

COGIPpunk

Benjamin Patinaud – Bolchegeek

# COGIPpunk

Comment le monde est devenu  
une dystopie discount



AU DIABLE VAUVERT

Du même auteur

LE SYNDROME MAGNETO, essai, Au diable vauvert, 2023

ISBN: 979-10-307-0804-2

© Éditions Au diable vauvert, 2026

Au diable vauvert  
La Laune 30600 Vauvert

[www.audiable.com](http://www.audiable.com)  
[contact@audiable.com](mailto:contact@audiable.com)

*Aux spectres de Mark.*

# Sommaire

## Introduction

|  |   |
|--|---|
| <i>La dystopie la plus nulle</i> ..... | 9 |
|--|---|

## PARTIE I. *Cyberpunk Wish*

|  |     |
|--|-----|
| I.0 – X Factor .....                                       | 27  |
| I.1 – Bonaldi Effect                                       |     |
| <i>Ou pourquoi le futur est devenu merdique</i> .....      | 33  |
| I.2 – Torment Nexus  |     |
| <i>Ou pourquoi on désire le pire</i> .....                 | 51  |
| I.3 – The cake is a lie                                    |     |
| <i>Ou pourquoi on se ment à nous-mêmes</i> .....           | 69  |
| I.4 – Days of the future past                              |     |
| <i>Ou pourquoi nous sommes nostalgiques du futur</i> ..... | 93  |
| I.5 – Le cyber sans le punk                                |     |
| <i>Ou pourquoi on a tué la contre-culture</i> .....        | 119 |
| Premier interlude  |     |
| <i>Le Neuromancien du COGIPpunk</i> .....                  | 143 |

## PARTIE II. *Apocalypse cursed*

|  |     |
|--|-----|
| II.0 – Le bug de l’an 2000 .....   | 151 |
| II.1 – Le jour où la Terre s’arrêta<br><i>Ou pourquoi on n’imagine plus rien</i> .....       | 159 |
| II.2 – Robots of late capitalism<br><i>Ou pourquoi on s’est résignés à la dystopie</i> ..... | 179 |
| II.3 – Liminal open space<br><i>Ou pourquoi nos espaces nous angoissent</i> .....            | 205 |
| II.4 – DystopIKEA<br><i>Ou pourquoi nous nous contentons d’errer</i> .....                   | 227 |
| II.5 – Stupid hedonistic utopia<br><i>Ou pourquoi l’apocalypse nous rend heureux</i> .....   | 251 |
| Second interlude<br><i>La Culture selon Elon Musk</i> .....                                  | 275 |

## PARTIE III. *Zerotopia*

|  |     |
|--|-----|
| III.0 – 00/01/2000 .....   | 287 |
| III.1 – Fuck all mankind<br><i>Ou pourquoi les riches nous réservent l’enfer</i> ..... | 291 |
| III.2 – Atlas cringed<br><i>Ou pourquoi l’utopie n’est pas pour nous</i> .....         | 317 |
| III.3 – IA Habsbourg<br><i>Ou pourquoi le futur ne nous appartient plus</i> .....      | 335 |
| III.4 – ISO 1984<br><i>Ou pourquoi la dystopie a été privatisée</i> .....              | 357 |
| III.5 – Mecha Hitler<br><i>Ou pourquoi on nous promet le technofascisme</i> .....      | 379 |
| Épilogue<br><i>Fantôme contre fantôme</i> .....  | 403 |
| Remerciements .....  | 431 |

# Introduction

## *La dystopie la plus nulle*

♪ Nous vivons dans le futur  
Voici comment je le sais:  
Je l'ai lu dans le journal il y a quinze ans  
Nous conduisons tous des fusées spatiales  
Et nous communiquons par la pensée ♪  
John Prine, *Living in the future*

« L'avenir est comme le reste : il n'est plus ce qu'il était. »  
Paul Valéry, *Regard sur le monde actuel*

Nous y sommes : le futur nous a rattrapés. Et le constat a un goût amer : la science-fiction nous a menti.

Pendant deux siècles, nous nous sommes reposés sur elle pour imaginer l'avenir. Parfois pour le meilleur, souvent pour le pire.

Les tragédies aux proportions bibliques du XX<sup>e</sup> siècle avaient déjà douché les espoirs d'avenirs radieux portés par l'industrie, la science et la technologie. Le Dieu Progrès avait montré son autre visage : offrant à l'humanité la

possibilité de son annihilation définitive, il était « devenu la Mort, le Destructeur des Mondes »<sup>1</sup>.

Dont acte.

En même temps que s'effritaient les grands récits politiques et religieux promettant des lendemains qui chantent, côté science-fiction, on remisait les utopies positivistes au rang d'imaginaires naïfs, qui n'avaient plus pour eux que leur charme désuet. Punis pour notre hubris, l'angoisse de l'avenir rongait désormais jour après jour le foie de nous autres « Prométhée modernes »<sup>2</sup>.

Décennies après décennies, on nous vouait à des gémonies grandioses. Nous nous condamnions à des enfers plus sophistiqués, plus tordus, plus spectaculaires qu'aucune religion du Livre n'avait pu l'imaginer. Puisque tous les avenir avaient échoué, il ne nous en restait plus qu'un : la dystopie.

Cauchemardesque. Inéluctable. Sublime.

Toutes ces mises en garde ayant échoué les unes après les autres, le pire est advenu.

Seulement, et ça c'est plus inattendu : même le pire n'est plus ce qu'il était.

À observer le monde qui nous entoure, on se retrouve frappé d'à quel point la réalité a rattrapé la fiction – et tout spécialement la *science-fiction* – tant dans les accomplissements techniques que dans les bouleversements sociaux qui les accompagnent. Un genre en particulier semble avoir pris une tournure prophétique à l'aube de notre millénaire balbutiant : le cyberpunk<sup>3</sup>.

---

1. Citation empruntée au texte religieux hindou le Bhagavad Gita par Oppenheimer au moment de la mise au point de l'arme atomique.

2. Sous-titre du roman de Mary Shelley *Frankenstein*, considéré comme fondateur de la science-fiction. Il actualise, à l'ère du progrès scientifique moderne, le mythe de Prométhée, puni éternellement pour avoir volé le feu des dieux afin de l'offrir aux Hommes.

3. Voir la vertigineuse exploration du genre : *Futurs No Future*, Antoine Daer, 2025.

Son terrible avènement se fait cependant au prix d'une immense déception, qui viendrait presque gâcher l'apocalypse.

La dystopie est bel et bien là.

Et elle est nulle à chier.

## LE CYBERPUNK EST MORT...

Une même histoire refait régulièrement surface, afin de faire briller son conteur en soirée ou générer des clics de badauds du web. Elle paraît trop dystopique pour être vraie, tant elle renvoie à tout un imaginaire: la Citadelle emmurée de Kowloon, une « ville cyberpunk »... pour de vrai!<sup>4</sup>

Cette zone de non-droit entre la République populaire de Chine et l'enclave de Hong Kong a connu un développement urbain totalement dérégulé, au point d'atteindre la plus grande densité de population de la planète. Cet empiement impossible abritait un labyrinthe de bâtiments et de couloirs, coupés de la lumière du jour et de l'air extérieur. Des dizaines de milliers de pauvres venaient y survivre et les gangs y imposer leur loi.

Les nombreuses images qui nous en sont parvenues dégagent une beauté cauchemardesque. Si la cité de Kowloon excite l'imagination, en un mélange d'épouvante et de fantasme, c'est parce qu'elle correspond à un folklore de science-fiction :

---

4. Les contenus viraux consacrés à la citadelle de Kowloon surfent systématiquement sur le parallèle avec la science-fiction: « un air de cyberpunk? » (Lampyre-des-sens, 2019), « 50 000 chinois vivaient le VRAI CYBERPUNK » (Manger, 2024), « ghetto dystopique cyberpunk » (HZK, 2020), « cyberpunk dystopique » (Angel Chan, 2024).

Un bloc massif de béton tout droit sorti de *Blade Runner*, de *Ghost In The Shell* ou d'*Akira*, une microsociété sans règles ni lois [...] une cité-ruche de *Warhammer 40 000*.<sup>5</sup>

Pourtant, elle a existé.

Le cyberpunk, genre de science-fiction emblématique des années quatre-vingt, accompagnait à la fois l'avènement de nouvelles technologies et le triomphe d'un capitalisme ultra-libéral qui ont forgé notre présent. Il décrit généralement des univers urbains oppressants, aux mains de mégacorporations corrompues, plaçant la société entière sous perfusion de leurs technologies infernales. La lutte des classes ne s'y joue plus qu'entre les hyperriches qui en tirent profit et le lumpenprolétariat<sup>6</sup> qui en dépend, en une « expérience de darwinisme social géante »<sup>7</sup>. Hors des *gated communities*<sup>8</sup> abritant les premiers, les rues des seconds se retrouvent livrées à la violence, la survie et la criminalité. On les arpente en compagnie d'antihéros héritiers du western et du roman noir. Détectives, porte-flingues et hackers, ils incarnent de nouvelles figures antipolitiques<sup>9</sup> à la morale ambiguë et à l'individualisme farouche, dans un monde de chacun pour soi et de tous contre tous.

Le genre connaît depuis quelques années un regain d'intérêt, pour des raisons présentées par Yannick Rumpala dans *Cyberpunk's not dead* (2021) : « prolifération technologique, évasion dans des mondes virtuels, domination

---

5. « Je vous ai déjà parlé de la Cité emmurée de Kowloon, le ghetto dystopique cyberpunk hong-kongais impénétrable des années 80? », HZK, Twitter, 2020.

6. Littéralement « prolétariat en haillons ». Chez Marx, il désigne un « sous-prolétariat » constitué des groupes déclassés, survivant à la marge d'activités illicites, de débrouille ou de mendicité.

7. *Neuromancien*, William Gibson, 1984.

8. « Communautés murées », lotissements hautement sécurisés et fermés.

9. Personnages souvent solitaires se méfiant des institutions et refusant de prendre part aux affaires du monde.

économique des multinationales, précarisation sociale, fragmentations culturelles en nouvelles tribalités ».

Malgré tout, une question nous hante: Où sont les voitures volantes?

Où sont les robots-tueurs doués d'une froide conscience les poussant à nous anéantir?

Où sont les gangs de punks à mohawks flash et bras bioniques fusant à moto sous les néons de mégapoles sans fin?

Nous devons nous rendre à l'évidence: nous avons la dystopie sans les trucs cool.

La désillusion est glaçante: on nous avait promis l'enfer et, faute de parvenir à l'empêcher, nous nous étions faits à cette idée. Peut-être même que, dans les recoins inavouables de nos passions tristes, nous en étions venus à le désirer. Comme pour nous consoler de la perspective du pire, nous nous étions convaincus qu'au moins ça aurait de la gueule.

À la place, nous nous enfonçons chaque jour plus profondément dans un pandémonium discount dont chaque cercle amène de nouvelles déceptions, en une succession d'étages de centre commercial en travaux, où de grotesques publicités continuent à nous vendre des rêves futuristes sur des étalages de camelote.

Pour ajouter le déshonneur à la défaite, faute de paradis, nous n'avons même pas l'enfer, seulement le purgatoire.

De toutes les dystopies jamais imaginées, nous avons hérité de la plus nulle. Bienvenue dans la « *boring dystopia* », la « dystopie chiante » mêlant « idéologie de la Silicon Valley, marketing et publicité, qui nous distraient de notre propre pauvreté esthétique et de la réalité que nous avons: globalement tout un tas de robots pourris »<sup>10</sup>.

---

10. Mark Fisher cité dans « *Boring dystopia is the way the world ends – not with a bang or a wimple* », Elle Hunt, theguardian.com, 2018.

On savait le colis piégé et on nous a tout de même menti sur la marchandise :

L'explosion de l'Intelligence Artificielle n'a pas levé d'armées de machines sanguinaires mais inonde le monde de simulacres d'œuvres d'art grotesques, de filets d'eau tiède musicaux et de bruit informationnel, au risque de la plus grande bulle financière ayant jamais explosé au visage de l'humanité. On en viendrait à espérer que la Singularité<sup>11</sup> vienne mettre fin à nos souffrances.

Alors que nos derniers pas sur la Lune remontent à 1972, nos rêves de space opera se résument à polluer l'espace en y déversant des torrents de satellites, des bagnoles électriques et des milliardaires, tandis qu'on nous promet chaque jour la colonisation de Mars pour demain.

Quant aux fantasmes cybernétiques, on torture quelques malheureux singes en leur nom, dans l'espoir malsain de pouvoir enfin se greffer une puce dans le crâne, alors même que des gens refusent des vaccins éprouvés par peur irrationnelle de nanomachines 5G.

On ne compte plus les projets de villes futuristes, à l'état perpétuel de modélisations clinquantes sans queue ni tête pour investisseurs crédules et de chantiers avortés où viennent mourir en masse des esclaves apatrides. Pendant ce temps, pas l'ombre d'un jet pack ne vient fendre les cieux des mégalofoles déjà existantes. Au ras des pâquerettes, elles se contentent de métastaser sans fin des bretelles d'autoroutes encombrées, menant à des zones commerciales hideuses et au silence éternel des espaces pavillonnaires infinis.

Les robots? Des mascottes-vigiles hors de prix qui se suicident dans les fontaines de galeries marchandes<sup>12</sup>.

---

11. Désigne le moment hypothétique où une super-Intelligence Artificielle atteindra une véritable autonomie et la conscience d'elle-même.

12. « Robot "drowns" in fountain mishap », [bbc.com](http://bbc.com), 2017.

La Réalité Virtuelle? Des « casques à vomir »<sup>13</sup> nouvelle génération condamnés à prendre la poussière dans les placards des techno-enthousiastes à qui on en vend régulièrement le modèle dernier cri.

Les Métavers? Des centres commerciaux déserts aux graphismes indignes de la première PlayStation et moins inspirés qu'un menu Wii.

« Je ne m'attendais à rien et je suis quand même déçu », disait un jeune garçon devant la débâcle de sa fête d'anniversaire<sup>14</sup>. Nous serions quant à nous en droit de clamer: « Je m'attendais au pire et je suis quand même déçu. »

Cette science-fiction *devenue réalité*, notre *triste* réalité.

Cette tragédie qu'on peine à prendre au sérieux tant elle fait figure de farce.

Cette farce qui en serait drôle si elle n'était pas tragique.

Cette dystopie discount, ce simulacre de cyberpunk, c'est ce que ce livre vous propose d'explorer et de nommer.

### ... VIVE LE COGIPPUNK!

La Citadelle emmurée de Kowloon, à l'instar du genre dont elle se faisait l'incarnation, ne représente plus qu'un fantôme. Son évacuation a eu lieu de 1991 à 1992, avant sa destruction l'année suivante.

Comme le cyberpunk, elle restera à jamais un écho des années quatre-vingt.

Sur ses fantômes a désormais poussé un parc, où quelques traces les commémorent. Plus que tout, ils hantent encore la pop culture: le huis clos ultraviolet de *The Raid*<sup>15</sup> et

---

13. Surnom donné à une vague vite passée de casques à réalité virtuelle dans les années quatre-vingt-dix, réputés provoquer des malaises.

14. Réplique de Dewey dans la série *Malcolm*, devenue un mème.

15. Gareth Evans, 2012.

la dystopique Mega-City One de *Dredd*<sup>16</sup> y ont puisé leur inspiration; *City of Darkness*<sup>17</sup> a cherché à reconstituer ce décor, trois décennies après que Jackie Chan a tourné dans ses couloirs fraîchement évacués et même intégré des plans de sa démolition<sup>18</sup>. Sur place, une certaine nostalgie entoure les lieux, comme l'explique le responsable d'une gamme de produits conçus en son hommage :

C'est très romantique car on se souvient uniquement de sa beauté. Ce n'est pas seulement un tas de bâtiments : c'est un symbole du labeur et de la persévérance hongkongaise, cherchant à améliorer la vie dans un espace surpeuplé. Elle représente des valeurs comme la lutte et la résistance.<sup>19</sup>

Si elle renvoie le reste du monde à un imaginaire impitoyable de survie, de chaos et de crime, elle incarne là-bas un « esprit de vie [...] où les habitants, malgré la pauvreté et les difficultés, trouvaient des moyens de tenir le coup grâce au soutien mutuel et une résilience partagée »<sup>20</sup>. Au point que la destruction soudaine de cette « ville dystopique » fut vécue comme un choc, empêchant ses occupants de « faire correctement leurs adieux à leur foyer et à la communauté soudée qu'ils avaient construite. À la place, des gratte-ciel immenses s'élevèrent, laissant derrière eux un sentiment de deuil ».

Aujourd'hui, vous pouvez observer depuis Kowloon un tout autre spectacle urbain. Il suffit de vous rendre sur la

---

16. Pete Travis, 2012.

17. Soi Cheang, 2024.

18. *Crime Story*, Jackie Chan & Kirk Wong, 1993.

19. Cité dans « *The second life of Kowloon Walled City: Crime, media and cultural memory* », Alistair Fraser & Eva Cheuk-Yin Li, *Crime, Media, Culture*, 2017.

20. *City of Darkness*, Soi Cheang, 2024.

promenade, qui offre une vue imprenable sur la baie de Hong Kong, sertie d'immeubles rivalisant de gigantisme et de designs futuristes.

Installez-vous confortablement au milieu des touristes, jusqu'à ce que, comme chaque soir, un système de sonorisation donne le coup d'envoi de *Symphony of Lights*.

La forêt de buildings se met alors à bruisser. Les façades clignotent et des projecteurs percent le ciel nocturne. Une mégalopole entière est mobilisée pour vous offrir un spectacle son et lumière. En fond joue une musique un peu kitch, mêlant électro et orchestres synthétiques, qui ne jurerait pas dans une banque de sons libres de droits. Une voix vient présenter les artistes et, à tour de rôle, chaque siège de grande corporation délivre son solo, cherchant les ovations de la foule : « Et maintenant... HSBC! », « Bank of China! », « la tour de la Massachusetts Mutual Life Insurance Company! »

La performance ressemble au spectacle de fin d'année le plus cher de l'histoire de l'humanité<sup>21</sup>, donné par une classe uniquement composée de multinationales ayant érigé leur tour d'ivoire dans cette enclave vouée à l'affairisme et à la finance. Comme toutes les métropoles asiatiques l'ayant inspiré, Hong Kong revêt des airs de *Blade Runner*. Dans ses artères, les businessmen carnassiers, attirés par sa fiscalité discrète, croisent des personnes âgées contraintes par un système de retraite presque aussi inexistant de ramasser des canettes dans de lourds caddies.

Si la Citadelle emmurée de Kowloon incarnait la « véritable ville cyberpunk », *A Symphony of Lights* célèbre une dystopie corporatiste pompière et béate : la véritable ville COGIPpunk.

---

21. *A Symphony of Lights* est reconnu par le Guinness Book des records comme le plus grand spectacle son et lumière permanent au monde.

À l'instar de Weiland Yutani, Tyrell Corporation ou Black Messah<sup>22</sup>, la COGIP est une entreprise fictive. Mais contrairement à ces mégacorporations diaboliques, elle n'ourdit aucun plan de domination, si ce n'est de piquer les marchés de la COFRAP concurrente. Elle ne développe aucune technologie futuriste à l'éthique douteuse : alors que l'acronyme est supposé signifier *Consortium Organisationnel de Gestion Institutionnelle et Patrimoniale*, il n'est pas très clair si elle vend des photocopieuses, des agrafeuses ou des montres calculettes, ni même si elle fait vraiment quelque chose. On ne lui connaît aucun dirigeant aux projets démiurgiques, à part la promesse de redécorer entièrement le self et de licencier les trois quarts des effectifs avant Noël.

La COGIP ne peut même pas se targuer de l'hégémonie mondiale d'une autre entreprise apparue sur la même chaîne de télévision : la World Company des *Guignols de l'Info*, avec son armée de clones de Sylvester Stallone en costard incarnant la toute-puissance conquérante du complexe militaro-industriel étasunien.

Comme son nom générique l'indique<sup>23</sup>, la COGIP représente *l'entreprise elle-même*, dans toute sa banalité et son aberration.

La COGIP est un univers absurde de photocopieuses, de moustaches et de moquettes au mur. Un monde que ses éléments les plus enthousiastes comparent au ping-pong « sauf que les balles sont des dollars et les raquettes sont des dossiers » et où les plus subversifs limitent leurs sabotages à « dévisser les salières au self ».

---

22. Multinationales respectivement issues des univers de *Alien*, *Blade Runner* et *Half-Life*.

23. Il existe d'ailleurs des entreprises réelles nommées COGIP, dont une « compagnie d'investissement et participation » et une autre « d'externalisation de paies ».

Ses néons, en série d'interminables plafonniers, ne diffusent aucune couleur criarde sur les ruelles d'une mégalopole nocturne mais un jaune pisseux sur de mornes enfilades d'open spaces. Les sujets les plus sensibles y sont les flux pondérés et les taux d'escompte convergents. Ses employés – appelés dans sa novlangue les « forces vives de la boîte » – n'ont besoin d'aucun implant cybernétique pour aller savourer une paella aux fruits de mer à la Restauratec, ni même profiter de la galette des rois qui « diffuse une ambiance de fiesta dans les bureaux ».

Il ne faudrait pourtant pas croire qu'ils échappent aux vertiges existentiels. Certes, avant de révéler leur matériel sensible à la face du monde, ils ne s'embarrassent pas de considérations éthiques vertigineuses mais de savoir si Legelec est au bien courant et les autorisations en ordre. Aucun d'entre eux ne se demande s'il serait en réalité un androïde, simplement ce qu'ils foutent là. Quant à leurs perspectives transhumanistes, elles résident dans l'opportunité de devenir un « paperboard humain ».

Surtout, à l'instar de Mr Anderson, dont il partage le quotidien morne d'open spaces et de managers sans âme<sup>24</sup>, et de Mr Burbank, dont l'existence pavillonnaire n'est qu'une immense caméra cachée<sup>25</sup>, M. Berthier de la COGIP se demande s'il vit bien dans le monde réel, et non dans un programme télévisé où ils seraient « doublés par des gens du futur qui nous font dire absolument n'importe quoi ».

En effet, l'entreprise a été créée par les humoristes Nicolas Charlet et Bruno Lavaine comme cadre pour leur émission humoristique : *Le Message à Caractère Informatif*. De 1998 à 2000, ils y détournaient de véritables films

---

24. *Matrix*, Lilly & Lana Wachowski, 1999.

25. *The Truman Show*, Peter Weir, 1998.

d'entreprise des années soixante-dix-quatre-vingt<sup>26</sup>, en assurant eux-mêmes l'intégralité du doublage, signature du duo<sup>27</sup>. Depuis on retrouve la COGIP dans une bonne part de leurs productions, y compris dans la série *Le Bureau*, où elle remplace l'emblématique société Dunder Mifflin de l'originale, profitant de s'être vu tout naturellement confier cette adaptation française de la série *The Office*, chef-d'œuvre de « *workplace comedy* »<sup>28</sup> et de satire du monde du travail.

Leur public, dont l'auteur de ces lignes fait partie, s'est emparé de la référence à la COGIP pour se moquer pêle-mêle du jargon entrepreneurial, du bullshit managérial ou des « Playmobils »<sup>29</sup> de la « start-up nation »<sup>30</sup>. Au cours de mes nombreux petits emplois dans le tertiaire, j'y ai souvent eu recours entre collègues pour moquer un management tyrannique et un esprit d'entreprise toxique, faute de pouvoir y changer quoi que ce soit. Dans cette forme de « politesse du désespoir », les situationnistes auraient peut-être vu un acte subversif. Ce courant critique, très actif dans les années soixante, cherchait des formes de renversement des normes sociales, de la culture dominante et du capitalisme. L'une de leurs préférées était justement le détournement<sup>31</sup>, qu'ils pratiquaient à travers des œuvres

---

26. Une deuxième saison a été réalisée en 2017, à partir de vidéos des années quatre-vingt-dix.

27. Ils ont également doublé *À la Recherche de l'Ultrasexe*, la version française de *What we do in the shadows* ou encore l'adaptation scénique de la BD *Zai Zai Zai*.

28. Genre où l'humour tourne autour de situations sur les lieux de travail.

29. Formule employée à l'origine par le député François Ruffin pour qualifier les députés macronistes, perçus comme serviles.

30. Expression issue d'une déclaration devenue célèbre d'Emmanuel Macron : « *I want France to become a start-up nation* », « Je veux que la France devienne une nation start-up. »

31. *Mode d'emploi du détournement*, Guy-Ernest Debord & Gil J. Wolman, 1956.

comme *La Dialectique peut-elle casser des briques?*<sup>32</sup>, où les dialogues d'un film d'arts martiaux hongkongais ont été remplacés par des débats, typiques de la gauche radicale de l'époque.

Certains artistes se revendiquent ouvertement de cet héritage. Les éditions Bandes Détournées tournent en dérision l'imaginaire néolibéral en recyclant des comics de science-fiction libres de droits<sup>33</sup> ou en parodiant des références pop culture<sup>34</sup>. Si d'autres l'ont perpétué sans nécessairement en reprendre la prétention politique<sup>35</sup>, leur principale influence est généralement *La Classe américaine: Le Grand Détournement*. Également produit pour Canal+, il a été réalisé par deux « fans des situs »<sup>36</sup>, Michel Hazanavicius et Dominique Mézerette, à partir de films redoublés du catalogue Warner Bros. Désormais culte, il regorge de références débordantes et de monologues sur « l'hégémonie du Grand Capital ».

Je ne dirais pas que *La Classe américaine* est un film politique mais par contre qu'il y ait des ingrédients politiques dans la recette, oui, ça c'est sûr.<sup>37</sup>

En ce qui concerne *Le Message à Caractère Informatif*, Nicolas et Bruno déclarent :

C'est marrant ce truc de situationnisme parce qu'on n'a découvert que très tard cet aspect historique du

---

32. René Viénet, 1973.

33. *Paul Lamploux et les Quatre Huberts*, E. Bertier & Y. Girard, 2019.

34. *Situations*, Tienstiens & Maxime Morin, 2023.

35. Les détournements de Mozinor ou de Gotohwan ont connu un grand succès sur internet.

36. *Michel Hazanavicius raconte la grande histoire de La Classe américaine*, konbini.com, 2020.

37. *Ibid.*

détournement. [...] Nous on a commencé en faisant un truc de potaches, un truc de feignants sans argent, sans matos, en glissant deux trois trucs, deux trois messages sur la société...<sup>38</sup>

*Le Message à Caractère Informatif* ne postule à rien d'autre qu'au divertissement, encore moins à mettre en scène des débats byzantins qui n'intéressent pas plus de dix personnes depuis la fin des années soixante-dix.

Cependant, s'il n'est effectivement « pas forcément très éloigné dans le fond », c'est parce qu'il porte en lui les mécanismes propres au détournement.

En fait on faisait du situationnisme sans le savoir! La différence avec Guy Debord c'est que notre objectif premier est de se marrer, alors que pour eux, le détournement est une arme parmi d'autres pour servir un combat, une lutte de classes. C'est pas la même façon d'aborder la chose, même si au final bah... on n'est pas forcément très éloignés dans le fond!

En reprenant de véritables films d'entreprise sur un ton satirique, ils tournent en dérision les valeurs qui animaient ces derniers. Tout le sérieux de l'esthétique et des discours *corporate* en devient ridicule et absurde. L'humour repose sur un comique « de situation », y compris au sens où les situationnistes entendaient leur notion éponyme: la succession de situations quotidiennes répétitives et normées – en l'occurrence des environnements de travail – se retrouve subvertie par l'irruption de situations incongrues, de déraillements du métro-boulot-dodo. D'autant que l'Internationale situationniste se caractérisait

---

38. Interview sur le site Branchés Culture, 2015.

par ce qu'on a qualifié par la suite de « critique artiste »<sup>39</sup>. Cette dernière, emblématique des courants ayant mené à Mai 68, attaque le capitalisme sur la banalité de ses modes de vie, l'aliénation des individus et le manque d'expression artistique subversive, plutôt que sur les revendications sociales plus traditionnelles du mouvement ouvrier.

*Le Message à Caractère Informatif*, en tant qu'œuvre avant tout satirique, s'inscrit dans cet héritage. Son matériau d'origine convoque un univers managérial baignant dans son jus d'années quatre-vingt pleines de moustaches, de tailleurs et de coupes passées de mode. De leur aspect maladroit à la laideur des décors, en passant par les nouvelles technologies d'alors, aujourd'hui obsolètes : tout concourt à ringardiser et désacraliser le capitalisme triomphant propre à cette décennie.

L'esprit des années quatre-vingt est celui de l'entreprise. [...] Mais l'esprit d'entreprise ne s'entend pas seulement au sens de l'entité juridique du même nom. Il désigne plus largement, autour de l'initiative individuelle et de l'évaluation croisée du risque et du retour sur investissement, un nouveau rapport obligé à *toutes* les couches de l'existence : du loisir à la famille, des congés à l'épargne, de l'activité professionnelle bien sûr à l'éducation et à la culture.<sup>40</sup>

Le cyberpunk, avec ses mégacorporations et sa société entièrement privatisée, s'est imposé comme l'imaginaire science-fictionnel organique de cette même période. Ce livre propose d'en prolonger le geste en prenant acte de la

---

39. *Le Nouvel Esprit du capitalisme*, Luc Boltanski & Ève Chiapello, 1999.

40. *La décennie. Le grand cauchemar des années 1980*, François Cusset, 2006.

réalisation de ses anticipations sous une forme contrefaite, décevante et délétère.

Toi qui entres ici, abandonne tout espoir, même envers l'enfer.

En lieu et place des meilleurs cauchemars de science-fiction, nous avons des Métavers pourris, des Cybertrucks moches et des Big Brothers sortis de BDE d'écoles de commerce.

Bienvenue dans un open space sans fin où des larbins en costard présentent des Powerpoints ringards pour vendre des idées futuristes de merde à des tyrans médiocres.

Bienvenue dans la dystopie discount du COGIPpunk.