

## Sur la *zone virtuelle* à l'âge atomique

Après certaines catastrophes naturelles (éruptions volcaniques, inondations) ou industrielles (chimiques, toxiques, nucléaires), il est courant de déclarer un espace *zone sinistrée*, qu'une *zone interdite d'accès* ou *zone d'exclusion* soit délimitée dans un certain périmètre autour de l'hypocentre. C'est notamment le cas à Tchernobyl, où la zone d'exclusion mise en place dès 1986 – officiellement *zone d'aliénation de la centrale nucléaire de Tchernobyl* – demeure radioactive.

Quatorze ans avant la catastrophe de Tchernobyl, le concept de *zone* est cœur du roman des frères Arcadi et Boris Strougatski, *Stalker*. L'intrigue du roman repose sur l'apparition de six *zones* sur Terre après la visite d'une forme de vie extraterrestre, dans lesquelles se produisent de mystérieux phénomènes. Placées sous le contrôle de l'armée, les *zones* regorgent de pièges mortels et d'artefacts extraterrestres. Seuls quelques humains osent s'aventurer illégalement dans les *zones*, à la recherche d'artefacts qu'ils pourraient revendre sur le marché noir, ou dans l'idée d'en percer les mystères. Ces aventuriers sont appelés *stalkers* ; c'est au travers de cartes mentales et de chemins qui prennent des objets (naturels ou industriels) pour point de repère que les *stalkers* évitent les pièges mortels des différentes *zones*.

Dans l'adaptation cinématographique du roman par Andrei Tarkovski en 1979, il n'est fait mention que d'une zone – *la Zone* – dont l'histoire suggère qu'elle est infestée d'un mal invisible, *a fortiori* la radioactivité. Sept ans avant Tchernobyl, Tarkovski imagine une *zone interdite* post-catastrophe atomique, où se serait développée une végétation luxuriante. Dans le film, la Zone est parcourue de cours d'eau et la végétation a recouvert les ruines de l'anthropisation, créant une atmosphère post-apocalyptique oxymorique à la fois paisible et dangereuse. A Tchernobyl également, il a été observé une prolifération d'un certain type de végétation après la catastrophe. Cependant, il convient de préciser que contrairement à ce qu'affirme un lieu commun répandu à propos de Tchernobyl et Fukushima, la nature n'y a pas *repris ses droits*. Les images d'animaux sauvages dans les zones interdites post-catastrophes atomiques sont trompeuses. Certains animaux profitent de l'absence humaine pour recoloniser les zones, mais cela n'est pas symptomatique d'un dynamisme biologique. L'apparente abondance des oiseaux notamment, est contrebalancée par leur affaiblissement génétique.

Anders Pape Møller et Timothy A. Mousseau ont mis en lumière ces dommages, en comparant la population d'hirondelles à Tchernobyl et à Kanev en Ukraine, entre 1991 et 2004. Ils remarquent que seulement 28 % des femelles baguées reviennent à Tchernobyl chaque année contre 40 % à Kanev. Les nichées de Tchernobyl sont 7 % moins importantes qu'à Kanev, les couvées comptent 14 % d'œufs en moins et 5 % d'éclosions en moins. 23 % des hirondelles femelles de Tchernobyl ne se reproduisent pas – fait vérifiable par l'absence de plaque incubatrice (zone dénuée de plumes sur l'abdomen des oiseaux pour transmettre la chaleur pendant l'incubation) – alors qu'à Kanev, comme dans le reste de l'Europe centrale, le taux de femelles qui ne se reproduisent pas est proche de 0 %<sup>1</sup>. Aux côtés de chercheurs japonais et internationaux, Møller et Mousseau ont mené le même type de recherches à Fukushima, en ayant l'avantage de pouvoir comparer les données collectées avec celles de Tchernobyl<sup>2</sup>. Des recherches semblables ont pu être réalisées dans les espaces fortement touchés par les essais nucléaires, avec la particularité que les *zones* n'étaient pas toujours aussi clairement délimitées (voire, ne l'étaient pas du tout) ou avec une gestion des risques moindres. En Algérie, notamment, les *zones* ont été délimitées très tardivement, comme à In Ekker, dans le Sahara, connu pour abriter un décor à la mesure des récits post-apocalyptiques.

---

<sup>1</sup> MØLLER A.P, MOUSSEAU R.E, MILINEVSKY G, PEKLO A, PYSANETS E & SZÉP T, “Condition, reproduction and survival of barn swallows from Chernobyl” (« Condition, reproduction et survie des hirondelles rustiques de Tchernobyl »), *Journal of Animal Ecology* 74 : 1102-1111, 2005.

<sup>2</sup> MØLLER A.P, HAGIWARA A, MATSUI S, KASAHARA S, KAWATSU K, NISHIUMI I, SUZUKI H, UEDA K, MOUSSEAU T.A, “Abundance of birds in Fukushima as judged from Chernobyl.” (« Abondance des oiseaux à Fukushima par rapport à Tchernobyl »), in *Environmental Pollution*, 2012.



Figure 1 : Site des essais nucléaires français d'In-Ekker en Algérie, 25 février 2010. Sur la pierre, il est écrit « Lieu d'essais nucléaires du colonisateur français de 1960 à 1967, Montagne du Nord de Taourirt »

© Zohra Bensemra ; Reuters

(موقع التجارب النووية للاستعمار الفرنسي من سنة 1967.1960 جبل تاويرت الشرقية)

### La lecture éthico-politique de *Stalker* par l'auteur des *Notes de Hiroshima*

D'un point de vue historique, il semble intéressant de questionner la réception de *Stalker* au Japon, « le pays donc où l'âge atomique est devenu l'expérience réelle<sup>3</sup> » écrit Günther Anders. Dans son roman *Une existence tranquille*, Ōe Kenzaburō propose une interprétation saisissante du film de Tarkovski. A partir d'une discussion entre le narrateur, son frère handicapé et un ami de leur père, Ōe élabore une analyse téléologique aux accents dostoïevskiens. Après la catastrophe à l'origine de la Zone, le Stalker (contrairement au roman, le film ne met en scène qu'un Stalker), est à la recherche de la Chambre, une zone dans la Zone, où celui qui y pénétrerait serait en mesure d'y voir ses vœux s'exaucer. Or, le Stalker conte l'histoire de l'un de ses camarades, surnommé Porc-Epic, qui aurait trouvé la Chambre, mais qui, alors qu'il souhaitait y faire ressusciter son frère, en serait ressorti riche. Les deux personnages que guident le Stalker dans le film sont désignés par leur fonction : « l'écrivain » et « le professeur ». Ce dernier transporte avec lui une bombe, destinée à détruire la Chambre, pour éviter que des personnes malintentionnées n'en aient l'usage. Tout au long du film, l'écrivain se questionne

<sup>3</sup> ANDERS Günther, « L'Homme sur le pont », in *Hiroshima est partout*, p. 69.

sur le fonctionnement de la Chambre et découvre que si le frère de Porc-Epic n'a pas été ressuscité, c'est parce que la Chambre sonde l'intériorité, pour exaucer le vœu véritable de chacun.

A la fin du film, le Stalker entre dans une crise existentielle, hanté par l'idée que l'humanité va perdre la foi en la Chambre. Alors, sa fille, après avoir récité un poème de Fiodor Tiouttchev, déplace des objets par la pensée, manifestant des pouvoirs psychiques. Dans *Une existence tranquille*, les personnages se questionnent sur la fonction symbolique de cette télékinésie, *révélee* à la fin du film, tandis que se fait entendre l'*Hymne à la joie* et que le chien noir, qui a suivi le Stalker hors de la Zone, se met à aboyer. Ils supposent ainsi que le personnage de la fillette est une sorte de messie, destiné à provoquer la *reprise* de la catastrophe :

Reste alors cette enfant, qui semble dotée de pouvoirs potentiels remarquables même si elle ne les exploite pas encore officiellement. Il est donc très vraisemblable qu'à tout le moins elle sera amenée à succéder à son père comme stalker. Lui aura été rempli du sentiment de sa mission, mais il est trop gentil et un peu lent, tandis qu'elle, elle sera un stalker des plus efficaces. C'est à partir de là que se pose la question de savoir si elle figure le Christ ou l'Antéchrist. Conduire les gens pour traverser des étendues d'eau rappelle l'image du baptême, et accorder le salut dans la "chambre" au cœur de la « zone », c'est une fonction qui appartient par excellence au Christ. Mais si les gens entraient en masse dans la « zone » et y mouraient, ou si au terme d'un parcours couronné de succès, le vœu très terre à terre qu'ils voyaient réalisé était pur désir, alors on aurait plutôt affaire en définitive à un Antéchrist venu semer la confusion. Même si Jésus doit venir ensuite... L'enfant serait le messie qui régnerait mille ans après la catastrophe provoquée par la météorite : cette version me plaît beaucoup<sup>4</sup>.

Le Stalker ultime serait celui qui, ayant pénétré dans la Chambre, souhaiterait sa destruction ; or, il n'est pas certain qu'une telle destruction soit possible et qu'elle soit accomplie par compassion pour le reste de l'humanité. Doit-on conserver la foi en la Chambre, capable d'exaucer les vœux cachés, ou la détruire pour en prévenir un mauvais usage ? Mais celui capable de souhaiter véritablement la détruire ne souhaite-t-il pas tout à la fois la destruction de l'humanité, mauvaise *en puissance* ? L'enjeu est donc qu'un messie soit en mesure de souhaiter détruire la Chambre pour que personne n'y souhaite la destruction de l'humanité.

### **Zone post-catastrophe et virtualisation des espaces**

Le concept de *zone* est indissociable des idées d'exploration et de destruction. En ce sens, l'une des occurrences les plus originales du concept nous semble être contenue dans

---

<sup>4</sup> ŌE Kenzaburō, *Une existence tranquille*, traduit du japonais par Anne Bayard-Sakai, Paris, Gallimard (Epub), 1995, p. 71.

l'œuvre d'animation *Serial Experiments Lain*. Discret anime de 13 épisodes, *Serial Experiments Lain* est caractéristique d'une animation japonaise qui aborde des thèmes éthiques et métaphysiques. L'œuvre dont nous pouvons dire qu'elle appartient au genre de la science-fiction (voire au cyberpunk), se distingue par une mise en scène expérimentale et une intrigue complexe. Lain est une adolescente taciturne, scolarisée dans un établissement pour filles de Tōkyō. Alors qu'elle semble prise au piège d'une routine pesante, elle apprend que plusieurs de ses camarades ont reçu un courriel d'une jeune fille de leur école, Chisa, qui s'est pourtant suicidée. Intriguée, Lain se connecte au Wired par l'intermédiaire de son Navi. Dans l'univers de l'anime, le Wired est un système à commutation de paquets ultradéveloppé, sorte d'internet amélioré. Les ordinateurs sont appelés Navi, leur puissance et l'habileté de l'utilisateur déterminent l'efficacité de l'accès au Wired. Lain constate qu'elle a également reçu un message de Chisa, qui lui explique n'être pas morte, avoir seulement quitté son corps et vivre dans le Wired. Lain se procure un Navi davantage performant, dans l'espoir d'accéder au Wired plus en profondeurs.

L'œuvre de Jean-Baptiste Lenglet *La Zone* reprend des éléments de *Stalker* et de *Lain*. Création à mi-chemin entre le jeu vidéo et l'exposition virtuelle, *La Zone* a été exposée à Tōkyō en 2021 lors de « La Concrétude du Virtuel<sup>5</sup> ». Avant cette exposition, deux extraits de *La Zone* avaient déjà été mis en ligne sur le Virtual Dream Center : « The Chaos Engine – Wired<sup>6</sup> » en 2018 et « The Chaos Engine – Zone Impeccable<sup>7</sup> » en 2020.

« Wired » est une référence à *Serial Experiments Lain*, dont l'univers se fonde sur une distinction riche entre actuel et virtuel. Les épisodes de *Serial Experiments Lain* sont appelés des *layers*, pensées comme autant de couches du réel, que le personnage de Lain explore de plus en plus en profondeur. Le titre de chaque *layer* évoque la thématique de l'épisode, mais suggère aussi l'architecture du réel que l'univers dépeint. Ces *layers* s'apparentent aux séries mathématiques que Gilles Deleuze identifie comme étant à l'origine du structuralisme. Le titre même de l'anime évoque la virtualité en termes de structures : *serial*, « en séries », comme les séries mathématiques qui se constituent à partir d'un *zéro* toujours manquant à sa propre

---

<sup>5</sup> <https://gewaltdantai.com/fr/the-virtual-concreteness/>

<sup>6</sup> « The Chaos Engine – Wired », in Virtual Dream Center 3.1, lancé le 25 février 2019 : <https://virtualdreamcenter.xyz/fr/the-chaos-engine-wired/>

<sup>7</sup> « The Chaos Engine – Zone Impeccable », in Virtual Dream Center 5.1, lancé le 5 mai 2021 : <https://virtualdreamcenter.xyz/fr/the-chaos-engine-zone-impeccable/>

identité<sup>8</sup>. *Serial* signifie également dans le langage informatique, « séquentiel » au sens de l'*access* et série au sens de la dualité *input/output*. *Serial experiments*, « expériences d'accès », sous-entendu « expérience d'accès aux couches », dont le fonctionnement alternerait connexion/déconnexion au système. En outre, comme si *Serial Experiments Lain* répondait à *Logique du sens*, est repris dans l'*anime* cet aspect sérial du structuralisme. L'ouvrage de Deleuze ne s'organise pas en chapitres, mais en séries, comme s'ils étaient tous deux une mise en abyme structuraliste à l'ère numérique, dont le postulat serait une genèse mathématique des structures, à l'origine également de la découverte d'un ordre du symbolique qui compléterait une logique ternaire : réel-imaginaire-symbolique, où le symbolique fonctionnerait comme le *zéro* même.

A la vérité, c'est tout *Serial Experiments Lain* qui semble travailler le virtuel en termes deleuziens. Déjà dans *Différence et répétition*, Deleuze écrivait :

[Le virtuel] est passé comme contemporain du présent qu'il est, dans un présent figé ; comme manquant, d'une part, de la partie qu'il est d'autre part en même temps ; comme déplacé quand il est à sa place [...] Il n'est trouvé que comme perdu – il n'existe que comme retrouvé<sup>9</sup>.

Il y a contemporanéité du virtuel avec un instant de temps déjà passé. Comme le sujet qui tente de se saisir lui-même dans l'actualité, mais ne peut saisir qu'une image virtuelle de lui-même. Chaque *layer* de *Serial Experiments Lain* s'ouvre sur cette phrase : « Present Day, Present Time ». La voix robotique qui prononce ces mots d'ouverture et le rire qu'elle assène ensuite sur fond de grésillements, comme si l'on tâtonnait à la recherche d'une juste fréquence, relève d'une ironie virtuelle qui « se définit par la coexistence du Je et de la représentation même<sup>10</sup> ». Comme le *zéro* est statique, manque à sa propre identité et conditionne la constitution sérielle des nombres, la structure dépend de quelque chose de statique à sa base qui conditionne la constitution sérielle de ses effets. Précisément, il s'agit d'identifier ce quelque chose de statique. Deleuze emprunte à la psychanalyse le concept de causalité structurale ou métonymique : ce qui est statique dans la structure, c'est une cause qui détermine ses effets. Or, en termes topologiques, les effets de la structure, c'est ce qui se passe en surface, donc la cause de la structure est au fond. Il y a analogie entre le fond de la

---

<sup>8</sup> DELEUZE Gilles, « A quoi reconnaît-on le structuralisme », (in François Châtelet, éd., *Histoire de la philosophie*, t. VIII : Le XX<sup>ème</sup> siècle, Paris, Hachette, 1972, p. 299-335), in *L'Île déserte et autres textes : Textes et entretiens 1963-1974* (2002), éd. David Lapoujade, Paris, Les Éditions de Minuit, 2009, p. 261.

<sup>9</sup> DELEUZE Gilles, *Différence et répétition*, Paris, PUF, 2013, chapitre II. « La répétition pour elle-même », condensé des p. 135 à 139.

<sup>10</sup> DELEUZE Gilles, *Logique du sens*, *op.cit.*, p. 163.

structure, la cause structurale, l'Ego qui tente de se saisir et le *zéro* de la logique de la mathématique.

Dès lors, nous comprenons que si le virtuel est le *statique* au fond de la structure, l'actuel ne peut être que l'*ordinal*<sup>11</sup>, (1, 2, 3...) série(s) et *layer(s)*. « Numérique » signifie de plus « ce qui est relatif aux nombres » – qu'il s'agisse du code binaire ou de l'organisation sérielle. Voyager du virtuel à l'actuel en-deçà de l'actuel, c'est donc faire chemin inverse, du fond à la surface, du *statique* à l'*ordinal*. L'*anime* s'ouvre au demeurant sur le *layer* 1 « Weird », anagramme de « Wired », pour s'achever sur le *layer* 13 « Ego ». Invité par Jean-Baptiste Lenglet à travailler sur *La Zone*, il nous a semblé que l'œuvre s'inspirait de cette philosophie, qui postule plusieurs degrés d'actualisation et donc, en miroir, plusieurs degrés de virtualisation.

A mesure que Lain explore les profondeurs du Wired, elle installe davantage de matériel informatique dans sa chambre. Pour exposer *La Zone*, nous avons adopté un accrochage de type « chambre de Lain ». Si la virtualité augmente, la matérialité qui la supporte augmente en conséquence. Le virtuel caractérise la dimension abstraite de notre réalité, mais il n'existe pas de virtualité sans substrat. C'est nourri de ce paradoxe que le cyberpunk met en scène un futur bien souvent dystopique, dans lequel les villes débordent d'une modernité excessive. Y est représentée la surcharge matérielle des bas-fonds de la modernité : une population réduite à vivre dans des bidonvilles numériques, tandis qu'une élite s'applique à contrôler la réalité, depuis les sommets de l'actualité, mais les profondeurs de la virtualité.

---

<sup>11</sup> Distinction entre *statique* et *ordinal*, interprétation du calcul différentiel par Weierstrass, à laquelle Deleuze se réfère dans « A quoi reconnaît-on le structuralisme ? ».

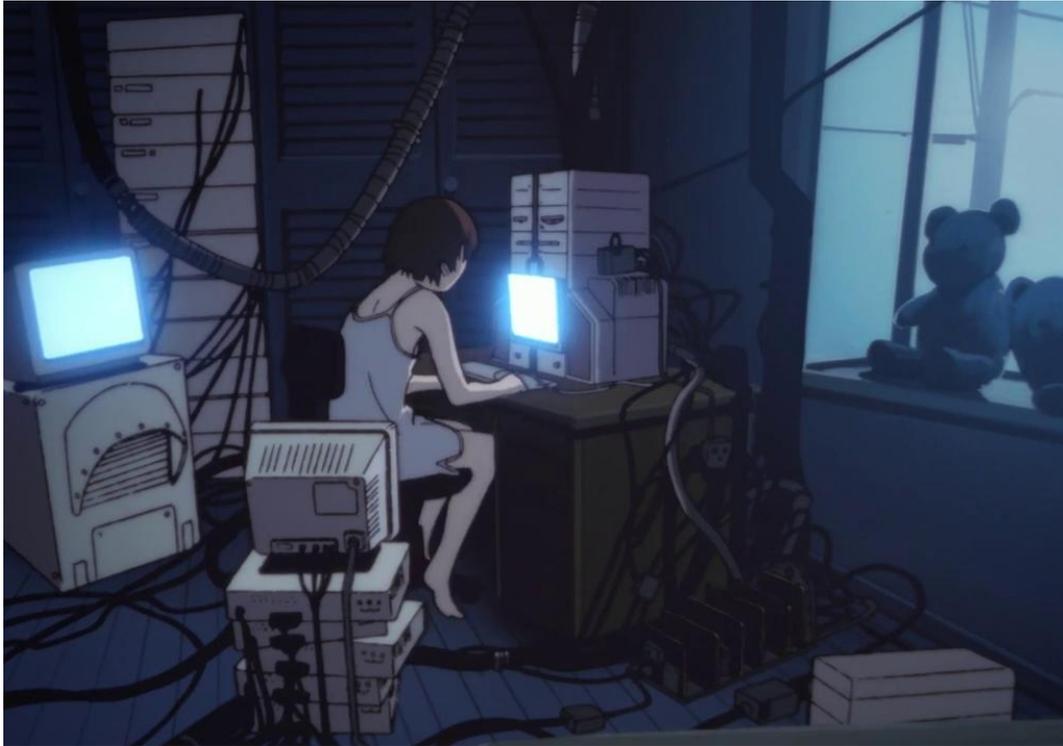


Figure 2 : NAKAMURA Ryūtarō 中村隆太郎, *Serial Experiments Lain*, anime, 1998, layer 05 : Distorsion, capture d'écran, « chambre de Lain ».

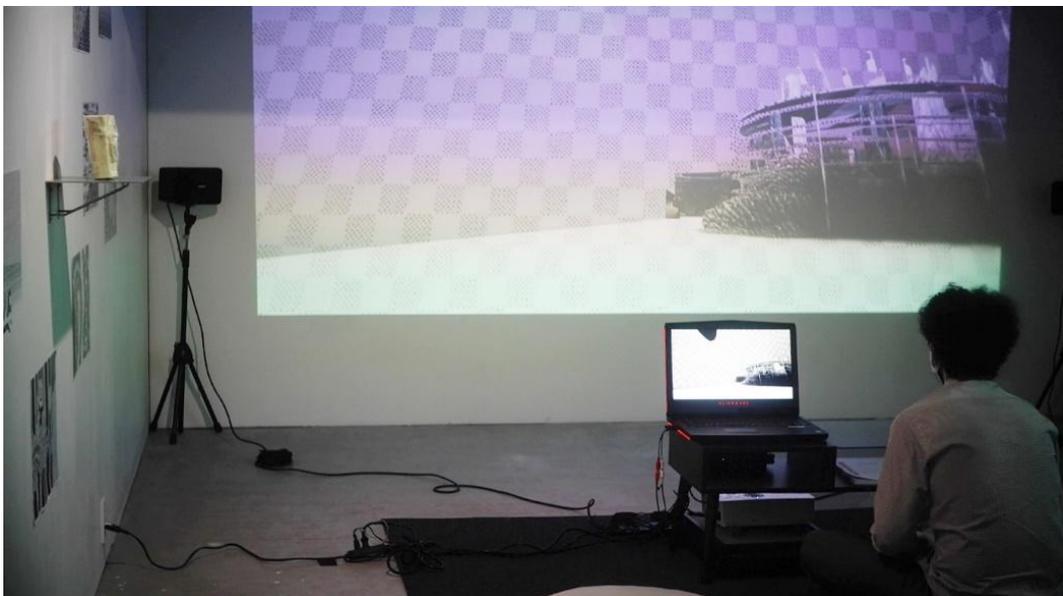


Figure 3 : Vue de *La Zone*, in « La Concrétude du Virtuel », 16 mai – 3 juin 2021, photographie : Watanabe Rimi

Ainsi, nous avons souhaité montrer chacun des câbles, écrans, projecteurs qui supportent et génèrent *La Zone*, révélant l'*ultramédialité* dont parle Roberto Barbanti : un art au-delà de tout média, pour lequel le médium en tant qu'objet technique (matérialité technologique) se dilue dans l'immatérialité de l'œuvre virtuelle/numérique produite (dimension informationnelle)<sup>12</sup>. Le jeu-vidéo *La Zone* était projeté sur le mur et visible sur un écran d'ordinateur portable. Le visiteur était invité à expérimenter *La Zone* par le biais d'une manette. Pour renforcer ce *noise display*, la série de collages « Images de La Zone » a été accrochée de façon brouillonne sur un mur. Ces collages implémentés par Jean-Baptiste Lenglet dans *La Zone*, en constituent les trames, en même temps qu'ils y sont exposés en miniature, à la manière de l'accrochage reproduit dans « La Concrétude du Virtuel ». Sur le même mur, nous avons accroché une céramique imprimée en 3D par Jean-Baptiste Lenglet, intitulée *No Nukes*. *No Nukes* est une céramique modelée sur ordinateur à partir d'un logo anti-nucléaire, qui détourne *Le Cri* de Munch. Dans *La Zone*, il y a une salle d'exposition dans laquelle il est possible de voir la céramique sur un présentoir, renforçant la correspondance entre l'espace actuel de « La Concrétude du Virtuel » et l'espace virtuel de *La Zone*. L'accrochage est complété par un *walkthrough* de *La Zone* (pour employer un terme vidéoludique) – une promenade d'1 h 30 réalisée par l'artiste lui-même.

---

<sup>12</sup> Voir : BARBANTI Roberto, *Visions techniciennes : de l'ultramédialité dans l'art*, Nîmes, Editions Théétète, 2004, p. 17.



Figure 4 : Vue de *La Zone*, in « La Concrétude du Virtuel », 16 mai – 3 juin 2021, photographie : Futoyu Masaharu © Alexandre Taalba.

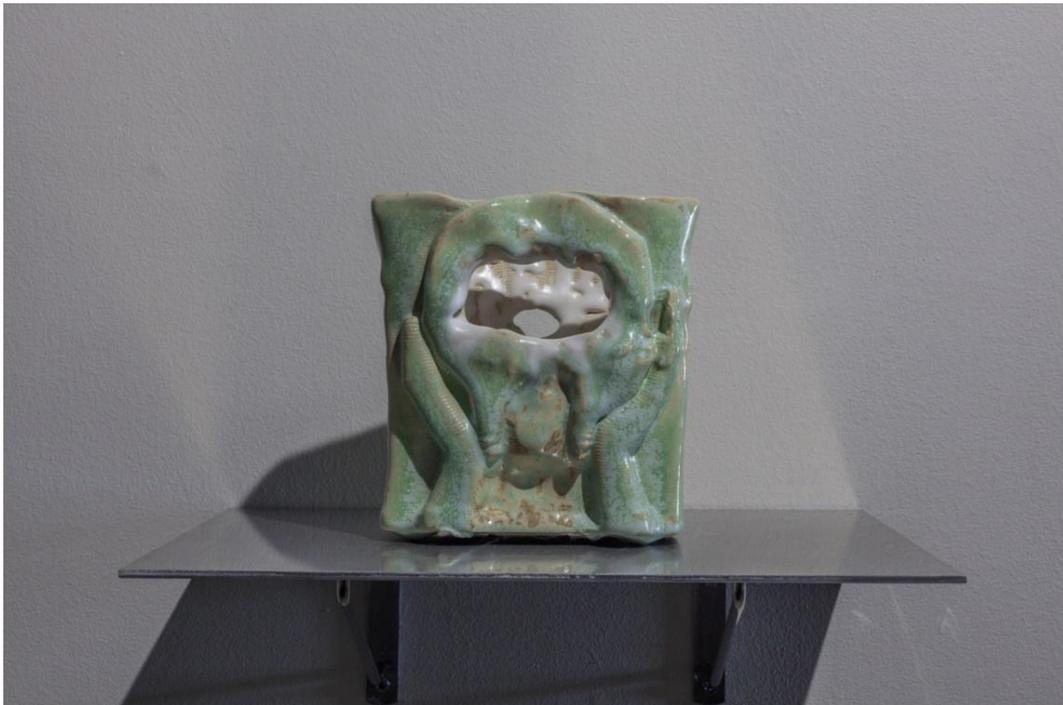


Figure 5 : Atelier Lumierante, *No Nukes*, céramique, 2021, in « La Concrétude du Virtuel », 16 mai – 3 juin 2021, photographie : Futoyu Masaharu © Alexandre Taalba.

*Le Cri* de Munch constitue par ailleurs un élément prépondérant de l'iconographie anti-nucléaire tel, qu'il a été détourné aux couleurs jaunes et noires du trèfle radioactif par la section japonaise de Greenpeace dans une série d'actions post-Fukushima.



Figure 6 : Militants de Greenpeace, « Cri nucléaire », *happening* devant le Parlement japonais, Tôkyô, 7 mars 2013, photographie : HAYASHI Noriko 林典子 © Hayashi Noriko ; Greenpeace.

S'il existe des occurrences antérieures de ce motif, c'est une action de mars 2013 devant le parlement japonais qui lui confère un nouveau dynamisme, au point de le voir régulièrement apparaître au sein des manifestations anti-nucléaires au Japon et dans le monde entier. L'effroi qui parcourt le visage du personnage au premier plan du tableau de Munch se prête intuitivement à la représentation de la sidération, *a fortiori* du frisson atomique. Il n'est pas étonnant qu'un pictogramme inspiré par *Le Cri* ait été envisagé pour prévenir du danger des déchets radioactifs enfouis sur le site d'Onkalo en Finlande.

Le documentaire *Into Eternity* (Michael Madsen, 2010) relate les difficultés à penser un langage universel, dans l'hypothèse où l'humanité ne serait plus en mesure de comprendre les dangers liés à la radioactivité, afin de proscrire l'ouverture d'Onkalo, qui a pour fonction d'accueillir une grande quantité de déchets radioactifs et de rester scellée indéfiniment. Dans ce documentaire, Mikael Jensen de l'Autorité suédoise de la sûreté radiologique, évoque *Le Cri* comme représentation du désespoir potentiellement partagée par l'humanité sur un temps long, analogue à la durée des dangers inhérente aux déchets radioactifs. Dans le cas des militants de

Greenpeace, la dimension performative de ce qu'il convient d'appeler un *happening* s'exprime à travers leur costume noir et mouvements coordonnés.

### Sur la Zone impeccable : esthétique de la disparition à l'ère du numérique

Par ailleurs, l'extrait « Zone Impeccable » a été modifié et présenté différemment dans *La Zone*. Il s'agit d'une exposition virtuelle de Matsuzawa Yutaka (1922-2006), pionnier de l'art conceptuel au Japon, que nous avons curatée au sein du jeu-vidéo avec Jean-Baptiste Lenglet. La formule « zone impeccable » est employée par Matsuzawa lui-même sur un prospectus du projet Rati. Cette exposition virtuelle présente des archives (issues du Tōbunken), des reprises virtuelles d'œuvres de Matsuzawa modelées en 3D, ainsi qu'un *reenactment* de la démarche adoptée par Matsuzawa lors de la Biennale de Tōkyō de 1970. Comme Matsuzawa qui a exposé des œuvres immatérielles dans l'espace d'exposition, des œuvres immatérielles dans l'espace virtuel sont signalées par des titres, mais imperceptibles. « Zone impeccable » redouble la virtualité de *La Zone*. En d'autres termes, il s'agissait de poursuivre l'expérimentation du virtuel dans la pratique de Matsuzawa – déplacer sa philosophie du néant à l'ère de la virtualité numérique.

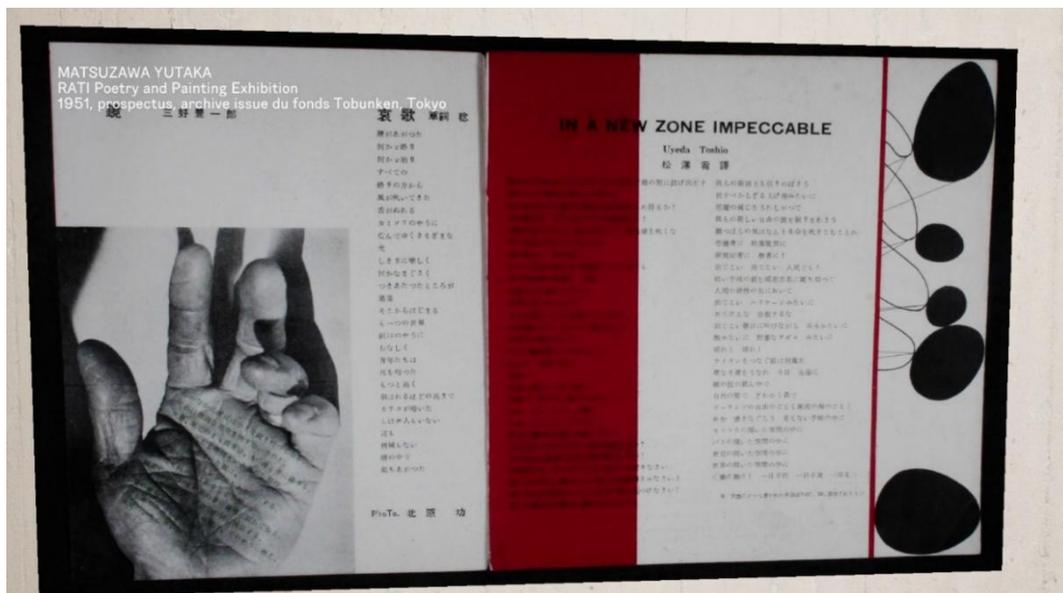


Figure 7 : Capture d'écran de *La Zone*, prospectus de Matsuzawa Yutaka portant la mention « In a new zone impeccable » implémenté dans l'exposition virtuelle éponyme.

Pendant la durée de l'exposition « La Concrétude du Virtuel », peu nombreux sont les visiteurs à avoir découvert « Zone impeccable » (elle figurait néanmoins dans le *walkthrough*).

*La Zone* a été pensée par Jean-Baptiste Lenglet comme un vaste monde virtuel, au sein duquel plusieurs points stratégiques permettent d'accéder à différentes strates de l'œuvre. A cette dimension verticale, s'ajoute un axe horizontal : dans le monde virtuel dans lequel est projeté le joueur, de nombreuses boîtes contiennent un sous-monde, présenté comme des sous-expositions de Jean-Baptiste Lenglet dans l'œuvre *La Zone*. Cet axe horizontal fonctionne comme le système de la carte et des donjons dans un RPG.

*La Zone* est fortement inspirée par le roman, puis le film *Stalker*, en particulier dans sa mise en scène d'un monde post-catastrophe aux allures paisibles, imprégné de radioactivité. Les *stalkers* savent quel chemin emprunter et communiquent entre eux à l'aide des éléments abandonnés dans la zone radioactive. Le personnage dans *La Zone* est précipité dans un monde post-apocalyptique, à la recherche de ses propres souvenirs. Le paysage se compose notamment d'images prises par Jean-Baptiste Lenglet lors de voyages à Tōkyō, Phnom-Penh et Lhassa. Comme autant de fragments de mémoire, des éléments visuels et sonores parsèment *La Zone* et le joueur peut se repérer en fonction de leur emplacement. S'approcher de certains éléments, foncer dessus, les contourner produit des réactions différentes, qu'il s'agisse d'apparitions fantomatiques, de cinématiques ou de téléportation. Précisément, au point d'origine de *La Zone*, si le joueur se dirige vers une sculpture de soleil, il se fait téléporter. Il se retrouve alors au creux de la céramique *No Nukes* imbriquée dans le sol. La boîte contenant l'exposition Matsuzawa est alors accessible en haut d'un escalier.

*La Zone* travaille donc également la thématique de l'anéantissement nucléaire. Outre le contexte post-apocalyptique et la céramique *No Nukes*, il est possible d'y entendre des fragments de témoignages de *hibakusha* (survivants de Hiroshima et Nagasaki). De surcroît, le joueur peut croiser des personnages vêtus de combinaison anti-radiations, notamment dans la sous-exposition « Back to Edo ». Dans cette représentation du Japon de l'Ere Edo, ces personnages déambulent en rang jusqu'à traverser un portail devant lequel le joueur se retrouve bloqué, laissant libre cours à son interprétation. L'anachronisme des personnages en combinaison portant des masques suggère une faille spatio-temporelle.



Figure 8 : LENGLET Jean-Baptiste, Sous-exposition « Back to Edo », in *La Zone*, exposition virtuelle / jeu vidéo, 2021.

En représentant ainsi l’anéantissement de l’humanité, *La Zone* juxtapose virtualité et potentialité, à l’instar de l’extinction de l’humanité contenue en puissance (c’est-à-dire « virtuellement ») dans la prolifération des armes nucléaires. L’accumulation des armes renforce la potentialité de l’extinction de l’humanité, comme l’accumulation matérielle soutient la virtualité. Entre le réel et l’imaginaire, un ordre symbolique de la représentation met en scène l’actualisation et son corolaire, la virtualisation.

Cela explique que le numérique, dans la lignée des réflexions sur le caractère prométhéen du rapport homme/machine (biologique/technologique) à l’âge atomique, traite des questions de mémoire et en définitive, de conscience. Les idéologies *accélérationnistes*, ou *transhumanistes*<sup>13</sup> notamment, postulent une analogie complète entre le phénomène de

<sup>13</sup> Ces deux notions sont sujettes à des variations de sens d’une ampleur telle qu’il nous semble devoir préciser l’acception que nous mobilisons ici. Nous entendons par « accélérationnisme », toute doctrine qui préconise l’innovation technologique et l’accumulation de capitaux tous azimuts, en vue de déclencher un *point de rupture* qui provoquerait la fin du capitalisme. Il ne s’agit donc pas ici d’une « lutte contre l’automatisation algorithmique » telle que la conçoit Toni Negri, qui « doit appréhender positivement l’augmentation de la productivité qu’il induit et donc imposer des réductions drastiques du temps de travail discipliné et/ou contrôlé par/à l’intérieur des machines pour chaque travailleur - et des augmentations de salaires substantielles et toujours plus importantes ». (NEGRI Antonio, “Riflessioni sul Manifesto per una Politica Accelerazionista” (« Réflexions sur le Manifeste pour une politique d’accélération »), in *Euronomade*, Février 2014 : “La lotta contro l’automa algoritmico [che] deve cogliere positivamente l’aumento di produttività che esso determina e quindi imporre riduzioni drastiche del tempo di impiego disciplinato e/o controllato da/dentro le macchine per ogni lavoratore – e aumenti di salario consistenti, sempre più consistenti.”) [Notre traduction]

A l’entrée « transhumanisme », *le Robert* apporte la définition suivante : « Courant de pensée selon lequel les capacités physiques et intellectuelles de l’être humain pourraient être accrues grâce au progrès scientifique et technique. » Si les transhumanistes se reconnaissent dans un mouvement intellectuel et culturel institutionnalisé,

conscience et l'information, bien souvent dans un objectif d'accumulation des capitaux – tandis que l'industrie du numérique a déjà soumis la conscience à leur valorisation. Comme le note Franco Berardi, la réalisation d'une nouvelle forme d'économie, fondée sur la continuité de l'organique au numérique, sous-tend le flux du semio-capital. Dans un passage de son ouvrage *Precarious Rhapsody*, titré « Skizo-economy », repris dans le catalogue de « La Concrétude du Virtuel », Berardi définit le semio-capital comme un « capital-flux qui se coagule dans des artefacts sémiotiques sans se matérialiser ». Il poursuit : « Le processus de production numérique prend une forme biologique qui peut être assimilée à un organisme : le système nerveux d'une organisation est analogue au système nerveux humain » – et conclut le passage ainsi : « Microsoft sera donc considéré comme une mémoire virtuelle globale, échangeable et prête à être installée. Un cyber-panoptique inséré dans les circuits charnus de la subjectivité humaine. La cybernétique devient enfin la vie, ou, comme Bill Gates aime à le dire, "l'information est notre fluide vital"<sup>14</sup> ». Dans une même mouvance, Arthur Kroker et Michael Weinstein disent du « Net [qu'il] est le système nerveux du corps électronique<sup>15</sup> » et développent toute une analogie entre notre corps biologique et notre corps électronique. En amont de ce passage, ils se questionnent : « Et si "Windows" n'était pas une application informatique, mais une forme de conscience élevée (télématique) ?<sup>16</sup> ».

Sauvegarder la conscience reviendrait à extraire de l'information. C'était déjà ce que l'ingénieur Vannevar Bush postulait en 1945 :

Dans le monde extérieur, toutes les formes d'intelligence, qu'il s'agisse du son ou de la vue, ont été réduites à la forme de courants variables dans un circuit électrique afin qu'elles puissent être transmises. A l'intérieur du corps humain, c'est exactement le même type de processus qui se produit. Faut-il toujours passer à des mouvements mécaniques pour passer d'un phénomène

---

doté de codes et principes, d'un logo et d'un système d'adhésion, nous entendons ici par « transhumanisme », toute doctrine qui préconise la technologisation de l'humanité (voire du vivant) dans un but d'en augmenter les performances, donc la rentabilité.

<sup>14</sup> BERARDI Franco, *Precarious Rhapsody : Semiocapitalism the Pathologies of Post-Alpha Generation (Rhapsodie précaire : le sémiocapitalisme et les pathologies de la génération post-Alpha)*, London, Minor Compositions, 2009, citations extraites du paragraphe « Skizo-economy », p. 34-36 : « Semio-capital is capital-flux that coagulates in semiotic artifacts without materializing itself. » / « The process of digital production is taking a biological form which can be likened to an organism: the nervous system of an organization is analogous with the human nervous system. » / « Microsoft will therefore be considered as a global virtual memory, exchangeable and ready to install. A cyber-panopticon inserted in the fleshy circuits of human subjectivity. Cybernetics finally becomes life, or, as Bill Gates likes to say, "information is our vital fluid". » [Notre traduction]

<sup>15</sup> KROKER Arthur, WEINSTEIN Michael, *Data Trash, op.cit.*, p. 103 : « The Net is the nervous system of the electronic body. » [Notre traduction]

<sup>16</sup> *Ibid.*, p. 76 : « What if ! "Windows" were not a computer application, but a form of elevated (telematic) consciousness. » [Notre traduction]

électrique à un autre ? C'est une pensée suggestive, mais elle ne permet guère de prédire sans perdre le contact avec la réalité et l'immédiateté<sup>17</sup>.

Si le transhumanisme s'appuie sur une conception mécaniste du vivant, il ne néglige pas pour autant la conscience lorsqu'il la qualifie de « phénomène électrique ». Bush avait imaginé un ordinateur analogique, le memex, capable d'effectuer des recoupements qui préfiguraient le lien hypertexte. Son idée a influencé Ted Nelson pour penser le projet Xanadu, une bibliothèque numérique géante où toutes les références se recouperaient par le biais de liens hypertextes, qui authentifieraient la source de l'information transmise. La mémoire humaine ainsi séquencée, l'actualité de l'expérience du monde serait transitoire. Comme l'explique le Dieu du virtuel de *Serial Experiments Lain* : « la conscience humaine n'est qu'un phénomène physique, un flux électrique qui permet de stimuler les synapses du cerveau. La chair ne fait que confirmer l'existence qui lui préexiste<sup>18</sup>. » La conscience pourrait donc être accélérée, transférée ou sauvegardée. La virtualité deviendrait ainsi l'horizon de l'humanité, sans qu'un éventuel point de rupture accélérationniste n'ait été atteint. Toute activité intelligente (humaine, mais aussi artificielle) circulerait au sein d'une *noosphère*, pensée comme la manne financière de demain. On pourrait imaginer que l'avatar, « ce qui fait chair », simulerait l'actualité dans le virtuel.

Dans *La Subjectivité à venir*, Slavoj Žižek développe une analogie entre la Caverne et la Matrice :

La différence, de taille, bien sûr, est que lorsque certains arrivent à s'échapper de leur consternante situation et sortent de la caverne pour se retrouver à la surface de la terre, ce n'est plus la surface lumineuse baignée par les rayons du Soleil, le Dieu suprême, qu'ils découvrent, mais un spectacle de désolation, le « désert du réel<sup>19</sup> ».

Le *désert du réel* ne peut-il pas désigner tout à la fois le monde post-apocalyptique, tributaire du lever de voile atomique. Sortir de la Matrice, c'est ouvrir les yeux sur une dystopie atomique (postmoderne), puis numérique (ultramoderne), où le « Capital a colonisé la culture

---

<sup>17</sup> BUSH Vannevar, "As we may think" (« Comme on peut le penser »), in *The Atlantic*, 1945 : "In the outside world, all forms of intelligence whether of sound or sight, have been reduced to the form of varying currents in an electric circuit in order that they may be transmitted. Inside the human frame exactly the same sort of process occurs. Must we always transform to mechanical movements in order to proceed from one electrical phenomenon to another? It is a suggestive thought, but it hardly warrants prediction without losing touch with reality and immediateness." [Notre traduction]

<sup>18</sup> Dans *l'anime*, Lain rencontre en effet le Dieu du Wired, alors que sa maîtrise de l'informatique, lui permet d'interagir avec l'actuel, depuis le virtuel. Connectée à son ordinateur, Lain devient une sorte de déité, le stalker ultime, capable d'apparaître ailleurs et simultanément dans le *monde réel*. « Il ne faut pas permettre au Wired d'interférer avec le *monde réel* » – désigné par l'anglicisme *real world* – s'exclame un personnage dans le layer 02, avant de se suicider. Œuvre d'animation philosophique, *Serial Experiments Lain* est tout à la fois une *reprise* des aventures de l'Alice de Lewis Carroll. L'œuvre exprime toute l'intensité de la tension entre crainte (voire hantise) et fascination de la technique qui travaille le cyberpunk.

<sup>19</sup> ŽIZEK Slavoj, *La Subjectivité à venir*, traduit de l'anglais par François Théron, Paris, Flammarion (Epub), 2010, p. 57.

et la subjectivité », écrit Žižek. Alors que la camera obscura se pose en reprise moderne du dispositif platonicien, la bombe atomique apparaît comme son dépassement postmoderne, mis en scène dans l’ultramodernité par la Matrice<sup>20</sup>. En dernière instance, cela produit un décalage entre ce qu’Alexandre Grothendieck nomme « l’impuissance de chacun » et « notre monde, si fier de sa puissance en mégatonnes atomiques et en quantité d’information stockée dans ses bibliothèques et dans ses ordinateurs<sup>21</sup> ».

Le dialogue entre virtuel et actuel généré par *La Zone* prend le contre-pied de la position accélérationniste. Le display qui montre le substrat de la virtualité, le rapport à la matière des collages et de la céramique, ainsi que les correspondances entre la salle d’exposition et le contenu de l’œuvre, tirent *La Zone* du côté d’une éthique de la virtualité – une virtualité reterritorisée dans l’actualité, pour que n’advienne pas la société dystopique entrevue dans la sous-exposition « Back to Edo ».

Alexandre Taalba

---

<sup>20</sup> Les Wachowski n’ont par ailleurs jamais caché leurs influences japonaises pour créer *Matrix* (1999), qui sort un an après *Serial Experiments Lain*, dont certaines thématiques et réflexions sont similaires, malgré la différence de traitement.

<sup>21</sup> GROTHENDIECK Alexandre, *Récoltes et semailles : Réflexions et témoignage sur un passé de mathématicien*, Université Paris 6, Grothendieck Circle, 1986, p. 135.