

# Wicked cities : Culture cybernétique et réimagination de l'identité dans la métropole "non-occidentale"

Gregory B. Lee, Sunny Lam

► **To cite this version:**

Gregory B. Lee, Sunny Lam. Wicked cities : Culture cybernétique et réimagination de l'identité dans la métropole "non-occidentale". Gregory B. Lee. Modernités chinoises, AEC-UJM, pp.101-117, 2004, 2-9517463-2-6. hal-02182781

**HAL Id: hal-02182781**

**<https://hal-univ-lyon3.archives-ouvertes.fr/hal-02182781>**

Submitted on 13 Jul 2019

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

## WICKED CITIES

### CULTURE CYBERNÉTIQUE ET RÉIMAGINATION DE L'IDENTITÉ DANS LA MÉTROPOLE "NON-OCCIDENTALE"

[Traduction de *Wicked Cities: Cyberculture and the Reimagining of Identity in the "Non-Western  
"Metropolis"* in *Futures* Vol. 30, No. 10, (1998), pp.967-979]

Gregory B. Lee et Sunny S.K. Lam

---

*Je pense que l'identité est le fruit d'une volonté. Pas quelque chose de donné par la nature ou par l'histoire. Qu'est-ce qui nous empêche, dans cette identité volontaire, de rassembler plusieurs identités? Moi, je le fais. Etre arabe, libanais, palestinien, juif, c'est possible. Quand j'étais jeune, c'était mon monde. On voyageait sans frontière entre l'Égypte, la Palestine, le Liban. Il y avait avec moi à l'école des Italiens, des Juifs, Espagnols ou Égyptiens, des Arméniens, c'était naturel. Je suis de toutes mes forces opposé à cette idée de séparation, d'homogénéité nationale. Pourquoi ne pas ouvrir nos esprits aux autres ? Voilà un vrai projet.*

Edward W. Said<sup>1</sup>

---

On considère rarement la science-fiction, ou son dernier-né Cyberpunk, comme autre chose qu'un genre européen ou américain. Ce n'est que depuis les *manga* japonais et les *anime* qu'on a pris conscience de l'existence de la fantaisie futuriste non-"occidentale". Mais en fait la science-fiction a de célèbres antécédents dans cette partie de l'Asie. Le romancier moderne chinois Lao She, mieux connu pour son roman *Le pousse-pousse*, écrivit dans les années trente un roman de science-fiction intitulé *Maochengji* 猫城记 (la Cité des chats), où des créatures extra-terrestres semblables à des chats destituaient et dominaient les citoyens chinois; une allégorie de l'impuissance de la Chine face au colonialisme occidental. De telles oeuvres ne tendaient pas seulement à critiquer la domination occidentale, elles essayaient de négocier les réalités de la modernité. Bien que condamnant les stratégies impérialistes japonaises et occidentales, les écrivains et cinéastes de la Chine des années vingt ou trente pensaient, toutefois, que la modernité leur fournissait les moyens de renverser le féodalisme et le patriarcat pour édifier à leur place un état-nation moderne. Depuis, de nombreuses parties de l'Asie ont connu des révolutions ainsi que des contre-révolutions, mais c'est de la modernité urbaine et même de la sur modernité qu'elles ont fait l'expérience au cours des

---

<sup>1</sup> "Ne renonçons pas à la coexistence avec les Juifs", interview dans le *Nouvel Observateur*, 16 janvier 1997

vingt dernières années. A Hong Kong, il y a au moins une génération qui a grandi totalement aliénée du monde rural, au sein de cette société post-industrielle hyper-moderne.

Hong Kong, actuellement la ville de Chine la plus moderne, constitue sous bien des aspects le modèle pour le développement capitaliste de la Chine, mais, comme l'a démontré récemment Richard Rogers, une imitation systématique de la modernité urbaine capitaliste occidentale serait en définitive désastreuse pour le peuple chinois. A moins que les autorités chinoises ne s'engagent à "planifier des villes adéquates, elles devront bientôt faire face à des problèmes de congestion, de pollution et d'insatisfaction sociale d'une ampleur toute autre que dans les villes qu'elles prennent pour modèles."<sup>2</sup>

Les problèmes abordés par Rogers sont pratiques et matériellement réels. L'écrivain et critique français Serge Latouche s'intéresse, lui aussi à la condition non-matérielle du non-Occident. Cependant, dans sa discussion de ce que les sociétés non-occidentales ont perdu, "la perte de sens qui les afflige et qui les ronge comme un cancer", il semble qu'il y ait une certaine nostalgie pour un "authentique" imaginé du passé. Selon Latouche, le monde non-occidental est sous-développé, exploité, marginalisé, et arriéré. Ce n'est pas qu'il ne tienne pas compte de la modernisation du Japon, de Hong Kong, de l'Asie du Sud-Est et de plus en plus, de la Chine, mais plutôt qu'il considère l'effacement des réalités modernes du Japon, de Hong Kong, de certaines parties de l'Asie du Sud-Est et de la Chine au cours de la modernisation de manière entièrement négative en termes de perte culturelle, avec une nostalgie pour un authentique local, sans aucune mention du renouvellement, du redéploiement et de l'ingéniosité de la créativité humaine qui peuvent naître de l'hybridité.<sup>3</sup> Même ici on peut parler de perte, de perte d'"identité culturelle". Mais de tels arguments ont toujours des relents de la tendance orientaliste à valoriser l'Orient en fonction de sa grandeur passée.

A la fin du vingtième siècle, la réalité historique fait que beaucoup de parties de l'Asie sont des éléments constitutifs de la modernité et non seulement ses objets exploités. C'est une modernité qui porte les marques du colonialisme, pleine de contradictions, de processus à moitié finis, de troubles, d'hybridités et de liminalités. Mais est-elle vraiment différente du reste du monde moderne où les femmes et les classes ouvrières sont les colonisées domestiques ? En Asie ces

---

<sup>2</sup> Rogers, Richard, *Cities for a Small Planet* (London: Faber and Faber, 1997) 53.

<sup>3</sup> Latouche, Serge, *L'occidentalisation du monde* (Paris : La Découverte, 1992) 69.

contradictions et conséquences du développement capitaliste ont simplement été exagérées et accélérées provoquant une amplification concomitante des souffrances et dilemmes humains qui vont de pair avec l'industrialisation capitaliste urbaine en général.

Mais, s'il y a "perte de sens" dans le monde moderne, s'il y a aliénation, pour la transcender et en triompher, le processus de désaliénation ne s'accomplira pas de manière simpliste par un retour aux traditions nativistes de l'"Est" pas plus que par un retour aux danses folkloriques Morris en Angleterre. Comme Saïd, nous préconiserions non pas une pseudo-universalité, ni un multiculturalisme (ce n'est pas de cette hybridité que nous voulons parler), mais plutôt une exhortation au développement de nouvelles identités composites fondées sur de nouvelles réalités matérielles qui donnent naissance à de nouveaux imaginaires. Dans son récent ouvrage, Ziauddin Sardar présente le post-modernisme comme un autre agent plus subtil de l'impérialisme culturel occidental, perpétuant et augmentant la prédominance des idéologies et des projets du colonialisme et de la modernité, dans lesquels les cultures de l'Autre "sont simplement déplacées d'un domaine d'oppression vers un autre".<sup>4</sup> Sa condamnation du cynisme du post-modernisme et ses arguments en faveur d'une "résistance culturelle non-occidentale au post-modernisme" sont convaincants, mais son idée du recours à la tradition pour transformer les sociétés non-occidentales en "cultures *de* résistance" nous pose problème.<sup>5</sup> Car, même si, comme on peut aisément le comprendre, Sardar s'efforce de distancer sa conception de la tradition "authentique" de celle du "traditionalisme", il demeure toujours un soupçon de "sentiment de perte", d'un désir d'authenticité culturelle. D'où doit être ressuscitée, ou réinventée cette authenticité, et une telle réinvention serait-elle souhaitable ? Quand Sardar voit dans la représentation de la tradition des peintures islamiques et chinoises "une force dynamique prête à affronter les problèmes de la modernité et le nihilisme du post-modernisme", pouvons-nous oublier les modes technologique et économique dans lesquels était ancrée la peinture chinoise pré-moderne, et les oppressions dont dépendaient pour leur survie ceux qui la pratiquaient et ceux qui y prenaient plaisir ? Si nous n'objecterions pas à dégager la peinture pré-moderne et d'autres formes de production culturelle de l'étreinte souvent conservatrice des Orientalistes et des sinologues, nous sommes toutefois inquiets à l'idée de

---

<sup>4</sup> Sardar, Ziauddin, *Postmodernism and the Other: The New Imperialism of Western Culture* (London: Pluto Press, 1998).

<sup>5</sup> Sardar 273.

privilegier une soi-disant authenticité culturelle au nom du respect des "environnements spirituel, intellectuel et physique traditionnels".

Encore une fois, notre préoccupation principale serait de savoir où trouver cet authentique ou plutôt comment l'inventer à Hong Kong. Le fait que Hong Kong ait été "rendue" à la Chine n'aide pas à la récupération de la "tradition", surtout maintenant que les traditions de la Chine continentale, là où elles existent, sont construites et réinventées de manière à encourager le nationalisme et le capitalisme centraliste étatique de marché. De plus, et heureusement, la vieille Chine féodale n'existe plus et ses textes et pratiques culturels sont à présent uniquement redéployés dans la construction d'un imaginaire national chéri des officiels. Et si ce n'était l'éventail des "traditions" centralisées et nationalisées, de quelle partie des pratiques culturelles complexes ces "traditions" devraient-elles être ré-importées ou ré-inventées, et à partir de quand ? Ainsi, de quand et de quoi serait constituée la "tradition" à Hong Kong ? Hong Kong est une métropole d'immigrants peuplée de Chinois de tous les coins de Chine, pas seulement de gens originaires du Guangdong parlant cantonais, mais aussi de Shanghai et du Fujian, de "boat-people" tanka, de Hakka (ou 'Peuple Hôte') et de ceux dont les ancêtres venaient d'encore plus loin, comme les Indiens de troisième et quatrième générations qui parlent à présent cantonais. Quant aux traditions chinoises, elles furent inventées, ou leur invention fut encouragée, après 1950, par le colonialisme tardif des autorités britanniques qui représentaient les intérêts du néo-colonialisme en Asie après la deuxième guerre mondiale. Ces autorités tenaient à construire une sinité autre qui détournerait Hong Kong des appels à l'imaginaire anti-colonialiste de la Chine continentale communiste et des nationalistes de Taiwan. Cependant d'autres identités, elles-mêmes produits de la colonisation se sont construites et imaginées au cours de la négociation de cette identité chinoise alternative officielle et imposée. Il existe même des formations culturelles minoritaires qui ont résisté en même temps, aux constructions d'identité nationales-patriotiques et colonialistes. Aucun des espaces et des pratiques culturels qui en furent issus ne peut, toutefois, être décrit comme clair, pur ou authentique. Ils représentent des groupes et des classes que l'on retrouve dans toutes les sociétés industrielles modernisées. Ce qui ne signifie pas que les niveaux et les différentes enclaves de la société de Hong Kong n'ont pas développé des spécificités, ou qu'il ne reste plus de traces d'un imaginaire collectif chinois pré-moderne, mais plutôt que les préoccupations de la majorité des habitants de Hong

Kong aujourd'hui - la classe ouvrière que l'on représente et qui est censée se percevoir comme, une classe moyenne - sont celles de n'importe quelle société industrielle urbanisée soumise aux inévitables crises du capitalisme (comme l'ont clairement démontré les événements financiers des derniers mois de 1997). En 1997, bien que les inquiétudes quant au retentissement de la rétrocession sur l'autonomie de Hong Kong ou plutôt sur ses identités multiples et multiformes aient été des plus pressantes, comme le film que nous discuterons plus loin, *Wicked City*, le montre bien, l'événement le plus important de l'année pour la plupart des gens fut vraiment le krach boursier et la réalité matérielle économique qu'il engendra. Alors que, pour la classe ouvrière, les difficultés avaient culminé deux ou trois ans auparavant, pour la classe moyenne dont les membres possèdent immeubles et actions, ce n'est qu'à la fin de 1997 que les effets des problèmes économiques se firent sentir. A l'heure actuelle, les préoccupations de chômage et de survie économique dans un état de non-providence dont le marché est la force motrice mais qui, dans un même temps, poursuit une politique profondément interventionniste, ont pris le pas sur les préoccupations concernant l'identité locale. La politique de l'identité locale, ou des identités locales, ne peut plus être utilisée uniquement pour mettre à l'épreuve les névroses de l'aliénation post-moderne. Si de telles identités doivent servir à quelque chose, on doit les déployer dans une méta-politique qui doit à présent s'engager dans un processus de désaliénation qui impliquera un défi et une transformation à la fois des oppressions du colonialisme et du système économique dominant.

Même si nous reconnaissons le besoin d'encourager et d'accomplir la désaliénation de la modernité ou "post"-modernité, ainsi que de combattre l'oppression du colonialisme, nous voudrions aussi insister sur l'importance de la reconnaissance des réalités historiques qui ont produit les réalités hybrides "non-authentiques" vécues. Au cours des cent cinquante dernières années les forces sociales et culturelles, non seulement à Hong Kong mais dans la Chine toute entière, ont dû négocier les réalités du colonialisme, du semi-colonialisme puis du néo-colonialisme. De nouvelles formes et de nouvelles pratiques ont été produites, de nouvelles identités inventées ou imposées. Un changement émancipateur ne signifiera pas forcément une *épuration*, ou un nettoyage, du non-authentique, mais plutôt un redéploiement et un *détournement* des pratiques locales et hybridisées afin d'imaginer ce futur.

Hong Kong, métropole du capitalisme et, singulièrement, du colonialisme tardif commença sa nouvelle époque de néo-colonialisme à la suite de sa "rétrocession" de l'autorité coloniale britannique à la souveraineté de la République Populaire de Chine, sous le règne, encore que vassal, de l'autorité du gouvernement de la Région Administrative Spéciale de Hong Kong (SAR). Au point de vue structurel, toutefois, il y a eu peu de changements. La métropole est toujours dominée par des idéologies s'accordant avec la logique du capitalisme et au point de vue culturel, elle dépend de manière extensive, de la formule de production mécanique de toute sorte de productions.

Malgré l'idéologie post-moderne qui veut que l'histoire, l'idéologie et la modernité sont toutes mortes, les idéologies interprétées en termes de métanarratifs d'opposition binaire (communisme et capitalisme, modernisme et post-modernisme, réalisme et surréalisme) sont toujours au centre des imaginaires populaires. Cependant, de vigoureuses dichotomies passent sous silence toutes sortes de signification idéologique à l'intérieur de nos communautés. La politique du capitalisme cache des cultures marginales, tacites, des majorités silencieuses afin de voiler la réalité. Les idéologies de minorités sont totalement dissimulées à Hong Kong. Ainsi, l'imaginaire de Hong Kong est formé par les pratiques, les croyances et l'idéologie dominante qui soutiennent l'autorité régnante. Ainsi donc, l'émulation et le redéploiement du décentrage que l'on trouve dans les productions littéraires et médiatiques telles que les romans de science-fiction, les bandes dessinées et les films de l'Amérique et du Japon "post-modernes" ont permis l'élaboration d'un large éventail d'idéologies alternatives. Ce processus a été négocié par l'industrie de la culture et des médias de Hong Kong, elle-même un produit d'ambitions concurrentes et idéologiquement distinctes unies, sans tenir compte de l'intérêt économique, par son apparente distance de la culture officielle et des élites. L'industrie a cependant été en mesure de contester et de reconfigurer l'imaginaire ou imaginaires collectifs de Hong Kong. La production filmique technoculturelle inspirée de la science-fiction a été notamment de première importance dans ce processus.

La techno-culture est devenue, grâce aux progrès technologiques et en particulier grâce au développement de la technologie informatique, une composante principale des productions littéraire et médiatique, et les films de science-fiction ont récemment occupé les devants de la scène aussi bien à Hollywood qu'à Hong Kong. Mais leur influence culturelle sur la production, plutôt

que sur la consommation, est minime à Hong Kong comparée à celle des Etats-Unis. Il est certain que le coût de production élevé des effets spéciaux, souvent inabordable pour les producteurs locaux, ne facilite pas l'imitation des films de science-fiction de Hollywood. Les producteurs de médias locaux sont influencés par les imaginaires culturels de ces films, imaginaires qui sont fonction des romans et des bandes dessinées de science-fiction.

Le terme de "cyberpunk" qui apparaît au même moment que celui d' "espace cybernétique", est utilisé pour décrire un genre de romans de science-fiction sur le modèle du roman écrit par William Gibson en 1984 intitulé *Neuromancer*, roman qui projette une conscience désincarnée d'êtres humains dans la matrice d'une hallucination consensuelle. Malgré la peur de voir apparaître une nouvelle forme d'aliénation née des ordinateurs associée à une technophobie humaine déjà présente, les années 90 ont vu se développer la propagation de l'idéologie, quand ce n'est pas la matérialité, de la réalité virtuelle de l'environnement post-moderne dominé par l'ordinateur. L'"espace cybernétique" de Gibson est à présent un membre à part entière du spectacle des sociétés post-industrielles.<sup>6</sup> Tous les participants de la réalité virtuelle (espace cybernétique) deviennent des membres des communautés électroniques virtuelles qui vivent aux frontières de la culture virtuelle et physique.<sup>7</sup> Comme dans les communautés imaginées de Benedict Anderson, les membres des communautés virtuelles ne connaîtront jamais les autres membres qui partagent un même, ou similaire, domaine d'intérêt.<sup>8</sup> Cependant, un espace cybernétique comme l'Internet parvient toujours à se définir comme une communauté amicale et ouverte, alors que ceux qui n'en font pas partie n'y voient qu'anarchie, au sens négatif, qu'il s'agit de contrôler.<sup>9</sup> Le concept de "nationalité" est sans intérêt pour les identités des communautés virtuelles. Mais les communautés virtuelles transgressent d'autres frontières culturelles et canoniques, vu que les limites entre genres, entre médias, entre "intellectuel" et "non-intellectuel", ainsi qu'entre cultures majeure et mineure n'y sont plus applicables. C'est ainsi que nous voyons s'élaborer une identité terminale, une articulation indubitablement doublée dans laquelle on trouve à la fois la fin du sujet et une nouvelle subjectivité construite à l'interface humain-ordinateur. Elle pénètre tous les domaines de la production culturelle, tels que les genres visuels

---

<sup>6</sup> Gibson, William, *Neuromancer* (New York: The Berkley Publishing Group, 1984), 5.

<sup>7</sup> Benedict, Michael, *Cyberspace: First Steps* (London: The MIT Press, 1991), 112.

<sup>8</sup> Anderson, Benedict, *Imagined Communities: Reflections on the Origin and Spread of Nationalism* (London & New York: Verso, 1991), 6.

<sup>9</sup> Pike, Mary Ann, *Special Edition: Using the Internet*, 2<sup>nd</sup> ed. (U.S.A.: Que Corporation, 1995), 17.



comme les bandes dessinées et le cinéma, de même que l'électronique : vidéo, infographie/images de synthèse, et jeux électroniques.<sup>10</sup> Il ne faut pas oublier, toutefois, qu'économie et idéologie régissent toujours largement les possibilités de participation aux communautés virtuelles. Il est certain que de grandes entreprises produisant jeux et images contrôlent toujours la reproduction de l'idéologie dans la société. De plus, et depuis plusieurs années à présent les critiques ont signalé une possible utilisation néfaste de l'Internet et d'autres médias technoculturels :

*Alors que les ruines de l'Immeuble Fédéral Alfred Murrah d'Oklahoma sont en train d'être rasées, on a averti le peuple américain que l'extrême droite a commencé à infiltrer l'Internet. Au Japon, on a finalement démontré que le culte Aum Shrinrikyo, accusé d'avoir perpétré une attaque au gaz Sarin dans un train bondé pendant les heures d'affluence à Tokyo, se serait approprié des thèmes et images issus de manga populaires et de feuilletons de dessins animés pour développer leurs visions paranoïaques de l'apocalypse à venir.*<sup>11</sup>

Il se peut que le potentiel émancipateur fondamental de telles technologies et des nouvelles communautés qu'elles ont créées soit remis en doute, mais ces nouveaux médias ainsi que leurs modes de production ont peu à peu étendu leur usage social dans les sociétés industrialisées et en voie d'industrialisation, grâce, à la fois, à des outils multimédia faciles à utiliser tels que les ordinateurs individuels ou les caméras vidéo, et à des niveaux plus élevés d'éducation culturelle et technologique. Même s'il ne s'agit là encore que d'un autre moment temporaire de promesse technologique dont on aura manqué les possibilités démocratiques et dé-alienatoires, nous pouvons imaginer que cet espace décentré et sans limites est semblable à l'espace virtuel, le "vide des ravisseurs", créé par les monstres du film *Wicked City*. La culture cyberpunk représente un système d'avertissement, une série d'histoires morales édifiantes, qui nous alertent des dangers des développements technologiques futurs. C'est pourquoi, tout comme la théorie et la culture du post-modernisme, la culture cyberpunk peut-être envisagée comme une réponse, plutôt que comme une stratégie résolutoire, à la prolifération explosive de la technologie moderne et à l'effondrement implosif des frontières culturelles. La culture cyberpunk n'est pourtant pas anti-technologique, elle trace plutôt une

---

<sup>10</sup> Bukatman, Scott, "Terminal Identity: The Virtual Subject" in *Postmodern Science Fiction* (Durham N. C.: Duke University Press, 1993), 9.

<sup>11</sup> Hollings, Ken, "Tokyo Must Be Destroyed: Dreams of Tall Buildings and Monsters: Images of Cities and Monuments" in *CTheory* [en ligne] (1995) <http://www.ctheory.com/a27-destroytokyo.html> [consulté le 28 février 1998] Nouvelle URL : [http://www.ctheory.net/text\\_file.asp?pick=69](http://www.ctheory.net/text_file.asp?pick=69)

matrice du potentiel, négatif et positif de la technologie et du futur technologique. Elle constitue une vision qui n'est ni technophobique ni technophile.<sup>12</sup> En outre, il faut ajouter que quelle que soit la validité des critiques de la culture cyberpunk pour l'Asie de l'Est, en termes de récupération et de mercantilisation, qui ont été faites aux États-Unis et en Europe, celle d'Istvan Csicsery Ronay qui fait de la culture cyberpunk l'"art blanc masculin avant-garde de l'époque" (le néo-romantisme), ne pourrait s'appliquer aux lectures et pratiques de la culture cyberpunk du Japon ou de Hong Kong.

Bien que les techno-cultures composées de hardware et de software, de services branchés sur Internet et ainsi de suite soient nécessairement marchandisés dans les métropoles capitalistes comme Hong Kong, la culture cyberpunk qui profite de la technologie peut servir à alerter la conscience de ses participants à l'intérieur même de l'espace cybernétique marchandisé et entrevoir la politique technologique de la classe régnante. Il semble donner aux cybernautes un moyen de confirmer l'existence d'identités individuelles à l'intérieur de groupes sociaux ou de communautés virtuelles dans le processus de développement technoculturel. La culture cyberpunk est là pour nous signaler les avantages et les inconvénients de la technologie pour notre développement culturel, et pour nous empêcher de nous enfoncer dans l'espace cybernétique de manière à être à la fois dominé et colonisé.

*The Wicked City*, un film bourré d'effets spéciaux somptueux et magnifiquement réalisés, expose de manière auto-référentielle les illusions que peut donner la culture cybernétique, et la possibilité de sa récupération par le Capitalisme et le militarisme.

*The Wicked City*, 妖兽都市 (Yaoshou dushi) en chinois (mot à mot : "les démons triomphent de la métropole"), est une transcription cinématique d'une bande dessinée japonaise du même titre (qui elle-même s'inspire d'un roman de Hideyuki Kikuchi) translittéré en japonais par *Yoju toshi*, et parfois intitulé *La Ville de la bête surnaturelle*. Le film est très différent de la version *anime* japonaise du même titre de 1989. La version de *Wicked City* réalisée à Hong Kong en 1992, a été réalisée par Peter Mak (Mak Tai Kit) et mise en scène par Tsui Hark. Les acteurs en sont Leon Lai, Tatsuya Nakadai et la méga star de Hong Kong Jacky Cheung. *Wicked City* est un film de science-fiction futuriste, qui se

---

<sup>12</sup> Kellner, Douglas, *Media Culture: Cultural Studies, Identity and Politics between the Modern and the Postmodern* (London & New York: Routledge, 1995), 302-303.

passé toutefois, juste avant la rétrocession de Hong Kong à la Chine. Les humains se battent contre les "ravisseurs" une race de démons aux pouvoirs surnaturels diverses dont une aptitude à faire apparaître des représentations illusoires de la réalité, un pouvoir de métamorphose liquide et élastique de même que la capacité de se transformer en humains. De plus, l'espérance de vie de ces démons (il n'est mentionné nulle part qu'il s'agit d'extra-terrestre) est bien supérieure à celle des hommes; le "bon" démon joué par Tatsuya Nakadai a 150 ans, ce qui en 1997 signifie qu'il est aussi vieux que la colonie de Hong Kong. Le film est tourné à Tokyo et à Hong Kong, mais l'architecture ultramoderne de Hong Kong, en particulier l'immeuble futuriste de la Banque de Chine constitue non seulement le centre physique du décor mais aussi un personnage central du film. Certains démons-monstres ou ravisseurs sont rentrés dans la légitimité, et essaient de dominer la société humaine par l'économie. Par exemple, le personnage joué par Tatsuya Nakadai, Yuan Daizong (appelé Daishu dans les sous-titres anglais, une translittération japonaise, comme c'est le cas pour plusieurs autres personnages importants) apparaît comme désireux de jouer le rôle d'un homme d'affaires respectable. D'autres, comme le fils et usurpateur de Daishu, essaient de s'imposer par la violence et la drogue; la drogue mortelle et qui crée une très forte dépendance, appelée « 快乐 » *kuai le/failok* ou « bonheur » dans le film, est distribuée aux humains. Tous les "ravisseurs" sont des suspects pourchassés par la police spéciale des humains. Jacky Cheung joue le rôle d'un agent de cette police, Ken/A Ying, qui est moitié-humain et moitié-ravisseur. Son supérieur le soupçonne constamment de trahison et ne peut admettre l'idée de qualités positives chez les ravisseurs ou l'impureté de l'hybride. A la fin du film, alors que Ken est en train d'agoniser, son supérieur fait un effort de réconciliation en affirmant que Ken est humain après tout. Il n'acceptera à aucun moment ses qualités de ravisseur, la bonté de Ken ne peut venir que de son "humanité". Par contre, et conformément au reste de la richesse polyphonique des dialogues dans le film, Daishu, représentant la sagesse des ravisseurs a déjà déclaré : "Être différent ne signifie pas nécessairement être traître".

Dans ce film il est souvent question d'identité, d'identités multiples et d'identités confuses. Plusieurs personnages, ravisseurs et policiers, ont conservé leur essence japonaise de la bande dessinée à l'origine du film. On le voit dans l'utilisation de noms japonais des sous-titres anglais et aussi dans l'utilisation de plusieurs acteurs japonais et dans le fort accent japonais de personnages comme l'inspecteur

de police. Et pourtant ce film est vraiment à propos de Hong Kong, mais Hong Kong elle-même est représentée avec des valences multiples. C'est Hong Kong en référence à 1997, comme quand l'inspecteur dit que l'année de la rétrocession serait un bon moment pour que les ravisseurs envahissent. Mais Hong Kong est aussi ailleurs métonymiquement, c'est la métropole ultra-moderne du capitalisme tardif. Contrairement aux films habituels de Hong Kong, celui-ci critique constamment l'économisme du territoire. Le plan d'invasion pacifique des ravisseurs est basé sur "l'argent ... la plus grande faiblesses de l'homme", et le noble ravisseur Daishu déclare au début du film : "notre influence a pénétré leur système économique. L'économie est la faiblesse de l'humanité." L'inspecteur de police lui-même se rallie à la critique collective : "Quand nous sommes sous l'influence de l'argent nous devenons tous myopes". Le commentaire final de Daishu sur l'économisme de la modernité est : "Les êtres humains donnent la préséance aux biens matériels sur les émotions". Dans une allusion à peine voilée aux triades de Hong Kong et à la complicité d'officiers de police vénaux, l'un des officiers de police de *Wicked City*, Orchid, est corrompue et coopère avec les ravisseurs trafiquants de drogue. Pour se justifier, en faisant une allusion directe à l'idéologie capitaliste respectable de Hong Kong diffusée officiellement, elle dit : "Je veux simplement faire le plus d'argent possible le plus vite possible."

Le temps n'est pas seulement un sujet de préoccupation capitaliste, il est aussi au centre des films de science-fiction. D'où son importance dans *Wicked City*. Une partie du plan des ravisseurs consiste à ramener les humains à l'état animal en faisant reculer le temps humain. Mais le passage du temps est vu dans un sens plus global, et plusieurs références au temps peuvent être lues au niveau de l'intrigue, ou encore à un méta-niveau en rapport aux effets du capitalisme sur l'environnement global : "Etant donné que les jours de cette planète sont comptés notre ennemi commun est le temps." Mais le temps dans le compte à rebours qui mène à la rétrocession de Hong Kong à la République Populaire de Chine a un niveau de sens supplémentaire. Le temps ne s'écoule pas seulement pour l'humanité, on ne fait pas reculer les pendules seulement en termes d'histoire globale, le temps dans le film et dans son contexte, la rétrocession, possède une valence bien spécifique. Ken énonce un sentiment très répandu au début des années 90 quand il s'écrit : "Le temps est un véritable emmerdeur."

On trouve une allusion à l'épuisement du temps de Hong Kong dans les scènes finales du ravisseur Daishu, aussi vieux que le territoire. Son énergie ayant

disparu après la lutte contre son fils démoniaque, il commence à faire vraiment ses 150 ans. C'est à lui d'achever la critique fondamentale du capitalisme tardif quand il s'écrie, alors qu'on le conduit hors de Hong Kong sur une autoroute ultra-moderne : "Cette ville est si seule. J'espère qu'ils n'auront jamais besoin du bonheur des ravisseurs." Argent, temps, aliénation. Plus spécialement et de manière imminente pour Hong Kong dans les années 90, un futur incertain.

*Wicked City* est un film de Hong Kong inhabituel parce qu'il réutilise et modifie les imaginaires des films de Hollywood, des bandes dessinées japonaises et l'idéologie même de Hong Kong. A Hong Kong en général on considère les films et les bandes dessinées comme de simples divertissements, c'est pourquoi l'idéologie est rarement invoquée ouvertement dans les bandes dessinées et films locaux. Dans la vie quotidienne à Hong Kong, l'ambition inconsciente de la majorité des gens est d'éviter les idéologies officielles. Afin d'échapper à la domination idéologique du pouvoir en place, le narrateur hégémonique, il faut essayer de créer un espace pour la survie des autres narratifs et idéologies de nos imaginaires culturels. C'est ce que l'imaginaire de *Wicked City* tente d'accomplir. Tetsuo Najita a constaté qu'une culture dominée par la technologie non seulement enlève les principes de certitude, mais aboutira à la reproduction mécanique, ou à la reconstitution des choses telles qu'elles sont, seulement plus ou moins.<sup>13</sup> Cela nous rappelle que la condition hyper-moderne, la condition de ce qu'on appelle à présent habituellement mais souvent sans y réfléchir la 'post-modernité', constitue peut-être un fléau ou une chance selon la manière dont on la navigue. Sans nier le statut indispensable de la technologie dans la société moderne, il nous faut prendre en compte la domination culturelle monolithique d'une certaine interprétation stéréotype de la techno-culture.

Alors que beaucoup sont désireux de se plonger dans l'espace cybernétique afin d'arriver à l'identité terminale des communautés virtuelles, il est important de ne pas oublier que les communautés virtuelles ont pour origine et doivent revenir au physique.<sup>14</sup> La technologie qui joue un rôle essentiel dans la navigation du développement culturel dans la société post-moderne a pour origine la connaissance des traditions et cultures historiques. Tout en acceptant les changements techno-culturels du processus de modernisation, il est aussi possible de redéployer les valeurs excédentaires des traditions et des cultures afin de

---

<sup>13</sup> Miyoshi, Masao and Harootunian, H.D., (dir) *Postmodernism and Japan* (Durham N. C.: Duke University Press, 1989), xiv.

<sup>14</sup> Benedict, *Cyberspace*, 113.

développer une nouvelle forme de culture qui puisse être définie temporairement comme une "culture post-cyberpunk". La culture cyberpunk démontre combien la technologie peut améliorer la vie humaine et comment elle peut être destructrice, mais elle n'adresse pas les besoins culturels actuels des êtres humains et elle ne s'occupe pas de problèmes sociaux aliénants comme la pauvreté, le racisme, la désintégration des familles, la toxicomanie, le sexe etc.<sup>15</sup>

Dans l'idéal, le développement de la culture cinématographique devrait inclure une revue historique des traditions humaines et une prévision de notre développement technologique et culturel futur.

La B.D. et le dessin animé japonais cyberpunk de *Wicked City* ont été transposés au film *The Wicked City* à Hong Kong. Les monstres dans le *manga* et dans le film possèdent une double identité, ce qui montre l'ambiguïté des métropoles post-modernes comme Tokyo et Hong Kong, de même que celle de l'identité de leurs résidents. Dans les B.D. locales, les doubles identités sont plutôt rares et la plupart des personnages sont soit des héros chinois de kung-fu dont le statut et le rôle social sont semblables à ceux des super-héros américains, soit encore des gangsters ou des héros anti-sociaux présentés comme s'opposant à la bureaucratie anti-sociale monolithique, représentant ainsi un concept totalement "déviant" de l'héroïsme. Ces identités subjectives viennent des idéologies homogènes du capitalisme et des idées d'opposition binaire conformément aux concepts de commercialisation, la politique de la subjectivité qui détermine la nature commerciale des personnages. De telles identités subjectives stéréotypées assurent le succès commercial.

Au contraire, cette subjectivité qui rejette la possibilité d'une identité double ou multiple des personnages dans les productions médiatiques locales est nuisible aux procédures autres de socialisation et ne sert qu'à assurer l'investissement du développement culturel et médiatique dans la reproduction de stéréotypes conservateurs. De nombreux films de Hong Kong qui sont inspirés des narratifs de B.D. locales reproduisent des identités dominatrices similaires. Ainsi, les genres des B.D. et films locaux se limitent-ils à des héroïsmes irrationnels tels que le super-héroïsme, l'héroïsme anti-social, le pseudo-héroïsme etc. L'idéologie qu'ils transmettent de cette manière à ceux qui les consomment n'offre qu'une évasion de la réalité et ne propose aucune stratégie pour résoudre l'aliénation individuelle et

---

<sup>15</sup> Kellner, *Media Culture*, 325-326.

sociale. C'est pourquoi les imaginaires culturels autres que l'on trouve dans les B.D. et les films cyberpunk étrangers sont rares et difficiles à cultiver à Hong Kong.

Les identités doubles des B.D. et des films sont à la fois des fenêtres et des miroirs où se reflètent les ambiguïtés de nos métropoles ainsi que la survie des marginalités. Les identités existent bien sûr dans la société hongkongaise, mais le "id" est fortement réprimé et en général bien caché. Beaucoup d'individus sont marginalisés par les moralités de la classe dominante. C'est ainsi qu'en production filmique l'"ego" ou le "id" est exprimé en terme d'identités oppositionnelles binaires des personnages afin de satisfaire les désirs des producteurs de médias et de la majorité silencieuse. Jackie Chan, par exemple joue le rôle d'un policier courageux, patient et inflexible, un super-héros, dans le film *Police Story*. Il représente l'"ego" ou le sujet du narratif, un héros moral, pour représenter une subjectivité désirée par certains producteurs de médias et par les spectateurs. Dans les films de John Wu comme *A Better Tomorrow*, *The Killer* et *Full Contact* les anti-héros sont l'"ego" ou le "id" des êtres humains dans la société. Ils sont inévitablement tués ou transformés en sujets moraux à la fin des films. Leur identités peuvent passer de l'"ego" au "id" ou inversement mais la coexistence hybride n'est pas autorisée.

Ainsi, la double identité du policier-monstre de *Wicked City* est tout à fait inhabituelle dans le cinéma de Hong Kong. Les identités marginales et marginalisées de certains Hongkongais, comme par exemple les homosexuels, n'ont que peu d'espace où s'exprimer, et sont pratiquement obligées de se cacher du courant dominant aux limites de la vie sociale. Tout comme les films de Hollywood, ceux de Hong Kong sont des rêves pour leurs spectateurs, rêves qui célèbrent les succès du capitalisme dans la culture dominante, et les identités marginales n'ont pas leur place dans ce narratif.

D'autre part, la production culturelle populaire japonaise, et les B.D. japonaises en particulier, sont pleines de personnages représentant ou établissant des mois autres, "des identités autres". Comme l'écrivait récemment Susan Napier :

*Dans d'autres médias d'après-guerre comme les films et les manga, l'"alien" (anglais pour extraterrestre mais aussi pour étranger, pour autre) semble parfois omniprésent, l'élément principal de la culture populaire au cours de la période d'après-guerre. On peut trouver des preuves de cette fascination pour l'"alien" dès 1953 avec le monstre préhistorique écailleux du film Godzilla, qui fut d'abord un succès domestique puis international. Au cours des dernières années, on trouve la représentation la plus frappante de l'"alien" dans la série des métamorphoses grotesques de Tetsuo dans la B.D. et le dessin animé Akira.*

*C'est ainsi que quand on discute de l'"alien" dans la fantaisie japonaise on soulève des problèmes d'identité, de désir et finalement de pouvoir. L'"alien" est l'Autre sous sa forme de base, celui du dehors qui peut en même temps être du dedans, et c'est ce potentiel polysémique qui passionne et dérange le lecteur. L'"alien" menace la collectivité plus que n'importe quelle présence.*<sup>16</sup>

Dans de tels textes, les identités "aliens" sont décrites à travers la fantaisie pour exposer la variété des motifs autres nécessaires au processus d'auto-identification de leurs lecteurs. L'"alien" que l'on trouve populairement représenté dans les B.D. et dessins animés non seulement de l'après-guerre mais aussi dans des ouvrages "post-modernes" plus récents, sert non seulement à choquer les lecteurs mais aussi à leur faire prendre conscience du confort béat du spectacle capitaliste dominant. Le fantastique dans cette variété de B.D. et de dessins animés peut être interprété comme une subversion de la modernité, et c'est pourquoi ce genre de B.D. et de dessins animés japonais, sont en général, et à part quelques rares exceptions, considérés comme déviants et devant être occlus par les médiateurs dominants.

L'espace cybernétique illimité construit comme un espace utopique offrant la possibilité de réévaluer et de revigorer les cultures et les imaginaires culturels, est l'espace exploré par les films cyberpunk dont *Wicked City* est un excellent exemple. La réalité virtuelle du film projette les identités alternatives des protagonistes, en particulier celle du policier-monstre, de même que les subjectivités des véritables Hongkongais. Ce faisant, il expose les dilemmes réels et les incertitudes des habitants de Hong Kong comme l'inspecteur dans le film qui hésite à accepter la possibilité d'une double identité dans cette période néo-coloniale. En effet, l'inspecteur symbolise le refus de beaucoup de gens de Hong Kong qui sont incapables ou qui refusent de localiser leur double identité dans leur situation de colonisés à la fois de l'Ouest (Grande-Bretagne) et de la République Populaire de Chine, mais qui se reconnaissent volontiers dans le stéréotype du capitalisme local, et cependant, global.

Alors que l'on considère habituellement la reproduction mécanique et électronique comme un fléau de la modernité facilitant la domination culturelle et économique du Capitalisme par la marchandisation, l'espace et le temps de "la surréalité" peuvent être perçus par les membres des nouvelles générations de la modernité industrielle urbaine comme une structure d'où défier les réalités

---

<sup>16</sup> Napier, Susan J., *The Fantastic in Modern Japanese Literature: The Subversion of Modernity* (London: Routledge, 1996), 91-102.



économiques du capitalisme, et d'où libérer le développement culturel des rênes d'une opposition binaire qui est dénuée de sens dans une société où l'idéologie et le spectacle de la modernité ont été dénoncés comme " la *négation* visible de la vie, en tant que négation de vie qui *est devenue visible*.<sup>17</sup> La tendance du développement cyberpunk à Hong Kong ressemble à celle des débuts des télécommunications. On nous donne un numéro d'identification, une adresse mél "cybersun@hkstar.com." pour entrer dans l'espace cybernétique de l'Internet, un (ou un numéro de) téléphone/portable et/ou un numéro de messagerie de poche pour appeler n'importe qui ou pour être appelé chez nous, au bureau ou n'importe où. En 1998-99, l'Université de Hong Kong a prévu d'équiper chaque étudiant d'un ordinateur portable saturant ainsi le campus de prises de branchement Internet/Intranet. Dans cette course effrénée qui veut mener Hong Kong au premier rang de la connaissance et fonctionnalité informatique, le pire problème c'est que beaucoup de jeunes sont dupés par les images marchandisées des héros romantiques de publicité, comme le riche homme d'affaires, les superstars, et les gangsters des films et des B.D. dont les messageries de poche et les téléphones portables symbolisent l'autorité dans l'imaginaire de la métropole capitaliste globale.

L'espace cybernétique gagne du terrain, les cultures cyberpunk et les domaines d'intérêts jusqu'à présent illimités de l'espace cybernétique garantissent différents moyens et différentes directions d'identification et de développement culturel pour ceux qui possèdent la connaissance nécessaire, le désir et les moyens financiers de faire un détour dans l'espace cybernétique. Les termes de "cyberpunk", "espace cybernétique" et "cybernétique" viennent du mot grec "kybernetes" ou pilote, les "cyber" cultures rappellent les traditions d'autonomie et d'agence exposées de manière si éloquente par Castoriadis dans sa re-lecture de la démocratie grecque pré-moderne. Aucune domination convenue ne peut contrôler en permanence les préférences culturelles des nouvelles générations au sein desquelles nous pouvons trouver les nouveaux pilotes navigant vers les identités culturelles qu'ils désirent, et établissant leurs imaginaires culturels idéaux.

La perte des jeunes spectateurs que connaît la télévision, ne serait-ce qu'au profit des cocons anesthésiants des salons de karaoké comme le "California Red" de Hong Kong, démontre bien que les stéréotypes culturels fabriqués en série ne peuvent attirer globalement et à jamais "désencéphasiler" les nouvelles générations.

---

<sup>17</sup> Debord, Guy, *La société du spectacle* (Paris: Buchet-Chastel, 1967) 10.

Dans *Wicked City*, l'espace cybernétique, la réalité virtuelle créée par les monstres rappellent aux spectateurs la centralité de leur espace physique d'origine ; la double identité du policier-monstre représente la marginalité de l'identité culturelle des gens de Hong Kong, une angoisse non pas à propos de la perte d'une tradition nativiste mais plutôt la peur de la disparition d'une certitude identitaire dans le Hong Kong néo-colonial. La culture de B.D. japonaise a toujours beaucoup d'idées spéciales et alternatives que leurs auteurs créent en termes de leur tradition culturelle et d'une vision globale du monde qui peut animer le développement culturel de la production de films et de B.D.. Bien que Hong Kong soit une métropole hybride comme Tokyo, les espaces de développement de cultures alternatives sont insuffisants et l'écosystème culturel y est fortement marchandisé. Les productions filmiques stéréotypées genre Hollywood ne peuvent pas changer l'hégémonie de la culture de commodité mais aide plutôt à son développement. Les imaginaires culturels des films, des B.D. et des romans cyberpunks ne se sont pas développés de la même manière qu'aux Etats-Unis et au Japon dans la Hong Kong post-moderne où le mode de pensée des gens est fortement dépersonnalisé et stéréotypé par la culture de commodité conformément à la logique du capitalisme.

Tout comme l'espace virtuel et la double identité du policier-monstre dans le film *Wicked City*, la culture de B.D. japonaise est révélatrice de l'imaginaire culturel de Hong Kong. L'espace cybernétique du film qui est plein d'images ambiguës et d'allégories reflète d'une certaine manière l'atmosphère décadente du "Jour du Jugement dernier", le retour de Hong Kong à la Chine en 1997, et forme un certain lien avec la culture cyberpunk des manga japonaises et déconstruit sans aucun doute une partie vitale du phénomène culturel local et de l'identité double. Le signifié de l'immeuble de la Banque de Chine en tant que quartier général des méchants et le duel avec l'horloge transformée par le monstre traduisent les angoisses et les craintes communes aux gens de Hong Kong face au retour à la Chine en 1997. La double identité du policier-monstre et sa marginalité qui font qu'il est exclu à la fois de la communauté des monstres et de la société humaine coïncident avec l'identité et la situation des gens de Hong Kong. Le film révèle toutefois un manque de recherche intensive et sophistiquée du paysage urbain du Hong Kong "post-moderne" et néo-colonial. De plus, le film ne s'éloigne jamais de l'idéologie masculine dominante de la plupart des films de Hong Kong. Ainsi, Lee Ka-yan, un gentil monstre femelle, est représentée tout au long du film comme un objet sexuel, et en termes de relations de pouvoir elle est toujours traitée comme

une appendice de l'homme. Une des caractéristiques de l'idéologie du genre dominant veut qu'une femme "féminine" soit soumise ; alors qu'un homme vraiment "viril" doit toujours se montrer maître de la situation.<sup>18</sup> Les représentations idéologiquement émancipatrices de nombreuses B.D. japonaises, en particulier les B.D. pour filles, où hommes et femmes ont un statut social et un pouvoir d'action égaux, souvent intégrées dans un corps androgyne, n'ont pas encore été déployées par les cinéastes de Hong Kong. Après la visite de Margaret Thatcher en Chine et le massacre de la place Tiananmen, on incita le peuple de Hong Kong à définir sa propre culture en tant qu'entité culturelle unique. Beaucoup de jeunes reconnaissent à Hong Kong une identité culturelle spécifique ; pourtant, ce genre d'identité hybride sans le soutien quelconque d'une nationalité n'est guère en position de force aux yeux des capitalistes. Les identités culturelles hybrides spécifiques, surtout les identités alternatives du peuple de Hong Kong sont ainsi, complètement réprimées dans la majeure partie de la production filmique locale. L'identité culturelle s'exprime d'une seule voix et donc, les nouvelles générations de Hong Kong ne peuvent localiser les représentations de leurs identités multiples dans les médias locaux.

Dans la civilisation d'information globalisée du vingtième siècle, le développement culturel peut être plus dynamique, plus complexe et diversifié.<sup>19</sup> Mais ce qui est sûr, c'est qu'en ce moment-même, l'hybridité de la Hong Kong néo-coloniale et de capitalisme tardif est réelle et pourrait bien être récupérée par la ré-imagination des nouvelles générations. Si l'on veut accroître la valeur excédentaire des cultures hybrides, qui ne se limitent pas à Hong Kong mais qui sont à présent tout autour de nous, les espaces utopiques et contre-utopique construits dans les films, les B.D. et les romans de science-fiction cyberpunk pourront servir de catalyseur à la ré-imagination des cultures urbaines.

\*

Nous avons commencé cet essai par une discussion des thèses récentes sur la post-modernité et l'Autre. Nous avons noté les préoccupations de Serge Latouche et ses doutes quant à la "pseudo-universalité" de la modernité tardive de l'ouest. On ne peut remettre en cause le dégoût de Latouche pour la férocité de la modernité et de la "post-modernité". Mais il semblerait qu'il y ait dans l'œuvre de Latouche une

---

<sup>18</sup> Loeb Adler, Leonore and Denmark, Florence L., eds., *Violence and the Prevention of Violence* (London: Praeger Publishers, 1995) 151-152.

<sup>19</sup> McCaffery, *Storming the Reality Studio*, (Durham N. C.: Duke University Press, 1992) 246.

valorisation excessive de la différence en tant que force positive. Alors qu'il condamne "la nostalgie de l'universel", on peut le soupçonner de lui opposer une nostalgie cachée pour la différence perdue de l'Autre. Mais il ne peut pas y avoir de déréification, le désir de vivre différemment est légitime, et le désir d'exposer la duperie du progrès est tout aussi compréhensible, mais s'il peut y avoir redéploiement et récupération des éléments passés, il ne peut en revanche pas y avoir de retour au passé. On ne peut revenir en arrière. En ce qui concerne Hong Kong, un véritable retour à la Chine signifierait un retour à un moment de féodalité impériale chinoise et à un despotisme d'il y a quelques 150 ans. Un tel retour nécessiterait une prise de conscience du complot des ravisseurs consistant à faire reculer l'horloge de l'humanité ; une possibilité qui est bienheureusement toujours du domaine et du temps de la fantaisie.