

L'espace virtuel, au-delà du monde, lieu d'une nouvelle vérité. Article de comparatisme intermédial.

Par Tristan Bera

Introduction au concept d'au-delà virtuel

L'au-delà n'est pas simplement l'après-vie. Le concept, communément relié à la religion, est également l'expression d'un espace autre, dans lequel l'individu parvient à sa véritable expression. Dans l'au-delà, l'individu cesse normalement d'être un être changeant. Guéri de la malédiction du temps qui pesait sur lui lors de son existence terrestre, l'être devient ce qu'il est réellement. Qu'importe le lieu défini par le concept d'au-delà, l'humain qui y pénètre parvient à la pleine expression de sa réalité. Cependant, cette vision de l'au-delà reste inscrite dans un phénomène d'après-vie qui demeure hors de la sphère de notre réalité. L'être vivant ne peut pas avoir accès à cet espace hors-espace, car son état de mortel l'en empêche. Il existe certains récits qui mettent en avant le passage du monde des vivants à celui des morts, mais ces passages sont exceptionnels, mettant en avant les capacités des héros à dépasser leurs propres limites pour pouvoir accomplir leur destin. L'au-delà est alors décrit de manière succincte, et ces personnages ne subissent aucune influence du milieu : ils demeurent humains. Ils y sont des étrangers.

Dans la modernité, le concept de l'au-delà s'est modifié pour exprimer une nouvelle perception de cet espace : il n'est plus un lieu de mort, mais un environnement particulier, différent du monde normal, dans lequel les humains ne sont plus soumis aux affres de leur corps ou aux lois habituelles du monde. Dans cet espace, l'humain s'exprime non plus par l'intermédiaire de son corps, mais par son esprit. La chair n'existe plus, l'esprit de l'individu devient sa réalité. Par cette réalité exprimée, l'être prend conscience de sa réalité au-delà de ce que son corps lui renvoie. Il n'est pas un être unique et seul, référence unique du monde; il est une partie d'un tout qu'il peut ressentir par l'intermédiaire du sentiment d'empathie qui le relie à tous les êtres vivants. C'est autour de cette conception nouvelle de l'au-delà que cet article liera des œuvres issues de différents supports artistiques. Par les œuvres de science-fiction que sont Hypérion de Dan Simmons et le Neuromancien de William Gibson, les films du cycle Matrix de Andy et Lana Wachowski et Inception de Christopher Nolan, et la série animée japonaise Serial Experiment Lain de Ryutaro Nakamura, le concept d'au-delà virtuel comme espace d'expression de l'être en relation avec ses semblables sera mis en avant au travers des personnages principaux. Au travers de cette comparaison, le concept de l'au-delà virtuel sera redéfini afin de montrer qu'il est bien un lieu où l'esprit se dévoile dans toute sa réalité, faisant de cet espace le véritable lieu d'expression de l'humain avec l'humain.

Cyberspace et au-delà virtuel, lieu de prédominance de l'esprit sur le corps.

Afin de bien cerner l'espace de cette étude, la première œuvre abordée sera le Neuromancien. Première dans la chronologie, elle est aussi celle qui a initié le mouvement cyberpunk, avec la notion de cyberspace, pierre centrale dans la conceptualisation de l'espace virtuel. En effet l'œuvre de Gibson initia la conception de l'espace virtuel comme lieu d'action propre pouvant exercer une influence sur le monde réel. Dans ce récit, Case est ce que l'on appelle un Cow-Boy, un cyber pirate dont l'existence terrestre n'a que peu d'importance. Ce qui compte pour lui est l'espace virtuel, lieu dans lequel il exerce sa profession, mais surtout là où il est véritablement vivant. Dès le début de l'œuvre, tout ce qui a trait au corps est considéré comme étant du domaine de la viande. Cette dépréciation de son corps montre le peu d'état que le personnage fait de ce dernier. Ce qui peut arriver à son corps, tant que son esprit n'est pas touché et qu'il peut continuer d'agir dans le cyberspace, lui importe peu. Le début de l'œuvre nous renseigne d'ailleurs sur cette pensée : Case, après une histoire peu reluisante, ne peut plus se brancher. Il est condamné à vivre dans le monde réel. Son existence n'a alors plus d'importance. Il est décrit comme un être vivant au jour le jour, emmêlé dans des affaires dans lesquelles il risque sa vie sans qu'il en ressente le moindre effroi, drogué, endetté etc... Case n'existe plus pour lui, tout comme le monde autour de lui. Il ne fait qu'attendre la mort qu'il provoque constamment. Cependant Armitage, personnage contrôlé par l'intelligence artificielle Muetdhiver, lui offre les soins qui lui permettent de pouvoir retourner dans la matrice. Dès lors, Case retourne dans ce monde et permet au lecteur de découvrir cet espace particulier. C'est ainsi que l'on apprend que le cyberspace est

une hallucination consensuelle vécue quotidiennement en toute légalité par des dizaines de millions d'opérateurs [...], une représentation graphique de données extraites des mémoires de tous les ordinateurs du système humain. [...] Des traits de lumière disposés dans le non-espace de l'esprit

Au travers de cette description, le cyberspace devient l'expression d'une perception reposant certes sur les sens, mais qui ne prennent pas place dans un espace physique réel. Le non-espace de l'esprit dont il est question est l'image utilisée afin de mettre en avant le fait que le corps n'a aucune valeur au sein de cet espace, et que le cerveau seul des opérateurs est mis à contribution. De plus, l'un des personnages qui aide le plus Case durant l'œuvre s'avère être un ancien Cow-Boy dont la conscience a été récréée artificiellement et enregistrée dans un appareil électronique. Son corps n'existe plus. Cependant sa personnalité demeure, identique à celle qu'elle fut avant son décès, mais elle ne peut s'exprimer que si elle est connectée à un ordinateur, pont entre le monde réel et le cyberspace. Ainsi,

les actes qui sont effectués au sein du cyberspace sont bien détachés de toute considération corporelle, pour ne privilégier que leur esprit.. Cette réalité est exprimée à plusieurs reprises lorsque Case se retrouve en présence de Muetdhiver : durant ces moments où Case communique avec l'IA dans le cyberspace, les personnes qui sont chargées de surveiller le corps de Case lui font remarquer à son retour que son encéphalogramme était plat. Ce signe révélant normalement la mort de l'individu est, dans l'œuvre de Gibson, l'expression d'une forme particulière d'existence qui ne prend pas place au sein du monde réel, mais dans le cyberspace en tant qu'au-delà total. En effet durant ces moments le personnage de Case n'est pas inconscient : il est décrit en train d'agir au sein d'un espace particulier construit par l'IA, de communiquer avec elle ou bien, comme c'est le cas pour la dernière expérience révélée dans l'œuvre, d'essayer de sortir du piège tendu par l'IA afin qu'il ne puisse mener son opération. Son être physique est durant ces moments considéré comme mort, puisque son cerveau cesse de fonctionner, alors que dans l'espace virtuel Case continue d'agir. De plus, durant ces moments, Linda, ancienne petite amie de Case morte avant l'opération financée par Armitage, est présente. Cette représentation du cyberspace rentre en corrélation avec la définition première du concept d'au-delà dans lequel l'individu se retrouve une fois mort. Cependant, la variation exprimée dans l'œuvre est fondamentale afin de bien comprendre comment cet espace devient un lieu où l'esprit s'exprime pleinement. Dans cet espace particulier, Linda n'est pas présente comme étaient considérés les morts dans les récits anciens. Elle n'est qu'une image issue de l'esprit et des souvenirs de Case, que l'IA utilise afin de recréer un univers dans lequel Case se sentira à l'aise. L'au-delà virtuel n'est donc pas une transposition du concept initial d'après-vie. Certes l'environnement est construit par une sorte de démiurge qui en forme les contours, mais le nouveau concept met en jeu l'esprit en tant que référentiel primaire de toutes choses. Le monde virtuel ainsi exprimé n'est donc pas simplement un lieu dans lequel l'être est projeté, mais un espace qui est défini en premier lieu par celui qui s'y trouve.

C'est à partir de l'esprit comme fondation de l'au-delà virtuel que le nouvel au-delà se définit. Les œuvres de cette étude se rassemblent autour de cette conceptualisation. L'au-delà virtuel est une façade de la réalité conçue et développée pour accueillir les individus qui s'y trouvent. Dans chacune des œuvres de cette études, cet élément transparaît comme fondation. Dans l'univers de Matrix, l'espace virtuel a été conçu pour accueillir l'humanité afin que celle-ci, inconsciente de son sort, agisse comme si elle se trouvait dans la réalité. Lorsque le personnage de Morpheus expose la réalité de son monde à Néo, il lui dit que la Matrice est un monde imaginaire, un système de contrôle dont le but est de transformer les humains en source d'énergie. Dans cet espace, il n'est pas question, au

début, d'un lieu dans lesquels les morts peuvent apparaître. Cependant, à la fin du premier opus, Néo qui vient de se faire tuer par l'Agent Smith ressuscite. Il est donc un être mort qui existe de nouveau dans cet espace, faisant de ce dernier un lieu où la mort du corps n'est plus un élément sine qua non de l'existence de l'être. Ce que révèle le personnage de Néo dans le monde de la matrice est que son esprit est indépendant de son corps dans le monde virtuel. À partir de cette révélation de son être, son état d'Élu s'exprime pleinement. La conscience de son corps qui le limitait auparavant devient subalterne à sa volonté. Le monde de la matrice devient alors pour Néo un espace dans lequel les limites de son corps n'ont plus de valeur. Ce qui compte est son esprit, qui définit en lui-même les limites de ce qu'il peut faire.

Il en est de même pour Serial Experiment Lain : Lain, jeune fille qui est définie à la fin de la série comme une conscience née dans le réseau qui s'est matérialisée dans le monde réel agit sur la matière, non pas par action physique mais par projection de sa volonté. De plus, le monde réel dans la série est défini selon des critères particuliers en relation avec le champ magnétique terrestre qui permet, sous certaines conditions, de relier tous les humains au travers de leur esprit. Ainsi, Lain est virtuellement connectée à tous les humains du monde, ce qui lui permet d'apparaître à tous dans différentes situations, indépendamment de son corps. Dans ces situations, ce n'est pas le corps de Lain qui apparaît mais son esprit qui se matérialise afin de pouvoir communiquer avec les humains normaux. Ses capacités s'expliquent par le fait que Lain est, dans le monde virtuel, un être quasi divin. Étant, comme l'est Néo à la fin de Matrix Reloaded et au début de Matrix Revolution, à la fois dans le monde réel et dans le monde virtuel, son esprit peut influencer la réalité du monde. L'espace dans lequel Lain se trouve n'est alors plus un lieu de matière mais un espace pour l'esprit.

Dans Inception, le rêveur qui est presque tout puissant dans l'espace onirique peut modifier à convenance son environnement, modifier la gravité, créer des objets ou forger le monde selon ses besoins. Dans le film, Cobb et Mal, une fois projetés dans l'espace de leur inconscient, peuvent absolument tout façonner et vivre une vie complète sans que leur véritable corps n'en subisse d'influence. Inception dévoile un rapport au réel identique à celui des autres œuvres pour le concept d'au-delà virtuel car, même si les personnages qui sont tués dans les rêves ne meurent pas dans le monde réel, ce qui se déroule dans le monde virtuel exerce une influence sur le monde réel. L'esprit est alors un élément qui peut influencer le corps dans des proportions bien plus importantes que dans une situation contraire. Le cas de l'inception est la représentation de cette idée : dans l'au-delà virtuel que représente le rêve, l'esprit est soumis à de nombreuses influences qui peuvent modifier son comportement. C'est ce qui se produit dans le cas de Mal, qui subit l'idée de Cobb que le monde dans lequel elle se trouve n'est

pas réel. Son esprit, incapable de se séparer de cette idée qui le hante, est corrompu et ne peut plus faire la distinction entre ce qui appartient au domaine du virtuel de ce qui appartient au réel. L'être humain peut ainsi être à la fois tout-puissant et en même temps totalement démuné face à ce qui l'atteint. L'esprit devient par cela la clé de voute de l'individu.

Enfin, dans le cas de Hyperion de Dan Simmons, l'espace virtuel est un milieu d'informations dans lequel chaque individu peut se plonger afin de recueillir ce dont il a besoin. Cependant, à la fin de l'œuvre, l'espace virtuel s'enrichit d'une nouvelle dimension dans lequel le technocentre, lieu où les IA se retrouvent et organisent leur société, trouve sa place. Cette nouvelle dimension n'a pas de représentation physique, elle n'existe nulle part, si ce n'est dans l'esprit des humains. Lorsqu'il apprend cela, le personnage de John Keats, réincarnation physique du poète anglais tué à plusieurs reprises dans l'œuvre, décide de permettre à l'humanité de détruire cet espace afin de pouvoir continuer de vivre, non comme simple réceptacle des IA, mais en tant qu'être. Ainsi, ce qui se déroule dans l'au-delà virtuel exerce une influence de grande importance dans l'univers d'Hyperion. Par l'intermédiaire de son esprit, le personnage de Keats, uniquement existant sous forme d'esprit à ce stade de l'œuvre, agit afin de mettre un terme à l'existence du technocentre et des IA, libérant par la même occasion l'humanité du joug des IA. Ce qui aurait été impossible pour un être se référant uniquement par le corps devient possible. L'esprit de l'être devient la source du changement dans le monde. À partir de cette réalité, l'espace virtuel dans l'œuvre de Dan Simmons devient un milieu où l'esprit humain est mis en valeur. Ce qui différencie l'humain de la machine est la présence de l'esprit et la conscience par cet intermédiaire de tous les autres esprits. L'humain se définit alors par la capacité de son esprit à ressentir l'empathie. Elle devient l'essence de son être.

L'au-delà virtuel, conscience et expression de l'humanité de l'être

Cette capacité se retrouve dans toutes les œuvres par le fait que l'accès à l'au-delà virtuel se fait par l'intermédiaire de sa connexion avec tous les autres humains. Dans le Neuromancien, Case est connecté au cyberspace comme des millions d'autres personnes. Cette connexion lui permet de pénétrer dans le corps de Molly et de ressentir ce qu'il ressent. Par cela, il prend conscience des sensations d'une vie qui n'est pas la sienne, et qui le poussent à continuer le piratage pour lequel il a été engagé, afin de pouvoir non seulement se sauver, mais également la sauver elle. Dans Matrix, Néo se sacrifie car sa position d'Élu lui fait prendre conscience de l'existence de toute l'humanité. Pour cela, il choisit de se faire corrompre par Smith, afin de pouvoir faire partie du tout formé autour de ce dernier. En

faisant partie de ce tout, il exprime dans le tout le besoin de ne pas limiter ses actes à sa seule personne, et de se sacrifier afin que l'ensemble puisse continuer d'être. Dans Inception le rêve ne peut se faire que si les individus qui partagent le rêve sont reliés entre eux par une machine. Par ce lien, les individus peuvent découvrir les rêves et les espoirs des autres, comme Ariane le fait lorsqu'elle revit les souvenirs de Cobb à propos de Mal. Au travers de cette connexion, la jeune femme comprend Cobb, elle ressent en partie ce qu'il ressent, permettant par cela aux deux personnages d'agir afin de sauver leurs amis du péril dans lequel ils se trouvent. Cela permet également à Cobb de comprendre ses erreurs et de changer, afin de pouvoir cesser de vivre dans le passé pour se projeter de nouveau dans l'avenir au travers de ses enfants retrouvés.

Enfin, comme il fut dit au-dessus, dans Serial Experiment Lain, tous les humains sont reliés entre eux grâce au champ magnétique terrestre qui entre en résonance avec les ondes cérébrales, mais ils sont également reliés entre eux par les sentiments réciproques. Par ses rencontres, Lain devient de plus en plus humaine, ce qui lui permet de ressentir des émotions qui, peu à peu, la définissent. Au travers de l'empathie que ressent Lain pour son amie, son choix de ne pas se limiter à la caractéristique première de son être permet au reste de l'humanité de se libérer de la volonté de la conscience de l'instigateur informatique, qui tentait de supprimer les consciences des individus pour que tous se rejoignent en lui.

L'au-delà virtuel devient alors le lieu où l'esprit humain peut expérimenter pleinement l'empathie, car il n'est plus limité par son corps qui crée une barrière entre lui et les autres. Cet espace se définit alors par la capacité qu'ont chacun des individus reliés entre eux de pouvoir prendre conscience du lien qui les rassemble au travers de leur esprit. Le sacrifice qu'acceptent chacun des protagonistes des œuvres, Case de risquer sa propre vie et de ne plus revoir Molly, Néo et Keats de cesser d'exister, Lain de disparaître du monde réel, ce qui la coupe de tous ses liens avec ceux qui constituaient son univers, et Cobb de renoncer à pouvoir continuer de vivre avec Mal, n'est possible que parce qu'au travers de leurs expériences au sein de l'au-delà virtuel ils prennent conscience que leurs intérêts personnels se doivent d'être effacés afin de pouvoir permettre à ceux qu'ils aiment de continuer d'être. Leur esprit, chacun à leur manière, trouve sa complétude non pas au travers de ce qu'ils possèdent déjà, mais dans ce qu'ils réalisent et permettent de réaliser. Leur empathie avec leur environnement devient la source d'un acte de création pure, qui ne repose pas sur ce que leur corps pourrait leur permettre de construire, mais ce que l'esprit en tant que composante première de l'humain fera naître. L'au-delà virtuel devient un lieu de prise de conscience de l'autre et de soi par l'autre.

Conclusion

L'au-delà en tant que lieu différent où l'esprit s'exprime pleinement cesse donc dans ces œuvres d'être un lieu figé dépositaire d'une conscience supérieure. Il est un espace profondément humain, un lieu où la vérité de l'humain s'exprime dans toute sa complexité et sa recherche de ce sens. Le corps, créateur du mensonge de l'unicité de l'être, se retrouve bafouée par une réalité supérieure, que l'humain n'est pas seul dans le monde. L'individu fait partie d'un tout qui lui est inaccessible tant qu'il ne parvient pas à discerner les liens qui existent entre lui et ses semblables. L'au-delà n'est pas un autre monde, mais une autre facette de la réalité, dans laquelle s'exprime l'humanité de l'être. Il n'est pas le lieu du bonheur éternel, mais un espace dans lequel l'autre est mis en lumière, où le changement et la diversité sont découverts et acceptés comme des parties essentielles de l'humain.