandala flou et fragmenté d'informations visuelles. » (N : 86) La description revêt un caractère onirique, un peu à l'image de la littérature contre-culturelle beatnik. Puis il enchaîne en tâchant d'incarner sa description, à l'aide d'une comparaison partielle : la matrice est alors décrite comme « un échiquier transparent s'étendant jusqu'à l'infini. L'œil intérieur s'ouvrit sur la pyramide à degrés pourpre de l'Autorité

¹⁴ Néologisme de Gibson, une contraction de « derme » et « d'électrode ».

Nucléaire de la Côte Est brillant derrière les cubes verts de la Mitsubishi Bank of America puis au-dessus, très loin, il vit les spirales des systèmes militaires, à jamais hors d'atteinte. » (N : 86- 87)

Le cyberspace est plus synesthésique que tangible pour les lecteur.ice.s. Comment recoller les morceaux dans notre économie de lecture ? Malgré ses référents tangibles (l'échiquier) et abstraits (la corporation Mitsubishi Bank), auxquels les lecteur.ice.s s'accrochent – non sans une certaine gymnastique intellectuelle –, l'espace de la fiction reste loin des lecteur.ice.s, par son altérité cybernétique centrale. Les noms propres, devenus noms communs, mais d'un commun que ne peuvent partager les lecteur.ice.s (notamment avec les marques), donnent l'impression que les marques (Sony, Sendai, Mitsubishi, etc.) font partie de l'environnement au même titre que la pelouse, les arbres et les oiseaux (peut-être même plus que ces éléments biologiques lorsque nous considérons l'espace cyberpunk). De plus, le fait de les nommer suggère que ces noms ont une signification particulière ; comme si un narrateur nommait un bananier – et implicitement rappelait quelle fleur et quel fruit poussent dans cet arbre – ce qui pourrait avoir une fonction particulière dans le récit. Cependant, ces noms restent hermétiques et leur fonction n'est pratiquement jamais explicitée ni montrée dans le livre. Ils ont une valeur aux yeux de la narration et des personnages, mais laissent flotter un mystère dans notre interprétation lors de la lecture. Tout se passe comme si, outre l'émission pour enfant surjouant le didactisme du présentocentrisme, le reste du roman repartait sans plus s'occuper d'informer les lecteur.ice.s sur la nature de l'espace, les incitant à simplement chevaucher les nouveaux référents.

Ainsi, sans développer le présentocentrisme *stricto sensu*, Gibson lui emprunte des procédés rhétoriques et stylistiques. Il définit l'espace comme un échiquier qui évoque des formes géométriques colorées dont il est constitué. L'approche métaphorique nous rappelle que la circulation, que le mouvement dans la matrice, est l'essence même de l'espace à l'instar des pions

et des pièces circulant sur le plateau d'échecs. L'échiquier est l'avatar du cyberspace. Néanmoins, le problème est le suivant : les figures de style illustrent des choses concrètes (une fleur, un navire, un oiseau, etc.) et des choses abstraites (un sentiment, un sens, une idée, etc.) que nous pouvons percevoir, mais que nous avons de la difficulté à définir : « le ciel de ses yeux » peut se rapporter à la couleur, dans le concret, et à l'étendue ou au vertige que nous éprouvons face au regard, dans l'abstrait ; mais une chose est claire dans notre dernier exemple, c'est que nous avons tou.te.s une image implantée dans votre tête ou au moins une idée précise de ce que nous décrivons lorsque nous parlons *du bleu de ses yeux*, tandis que l'échiquier et les formes géométriques vertes représentant la Mitsubishi Bank sont libres d'interprétation. Le flou n'est pas éclairci puisqu'il n'y a pas de territoire qui précède la carte¹⁵ pour citer Baudrillard¹⁶. En résumé, Gibson investit la fonction poétique sans égard pour une fonction référentielle puisqu'il décrit une « mouvance » dans un espace cybernétique à l'aube du World Wide Web. Ce faisant, il crée un paradoxe auquel le lectorat ne croit pas ou n'en comprend pas les effets sur l'objet ou l'événement extérieur à l'espace cybernétique. La distance n'est pas causée par l'écart temporel entre la fiction et le présent de publication, mais par l'écart entre les innovations technologiques prises pour acquis par les personnages et la technologie connue des lecteur.ice.s. Autrement dit, la distance cognitive est double : plutôt que de se distancer en racontant un récit se déroulant mille ans après l'époque de publication ou à vingt années-lumière, le roman présente une altérité qui est subtile et difficile à saisir, voire à lire. Contrairement aux romans de SF classiques, le roman n'a pas de délimitation claire entre le présent (les lecteur.ice.s) et le futur (la diégèse). D'une part, *Neuromancien* montre

¹⁵ Le rapprochement entre Baudrillard et *Neuromancien* n'est pas anodin. En effet, le philosophe fait partie du folklore cyberpunk puisque dans le fameux film des sœurs Wachowski, *The Matrix*, nous apercevons Néo (l'homologue de Case) prendre une disquette contenant des codes de piratage à l'intérieur du célèbre ouvrage de Baudrillard. Il est à noter que le récit de Néo se déroule également dans la matrice et que l'action alterne entre le monde cybernétique et le monde matériel.

¹⁶ Jean Baudrillard, *op. cit.*, p. 10.

un espace romanesque dont les actions principales arrivent dans un monde virtuel (qui existe à l'intérieur d'un univers très semblable au nôtre) en retrait des endroits matériels et physiques, ce qui a pour conséquence de flouter la distance entre le futur du lectorat de 1984 et celui de la diégèse. D'autre part, les progrès technologiques propres à la SF introduits par le narrateur sont nouveaux – ce qui crée un effet d'étrangeté et de distance cognitive auprès du lectorat –, mais sont pensés et interprétés par la culture des années 1980 (l'Occident versus l'Orient, les marques de produits de consommation, les débuts de la mondialisation, etc.) à laquelle Gibson est rattachée lorsqu'il écrit *Neuromancien*. Ainsi, l'auteur ne peut s'empêcher d'avoir un ancrage dans le XX^e siècle en écrivant son livre. L'utilisation du présent-centrisme est manifeste, non pas à travers un simple contraste entre époques ou lieux, mais au niveau culturel dans la manière d'aborder la naissance contemporaine de l'espace cybernétique. C'est précisément ce qui rend l'utilisation de cette stratégie originale.

Nous sommes témoins en lisant Gibson de la difficulté à décrire l'intangible numérique. Nous le voyons bien lorsque le narrateur nous explique que les employeurs de Case « lui fournissaient les logiciels exotiques requis pour pénétrer les murs brillants des systèmes des entreprises et ouvrir des fenêtres vers d'immenses champs de données. » (N : 13) La culture des hackers était marginale même pour l'auteur et il devait décrire un phénomène dont le fonctionnement lui était inconnu. Il était donc plus à l'aise de décrire la réalité virtuelle et le rôle de Case en les parant de toutes sortes de termes techniques ou exotiques (reflétant ainsi l'altérité à la fois science-fictionnelle, mais aussi disciplinaire). Nous pouvons peut-être percevoir un problème poétique dans sa description du monde des données, car il ne peut pas s'empêcher d'offrir aux lecteur.ice.s un référent physique afin que nous puissions comprendre que Case s'infiltré dans des systèmes. En l'occurrence, il active le champ lexical du bâtiment concret, de

mortier et de béton. Il n'est pas le premier à décrire ainsi la nouveauté ; pensons notamment à Steve Jobs lorsqu'il créait des produits électroniques virtuels incarnant des objets tangibles de la vie quotidienne, ce que nous pouvons apparenter à du skeuomorphisme¹⁷. Cet usage de la comparaison ou de l'invocation lexicale devient une sorte de trace stylistique du présentocentrisme, sans porter toutefois son didactisme constitutif.

Cela dit, le présentocentrisme, souvent utilisé par les pionniers de la SF tels que H. G. Wells, Jules Verne ou Isaac Asimov, commence à être mis de côté dès les années 1960 par de nouveaux écrivains de SF comme Philip. K. Dick, et plus tard Bruce Sterling et William Gibson. Nous pouvons reprocher à cette stratégie les « allusions fréquentes des nombreux récits à l'«archaïsme» des réacteurs nucléaires, de la télévision bidimensionnelle, [...]. [Elles représentent un] mince vernis lexical qui tente d'accréditer le monde anticipé mais qui dissimule mal son effort pour y parvenir ; l'énonciation, encore une fois, rattrape (et mine) la fiction¹⁸. » Saint-Gelais synthétise ici l'effet provoqué lorsqu'on écrit sur un monde anticipé inconnu ou bien sur un monde qui n'existe pas, comme c'est le cas pour la matrice ; nous l'avons vu un peu plus tôt, il y a une contradiction entre la vraisemblance et la stratégie didactique du présentocentrisme et cela incline Gibson à ne plus opter que pour des traces limitées de présentocentrisme, laissant vite les lecteur.ice.s se débrouiller seul.es avec les référents. En effet, il développe plutôt une distance cognitive qui concerne la place qu'occupe la machine au sein du capitalisme et plus particulièrement de l'arrivée des réseaux informatiques. Nous ne parlons plus d'un ailleurs comme la lune ou bien de la constellation du Centaure, nous parlons d'une altérité qui est partout autour

¹⁷ Pensons à l'application *books* d'Apple où l'interface nous montrait une bibliothèque dont les tranches de livres illustrées représentaient les fichiers stockés dans notre ordinateur afin de faire comprendre aux consommateur.ice.s qu'en cliquant sur ces tranches iels pouvaient récupérer leurs « livres ». Alors que nous savons qu'un texte en format PDF n'a rien avoir avec un livre physique en format papier.

¹⁸ Richard Saint-Gelais, *L'empire du pseudo*, op. cit., p. 156.

de nous et nulle part à la fois, l'incompréhension de lois virtuelles font que nous ne pouvons traiter le lieu de la même manière que la planète Mustafar dans *Le Revanche des Sith* ou le Rouen de *Madame Bovary*. Cette démarche artistique, consistant à chercher une façon différente de raconter les mondes nouveaux, coïncide avec l'arrivée du cyberpunk et sa caractéristique d'anticiper des futurs proches de nous.

Ainsi, le roman décrit un monde *autre* que le nôtre, mais d'une distance qui reste limitée, appréhendable. C'est là, peut-être, où se situe le problème. L'élaboration d'un tel espace était un projet littéraire ambitieux qui reflétait les changements de la SF de l'époque, changements qui ne sont pas sans nous rappeler la distance cognitive de Suvin puisqu'ils témoignent des avancées, si nous pouvons nous permettre ce terme, d'une époque. Nous ne sommes plus dans les soubresauts du néolibéralisme, le capitalisme sauvage est bien en marche : les lieux, les gens et les esprits ne sont que différents réseaux dans lesquels les corporations peuvent circuler afin d'assurer leur hégémonie par la propagande. Le monde est régi par un capitalisme oppressant au point où notre protagoniste dédaigne sa condition de mortel et vit dans un gigantesque étalage publicitaire par l'exposition et l'importance des produits de marques :

Au loft, son interface, une Ono-Sendai Cyberespace 7, l'attendait. Lorsqu'ils l'avaient quitté, l'endroit était jonché de film plastique froissé et de polystyrène, formes abstraites et blanches emballant les modules d'où s'étaient détachées des centaines de minuscules particules. L'Ono-Sendai ; l'ordinateur le plus cher de Hosaka, qui ne serait disponible à la vente que l'année prochaine ; un écran Sony ; une dizaine de disquettes de protection destinées aux entreprises ; une cafetière Braun. (N : 76-77)

Avec l'Ono-Sendai Cyberespace 7 (modèle d'ordinateur dernier cri dans la diégèse), l'écran Sony et la cafetière Braun, tout n'est que marchandise y compris l'espace dans lequel les personnages vivent. Même le corps est réduit au stade d'objet. Rappelons d'ailleurs que l'employeur de Case est un corps humain manipulé par une intelligence artificielle tentant de s'affranchir de la mégacorporation Tessier-Ashpool. Bref, que ce soit par le thème de l'intelligence artificielle qui

se retourne contre ses créateurs industriels, de l'environnement montrant la puissance du capital ou bien de la nature ayant cédé sa place aux matériaux artificiels et aux objets de marque nous rappelant les différentes stratégies marketing du monde publicitaire, *Neuromancien* est un roman qui met en scène le capitalisme tardif postmoderne. Par conséquent, le récit, à l'image de sa matrice, est bien trop complexe pour n'être résumé que par une stratégie narrative didactique telle que le présent-centrisme. Avec l'arrivée du cyberpunk, la narration doit changer de stratégie pour raconter les nouvelles histoires qui ne se déroulent plus dans les altérités classiques à l'instar des romans de Verne ou d'Asimov.

2.2 Pseudo-réalisme

Considérant cette transformation de la société en un monde ultracapitaliste, l'espace devient très technologique en promouvant la circulation dans la réalité virtuelle. Ces changements sont tellement complexes qu'il serait inenvisageable de les comparer sans cesse à des référents connus. Ainsi, le pseudo-réalisme consiste en un bagage de connaissances qui est propre à la diégèse, une encyclopédie fictive qui nous permettrait de mieux comprendre l'époque, les enjeux et les lieux de la narration. Toutefois, et c'est là où cela devient intéressant, le pseudo-réalisme tel que développé dans la science-fiction n'explique rien aux lecteur.ice.s. Cela nous ramène toujours à la difficulté de lire et de déchiffrer les descriptions du roman. *Neuromancien* ne guide pas du tout son lectorat dans son interprétation au fil de la lecture ce qui rend l'exercice beaucoup plus ardu ; une telle stratégie nécessite une prouesse d'écriture du côté de l'auteur et active une économie de lecture du côté des lecteur.ice.s. Autrement dit, l'information inconnue (un mot, une région, une condition, une technologie, etc.) n'est pas explicitée d'une quelconque façon au lectorat qui doit faire l'effort de lire le roman et de constituer un sens à l'aide des indices qu'offre la fiction pour

mieux construire cette encyclopédie fictive. Nous assistons donc, dans l'écriture science-fictionnelle, à un changement majeur dans la narration parce qu' :

[a]lors que le didactisme impliquait une posture énonciative intenable, déchirée entre la fiction à accréditer et la réalité, jamais complètement oubliée, du lecteur, il s'agit cette fois de maintenir une position énonciative résolument ancrée dans le cadre imaginaire : le texte, plutôt que d'exposer et d'expliquer les particularités du monde fictif, les suppose déjà connues, aussi bien du narrateur que de ses narrataires¹⁹.

En comparaison, le réalisme ou le naturalisme du XIX^e siècle décrivait des réalités que le lectorat de l'époque connaissait et que celui d'aujourd'hui (ou de 1984) pouvait facilement se figurer grâce à la bibliothèque ou bien aux informations disponibles sur Internet ; ainsi, on peut s'informer pour comprendre ce qu'est un fiacre, une pension bourgeoise, un bonapartiste, etc. Or, ce n'est pas le cas des lecteur.ice.s de *Neuromancien*. Il y a certes eu, dans les dernières années, l'apparition de plusieurs blogues et la parution d'études sur l'œuvre de Gibson offrant un vaste éventail d'explications de ces termes ou réalités propres à la fiction, mais comment faisait le lectorat de 1984 ? Il semblerait bien que *Neuromancien* soit un roman pour un lectorat motivé désirant se mettre au défi. Sans constituer d'encyclopédie pour les lecteur.ice.s, le roman fonctionne d'une manière mystérieuse puisqu'il rencontre tout de même son public et par là fonde « son genre », en révolutionnant les possibles de la SF.

Philip K. Dick, que nous pourrions considérer comme un précurseur du cyberpunk, a été l'un des premiers auteurs à recourir à la stratégie du pseudo-réalisme²⁰ qui illustre des altérités sans fournir aucune explication. Il revenait aux lecteur.ice.s de se figurer les espaces en question et, surtout, de bien les lire. Dick décrivait des espaces arides sans expliquer leur origine, ou bien des réalités qui nous sont bien étrangères et encore plus pour les lecteur.ice.s des années 1960 ; pensons notamment au roman *Les androïdes rêvent-ils de moutons électriques ?* dans lequel les

¹⁹ Richard Saint-Gelais, *op. cit.*, p. 166.

²⁰ *Ibid.*, p. 169.

animaux ont complètement disparu de la surface du globe. Bien sûr, Dick était un contemporain du Rapport Meadows²¹, mais il a publié son œuvre bien avant *Les limites à la croissance*. S'il existait peut-être une inquiétude face à l'avenir de la biodiversité terrestre, elle n'était toutefois pas généralisée, médiatisée et discutée comme elle l'est aujourd'hui. Cette même inquiétude se retrouve dans d'autres romans comme *Le Dieu venu du Centaure* où il décrit un environnement hostile à la vie humaine : « [...] la chaleur avait déjà dépassé les bornes de l'endurance humaine. Les rues piétonnières s'étaient brusquement vidées, tout le monde était allé se mettre à l'abri. Il était 8 h 30, [...] Il se leva, puis alla récupérer son casque colonial et son unité réfrigérante obligatoire [...]; chaque usager des transports était légalement tenu d'en porter une jusqu'à la tombée de la nuit²². » Dans les deux cas, la planète est hostile à la vie, les humains colonisent l'espace dans l'urgence, car bientôt l'existence sur Terre ne sera plus possible. Dick peint des mondes où l'être humain détruit la vie, son environnement, et ne sait plus discerner ce qui est vivant de ce qui ne l'est pas. Les deux romans de Dick dont il est question sont d'abord des romans d'anticipation ; la question du présent est donc intrinsèquement liée à la forme d'écriture :

[L]'anticipation livre un monde, ou une version du monde, qui résulterait soit de l'introduction d'une « nouveauté étrange » [...] soit de l'exacerbation d'une tendance déjà observable : course aux armements nucléaires, surpopulation, effet de serre, etc. Par contre, appréhendée sur le plan du discours, l'anticipation est une construction sertie dans un contexte d'énonciation auquel le lecteur peut toujours l'indexer²³.

La nouveauté étrange dans *Le Dieu venu du Centaure* s'inscrit davantage dans ce que Saint-Gelais appelait l'exacerbation de la tendance observable que sur « l'étrange » sémiotique. Le langage dans le cas de Dick reste intelligible ; il traite d'un casque colonial et d'une unité réfrigérante, les lecteur.ice.s comprennent que l'humanité colonise l'espace et que la combinaison protège les

²¹ *The Limits of Growth (Les limites à la croissance)*, connu sous le nom de *Rapport Meadows* en référence à ses principaux auteur.ice.s les écologues Donella Meadows et Dennis Meadows, est un rapport paru en 1972. C'est l'un des premiers textes à montrer qu'il y avait un lien direct entre le système économique de la croissance infinie et les catastrophes écologiques que subit notre planète.

²² Philip K. Dick, *Le Dieu venu du centaure*, Paris, Éditions J'ai lu, coll. « Science-fiction », 2015. p. 27.

²³ Richard Saint-Gelais, *L'empire du pseudo : modernités de la science-fiction, op. cit.*, p. 30

personnes de températures extrêmes, d'autant plus que la loi oblige les usagers à la porter jusqu'à la tombée de la nuit. Nous ne rencontrons pas toujours la même intelligibilité dans *Neuromancien*. On le constate lorsque le narrateur introduit le groupe terroriste des Panthères Modernes : « Les Panthères Modernes, dit-il au Hosaka en retirant les trodes. Un résumé de cinq minutes. [...] Le terrorisme tel que nous le concevons est, par nature, lié aux médias. Les Panthères Modernes diffèrent des autres terroristes précisément parce qu'ils ont conscience de cela, ils savent parfaitement à quel point les médias différencient les actions terroristes de leurs objectifs... » (N : 95- 97) Dans tout le roman, le groupe est nommé et la bande de Case travaille avec eux, mais c'est encore aux lecteur.ice.s de remplir les trous que laisse la lecture, c'est-à-dire de définir qui sont les Panthères Modernes – s'il y a peut-être un effet de rémanence des Black Panthers, cela ne sera jamais confirmé lors de la lecture. Ce qui est cohérent dans le récit puisqu'il s'agit d'une organisation criminelle désirant demeurer dans l'anonymat, mais il reste que, sur le plan du discours, une information est donnée sans être explicitée jusqu'à la dernière page. Dans ce texte, l'innovation ne réside pas tant dans les thèmes abordés que dans la manière dont l'information est transmise aux lecteur.ice.s à travers le texte. L'anticipation, bien que souvent associée à la SF, peut relever du roman postapocalyptique ou de bien d'autres genres sans anticiper sur les avancées technologiques intrinsèques au genre qui nous intéresse. Celle de Dick relève également de ce registre, mais l'encyclopédie fictive est plus facile à anticiper : nous colonisons Mars parce que la Terre est inhabitable ; plus tard, nous apprenons qu'il y fait trop chaud au point où sortir au soleil sans la combinaison réfrigérante est illégal. Les trous de l'encyclopédie du *Dieu venu du centaure* sont bien plus faciles à remplir même s'ils ne sont jamais explicités puisqu'il y a un rapport de causalité expliquant le caractère anticipatif du roman. Nous avons évoqué cette problématique dans la partie du premier chapitre « La progression et la compréhension : l'encyclopédie fautive », nous

parlions alors du célèbre Tally Isham et du système Lado-Acheson. Si nous revenons sur cette question, c'est justement pour montrer le défi qui émane de l'usage du pseudo-réalisme chez Gibson. En effet, contrairement au pseudo-réalisme de Dick, *Neuromancien* ne raconte pas une histoire qui utilise des lois connues des lecteur.ice.s (comme la tolérance humaine à certaines températures), mais plutôt des lois provenant d'un univers totalement étranger (la matrice). Comment alors le lectorat peut-il indexer certains éléments du discours s'ils ne sont jamais explicités dans le pseudo-réalisme ? Saint-Gelais présente notamment le cas du « simstim », probable contraction de *simulated stimulation* qui permettrait à celui qui les branche sur lui-même dans la fiction (notez qu'on ne nous explique guère comment ça fonctionne ni quelle forme a l'objet) de ressentir les émotions d'une autre personne connectée au simstim. Les simstims sont présentés pour la première fois par le personnage du Finlandais qui joue le rôle de technicien accompagnant les hackers lorsqu'ils sont branchés dans la matrice. Ce dernier saisit une enveloppe de laquelle il sort un bloc en polycarbonate. Lorsque Case lui demande ce que c'est, le Finlandais répond qu'« [e]n gros, c'est un interrupteur pour basculer. En le branchant sur ta Sendai [une console avec laquelle on connecte son esprit à la matrice], il permet d'accéder à des simstims en direct ou enregistrées sans avoir à se débrancher de la matrice. » (N : 88) Le récit se poursuit en parlant du simstim, sans jamais l'expliquer clairement, sans jamais mettre en scène une utilisation didactique quelconque qui pourrait éclairer les lecteur.ice.s sur le fonctionnement concret de la technologie. L'effet est déroutant. L'autre particularité qui laisse le lectorat perplexe, c'est que la fiction renchérit sur d'autres éléments de l'encyclopédie fictive inconnue alors que nous sommes toujours en train de créer une signification de l'élément précédent et « l'absence ostensible d'explications, combinée à une densité particulièrement forte de termes informatiques, existants ou imaginaires (“meat toy”, “trodes”, “plastic tiara”, “deck”, “cyberspace”, “matrix”, “input”), ne

permet de concevoir qu'un halo sémantique²⁴. » Le narrateur, en usant du pseudo-réalisme, contrôle l'accès à l'information en lien avec la diégèse et immerge les lecteur.ice.s eux et elles-mêmes dans l'altérité de l'univers. Ce halo sémantique est présent tout au long du roman, il crée une sensation d'exotisme fictif, culturel et technologique, mais également un manque de continuité et un sentiment d'incohérence.

Cela peut sembler évident, la SF est le genre par excellence de l'altérité, car c'est par cette dernière que l'écrivain.e de SF passe un pacte de lecture. Pacte de lecture qui, d'un point de vue pseudo-réaliste, dit implicitement à son lectorat que c'est lui qui doit créer un sens à partir des éléments fictionnels qui lui sont présentés. Par exemple : voici un monde dans lequel les humain.e.s cohabitent avec des extraterrestres ; les lecteur.ice.s peuvent s'attendre donc à une multitude de choses telles que : un gouvernement promulguant des lois en rapport avec cette cohabitation, des tensions culturelles, des voyages interstellaires, etc. De ce pacte, les lecteur.ice.s ont des attentes et, comme la principale essence du roman est l'intrigue science-fictionnelle, l'écrivain.e a une forte emprise sur son lectorat, il ou elle peut l'amener où il ou elle le désire et ainsi opposer la réalité à celle du roman afin d'en tirer des conclusions dans la fiction, mais aussi, dans un deuxième temps, dans la réalité des lecteur.ice.s. Cela dit, nous ne définissons pas la SF que par son altérité puisque « [...] si les textes de science-fiction promeuvent une altérité (plus ou moins radicale selon les cas), la lecture science-fictionnelle, pour sa part, ne fait jamais tout à fait l'économie du réel — ou plutôt de l'encyclopédie qui s'y rapporte — ne serait-ce que pour mesurer à quel point la fiction s'en démarque²⁵. » Il y va du principe de légitimation, et en ce sens ce qu'écrit

²⁴ Richard Saint-Gelais, *L'empire du pseudo : modernités de la science-fiction*, op. cit., p. 176.

²⁵ Richard Saint-Gelais, « Le réel attrapé par l'imaginaire : Philip Dick et la science-fictionnalisation de la réalité », *Études littéraires*, vol. 30, n° 1 (1997), p. 82.

Pierre Bourdieu sur le roman flaubertien s'appliquerait aisément à tous les genres narratifs qui soient, y compris la SF :

Dans la réalité comme dans les romans, [...] les auteurs de romans [...], sont peut-être ceux qui prennent la fiction au sérieux non, comme on dit, pour fuir le réel, et chercher une évasion dans des mondes imaginaires, mais parce qu' [...] ils ne parviennent pas à prendre la réalité au sérieux ; parce qu'ils ne peuvent s'approprier le présent tel qu'il se présente, le présent dans sa présence insistante, et par là, terrifiante²⁶.

Le réel duquel Gibson s'inspire pour nous illustrer sa matrice est celui de l'arrivée de la technologie informatique et cybernétique. Par là, sa SF ne présente pas que l'exotisme par l'imaginaire, elle crée l'exotisme à partir d'une possibilité qu'anticipe le lectorat de *Neuromancien* : l'évasion de l'esprit dans un monde d'informations laissant le corps derrière. Cette évasion permettrait de vivre sa vie dans un monde de simulations où les sens sont désorientés parce que les neurotransmetteurs sont engagés par des signaux virtuels, des signaux qui existent sans être physiquement présents. Ce réel, que le roman illustre, peut facilement nous rappeler le monde virtuel des réseaux sociaux d'aujourd'hui où les gens se réfugient et ne comptent pas les heures, où une information peut avoir des impacts significatifs sur le monde matériel dans lequel nous vivons. Pensons notamment à la cyberintimidation ou encore à la désinformation que nous retrouvons sur les plateformes du GAFAM. Le présent terrifiant que Gibson peinait à saisir s'est actualisé sous une autre forme, mais est devenu réalité. Ainsi, ce monde technologique offrait des possibilités qui semblaient incroyables aux yeux de l'auteur et il l'a présenté par l'écriture de son roman afin de mieux saisir ce présent terrifiant. Si la science-fiction ne se contente pas de produire de l'altérité par son dialogue nécessaire avec la réalité, cela s'explique également par son rapport tout aussi nécessaire au « même », un même que la SF se garde toutefois de reproduire, car « [l]a reproduction du même est une négation de l'énergétique imaginaire et relève d'une esthétique spéculaire de la duplication,

²⁶ Pierre Bourdieu, « Flaubert analyste de Flaubert. Une lecture de *L'Éducation sentimentale* », *Les règles de l'art. Genèse et structure du champ littéraire*, Paris, Seuil, 1992. p. 71.

alors que la SF est nucléairement par distanciation, non pas seulement au sens simple de procédé rhétorique, mais de finalité générique²⁷ ». Autrement dit, l'imaginaire science-fictionnel permet de prendre un recul sur les risques et possibilités qu'offrent les progrès scientifiques de notre époque. L'usage du pseudo-réalisme de Gibson, en décrivant un monde qui change à une vitesse si étouffante que ce changement échappe au contrôle de la société, coïncide avec ce présent terrifiant que les auteur.ice.s peinent à saisir au point où ils éprouvent le besoin de l'illustrer dans leurs romans de science-fiction.

*

Devant ces deux concepts qu'a bien définis Saint-Gelais, nous pouvons évoquer un exemple synthétique. À la fin de ce chapitre, nous rencontrons une illustration de présentocentrisme et de pseudo-réalisme simultanés lorsque le narrateur de *Neuromancien*, à l'occasion de la première rencontre entre Case et Armitage (alors son futur employeur), explique le contexte d'apparition des hackers et de la matrice. Il raconte une sorte de Guerre froide ayant si bien dégénérée qu'en émana la culture cybernétique du roman :

Point Hurlant, Case. Tu as déjà entendu ce nom.
– Genre une mission, c'est ça ? Pour tenter de griller le nœud russe avec des programmes virus. Ouais, j'en ai entendu parler. Et personne n'en a réchappé. [...]
– C'est faux. Une unité spéciale est rentrée à Helsinki, Case. [...] T'es un cow-boy de l'interface. Les prototypes des programmes dont tu te sers pour t'introduire dans des banques industrielles ont été développés pour Point Hurlant. Pour l'assaut sur les nœuds informatique de Kirensk. Le module de base était composé d'un micro-léger Nightwing, d'un pilote, d'une interface de matrice et d'un hacker. Nous utilisons un virus appelé Mole. La série Mole était la première génération de véritables programmes d'intrusion.
(N : 48 - 49)

Nous retrouvons dans ce passage aussi bien le présentocentrisme que le pseudo-réalisme, selon ce sur quoi nous nous concentrons. D'abord, la Guerre froide inscrit la diégèse en continuité du

²⁷ Richard Saint-Gelais, « Le réel attrapé par l'imaginaire : Philip Dick et la science-fictionnalisation de la réalité », *art. cit.*, p. 81.

présent de la parution du roman. Par conséquent, cet élément fait partie de l'encyclopédie auquel le lectorat a accès. Par contre, pour ce qui est de l'histoire de Point Hurlant, il s'agit clairement de pseudo-réalisme puisque les lecteur.ice.s ne possèdent pas l'encyclopédie que les personnages de la fiction maîtrisent et ne s'en feront pas expliquer le contexte : où, comment, pourquoi ? Quels sont ces appareils (« les programmes virus », « nœuds informatiques de Kirensk », « micro-léger Nightwing ») ? Quelle était la mission Point Hurlant ? Si nous nous mettons à la place du lectorat de 1984, considérant le manque d'accès à ces informations lors de la publication, cela devait être difficile de se figurer toutes ces notions. Aujourd'hui, en raison de l'impact qu'a eu *Neuromancien* en SF et de l'accès à Internet qui a explosé dans les dernières décennies, l'intertextualité (articles, blogues, critiques, etc.) permet de pallier le manque d'informations après la lecture. C'est là où nous reconnaissons la stratégie du pseudo-réalisme puisqu'« [...] on s'aperçoit que ce réalisme n'est en fait qu'un pseudo-réalisme non parce que les textes de science-fiction font référence à des entités fictives [...], mais bien parce que le traitement "réaliste" y affecte des *encyclopédies* imaginaires, et non un cadre de référence dont le lecteur disposerait avant d'aborder le texte et indépendamment de celui-ci²⁸. » Ainsi, les lecteur.ice.s de *Neuromancien* lisent sur un univers inconnu, ne reçoivent que des fragments de l'encyclopédie fictive et ne possèdent aucune référence à propos de la fiction. La lecture s'en trouve affectée. Le lectorat, par l'acte de lecture, doit construire lui-même le sens de la fiction. Ce phénomène n'est évidemment pas nouveau. Toutefois, le pseudo-réalisme, en tant que stratégie narrative intrinsèque à l'altérité science-fictionnelle, va au-delà du simple *show, don't tell*²⁹, puisque le récit se déroule dans un espace autre, le

²⁸ Richard Saint-Gelais, *L'empire du pseudo : modernités de la science-fiction*, op. cit., p. 168.

²⁹ La règle du *show, don't tell* consiste en une technique d'écriture qui raconte une histoire par les actions des personnages plutôt que par une exposition du narrateur de l'élément inconnu. Ainsi, cet élément est découvert par le lectorat lors de la lecture du texte et semble, une fois la lecture achevée, faire partie d'un tout cohérent qui explique la diégèse sans expliciter les intentions des auteur.ice.s derrière leurs choix narratifs.

cyberespace. Décortiquer la matrice amène un effort de lecture qui est amplifié par l'utilisation du pseudo-réalisme parce que les lecteur.ice.s doivent constituer leur propre encyclopédie fictive à travers les indices que le narrateur leur fournit.

Ainsi, nous avons montré que le cyberespace de *Neuromancien* témoignait d'un changement de paradigme de la science-fiction parce que l'ailleurs que le récit peignait était une altérité cybernétique. Toutefois, le roman se distingue par sa vision pessimiste du futur que William Gibson voit défiler sous ses yeux. Ce futur est celui de l'empiètement des lieux cybernétiques sur ceux matériels, là où Case se perd dans les méandres de la matrice. C'est peut-être également là où l'auteur s'égaré à son tour avec une narration qui se veut immersive, mais qui semble décousue ; si la distance qu'il tente de décrire n'est pas si claire, c'est peut-être parce que Gibson fait partie de celles et ceux qui assistent à un changement majeur dans les rapports qu'a la société humaine face aux espaces à l'ère de la technologie de l'information.

En présentant ce nouvel espace, l'auteur montre justement cette transformation des lieux à l'intérieur même de son roman en passant d'une narration présentocentriste à une pseudo-réaliste. La première stratégie narrative, didactique, présente des mises en scène éducatives qui seraient destinées aux personnages du récit, mais qui sont davantage adressées au lectorat découvrant le roman, cachant ainsi une maladresse de la SF – la résolution du paradoxe consistant à expliquer l'étrangeté de l'univers nouveau sans briser le rythme de l'histoire, d'immerger tout en explicitant, n'est pas simple à atteindre. Toutefois, plus l'histoire avance, plus Gibson opte pour un pseudo-réalisme qui laisse au lectorat des lacunes encyclopédiques pour saisir la diégèse et son univers. Cette seconde stratégie permet de créer un effet d'immersion et de maintenir un flou dans la cartographie romanesque. Néanmoins, pour que cette stratégie fonctionne, il faut que le lectorat soit prêt à fournir les efforts nécessaires.

Cette quête d'appropriation du présent par le récit et des connaissances encyclopédiques fictives nous interpelle lorsque nous considérons la tâche d'écriture de Gibson. Si *Neuromancien* est la forme suprême de la postmodernité et du capitalisme tardif, il est également – nous l'avons vu avec le roman flaubertien – la représentation d'un présent que Gibson peinait à saisir et donc à décrire. Comme le note Tony Myers à ce propos :

The concept of cyberspace is valuable as a narrative strategy because it is able to represent « unthinkable complexity, » to gain a cognitive purchase upon the welter of data. It is a response to what Fredric Jameson has called “the incapacity of our minds, at least at present, to map the great global multinational and decentered communicational network in which we find ourselves caught as individual subjects³⁰”.

Cette incapacité de notre esprit à nous figurer toute l'ampleur de l'espace du réseau informatique fera l'objet du chapitre suivant. Nous allons aborder la question de la postmodernité et des transformations qu'elle a exercées sur la fiction dans le roman de Gibson et comment ces transformations ont changé le rapport à l'espace des personnages.

³⁰ Tony Myers, « The Postmodern Imaginary in William Gibson's *Neuromancer* », *MFS Modern Fiction Studies*, vol. 47, n° 4, (hiver 2001), p. 887.

Chapitre 3

La cybercité : le reflet de la postmodernité, le paradoxe du *non-lieu* et leurs enjeux de lecture.

Nous pourrions envisager le cyberpunk en tant qu'adaptation science-fictionnelle du réalisme de la fin du XIX^e siècle, dans la mesure où cette pratique d'écriture s'intéresse aux enjeux de classes sociales et aux conséquences sociales du capitalisme sauvage. Ce capitalisme, bien que jamais désigné explicitement par le narrateur de Gibson, est une entité nommée de plusieurs façons : le Sprawl, BAMA, Tessier-Ashpool, Chiba, Nightcity, etc. Ces derniers éléments incarnent toute l'ambition de sociétés capitalistes désirant s'étaler tout en préservant leurs propres écosystèmes économiques, des cités repliées sur elles-mêmes nous rappelant ainsi des pseudos huis clos puisque toutes ces entités font partie d'un réseau auquel tout le monde peut avoir accès, mais seul.e.s celles et ceux qui sont au sommet de ces pyramides de conglomerats capitalistes ont accès au pouvoir de ces environnements. Ces entités sont à la fois des organisations, des lieux et des empires qui sont simultanément ouverts et repliés sur eux-mêmes. Ces corporations et espaces changent le paysage dans la fiction cyberpunk à la manière de la révolution industrielle pour le XIX^e siècle : ce sont deux résultats des progrès au niveau de la production et de la gestion économique qui ont un effet indéniable sur la vie des personnes de la classe laborieuse. Cette comparaison entre réalisme et cyberpunk, on la retrouve comme coulant de source chez Christophe Den Tandt, qui souligne :

As cyberpunk maps the landscape of the near future, it perpetuates the tradition impelling realist/naturalist artists to provide a totalizing chart of new stages of social and industrial development. According to an admittedly schematic narrative of contemporary culture, each surge of realism/naturalism—in mid-nineteenth-century Europe, the late nineteenth-century U.S., the 1930s, and indeed the 1980s—matches a moment when the need was felt to assess social reconfigurations that had rendered the field of urban-industrialism illegible. Mid-nineteenth-century English authors, reacting to the Industrial Revolution, borrowed an evocative label from essayist

Thomas Carlyle in order to designate this literary-didactic venture: the « Condition-of-England » novel (Kettle 165). Similarly, cyberpunk provides a late twentieth-century condition-of-technocapitalism survey: it expresses the response of early 1980s observers to the social impact of the electronic media and the digital revolution¹.

À l'instar du réalisme/naturalisme, le cyberpunk tente de dresser le portrait d'un monde qui – suite à des changements majeurs comme la révolution industrielle au XIX^e siècle ou à la cybernétique dans la deuxième moitié du XX^e siècle – change trop rapidement et donc devient illisible. Nous comprenons donc que la cité ou plutôt les cités/espaces de l'univers de Gibson mettent en scène des marginaux, des classes pauvres assujetties à leur environnement tentant de le manipuler afin d'améliorer leur sort économique, physique et spirituel. Dans le premier chapitre, le narrateur nous présente le personnage de Ratz, le barman du Chatsubo, en insistant sur sa condition cyborg et surtout sur le fait que toutes les pièces de son corps proviennent de différents endroits ou de divers manufacturiers, un peu à la manière d'une voiture qui se fait réparer avec les pièces disponibles à la casse : « Ratz bossait derrière le comptoir et sa prothèse de bras se contractait avec monotonie pour remplir des verres de Kirin sous pression. En voyant Case, il sourit et dévoila une dentition mêlant acier d'Europe de l'Est et carie marron. » (N : 9) Le barman, comme la plupart de ses clients, porte sur son corps des implants mécaniques et cybernétiques, signes visibles de leur condition posthumaine. C'est dans ce type d'environnement — fait de chair modifiée et de technologies intégrées — que Case évolue au début du roman. Ces lieux marqués par la condition cyborg populaire, brute et marginale, tranchent nettement avec l'opulence des grandes corporations, incarnées notamment par Armitage et la famille Tessier-Ashpool. Ces derniers sont aux contrôles des espaces dans le roman et possèdent toutes les richesses, tandis que le reste de la population peine à survivre. Ces environnements exploités et manipulés par le capitalisme

¹ Christophe Den Tandt, « Cyberpunk as Naturalist Science Fiction », *Studies in American Naturalism*, vol. 8, n° 1 (été 2013), p. 95.

transforment les rapports de production et les rapports économiques. À l’instar des travailleur.euse.s dans les romans réalistes et naturalistes, les protagonistes du cyberpunk subissent les effets des rapports de domination sociale, qui influencent profondément leur vie. Leurs liens aux espaces — désormais fragmentés, technologiques, postmodernes — les contraignent à renoncer partiellement à leur humanité pour survivre dans un monde remodelé au seul bénéfice des riches. Ce lien froid, avec l’espace nous le voyons déjà dès l’incipit : « Le ciel au-dessus du port avait la couleur d’une télévision allumée sur une chaîne défunte. » (N : 9) Cette célèbre phrase pose les assises du roman, elle insiste sur la disparition de la nature en la comparant à la statique : une mosaïque de pixels noirs, blancs et gris qui clignotent de façon aléatoire. Cette métaphore — figure de style parfaite pour décrire des tableaux, des forêts et tout ce qui peut émouvoir notre humanité — juxtapose l’environnement de la nature et l’électronique en réduisant l’espace à un amas de pixels.

Cette disparition de la nature dans la diégèse suppose un décalage entre le monde du roman et celui de ses lecteur.ice.s. Tel que mentionné au premier chapitre, il n’est pas facile à saisir, car la distance n’est pas nette lors de la lecture ; la distance reflète la dissociation de l’humain en regard d’un environnement naturel et tangible et cette transformation est en cours dans les années 1980. Le but de ce chapitre sera donc de mettre en lumière ces différents écarts en passant par le postmodernisme, le colonialisme et l’hétérotopie. Ces concepts nous permettront de mieux comprendre l’apparition du nouvel espace diégétique virtuel. Nous remarquerons, en inscrivant l’écriture de Gibson dans chacun de ces concepts, que sa démarche témoigne d’une difficulté à présenter un espace qui est simultanément près et éloigné du lectorat, ce qui est au cœur de notre réflexion. Nous verrons comment ces concepts sont représentés à travers l’espace romanesque et comment ils façonnent une esthétique et des thèmes cyberpunks.

3.1 La postmodernité et la disparition de l'histoire

Lorsque nous étudions la postmodernité, nous constatons que l'histoire est marquée par une scission récente, brisant le sentiment de linéarité qui précédait. Selon Perry Anderson, auteur des *Origines de la postmodernité*, cinq déplacements² (Le 1^{er} histoire des modes productions, le 2^e effets de la transformation de la société sur la personne, le 3^e la transformation de l'art, le 4^e les enjeux sociaux et le 5^e, dans la continuité du 4^e, la disparition des frontières géographiques par l'interconnexion massive des sociétés) nous conduisent à cette scission. Ils découlent d'une réflexion de Fredric Jameson sur les aspirations du réalisme et du modernisme. Ce manque de linéarité de l'histoire ainsi que certains des déplacements d'Anderson nous permettront de mieux comprendre plusieurs choix dans le déroulement du récit de *Neuromancien* et d'analyser les enjeux philosophiques derrière les idées qui, jusqu'ici dans ce mémoire, ont été associées aux changements d'une SF classique à une SF cyberpunk.

Neuromancien est traversé par les tensions de l'histoire. Ainsi, le livre – à l'instar du Nouveau Roman face à la tradition réaliste ou encore du théâtre de l'absurde face au théâtre classique – est en réaction à la SF classique sans pour autant renier complètement sa tradition d'écriture. Le roman n'est pas que le résultat d'une suite logique de la tradition littéraire science-fictionnelle. Nous pouvons constater au début du siècle dernier que le réalisme en littérature tel que célébré par la critique marxiste, Georg Lukács en tête, commençait à s'essouffler, tandis que le modernisme de Brecht ne pouvait s'avérer une réponse définitive et universelle expliquant les changements de fond et de forme en littérature. L'auteur.ice réaliste/naturaliste est souvent dépeint.e « en ethnographe, [qui] exploite ses compétences médicales (Céline), son expérience de la nature, des

² Nous préciserons chacun d'entre eux à la page 73.

milieus humains, des aventures politiques (Zola, Proust, Giono, Malraux)³ ». *A contrario*, du côté du théâtre de Brecht, on observe une volonté consciente de créer une distanciation, notamment par l'usage d'un narrateur qui s'adresse directement au public. Ce faisant, plutôt que d'exciter les passions des spectateur.rice.s par la catharsis, Brecht incitait le public à se positionner face aux enjeux politiques et sociaux modernes par « l'esthétique de la distanciation [...] [qui] vise précisément à réconcilier avec le théâtre l'agilité dialectique, à ouvrir la scène aux dimensions d'un monde moderne ambitieux de dépasser la tragédie⁴. » Jameson insistait sur l'idée que le réalisme et le modernisme constituaient des figurations incompatibles et dépassées pour percevoir l'histoire et l'art dans la postmodernité. En effet, suite aux atrocités des deux grandes guerres, l'art s'est mis à se fragmenter et à copier les styles de formes et mouvements artistiques divers. Nous assistons donc au basculement d'un modernisme à un postmodernisme par la fragmentation des disciplines techniques et artistiques. Cette division proviendrait, comme le précise Anderson, de la remise en question du modernisme et du réalisme comme formes littéraires significatives pour la première moitié du XX^e siècle :

Jameson lançait un défi calculé à cette logique, retournant ses termes contre elle-même : « Dans de telles circonstances, il convient de se demander si l'ultime métamorphose du modernisme, la subversion dialectique finale des conventions désormais automatisées d'une esthétique de la révolution perpétuelle, ne serait pas tout bonnement... le réalisme ! » Puisque les techniques d'*étrangisation* propres au modernisme avaient dégénéré en conventions standardisées de consommation culturelle, c'était « l'habitude de la fragmentation » qui devait à son tour être étrangisée dans un art redevenu totalisant⁵.

Ainsi, le lien entre le cyberpunk et le réalisme vu au chapitre précédent peut également se lier au postmodernisme, puisque ce dernier constitue l'évolution du réalisme ; un réalisme qui se

³ Gerald M. Ackerman et Henri Mitterand. « RÉALISME (art et littérature) », *Encyclopædia Universalis*, (avril 2008) [en ligne], consulté le 26 juillet 2025, URL : <https://www-universalis-edu-com.biblioproxy.uqtr.ca/encyclopedie/realisme-art-et-litterature>

⁴ Philippe Ivernel, « BRECHT BERTOLT (1898-1956) », *Encyclopædia Universalis*, (avril 2001) [en ligne], consulté le 20 juillet 2025, URL : <https://www-universalis-edu-com.biblioproxy.uqtr.ca/encyclopedie/bertolt-brecht>.

⁵ Perry Anderson. *op. cit.*, p. 71.

caractériserait par le retour de l'ostranénie de Schklovsky et la distanciation cognitive de Suvin. Nous verrons que *Neuromancien*, par son caractère postmoderne tant dans le style d'écriture que dans ce qu'il raconte, est forcément un héritier de la littérature moderne sous diverses formes, mais que, comme il montre une scission entre la vision moderne et postmoderne de l'histoire et qu'il présente un bon cas de figure des déplacements exposés par Anderson, il s'inscrit bel et bien dans le postmodernisme. De plus, nous croyons que ce postmodernisme serait plutôt une ostranénie créée par la fragmentation des formes artistiques.

3.2 Les déplacements d'Anderson dans *Neuromancien*

Afin de bien saisir l'esprit des remarques de Perry Anderson sur le postmodernisme, nous allons présenter chacun des déplacements qu'il attache à la transition depuis le modernisme.

Le premier déplacement nous conduisant à la postmodernité consistait à souligner l'ancrage du postmodernisme dans les changements économiques découlant du capitalisme, ce qui n'est pas anodin lorsque nous considérons que *Neuromancien* est un roman qui prend place dans un monde où le capitalisme est à son paroxysme. Dans ce chapitre, nous traiterons de ces changements et de la façon dont ils sont mis en scène dans le roman.

Le deuxième déplacement qu'évoque Anderson insiste sur les effets du premier déplacement sur la subjectivité du sujet, sur son expérience de vie (la disparition de la nature avec l'interconnexion du monde à l'ère du World Wide Web, notamment). Cette remarque est pertinente pour nous, puisque nous suivons, dans le roman de Gibson, les aventures d'un hacker qui préfère « vivre » dans le cyberspace plutôt que d'évoluer dans le monde matériel, pourtant nécessaire à la vie sur Terre.

Le troisième déplacement montre comment cette postmodernité a transformé notre vision de l'art au sens large (comment les esthétiques ont évolué en raison de l'influence de la publicité

et la pratique du pastiche, par exemple). Si *Neuromancien* était un film, le premier élément que la critique et le public relèveraient ce serait tous les placements de produits (Braun, Sony, Mitsubishi, etc.) et comment Gibson a transformé ses étalages publicitaires en une esthétique collant parfaitement avec la vision science-fictionnelle cyberpunk.

Enfin, le quatrième déplacement pointe les effets sociaux et politiques pernicieux en montrant comment les classes supérieures tirent leur épingle du jeu dans le nouvel ordre mondial capitaliste interconnecté⁶ ; Anderson insiste alors sur la dominance des classes aisées et sur leur rôle dans la diffusion de la culture (tant la « petite » que la « grande »).

Le postmodernisme de *Neuromancien* est une réaction marquée par les manifestations du quatrième déplacement, dans la mesure où il est explicite dans la diégèse. À son propos, Anderson montrait que :

Le capitalisme tardif restait une société de classes, mais toutes les classes s'étaient transformées. Les cadres supérieurs, nouvelle couche enrichie par la rapide croissance du tertiaire et des secteurs spéculatifs dans les sociétés capitalistes avancées, constituaient le vecteur immédiat de la culture postmoderne. Sur cette fragile couche de jeunes cadres dynamiques pesaient les structures massives des multinationales – vastes servomécanismes de production et de pouvoir, dont les opérations quadrillent l'économie mondiale, et déterminent la manière dont celle-ci est perçue dans l'imaginaire collectif. [...] À l'échelle mondiale – qui constitue l'arène décisive de l'époque postmoderne –, aucune structure de classe stable, comparable à celle du capitalisme émergent, ne s'est encore cristallisée. Ceux qui dominent possèdent la cohésion que confèrent les privilèges, ceux qui sont au bas de l'échelle sociale manquent d'unité et de solidarité⁷.

Puisque le cyberpunk s'intéresse aux enjeux de classes et que le quatrième déplacement du postmodernisme traite de la fragilisation des classes basses et de la domination des multinationales sur les nouvelles structures qui régissent l'espace mondial, il est clair que nous voyons à travers le roman de Gibson la distance cognitive reflétant ce présent difficile à saisir. Dans *Neuromancien*,

⁶ Le cinquième déplacement s'intéresse principalement aux enjeux géopolitiques du postmodernisme. Bien que cette considération soit pertinente lorsque vient le temps d'expliquer les manifestations de la postmodernité dans nos sociétés, cet aspect n'est pas suffisamment sollicité dans *Neuromancien* étant donné que le roman se concentre principalement sur les lieux cybernétiques.

⁷ Perry Anderson, *op. cit.*, p. 88-89.

la marginalité s'incarne dans les différences ethniques et sexuelles, certes, mais elle est principalement concentrée entre les communautés se mouvant dans l'espace cybernétique. Dans la diégèse, tous n'ont pas accès à la matrice, puisque la première condition pour y accéder est que le personnage s'inscrive dans la posthumanité. Nous le comprenons bien dans l'analyse de Christophe Den Tandt lorsqu'il reconnaît que :

On first inspection, the cybercity fulfills a fantasy that haunts the classic naturalist representation of the urban world—the possibility to depict an environment where social exchanges unfold on a single plane of existence. [...] Likewise, the fictional sociology of cyberpunk takes for granted that information itself constitutes the unifying principle of all economic and social exchanges. Still, neither in classic naturalism nor in postmodernist sf does this monist concept of the urban economy prove sustainable⁸.

En effet, la cité cyberpunk, tout comme l'environnement naturaliste que mentionne le critique, résiste, elle ne peut être manipulée par les auteurs et les protagonistes, car elle est trop complexe et elle agit comme une entité ayant ses propres desseins, sa propre volonté, son propre écosystème. L'espace narratif de *Neuromancien* englobant tous les lieux du récit est une bête cybernétique remplie de contradictions et de promesses. Ainsi, l'auteur ne peut la décrire sans la comparer à une cité, ce qui lui apporte un support matériel auquel les lecteur.ice.s peuvent se rattacher en se figurant l'espace ; nous l'avons également vu au chapitre précédent en abordant le pseudo-réalisme lors du passage où Case circulait dans la matrice et apercevait l'Autorité Nucléaire de la Côte Est et les cubes verts de la Mitsubishi Bank of America. L'espace était décrit par des formes géométriques et par un échiquier ce qui lui conférait une matérialité préhensible plus facile à imaginer qu'un monde de données. Bref, dans les deux cas, la nature intangible du cyberespace représente un obstacle narratif auquel le roman doit pallier en effectuant un parallèle avec des objets (les cubes) et des idées (la cité), ce qui aide le lectorat à parcourir le texte étrange en effectuant le moins d'inférences possibles sur ce qu'est concrètement la matrice. Christophe Dent

⁸ Christophe Den Tandt, *art. cit.*, p. 100 -101.

Tandt explique que, dans l'espace respectif des deux genres, le cyberpunk et le naturalisme, deux enjeux se réunissent : « Two axes of uncertainty structure this unstable mapping game: the texts explore whether the cybercommunity is a closed or open field; simultaneously, they investigate whether it offers a utopian or dystopian environment⁹. » Cette alternance entre l'ouverture et la fermeture du monde cybernétique est le thème principal de *Neuromancien*, les personnages rejettent le caractère contraignant de la chair, mais également celui des lieux physiques, puisqu'en théorie la matrice se suffit à elle-même. De fait, ils y vivent sans la matérialité, sans le corps qui restreint. Ils peuvent décupler les sensations de leurs neurotransmetteurs, être partout et nulle part à la fois, parler aux vivants comme aux morts, etc. Néanmoins, ces possibilités demeurent factices, créent une dépendance chez les cow-boys qui passent le plus clair de leur temps dans le cyberspace. Cela s'incarne parfaitement avec la condition immortelle de la famille Tessier-Ashpool. Ce clan prétend pouvoir défier les limites de la chair que procure la matrice, mais elle ne fait que copier à l'infini des consciences en les édulcorant au fur et à mesure que le temps passe. Cela nous rappelle davantage la condition des morts-vivants que des dieux. Par conséquent, l'existence des hackers chevauche bien entre l'utopie des limites affranchies par l'espace virtuel et une dystopie, puisqu'elle efface graduellement la vie de ses utilisateurs en leur présentant des copies de copies. Ainsi, la quête de sensations par la matrice de Case est une histoire d'inconfort, d'une malédiction où le sujet est coincé entre deux mondes. Voilà ce que nous permet d'envisager le quatrième déplacement d'Anderson : la nouvelle organisation de l'ordre capitaliste mondial accentue et généralise, pour ainsi dire, le contrôle de classes privilégiées sur les classes laborieuses ou marginales ; la liberté offerte par le grand capital et les possibilités grandioses que permettent l'ordre technologique du capitalisme tardif permet, à terme, d'asservir les sujets aux machines et

⁹ *Ibid.*

de les coincer définitivement dans un système qui ne peut exister sans l'espoir des asservis d'améliorer leur sort dans la matrice. La perte de repères du postmodernisme, qu'elle soit temporelle, matérielle ou idéologique, explique la vulnérabilité des personnages comme Case qui se précipitent tête baissée dans ce monde inconnu pour se détruire à petit feu.

Cette domination des corporations sur les personnages du roman a une origine historique. En fait, elle provient de la méconnaissance des personnages de *Neuromancien* de leur environnement puisque les lieux sont appropriés par des organisations ultrapuissantes et omnipotentes. La déconnexion entraîne certains, dont Case, à se réfugier là où l'espace semble leur appartenir puisqu'il est intelligible, connu et modelable. Ainsi, en raison de la focalisation passant par les yeux du protagoniste, les lecteur.ice.s sont amené.e.s à croire que le noyau de l'action ne peut se situer que dans la matrice. Daniel Dinello insiste également sur cette idée en montrant que nous pouvons nous sentir encore plus vivants dans la réalité virtuelle que dans le monde matériel : « The rejection of the body and the addiction to cyberspace also reflect the corruption of natural sensory perception and real experience in this post-human world. As cyberspace provides a powerful alternative to the environment, the technology of "simstim" – simulated stimulation – provides an alternative to living life, to feeling anything authentic¹⁰. » Ce rejet de la chair résulte d'une méconnaissance de notre inscription dans le monde, plus particulièrement de notre dépendance à la nature.

De ce fait, il y aurait une coupure, un « avant » et un « après » : l'avant correspondrait au monde moderne où nous étions pris avec le corps que la nature nous a donné, mais où les gens connaissaient leurs origines et où la société semblait croire en un projet commun (une sorte de providence divine historique) et l'après serait le monde rempli de simulacres de Case, de Molly et

¹⁰ Daniel Dinello, *Technophobia!: Science Fiction Visions of Posthuman technology*, Austin, University of Texas Press, 2005, p. 160.

de l'intelligence artificielle dénommée Neuromancien. L'humain ne peut plus être ni vivre comme autrefois, il doit s'adapter à son nouvel environnement ultra-technologique où la frontière entre l'humain et la machine est complètement brouillée. Rappelons-le, le monde du roman est, par ostranénie, un reflet du nôtre. Il témoigne d'une angoisse face à cette perte de repères, de directions axiologiques. En parallèle, dans notre monde à nous, qui était déjà un peu celui de Gibson au moment de rédiger son roman, la technologie prend de plus en plus de place et amène plusieurs contemporain.e.s à se questionner sur le rôle qu'elle occupera dans nos vies, et surtout sur les différentes possibilités qu'elle propose au genre humain. Est-ce que l'humanité saura faire bon usage des toutes ces avancées ou est-ce que ces dernières ne supplanteront pas l'homo sapiens ? La distance cognitive des lecteur.ice.s de *Neuromancien* propose un laboratoire de possibles où l'humain semble décider de son plein gré à renoncer à sa part d'humanité. Il n'est donc pas surprenant de constater en lisant Jameson que « [l]e postmodernisme, la conscience postmoderne, pourrait bien alors n'être rien d'autre qu'une théorisation de sa propre condition de possibilité, ce qui se résume, au fond, à une simple énumération de changements de modifications [...] [...] [Le] postmoderne aspire, pour sa part, aux ruptures, [...] "au moment où tout a changé", comme le dit Gibson¹¹. » Dans cet esprit d'énumération des possibilités, *Neuromancien* incarne la disparition de l'histoire de l'art en empruntant plusieurs caractéristiques issues de mouvements littéraires variés dans son écriture et en intégrant des œuvres d'autres formes d'art dans la diégèse.

Ceci dit, ces éléments narratifs sont disparates et ne s'emboîtent pas toujours bien avec les autres, ce qui contribue à l'idée d'une dissonance diégétique. Cela inscrit le roman dans la démarche postmoderne de créer du nouveau en employant la méthode du « copier/coller » afin d'amener les idées modernes ailleurs. En effet, Anderson présente les réflexions de Hans Belting

¹¹ Fredric Jameson, *Le postmodernisme : ou la logique culturelle du capitalisme tardif*, Paris, Beaux-arts de Paris éditions, 2011, p. 15.

qui affirmait que, sans prétendre à une conscientisation des artistes classiques ou à une logique linéaire entourant le monde des arts, les historiens présentaient les différentes époques selon un cadre bien précis : par exemple, la peinture de la Renaissance employait une technique avec de la peinture à l'huile, on peignait la majeure partie du temps sur des toiles, on illustrait des scènes bibliques ou de la mythologie grecque ou romaine (pensons à *La naissance de Vénus* de Botticelli), les proportions et les perspectives s'approchaient davantage de la réalité, etc. Cependant, avec les avant-gardistes, nous assistons à une déconstruction des formes artistiques notamment en peinture ; il est précisé dans l'ouvrage d'Anderson que nous pouvons remonter les balbutiements de la postmodernité à l'époque de ces peintres. Constatant la disparition des formes dites classiques cédant leur place à un mélange des genres et des techniques, Belting considérait qu'il était impossible de tracer une histoire de l'art, puisqu'elle :

était désormais finie. [...] Auparavant, l'art était perçu comme une image de la réalité, à laquelle l'histoire de l'art fournissait un cadre. Mais à l'époque contemporaine, l'art s'était émancipé de ce cadre. Les définitions traditionnelles ne pouvaient plus le circonscrire, les pratiques et les formes nouvelles ayant proliféré comme autant de rivales stylistiques de ce qui restait des *beaux-arts*. Non seulement les médias étaient utilisés comme matériaux, mais l'électronique ou la mode produisaient à leur tour des formes nouvelles. [...] En conséquence, notre époque est marquée non par la clôture, mais au contraire par une ouverture bienvenue et sans précédent¹².

Cette perte de repères se manifeste également dans la méconnaissance de l'histoire. L'espace change, devient méconnaissable, puisqu'il efface toute trace de l'ancien monde ou du moins se construit par-dessus, ne laissant deviner l'ancien qu'en un palimpseste difficile à lire. L'acceptation docile de cette incompatibilité de la chair à l'espace cybernétique provient de la domination des classes hautes qui contrôle l'information et l'histoire. Par conséquent, les personnages ne se battent plus pour la réappropriation de ces espaces matériels parce qu'ils ne s'y

¹² Perry Anderson, *op. cit.*, p. 137-138.

reconnaissent plus. Nous pouvons le constater lorsque le narrateur de *Neuromancien* décrit les bureaux de Julius Deane à la fin du premier chapitre :

Une partie de ses bureaux situés dans un entrepôt derrière Ninsei, paraissait avoir été décorée, des années plus tôt, avec un assemblage aléatoire de meubles européens, comme si Deane avait un jour envisagé de s'y installer. Des bibliothèques néo-aztèques prenaient la poussière contre un mur de la pièce où Case attendait. Deux lampes de style Disney étaient bizarrement perchées sur une table basse en acier rouge et digne de Kandinsky. Une horloge à la Dalí était accrochée sur la cloison entre les étagères, le cadran déformé pendant vers le sol de béton. Ses aiguilles en hologrammes se modifiaient pour correspondre aux circonvolutions de cadran en tournant, mais sans jamais donner la bonne heure. (N : 24 -25)

Case, le protagoniste par lequel est focalisée cette description, se retrouve étranger à sa propre réalité lorsqu'il est confronté aux vestiges du passé, vestiges qu'on associe volontiers au vieux personnage nostalgique et à ses dépenses extravagantes. Nous constatons une désorientation historique dans le rapport qu'entretiennent les personnages aux éléments du décor qui constituent l'espace puisqu'ils voient les objets, les bâtiments, les vestiges d'un passé culturel sans en connaître les origines : sur une ligne du temps, ces personnages ne peuvent situer eux-mêmes ce qui appartient au passé. L'horloge de Dalí, objet caractéristique de l'histoire moderne du début du XX^e siècle, nous montre, certes, l'obsession de Deane pour les antiquités¹³, mais la transformation de l'objet est particulièrement pertinente d'un point de vue science-fictionnel et postmoderne. Les aiguilles holographiques, respectant l'esthétique cyberpunk, indiquent l'heure en se pliant à la forme atypique de l'objet. L'objet est devenu, en quelque sorte, un cyborg ; du moins, une hybridation entre l'ancien et le nouveau monde. L'accessoire apparaît ainsi postmoderne. Ce passage est révélateur parce qu'il synthétise l'idée du deuxième déplacement postmoderne d'Anderson qui s'intéresse à la transformation des perceptions des sujets comme leur désorientation historique ou temporelle (pensons à l'horloge pour Case) dans l'espace, ce qui est une caractéristique majeure de la postmodernité :

¹³ Du moins, ces objets sont considérés comme tels dans la diégèse.

Le deuxième déplacement s'intéresse aux effets de cette transformation sur l'expérience du sujet. Dans la *nouvelle subjectivité* qui émerge, on assiste à *une perte de toute perception active de l'histoire, que ce soit sous forme d'espoir ou de mémoire* au bénéfice d'une part croissante accordée à l'espace dans l'imaginaire. En effet *l'unification électronique de la planète, imposant comme spectacle quotidien la simultanéité des événements à travers le monde* consacre cette domination de *l'espace sur le temps*¹⁴.

Case, le sujet regardant l'horloge de Dalí, est victime de la transformation du monde moderne en un monde postmoderne. Il est témoin des vestiges du passé sans en connaître les origines géographiques, historiques, culturelles, etc. Son expérience des vestiges du passé en est altérée parce qu'avec son étourdissement provenant d'une méconnaissance de l'espace vient la perte d'espoirs et d'aspirations collectives. Si nous ne nous préoccupons pas de nos origines, à quoi pouvons-nous être attachés, que défendons-nous ?

Dans un même ordre d'idées, un autre exemple qui appuie cette théorie est celui du passage de Molly dans la Villa Straylight – lorsqu'elle s'infiltré dans la bibliothèque de la famille Tessier-Ashpool (propriétaires de la villa) – qui passe devant *Le grand verre* de Duchamp : « Case avait aperçu, à travers les yeux indifférents de Molly, une plaque de verre brisée, un objet ayant pour titre – le regard de Molly s'était tourné automatiquement vers la plaque de cuivre – “La mariée mise à nue par ses célibataires, même.” Elle avait tendu le bras et l'avait touché, ses ongles artificiels cliquetant contre le sandwich de lexan qui protégeait le verre cassé. » (N : 325) Les deux personnages découvrent une trace du passé, dont la provenance demeure un mystère ; aucun des deux ne sait comment l'aborder. Il est tout de même curieux que le narrateur souligne cette information aux lecteur.ice.s et que la focalisation montre une déconnexion de la part de Case et de Molly face à l'œuvre de Duchamp. Comme le raconte William Gibson en entrevue à propos de ce passage, « When Molly goes through the Tessier-Ashpool's library she sees that they own Duchamp's *Large Glass*. Now that reference to Duchamp doesn't make sense in terms of some

¹⁴ Norbert Bandier, « Perry Anderson, *Les Origines de la postmodernité* », *Sociologie de l'Art*, vol. 18, n° 3 (2011), p. 121.

deeper symbolic level [...] But putting it there seemed just right – here are these very rich people on this space station with this great piece of art gathering dust¹⁵ ». *Le Grand Verre* témoigne d'un monde détruit symboliquement parce qu'il est caché de tous et est tenu de manière ostensible dans une demeure privée pour montrer la fortune de la corporation et famille Tessier-Ashpool. L'œuvre, qui était destinée à celles et ceux qui voulaient bien la voir, fut dérobée au grand public pour occuper un espace n'appartenant qu'aux personnages très puissants du roman, ce qui fait que l'objet a disparu de la mémoire collective. Puis, l'œuvre du Duchamp renaît dans le monde du roman qui est complètement reconstruit à partir des cendres du précédent, un monde cyberpunk : une station spatiale avec un drone de la marque Braun espionnant les deux protagonistes dans une bibliothèque d'un manoir appartenant à une corporation reflétant les valeurs du capitalisme sauvage.

Par conséquent, en utilisant l'exemple de la transformation de l'horloge de Dalí qui s'est pliée à l'époque de la diégèse et de la méconnaissance historique et culturelle des personnages, nous pouvons affirmer qu'il y a une déconnexion des sujets dans leur rapport au temps, à l'histoire. Comme le précise Anderson, dans la postmodernité, « [l]e passé lourd de sens – soit comme accumulation de traditions répressives, soit comme réservoir de rêves déçus – ainsi que l'espoir exacerbé placé dans le futur [...] avaient désormais disparu. [...] À l'ère du satellite et de la fibre optique, c'est l'espace qui commande cet imaginaire comme jamais auparavant¹⁶. » Nous sommes donc témoins d'un déséquilibre où l'espace prime sur le temps ; cet espace, marqué par l'unification numérique de la planète, déconstruit l'appartenance géographique à laquelle les personnages pouvaient se rattacher auparavant et offre ensuite un amalgame de perceptions

¹⁵ Larry McCaffery et William Gibson, « An Interview with William Gibson », *Mississippi Review*, University of Southern Mississippi, vol. 16, n^{os} 2/3 (1988), p. 229.

¹⁶ Perry Anderson, *op. cit.*, p. 81.

superficielles qui brouillent leur rapport à la réalité immédiate. Ce n'est pas sans rappeler l'idée du pot-pourri, du collage, à partir de laquelle les œuvres postmodernes se construisent. Toutefois, ce florilège d'images et de perceptions, comme le précise l'historien, subvertit nos sens et crée un effet schizophrénique : « la simulation à demi consciente d'une intensité [...] dissimule d'autant mieux une apathie intérieure [...] [...] De là procède un nouveau trait : l'absence de profondeur ; le sujet n'est plus maintenu dans des paramètres stables, des registres émotionnels hiérarchisés et dénués d'équivoque. [...] Ce flux bégayant et déréglé, exclut tout investissement et toute historicité¹⁷. » Ainsi, le protagoniste postmoderne, tout comme le touriste visitant le Sacré-Cœur sans savoir en quoi il est lié à l'objet, devient un étranger de son propre environnement qu'il fréquente au quotidien.

Ce caractère étranger se reflète également dans l'absence de rapport aux espaces naturels des personnages. Dans le premier déplacement vers la postmodernité proposé par Jameson, Anderson explique que le postmodernisme est plus qu'un mouvement artistique et culturel : c'est un changement clair dans l'économie mondiale ; les modes de production changent, les entreprises se délocalisent, les objets électroniques, voire cybernétiques, foisonnent, les conglomérats centralisent leurs pouvoirs et leurs communications à travers un réseau électronique complexe qui ne connaît aucune frontière. Anderson remarque à ce propos : « [D]ans un univers ainsi débarrassé de toute nature, la culture s'était fatalement étendue jusqu'à coïncider totalement avec l'économie, non seulement comme fondement symptomatique de certaines des plus grandes industries au monde [...] mais de manière plus profonde, avec la transformation simultanée de chaque objet matériel et de chaque service immatériel à la fois en signe manipulable et en marchandise¹⁸. » Cette déconnexion de la nature dans l'espace n'est pas un détail anodin dans le roman de Gibson,

¹⁷ *Ibid.*, p. 81-82.

¹⁸ *Ibid.*, p. 79-80.

elle nous aura permis de mieux montrer la discontinuité entre le monde des lecteur.ice.s et celui du roman afin de mieux en comprendre la description de l'espace. Comme nous l'avons précisé auparavant, Case ne vit que pour être dans la matrice et méprise sa chair parce que selon lui il n'est acteur que lorsqu'il entre en contact avec l'espace virtuel. Les principaux enjeux se déroulent dans le cyberespace. Cette considération nous permettra d'abord de transitionner sur la question de l'usage d'un vocabulaire colonialiste qui sert à juxtaposer l'espace connu du lectorat (matériel) à l'espace inconnu (virtuel). Enfin, plus loin dans le présent chapitre, le passage du concret au virtuel fera écho à la question de l'espace en marge du monde naturel, c'est dire que nous aborderons la notion d'hétérotopie.

3.3 Un espace construit de toutes pièces

Cet environnement dépourvu de nature et de toute trace de matérialité connue présente une description de la matrice sans référents tangibles ou réels, ce qui nous rappelle que dans la condition postmoderne, comme l'écrit Baudrillard :

l'abstraction n'est plus celle de la carte, du double, du miroir ou du concept. La simulation n'est plus celle d'un territoire, d'un être référentiel, d'une substance. Elle est la génération par les modèles d'un réel sans origine ni réalité : hyperréel. Le territoire ne précède plus la carte, ni ne le lui survit. C'est désormais la carte qui précède le territoire – *précession des simulacres* –, c'est elle qui engendre le territoire et, s'il fallait reprendre la fable, c'est aujourd'hui le territoire dont les lambeaux pourrissent lentement sur l'étendue de la carte. C'est le réel, et non la carte, dont des vestiges subsistent çà et là, dans les déserts qui ne sont plus ceux de l'Empire, mais le nôtre. *Le désert du réel lui-même*¹⁹.

Pour cartographier à rebours, Gibson a puisé plusieurs images tirées de différents folklores, notamment celui d'un Japon imaginaire. Le fait que l'histoire se déroule d'abord à Chiba n'est pas un hasard : à travers son regard américain, l'auteur observe l'évolution technologique de la fin du XX^e siècle, alors dominée par un Japon perçu comme le chef de file, en avance sur l'Occident. Ce

¹⁹ Jean Baudrillard, *op. cit.*, p. 10.

décalage technoculturel produit une impression d’envahissement symbolique, que le roman renforce par un lexique saturé de stéréotypes japonais : samouraï, shuriken, Sony, yakuza, Mitsubishi, yen, etc. Ce champ lexical, combiné à la structure narrative — qui part du Japon pour revenir vers les États-Unis via la matrice — accentue un sentiment partagé dans les années 1980 : celui d’un Occident dépassé par la vitesse à laquelle la technologie transforme la société. *Neuromancien*, s’inscrivant dans le mouvement postmoderne, se cartographie d’abord à travers ces stéréotypes et réappropriations culturelles nippones. Les lecteur.ice.s s’orientent alors dans un espace virtuel fondé sur un autre désert du réel : un monde redouté avant même d’être connu, celui de la matrice, de l’intelligence artificielle et d’environnements physiques qui évoquent davantage des catalogues de produits électroniques en plastique que de réels espaces que nous pouvons occuper. De ce point de vue, la matrice nous rappelle un concept développé par Timothy Yu : la techno-orientalisation²⁰. Yu désigne par là la juxtaposition systématique de deux espaces (le matériel et le virtuel) permettant aux lecteur.ice.s de *Neuromancien* de mieux figurer le deuxième à partir du premier. L’un des exemples que Yu donne est celui de Chiba, ou plus précisément de la Cité Nocturne, apposée à la matrice. La ville de Chiba fonctionnerait comme un ersatz du cyberspace qui « still retains some traces of history, race, and nation [...] while cyberspace itself is a purely postmodern space, entirely dehumanized, with all evidence of human labor and culture and all national boundaries erased. Before cyberspace appears in the book, Chiba is constantly being compared to it, serving as a gateway for our understanding.²¹ » Si nous avons pointé l’idée que le roman met en scène une désorientation historique de la part des protagonistes face aux lieux diégétiques, Chiba pallie cette désorientation en offrant un point de comparaison – qui donne

²⁰ Nous traduisons.

²¹ Timothy Yu, « Oriental Cities, Postmodern Futures: “Naked Lunch,” “Blade Runner,” and “Neuromancer” », *MELUS*, vol. 33, n° 4 (hiver 2008), p. 62.

l'impression de se repérer avec Chiba par rapport aux États-Unis et avec les étrangers par rapport aux Japonais – avec lequel il sera possible de juxtaposer l'espace matériel et le cybernétique. Nous le voyons bien lorsque le narrateur montre le vagabondage de Case dans Chiba et ses environs :

Il dormait désormais dans les capsules les moins chères, près du port sous les lampadaires quartz-halogènes qui éclairaient les quais toute la nuit comme d'immenses scènes de théâtre; l'éclat du ciel télévisuel y masquait les lumières de Tokyo et même les gigantesques logos holographiques de la Fuji Electric Company. La baie de Tokyo n'était qu'une étendue noire où les mouettes tournaient au-dessus des plaques flottantes de mousses blanches. Par-delà le port se trouvait la ville, dômes d'usines dominés par les vastes cubes des arcologies d'entreprises. (N : 14 - 15)

Dans les mondes matériels et virtuels, tout est filtré à travers le prisme des corporations et de l'esthétique japonaise rappelant ainsi l'accroissement du réseau économique communément qualifié de mondialisation ; ces filtres corporatifs et pseudo nippons témoignent des changements au niveau de l'ordre mondial au milieu du XX^e siècle qui jouent sur l'imaginaire et la perception des personnages dans un premier temps, mais, dans un deuxième temps, sur ceux des lecteur.ice.s. La distance cognitive que procure la lecture permet justement de refléter tout en déformant la réalité qu'illustre la fiction.

La représentation de ces espaces saturés de symboles japonais, entre fascination et standardisation, souligne l'abstraction de la matrice et le caractère très concret de la cité cyberpunk. Cette ambivalence spatiale, à la fois esthétique et idéologique, appelle un cadre théorique plus précis. C'est dans cette perspective que la notion de techno-orientalisation, telle que formulée par Timothy Yu dans *Oriental Cities, Postmodern Futures*, nous montre l'intérêt d'utiliser la culture japonaise. Elle aborde la désorientation culturelle des personnages de la fiction en réinscrivant le nouveau monde pseudo-réaliste de *Neuromancien* dans un imaginaire nord-américain. En effet, la techno-orientalisation permet de montrer que :

Neuromancer maps out the oriental myth of postmodern origins even more clearly than *Blade Runner* does, figuring in its narrative structure what the film figures spatially. The book's first four sections map a progress from East to West, beginning in Japan (Chiba City) and moving to America (the Sprawl) and Europe/Middle East (Istanbul), then to the orbital spaces of Freeside and Straylight. The final section, "Departure and Arrival," stages

a return to origins, initially to Japan, but finally to America. This progression suggests the way the geography of the oriental city gives way to and anticipates the deterritorialized movements of cyberspace, but it also acknowledges how the book reterritorializes and regrounds white subjectivity through the white American protagonist, Case²².

Encore une fois, dans cet itinéraire, différents espaces sont juxtaposés: tout d'abord Chiba, représentant l'Orient, et l'Étendue, représentant l'Occident ; ensuite Freeside, une ville en orbite, animée par ses commerces et ses cultes ; et enfin Straylight, une villa repliée sur elle-même, renfermant des vestiges architecturaux et artistiques des siècles précédents. Le trajet justifie l'usage de ce vocabulaire, il est donc plus « légitime » de l'utiliser afin de décrire plus facilement l'écart entre le monde des lecteur.ice.s et celui de la diégèse. Il procure une fausse impression de distance par rapport aux Occidentaux, ce qui facilite le sentiment de distance cognitive nécessaire à tout bon roman de SF.

Yu poursuit en reconnaissant un problème du roman que nous pouvons retrouver dans plusieurs autres œuvres – s'inscrivant de près ou de loin dans le mouvement cyberpunk –, à savoir : les romans cyberpunks proposent une représentation stéréotypée des cultures orientales. Le critique s'appuie alors sur les théories de Lisa Nakamura et de Wendy Hui Kyong Chun. La première théorie de Nakamura, soit la théorie du « techno-orientalisme²³ », se définit par « a “high-tech version of racial stereotyping” in which Asian imagery is “used to establish the distinctive look and feel of a cyberpunk future”, evident in the clichéd Japanese signifiers present throughout *Neuromancer*²⁴ ». Afin de rebondir sur ce signifiant nippon dans l'écriture du roman, reconsidérons le passage où Case dort dans les capsules près du port : le Japon est illustré comme un empire commercial (Les zaibatsu²⁵) dont les hologrammes publicitaires dominent le ciel ; de même, des

²² *Ibid.*, p. 60-61.

²³ Nous traduisons.

²⁴ *Ibid.*, p. 60.

²⁵ Yugi Sato, « ZAIBATSU », *Encyclopædia Universalis*, (janvier 1999) [en ligne], consulté le 10 août 2025, <https://www-universalis-edu-com.biblioproxy.uqtr.ca/encyclopedie/zaibatsu/>. : « Clan financier (littéralement : « clique financière ») dont l'existence historique est particulière au Japon. [...] le zaibatsu se compose d'activités

conglomérats de bâtiments bétonnés et froids envahissent le territoire. Cette description de lieux physiques est intéressante pour la compréhension de l'esthétique cyberpunk, mais force est de constater qu'elle découle d'une vision remplie de clichés du monde oriental qui, à l'époque, est considéré comme une menace économique latente. Ces clichés couvrent difficilement des préjugés moraux et culturels. Yu rappelle même que Gibson, ayant grandement participé à la formation de cette esthétique²⁶, ne s'est pas rendu au Japon avant la fin des années 1980, soit après la rédaction de *Neuromancien*. Nous retrouvons donc l'idée d'une sorte de colonialisme culturel par la réappropriation employée par le narrateur de Gibson. La désorientation des espaces qu'amènent l'arrivée d'Internet, des jeux d'arcades et l'ubiquité du cyberspace pousse Gibson à emprunter un vocabulaire, une nomenclature nipponne pour présenter une altérité inconnue des lecteur.ice.s.

Dans la deuxième théorie évoquée par Yu, celle de Wendy Hui Kyong Chun, « l'orientalisme high-tech²⁷ », la vision ultra technologique de l'Orient est centrale : « “ through the promise of readable difference, and through a conflation of information networks with an exotic urban landscape²⁸” ». Cette manière d'utiliser les stéréotypes de l'Orient dans la description des espaces procure un sentiment d'altérité duquel convergerait l'information (rappelons que le cyberspace n'est qu'un lieu d'information après tout) à un seul et même endroit. Les réseaux, qu'ils soient dans le monde matériel ou dans le monde virtuel, se rencontreraient tous d'une manière plus « homogène » grâce à l'utilisation de cette vision ultra technologique orientale. Nous le comprenons bien lorsque le narrateur explique la vision du monde de Case : « le pouvoir était

économiques très diverses n'ayant pas de rapports organiques entre elles, les activités dominantes se situant dans les domaines de la banque et des transports. »

²⁶ Elle est encore très présente aujourd'hui. Nous pouvons penser, bien sûr, aux sinogrammes que nous retrouvons partout sur les écrans de la série *Matrice*, mais la techno-orientalisation est présente encore dans d'autres récits cyberpunk tels que la série de romans *Carbone modifié* de Richard Morgan ou bien le fameux jeu vidéo des studios CD Projekt *Cyberpunk 2077*.

²⁷ Nous traduisons.

²⁸ Timothy Yu, *art. cit.*, p. 60.

réservé aux entreprises. Les zaibatsus, les multinationales qui avaient modifié le cours de l'histoire humaine, avaient transcendé les anciennes barrières. Considérés comme des organismes, ils avaient atteint une sorte d'immortalité. » (N : 318) Nos vies sont régies par des jeux de pouvoir. Pour le protagoniste, ce sont les zaibatsus qui possèdent ce pouvoir. Ces entreprises, dont le réseau n'est accessible qu'aux membres du Clan, dominent le paysage économique sous toutes ses formes et contrôlent par la même occasion tous les consommateurs qui fréquentent ce réseau. Le mot japonais zaibatsu utilise l'imaginaire de l'orientalisme high-tech et englobe l'idée générale que les corporations dans cette nouvelle ère postmoderne sont, tout comme Dieu, omnipotentes à l'instar de l'esprit de ruche de l'IA Wintermute. Un peu plus loin, la technologie de l'intelligence artificielle fusionne avec l'idée japonaise de grandes corporations au milieu fermé : « Wintermute et le nid. Vision phobique des guêpes en pleine éclosion, mitrailleuse biologique en accéléré. Les zaibatsus ne ressemblaient-ils pas davantage à ça, ou à ce yakuza, des ruches de mémoire cybernétique, d'immenses organismes à l'ADN codé dans le silicium ? » (N : 318 -319) Cette dernière citation témoigne de l'usage de l'orientalisme high-tech sert à présenter une délimitation entre les corporations (les zaibatsus et le yakuza) et la grande technologie (la simulation de Wintermute du nid et des guêpes se transformant en projectiles). Le langage nippon permet d'illustrer l'idée complexe d'une compagnie à l'instar des zaibatsus (la société Tessier-Ashpool) qui exercent une domination interopérable sur le nouveau monde technologique du cyberspace. Non seulement l'orientalisme high-tech présente un monde technologique et exotique pour introduire de nouveaux concepts — comme la matrice de Gibson, outil de domination des corporations à l'époque postmoderne —, mais il décrit également la fusion de la technologie (Wintermute, la simulation, la mitrailleuse, l'ADN codé dans le silicium) avec le vivant (Case, le nid, le biologique, l'esprit humain). Par conséquent, nous pouvons conclure que l'orientalisme

high-tech, grâce au vocabulaire nippon, est la parfaite démonstration des applications de la cybernétique dans le roman. Le vocabulaire rend l'espace lisible parce qu'il procure une sémiotique pour l'aspect cybernétique de l'espace qui est associé au champ lexical asiatique qui permet une double distinction : l'Occident face l'Orient et la modernité (associée davantage aux mots usuels du bâtiment [café, immeuble, béton, arcologies, etc.]) face à la postmodernité (arcade, Chiba, le logiciel d'attaque Kuang [N : 284], Zaibatsu, etc.). C'est l'effet direct du vocabulaire sur la lecture de l'espace diégétique.

Pourtant, Yu prétend que cette réappropriation des éléments orientaux est plus complexe qu'il n'y paraît. En fait, il ne s'agirait pas tant d'une utilisation de ces éléments orientalisant pour définir la différence entre le monde américain d'où provient le protagoniste et le monde exotique et fictif japonais, que d'une volonté d'inscrire l'Occident dans le cyberspace :

While Nakamura sees techno-orientalist elements as « foils » against which the white subject can define himself, I suggest that these elements continue to haunt the narrative and the protagonist, though in a more muted fashion than in *Blade Runner*. And while Chun is certainly correct to observe that high-tech orientalism enables the disembodiment characteristic of cyberspace, the ultimate drive of the narrative is to re-embodiment the white American subject, seeking less to conquer orientalized cyberspace than to reestablish boundaries between the virtual and the real²⁹.

Ce faisant, ce techno-orientalisme pourrait être perçu comme une autre stratégie d'écriture servant à palier au pseudo-réalisme de Gibson qui ne semble pas toujours intelligible. La manière dont Gibson emploie la stratégie narrative maintient la distance intellectuelle sans offrir suffisamment d'indices lecturaux créant ainsi des inférences autosuffisantes. Le techno-orientalisme présente donc un monde fictif qui, tout comme pour Case, nous est étranger. Ces couches de vocabulaires orientaux renforcent l'idée d'une frontière entre le monde réel et cybernétique par le langage et participent donc à la présentation fragmentée et trouée de l'espace chez Gibson.

²⁹ Timothy Yu, *art. cit.*, p. 60.

3.4. L'hétérotopie et les autres espaces : juxtaposition, reflet, dédoublement

En considérant la perte de repères généralisée dans les différentes manières de décrire dans le roman, que ce soit dans une démonstration de la désorientation historique ou bien dans la juxtaposition de l'Occident à l'Orient, *Neuromancien* témoigne d'une inadaptation entre, d'une part, le sujet du roman (Case) et, d'autre part, son époque et son environnement (la diégèse). Cela se remarque surtout par le fait que la majorité des séquences narratives expliquent l'univers d'un point de vue pseudo-réaliste laissant ainsi les lecteur.ice.s aussi perplexes que le protagoniste ; tous deux doivent remplir les trous laissés par les méconnaissances encyclopédiques du récit. C'est pour cette raison que nous nous sommes principalement attardé sur deux des cinq déplacements postmodernistes de Perry Anderson (nous parlons en l'occurrence du deuxième et du quatrième) : en étant aussi perdu face aux changements rapides et radicaux de son époque et des lieux qui constituent son espace, Case se voit obligé de se mouvoir dans un espace dont il ne connaît pas les origines et dont la désuétude est une fatalité ; le protagoniste est en quelque sorte le reflet des lecteur.ice.s qui se retrouvent perdu.e.s dans les méandres de la matrice et des nouvelles cités postmodernistes du roman.

Pour nous donner certains points de repère lors de la lecture, nous avons vu, en évoquant la techno-orientalisation et la juxtaposition des espaces présentés par Timothy Yu, que les espaces dans la fiction sont dédoublés que ce soit en donnant l'équivalent spatial au virtuel ou en opposant les réalités géographiques et sociologiques. Ces juxtapositions permettent partiellement au narrateur et indirectement à l'auteur de résoudre le problème de la question spatiale du roman. De plus, le roman montre le point de vue américain des progrès en matière de technologies cybernétiques, mais l'emprunt à l'imaginaire stéréotypé japonais reflète également un impérialisme de l'Occident qui tente de se réinscrire dans cet avènement numérique tout comme

le Japon l'a fait avant les États-Unis. Nous le voyons bien dans les propos de Yu lorsque ce dernier montre que « [t]he image of Chiba is retained as a marker of the transition to cyberspace; on Case's first return to cyberspace, a "gray disk, the color of Chiba sky" forms the background for the "neon origami" flowering of the matrix. The return to cyberspace frees Case from his Japanese exile and allows him to return to the West, a movement that is also portrayed as a return to history³⁰. » Cette citation décrit un mouvement spatial dans le roman allant de l'Est vers l'Ouest et du matériel au cybernétique.

Néanmoins, nous pouvons approfondir l'idée de juxtaposition : l'utopie opposée à la dystopie ou encore l'intelligible se heurtant à l'inintelligible lors de la lecture du roman. Rappelons que l'espace numérique de *Neuromancien* est celui des minorités, des marginaux, celui des posthumains tels que Case. C'est là où la théorie de l'hétérotopie de Michel Foucault peut nous être utile ; elle permet d'analyser le rôle de la matrice dans le roman comme un refuge pour les posthumains qui auraient trouvé l'Eldorado cybernétique. Noé Gross, dans son article « Sur les hétérotopies de Michel Foucault », précise que Foucault propose l'idée d'« un développement de ces "utopies réelles" ou "autres lieux" que sont les hétérotopies qui s'oppos[ent] ainsi de plus en plus explicitement aux utopies, ces dernières étant dépourvues de lieux réels³¹. » Nous avançons que la matrice de Gibson constitue une « utopie réelle » : elle concrétise tous les fantasmes modernes liés aux progrès de la posthumanité et de la cybernétique. Cependant, ces fantasmes se matérialisent dans des espaces cybernétiques irréels, ce qui les rend hétérotopiques. Cette incompatibilité entre ces deux idées donne l'impression que le concept de matrice sort de nulle part; nous pouvons en conclure, en parlant de ces espaces diégétiques, qu'« [il] y a donc des pays sans lieu et des histoires sans chronologie ; des cités, des planètes, des continents, des univers,

³⁰ *Ibid.*, p. 63.

³¹ Noé Gross, « Sur les hétérotopies de Michel Foucault », *Le Foucauldien*, vol. 6, n° 1, (septembre 2020), p. 2.

dont il serait bien impossible de relever la trace sur aucune carte ni dans aucun ciel, tout simplement parce qu'ils n'appartiennent à aucun espace³². » L'hétérotopie s'incarne également dans l'idée que les personnages trouvent un espace propice à la transgression des lois naturelles (physiques, biologiques et morales). Transgresser est une forme de contestation des espaces dominants. En ce sens, le roman est intéressant parce qu'il reflète un espace pour les opprimés qui s'affirment contre tous les autres, mais plus particulièrement contre les plus puissants (les zaibatus comme la corporation Tessier-Ashpool). Lorsque nous nous concentrons sur le phénomène du quatrième déplacement d'Anderson, nous comprenons que l'histoire met dos à dos les corporations *versus* la contre-culture incarnée par les hackers tels Case et les différents acteurs du cyberespace (Neuromancien, Wintermute, Tracé Plat, etc.). C'est en cela que la notion d'hétérotopie nous intéresse : elle prolonge l'inscription de l'œuvre dans la postmodernité, les posthumains étant alors perçus comme des figures marginales d'une contre-culture, évoluant dans des espaces considérés comme moralement illégitimes et

C'est là sans doute qu'on rejoint ce qu'il y a de plus essentiel dans les hétérotopies. Elles sont la contestation de tous les autres espaces, une contestation qu'elles peuvent exercer de deux manières : [...] en créant l'illusion qui dénonce tout le reste de la réalité comme illusion, ou bien, au contraire, en créant réellement un autre espace réel aussi parfait, aussi méticuleux, aussi arrangé que le nôtre est désordonné, mal agencé et brouillon³³.

Vivre dans la matrice, aux yeux de Case, serait mieux qu'être prisonnier de sa chair. L'espace semble être parfait puisqu'on peut y vivre éternellement (pensons à la reconstruction de l'ancien camarade de Case, Tracé Plat), on peut ressentir les sens de celles et ceux qui se branchent à la machine connectée à nos neurotransmetteurs, on peut y revivre des souvenirs comme si nous les vivions en temps réels, etc. La matrice est synonyme d'une infinité de possibles, de la « concrétisation » de tous les fantasmes que le progrès moderne avait promis. Néanmoins, la

³² Michel Foucault, *Le corps utopique, Les hétérotopies*, Paris, Nouvelles éditions Lignes, 2009, p. 23.

³³ *Ibid.*, p. 34.

matrice pose des problèmes par sa destruction de la nature biologique des personnages et, par conséquent, défait l'idée d'une utopie ou d'un simple espace de détraqués. Nous pouvons en déduire, avec Wesley Dalton, que l'hétérotopie de Foucault existerait, paradoxalement, pour maintenir la légitimité des autres espaces convenus par la majorité :

Yet the « heterotopia » designated in Foucault's work is not simply an other, deviant space, but, as a real or virtual instantiation of a utopian ideal, heterotopic space carries the potential for abuse, for the violent rounding of real corners that refuse to conform to the ideal, or merely for ignoring the parts of the instantiation that do not fit. More importantly, these spaces, and the violence that accompanies them, function to maintain the network of places that constitute « normal » space³⁴.

Cette tentative de créer une utopie pour les marginaux conjuguée avec l'ambition postmoderne de créer un monde technologiquement avancé où le progrès, jadis porteur de promesses, est devenu source de désillusion, montre que les usagers des lieux hétérotopiques peuvent en exploiter les failles, jusqu'à en faire basculer l'idéal utopique en un véritable cauchemar. Encore une fois l'hétérotopie est la concrétisation de la crainte qu'amènent les changements sociaux et économiques du XX^e siècle. C'est dans cette dynamique utopique, en apparence émancipatrice mais fondamentalement piégée, que l'espace postmoderne de la matrice prend tout son sens : il reflète l'abus des hautes classes sur les basses. L'hégémonie des zaitbasus est maintenue par le mythe d'un espace soi-disant libérateur qui, au contraire, oblige les usagers à subvertir leur nature humaine. L'hétérotopie cyberpunk de *Neuromancien* apparaît comme un espace déviant, qui conteste et aspire à l'immortalité, à l'ultime conclusion postmoderniste d'un progrès qui nous conduit à l'autodestruction. L'ironie est que cet espace permet de maintenir le *statu quo*, le pouvoir de l'espace dit conventionnel, celui qui soutient le capitalisme tardif bien décrit par Fredric Jameson.

³⁴ Wesley Dalton, « Reflected Spaces: "Heterotopia" and the Creation of Space in William Gibson's *Neuromancer* », *Iowa Journal of Cultural Studies*, , vol. 15, n° 1 (2014), p. 37.

Dans le roman, le passage le plus évocateur lorsqu'on se penche sur la question de l'hétérotopie est lorsque Case parcourt la Villa Straylight (la demeure du clan/famille Tessier-Ashpool) par le biais des sens de sa partenaire Molly. Il est important de préciser quelques détails avant de se lancer dans l'analyse de ce passage : le clan Tessier-Ashpool est l'un des plus grands zaibatsus du roman. Tout au long des aventures de Case, lui et sa partenaire, Molly, travaillent pour un certain Armitage afin de recueillir des informations provenant de banques de données du cyberspace. En échange de ces données que l'équipe recueille tant dans la réalité matérielle que virtuelle, Molly se fait payer et Case se fait restaurer ses capacités posthumaines d'infiltrations à la matrice. Trope classique, Case et Molly sont des mercenaires qui ne s'intéressent pas particulièrement au but de leur employeur et acceptent les missions pour l'appât du gain. Au bout d'un moment, lorsqu'ils commencent à se demander qui est Armitage, ils décident de mener leur petite enquête. Chaque fois qu'ils en apprennent davantage sur leur patron, Case et Molly reçoivent toujours le même message partout où ils vont (même dans la matrice) : WINTERMUTE ; ils arrivent à la conclusion que c'est une IA qui les pourchasse. À la fin du roman, ils découvrent le pot aux roses : Wintermute était leur employeur depuis le début. L'IA tirait les ficelles en possédant les corps de certaines personnes, dont Armitage. Toutefois, l'intérêt derrière le personnage de l'intelligence artificielle est qu'elle était programmée par la société Tessier-Ashpool pour protéger les intérêts de la famille, mais, à ce moment de la diégèse, nous ne savons pas qui contrôle qui. Plus tard, nous découvrons que Wintermute agit selon sa propre volonté. Afin de découvrir les intérêts de l'IA, Molly se rend à la demeure des propriétaires de la compagnie, Case suit ses déplacements grâce aux simstims qui lui permettent de voir et de ressentir ce qu'elle ressent. Tout au long de cette péripétie, le protagoniste vacille entre les sens de Molly et ce qui se passe dans le cyberspace. Toutefois, lorsque nous visitons les lieux par la focalisation de Molly,

la Villa Straylight, comme nous l'avons vu plus tôt dans ce chapitre, est l'incarnation même du postmodernisme : pastiche et collage architecturaux, scission historique, présence exacerbée de technologie avancée, etc. Outre cela, la villa est le lieu où les Ashpool s'étaient repliés afin de s'écarter du monde normal, c'est là où les corps des membres de la famille sont cryogénisés et où leur mémoire est sauvegardée afin qu'ils puissent renaître grâce au clonage qui a lieu dans la villa. Il est donc pertinent d'aborder le passage de la villa en considérant le cadre théorique de l'hétérotopie avec le rapport qu'entretenait le clan Tessier-Ashpool aux lieux entourant la Villa Straylight. D'ailleurs, le clone d'une fille de la famille (3Jane) le montre bien lorsqu'elle présente sa demeure dans le roman en précisant que « [l]a sémiotique de la villa témoigne d'un enfermement, d'un déni du vide au-delà de la coque [...]. Nous nous sommes enfermés derrière notre argent et nous sommes étendus vers l'intérieur, créant notre propre univers homogène. » (N : 271) Soulignons également que les clones vivent et restent enfermés dans la villa dans un cadre où l'abus est à leur portée. À titre d'exemple, au quinzième chapitre, on apprend qu'un vieil homme de la famille Ashpool (8Jean) aurait ordonné de décongeler une des versions de sa fille (3Jane) avant de se suicider. Plus tard, Molly découvre le corps de 3Jane ensanglanté, la gorge coupée : on comprend donc que l'homme aurait décongelé un clone de sa fille pour la tuer lui-même, exploitant ainsi le « progrès » de l'immortalité que possède la famille dans cette hétérotopie à mi-chemin entre l'utopie (le Paradis éternel) et la dystopie (un lieu où se répètent sans cesse des actes de cruautés).

Voilà le potentiel de cruauté de la Villa Straylight, ce qui nous amène à montrer une autre forme de juxtaposition que procure l'espace hétérotopique dans ce passage :

This virtual/real pairing, the relation between utopia and heterotopia, is expressed in Gibson's portrayal of the Tessier-Ashpool clan and their orbital dwelling: The Villa Straylight. The Villa Straylight is a sealed and distorted simulation of an old European mansion, without the prohibitive effects of gravity. Doreen Hartmann, echoing Foucault, has called it « the heterotopia par excellence » (287). Indeed, it seems to express every

one of the so-called “principles” listed in “Different Spaces”: it is a deviant space, the Tessier-Ashpools being something other or just beyond the human norm; it is a timeless space, replete with curios and artifacts, existing as a living museum and a kind of cemetery for Western Europe. It is a space of the juxtaposition of several “real” emplacements: that is, it attempts a kind of perfection by representing and re-organizing emplacements that exist separately elsewhere. It is a space that aspires to be outside of time, containing the means through cryogenics and cloning for the clan’s progenitors to extend their lives indefinitely; it is a space that « presuppose[s] a system of opening and closing [which] isolates [it] and makes [it] penetrable at the same time » (Foucault, “Different Spaces” 183)³⁵.

Ce qu’il faut retenir de ces propos, c’est que le repaire des Tessier-Ashpool est un espace différent, au-dessus des normes humaines où aucune temporalité n’affecte la famille. C’est une hétérotopie parce qu’elle est déviante et qu’elle prétend être parfaite en aménageant diverses œuvres de la modernité qui étaient considérées comme des objets culturels de bon goût dans un seul et même endroit. La Villa Straylight n’est qu’une accumulation de fantasmes modernes : une collection d’un passé disparate donnant un sentiment de puissance et d’immortalité, ce que montre indéniablement une déconnexion du sentiment d’humanité, celui-là même qui, à l’époque moderne, nourrissait la quête du beau. En étant une demeure où sont enfermés ces artefacts du passé, la Villa Straylight nous rappelle le deuxième déplacement d’Anderson puisqu’elle marque une scission. Le bâtiment est la concrétisation des lieux qui renferment une histoire, une tradition qui ne veut plus rien dire à la majorité de la population. Ce sont Case et Molly qui représentent cette population perdue dans ces lieux. La Villa Straylight, aménagée ainsi par ses propriétaires, témoigne que le lien entre l’espace et l’histoire est connu des puissants (le clan Ashpool), mais est délibérément caché au reste du monde. Le fait que cette « hétérotopie par excellence » aspire à être en dehors des lois du temps en étant en orbite et en permettant à ceux qui possèdent l’espace de se reproduire indéfiniment grâce au clonage et à la sauvegarde de la mémoire du clan, dévoile l’excès que ce lieu peut engendrer : l’excès de jouer à Dieu, avec la vie et la mort sans en craindre les

³⁵ Wesley Dalton, *art. cit.*, p. 44.

conséquences. Bref, l'hétérotopie gibsonienne est un paradoxe, un espace rempli de contradictions choquantes :

Heterotopias are « disturbing » precisely because they display utopian formations in real space and, therefore, demonstrate the paucity, the incoherence, the discontinuity of language brought down to earth. They « undermine language » by demonstrating how ineffective it is when placed up against bodies and a life, that is, when made immanent. If utopia is a non-place because of its impossibility, the heterotopia designates the faltering of the utopian diagram when placed next to that which it supposedly represents³⁶.

L'indigence hétérotopique de *Neuromancien* se manifeste dans l'utopie postmoderniste où le monde des données promet une grandeur infinie ; cette infinitude déçoit parce qu'elle promet des possibilités qui nous rapproche d'un paradis, mais ce vocabulaire utopique s'ancre dans une réalité virtuelle qui nous rapproche d'un enfer où nous perdons notre sentiment d'humanité. Cela reflète davantage une forme d'oxymore montrant que les informations ou les données étourdissent le grand public en ce qui concerne les possibilités de la chair dans le monde virtuel. Plutôt que de se libérer dans l'hétérotopie du cyberspace, les hackers se retrouvent dépendants et coincés dans ce système parce qu'« [...] il y a des hétérotopies qui *semblent* ouvertes, mais où seuls entrent véritablement ceux qui sont déjà initiés. On croit qu'on accède à ce qu'il y a de plus simple, de plus offert, et en fait on est au cœur du système³⁷ ». Celles et ceux qui sont au cœur du système et ainsi donc ne peuvent changer leur situation ce sont les hackers et les posthumain.e.s fréquentant la matrice.

La difficulté de lecture se trouve dans la figuration dudit cyberspace dans la diégèse qui nécessite une forme de skeuomorphisme afin que l'idée soit comprise. La contradiction dans la description réside dans le fait que la narration présente des lieux et des objets concrets sur lesquels Case peut exercer une pression, un usage « physique » dans un monde de programmation où, au

³⁶ *Ibid.*, p. 45.

³⁷ Michel Foucault, *op. cit.*, p. 33.

contraire, tout n'est que données. La programmation traduit des codes et émet des signaux sur un émetteur afin que le public, de son extérieur matériel, puisse produire un sens aux codes de l'ordinateur. Nous assistons à cette incompatibilité du langage lorsque Case pénètre une base de données :

Le virus de Case avait percé une fenêtre à travers la glace de programmation de la bibliothèque. Il s'y introduit et trouva un espace azur infini couvert de rangées de sphères de différentes couleurs accrochées sur une épaisse grille de néon bleu pâle. Dans le non-espace de la matrice, l'intérieur d'une base de données possédait la taille subjective illimitée ; une calculatrice pour enfants, vue par la Sendai de Case, aurait offert des étendues infinies de vide parsemées de quelques commandes basiques. Case entra la séquence que le Finlandais avait achetée à un *sarariman* au milieu de l'échelle et en proie à de sévères problèmes de drogue. Il se mit à planer à travers les sphères comme sur des rails invisibles. (N : 105)

Nous revenons à une description des lieux se concentrant sur les sphères et les couleurs qui nous rappellent le graphisme pixelisé des jeux d'arcade ; tandis que Case, personnage de chair et de sang, mais téléversé dans le cyberspace, flotte parmi les objets étrangers à sa propre nature. Les contradictions se multiplient : « un espace azur infini » ; « Dans le non-espace de la matrice, l'intérieur d'une base de données possédait la taille subjective illimitée » et « des étendues infinies de vide parsemées de quelques commandes basiques ». L'espace renferme une mine d'or d'informations pour les corporations du roman, mais il est vide et infini simultanément et, surtout, Case est en mesure de se déplacer en flottant dans la matrice où les lois encyclopédiques du roman ne précisent jamais les lois de la physique applicables. L'hétérotopie du roman dérange parce qu'elle est, en quelque sorte, invraisemblable, puisque le langage de la narration n'est pas toujours capable d'appuyer l'existence des lieux virtuels avec cohérence. Ainsi, le laboratoire de l'hétérotopie ne réside pas que dans l'espace qui s'échappe du « normal », le laboratoire réside dans la démonstration du caractère incomplet de l'hétérotopie :

This misuse is significant because it overlooks a fundamental characteristic of heterotopias: they are always incomplete; narratively incoherent; sites of linguistic, classificatory, and even physical violence. The real question of heterotopia is how to

conceive of the bodies contained within it, the utopic narrative or vision that marks them, and the network of emplacements of which they are a function³⁸.

Et cela a toujours été la question des lecteur.ice.s de *Neuromancien* : comment concevoir les corps de l'hétérotopie appelés le cyberspace ? Comment l'utopie promise dans le fait de se débarrasser des limites de la chair, lorsque mise en mots, et surtout lorsque mise en relation avec le monde matériel, semble se réduire qu'à une description onirique ou hallucinogène d'un lieu factice ? Nous avons relevé un peu plus tôt la contradiction du corps qui se meut dans l'espace virtuel de Gibson parce qu'il ne semble pas appartenir au même monde et que le langage reflète bien cette incompatibilité. La théorie de l'hétérotopie nous permet donc d'établir que l'espace cybernétique du plus grand roman cyberpunk serait un autre reflet, mais un reflet de l'utopie promise par la modernité, une utopie qui, lorsque mise en pratique par l'usage de la distance cognitive et de la stratégie narrative pseudo-réaliste qui se veut une tentative d'inscrire l'altérité science-fictionnelle dans un laboratoire des mondes possibles, ne peut exister à cause de toutes ses contradictions, mais surtout par son caractère incomplet.

L'hétérotopie fonctionne ici comme un mécanisme narratif agissant sur les corps matériels des personnages — en particulier ceux qui accèdent à ces espaces « autres » :

Heterotopias are created when forces act upon bodies, distributing them spatially in a way that mirrors the utopian foundation, i.e. the structuring fantasy that precipitates such a distribution. There can be no heterotopia as such (at least in the Foucauldian sense). It can only exist as the face of a coin whose reverse is the content found therein, just as prisoners exist only within prisons and with all of the correlative networks of power and mechanisms of normalization undergirding the penal system (Foucault, *Discipline and Punish* 306)³⁹.

Ce mécanisme est illustré dès le début du roman, lorsque Case, privé d'accès à la matrice, adopte une conduite autodestructrice : « Après un an passé ici, il rêvait encore du cyberspace, l'espoir

³⁸ Wesley Dalton, *art. cit.*, p. 50.

³⁹ *Ibid.*, p. 47.

s'amenuisant chaque nuit. Malgré tout le speed avalé, tous les trucs tentés et les raccourcis pris dans la Cité Nocturne, il voyait toujours la matrice dans son sommeil, treillis brillant de logique déployé sur un vide incolore... » (N : 11) Les corporations sont les forces de la diégèse qui agissent sur les corps comme celui de notre protagoniste afin qu'il se précipite dans la promesse du fantasme moderne factice. Pourtant, le contenu dans lequel l'utopie moderne se trouve, le cyberspace, ne coïncide en aucun cas avec les élans de liberté auxquels Case aspire en s'affranchissant de sa chair : il crée une dépendance et collecte toutes les données de l'utilisateur afin de les utiliser à son insu dans une logique de surveillance technocapitaliste.

Conclusion

Le point de départ de notre réflexion sur l'espace romanesque s'appuyait sur l'idée de Jean Weisgerber : si tout espace est langage, c'est dire que la matrice, cet univers narratif cyberpunk, n'existe de même qu'à travers le langage. Nous avons tenté, tout au long de ce mémoire, de mieux comprendre le fonctionnement du langage pour décrire le nouvel espace romanesque cyberpunk dans *Neuromancien* de William Gibson ; nous nous sommes interrogé sur la manière dont les lieux fictifs étaient mis en scène par la narration et, ensuite, interprétés par le lectorat. Notre réflexion s'est d'abord concentrée sur la question de la distance cognitive, une théorie qui découle de l'ostranénie, mais qui, au fur et à mesure que la SF avance dans le temps, s'est transformée au-delà du simple fait de refléter le présent des lecteur.ice.s en proposant une alternative basée sur l'altérité science-fictionnelle ; la distance cognitive, créée par la fiction, tentait de refléter une réalité qui, même pour l'auteur, semblait impalpable. Ce faisant, nous avons montré, dans notre premier chapitre, en parlant des stratégies lectorales, que les lecteur.ice.s ont de la difficulté, malgré et peut-être parfois à cause de leurs inférences, à lire *Neuromancien*. Comme le précisait Saint-Gelais, l'autonomie diégétique du roman va de soi pour les lecteur.ice.s même si les prévalences ne sont pas établies dès le début de la lecture. Autrement dit, même si la diégèse paraît éloignée de ce que le lectorat connaît, entraînant ainsi une absence d'informations clés qui prévalent dans le récit, ce dernier fait tout de même confiance en la cohérence de l'histoire et continue de lire le roman même s'il n'en comprend pas tous les tenants et aboutissants. Cela dit, le problème résidait dans le fait que cette prévalence et que l'encyclopédie fictive n'étaient pas expliquées au lectorat, mais le roman, de par le genre dans lequel il s'inscrit, la SF, promettait un reflet science-fictionnel, donc un reflet exotique d'une société semblable à celle des lecteur.ices. Pourtant, *Neuromancien* ne reflète pas une dynamique sociale facilement identifiable. Ainsi, le

lectorat devait lire le roman sans le comprendre en progressant tout en espérant que le « sens » de l'histoire se révélerait tôt ou tard. Si nous avons pointé l'ambiguïté des lieux que le roman tentait de décrire par diverses stratégies de narration¹, nous avons dû convenir du caractère insatisfaisant des stratégies typologisées par Richard Saint-Gelais : l'espace cyberpunk, chez Gibson, constituait plutôt une synthèse postmoderne, évanescence et en ce sens hétérotopique.

Pour cette raison, nous avons montré que les caractéristiques postmodernistes du roman s'articulaient depuis une logique de déconnexion ; les personnages de la diégèse occupaient les lieux tout en ayant l'impression que les espaces matériels ne leur appartenaient pas, ce qui contribuait à l'exacerbation de l'idée que la chair tombait en second plan aux yeux de la nouvelle société cyberpunk peinte par le récit. Ainsi, le roman présentait des protagonistes diamétralement opposés à la nature, à leurs origines et surtout aux espaces qui les entouraient. Tout ce qui s'ancrait dans le concret ou dans la matérialité de l'espace était désincarné, occupé sans être habité ; l'environnement ultra-urbain, la disparition de repères historiques et, par effet domino, l'absence de liens avec les lieux (bâtiments, pièces, objets, etc.) nous donnaient l'impression que les personnages ne faisaient qu'errer dans l'espace romanesque. Le roman ne présente aucune unité narrative et peu de cohérence entre les différents endroits du récit. De la même manière que les personnages face à leur environnement, nous accumulons de l'information de manière détachée. Dans la logique du récit, ce manque d'unité propose un lieu alternatif, un autre lieu désancré, à côté du monde réel (dans la diégèse) qui est virtuel et prétend à l'illimité. Dans ce lieu autre, hétérotopique, les corporations abusent de la perte de mémoire collective – tout en l'entretenant – afin de manipuler les masses et maintenir ainsi leur hégémonie sur la société. La division entre

¹ L'usage, certes, du présent-centrisme, mais surtout du pseudo-réalisme.

l'espace ancré et l'espace virtuel voile, par ailleurs, la conscience des personnages quant à cette domination totale.

C'est dans cette nouvelle configuration de l'espace que notre hypothèse trouve son socle. *Neuromancien*, avons-nous postulé, tente de décrire un monde qui change sous nos yeux dans la deuxième moitié du XX^e siècle – et jusqu'à aujourd'hui, au XXI^e siècle. En réaction à ce changement de paradigme social, les auteur.ice.s de SF réinventent le genre en créant différents tropes science-fictionnels. Nous assistons donc à la naissance d'un nouveau mouvement littéraire science-fictionnel : le cyberpunk, la forme postmoderniste de la SF. Dans la continuité de ce nouveau mouvement, William Gibson invente le trope du cyberspace qui présente l'étrange différemment en se concentrant sur une altérité *autre* par sa nouveauté dans le genre science-fictionnel, mais également en présentant un lieu simultanément près et éloigné des lecteur.ice.s. Le reflet du monde peint par ce nouveau procédé était trop près de la contemporanéité de l'auteur et du lectorat, il décrivait avec une technologie naissante, pensée, transformée et appliquée par la culture des années 1980, ce qui donnait l'impression de lire un univers indescriptible, puisque nous ne pouvions vraiment nous en distancer suffisamment pour bien le saisir et le présenter. En illustrant cette réalité que le lectorat vit au quotidien dans ce roman de SF, la distance cognitive tente de refléter ce monde sans totalement le comprendre. Autrement dit, le cyberpunk, tout comme le postmodernisme, est un mouvement en réaction à la modernité parce que le sentiment de changements dans l'air est présent et amène la comparaison incessante entre ces deux périodes de l'histoire. Le cyberpunk comme le postmodernisme indiquent un basculement, un nouveau point de départ pour présenter cette altérité insaisissable.

Cette illusion d'altérité qui se dégage du cyberspace est d'abord présentée à l'aide d'un langage qui emploie des stéréotypes orientaux tout en les maquillant avec des termes et des

adjectifs technologiques. Pensons notamment à la fascination de Case pour le shuriken, à l'étalage de produits électroniques japonais comme la marque Sendai, l'ordinateur du protagoniste, qui nous rappelle le nom de la même ville au Japon, aux différents groupes d'appartenances des personnages secondaires de la diégèse comme les sararimans et les zaitbatsus ou aux lieux fréquentés tels que la taverne des hackers le Chatsubo. Rappelons que l'usage de ce vocabulaire est symptomatique d'une difficulté à décrire la matrice et les nouveaux environnements qui en découlent. En couplant les mots du jargon oriental avec les termes techniques, électroniques et géographiques, Gibson est en mesure de créer un effet de distance cognitive pour que les lecteur.ice.s puissent se situer en dehors de la diégèse lorsque vient le temps d'interpréter l'espace romanesque lors de la lecture.

C'est ce qui nous amène à considérer le premier lieu postmoderne en retrait de la réalité des lecteur.ice.s : le futur proche techno-orientaliste, concept que nous avons emprunté à Timothy Yu. Ce concept suggère implicitement un univers postmoderniste avancé technologiquement. Cet univers s'incarne grâce à un champ lexical nippon systématiquement apposé à celui de la technologie cybernétique naissante des années 1980, ce qui renforce l'impression d'un progrès effréné, mais surtout d'un amas de stéréotypes culturels : le progrès imaginé se fonde sur un lieu commun technologique des années 1980, juché sur la domination économique du Japon. Cet orientalisme représenté dans le langage crée un lieu fictif contribuant à l'esthétique japonaise intrinsèque du cyberpunk jusqu'à aujourd'hui. Toutefois, il est important de souligner que ce techno-orientalisme, par sa nature extrêmement artificielle et contradictoire, ne fait que présenter une diégèse en se montrant comme le revers d'une médaille : le premier côté explique comment fonctionneraient les lieux techno-orientalistes si le capitalisme de la seconde moitié du siècle dernier évoluait sans contrainte, tandis que le deuxième rappelle aux lecteur.ice.s qu'ils vivent dans un monde où cette transformation n'est pas totalement atteinte. Le techno-orientalisme ne peut

donc exister sans l'idée d'une opposition, d'un avant (l'époque moderne avant la diégèse) et d'un après (le postmodernisme triomphant de *Neuromancien*).

L'idée d'opposition d'un monde A face au monde B est également présente dans la mise en scène du roman qui décrit la matrice comme un espace en marge des lieux matériels majoritairement fréquentés de la population. À l'instar de la réalité virtuelle des jeux vidéo par rapport au monde extérieur, la distance cognitive combinée avec le concept d'hétérotopie de Michel Foucault, nous permet d'analyser la matrice sous l'angle de l'utopie moderne devenue « réalité » dans la diégèse. La tentative de concrétiser les aspirations utopiques pourrait se résumer à la question suivante : Et si nous étions en mesure de défier les lois naturelles (biologiques et physiques), comment nous servirions-nous de cette nouvelle technologie ? Réponse : les membres de la famille Tessier-Ashpool se cryogénisent et génèrent des copies de leurs corps et de leurs âmes à l'infini ; les hackers volent de l'information à distance et peuvent discuter avec des simulations d'anciennes connaissances disparues. Auparavant, lors de la première moitié du XX^e siècle, une avancée technologique telle que la cybernétique pouvait paraître comme une nouvelle nature parfaite et idéale, mais, grâce à la diégèse, elle devenait une pratique froide et inhumaine. L'hétérotopie montre un endroit qui n'est composé que de répliques (dans le double sens de *copies* et *d'interventions discursives*) sombres, sans aucune émotion.

Toutes ces considérations nous amènent à l'ultime échange entre Case et l'entité issue de la fusion entre Wintermute et Neuromancien, que nous rencontrons à la fin du roman. C'est dans cette finale métalangagière que cette nouvelle entité, en se présentant sous la forme du personnage nommé le Finlandais, dialogue avec notre protagoniste. Cette fusion représente un nouveau personnage résultant d'une transformation cybernétique, mais plutôt que d'une métamorphose

corporelle, il s'agit d'une métamorphose spatiale. L'entité est la personnification très floue de l'interopérabilité :

« Le visage du Finlandais sur l'immense écran mural Cray. Il voyait les pores sur le nez de l'homme. Ses dents jaunes étaient aussi grosses que des coussins.
“ Je ne suis plus Wintermute, désormais.
– Alors t'es quoi ? ”
Il but à la bouteille et ne sentit rien.
“ Je suis la matrice, Case. ”
Case éclata de rire.
“ Et ça te mène à quoi ?
– À rien. À tout. Je suis la totalité de tout ça, l'intégralité.
– C'est ce que voulait la mère de Jane ?
– Non. Elle ne pouvait imaginer ce que je deviendrais. ”
Le sourire s'élargit.
“ Alors c'est quoi le résultat ? En quoi ça a changé ? Tu diriges le monde maintenant ? Tu es Dieu ?
– Rien n'a changé. Les choses sont restées les mêmes.
– Mais que fais-tu ? Tu es là, c'est tout ? [...]
– Je parle à ceux qui me ressemblent.
– Mais tu es la totalité. Tu te parles à toi-même ? ” (N : 416 - 417)

Pour reprendre les mots de l'entité, non, nous ne pouvions nous imaginer ce que l'IA deviendrait, tout comme l'espace diégétique de *Neuromancien*. La fin annonce un changement – dorénavant, les deux IA forment ensemble la matrice à elles seules – et cela ne mène à rien, rien n'a changé pour la nouvelle entité ; mais, elle représente tout et elle est comparée à Dieu. Il est important de rappeler que, depuis le début du récit, Wintermute incarne les lieux fictifs par le trope de SF classique de l'esprit de ruche². De cet échange singulier entre Case et la nouvelle entité, nous retenons que l'espace romanesque cyberpunk est paradoxalement réduit à la totalité des lieux diégétiques. Le langage ne fait que creuser les limites rhétoriques de la fiction, en présentant la nouvelle IA comme un être omniscient, mais dont le résultat de cette transformation est que « Rien n'a changé. Les choses sont restées les mêmes. » (N : 417) Pourtant, cela exprime une chose

² C'est-à-dire qu'une seule entité, par sa volonté, contrôle le corps de plusieurs individus afin qu'ils s'organisent de manière coordonnée et harmonieuse nous rappelant ainsi les abeilles ou les fourmis. Toutefois, cela fonctionne davantage comme une possession des corps que comme une collaboration. Qui plus est, dans le roman, l'organisme n'est pas constitué que de corps, mais également d'appareils électriques, électroniques, mais surtout, de lieux matériels et virtuels. Ce qui confère à Wintermute son interopérabilité.

précise : par cette déconnexion de la nature et des lieux fictifs, les espaces narratifs n'appartiennent plus à l'humanité, mais à une machine qui, supposément, s'autorégulerait.

La déconnexion de l'humanité de son environnement a mené à la création de ce monstre cybernétique tentaculaire symbolique, décrit d'une manière infiniment vague. Le récit commençait avec l'appel à l'aventure lorsque Case se voyait offrir l'opportunité de retourner dans la matrice. Ce mouvement spatial suggérait de se « rendre » quelque part, mais pas tout à fait, puisque le protagoniste occupait déjà les endroits diégétiques, il devait dériver dans l'espace hors champ cybernétique ; nous sommes toujours dans la contradiction et le paradoxe. Ainsi, l'environnement étrange de la matrice ne pouvait exister dans la narration qu'à travers une juxtaposition langagière bien complexe : le vernis lexical nippon cachait le fait que *Neuromancien* montrait un espace urbain romanesque très similaire à celui que nous retrouvions en Occident ; la mythologie neuromancienne (les dieux Tessier-Ashpool, les sentinelles sous la forme des drones Braun, la fatalité du destin que l'humain.e ne possédait plus les lieux qu'il fréquentait, etc.) donnait l'impression qu'elle s'auto-écrivait au fur et à mesure que le roman défilait à l'aide de sa narration pseudo-réaliste, en présentant les corporations comme faisant partie de l'environnement (la cafetière et le drone Braun ou la Mitsubishi Bank of America), la comparaison entre l'ancien et le nouveau monde avec les allusions au Grand Verre, à la Guerre froide ou à l'horloge de Dalí nous rappelaient sans cesse que nous étions à un tournant insaisissable de l'histoire de l'humanité.

En conclusion, le roman de Gibson semble être une exploration de l'auteur de son présent par l'utilisation d'une distance, en l'occurrence ici d'un futur proche, qui lui permet d'expérimenter et de réinventer les lieux avec lesquels lui-même se retrouve complètement déconnecté dans la postmodernité. Peut-être que le cyberpunk, tout comme le postmodernisme, n'est que la spéculation des possibilités de ce que la société devient. Outre cela, nous avons tenté

de montrer que la narration de Gibson reflétait surtout l'incapacité, dans le présent, de cartographier toute l'étendue de ce nouvel espace constitué de réseaux interopérables interconnectés avec le vivant et les machines. Nous ajoutons que c'est peut-être cela qui est singulier : auparavant les auteur.ice.s de SF parlaient de voyages spatiaux ou de rencontres extraterrestres, qui étaient des métaphores claires du colonialisme et de l'hubris. Gibson, de son côté, nous parle de quelque chose sans savoir de quoi il s'agit exactement. L'espace romanesque ne fait que se multiplier en plusieurs niches (nous rappelant ainsi les hétérotopies) tout en prétendant être interconnecté à l'instar des pays de Nord après la mondialisation depuis la seconde moitié du XX^e siècle.

Concrètement, William Gibson, dans son incapacité à saisir les espaces de son temps, a employé diverses stratégies narratives qui n'étaient pas nécessairement cohérentes entre elles et qui entraînaient des faisceaux de sens lacunaires. Autrement dit, *Neuromancien*, dans son aspect postmoderniste engageant une rupture historique, ne peut prétendre offrir une prévalence suffisante aux lecteur.ice.s pour se figurer ce nouvel espace narratif. Par conséquent, le lectorat ne peut créer des inférences lui permettant de se situer dans le récit et de passer par-dessus les obstacles interprétatifs. Cette incohérence témoigne d'une écriture s'apparentant au collage, au pot-pourri. L'analyse du traitement de l'espace par le langage et les différentes stratégies narratives, qui étaient collées les unes à côté des autres, montre, par l'usage d'une SF cyberpunk, la difficulté postmoderne de l'auteur à conceptualiser et puis à refléter la relation que les individus avaient avec l'espace qui se transformait à son époque.

BIBLIOGRAPHIE

Œuvre étudiée

GIBSON, William, *Neuromancer*, New-York, Ace mass-market edition, 1984, 319 p.

GIBSON, William, *Neuromancien*, trad. de Laurent Queyssi, Vauvert, Au diable vauvert, 2020, 439 p.

Études sur *Neuromancien* de William Gibson

CAVALLARO, Dani, *Cyberpunk and cyberculture: science fiction and the work of William Gibson*, London & New-Brunswick NJ, Athlone Press, 2000, 250 p.

DEN TANDT, Christophe, « Cyberpunk as Naturalist Science Fiction », *Studies in American Naturalism*, University of Nebraska Press, vol. 8, n° 1, (été 2013), p. 93-108.

DINELLO, Daniel, *Technophobia!: Science Fiction Visions of Posthuman technology*, Austin, University of Texas Press, 2005, 229 p.

EASTERBROOK, Neil, « The Arc of Our Destruction: Reversal and Erasure in Cyberpunk », *Science Fiction Studies*, SF-TH Inc, vol. 19, (novembre 1992), p. 378-394.

GOICOECHEA, María, « The Posthuman Ethos in Cyberpunk Science Fiction », *Comparative Literature and Culture*, vol. 10, n° 4 (2008) [En ligne], consulté le 3 mars 2021, URL : <http://docs.lib.purdue.edu/clcweb/vol10/iss4/9>.

MCCAFFERY, Larry et William Gibson, « An Interview with William Gibson », *Mississippi Review*, University of Southern Mississippi, vol. 16, n°s 2/3, (1988), p. 217-236.

MYERS, Tony, « The Postmodern Imaginary in William Gibson's *Neuromancer* », *MFS Modern Fiction Studies*, vol. 47, n° 4, (hiver 2001), p. 887-909.

STROMBECK, Andrew, « The Network and the Archive », *Science Fiction Studies*, SF-TH Inc, vol. 37, (juillet 2010), p. 275-295.

Ouvrages théoriques et méthodologiques

ANDERSON, Perry, *Les origines de la postmodernité*, Paris, Les Prairies ordinaires, 2010, 186 p.

BAUDRILLARD, Jean, *Simulacres et simulation*, Paris, Galilée, 1981, 235 p.

DALTON, Wesley, « Reflected Spaces: “Heterotopia” and the Creation of Space in William Gibson’s *Neuromancer* », *Iowa Journal of Cultural Studies*, 2014, vol. 15, n° 1, p. 36 - 55.

FORET, Marceau et Ketzali Yulmuk-Bray, « Nouvelle alliance entre science et fiction », *Revue critique de fixxion française contemporaine*, n° 28 (juin 2024) [En ligne], consulté le 24 septembre 2024. URL : <http://journals.openedition.org/fixxion/13592>

GERVAIS, Bertrand, *À l'écoute de la lecture*, Montréal, VLB éditeur, Coll. « Essais critiques », 1993, 237 p.

HAYLES, N. Katherine, *How We Became Posthuman: Virtual Bodies In Cybernetics, Literature, And Informatics*, Chicago, University of Chicago Press, 1999, 350 p.

SAINT-GELAIS, Richard, *Château de pages*, Lasalle, Hurtubise, coll. « Brèches », 1994, 300 p.

SAINT-GELAIS, Richard, *L'empire du pseudo : modernités de la science-fiction*, Québec, Nota bene, coll. « Littératures », 1999, 399 p.

SAINT-GELAIS, Richard, « Le réel attrapé par l'imaginaire : Philip Dick et la science-fonctionnalisation de la réalité », *Études littéraires*, vol. 30 (*Récit paralittéraire et culture médiatique*), n° 1, automne 1997, p. 81-94.

SUVIN, Darko, « On the Poetics of the Science Fiction », *College English*, National Council of Teachers of English, vol. 34, n° 3, (décembre 1972), p. 372-282.

WEISGERBER, Jean, *L'espace romanesque*, Lausanne, L'Âge de l'homme, 1978, 267 p.

YU, Timothy, « Oriental Cities, Postmodern Futures: "Naked Lunch," "Blade Runner," and "Neuromancer" », *MELUS*, vol. 33, n° 4, (hiver 2008), p. 45-71.

Autres références

ACKERMAN, Gerald M. et Henri Mitterand. « RÉALISME (art et littérature) », *Encyclopædia Universalis*, (avril 2008) [en ligne], consulté le 26 juillet 2025, URL : <https://www-universalis-edu-com.biblioproxy.uqtr.ca/encyclopedie/realisme-art-et-litterature>

BANDIER, Norbert, « Perry Anderson, *Les Origines de la postmodernité* », *Sociologie de l'Art*, Les Prairies ordinaires, vol. 18, n° 3, 2011, p. 117-127.

BARTHES, Roland, « L'effet du réel », *Communications*, vol. 11, (1968) [En ligne], consulté le 31 mai 2025, URL : https://www.persee.fr/doc/comm_0588-8018_1968_num_11_1_1158, p. 84-89.

BOURDIEU, Pierre, « Flaubert analyste de Flaubert. Une lecture de *L'Éducation sentimentale* » *Les règles de l'art. Genèse et structure du champ littéraire*, Paris, Seuil, 1992, p. 19-71.

DICK, Philip K., *Le Dieu venu du centaure*, Paris, Éditions J'ai lu, coll. « Science-fiction », 2015, 283 p.

FOUCAULT, Michel, *Le corps utopique, Les hétérotopies*, Paris, Nouvelles éditions Lignes, 2009, 61 p.

GROSS, Noé, « Sur les hétérotopies de Michel Foucault », *Le Foucaldien*, vol. 6, n° 1, (21 septembre 2020), p. 1-40.

IVERNEL, Philippe, « BRECHT BERTOLT (1898-1956) », *Encyclopædia Universalis*, (avril 2001) [en ligne], consulté le 20 juillet 2025, URL : <https://www-universalis-edu-com.biblioproxy.uqtr.ca/encyclopedie/bertolt-brecht>.

JAKOBSON, Roman, « Linguistique et poétique », *Essais de linguistique générale I*, Éditions de Minuit, Paris, 1963, p. 209-248.

JAMESON, Fredric, *Le postmodernisme : ou la logique culturelle du capitalisme tardif*, Beaux-arts de Paris éditions, Paris, 2011, 605 p.

SATO, Yugi, « ZAIBATSU », *Encyclopædia Universalis*, (janvier 1999) [en ligne], consulté le 10 août 2025, <https://www-universalis-edu-com.biblioproxy.uqtr.ca/encyclopedie/zaibatsu/>.

SCHKLOVSKI, Viktor, « Art as a device », dans *Poetics Today: International Journal for Theory and Analysis of Literature and Communication*, vol. 36, n° 3, 1967, p. 1-14.

STANISLAVSKI, Constantin, *La formation de l'acteur*, Paris, Payot & Rivages, 2015, 349 p.

STERLING, Bruce, *Mirrorshades: The Cyberpunk Anthology*, New-York, Berkley, 1988, 239 p.

VERLEY, Jean-Luc, « WIENER NORBERT - (1894-1964) », *Encyclopædia Universalis*, (janvier 1999) [en ligne], consulté le 24 août 2021. URL : <http://www.universalis-edu.com/encyclopedie/norbert-wiener/>.