

## MODERNITÉS

Au terme d'une réflexion sur les *modernités* de nos temps, thème du douzième numéro de *La Vouivre*, nous nous intéressons dans les phénomènes de mode les paradoxes et polarisations propres au champ archétypique exploré par C.G. Jung, une dialectique entre l'éphémère et l'éternel, entre le réel et l'apparence, même si une inquiétude pour le devenir de l'humain se fait jour face à des phénomènes de mode qui tendent vers une vacuité du sens.

### Editorial

#### Yanick Farmer

Nature, sujet et progrès: vers où évoluent les valeurs humaines

#### Bernard Sartorius

Vers un vécu symbolique collectif de rien du tout

#### Lorraine Dupont

Harry Potter, l'invisible et sa magie

#### Anne-Lise Grobéty

Sincèrement vôtre

#### Duc Lê Quang

Du ludique à l'humanitaire ou la métempysycose d'une héroïne virtuelle

#### Fabrizio Sabelli

Ecoutez, les humains, vos objets vous parlent!

#### Carmen del Fresno

Dans le vent...

#### Collectif

Nous sommes des survivants, des rescapés

#### François Badoud, Dorota Cybulska Amsler

Notes sur une mode des modes

#### Roland Vuataz

Musique du passé, musique au présent ?

#### Notes de lecture

#### Prochains numéros :

Violences (2003)

Dieux et idoles (2004)

2-8257-0793-0

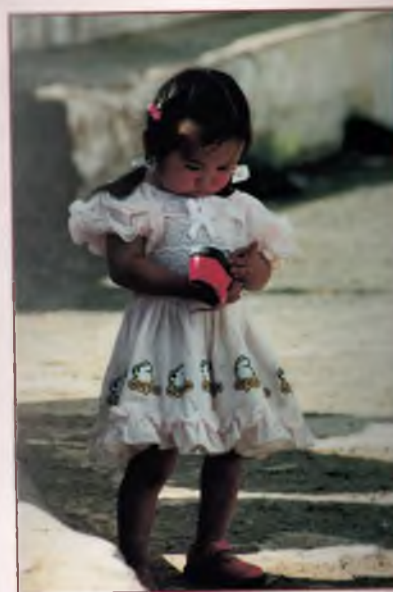
LA VOUIVRE

MODERNITÉS

LA VOUIVRE



# MODERNITÉS

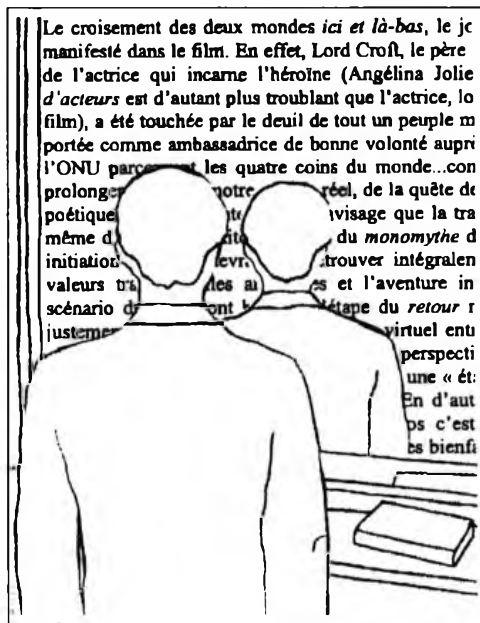


Culture et Pensée Jungienne

# DU LUDIQUE À L'HUMANITAIRE

*ou la métempsycose d'une héroïne virtuelle*

DUC LÊ QUANG\*



## Introduction

Depuis une dizaine d'années, l'essor des jeux vidéo transforme lentement mais radicalement notre quotidien. Ils engendrent une industrie à part entière dont les enjeux se répercutent sur toute l'économie mondiale (que l'on pense à la guerre des prix des consoles de jeux par exemple). Ils modifient subrepticement le schéma corporel chez un nombre croissant de jeunes où l'usage du pouce acquiert une dextérité supérieure à celle de l'index<sup>1</sup>. Plus spectaculaire, ils nous offrent des univers de synthèse qui déroutent nos sens. Ce sont des lieux virtuels où tout individu pourrait vivre, travailler et même mourir comme dans les jeux en réseau sur l'internet. En définitive, les mondes virtuels nous défient de les distinguer du monde réel.

Pour saisir la nature exacte du virtuel, nous suivrons l'histoire de Lara Croft, la célèbre héroïne numérique de la série Tomb Raider (littéralement pilleur de tombeau). Nous verrons que le nœud de l'intrigue nous confrontera à la question du *retour* du héros après sa longue quête initiatique. Jusque là, c'est le déroulement classique du

\* Duc Lê Quang est médecin. Il exerce comme psychiatre au Centre Psychosocial Neuchâtelois à La Chaux-de-Fonds. Ses travaux portent sur la place de la pensée chinoise dans les dispositifs de psychothérapie.

<sup>1</sup> Science & Vie, Mai 2002.

monomythe décrit par Joseph Campbell<sup>2</sup>. Toutefois, nous émettons l'hypothèse que même pour une créature virtuelle la transformation des qualités physiques et morales du héros, au terme de son aventure, pourrait avoir des conséquences tangibles dans le monde réel. En effet le réel et le virtuel, le visible et l'invisible sont intimement liés pour façonner le monde. Pour comprendre l'interpénétration de ces modes d'être, il faut se tourner vers la pensée poétique, plus précisément celle de René Magritte, qui montre le rapport trompeur entre la représentation d'un objet et son modèle (l'image d'une pipe n'est pas une pipe). Il faut également faire appel à la pensée chinoise, en particulier aux hexagrammes du Yi-King, pour percevoir que le réel est organisé en un processus dynamique qui fait alterner le manifeste et le latent effaçant l'opposition entre l'«être» et le «non-être».

Nous avançons trois indices pour étayer notre hypothèse :

1. la sortie très attendue du prochain épisode de Tomb Raider sous le titre de «The Angel of Darkness» (l'ange de l'obscurité) vérifie la structure monomythique du jeu : mort et renaissance du héros ;
2. le prolongement du thème sous forme d'actions humanitaires de l'actrice Angéline Jolie, qui a incarné à l'écran de rôle de l'héroïne virtuelle, témoigne de la mise en œuvre de mécanismes archétypiques ;
3. Le vocabulaire métaphorique utilisé dans le langage informatique où s'affrontent *démons* et *avatars* nous révèle l'existence de créatures *intermédiaires* entre les mortels et les immortels.

## Le rêve du papillon

A travers la brume matinale du jardin, se glisse silencieusement une silhouette diaphane vers l'escalier menant devant une grande sculpture. C'est une tente de style saharien en pierre blanche érigée en souvenir de Lord Croft. Pénétrant à l'intérieur, le regard de Lara surprend le vol d'un *papillon* qui semblait se recueillir sur l'épithaphe. Mais à cette avant-dernière scène bien poétique, succède déjà sur un rythme frénétique le visage déterminé d'une jeune femme, les mains armées de puissants revolvers pointés vers le robot programmé pour la tuer. C'est sur ce brutal contraste que s'achève Tomb Raider, les aventures d'une héroïne *numérique* incarnée pour la première fois au cinéma l'été 2001<sup>3</sup>.

La biographie officielle fit naître notre aventurière à la St-Valentin de l'année 1967, dans une riche famille aristocratique anglaise du Surrey. L'appel à l'aventure émerge déjà à l'adolescence. Agée de 16 ans, elle était partie à la découverte de la civilisation Khmer comme assistante d'un professeur d'archéologie. Ou encore guidée par un

<sup>2</sup> Campbell J. (1978): *Le héros aux mille et un visages*. Laffont, Paris

<sup>3</sup> L'essentiel de nos notes sur Tomb Raider est tiré du site [www.captain-alban.com](http://www.captain-alban.com), un des meilleurs sites francophones consacrés à Lara Croft.

prêtre irlandais, elle s'exerçait à dénouer les sortilèges d'une île hantée. Mais à 21 ans sa vie bascula lors d'un accident d'avion dans l'Himalaya. Elle en fut l'unique survivante. Cette expérience bouleversa profondément ses valeurs existentielles. Elle délaissa dès lors les apparats de la haute société britannique pour parcourir le monde et vivre des récits de ses aventures et découvertes. Ses parents désapprouvèrent son choix et la déshéritèrent. Là s'arrête le réalisme du personnage pour faire place à l'héroïne virtuelle qui fit sa première apparition en 1996 dans ce qui allait devenir la série culte des jeux vidéo Tomb Raider, déclinée en cinq épisodes. Près de 28 millions d'exemplaires sont vendus à ce jour. Lara Croft a fait la une des plus grands magazines, dont le Time.

Dans le premier épisode, Lara rassemble les trois morceaux d'une relique dont le pouvoir détourné a engendré des créatures maléfiques. Son périple la conduit des tombeaux incas aux vestiges de l'Atlantide. Le deuxième épisode démarre sur la Muraille de Chine pour se terminer dans un temple au Tibet. Lara s'empare d'une mythique dague qui, plantée dans le cœur d'un homme, le transforme en dragon destructeur. Au troisième épisode, Lara réunit quatre éclats d'un météorite doué de propriétés mutagènes éparpillés aux quatre coins du monde, de l'Inde aux îles du Pacifique, du désert du Nevada aux glaciers de l'Antarctique. Le quatrième épisode la voit affronter la colère des anciens dieux égyptiens troublés par la quête éperdue de l'héroïne à travers Karnak, Alexandrie, Le Caire et Gizeh. C'est aussi «La Révélation Finale», sous-titre ambigu qui, au terme de l'aventure, la laisse pour *morte*, ensevelie sous les éboulements d'une pyramide. Le cycle se termine provisoirement par les Chroniques, le cinquième et dernier épisode qui rappelle d'autres exploits épiques de la défunte, notamment la découverte de la fameuse pierre philosophale à Rome.

Pour les concepteurs, le succès reposait essentiellement sur l'identité *féminine* du personnage. En effet, en rédigeant le cahier des charges du héros, ils en ont déduit que seule une créature féminine pouvait allier, à la fois, la force et le courage à l'intelligence et à la ruse pour surmonter tous les obstacles du jeu. De plus, cette héroïne devait être en même temps suffisamment séduisante pour captiver les hommes, tout en étant un modèle d'identification féminine positive pour les joueuses. Ainsi, l'aventurière sera hypersexuée, plastiquement dotée de formes généreuses, tout en possédant une indépendance de caractère trempée.

Les techniques infographiques d'animation du jeu (le moteur) ont aussi contribué à la réussite de Tomb Raider. Elles ont résisté pendant cinq ans à la concurrence – un record de longévité dans un tel domaine, possédant une souplesse sans pareille pour animer le personnage de Lara Croft. Le joueur pouvait littéralement *être à sa*

*place*, voir avec ses yeux pour explorer le moindre recoin de l'environnement virtuel ou encore s'y déplacer en synchronie avec son corps – indispensable pour coordonner de manière quasi *mimétique* certaines scènes acrobatiques (un pas dans le réel équivaut à un pas dans le virtuel).

Le croisement des deux mondes *ici et là-bas*, le joueur réel et son clone virtuel, s'est aussi manifesté dans le film. En effet, Lord Croft, le père de Lara est aussi le vrai père (Jon Voight) de l'actrice qui incarne l'héroïne (Angelina Jolie). Cette *immixtion du réel dans un jeu d'acteurs* est d'autant plus troublante que l'actrice, lors du tournage au Cambodge (étape-clé du film), a été touchée par le deuil de tout un peuple mortifié par la guerre. Elle s'est depuis lors portée comme ambassadrice de bonne volonté auprès du Haut Commissariat des Réfugiés de l'ONU parcourant les quatre coins du monde... comme son héroïne. Elle est même devenue mère par l'adoption d'un petit orphelin du Cambodge. Dans son journal de mission du 27 juillet 2001, elle écrit<sup>4</sup>:

Je me suis réveillée tremblante et en sueur après avoir eu un cauchemar récurrent – le même que j'ai eu à Phnom Penh. Je sais ce que c'est maintenant: je me suis remémorée ce que j'ai vu au Musée du Génocide. Je me suis réveillée si effrayée et si mal à l'aise que je ne pouvais respirer, tout comme je ne pouvais respirer dans ces cellules.

Faudrait-il y voir là le prolongement, dans notre monde réel, de la quête de l'héroïne virtuelle? C'est une hypothèse poétique fort séduisante si l'on envisage que la trame de Tomb Raider véhicule l'archétype même du *héros*. L'unité nucléaire du *monomythe* décrite par Joseph Campbell<sup>5</sup>, séparation – initiation – retour, devrait s'y retrouver intégralement. Si la rupture de l'héroïne avec sa famille et l'aventure initiatique – objet même du jeu vidéo et scénario du film, sont bien là, l'étape du *retour* nous paraît pour le moins lisible à cause justement de la confusion du réel et du virtuel entretenue par les moyens infographiques de plus en plus puissants. Le retour, dans la perspective du mythe, écrit Joseph Campbell<sup>6</sup>, est l'exigence la plus dure pour le héros: c'est une «étape indispensable à la circulation continue de l'énergie spirituelle dans le monde». En d'autres termes, un être numérique pourrait-il aussi accomplir le cycle complet du héros, c'est-à-dire qu'il «revient de cette aventure mystérieuse doté du pouvoir de dispenser des bienfaits à l'homme, son prochain»? A quoi le rêve de Zhuangzi-papillon (4<sup>e</sup> av. JC) nous donnerait déjà une forme de réponse<sup>7</sup>:

Un jour, Zhuang Zhou rêvait qu'il était un papillon: il en était tout aise, d'être papillon; quelle liberté! quelle fantaisie! il en avait oublié qu'il était Zhou. Soudain, il se réveille, et se retrouve tout ébaubi dans la peau de Zhou. Mais il ne sait plus si c'est Zhou qui a rêvé qu'il était papillon, ou si le papillon qui a rêvé qu'il était Zhou. Mais entre Zhou et le papillon, il doit bien y avoir une distinction: c'est là ce qu'on appelle la transformation des êtres.

<sup>4</sup> Le journal des missions d'Angelina Jolie auprès de l'UNHCR est consultable en ligne [www.usaforunhcr.org](http://www.usaforunhcr.org)

<sup>5</sup> Campbell J., *op. cit.*, p. 36.

<sup>6</sup> *Ibid.* p. 40.

<sup>7</sup> Zhuangzi cité par Anne Cheng. In Cheng A. (1997): *Histoire de la pensée chinoise*. Seuil, Paris, p. 122-123

Pour le sage chinois, écrit Anne Cheng, le monde serait à prendre tel qu'il est, car il n'y a pas moyen de savoir si l'on est dans le rêve ou dans la réalité, de même «qu'il n'y a pas moyen de savoir si ce qu'on pense connaître est connaissance ou ignorance»<sup>8</sup>.

## La reproduction interdite

Ce sont les images de synthèse qui forment la «matière première» du virtuel. Il s'agit d'une révolution *scripturale* profonde, écrit Philippe Quéau<sup>9</sup> dans un des premiers ouvrages en français sur le sujet, car désormais du *lisible* est rendu *visible*. L'image est synthétisée, calculée à partir de formules mathématiques – un langage numérique et symbolique –, contenues dans la mémoire de l'ordinateur, en se passant du monde réel, «libérée de la matérialité de la lumière»<sup>10</sup>. «Ce sont des représentations visibles de modèles conceptuels abstraits»<sup>11</sup>. L'*immersion* dans les images de synthèse est assurée par une *interactivité* sensitive – une hybridation du corps et de l'image, plus ou moins fine, allant de la triviale souris et des manettes de jeu jusqu'au casque de visualisation et des gants, ou même des vêtements qui restituent la sensation de *présence*. Par définition<sup>12</sup> «la sensation de présence dans la réalité virtuelle est comparable au processus de prise de conscience, par l'homme, de sa propre existence dans le monde réel». L'image devient alors un *lieu* dont l'espace est l'objet même de l'expérience. L'image engendre des *mondes* à explorer: le corps éprouvant l'intelligible de façon *tangible*<sup>13</sup>. Autrement dit, il est désormais donné à l'homme la possibilité de s'introduire dans le produit de sa propre pensée.

Le virtuel ne pourrait être réduit à un monde faux ou imaginaire. C'est un mode d'être dynamique qui façonne le monde. Au sens philosophique strict, Pierre Lévy<sup>14</sup> parle d'une sorte de moteur ontologique à quatre temps constitué du réel, du possible, de l'actuel et du virtuel définissant quatre modes d'être différents, mais toujours s'interpénétrant en de continues transformations. Ainsi, le virtuel tend à s'actualiser sur le pôle *événementiel* (processus) alors que le possible tend à se réaliser sur le pôle *substantiel* (donner matière à une forme). De même le virtuel et le possible se maintiennent encore dans le pôle *latent* alors que le réel et l'actuel appartiennent déjà au pôle *manifeste*. Par analogie aux quatre causes d'Aristote<sup>15</sup>, l'auteur propose d'assimiler la *question du pourquoi*, c'est-à-dire la causalité finale, à la *virtualisation*. «Virtualiser une entité quelconque consiste à découvrir une question générale à laquelle elle se rapporte, à faire muter l'entité en direction de cette interrogation et à redéfinir l'actualité de départ comme réponse à une question particulière»<sup>16</sup>. Son exemple, rapporté ci-dessous, permettra de saisir intuitivement ces notions<sup>17</sup>.

<sup>8</sup> *Ibid.* p. 123.

<sup>9</sup> Quéau Ph (1993): *Le virtuel. Vertus et vertiges*. Champ Vallon- INA, France, p. 29-41.

<sup>10</sup> *Ibid.*

<sup>11</sup> *Ibid.*

<sup>12</sup> Jolivald B (1995): *La réalité virtuelle. Que sais-je?* PUF, Paris, p. 18.

<sup>13</sup> Quéau Ph *op. cit.*

<sup>14</sup> Lévy P. (1995): *Qu'est-ce que le virtuel?* La Découverte, Paris, p. 133-142.

<sup>15</sup> Aristote distingue 4 espèces de causes: a) la cause matérielle (p. ex. dans une statue, la matière dont elle est faite); b) la cause formelle (la figure que la statue représente); c) la cause efficiente (le moteur: le sculpteur qui met en marche le développement); d) la cause finale (le but: désir de la gloire ou du gain, visé par le sculpteur). Cuvillier A. (1990): *Vocabulaire philosophique*. Armand Colin, Poche, Paris.

<sup>16</sup> Lévy P. *op. cit.* p. 16.

<sup>17</sup> Lévy P. *op. cit.*

## Du ludique à l'humanitaire

«Je suis en train d'écrire sur mon ordinateur à l'aide d'un logiciel de traitement de texte. Du côté purement mécanique, une dialectique du potentiel et du réel est à l'œuvre puisque, d'un côté, les possibilités du logiciel et de la machine se réalisent et qu'un texte s'affiche (se réalise) à l'écran, résultant de toute une série de codages et traductions bien déterminées. D'un autre côté, l'alimentation électrique potentialise la machine et je potentialise le texte en saisissant des codes informatiques par l'intermédiaire du clavier. Parallèlement, j'actualise des problèmes, des idées, des intuitions, des contraintes d'écriture en rédigeant ce texte, dont la relecture modifie en retour l'espace virtuel de significations auquel il répond (ce qui constitue donc une virtualisation)».

Le virtuel offre un surcroît d'intelligibilité sur le monde en donnant accès à des modèles interprétatifs inédits du réel jusque-là inaccessible de par sa nature (manipuler des atomes dans l'infiniment petit ou visiter des espaces non-euclidiens, un trou noir par exemple). La virtualisation «crée des liens neufs entre ce qui a été analysé et disséqué»<sup>18</sup>. Elle questionne le *modèle* physique du réel au nom de la représentation : «le monde réel pourrait bien être lui-même qu'une sorte d'image dont nous n'aurions pas l'idée» écrit Philippe Quéau<sup>19</sup>. Elle est source de *création*.

La notion de «mystère», chère au peintre surréaliste René Magritte, illustre à notre avis ce rapport dynamique du réel et du virtuel. Dans un entretien, en 1967, Magritte s'exprimait ainsi<sup>20</sup>:

Le mystère est là parce que l'image poétique a une réalité. Puisque la pensée «inspirée»<sup>21</sup> imagine un ordre qui unit les figures du visible, l'image poétique possède le même genre de réalité que celle de l'univers. Pourquoi? Parce qu'elle doit répondre à un intérêt que nous avons naturellement pour l'inconnu. Lorsque l'on pense «univers», c'est à l'inconnu que l'on pense – sa réalité est inconnue. Aussi bien, je crée – avec des choses connues – l'inconnu.

<sup>18</sup> Quéau Ph. *op. cit.* p. 94.

<sup>19</sup> *Ibid.* p. 9.

<sup>20</sup> Meuris J. (1992): *Magritte*. Benedikt Taschen Verlag, Cologne, p. 112.

<sup>21</sup> «J'identifie la poésie à la description de la pensée inspirée. L'art de peindre – qui décrit la pensée inspirée – se borne à la description de la pensée inspirée susceptible d'apparaître visiblement. C'est-à-dire la pensée qui unit dans l'ordre qui évoque le mystère – les figures du monde visible: personnes, ciels, montagnes, arbres, meubles, solides, inscriptions, etc. La description de la pensée inspirée permet l'avènement de la poésie visible». Texte 170. In Blavier A. (2001): *René Magritte. Ecrits complets*. Flammarion, France, p. 565.

<sup>22</sup> Jolival B. *op. cit.* p. 27.

«La Reproduction Interdite», tableau peint en 1937, est un «portrait» d'Edward James, riche collectionneur anglais d'œuvres surréalistes. Il préfigurait déjà nos mondes virtuels. En effet, le tableau représente un homme vu de dos qui se regarde dans un grand miroir posé sur une cheminée. Mais au lieu de voir refléter son image de face, *il se voit de dos*. Un tel paradoxe pour la pensée s'effacerait si l'on considère que la peinture de Magritte fonctionne comme une image de synthèse c'est-à-dire comme une écriture (la représentation d'une pipe n'est pas une pipe). L'analogie est d'autant plus vraisemblable que la position corporelle représentée est typique de «la perspective de la seconde personne» communément adoptée par l'opérateur pour contrôler l'image de sa personne dans un environnement virtuel. C'est une vision extérieure du personnage, qui apparaît sous forme d'un pantin que l'utilisateur télécommande dans le monde virtuel<sup>22</sup>. Cette image de soi est bien plus «réaliste» qu'une reproduction des apparences extérieures de soi,

car elle engage l'existence même de la personne en jeu, écrit Magritte<sup>23</sup>. Dans les mondes virtuels, le renversement de mon image spéculaire me permet d'expérimenter l'espace qui me conditionne. L'espace n'y est donc plus une donnée a priori mais une expérience qui permet de définir la nature même du sujet.

Cette expérience, de par sa nature virtuelle, peut être répétée (réécrite) à l'infini (on peut faire revivre autant de fois que nécessaire le héros virtuel tué que l'on incarne). Dans ce sens, elle est toujours *traumatique*, car étant capable de démultiplier sans fin la représentation du soi, elle affadit la conscience de l'être. Brian Aldiss, dans sa nouvelle «Supertoys» qui a inspiré à Spielberg le film «Intelligence Artificielle», décrit la terreur du héros androïde lorsqu'il réalise sa vraie nature<sup>24</sup>:

Il avait devant lui des centaines de David. Tous pareils. Tous habillés pareil. Tous alertes et identiques. Tous silencieux, le regard levé. Un millier de répliques de lui-même. Non vivants. Pour la première fois, David comprit vraiment. Il voyait ce qu'il était. *Un produit*<sup>25</sup>. Rien qu'un produit. Il resta bouche bée. Il était glacé. Il ne pouvait plus bouger. A l'intérieur de lui, le gyroscope s'arrêta. Il s'effondra sur le dos.

Plus subtilement, Magritte a aussi fait allusion à ce choc en peignant le livre d'Edgar Poe, «Les aventures d'Arthur Gordon Pym», sur le tablier de la cheminée dans la *Reproduction Interdite* (le reflet du livre cette fois dans le bon sens). Poe raconta l'effroi d'un primitif qui découvre son image démultipliée par deux miroirs en vis-à-vis<sup>26</sup>:

Il y avait dans la cabine deux grandes glaces, et ce fut là l'apogée de leur émerveillement. Too-wit fut le premier qui s'en approcha, et il était déjà parvenu au milieu de la chambre, faisant face à l'une des glaces et *tournant le dos à l'autre*<sup>27</sup>, avant de les avoir positivement aperçues. Quand le sauvage leva les yeux et qu'il se vit réfléchi dans le miroir, je crus qu'il allait devenir fou; mais, comme il se tournait brusquement pour battre en retraite, il se revit encore faisant face à lui-même dans la direction opposée; pour le coup je crus qu'il allait rendre l'âme.

Résumons: la virtualisation est un mode d'être qui interroge dynamiquement l'essence de la réalité. Celle-ci peut être saisie à travers l'expérimentation même de ses modèles théoriques, les mondes virtuels, qui en retour *in*forme le sujet sur l'unité profonde de sa nature ontologique, éclatée en de multiples représentations. La reproduction est interdite, car elle n'obéit pas aux lois physiques de la lumière. La reproduction est interdite, car son auteur se pose en démiurge. Le miroir de Magritte tout comme l'écran de l'ordinateur agissent comme «un miroir de désillusion, capable de montrer le revers (l'envers) de la trompeuse réalité»<sup>28</sup>, et permettent ainsi «d'aller vers un au-delà des images (*dés*imagination)»<sup>29</sup> pour atteindre le modèle ou l'essence.

<sup>23</sup> Meuris J. *op cit* p. 94.

<sup>24</sup> Aldiss B. (2001): *Supertoys* Métailié, Paris, p. 46.

<sup>25</sup> C'est nous qui soulignons.

<sup>26</sup> Poe E. (1973): *Les aventures d'Arthur Gordon Pym*. Aubier-Montaigne, Paris, p. 309.

<sup>27</sup> C'est nous qui soulignons.

<sup>28</sup> Quéau Ph. *op cit*. p. 81

<sup>29</sup> *Ibid.*



## En haut est le Ciel en bas est la Terre

Le croisement entre l'ici (le sujet) et le là-bas (son clone) hybride l'espace et le corps d'un effet Moebius qui fluidifie en continuum, le rapport entre l'intérieur et l'extérieur, entre le latent et le manifeste. L'écriture numérique modifie les unités de temps, d'action et de lieu auxquelles le corps est habitué. L'espace virtuel devient un *non-lieu* mais au sens de la loi: un drame sans cadavre. La finalité du corps s'y matérialise sous forme d'*agents* instrumentaux (des alias). Le cours du temps s'y égrène sur un rythme *discontinu*: binaire.

Le processus de matérialisation dans ce non-lieu a son pendant en métapsychologie. En effet, il est analogue au mécanisme qui permet à l'enfant de rechercher le *pré-objet* né du besoin (d'un manque): «la mère, dit Winnicott, place le sein réel à l'endroit même où l'enfant est prêt à le créer et au bon moment, c'est-à-dire au moment où il a déjà fantasmé ce sein»<sup>30</sup>. Le pré-objet est un modèle sensoriel prérelationnel mais «déjà projectif d'une sensation intéroceptive, permettant de découvrir par empathie l'objet suscitant une sensation extéroceptive mais introjective, plus ou moins identique au pré-objet»<sup>31</sup>.

Alors apparence ou réalité, visible ou invisible? L'option chinoise vis-à-vis du réel ne se pose point la question de l'être, écrit François Jullien<sup>32</sup> explicitant Wang Fuzhi (1619-1692), mais du *procès* (processus). «Au ciel alternent le visible et l'invisible, sur terre alternent floraison et dépérissement: l'opposition n'est pas entre l'«être» et le «non-être», mais entre le *manifeste* et le *latent*»<sup>33</sup>. Autrement dit: «il y a, d'une part, ce qui est le *cours* du monde, invisible et continu, omniprésent mais jamais assignable, et, d'autre part, l'infinie diversité de ses *individualisations*, concrètes et déterminées, qui émanent constamment de lui ou se résorbent en lui»<sup>34</sup>. Tout le dispositif du réel chinois se tient en deux hexagrammes *Qian* et *Kun*, Ciel et Terre, (six traits Yang ☰ explicites contenant implicitement six traits Yin ☷). De la polarité du Ciel et de la Terre et du rapport fonctionnel du «haut» et du «bas» vont interagir *toutes* les principales manifestations de la nature. La structure de l'hexagramme est une figuration adéquate de la réalité «de même que tout réel possède à la fois un intérieur et un extérieur, un envers et un endroit, l'hexagramme est une structure double, contenant à parité le manifeste et le latent: sa part visible contient en elle le principe de sa disparition, sa part invisible contient en elle le principe d'une autre manifestation»<sup>35</sup>. Un tel dispositif n'engendre pas une connaissance *objective* portant sur un *objet* (à identifier) mais *processive* portant sur un *cours* (à suivre): «son cadre n'est pas l'espace ouvert par le regard mais un déroulement temporel»<sup>36</sup>.

<sup>30</sup> Mertens de Wilmars C. (1983): *Psychologie médicale*. De Boeck, Bruxelles, p. 66.

<sup>31</sup> *Ibid*

<sup>32</sup> Jullien F. (1993): *Les figures de l'immanence Pour une lecture philosophique du Yi King*. Grasset, Poche, Paris, p. 209-230.

<sup>33</sup> Jullien F. (1989): *Procès ou création. Une introduction à la pensée chinoise*. Seuil, Poche, Paris, p. 64.

<sup>34</sup> *Ibid*. p. 104.

<sup>35</sup> *Ibid*. p. 109.

<sup>36</sup> Jullien F. *Figures de l'immanence. op cit*

Résumons: l'écriture numérique vide de sa substance (déterritorialise) le réel tout en démultipliant son rapport dynamique avec ses représentations dans l'espace virtuel. Le joueur virtualisé en héroïne de Tomb Raider, le reflet inversé d'Edward James ou les figures du Yi-King montrent chacun à leur manière ce flux permanent entre le visible et l'invisible qui anime l'inerte et le vivant.

## Kalki le dixième

Le clone «schématise» le soi dans l'univers virtuel (sous la forme d'une main ou d'une image de synthèse) ou bien se meut de manière autonome, calculée par l'ordinateur. Ces agents virtuels appelés *alias*, sous forme de masque, endossent notre visage, notre voix, notre personnalité pour interagir dans cet *ailleurs*. Le vocabulaire informatique les nomme aussi des *démons*, des programmes qui aident à gérer automatiquement certaines tâches des systèmes. Le monde découvre brutalement leurs immenses pouvoirs, lorsque le 4 mai 2000 le virus informatique «I love you» foudroyait en deux jours la moitié de la planète par son message «Une lettre d'amour pour vous» causant pour dix milliards de dollars de dégâts<sup>37</sup>.

Pour Platon, les êtres démoniques (du grec *daimon*), comme l'Amour, sont des créatures *intermédiaires* entre les immortels et les mortels. Suivons cette discussion dans le Banquet<sup>38</sup>:

Qu'est-ce donc que l'Amour? Un mortel?

Pas du tout.

Mais alors?

De nouveau, un moyen terme entre mortel et immortel.

C'est à dire, Diotime?

Un grand démon, Socrate; car c'est le monde des démons qui s'étend entre celui des dieux et celui des hommes.

Et quel est leur office?

De traduire et de transmettre aux dieux les messages des hommes, et aux hommes les messages des dieux: prières et sacrifices des uns, prescriptions et récompenses des autres. Par leur situation intermédiaire, les démons comblent l'intervalle et unissent le Tout à lui-même.

Phillipe Quéau nomme Métaxu, l'art *intermédiaire*, cet art du mouvement autonome. C'est un art démiurge qui «cherche à toucher l'âme, il cherche comme elle le secret de son animation, de son souffle»<sup>39</sup>. «METAXU est le prototype d'une œuvre auto-mue, entrelacée, métamorphique, toujours évolutive mais jamais chaotique. Elle utilise une base de données graphiques, une base de connaissance et un ensemble de règles d'associations métaphoriques et métonymiques»<sup>40</sup>.

<sup>37</sup> L'Hebdo du 11 mai 2000.

<sup>38</sup> Jaccottet Ph. (1951): *Platon. Le banquet*. Rencontre. Lausanne. p. 62-63

<sup>39</sup> Quéau Ph. (1989). *Métaxu. Théorie de l'art intermédiaire*. Champ Vallon. INA, France, p. 328-335.

<sup>40</sup> *Ibid.*

Les mondes virtuels respirent une atmosphère étrangement humaine sous leur complexité technique. Ils paraissent tellement humains que le langage informatique adopte même le terme d'avatar (du sanskrit *avatâra* qui signifie « descente ») pour désigner l'incarnation de l'opérateur dans le monde virtuel. L'avatar dans le brahmanisme est une incarnation sur terre d'une divinité pour assurer le salut des hommes. Ainsi après le Bouddha, Kalki sera le dixième et dernier avatar de Vishnu, divinité chargée de réguler l'équilibre de l'univers, qui apparaîtra à la fin des temps sous la forme d'un prêtre-guerrier parcourant le monde sur un cheval blanc pour exterminer les méchants, rétablir la Tradition et instaurer un nouvel Age d'Or. Il est écrit dans le Kalki-Purâna, texte sacré indien équivalent à l'Apocalypse de Saint Jean :

Afin de restaurer le *Dharma*<sup>41</sup> et de détruire le *Kali Yuga*<sup>42</sup>, Vishnu apparut dans la ville de Sambhala en tant qu'*avatâra*<sup>43</sup>.

Alors, nous est-il permis de croire qu'une créature *intermédiaire* pourrait accomplir le cycle complet du héros du monomythe? Pour répondre à cette question, Lara Croft devra affronter son côté obscur et Angéline Jolie découvrir le sens de son destin lié à l'enfant qu'elle a fait sien par amour. Autrement dit la métempsychose d'un être virtuel pourrait-elle être envisageable?

Kalki répondit: « Bien qu'invisible, vous me trouvez manifeste dans les Vêda cités par les brahmanes dans les divers dharmas<sup>44</sup> ».

**Résumé** | Les mondes de synthèse dits virtuels sont devenus un « lieu commun » à notre environnement réel. Les êtres numériques qui y circulent possèdent une identité *intermédiaire*, entre le latent et le manifeste. Ils régulent, à l'image des héros mythiques, l'équilibre des forces qui contribuent à maintenir l'harmonie universelle. La saga du célèbre jeu vidéo Tomb Raider illustre le destin croisé entre une héroïne virtuelle et l'actrice qui l'incarne.

<sup>41</sup> Dharma: l'ordre cosmique et l'ensemble des forces qui contribuent à le maintenir. Eventuellement personnifié en tant que Dieu de l'harmonie universelle.

<sup>42</sup> Kali-yuga: l'âge sombre

<sup>43</sup> Bhatt M. et Remy J. (1982): *Le Kalki-Purâna*. Archè Milano, Italie, p. 27.

<sup>44</sup> *Ibid.* p. 36