

# FAN-FILM : Code Lyokô, le Château souterrain

## Nos théories et explications

Light 45-17 & Robb'

Nous sommes convaincus qu'une suite de Code Lyokô réussie nécessite une bonne compréhension de la série à la base. C'est pourquoi nous creusons certaines questions et cherchons des réponses afin de préciser les zones obscures laissées par les créateurs.

Après quelques entretiens avec les scénaristes, nous nous sommes rapidement rendu compte que ceux-ci n'avaient pas entièrement réfléchi aux questions qui vont suivre. Autrement dit, personne ne détient de « réponses officielles ». Cependant, nous tenons à vous proposer notre vision des choses qui sera celle adoptée dans nos adaptations. Bien entendu, nous sommes ouverts au débat et nous ne pouvons que vous inviter à venir donner votre avis et vos commentaires sur le forum ou lors des prochains lives !

C'est aussi durant les lives que nous présentons nos théories/explications sur l'univers de Code Lyokô.

### AVEZ-VOUS CRÉÉ UNE CARTE DE LYOKÔ ?

Dans un souci de structuration du monde virtuel, nous avons cartographié Lyokô afin de pouvoir s'y retrouver, mieux gérer les distances et les déplacements des Lyokoguerriers. Pour chaque territoire, nous nous sommes donc basés sur les « lieux clés » apparaissant dans les épisodes. D'un point de vue totalement subjectif, nous préférons les territoires de la saison 1 en raison de leur ambiance et leur organisation : les décors sont plus réalistes et plus sombres. C'est pourquoi, les plans de Lyokô sont principalement établis sur cette saison.

### LYOKÔ EST SOUVENT REPRÉSENTÉ COMME 4 TERRITOIRES GRAVITANT AUTOUR D'UN SOLEIL. QU'EN PENSEZ-VOUS ?

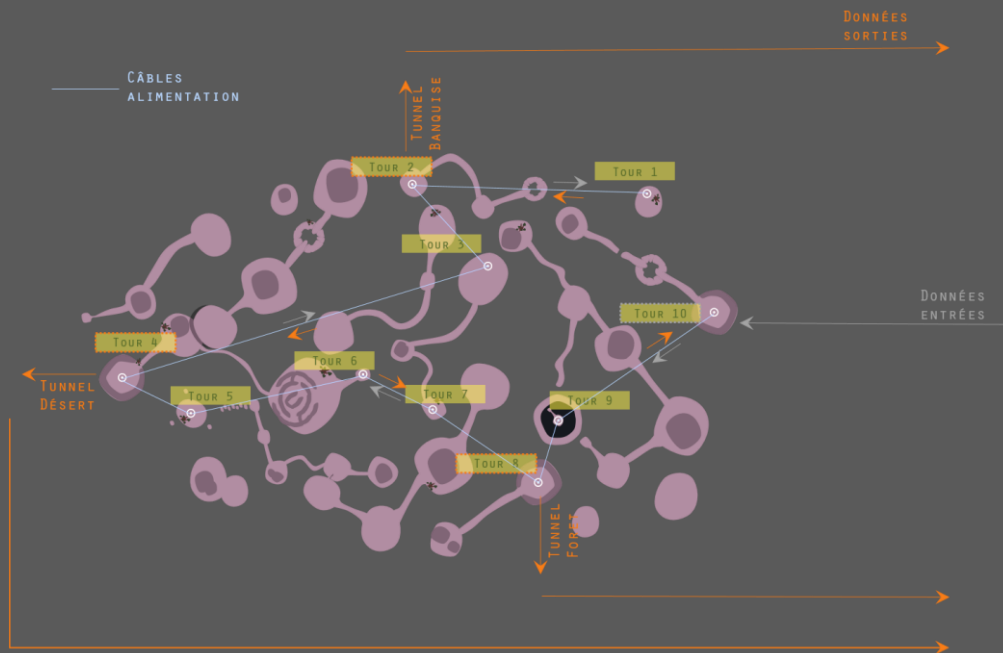
Selon nous, les quatre territoires sont générés par le supercalculateur dans des « espaces virtuels » distincts, et sont liés entre eux par les tours de passages (un peu à l'image de 4 serveurs de mini jeux simulés sur des serveurs différents tout en distribuant ses joueurs). En effet, depuis un territoire, on ne peut voir les trois autres. L'holomap tel qu'on le présente dans la série serait donc une représentation, un graphique, qui permettrait de visualiser simultanément les 4 territoires de surface pourtant simulés individuellement.

### COMMENT VOYAGE L'INFORMATION ENTRE LES TERRITOIRES DE SURFACE S'ILS SONT SIMULÉS DANS DES ESPACES VIRTUELS DIFFÉRENTS ?

Nous avons choisi d'organiser les territoires de surface de la manière suivante : sur les dix tours existantes, 4 concernent le transfert de données entre territoires. Trois de ces quatre tours permettent aux données de sortir du territoire pour circuler sur une route les menant aux trois autres territoires de surface (tours 2, 4 et 8 sur le schéma). La dernière des quatre est une tour d'entrée où les données provenant des autres territoires sont recueillies (tour 10 sur le schéma). Les tours de sortie sont reliées via des câbles au soleil de Lyokô, c'est-à-dire au 5ème territoire et plus précisément au cœur de Lyokô qui se chargera ensuite de redistribuer les données aux bons territoires. Ainsi, si on prend l'exemple d'un transit d'information typique sur Lyokô, on peut trouver le chemin suivant : l'information se trouve dans la tour 6 de la montagne et doit se rendre à la tour d'entrée de la forêt. Elle va donc

emprunter les câbles de la montagne pour passer de la tour 6 à la tour 8 (la tour de sortie vers la forêt). Là, le paquet de données va être envoyé au 5ème territoire via les câbles, puis arriver au cœur en passant par les tunnels visibles depuis la voûte céleste. Le cœur va ensuite rediriger l'information vers le tunnel de la forêt. Une fois traversé, elle finit sa course dans la tour d'entrée du territoire.

*Remarque : les Lyokoguerriers étant eux-mêmes un ensemble de données, ils empruntent le même chemin pour changer de territoire, à l'exception que lors du transfert, ils sont littéralement convertis en données brutes et perdent leur aspect matériel sur Lyokô.*



## COMMENT S'ORGANISENT LES DONNÉES STOCKÉES DANS LES TOURS ?

Nous avons, toujours dans un souci de structure, organisé les tours en fonction des deux plateaux. Il existe en effet une interface pour le plateau inférieur (très peu utilisée mais visible dans certains épisodes comme #34 Chainon Manquant) et une autre pour le plateau supérieur (largement connu de tous, c'est sur cette interface qu'Aelita tape l'habituel CODE LYOKÔ).

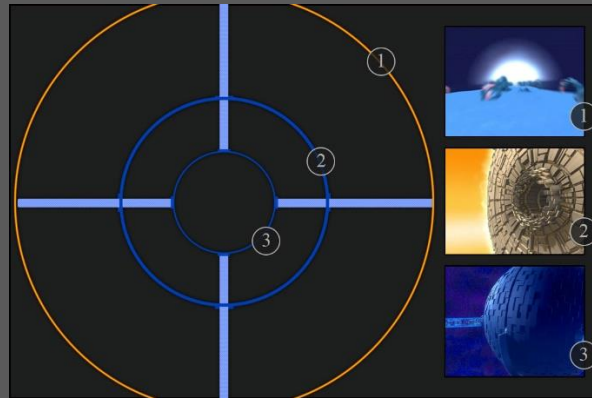
L'interface du plateau inférieur est accessible et est utilisable pour tout utilisateur capable d'entrer dans la tour. Elle contient des programmes génériques qui sont communs à toutes les autres tours (système de communication, traitement de données, ...). Au contraire, l'interface du second plateau est plus difficile d'accès : il est en effet nécessaire d'obtenir des droits spéciaux pour s'élever au plateau supérieur. Une fois en haut, une deuxième sécurité vous oblige à vous identifier afin de pouvoir accéder aux programmes. C'est ce qu'Aelita fait lorsqu'elle pose sa main et voit son nom apparaître. De là, des logiciels propres à la tour sont accessibles (mémoire de la tour, stockage d'énergie, système de reconnaissance, ...). C'est aussi dans sur ce plateau – et plus précisément contenu dans la mémoire de la tour – que se trouvent certains des programmes de base du supercalculateur comme les codes de matérialisation ou les gestionnaires des scanners. Ils sont en effet distribués dans les tours de Lyokô.

## COMMENT S'ORGANISE LE 5ÈME TERRITOIRE ?

Pour commencer, nous tenons à insister sur le fait que le 5ème territoire ne porte pas le nom de Carthage (une confusion que beaucoup de Lyokofans font malgré eux à cause de l'indication de mot de passe apparu dans Terre Inconnu : « Bienvenue à Carthage ». Pourtant, Sophie Decroisette a elle-

même éclairci ce point dans une de ses interviews). Le 5ème territoire est divisé en trois parties : le soleil – extrêmement lumineux vu depuis un territoire de surface, l'extérieur de la voûte – visible lorsque sort le Skidbladnir - et enfin l'intérieur de la voûte céleste avec la bien connue sphère bleue.

Cela vous surprendra peut-être mais lorsque le Skid quitte le 5ème territoire, il n'arrive pas dans le ciel du désert mais bien à l'intérieur même du soleil, en deçà de la limite extrêmement lumineuse visible depuis n'importe quel territoire de surface.



## COMMENT FRANZ HOPPER A-T-IL CRÉÉ LYOKÔ ?

Tout d'abord, avant de vous exposer notre théorie, il faut se replacer dans le contexte de la série. Code Lyokô est une série de science-fiction et la plupart des technologies employées dépassent nos compétences actuelles. Aussi, pour la création de Lyokô, nous pensons que Hopper a employé un moyen de programmation jusqu'alors inconnu.

Nous pensons qu'il existe une propriété émergente de la programmation : chaque ligne de code entrée dans un ordinateur se matérialise spontanément dans le monde parallèle.

Et oui, dans ce cadre, Lyokô redevient un monde parallèle virtuel (une dénomination qui avait fait débat il y a quelques années car le concept même de Lyokô avait évolué entre la saison 1 et 2). Ici, avec cette hypothèse, Franz n'aurait jamais passé son temps à modéliser les rochers, les lacs, les arbres, les plateaux de Lyokô, mais ceux-ci seraient apparus spontanément à la suite de leur programmation. Plus largement que Lyokô, cela explique l'existence matérielle du réseau. En effet, personne ne l'a jamais modélisé mais il est cependant présent. Sa programmation a suffi à sa matérialisation dans ce monde parallèle au nôtre.

Il existe donc un lien très proche entre les deux mondes (réel et virtuel) qui sont en fait deux faces d'une même pièce, deux facettes d'un même objet. D'une part, dans notre monde, l'objet apparaît sous forme de lignes de code et d'autre part, dans le monde parallèle virtuel, l'objet apparaît physiquement spontanément.

Par exemple, le web est dans notre monde constitué d'un nombre incalculable de routeurs, de hubs, de sites programmés et tous gérés de manière informatique. Dans le monde parallèle, les lois sont différentes et cette fois, le web apparaît comme un élément liquide, un ensemble de données désorganisées gérées cette fois de manière physique.

Cette théorie permet d'expliquer l'effet destructeur de la mer numérique. En effet, puisque le monde parallèle obéit à des lois physiques, nous pouvons comprendre des phénomènes de manière physique (et non plus de manière informatique, comme on pouvait le faire dans notre monde).

Il faut donc faire appel à vos anciens (ou récents) cours de physique, plus précisément de thermodynamique. L'état liquide étant caractérisé par un désordre de l'agencement moléculaire, on

peut y associer une fonction d'état : l'entropie. Pour rappel, on peut vulgariser l'entropie en la définissant comme un objet qui quantifie le désordre d'un système.

Bien entendu, pour expliquer la physique du monde virtuel, nous nous basons sur ce que nous connaissons, c'est-à-dire la physique de notre monde. Nous ne pensons pas qu'il existe des molécules sur Lyokô ! Cependant, le concept d'entropie semble être transposé. Ainsi, l'eau numérique posséderait une entropie élevée. On en vient donc à la partie intéressante : si un corps (un objet, un être humain, ...) tombe dans la mer numérique, il va tenter de résister à l'effet entropique en consommant son énergie virtuelle. Lorsque sa jauge d'énergie est épuisée, il ne peut plus assurer la cohérence de son enveloppe virtuelle et les données qui le composent se disperseront dans l'eau numérique. C'est exactement ce que nous explique Jérémie dans l'épisode #71 Premier Voyage lorsque le Skidbladnir se retrouve bloqué dans le réseau. Dans notre monde, on peut comparer la dissolution dans la mer numérique comme une pierre de sucre qui se dissout dans de l'eau.

Lorsqu'un programme est fonctionnel, il prend une consistance solide dans le monde parallèle. L'exemple le plus simple est celui des blocs de données présents en quantité dans le réseau. Puisque ces programmes sont fonctionnels, les données qui le composent sont organisées. Cela veut dire que l'entropie de ces blocs est plus faible. Cependant, ils résistent à l'effet dissipatif du réseau. Cela implique donc qu'ils possèdent une quantité d'énergie qui leur permet de résister.

Finalement, nous en venons à l'impact qu'a cette théorie sur l'histoire de Code Lyokô. Nous pensons que les scientifiques du projet Carthage, qui travaillaient sur un moyen de contrôler les moyens de communication, ont fait une découverte improbable et fondamentalement novatrice : ils ont découvert que chaque ligne de code qu'ils tapaient sur leur ordinateur se matérialisait dans un monde parallèle. Ils ont donc voulu l'exploiter en révolutionnant leur manière de coder. En effet, les ordinateurs quantiques qu'ils avaient réussis à créer ne pouvaient être programmés de manière classique. (Plus d'explications dans les films à venir !)