

“Cyberpunk”¹

Christophe Den Tandt
Université Libre de Bruxelles (U L B)
2014

Le cyberpunk est un sous-genre de la science-fiction dont l’objet est l’impact existentiel et social des technologies de l’information. Tels des Jules Verne de la réalité virtuelle, les auteurs cyberpunk décrivent des sociétés du futur proche dans lesquelles le lien social se tisse à travers le « cyberspace » (GIBSON 1988a, p. 197; traduction CDT). Ce terme, dans la définition qu’en a donné l’écrivain William Gibson, désigne « l’hallucination électronique consensuelle » générée par la totalité des réseaux d’information (GIBSON 1988a, p. 197; traduction CDT). La technosphère du cyberspace offre les conditions d’une reconfiguration des frontières de l’humain : mêlant espace phénoménal et simulation virtuelle, elle permet l’interface entre esprit, corps et dispositifs informatiques. Apparue au début des années 1980, le cyberpunk s’est fait connaître au public de la science-fiction en 1984, lors de la publication de *Neuromancer*, le premier roman de Gibson. Deux ans plus tard, le recueil de nouvelles intitulé *Mirrorshades* révéla, en plus de l’auteur de *Neuromancer*, des écrivains tels que Bruce Sterling, Pat Cadigan, Rudy Rucker, Lewis Shiner, John Shirley, Mark Laidlaw et Greg Bear. La préface de ce volume, écrite par Sterling, servit de manifeste au mouvement (STERLING 1988a). Aux auteurs de *Mirrorshades* s’ajoutent des figures plus tardives, notamment Neal Stephenson (*Snow Crash; The Diamond Age*) et Cory Doctorow (*Little Brother*), qualifiés parfois d’écrivains « postcyberpunk ». Majoritairement littéraire, le cyberpunk s’est doublé d’une production cinématographique significative comprenant *Tron* de Steven Lisberger, *Blade Runner* de Ridley Scott, *Videodrome* et *eXistenZ* de David Cronenberg, *RoboCop* de Paul Verhoeven, *The Matrix* d’Andy et Larry Wachowski, ou *Minority Report* de Steven Spielberg.

¹ Cette rubrique a été publiée initialement dans l’*Encyclopédie du trans/posthumanisme. l’humain et ses préfixes*, eds. Gilbert Hottot, Jean-Noël Missa et Laurence Perbal (Paris : Vrin, 2014), 353-62.

Le terme cyberpunk provient du titre d’une nouvelle publiée en 1983 par Bruce Bethke, un écrivain qui, ironiquement, ne fut pas considéré comme membre du mouvement auquel il donna son nom (voir DERY 1994, p. 199). « Cyberpunk » supplanta plusieurs dénominations concurrentes—« Radical Hard SF », « The Outlaw Technologists », ou « The Mirrorshades Group » (STERLING 1988a, p. ix). Le mot composé légué par Bethke présente l’avantage de souligner les deux thématiques majeures du mouvement—les technologies de l’information et les contre-cultures. La première thématique vise une mutation technologique perceptible déjà dans le présent. Par là-même, le cyberpunk préconise ce que Bruce Sterling appelle « un retour aux sources » de la science-fiction : son but est « l’évocation cohérente d’un futur crédible » (STERLING 1988b, p. 10; traduction CDT). Le cyberpunk se démarque donc des auteurs des années 1970 (Ursula LeGuin, Roger Zelazny) qui avaient fait glisser la SF vers des « récits fantastiques de sorcellerie et de cape et d’épée » (STERLING 1988b, p. 10; traduction CDT). Par leur intérêt pour la spéculation concrète, les écrivains cyberpunk se profilent au contraire comme les héritiers de la science-fiction dite classique—Jules Verne, H. G. Wells, la SF états-unienne de « l’âge d’or » des années 1950 (Isaac Asimov, Alfred Van Vogt)—sans renier les auteurs de la Nouvelle Vague des années 1960 et 1970—Harlan Ellison, Joanna Russ, Philip K. Dick, Samuel Delany, J. G. Ballard—pour autant que ces derniers aient évité le virage vers le fantastique. Le cyberpunk se singularise par son rejet de certains rêves traditionnels de la SF—l’exploration spatiale interstellaire, en particulier—et par sa capacité à reformuler d’anciennes thématiques—les perceptions extra-sensorielles, les humains-machines—selon une analyse quasi-scientifique des possibilités des technologies de l’information. En revanche, en plaçant les dispositifs informatiques au centre de ses préoccupations, le cyberpunk souligne le rôle crucial d’une technologie dont l’impact avait souvent été sous-estimé dans la SF classique.

D’autre part, en se choisissant un label qui évoque également le mouvement punk de la fin des années 1970, le cyberpunk suggère que l’environnement social généré par les technologies de l’information favorise l’émergence de sous-cultures oppositionnelles (voir STERLING, 1988a, p. x-xi). Dans « Burning Chrome », une nouvelle publiée deux ans avant *Neuromancer*, Gibson écrit que « la rue trouve son propre usage pour toute chose » (GIBSON 1988a, p. 215; traduction CDT). Souvent citée par les cybercritiques, cette formule indique que la

technologie ne reste jamais aux mains des scientifiques, des ingénieurs ou des politiciens. Le cyberpunk est en effet le fruit de la mutation sociale résultant de l'introduction de l'ordinateur personnel au début des années 1980 (voir TABBI 1992, p. 218). Dès lors, au lieu d'évoquer des dispositifs mainframe programmés par les techniciens anonymes des appareils militaires, capitalistes ou étatiques—pensons à *This Perfect Day* d'Ira Levin ou à *THX 1138* de George Lucas—, il imagine des réseaux décentrés reliant des équipements individualisés, gérés par de petits acteurs économiques, même par des marginaux.

Par son intérêt pour les contre-cultures, le cyberpunk introduit des personnages et des décors nouveaux dans la SF. Les protagonistes de *Neuromancer* sont des cybercriminels, des experts en arts martiaux, des intelligences artificielles, et des rebelles rastafariens rassemblés en une équipe hétérogène chargée d'accomplir un raid dans le cyberspace. Ces hackers ou « computer cowboys » entretiennent avec les systèmes informatiques un rapport techno-psychédélique évoquant l'assuétude aux hallucinogènes (voir STERLING, 1988a, p. xiii). Pour ce qui est des décors, le cyberpunk entraîne le lecteur non dans des laboratoires où s'élabore un futur rationalisé mais dans des zones périphériques du monde postindustriel, situées soit dans l'espace réel, soit dans des simulations virtuelles. Ce monde ressemble à un équivalent informatisé de l'univers des films ou des romans noirs (Dashiell Hammett, Raymond Chandler): il comprend des officines informatiques, des clubs branchés, des repères d'espions où se trament des conspirations techno-commerciales se déployant sur plusieurs plans de réalité (voir MCCAFFERY 1991 p. 264). Les premiers romans de Gibson en offrent la représentation la plus complète: leur action se déroule dans le « Sprawl »—une mégalopole englobant la côte Est des Etats-Unis, dont le dispositif économique se déploie principalement au niveau virtuel. Le lien entre l'espace urbain physique décrit dans *Neuromancer* et le cyberspace virtuel se marque par le fait que les banques de données du « Sprawl » prennent l'aspect imposant des gratte-ciel de Manhattan (Gibson 1984, p. 257). Dans son apparence et son fonctionnement, le Sprawl se nourrit aussi de nombreux éléments empruntés à l'Asie contemporaine, suggérant que le monde postindustriel est pourrait échapper au contrôle des Etats-Unis et de l'Europe.

Dans le paysage des genres littéraires et cinématographiques contemporains, le cyberpunk se positionne au confluent de deux courants en principe peu conciliables—le réalisme et le postmodernisme. Sa vocation réaliste est un legs de la science-fiction classique. Celle-ci,

comme l'indique Darko Suvin, s'inscrit dans la « tradition naturaliste » car elle évoque des univers qui, bien qu'hypothétiques, se laissent explorer par la méthode scientifique (SUVIN 1978, p. 65; traduction CDT). Les auteurs cyberpunk ont donc joué le rôle de futurologues, alimentant le vocabulaire informatique de leur époque et anticipant son développement technologique : les termes « cyberspace » et « the matrix » apparaissent pour la première fois dans « Burning Chrome » (GIBSON 1985, p. 195, 197) tandis que *Snow Crash* de Stephenson décrit un logiciel comparable à Google Earth (Stephenson 1993, p. 415). Mais le réalisme scientifique du cyberpunk se double surtout d'une dimension sociale. Le critique néo-marxiste Fredric Jameson a très tôt remarqué que les fictions axées sur la « paranoia high-tech » pouvaient exprimer les enjeux politiques de la postmodernité (JAMESON 1984, p. 80; traduction CDT) : elles traduisent dans un idiome populaire les réflexions de Marshall McLuhan sur les « extensions » technologiques de l'humain et celles de Jean Baudrillard sur « l'hyperréel » (MCLUHAN 1964, p. iii; Baudrillard 1981 p. 11). De même, le romancier Samuel R. Delany félicite Gibson et ses confrères pour avoir démonté les mécanismes de pouvoir du capitalisme de l'information (voir DERY, 1994 p. 197). Gibson illustre cette visée démystificatrice de manière saisissante dans *Virtual Light*, un roman dont l'intrigue a comme enjeu la possession de lunettes informatisées dont le fonctionnement préfigure les techniques actuelles de réalité augmentée. L'accessoire décrit par Gibson permet de déceler l'ossature technocapitaliste du paysage urbain : il appose sur les gratte-ciel de San Francisco des légendes mentionnant les corporations qui les possèdent et les réseaux auxquelles ces dernières sont connectées (GIBSON 1993, p. 133). Au total, le réalisme cyberpunk suggère que le technocapitalisme exacerbe la marchandisation et la réification : le futur proche est aux mains d'oligopoles qui exploitent les hackers comme des mercenaires du virtuel. Pire, le capitalisme informationnel, comme l'indique Bruce Sterling, introduit la marchandisation au cœur des organismes en déployant des dispositifs « invasifs » ou « viscéraux » qui pénètrent dans le corps, le cerveau, et le code génétique (STERLING, 1988a, p. xii; traduction CDT) : les cyborgs du film *Blade Runner* sont dotés de chromosomes affichant un numéro de série (SCOTT R. 1982); dans « Burning Chrome », les starlettes du virtuel rêvent de s'implanter des yeux-caméras Zeiss Ikon, mais se contentent souvent d'équivalents meilleur marché qui détruisent leur nerf optique (GIBSON 1988a, p. 212).

Ces réalisme socio-politique relie le cyberpunk aux genres populaires—fiction policière, western hollywoodien—qui font allusion aux enjeux du monde du travail. Le sociologue du cinéma Will Wright indique que les fictions populaires déploient souvent des « intrigues professionnelles »—des récits qui explorent le degré d'autonomie auquel leurs protagonistes peuvent aspirer dans un champ social dépersonnalisé (WRIGHT 1975, p. 164 ; traduction CDT). Ces œuvres n'en restent pas moins tributaires de la culture de masse, ce qui bride leur critique du capitalisme. Ainsi, le cyberpunk n'envisage pas la fin du cadre économique qu'il démystifie (voir SARDAR 1996, p. 17; DEN TANDT, 2002, p. 33). Il se rabat sur un compromis cher à la culture populaire américaine—la défense des petits producteurs contre les oligopoles. Les hackers et les fraternités d'entrepreneurs du cyberspace sont les figures emblématiques d'un libéralisme contestataire qui peut s'orienter à gauche (chez Gibson), notamment par un engagement écologique et libertaire, mais aussi à droite (chez Stephenson), par la célébration d'un techno-capitalisme créatif, proche de l'esprit originel du libéralisme.

Quant à la dimension postmoderne du cyberpunk, elle se marque d'une part par le positionnement paradoxal de ce genre littéraire dans le champ culturel de la fin du vingtième siècle, et d'autre part par les présupposés théoriques qui caractérisent son approche de la technologie. Le cyberpunk est fidèle à la logique de l'art postmoderne en premier lieu par le fait qu'il se déploie à mi-chemin entre art canonique et culture de masse (voir HASSAN, 1987, p. 46-83; JAMESON, 1983, p. 111). La SF pratiquée par Gibson et ses confrères s'alimente à des sources élitistes comme la fiction expérimentale de Jorge Luis Borges, William Burroughs et Thomas Pynchon (voir MCCAFFERY 1991, p. 272, 278) mais aussi à des traditions moins prestigieuses telles que la pulp fiction des années 1930, les comic books, les jeux vidéo ou les thrillers technologiques à la Tom Clancy. Deuxièmement, pour ce qui est de sa thématique technologique, le cyberpunk touche aux principes centraux du postmodernisme par le fait qu'il offre une illustration fictionnelle de l'hybridisation du sujet humain par l'action de la technostucture (voir MCHALE 1991; HOLLINGER 1991; OLSEN 1992; TABBI 1992, p. 216-220). Le cyberpunk est en effet obsédé par la création de ce que le cybercritique Scott Bukatman appelle un « sujet terminal »—une conscience et un corps qui, par leur reconfiguration technologique, deviennent comparables à des terminaux d'ordinateur

servant de ports d’entrée à de « multiples réseaux » (BUKATMAN 1993, p. 2; traduction CDT).

Bien sûr, le rêve de l’humain-machine est né avant le postmodernisme. Il s’amorce dans la mythologie grecque, s’affirme à nouveau dans la littérature de la Renaissance, et, à l’époque moderne, dans l’intérêt porté aux automates. Au sein de la SF, il s’est exprimé dans les nombreux textes consacrés aux robots humanoïdes, notamment *R. U. R.* de Karel Čapek, où le terme robot apparaît pour la première fois, les nouvelles d’Isaac Asimov, où s’énoncent les principes éthiques de la robotique, et les récits de Philip K. Dick, peuplés d’androïdes si confondants d’humanité qu’ils en ignorent leur statut de machine (ASIMOV 1995, p. 269-70; DICK 1999, p. 51). La spécificité du cyberpunk par rapport à ces antécédents tient d’abord au fait qu’il bénéficie de connaissances plus avancées en génétique et d’une expérience concrète de l’informatique, remplaçant les allusions à d’hypothétiques cerveaux « positroniques » (ASIMOV 1995, p. 269) ou à des programmes « homéostatiques » (DICK 2005, p. 217; traduction CDT). Mais son aspect le plus novateur tient au fait qu’il s’appuie sur des concepts d’encodage et d’interface semblable à ceux développés au sein du poststructuralisme et du postmodernisme. Les fictions cyberpunk sont peuplées de consciences aliénées par leur encodage linguistique : elles sont décentrées, privées de leur inaliénable présence à soi car elles sont générées et disséminées par des dispositifs langagiers—en l’occurrence des protocoles d’encodage et de reproduction technologiques. La figure d’Angela Mitchell dans *Count Zero* et *Mona Lisa Overdrive* de Gibson illustre ce type de subjectivité sous une forme aboutie et en apparence désirable : la jeune femme peut accéder au cyberespace par pure intuition, sans faire appel aux machines informatiques. Dans *Neuromancer*, au contraire, la figure McCoy Pauley en présente une des formes les plus aliénées : ce hacker décédé revit sous la forme d’une simulation logicielle au service de tout client qui désire louer ses services. Ces visions du techno-sujet illustrent le principe poststructuraliste selon lequel la structure de la perception et les principes de base de la construction du langage sont indissociables—une idée que Jacques Derrida résume par la formule « *[i]l n’y a pas de hors-texte* » (DERRIDA 1967, p. 227; italiques dans l’original). De telles prémisses révolutionnent le rapport de l’humain à son environnement et à ses propres artefacts : aucune barrière ontologique ne sépare plus l’humain du non-humain (et donc de la machine), tandis que le concept même de nature en tant que fondement de la perception perd son sens.

Dès lors, les auteurs cyberpunk s'efforcent d'imaginer en détail les lieux, les espaces, les êtres, et les situations générés par l'hybridisation informatique. L'univers ainsi évoqué est à la fois paradoxalement très divers et fondamentalement homogène. Ses éléments, en apparence disparates, participent à une même logique d'encodage logiciel et sémiotique. Ainsi, les décors du cyberpunk, même s'ils s'étagent selon plusieurs niveaux d'existence—espace phénoménologique, cyberspace, réalité virtuelle, mondes simulés—, ne jouissent que d'une autonomie apparente : ils peuvent sans cesse basculer de l'un à l'autre. De même, tous les protagonistes sont à différents titres des cyborgs inscrits dans un continuum allant du corps biologique jusqu'à la décorporéalisation sous forme d'information pure. Ils ou elles transgressent les barrières de l'humain et du non-humain, du corps biologique et de la machine, du genre, du sujet et de la marchandise (voir BALSAMO 1996, p. 6-16; HARAWAY 1985; HARAWAY 1997). Leur corps et leur esprit sont rapiécés, mélangeant la chair et la conscience humaine, les implants de chirurgie reconstructive, la matière usinée et les données logicielles. Gibson dépeint leur hybridité sous des traits grotesques, proches du fantastique, inventant ainsi l'équivalent cyberpunk des mutants qui peuplaient la SF du passé (voir CAVALLARO 2000, p. 164-72). Johnny Mnemonic, un de ses premiers protagonistes, loue à des tiers l'implant cervical dans lequel il stocke des informations (GIBSON 1988b, p. 15). D'apparence humaine, Johnny côtoie des voyous qui se font greffer des crocs de chien, ou des amazones aux ongles doublés de lames rétractiles. Case, le héros de *Neuromancer*, interagit avec des logiciels purs—des fantômes informatiques, pleurant leur incarnation perdue. Dans un autre registre, Rudi Rucker explore les possibilités érotiques offertes par un univers en partie peuplé d'être constitués par de la matière biologique programmable (voir RUCKER 1997, p. 6).

Malgré l'inventivité dont la SF des années 1980 fait preuve dans son évocation de la nouvelle technosphère, elle ne vise pas une célébration inconditionnelle du sujet posthumain. Le cyberpunk affiche vis-à-vis du devenir technologique une attitude ni franchement utopienne, ni anti-utopienne. Il exige que toute invention soit accompagnée d'une estimation des dysfonctionnements qui l'affecteront inéluctablement (voir JAMES 1994, p. 199). Mieux vaut donc parler, comme le fait Gibson lui-même, d'approche « ambivalente » (cité dans MCCAFFERY 1991, p. 274; traduction CDT). D'une part, l'auteur de *Neuromancer* souligne l'aspect anti-utopien de ses œuvres. Il raconte qu'il a été

incapable de regarder *Blade Runner* dans son intégralité tant le film corroborait sa propre vision cauchemardesque du futur (voir JAMES 1994, p. 197). Mais ces paroles occultent des accents d'utopie moins maîtrisés, présents chez Gibson lui-même et plus encore chez Sterling, Rucker, et Stephenson. L'utopie cyberpunk exprime une fascination pour des protagonistes que l'on pourrait qualifier de tricksters biotechnologiques—des êtres capables de reconfigurations multiples, transitant par les plans hétérogènes de la sociosphère informatisée. Ces aspirations sont animées par l'espoir extravagant d'échapper aux contraintes de l'espace, du temps, et de la mortalité. Aux antipodes de son propre réalisme, le cyberpunk fait donc miroiter un discours idéaliste qui voit dans la technologie le salut face aux frustrations de la condition humaine.

Au-delà de sa première décennie, le mouvement a évolué selon les deux branches de cette dualité. Delany indique que le cyberpunk classique n'a pas survécu aux années 1980—le moment de la découverte de la technostructure postmoderne (voir DERY 1994, p. 199). Son successeur, le « postcyberpunk », a perpétué la formule sans néanmoins parvenir à rester à la fois en prise avec la réalité contemporaine et capable d'hypothèses technologiques novatrices. D'un côté, les œuvres de Gibson à partir des années 1990, tout comme la fiction de Cory Doctorow, se caractérisent par un approfondissement du réalisme et par un moindre recours à la prospective technologique. Situées dans le futur immédiat, elles ont comme objet la couleur locale de la postmodernité globalisée, qu'elles dépeignent comme un dédale capitaliste subtilement reconfiguré par les réseaux d'information. La surface indéchiffrable de ce monde est troublée par des rébellions libertaires, des courants artistiques hésitant entre contestation et récupération commerciale, et des mouvements de mode à la dynamique virale. D'autre part, le courant moins réaliste du postcyberpunk fait glisser les thématiques des années 1980 vers des fabulations épiques. Stephenson s'est lancé avec *Cryptonomicon* dans une monumentale épopée techno-capitaliste dont les récits polyphoniques font interagir scientifiques, ingénieurs, entrepreneurs et politiciens. Réagissant aux attentats du 11 septembre 2001, il s'est aussi attelé à un « cycle baroque » qui décrit la préhistoire du monde de *Cryptonomicon* (STEPHENSON 2003). Ces romances historiques narrent la genèse de l'esprit scientifique dont le cyberpunk perpétue l'héritage. Elles décrivent les controverses opposant Newton et Leibniz autour de la création du calcul intégral, ainsi que l'aspiration de Leibniz de créer une machine logique, ancêtre

des ordinateurs. C'est dans une mouvance similaire que se situe un autre dérivé de la SF des années 1980—le « steampunk ». Les œuvres ainsi désignées décrivent une histoire alternative dotée d'un développement technologique plus précoce que celui du monde réel. *The Difference Engine* de Gibson et Sterling, par exemple, raconte une catastrophe écologique frappant un dix-neuvième siècle saturé d'ordinateurs mûs par des machines à vapeur. Enfin, malgré la brève durée de vie du mouvement, l'imagerie cyberpunk s'est disséminée durablement à travers la culture de masse. De la même manière que le film noir a imposé une vision inoubliable du monde urbain aliéné, le cyberpunk a légué une représentation du rapport à l'informatique qui a été reprise par des films (*Enemy of the State*, *Inception*) et des séries télévisées (*CSI*) et (24).

Bibliographie

- ASIMOV, I., « Runaround », *The Complete Robot*, London, Voyager-HarperCollins, 1995 [1982], p. 257-79.
- BALSAMO, A., *Technologies of the Gendered Body: Reading Cyborg Women*, Durham, Duke University Press, 1996.
- Baudrillard, J., *Simulacres et simulations*, Paris, Galilée, 1981.
- BEAR, G., *Blood Music*, New York, ebooks, 2002 [1985].
- BETHKE, B. « Cyberpunk », *Amazing Science Fiction Stories* 57.4 (November 1980).
- BUKATMAN, S., *Terminal Identity: The Virtual Subject in Post-Modern Science Fiction*, Durham, Duke University Press, 1993.
- CADIGAN, P., *Mindplayers*, London, Orion Publishing, 2000 [1987]
- ČAPEK, K., *R. U. R. (Rossum's Universal Robots)*, trad. angl. Claudia Novack, New York, Penguin Books, 2004 [1920].
- CAVALLARO, D., *Cyberpunk and Cyberculture: Science Fiction and the Work of William Gibson*, London, The Athlone Press, 2000.
- CRONENBERG, D., réal. et scén., *eXistenZ*, avec Jude Law, Jennifer Jason Leigh, et William Dafoe, Alliance Atlantis-Serendipity Point Films, 1999.
- CRONENBERG, D., réal. et scén., *Videodrome*, avec James Woods, Sonja Smits, et Deborah Harry, Famous Players-Guardian Trust Company-Filmplan-Universal, 1983.
- DEN TANDT, C., « Cybercolonialism? The Foreign Policies of Post-modern Science Fiction », *Belgian Essays on Language and Literature* (2002), p. 31-43.

- DERRIDA, J., *De la grammatologie*, Paris, Les Éditions de Minuit, 1967.
- DERY, M., « Black to the Future: Interviews with Samuel R. Delany, Greg Tate, and Tricia Rose », dans DERY, M. (ed.), *Flame Wars: The Discourse of Cyberculture*, Durham, Duke University Press, 1994, p. 179-222.
- DICK, P. K. « The Electric Ant », dans DICK, P. K., *Minority Report*, London, Orion Books, 2005 [1969], p. 211-230.
- DICK, P. K., *Do Androids Dream of Electric Sheep?* « SF Masterworks 4 », London, Millenium-Orion Books, 1999 [1968].
- DOCTOROW, C., *Little Brother*, London, HarperVoyager, 2008.
- GIBSON, W., « Burning Chrome », dans GIBSON, W., *Burning Chrome*, London, Grafton Books, 1988a [1982], p. 195-220.
- GIBSON, W., STERLING, B., *The Difference Engine*, London, Victor Gollancz, 1992 [1990].
- GIBSON, W., « Johnny Mnemonic », dans GIBSON, W., *Burning Chrome*, London: Grafton Books, 1988b [1981], p. 14-36.
- GIBSON, W., *Neuromancer*, New York, Ace Science Fiction Books, 1984.
- GIBSON, W., *Virtual Light*, London, Penguin Books, 1993.
- HARAWAY, D., « A Cyborg Manifesto: Science, Technology and Socialist Feminism in the 1980s », *Socialist Review* 80 (March-April 1985), p. 65-107.
- HARAWAY, D., *Modest_Witness@ Second_Millennium, Female-Man©_Meets_OncoMouse™ : Feminism and Technoscience*, New York, Routledge, 1997.
- HASSAN, I., *The Postmodern Turn: Essays in Postmodern Theory and Culture*, Columbus: Ohio State University Press, 1987.
- HOLLINGER, V., « Cybernetic Deconstructions: Cyberpunk and Postmodernism », dans MCCAFFERY, L. (ed.), *Storming the Reality Studios: A Casebook of Cyberpunk and Postmodern Fiction*, Durham, Duke University Press, 1991, p. 203-218.
- JAMES, E., *Science Fiction in the 20th Century*, « Opus », New York: Oxford University Press, 1994.
- JAMESON, F., « Postmodernism and Consumer Society », dans FOSTER, H. (ed.), *The Anti-Aesthetic: Essays on Postmodern Culture*, Port Townsend, WA, Bay Press, 1983, p. 111-125.
- JAMESON, F., « Postmodernism, Or the Cultural Logic of Late Capitalism », *New Left Review* 146 (July-August 1984), p. 53-92.
- LAIDLAW, M., *Dad's Nuke*, Boston, Dutton, 1986.

- LEVIN, I., *This Perfect Day*, Greenwich, CT, Fawcett Publications, 1970.
- LISBERGER, S. (réal.), *Tron*, avec Jeff Bridges, Cindy Morgan, et Bruce Boxleitner, Walt Disney Productions-Buena Vista, 1982.
- LUCAS, G. (réal.), *THX 1138*, avec Robert Duvall, Donald Pleasence, et Maggie McOmie, American Zoetrope-Warner Bros. Pictures, 1971.
- MCCAFFERY, L., « An Interview with William Gibson », dans MCCAFFERY, L. (ed.), *Storming the Reality Studios: A Casebook of Cyberpunk and Postmodern Fiction*, Durham, Duke University Press, 1991, p. 263-85.
- MCHALE, B., « POSTcyberMODERNpunkISM », dans MCCAFFERY, L. (ed.), *Storming the Reality Studios: A Casebook of Cyberpunk and Postmodern Fiction*, Durham, Duke University Press, 1991, p. 308-23.
- MCLUHAN, M., *Understanding Media: The Extensions of Man*, New York, Mentor-New American Library, 1964.
- OLSEN, L., « Cyberpunk and the Crisis of Postmodernity », dans SLUSSER, G., SHIPPEY, T. (eds.), *Fiction 2000: Cyberpunk and the Future of Narrative*, Athens, The University of Georgia Press, 1992, p. 142-52.
- RUCKER, R., *Freeware*, New York, Avon Books, 1997.
- SARDAR, Z., « alt.civilizations.faq: Cyberspace and the Darker Side of the West. », dans SARDAR, Z., RAVETZ, J. R. *Cyberfutures: Culture and Politics on the Information Superhighway*, London, Pluto Press, 1996, P. 14-41.
- SCOTT, R. (réal.), *Blade Runner*, scén. FANCHER, H., PEOPLES, D., avec Harrison Ford, Sean Young, Rutger Hauer, Darryl Hannah et Edward James Olmos, The Ladd Company-Warner Brothers, 1982.
- SHINER, L., *Frontera*, Burton, MI, Subterranean Press, 2010 [1984].
- SHIRLEY, J., *Black Glass*, Chicago, Elder Signs Press, 2008 [1983].
- SPIELBERG, S. (real.), *Minority Report*, avec Tom Cruise et Samantha Morton, DreamWorks SXG-Amblin Entertainment-20th Century Fox, 2002.
- STEPHENSON, N., *Snow Crash*, New York, Bantam Spectra, 1993 [1992].
- STEPHENSON, N., *The Diamond Age, Or, A Young Lady's Illustrated Primer*, New York, Bantam, 1996 [1995].

- STEPHENSON, N., *Cryptonomicon*, London, Arrow Books-Random House, 1999.
- STEPHENSON, N., *Quicksilver, Volume One of the Baroque Cycle*, London, William Heinemann, 2003.
- STERLING, B., *Islands in the Net*, New York, Ace Books, 1989 [1988].
- STERLING, B., « Preface », dans STERLING, B. (ed.), *Mirrorshades*, New York, Ace Books, 1988a [1986], p ix-xvi.
- STERLING, B., « Preface », dans GIBSON, W., *Burning Chrome*, London, Grafton Books, 1988b, p. 9-13.
- STERLING, B., *Schismatrix*, Westminster, MD, Arbor House, 1985.
- SUVIN, D., « On Gibson and Cyberpunk SF », dans MCCAFFERY, L. (ed.), *Storming the Reality Studios: A Casebook of Cyberpunk and Postmodern Fiction*, Durham, Duke University Press, 1991, p. 349-364.
- SUVIN, D., « On the Poetics of the Science Fiction Genre », dans Rose, M. (ed.), *20th-Century Views on Science Fiction*, Englewood Cliffs, NJ, Prentice Hall Publishers, 1978, p. 57-71.
- TABBI, J., *The Postmodern Sublime: Technology and American Writing from Mailer to Cyberpunk*, Ithaca, Cornell University Press, 1995.
- VERHOEVEN, P. (réal.), *RoboCop*, avec Peter Weller et Nancy Allen. Orion Pictures, 1987.
- WACHOWSKI, A., WACHOWSKI, L (réal. et scén.), *The Matrix*, avec Keanu Reeves, Carrie Ann Moss et Laurence Fishburne, Warner Bros., 1998.
- WRIGHT, W., *Six Guns and Society: A Structural Study of the Western*, Berkeley: University of California Press, 1975.