

# L'héritage de la révolution psychédélique à l'ère des paradis électroniques et des cyberdépendances

Michaël La Chance

Numéro 123, printemps 2016

Addictions : drogue, création, conscience augmentée

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/81817ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Les Éditions Intervention

ISSN

0825-8708 (imprimé)

1923-2764 (numérique)

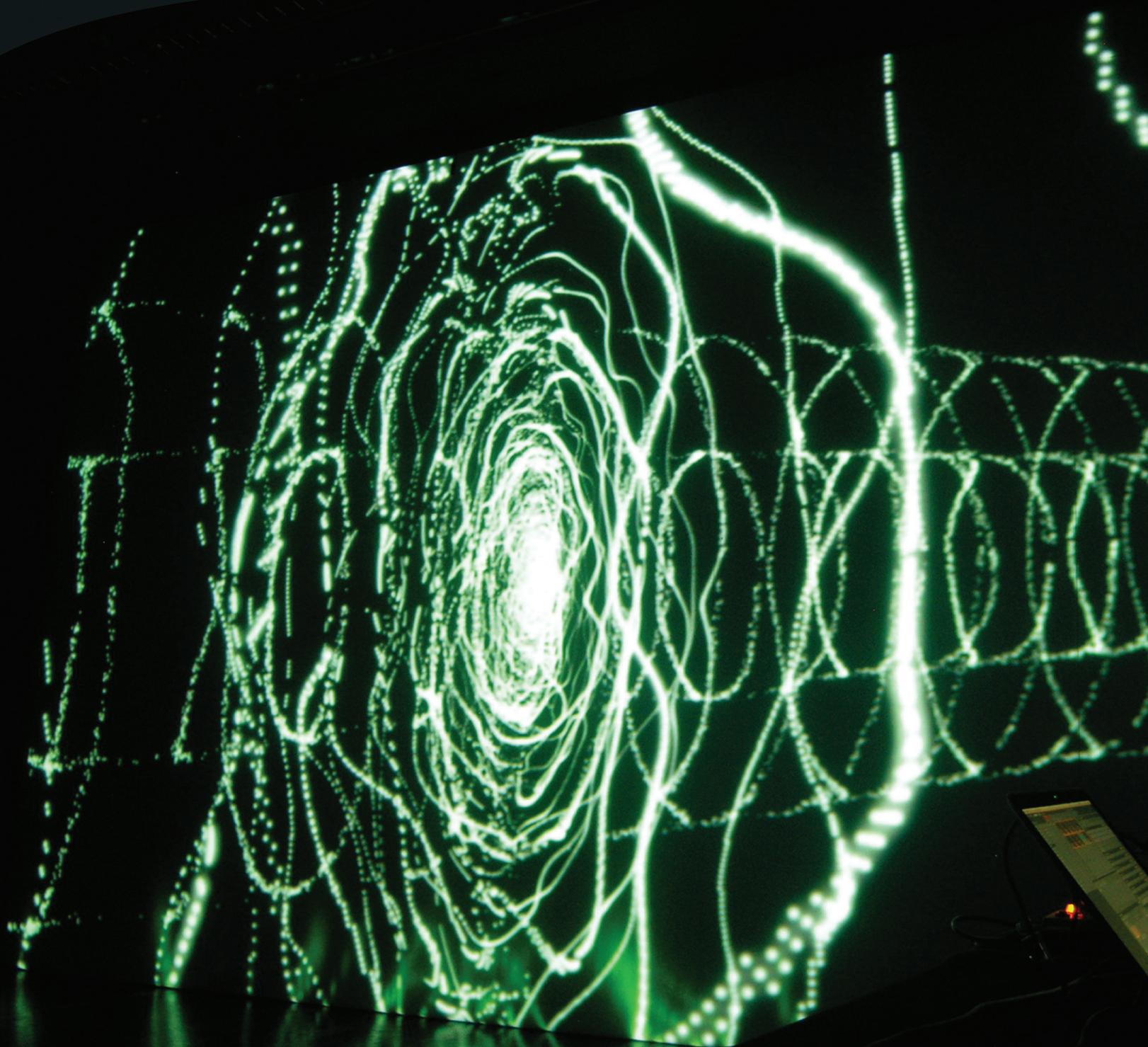
[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

La Chance, M. (2016). L'héritage de la révolution psychédélique à l'ère des paradis électroniques et des cyberdépendances. *Inter*, (123), 4–9.

# L'HÉRITAGE DE LA RÉVOLUTION PSYCHÉDÉLIQUE À L'ÈRE DES PARADIS ÉLECTRONIQUES ET DES CYBERDÉPENDANCES

► MICHAËL LA CHANCE



> PURFORM (Yan Breuleux et Alain Thibault), *ABCD Light*, Les Trois Beaudets, Paris, 2009. Photo : courtoisie des artistes.



[Q]uand les techniques en réalité virtuelle seront plus développées, cela deviendra plus puissant que la cocaïne<sup>1</sup>. OLIVIER DEMANGEL

Pouvons-nous envisager une deuxième révolution psychédélique, tout aussi colorée et insurrectionnelle, mais dont les intensités seront électroniques et non pas chimiques ? *Video mapping*, environnements immersifs, neurofeedback, etc., le numérique d'aujourd'hui s'emploie à recréer les expériences hallucinatoires des années soixante<sup>2</sup>. Déjà, avec les premiers Acids Tests de Ken Kesey, tout était mis en œuvre par des environnements sonores, des jeux de lumière stroboscopiques et des couleurs Day-Glo pour simuler un *trip* psychédélique sans LSD et, si possible, déclencher de véritables expériences synesthésiques. Spectacles et installations nous proposaient des chapelles d'expériences à ciel ouvert avec jeux de lumière et fumée, *dream machines* aux éclats tournoyants<sup>3</sup>, riffs de guitare électrique en prise directe sur notre système nerveux, éblouissement liquide de la mescaline qui disperse notre conscience comme une boule miroir disco. « *When the music's over* », chantait Jim Morrison en 1967. La musique nous renvoyait des échos de l'espace, les lueurs des lampes à bulles d'huile couraient sur les murs avec des flashes pulsés et des couleurs déliquescentes. L'expérience immersive devait extérioriser nos états internes et si possible les favoriser : la liquéfaction des apparences métaphoriserait l'effondrement de la conscience rationnelle et déclencherait les paroxysmes de l'extase. Aujourd'hui, cette liquéfaction des apparences provoquée par des créations numériques (neuroart, réalité virtuelle, etc.) perpétue l'ambition de révéler nos états psychiques internes les plus profonds et de ressaisir ceux-ci de façon articulée et significative, renouant ainsi avec le projet d'un *langage de l'expérience* caractéristique de la première révolution psychédélique.

Parfois, le rapprochement entre hippies et créateurs du numérique est plutôt cliché : CNN titrait récemment *When Silicon Valley Takes LSD*, où l'on apprend qu'il y aurait de la Orange Sunshine chez Apple, une préférence personnelle de Job depuis 1976, et de la Blue [sic] chez Microsoft ; il y aurait la cocaïne chez Google, des méthamphétamines chez Amazon, du peyotl chez Cisco ! On apprend de même que les ingénieurs de jeux vidéo ingèrent des substances addictives pour créer des environnements psychoactifs encore plus addictifs<sup>4</sup>. Ce rapprochement s'impose lorsque nous voulons comprendre les fondements de la cyberculture. On doit à Theodore Roszak et à Timothy Leary les premières études importantes sur ce sujet<sup>5</sup>. *From Satori to Silicon Valley* (1986) de Roszak souligne que les amateurs de satori artificiels et les *wiz kids* des *start-ups* auraient en commun le refus du contrôle centralisé, une méfiance de l'autorité hiérarchisée, un idéal de spatialisation et de connexion des esprits, soit un paradigme *psychospacial* qui aurait contribué à la création de l'Internet et du cyberespace. Le *trip* psychédélique des années soixante-dix annonce l'utopie cyberorganique qui prend forme en ce moment<sup>6</sup>.

Avec la deuxième révolution psychédélique, il s'agit encore de *rendre visible* l'expérience psychique par de nouvelles visualisations qui, par-delà l'imagerie IRM et les transformations de Fourier IBVA, nous permettraient de ressaisir une activité bioélectrique profonde du cerveau et – par exemple – de corrélérer celle-ci aux écritures vidéo et aux compositions musicales. Le *cyberdélique* s'emploie à créer l'expérience sensible et immersive d'une nouvelle forme de psychisme hybride entre l'humain et la machine, à corrélérer les événements neurophysiologiques internes et les flux électroniques planétaires<sup>7</sup>. Au-delà des visées récréatives, il s'agit de créer un nouvel outil intuitif pour naviguer au cœur de la cité psychoélectronique. *Zoom out*, l'Internet nous apparaît une mégapole scintillante vue de l'espace ; *zoom in*, les machines multiplient les réseaux neuronaux et précipitent une non-localité cérébrale qui traverse toute la société.



La deuxième révolution psychédélique entend passer de la conscience modifiée à la conscience augmentée, en proposant une expérience directe du cyberspace en tant qu'hallucination consensuelle partagée par des millions d'opérateurs. En 1984, William Gibson définit le cyberspace comme « [a] consensual hallucination experienced daily by billions [...]. Unthinkable complexity. Lines of light ranged in the nonspace of the mind, clusters and constellations of data »<sup>8</sup>. Pour Gibson, il n'y a pas d'« espace » physique du côtoiement des données quand les myriades de bits se bousculent dans une non-localité quantique. Il n'y a pas un « ciel » des nombres, des « aires » de distribution de l'information, des « plateformes » pour le sens. Et si l'on parle d'« espace », c'est pour métaphoriser un lieu et un volume de connexions. Il convient de rappeler que la notion d'espace, dans *cyberspace*, est une métaphore héritée de la contre-culture, qu'elle appartient au paradigme du *psychospacial*.

Cette filiation entre la contre-culture et la cyberculture devrait constituer une mise en garde suffisante sur les dangers de l'addiction électronique (jeux vidéo et *smartphones*, médias et interfaces). Le développement des technologies numériques a contribué, dans de nombreux domaines (cinéma, animation 3D, etc.), à diffuser une conception bidimensionnelle de l'humain ; par contre ce développement a aussi contribué à créer un registre d'expériences très diversifiées, caractérisées par des formes psychiques hybrides, animales et machiniques, connectives et immersives. Il convient de ne pas oublier que ces expériences ont pour horizon l'enfer de l'addiction, l'agonie du manque, et pas uniquement la nausée du retrait du virtuel. La culture de la plasticité psychique et de la spatialisation mentale, quelques décennies après l'âge d'or des hallucinogènes – pour le LSD, de 1943 à 1965 –, présente des risques encore plus grands : le numérique, en combinant une grande capacité de simulation ontologique et de stimulation neurophysiologique, nous permet d'explorer un spectre narcopsychique plus large. Par-delà le *trip* individuel, il met à notre disposition des prothèses cognitives pour partager nos hallucinations à un niveau collectif, pour structurer celles-ci avec des élaborations progressives qui bénéficient de *rendus* de réalité encore plus puissants.

Ainsi, la puissance d'illusion des hallucinations construites par des moyens numériques pose la question de nos dépendances envers celles-ci, à une époque où les technologies se donnent un accès direct à notre

cerveau, par-delà les filtres de la culture et du langage, pour rejoindre la plasticité d'un psychisme nu. Plasticité au double sens de ce qui est malléable et explosif : le cerveau comme une bombe, dont l'énergie psychique est pur déploiement ; comme une explosion qui dilate l'espace environnant. Les romantiques avaient entrevu cette plasticité : Baudelaire déclare que « de la cristallisation et de la sublimation du moi, tout est là »<sup>9</sup>. Ils portaient la blessure de l'éclatement originel du Paradis, une illumination récurrente dans les esprits ravagés<sup>10</sup>. Les hallucinés de l'électronique tentent de retrouver ce paradis ; ils en retirent un aperçu de l'enfer, sans autre réalité qu'un foisonnement de stimulations auxquelles nous sommes devenus totalement dépendants. Car la révolution du numérique, avec ses cyberdépendances et ses matrices de réalité, est une bombe à retardement.

Un des éléments forts de la culture du psychédélique, qui sera repris dans la cyberculture, c'est la déprise de la réalité. Timothy Leary caractérisait la prise de drogues psychédéliques comme une entreprise philosophique pour confronter la nature de la réalité : il n'y pas de réalité objective, nous voyons le monde depuis notre *niveau de vibration*<sup>11</sup>. Nous n'avons pour réalité que nos expériences et nos relations avec d'autres personnes, lesquelles ne sont pas des entités stables et concrètes, mais des expériences sans cesse modulées. Ce qui fait obstacle en premier lieu, c'est la *masse*, la masse entendue comme la foule, le grand nombre, les populations, selon l'acception d'Elias Canetti ; c'est la masse entendue comme construction sociale qui semble coïncider avec un monde matériel immuable et incontournable<sup>12</sup>. La culture psychédélique révèle que la réalité n'est pas la masse, qu'elle est plutôt liens et vibrations, énergies et émotions. Il existe une dimension énergétique de nos émotions et de nos états mentaux quand nous sommes autant cannibalisés par le système social que nous sommes gavés par cette vaste machine énergétique à laquelle nous sommes devenus dépendants – accrocs à la consommation et au spectacle. Dans nos corps empoisonnés et programmés, seuls nos vertiges et illuminations sont authentiques, mais ces échappées sont coûteuses. La révolution cyberdélique fait exploser la masse – et nous change dans notre corps – pour révéler celle-ci comme potentiel et projection, accumulation d'énergies et plan d'expansion : il faut pousser l'expérience dans ses limites pour que la *masse* devienne *espace*.

L'addiction peut prendre des formes très différentes, depuis les affres spectaculaires du sevrage jusqu'à l'atomisation tranquille des individus dans la société, tous isolés et déprimés. Dans *Naked Lunch*, Burroughs décrit son expérience d'addiction terminale à Tanger, s'enfonçant une aiguille dans le bras toutes les heures pour provoquer une descente dans le labyrinthe de l'être, une descente dans un enfer froid où ne résonne pas l'appel ou le visage de l'autre. L'expérience de l'addiction se révèle une « immersion anonyme sans réponse éthique »<sup>13</sup>. Contre cet individualisme misérable, contre cette indifférence de tous contre tout, la contre-culture propose un fantasme de connexion, une utopie fusionnelle exaltante. Par contre, le remède peut se révéler un poison : la cyberculture produit une société de surveillance où nous sommes reliés par de pseudo-liens superficiels ; non pas des connexions, mais des *addixions*.

La contre-culture nous a appris à corréliser l'expérience de chacun en regard de l'expérience collective, considérée comme consensus perceptuel et cognitif, quand elle n'est pas dissensus violent et paralysant. La contre-culture, c'était la culture du contre : contre le Viêt Nam et la militarisation de la société – et de la police –, contre le capitalisme et les stratégies de subversion de la CIA, contre le bloc soviétique et sa méga-idéologie totalitaire. C'était aussi une contestation de la culture dominante, si l'on entend par culture ce qu'en dit Lévi-Strauss : « La culture, c'est [...] tout cet univers artificiel qui est celui dans lequel nous vivons en tant que membres d'une société<sup>14</sup>. » La plupart des jeunes gens, dans les années soixante, tenteront d'échapper à cet univers artificiel par le moyen combiné de la musique et des drogues. La contre-culture est également une culture du *pour* : prendre le moyen de l'artifice pour revenir au naturel, prendre une pilule ou prendre la route (sinon les deux) pour sortir du ventre du Moloch, échapper au capitalisme vorace pour s'affranchir d'une réalité mensongère ; pour *triper*, pour se défoncer, pour planer ; pour se donner une latitude dans l'imaginaire, au risque de perdre le symbolique et de sombrer dans la psychose<sup>15</sup>.

Une deuxième revendication hippie, que l'on retrouve dans la cyberculture, serait le besoin de se libérer du *mind control*, alors que la société semble tout entière plongée

dans un état de narcose prolongée, soumise à un régime toxique. Aldous Huxley évoquait en 1932, dans *Le meilleur des mondes*, une population asservie par la drogue du soma. À cette époque, on parlait de camisole de force chimique et non pas encore de carcan électronique. Un des pionniers de la contre-culture a été soumis à des expérimentations pharmacologiques : en 1959, Ken Kesey, étudiant à l'Université de Stanford, a servi de cobaye rémunéré pour ingérer de la psilocybine dans le projet MK-Ultra de la CIA, qui était mené dans plus d'une trentaine d'universités sur des milliers d'individus. On sait aujourd'hui que la CIA avait financé des expériences massives avec des barbituriques et du LSD à Montréal de 1957 à 1970, les psychiatres du Allan Memorial Institute ayant injecté des psychotropes à des sujets dont le coma était prolongé pendant des semaines et des mois<sup>16</sup>. Dès le début des années soixante, Allen Ginsberg et William Burroughs soupçonnaient la CIA d'opérer des trafics de drogue et d'expérimenter sur des sujets humains, ils dénonçaient déjà le conditionnement cyberpharmacologique des populations, leur soumission à des commandements hypnotiques<sup>17</sup>.

*The Manchurian Candidate*, basé sur le roman de Richard Condon (1959) et sorti en salle dès 1962, illustre ce *mind control* qu'exercent les gouvernements contre leur propre population. Les individus sont contrôlés par remodelage idéologique et fabrication du consentement : la version de 1962 parle de « contrôle chimique et bioélectronique », tandis que le *remake* du film en 2004 parle de « contrôle nanotechnologique ». La victoire de l'Ouest, la conquête de l'espace avec les vols lunaires, l'expansion capitaliste et ses nouveaux marchés... tout cela aurait été rendu possible par la mise en place de ce que Jean-François Lyotard puis Avital Ronell appelleront le *mancipium* : l'assujettissement de l'esprit<sup>18</sup>. Lyotard, Ronell, Derrida, nombreux sont les penseurs contemporains pour lesquels l'addiction n'est pas un problème marginal ; elle est l'enjeu de la lutte politique la plus définitive<sup>19</sup>. C'est aussi en 1962 que paraît *Vol au-dessus d'un nid de coucou*, écrit par Ken Kesey à la suite de sa participation aux expériences du projet MK-Ultra déjà mentionné : on y voit l'infirmière en chef Mildred Ratched exercer un contrôle absolu sur une population d'internés grâce à ses

- < *VjGraph*, 2013.  
Réalisation : Yan Breuleux.  
Musique : Julien Robert.  
Photo : Nathanaël Corre.  
Un parcours narratif original, à l'intérieur d'une sélection de vidéos produites au Vidéographe, adapté à la morphologie de la Sotosphère. Un projet unique inspiré de cette mémoire analogique et numérique singulière au Québec et en Amérique du Nord, des années soixante-dix jusqu'à aujourd'hui.
- > *PURFORM* (Yan Breuleux et Alain Thibault), *FausTechnology*, festival international d'art numérique Elektra, Usine C, Montréal, 2001.  
Photo : courtoisie des artistes.



cocktails chimiques. La version cinématographique du *Vol* sortira en salle en 1975, l'époque même où les programmes de la CIA seront divulgués.

C'est ainsi que la contre-culture des années soixante partage avec la cyberculture d'aujourd'hui un rapport ambivalent face aux outils d'émancipation. La prise de substances psychotropes répondait à notre besoin de transcender le quotidien d'une société hostile. Il ne s'agissait pas d'imposer un *supplément* au corps, mais de se réapproprier le corps vrai, le corps originaire et son hospitalité native. Les drogues allaient permettre aux sujets de s'émanciper de leur culture mensongère, de s'affranchir des idéologies. Chacun de nous, disait Artaud, a été exproprié de son corps à la naissance, sinon lors du gavage utérin. C'est l'ambivalence kleinienne envers la bonne et la mauvaise mère – nous retrouvons Eleanore Iselin, Mildred Ratched, etc. –, nous sommes enfermés dans une matrice toxique que le rocker-hippie-toxicomane rejette avec violence, dans l'espoir de s'échapper du séjour utérin sans avoir été gavé ni programmé<sup>20</sup>. Derrida l'analyse fort bien dans *Rhétorique de la drogue* : la drogue est la réinvention du corps propre, alors que « la réappropriation serait induite par le corps étranger »<sup>21</sup>. C'est le paradoxe, il nous faut un supplément pour retrouver notre intégrité. Il nous faut des inhalations, des ingestions ou encore des injections pour contrecarrer notre « aliénation originaire »<sup>22</sup>.

Dans une société ultrarépressive, qui ne laisse aucunement place à la dissidence, qui interdit tout retour du refoulé, il n'y a pas d'issue possible sinon le retour hallucinatoire – caractéristique de la psychose. Une telle société ne laisse pas d'autre issue que la posture schizoïde entre le satori et la paranoïa, entre le corps propre et la substance *alien*, où l'un renvoie sans cesse à l'autre : c'est la « double contrainte » – la notion apparaît en 1956, pour décrire un contrôle sans coercition apparente – qu'exerce une société qui résiste à toute expansion et piège tous les raccourcis. Elle va



> Laurie Girard, *Cyber-Humanisme*, impression numérique, 2013.

s'emparer des transgressions pour en faire des scénarios de récupération : les substances psychoactives sont désormais instrumentalisées par les autorités. Les Soviétiques créent des goulags psychiatriques pour éradiquer la dissidence. À l'Ouest, le système détourne les outils d'émancipation pour en faire des instruments d'oppression. Le monstre biopolitique s'empare du virus pour s'autovacciner, ce que Roland Barthes appelait « la vaccine de l'avant-garde »<sup>23</sup> ; ce que le junkie appelle son *total mind fuck* : il parvient sporadiquement à s'affranchir de la société (le *high*) par une soumission accrue au contrôle (la dépendance).

À l'époque des technologies numériques de l'information et de la communication, nous découvrons de nouvelles formes de double contrainte lorsque les outils de connexion et d'expression se révèlent des vecteurs d'émancipation ainsi que des vecteurs de surveillance et de contrôle. Dans tous les cas, nous sommes foutus : « *No way out* », disait déjà The Chocolate Watchband en 1967. William Burroughs parlait avec éloquence de cette ambivalence de la drogue, à la fois issue et piège. La problématique de l'addiction reconduit une opposition entre l'entropie spirituelle – la réalité affaïssée de la modernité, qui se révèle une narcose permanente – et l'auto-injection sublime, qui devient un hypersublime burroughsien<sup>24</sup>. Burroughs propose une hiérarchie des toxicomanies de l'*Interzone* lorsqu'il place en haut de l'échelle des poudres et fumées, au-dessus de la scolopendre noire, le nectar des Mugwumps qui s'intoxiquent eux-mêmes en consommant leur propre substance<sup>25</sup>. Dans le contrôle des esprits, pour les émanciper et pour les parasiter, les pharmacodépendants cherchent une liberté que ne peuvent pas soupçonner les neurotypiques. Aujourd'hui, l'ontologie chimique de la contre-culture des années soixante, avec ses cocktails de molécules, se transforme en ontologie électronique où l'on parle de systèmes autopoïétiques et d'océans hertziens, de cyberdépendances et d'hypnoèses réseautiques. Alors, le psychédélique est remplacé par le cyberdélique, ce qui manifeste (*-délique*) de nouvelles formes de vie psychique, au croisement de l'humain, des animaux et des machines<sup>26</sup>.

Une quatrième caractéristique de la contre-culture dont je voudrais parler est la distinction des niveaux. On sait combien les jeux vidéo ont tablé sur des « niveaux » de performance ou encore sur une sédimentation d'environnements auxquels on accède en surmontant des « épreuves ». Mais les niveaux dont il est question ici concernent notre capacité de voir les autres et soi-même comme masse, énergie ou espace. La drogue est un raccourci pour passer d'un niveau de vibration à un autre. Dans le premier niveau, la conscience reproduit la logique d'une société dans son expression la plus rudimentaire en tant que machine faite de règlements, de conventions et de jugements que l'on passe les uns sur les autres<sup>27</sup>. Dans un deuxième niveau, le sujet reste quelque peu détraqué dans une société psychopathique et, bien qu'il soit « *brain damaged* »<sup>28</sup>, il parvient à s'ouvrir à l'expérience des autres par-delà ses rationalisations et ses intérêts intraspécifiques. Cet être d'énergie oscille entre résistance et ouverture, entre confusion et hyperlucidité, entre chaos et système. Enfin, au troisième niveau, le sujet abandonne toute résistance devant les expériences d'autrui, il se libère de sa crispation devant le monde. « *Turn on, tune in, drop out* », disait Timothy Leary en 1966. Le cerveau, en tant que capteur de fréquences, retrouve sa capacité de recroiser les faisceaux du temps : le sujet développe une curiosité pour le hasard, une attention pour les coïncidences, un goût pour les serendipités, une intuition approfondie de la synchronicité. L'être spatial donne toute son attention au présent – il devient une « *now person* » – parce qu'il cesse d'opposer le corps et l'esprit, parce qu'il s'ouvre aux possibilités d'expérience. La sexualité et la drogue, combinées l'une à l'autre, pouvaient faciliter l'accès à cette expérience psychospatiale, car elles donnaient toute priorité à l'amour entendu comme force de vie prodigieuse dont la révélation est reçue dans l'extase.

Dès sa fondation, il a été envisagé que la révolution psychédélique passerait à un niveau supérieur : une mutation de l'esprit sans supplément psychoactif. En 1966, Timothy Leary déclare dans une conférence de presse que l'acronyme du LSD désigne désormais une League for Spiritual Discovery, qui accomplirait la fusion des mystiques d'Orient et d'Occident et reformulerait celles-ci dans un langage tirant ses images des réalités d'aujourd'hui : « *[W]e seek to find the divinity within [...]. These ancient goals we define in the metaphor of the present – turn on, tune in, drop out.* » Que ce soit un riff de guitare, un chant tibétain, un dessin dans le sable hopi, la divinité est dans notre désir de mutation à la frontière d'une nouvelle ère. Le monde nouveau est encore dans les limbes, accessible par l'extase trop brève d'une jeunesse sacrifiée. Cependant, la logique interne de l'expé-

rience psychédélique, où l'être vibratoire devient un être spatial, ouvre la porte aux vibrations négatives. En s'ouvrant au plus élevé, l'entrée dans une béatitude narcospirituelle déverrouille le plus bas, s'expose à la *réversion* et à ses dystopies. Certains croient avoir « dépassé » l'expérience psychédélique dans un *high* permanent ; ce sont des illuminés qui considèrent ne plus avoir besoin de drogues, qui croient avoir définitivement donné congé à l'alternance maniaque-dépressive et ses oscillations violentes. Le héros cyberdélique fait dorénavant partie de ces anges aux ailes brûlées, le cerveau chauffé à blanc, dévoré par son ambivalence entre le haut et le bas. N'oublions pas que le mot *psychédélique*, créé par Humphry Osmond, a été retenu parce qu'il rime avec *angélique*<sup>29</sup>. Le héros cyberdélique trouve dans ses expériences immersives et ses outils de RV de nouvelles promesses de métamorphose. La question demeure : est-il véritablement transformé ?

La cyberculture aura permis d'apercevoir Xanadu – c'était un rêve d'opium de Coleridge, aussitôt dissipé par l'arrivée d'un visiteur – et de perpétuer auprès de nouvelles générations de jeunes gens avides de changement, éprises de transformation. « *We have a saying in the movement that you can't trust anybody over 30* », disait Jack Weinberg, un hippie de 24 ans, à San Francisco en 1964, énervé par l'insistance d'un journaliste qui voulait savoir si les communistes contrôlaient les hippies. La cyberculture reconduit cet élitisme de la jeunesse qui a ses *tweets*, son Instagram et ses *raves* ; qui a des désirs posthumains et ses idéaux transhumanistes. Aujourd'hui comme dans les années soixante, il semble que l'on doit renoncer à sa nature angélique dès qu'on a passé 30 ans. On aurait déjà renoncé à ses idéaux de transformation de soi, à son désir de transfiguration de la société. On aurait renoncé à « *Xanadu [...], a stately pleasure-dome* »<sup>30</sup>.

En fait, l'industrie générée par la cyberculture et ses avatars électroniques s'emploie à nous vendre une promesse de mutation. Elle nous vend les moyens par lesquels nous serons changés, l'idée que nous sommes en train de changer. Le film *Logan's Run* (1976) rejoue l'utopie d'une existence vouée à la sublimation, car tous ceux qui approchent la trentaine montent au « Carrousel » pour être vaporisés et devenir une bouillie pour nourrir les plus jeunes. Comme le remarquait Cindy Hinant, « *[u]topias require its participants to give something up in order to create harmony and uniformity [...], in Logan's Run they gave up old age* »<sup>31</sup>. Je rajouterais qu'il ne s'agit plus seulement de sacrifier la jeunesse, mais de tout sacrifier à la perpétuation d'un nouvel idéal de vie dans une société sous contrôle : l'hallucination continue dans les dômes de projection vidéo, les bulles de RV et autres *pleasure-domes*.

À la fin de *Zabriskie Point*, une explosion orange ravage l'écran sur une musique de Pink Floyd, symbolisant l'expansion de la conscience de Daria et tout à la fois une description du monde consumériste : pour la conscience éclatée, la société apparaît pour ce qu'elle est, un non-monde surréaliste dont les fragments restent indéfiniment suspendus dans leur destruction plastique<sup>32</sup>. C'est la béatitude d'un tumulte solitaire dont les énergies sont mobilisées à différents degrés dans une innocence stochastique retrouvée. La première expérience psychédélique a coïncidé avec la découverte de la fission nucléaire (1943) ; l'exhortation *Blow your mind* rejoint la cosmogonie d'une déflagration atomique perpétuelle, l'éclatement des frontières de l'esprit et de la matière.

C'est le parti pris du cyberjunkie, qui préfère l'intensité à la durée, qui préfère l'énergie vibratoire à la longévité. Il ne s'agit pas de s'adapter, mais de s'inventer ; non pas de réussir, mais de s'accomplir dans des avatars diversifiés. Il s'agit d'expérimenter l'esprit en tant que déflagration plastique, mais aussi en tant que déploiement psychospacial à travers des simulations et des réseaux. Dans les années soixante, on partait sur les routes, on vivait en commune, on s'acheminait vers les hauts lieux de l'expérience psychédélique, des ashrams festifs et des squats improvisés. Aujourd'hui, on a des millions de joueurs de jeux vidéo isolés devant des écrans colorés ; on a des festivals électropsychédéliques et des fêtes transformationnelles ; on a des manifestations artistiques où les artifices du numérique réinventent l'expérience de la spiritualité<sup>33</sup>. ◀

#### Notes

- Olivier Demangel, « La réalité virtuelle, un outil essentiel pour les architectes » [en ligne], *Oculus Rift.fr*, 3 août 2015, [www.oculus-rift.fr/la-realite-virtuelle-un-outil-essentiel-pour-les-architectes-798/](http://www.oculus-rift.fr/la-realite-virtuelle-un-outil-essentiel-pour-les-architectes-798/). Demangel est l'auteur de *111* (La Fanfare, 2015, 320 p.).
- « *There's going to be a second psychedelic era.* » David Thomas, cité (en 1976) dans Jim DeRogatis, *Kaleidoscope Eyes: Psychedelic Rock from the '60s to the '90s*, A Citadel Underground Book, 1996, p. 141.

- Cf. John Geiger, *The Chapel of Extreme Experience: A Short History of Stroboscopic Light and the Dream Machine*, Soft Skull Press, 2003, 120 p.
- Cf. Erika Fink, « When Silicon Valley Takes LSD », *CNN Money*, 25 janvier 2015.
- Cf. Theodore Roszak, *From Satori to Silicon Valley: San Francisco and the American Counter-Culture*, Don't Call It Frisco Press, 1986, 56 p. ; Timothy Leary, *Chaos & Cyber Culture*, Ronin, 1994, 272 p.
- Jenny Cool, *Communities of Innovation: Cyborganic and the Birth of Networked Social Media*, Thèse (Ph. D), University of Southern California, 2008, p. 132-137.
- Cf. Fred Turner, *From Counterculture to Cyberculture: Stewart Brand, the Whole Earth Network, and the Rise of Digital Utopianism*, University of Chicago Press, 2008, 354 p.
- William Gibson, *Neuromancer*, Ace, 1984, p. 67.
- Charles Baudelaire, « Mon cœur mis à nu », Œuvres complètes, Gallimard, coll. « Bibliothèque de La Pléiade », 1954, p. 1206.
- « Le paradis est dispersé sur toute la terre, c'est pourquoi on ne le reconnaît plus. Il faut réunir ses traits épars, rendre de la chair à son squelette. Régénération du paradis. » Richard Samuel et al. (dir.), *Novalis Schriften*, t. III, Kohlhammer, 1983, p. 446 ; traduit par Gustave Roud, dans *Aujourd'hui*, n° 34, 1930, s. p.
- Cf. Timothy Leary, *Flashbacks, an Autobiography*, J. P. Tarcher, 1983, p. 32. « [U]se of them is ultimately a philosophical enterprise, compelling us to confront the nature of reality and the nature of our fragile, subjective belief systems. »
- Cf. Elias Canetti, *Masse et puissance*, R. Rovini (trad.), Gallimard, coll. « Tel », 1966, 527 p. Voir aussi Paul Watzlawick et l'École de Palo Alto de même que, avant cela, Max Horkheimer et l'École de Francfort. *La critique de la raison instrumentale* paraît (en anglais) en 1967.
- Notre traduction. Jeffrey T. Nealon, « "Junk" and the Other: Burroughs and Levinas on Drugs », dans Anna Alexander et Mark S. Roberts (dir.), *High Culture: Reflections on Addiction and Modernity*, State University of New York Press, 2003, p. 181.
- Cité dans Georges Charbonnier, *Entretiens avec Lévi-Strauss*, Union Générale d'Éditions, coll. « 10/18 », 1961, p. 181.
- Cf. Jacques Lacan, « D'une question préliminaire à tout traitement possible de la psychose », Écrits, Le Seuil, 1966, p. 531. Lacan se réveille contre-culturel avec son schéma RSI : il situe l'expérience du sujet entre l'imaginaire et le symbolique, le réel n'étant toujours qu'un rapport entre les deux.
- Cf. Anne Collins, *In the Sleep Room: The Story of CIA Brainwashing Experiments in Canada*, Lester & Orpen Denny, 1988, 272 p. ; Naomi Klein, *The Shock Doctrine*, Metropolitan Books, 2007, p. 41.
- Cf. W. H. Bowart, *Operation Mind Control: Our Secret Government's War Against Its Own People*, Dell, 1978, 317 p.
- Avital Ronell emprunte cette notion à Lyotard. Cf. Diane Davis (dir.), *The ÜberReader: Selected Works of Avital Ronell*, University of Illinois Press, 2008, p. 105.
- Cf. Jacques Derrida, « Rhétorique de la drogue », *Points de suspension : entretiens*, Galilée, 1992, p. 251.
- Cf. Simon Reynolds et Joy Press, *The Sex Revolts: Gender, Rebellion, and Rock'n'Roll*, Harvard University Press, 1995, 410 p. ; DeRogatis, *op. cit.*, p. 13.
- J. Derrida, *op. cit.*, p. 253.
- Ibid.*, p. 251.
- Roland Barthes, « La vaccine de l'avant-garde », Œuvres complètes, t. I, Le Seuil, 2002, p. 264-265. « Quelques signes d'avant-garde suffisent à châtrer la véritable avant-garde. » (p. 265.)
- Cf. A. Ronell, « Our Narcotic Modernity », dans Verena Andermatt Conley (dir.), *Rethinking Technologies*, University of Minnesota Press, 1993, p. 59.
- Cf. notre « Auto-intoxication et littéralité meurtrière : *Interzone* », dans Isabelle Daunais (dir.), *Études littéraires : description/abstraction*, vol. 31, n° 1, automne 1998, p. 29-43.
- Cf. notre *Capture totale : Matrix. Mythologie de la cyberculture*, Presses de l'Université Laval, coll. « Intercultures », 2006, 200 p.
- Cf. Thaddeus Golas, *The Lazy Man's Guide to Enlightenment* (1972), Bantam Books, 1981, p. 16.
- Donna Haraway, *The Companion Species Manifesto: Dogs, People, and Significant Otherness*, Chicago Prickly Paradigm Press, 2013, p. 3.
- Voir la correspondance entre A. Huxley et H. Osmond en 1953, lorsque *psychédélique* l'emporte sur le *phanéromy* proposé par Huxley.
- Samuel Taylor Coleridge, *Kubla Khan, or A Vision in a Dream: A Fragment* (1816), cité dans Kenneth Anger, *Inauguration of the Pleasure Dome*, 1954, rééd. 1978, 36 min.
- Cindy Hinant, « Grids Next Door », *Gnome*, t. 1, 2012, p. 48 et 53. L'âge limite est de 21 ans dans la nouvelle, 30 ans dans le film qui décrit la société en 2116.
- Cf. Pink Floyd, « Come in Number 51, Your Time Is Up », dans Michelangelo Antonioni, *Zabriskie Point*, 1970, 105 min. Le cri orgasmico-diabolique de Roger Waters se trouve à 2 min 38 s de cette vidéo : [www.youtube.com/watch?v=BAcePPSFPo](http://www.youtube.com/watch?v=BAcePPSFPo). Cette scène est reprise avec des effets spéciaux numériques dans *Inception* de Christopher Nolan (2010).
- Une première version de ce texte a été présentée au colloque « Contre-culture : existences et persistances », organisé par Simon Harel et Simon-Pier Labelle à Montréal en octobre 2015.

**Michaël La Chance** est philosophe (Ph.D., Paris VIII) et sociologue (DEA, EHSS Paris) de formation, poète et essayiste. Il est professeur d'esthétique à l'Université du Québec à Chicoutimi et chercheur au CELAT. Membre du comité de rédaction de la revue *Inter, art actuel*, il a publié des essais sur la censure, la cyberculture et la performance. Il a publié sept recueils de poésie, autant de recueils de prose et un roman. En 2015, il recevait le Prix d'excellence de la SODEP (texte d'opinion critique sur une œuvre littéraire ou artistique), le Prix Ringuet de l'Académie des lettres du Québec (roman) et la Mention d'excellence des Écrivains francophones d'Amérique (poésie).