

Du chimique au virtuel, La science-fiction de l'esprit

Michaël La Chance

Number 123, Spring 2016

Additions : drogue, création, conscience augmentée

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/81818ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Les Éditions Intervention

ISSN

0825-8708 (print)

1923-2764 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

La Chance, M. (2016). Du chimique au virtuel, La science-fiction de l'esprit. *Inter*, (123), 10–11.



DU CHIMIQUE AU VIRTUEL, LA SCIENCE-FICTION DE L'ESPRIT

► MICHAËL LA CHANCE

Jimi Hendrix avait conçu une utopie globale, l'« Église électrique » : il était fasciné par la science-fiction et était convaincu qu'il fallait combiner l'exploration de l'espace interne (*inner space*), en faisant usage des substances psychoactives, avec l'exploration de l'espace externe (*outer space*) par les moyens de l'anticipation¹. La musique rock psychédélique et les psychotropes se sont révélés de fantastiques machines à créer des espaces de l'expérience et à explorer des psychofictions : nous voulons nous donner un aperçu de ce que sera l'expérience psychique d'une humanité augmentée, où l'expérience des limites ouvre des espaces endopsychiques et des dimensions intergalactiques. Hendrix meurt en 1970 et, l'année d'après, un groupe hippie du Royaume-Uni, les Hawkwind, crée des happenings libertaires imprégnés de science-fiction, des *light shows* avec synthétiseurs électroniques, où la frénésie libertaire devient hurlement cosmique : avec des danseuses nues ornées de *body paint*, des accumulateurs d'orgone, des riffs de saxophone, des paroles rédigées par des auteurs de science-fiction (David Calvert, Michael Moorcock...), ce sera *In Search of Space* en 1971, enregistré sous LSD, puis *Space Ritual* en 1973, avec le bassiste Ian « Lemmy » Kilmister, ancien *roadie* de Hendrix. Le titre le dit assez bien, l'Église électrique devient voyage sidéral, exploration « psychospatiale »².

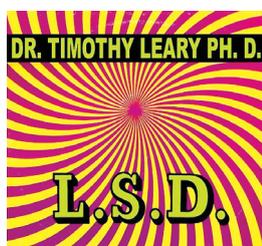
Je souligne l'importance de la science-fiction en tant qu'élément central de la contre-culture des années soixante pour rappeler qu'il y a, dès cette époque, convergence entre la recherche de conscience augmentée et l'avènement des technologies. Depuis ce temps, les penseurs transhumanistes comme Timothy Leary et Terence McKenna, auquel je rajouterais Theodore Roszak et Roy Ascott, s'emploient à

combinaison des substances psychoactives issues du monde végétal et la « réalité virtuelle » dans une nouvelle ontologie ; ils s'emploient à rassembler l'espace sidéral et l'espace intérieur dans une même spatialité³. Ces penseurs croient fondamentalement dans le pouvoir de la technologie d'enrichir la communication et de rehausser l'intelligence, de façon à enrichir l'expérience symbiotique de l'humanité et de la planète⁴. Alors, l'expérience psychédélique est l'annonce d'une mutation fondamentale et nécessaire. D'une certaine façon, les drogues étaient déjà des technologies et les expériences de l'acide étaient déjà des incursions dans la réalité virtuelle. Après Sandoz, il y a l'Oculus Rift.

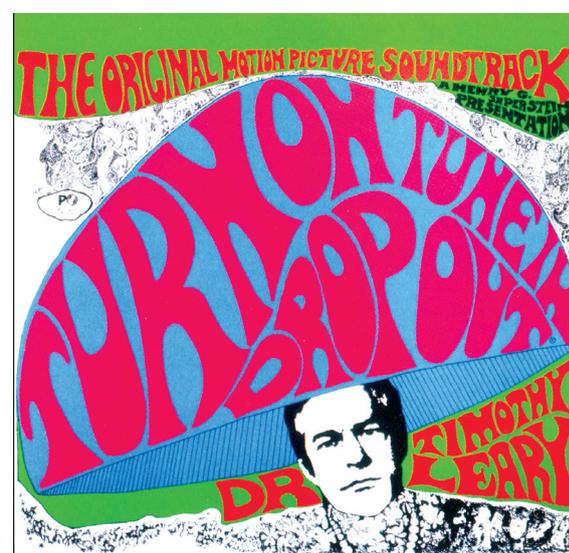
Ce qui fait la supériorité de l'électronique sur le chimique, c'est la possibilité offerte aux usagers de réalités virtuelles, de seconde génération, d'édifier des environnements immersifs qu'ils pourront augmenter et reconfigurer de façon durable au cours des années : jusqu'ici la réalité virtuelle nous faisait évoluer dans un imaginaire anonyme (tels les jeux vidéo) en temps réel ; mais nous assistons désormais à l'apparition de « réalités virtuelles personnelles » dans lesquelles il devient possible de structurer des images accumulées dès la petite enfance, de les cristalliser dans des mémoires « psibernétiques »⁵, selon Roy Ascott. Aujourd'hui, le neurofeedback et les implants corticaux nous permettent de commander à des machines avec des états mentaux, d'agir directement dans notre environnement sans passer par des représentations conscientes ou du langage. Nous avons déjà la littérature et l'art pour agencer nos représentations dans une architecture qui leur serait propre, cependant nous explorons de nouvelles façons de projeter notre activité cérébrale. Le *cyberpsychédélique* constitue cette nouvelle frontière.

À partir du moment où il deviendra possible de stabiliser notre expérience dans une mémoire numérique, nous pourrons inviter autrui dans notre kaléidoscope personnel. L'hallucination devient tangible en tant qu'espace psychospacial dans lequel prendront place des rituels de rencontre, comme le veut le titre de Hawkwind : *Space Ritual*. Bien évidemment, « inviter dans notre intériorité » ne veut plus dire la même chose à partir du moment où les esprits se révèlent poreux et où le virtuel brouille les frontières de l'esprit et de la matière. Marshall McLuhan a fait remarquer que la mutation des communications humaines modifiera nos structures psychiques millénaires et, incidemment, perturbera notre rapport aux religions. Nos événements psychiques ne graviteront plus autour d'un moi spéculaire, leurs déploiements seront déclinés en termes d'« intériorités fractales »⁶, selon Avital Ronell dans *Crack Wars*. Nous renoncerons aux fables d'un arrière-monde, nous refuserons tout repli dans une intériorité statique afin de nous réconcilier avec la nature interstitielle du psychisme, afin de nous prêter au libre jeu de divisions incontrôlables.

Aujourd'hui le virtuel nous permet de pratiquer un cybertourisme : explorer les pyramides, visiter Lascaux ;



- > Timothy Leary, *LSD*, 1966.
- > Jimi Hendrix, *Are you Experienced*, 1966.
- > Hawkwind, *In Search Of Space*, 1971.
- > Hawkwind, *The Space Ritual*, 1973.
- > Timothy Leary, *Turn On, Tune In, Drop Out*, 1967.



bientôt il nous permettra de faire le tour de notre esprit : les technologies électroniques seront mises au service de l'exploration endopsychique, de la conquête d'une nouvelle réalité psychospaciale. McKenna combine contre-culture et science-fiction lorsqu'il prévoit que le virtuel nous permettra de visiter nos cités intérieures, nos imaginaires se spatialisant et se démultipliant comme des villes qu'il sera possible de visiter, que nous pourrions faire visiter⁷. Le virtuel sera littéralement psychédélique : révéler l'esprit, manifester l'âme. Timothy Leary disait : « *Turn on* », « *Branchez-vous* » ; on dit aujourd'hui : « *Connectez-vous*. » McKenna ajoute : « *Turn ourselves inside out* », « *Retournez-vous du dedans au dehors*. » Le virtuel psychédélique permettra d'extérioriser notre esprit, d'exhiber une intériorité hybride⁸. Nous pourrions partager ce que nous sommes, inviter les autres à nous côtoyer, enrichir les rapports humains, moduler nos rapports avec le moiré vivant de nos imaginaires, créer des connexions émotionnelles inédites... Le poète rimbaldien voulait s'enivrer de sa vie ; nous pourrions nous intoxiquer à la source de nos imaginaires exopsychiques respectifs – comme les créatures imaginées par William S. Burroughs, les Mugwumps de l'Interzone, qui ont la faculté de s'intoxiquer à partir de leurs propres substances.

Cela ressemble à un film de science-fiction. En fait, cela touche à des enjeux fondamentaux de notre société :

selon Derrida, la réflexion sur la condition psychotrope ouvre à la réflexion sur la condition technologique et par-delà⁹. Il avait saisi que la guerre de l'addiction, chimique et électronique, est la guerre ultime pour la forme de notre conscience, mais aussi la définition de notre être, ce que le philosophe a vérifié, d'une certaine façon, lorsqu'il a été arrêté et accusé de trafic de drogue en décembre 1981, de retour de Prague.

Le psychédélique est devenu électronique, par contre l'addiction n'est pas virtuelle : la guerre de la cyberdépendance est le conflit ultime qui décidera des formes de la conscience humaine dans notre civilisation. Edward Snowden l'a récemment formulé ainsi : « Justifier qu'on ne se soucie pas du droit à la vie privée parce qu'on n'aurait rien à cacher revient à déclarer qu'on n'a rien à faire de la liberté d'expression parce qu'on n'a rien à dire¹⁰. » Autant avouer notre défaite : nous n'aurions pas d'imaginaire à construire, pas de langage à inventer, pas d'ingénierie de transformation de l'humain. Ou plutôt, nous tentons d'élaborer un nouveau langage où la description de nos états est déjà l'expérience de l'autre : elle tire ses éléments du registre des expériences d'autrui ; plus encore, la description est déjà une expérience pour autrui. Le psychédélicisme des années soixante-dix était un aperçu des réalités futures, des nouvelles dimensions du psychisme, des nouvelles frontières du vivant. Aujourd'hui le psychédélique est devenu électronique, il nous propose les premières esquisses d'une conscience augmentée, il a les contours pixellisés d'une utopie. ◀

Notes

- 1 Cf. Charles Shaar Murray, *Crosstown Traffic: Jimi Hendrix and the Post-War Rock'n'Roll Revolution*, St. Martin's Press, 1989, p. 161 ; Jim DeRogatis, *Turn on Your Mind: Four Decades of Great Psychedelic Rock*, Hal Leonard Corporation, 2003, p. 96.
- 2 Philippe Thieyre, *Les années psychédéliques : hallucinantes, euphoriques et révolutionnaires*, de l'Homme, 2012, p. 117. DeRogatis écrit aussi : « *an album-length voyage into the cosmos* » (*ibid.*, p. 102).
- 3 « *I foresee the insertion of a new but very ancient technology – that of the psychoactive plant – [...] Vegetal Reality and Virtual Reality will combine to create a new ontology, just as our notions of outer space and inner space will coalesce into another order of cosmography.* » Roy Ascott, « *Beyond Boundaries*. Edge-Life: Technoetic Structures and Moist Media », *Art, Technology, Consciousness: mind@large*, Intellect Books, 2000, p. 3.
- 4 « *They understand the message of psychedelics and the message of technology to converge on the horizon of a deeper reading of reality that recognizes mind and matter as dimensions of the same truth – a truth for which language has ill-prepared us.* » Michael Garfield, « *The Psychedelic Transhumanists* » [en ligne], *hplusmagazine*, 29 septembre 2009, www.hplusmagazine.com/2009/09/29/psychedelic-transhumanists.
- 5 Cf. R. Ascott, « *The Psibernetic Arch* » (s. t. pour cette édition), *Studio International*, avril 1970, p. 181-182.
- 6 Avital Ronell, *Crack Wars: Literature, Addiction, Mania*, University of Nebraska Press, 1992, p. 15. Cf. aussi A. Ronell, « *Toward a Narcoanalysis* », dans Diane Davis (dir.), *The ÜberReader: Selected Works of Avital Ronell*, University of Illinois Press, 2008, p. 128 sv.
- 7 Cf. Terence McKenna, *Virtual Reality Enables the Sharing of our Dreams* [vidéo en ligne], Ego-Soft, 1995, 2 min 15 s, www.youtube.com/watch?v=JVeVvjsOBok.
- 8 Cf. *id.*, *The Archaic Revival: Speculations on Psychedelic Mushrooms, the Amazon, Virtual Reality, UFOs, Evolution, Shamanism, the Rebirth of the Goddess and the End of History*, Harper One, 1992, p. 228 sv.
- 9 Cf. Jacques Derrida, « *Rhétorique de la drogue* », *Points de suspension : entretiens*, Galilée, 1992, p. 258.
- 10 Notre traduction. Edward Snowden, « *Ask Me Anything* », *Reddit*, 21 mai 2015. « *Arguing that you don't care about the right to privacy because you have nothing to hide is no different than saying you don't care about free speech because you have nothing to say.* »