
Des états fictionnels superposés ? Virtualités des artefacts narratifs de la science-fiction

Simon Bréan



Édition électronique

URL : <https://journals.openedition.org/fixxion/9796>

DOI : 10.4000/fixxion.9796

ISSN : 2295-9106

Éditeur

Ghent University

Édition imprimée

ISBN : 2033-7019

ISSN : 2033-7019

Référence électronique

Simon Bréan, « Des états fictionnels superposés ? Virtualités des artefacts narratifs de la science-fiction », *Revue critique de fixxion française contemporaine* [En ligne], 9 | 2014, mis en ligne le 15 décembre 2014, consulté le 24 août 2023. URL : <http://journals.openedition.org/fixxion/9796> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/fixxion.9796>

Ce document a été généré automatiquement le 24 août 2023.



Creative Commons - Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International
- CC BY-NC-ND 4.0

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

Des états fictionnels superposés ? Virtualités des artefacts narratifs de la science-fiction

Simon Bréan

- 1 Parmi les dispositifs fictionnels déployés dans la littérature de science-fiction, les “artefacts science-fictionnels” sont l’occasion d’une rencontre privilégiée entre la notion de fiction et celle de virtuel. Richard Saint-Gelais a établi une typologie de ce type d’artefact, qu’il définit comme “un objet sémiotique [...] dont l’énonciation, voire la fabrication, présuppose un univers de référence non pas réel, mais bien imaginaire [...] – de sorte que l’objet en question se donne comme provenant de ce monde imaginaire”¹ : les extraits de “l’encyclopaedia galactica” qu’Isaac Asimov place en exergue des récits du cycle de *Fondation* se donnent ainsi à lire comme des objets sémiotiques venus directement d’un autre monde de référence que le nôtre, celui d’un avenir lointain où l’espèce humaine a colonisé la galaxie. Sans être exclusif à la science-fiction, ce type d’objet y manifeste une forte tension entre fiction et virtuel, du fait de l’insistance sur le caractère possible des mondes science-fictifs, censément situés dans notre avenir, ou offrant des alternatives, c’est-à-dire des états virtuels – en puissance de notre monde.
- 2 Ces artefacts peuvent être regroupés en deux catégories, selon qu’ils sont narratifs ou non. Sous une forme non narrative – illustration, carte, lexique, extrait d’encyclopédie portant sur des notions ou des réalités générales – ce sont des documents qui, de par leur matérialité même, attestent la réalité d’un monde de référence, le monde du récit auquel ils se rattachent. En même temps qu’ils remplissent une fonction ancillaire, informative, ou contrastive, ces artefacts documentaires manifestent par fragments le caractère virtuel de ce monde. Ils permettent la mise en place d’un dispositif qui échappe pour l’essentiel à la temporalité narrative, puisqu’il programme une lecture non linéaire, comme quand il s’agit de laisser son regard errer sur une carte ou un portrait, d’explorer une chronologie factuelle, de consulter des articles d’encyclopédie.

- 3 L'introduction d'artefacts non narratifs en marge, ou à l'intérieur, d'un récit tend ainsi à rendre sensible la référentialité problématique du monde de la fiction, par un double mouvement de motivation fictionnelle et de distanciation. Le monde représenté devient un espace autonome de production de sens, dont le cadre spatio-temporel ne se limite pas à ce qui apparaît au fil de l'intrigue. De plus, prendre connaissance de ces documents engage une posture de lecture distincte de celle qui accompagne la mise en place d'un monde construit par le biais de la narration. De ce fait, les artefacts non narratifs peuvent, comme l'établit Richard Saint-Gelais, être liés à une fonction ludique et/ou auto-réflexive², ainsi qu'à une mise en perspective du statut du texte et des conditions de sa réception dans le monde imaginaire où il a censément été produit³.
- 4 Les artefacts narratifs, quant à eux, correspondent à des récits identifiés comme fictionnels – poésie épique, extraits de romans – ou comme factuels – témoignages, articles de journal, extraits de manuels d'histoire ou de notices encyclopédiques historiques – au sein même du monde de fiction. Il peut s'agir de fragments, eux aussi placés en exergue, ou cités par des personnages, mais aussi de textes entiers signés d'un auteur fictif, situé dans le monde futur ou alternatif de la diégèse. Ces artefacts présentent simultanément les caractères de récits de fiction – emportés par une logique interne et suggérant un monde de référence spécifique – et ceux de documents à analyser et à remettre en question, pour y traquer des indices, références indirectes, manipulations et intentions inconscientes qui sont censément le fait d'une instance auctoriale intradiégétique. Ils permettent l'intersection de deux niveaux de fiction, l'un interne, l'autre externe, si bien que la virtualité renvoie ici à la dynamique spécifique mise en jeu par les artefacts et suscitant une incertitude entre ces deux modalités.
- 5 Peut-être faudrait-il même parler de "superposition d'états fictionnels", en empruntant à la mécanique quantique une métaphore dont les termes sont suggestifs, à défaut d'être d'une stricte exactitude. La notion de superposition d'états quantiques renvoie à l'impossibilité de déterminer par le calcul l'état exact d'une particule élémentaire : tant qu'une mesure n'a pas été effectuée, la particule est susceptible de se trouver dans plusieurs états en même temps ; c'est dans l'acte de mesure opéré par un observateur que se réalise un état donné⁴. À l'instar de cette particule élémentaire, l'artefact narratif n'est pas "en soi" un récit ou un document, engageant une réception en termes de fictionnalité uniquement interne (dans le cas d'un simple récit de fiction) ou externe (comme pour un artefact non narratif) : son statut n'est déterminé que par la lecture qu'en fait un observateur, qui peut activer simultanément chacun des programmes déterminés par le texte⁵.
- 6 Néanmoins, les artefacts narratifs se trouvent le plus souvent pris dans ce qu'Irène Langlet appelle la "polytextualité intégrée", c'est-à-dire "le mélange de textes au sein d'un roman, souvent mis en évidence typographiquement ou paratextuellement"⁶. Collages de citations à la manière de *Manhattan Transfer* (John Dos Passos, 1925) dans *Tous à Zanzibar* de John Brunner (1968), extraits de correspondance ou de journaux intimes, récits historiques placés en exergue, prologues narratifs, tous ces procédés contribuent à la construction du monde de la fiction par la multiplication des points de vue, produisant une "saturation illusoire et [un] colmatage inconscient de l'encyclopédie imaginaire"⁷. En raison de leur caractère fragmentaire, ces artefacts sont subsumés dans le processus enclenché par le fil narratif principal, qu'ils soient perçus comme des documents ou comme des aperçus d'une fiction autonome.

- 7 L'effet d'incertitude suscité par l'artefactualisation en science-fiction apparaît dans toute son ampleur à l'examen d'artefacts qui occupent une place majeure dans le dispositif textuel : le récit exhibe un texte produit depuis une autre réalité, en multipliant les indices paratextuels tendant à accréditer la réalité physique de l'objet, à la fois fiction dotée d'un auteur identifiable dans une réalité alternative, et document susceptible de renseigner indirectement sur cette réalité. Trois exemples remarquables d'artefacts narratifs sont ainsi donnés à lire par *Rêve de fer* de Norman Spinrad (1972), *H.P.L. (1890-1991)*, de Roland C. Wagner (1995), et *Dreamerica* de Fabrice Colin (2002)⁸. Ces récits sont ancrés dans une perspective uchronique : leur monde de référence est issu d'une divergence historique par rapport aux événements de notre monde. La conséquence principale de la divergence est de fournir des conditions de possibilité pour qu'existent des récits issus de ces mondes alternatifs et reproduits textuellement.
- 8 L'étude de ces artefacts permet d'identifier trois variantes d'un dispositif visant à renforcer le sentiment d'une existence virtuelle de l'artefact, par la reproduction d'un environnement paratextuel, par justification interne, et par la formalisation d'un récit autonome précisant les circonstances de production de l'objet lui-même. Il s'agit ici de mieux saisir les liens entre fiction et virtualité au sein d'une "fiction incertaine", mettant en jeu une intenable posture naïve, une attention critique conditionnelle, et une réflexion sur l'écriture, et le plaisir, de la science-fiction.

I. Des dispositifs narratifs à double lecture simultanée

- 9 La complexité des dispositifs mis en place par ces trois récits rend nécessaire leur examen successif, afin d'en préserver les spécificités. S'ils programment tous une lecture soupçonneuse, les procédés employés varient en nature et en degré d'un texte à l'autre, que ce soit le recours au paratexte, le brouillage entre fiction et document ou des critères stylistiques. Il s'agit de faire hésiter entre deux postures, celle du lecteur confronté à une simple fiction, et celle du critique littéraire à l'affût d'indices, sans que l'une de ces postures corresponde à la négation de l'une de ces dynamiques, fictionnelle et virtuelle, qui ne sont pas exclusives, et même se renforcent : la mise en scène du caractère virtuel du texte c'est-à-dire de la matérialisation de son existence comme objet concret, et non comme pur jeu verbal – est inséparable de sa capacité à remplir au premier degré sa fonction sémiotique – raconter une histoire suggérant un monde de fiction.

Rêve de fer : le roman d'un paratexte

- 10 *Rêve de fer* s'ouvre sur un coup de force, devenu depuis emblématique de ce type d'artefact narratif. Sans transition ni préparation⁹, le lecteur est confronté à un roman se décomposant en un artefact narratif fourni dans son intégralité et en un réseau d'artefacts science-fictionnels non narratifs, qui entourent l'artefact principal d'un paratexte fictif. Une page de titre distincte de celle du roman annonce *Le Seigneur du Svastika*, dont l'auteur n'est autre qu'Adolf Hitler. Une liste d'ouvrages "du même auteur" indique l'intention parodique de Norman Spinrad, puisque y apparaissent des titres comme "L'Empire de mille ans" ou "Le Triomphe de la volonté", faisant écho à des termes associés au IIIe Reich. Avant le "roman d'Hitler" proprement dit, deux textes s'intercalent. L'un fait l'article pour le récit, résumant une intrigue située dans un

monde post- apocalyptique, mettant en scène un héros solitaire, Feric Jaggar, triomphant des monstres qui menacent l'humanité, dans le registre épique et manichéen de la *science fantasy*, un sous-genre de la science-fiction peu exigeant en termes scientifiques. Cette accroche s'adresse à un lecteur connaissant l'existence de Hitler romancier, dans le style outrancier du roman populaire.

- 11 L'autre texte, plus neutre, présente l'auteur du *Seigneur du Svastika*, ce qui permet de prendre la mesure du projet de Spinrad. L'ensemble, paratexte comme roman, est situé dans un monde où Hitler, dont les ambitions politiques ont été étouffées dans l'œuf, s'est rendu aux États-Unis, pour y réussir une carrière d'illustrateur de science-fiction, puis de romancier, recevant même le prestigieux Prix Hugo à titre posthume, justement pour *Le Seigneur du Svastika*. Le lecteur aborde le récit avec une certaine méfiance : en dépit de la scission ontologique opérée par la mise en place de l'uchronie, "Adolf Hitler" ne renvoie pas à un homonyme, mais au même individu qui, dans la réalité, a provoqué la Seconde Guerre mondiale et ses atrocités.
- 12 Ainsi, le dispositif paratextuel sert à mettre en scène le caractère virtuel de l'artefact narratif : *Le Seigneur du Svastika* est une fiction, le produit de la créativité d'un Hitler possible. Lire un tel objet pose un problème complexe, car il est indispensable d'en prendre connaissance comme pour tout récit, en faisant fonctionner la fiction, mais la conscience aiguë d'avoir affaire à un artefact ne peut que créer des interférences et perturber la mise en place des éléments fictionnels. *Le Seigneur du Svastika* se présente comme un roman de plus de deux cents pages, sans la moindre rupture dans la construction fictionnelle de second degré : tout peut être attribué au Hitler alternatif, et jamais Spinrad ne fait intervenir de narration depuis une autre source, qui viendrait perturber directement l'immersion fictionnelle. Au sein de ce jeu de masques, le lecteur est susceptible de se laisser porter par le flux de la fiction, confondant sa position avec celle du lecteur idéal du monde alternatif. Il suit alors les aventures d'un héros solitaire triomphant de tous les obstacles du fait de sa supériorité innée. Comme l'indique Spinrad quelques années plus tard, cette posture naïve n'est pas tenable :
- The idea, of course, was to suck the reader into the standard [...] power fantasy and then point out, none too gently, what this dynamic had actually led to in our alternate world by bringing the Nazi symbology right up front and laying on the violent loathsomeness with a trowel.¹⁰
- 13 De fait, les symboles nazis se font toujours plus évidents, depuis de simples couleurs dites traditionnelles, blanc, rouge et noir, jusqu'au Svastika brandi sur tous les drapeaux dans des rassemblements fanatiques évoquant les défilés de Nuremberg. Spinrad ne se contente pas d'attribuer, par une sorte de fausse coïncidence, les initiales SS au "Swastika Squad"¹¹ composant l'idéal eugénique de Feric Jaggar : elles sautent aux yeux du lecteur à longueur de page. De même, l'insistance initiale sur la pureté de naissance de Jaggar, qui peut paraître reprendre le lieu commun du prince caché¹², se transforme peu à peu en une obsession pour la génétique justifiant génocides et stérilisations de masse. En présence d'indices aussi manifestes, l'immersion fictionnelle est compromise. Les connaissances et les valeurs du lecteur se trouvent sollicitées de manière incidente, selon un processus d'interprétation symbolique. L'accession au pouvoir de Jaggar reprend les étapes de celle d'Hitler dans notre réalité, transposées en donnant une forme de réalité objective à la paranoïa du dictateur, puisque des forces de corruption sont bien à l'œuvre dans son monde, sous l'effet des radiations nucléaires et des Dominateurs, des mutants capables d'imposer leur volonté aux êtres humains.

- 14 À la suite du *Seigneur du Svastika*, un dernier document fournit un exemple de la méthode d'analyse que Spinrad envisage pour identifier la logique de composition de son artefact narratif. Dans cette postface, un professeur d'université avance de nombreuses clefs d'interprétation du texte, qui reprennent en fait les contraintes que s'est imposées Spinrad pour se mettre à la place d'Hitler : une écriture ronflante, des fantasmes phalliques suggérant une homosexualité refoulée, des symptômes d'une crise terminale de syphilis, la haine du communisme, visé à travers l'Universalisme prôné par les Dominateurs. Néanmoins, par un décentrement supplémentaire, la lucidité de ce texte est mise en cause lorsque ce professeur échoue à identifier la cible de la haine viscérale d'Hitler, dont l'antisémitisme ne peut prendre sens dans le monde alternatif, alors qu'il est d'une évidence dérangement pour le lecteur de notre monde, confronté à l'obsession de l'ennemi intérieur et de la dégénérescence biologique qui ronge Jaggar.
- 15 Le dispositif paratextuel contribue ainsi à dessiner une interprétation absente, laissée à la responsabilité du lecteur. Pour donner un sens global à *Rêve de fer*, celui-ci doit adopter deux postures difficiles à distinguer : lire le récit comme fiction revient à se concentrer sur Jaggar et son monde apocalyptique ; le lire comme document engage un processus d'interprétation destiné à reconstituer au travers de ses fantasmes et de ses délires la figure d'un Hitler possible.

H.P.L. (1890-1991) : des lectures enchevêtrées

- 16 Envisagé comme prototype, *Rêve de fer* imposerait de très nombreuses contraintes, liant la présentation d'un artefact narratif complet à une visée démonstrative manifeste, limitant le nombre d'auteurs potentiels à des figures universelles, fournissant par le biais d'autres artefacts non narratifs réunis en un paratexte complet des clefs d'interprétation directes et indirectes. Dans *H.P.L. (1890-1991)*, Roland C. Wagner concentre ces différents aspects en un texte de huit pages, proposant la nécrologie imaginaire d'un Howard Philips Lovecraft ayant vécu jusqu'à cent un ans. Trois lectures sont en jeu, étroitement enchevêtrées dans un unique artefact narratif, la lecture du texte comme simple fiction, l'identification des indices liés à son statut de document et la perception de la visée esthétique de l'écrivain.
- 17 Le dispositif paratextuel se réduit à deux éléments discrets, mais essentiels. Le titre, d'abord, indique une forme de connivence, par la réduction du nom de Lovecraft à ses initiales, ce qui suppose un lecteur capable de l'identifier ainsi. La mention de la date dessine discrètement l'espace uchronique dans lequel s'inscrit le texte, avant de se voir redoublée par la première phrase, qui insiste sur l'âge de l'écrivain. Le deuxième élément de paratexte constitue la véritable chute de la nouvelle, le point à partir duquel tout l'édifice textuel prend son sens : la notice nécrologique est signée par un certain Joseph Edward. Or, cette précision qui pourrait rester vide de sens spécifique modifie considérablement la portée de ce qui précède. En effet, ce nom est déjà apparu deux fois, au sein du texte lui-même, pour désigner deux entités apparemment distinctes. La première occurrence de ce nom concerne un personnage d'une nouvelle attribuée au Lovecraft fictionnel, "*It's about time*", une nouvelle datée de plusieurs années après la date de la mort du Lovecraft réel dans notre monde. Il s'agit donc d'une entité fictionnelle au second degré, dont l'histoire est résumée ainsi :

Un habitant de l'an 2370 nommé Joseph Edward a en effet volé une machine temporelle pour éviter à un peintre du XXe siècle [...] de mourir dans un accident à l'âge de vingt-huit ans. Sa seule motivation est le désir de voir comment l'artiste en question aurait évolué s'il avait vécu plus longtemps.¹³

- 18 Joseph Edward est aussi le nom d'un individu "réel", un nourrisson "né à l'heure même du décès de Lovecraft"¹⁴, et auquel ce dernier a légué sa fortune. L'homonymie pourrait être ramenée à une explication rationnelle, même si celle-ci n'est pas proposée par le texte : le Lovecraft uchronique aurait par exemple désigné comme légataire un enfant dont il savait qu'il serait l'homonyme d'un de ses personnages. Néanmoins, juste avant la troisième occurrence du nom, sous la forme de cette signature, le texte s'achève sur une citation de "*It's about time*", dont la position stratégique souligne la valeur de clef d'interprétation : "Et quand vous mourrez, je rédigerai votre notice nécrologique avec la satisfaction du devoir accompli."¹⁵ Dans le scénario inscrit en creux par le jeu de ces citations et le retour du même prénom, un voyageur temporel nommé Joseph Edward, revenu dans le passé pour sauver Lovecraft de la mort, est aussi celui qui rédige, comme promis, sa notice nécrologique. La nouvelle "*It's about time*" devient alors la transposition dans la fiction d'une expérience vécue par Lovecraft, tandis que le legs au bébé Edward marque la fermeture de la boucle temporelle engagée par le voyage de l'Edward adulte, si bien que le Joseph Edward fictionnel, parlant dans la nouvelle, rejoint le Joseph Edward virtuel, auteur du texte en train d'être lu.
- 19 Avec humour, Wagner met en évidence de l'intérieur du texte à la fois les conditions de possibilités d'une telle notice nécrologique – au prix d'un paradoxe temporel – et son projet esthétique – une expérience de pensée montrant les évolutions d'un écrivain qu'il admire. En insistant sur la mécanique causale permettant la survie de Lovecraft au-delà de ce qui s'est déroulé dans notre monde, il renforce l'identification ontologique sur laquelle s'appuyait Spinrad : le Lovecraft mis en scène dans ce résumé factuel doit être regardé comme identique au réel, si bien que les postulats émis sur l'évolution de son style et de ses idées ne renvoient pas tant à la fiction d'une vie rêvée, qu'à une réalité virtuelle, qui aurait pu advenir. Pour renforcer ce sentiment, Wagner prend soin de se conformer au style convenu d'une notice nécrologique. Son artefact narratif n'est pas fictionnel au sein du monde dont il est issu. De plus, il ne fait intervenir aucun personnage de fiction, à part Joseph Edward. Les seuls noms cités appartiennent à des personnes réelles, écrivains ou artistes, et leurs propos et réactions correspondent à des données connues.

***Dreamericana* : artefact narratif et métalepse**

- 20 Si Fabrice Colin emploie dans *Dreamericana* des motifs et des éléments de dispositif observés dans *Rêve de fer* et *H.P.L. (1890-1991)*, il les associe à d'autres, qui en modifient le sens et la portée. Le "roman dans le roman" est ici un objet parmi d'autres dans un édifice narratif complexe. D'une part, il s'agit du document le plus imposant, mais pas nécessairement le plus révélateur, d'un ensemble polytextuel comprenant un long dossier préliminaire de "fragments" et s'achevant sur un épilogue. D'autre part, ce roman pourrait bien avoir pour protagoniste son propre écrivain, ayant franchi la barrière de sa fiction par une métalepse explicite. La détermination du statut exact de cet artefact narratif devient un enjeu dans la fiction elle-même.

- 21 Le roman s'ouvre sur une épigraphe non signée, qui pourrait être attribuée à Fabrice Colin, mais aussi à son personnage principal, Hades Shufflin, et qui inscrit d'emblée le récit dans une perspective autoréflexive : "J'écris ce livre sur comment un livre s'écrit, et comment les choses que nous pensions imaginaires deviennent vraies, et comment la *réalité*, derrière ses guillemets, nous échappe toujours"¹⁶. Le programme dessiné ici se déroule en deux temps : le roman est d'abord centré sur la figure d'un écrivain en proie à une crise d'inspiration catastrophique, puis donne à voir une inversion entre imaginaire et réalité, sous la forme d'un artefact narratif complet, ayant le même titre que le roman enchâssant, *Dreamerica*. Fabrice Colin reprend le motif de la bifurcation uchronique ayant permis à un artiste de continuer à créer, mais en la dédoublant. Shufflin est un écrivain ayant trouvé l'inspiration à la suite d'un accident. Il a pour alter ego Stanley Kubrick qui, à l'instar du Lovecraft de Wagner, survit dans la fiction à la crise cardiaque qui l'a emporté dans notre monde. Le *Dreamerica* enchâssé est un projet commun de Shufflin et Kubrick, le second étant censé filmer en même temps que le premier écrit, dans un processus d'adaptation simultanée rappelant la collaboration, en 1968, entre Kubrick et Arthur C. Clarke pour *2001, L'Odyssée de l'espace*.
- 22 Le dispositif textuel servant à établir l'existence de l'artefact narratif principal se révèle plus ambigu et hétérogène que celui de *Rêve de fer*. Le dossier de fragments comprend, selon une liste apparemment exhaustive, "extraits de romans, correspondance privée, enregistrements, interviews, articles de journaux, croquis et hypothèses, notes de synthèse et admonestations"¹⁷. Pour autant, ce dossier n'a pas d'éditeur scientifique identifiable, qui proposerait une démonstration claire : c'est au lecteur d'établir par lui-même les correspondances et les interprétations que suggèrent ces textes. De plus, si ces différents artefacts se trouvent bien représentés dans ces pages, il s'y ajoute des éléments auxquels il est impossible d'attribuer une nature documentaire. Ce sont de longs passages narratifs, racontant des épisodes de la vie de Shufflin, à la troisième personne mais en adoptant son point de vue pour fournir des aperçus de ses obsessions et du développement de sa paranoïa. Des particularités typographiques apparaissent, dont la fonction semble être avant tout de simuler visuellement l'état d'esprit de Shufflin, notamment lorsque les pages sont divisées en deux colonnes de texte, pour suivre en parallèle deux interprétations possibles du traitement proposé à Shufflin, guérison de sa psychose ou projection dans le monde d'Antiterra. Enfin, l'épilogue clôt le roman sur une narration elle aussi hétérodiégétique, centrée sur les perceptions de Shufflin. Tout se passe comme si l'appellation générale de "fragments" servait à dissimuler la différence de statut entre les artefacts non narratifs et les passages de récits qui déploient une fiction de premier degré, afin de donner une apparence plus réaliste à cette dernière.
- 23 Le dispositif constitué par le dossier de fragments est surtout destiné à préparer ce qui se produit au moment où, enfin, Hades Shufflin se remet à écrire : l'irruption de l'artefact narratif *in extenso*, roman intégralement "reproduit" au sein de l'ouvrage, et qui est obtenu au moyen d'un traitement de choc dont la véritable nature est laissée à l'appréciation du lecteur, hypnose cathartique remédiant à la psychose de l'auteur, ou transfert effectif de l'esprit de Shufflin dans l'univers d'Antiterra, correspondant alors à une métalepse narrative, qui verrait l'auteur passer dans sa propre création. À cet égard, les documents remplissent deux fonctions principales : donner l'idée, par contraste, de la stature réelle d'un Shufflin que les passages narratifs montrent en état de délirance physique et mentale, poussé vers la folie par la perte de son

inspiration ; fournir des informations détaillées sur le cycle d'Antiterra, la série à succès attribuée à Shufflin, qui permettent d'abord de saisir les ingrédients de sa folie, puis de se repérer dans l'artefact narratif, qui se situe dans le monde d'Antiterra. Ainsi, ils nourrissent d'un même élan les deux interprétations possibles des événements représentés, soit un écrivain s'enfonçant dans la démence, puis produisant sous hypnose un dernier roman cathartique, soit un visionnaire relié à un monde parallèle, qui vit effectivement les aventures qu'il retrace dans ce roman ultime.

- 24 L'artefact narratif principal reconduit le geste de Spinrad pour *Le Seigneur du Svastika*, "reproduisant" une page de titre, une liste d'ouvrages de Shufflin, une épigraphe présentant une citation – tirée du monde réel – de Kubrick, puis un récit à la première personne, dont chaque chapitre est ponctué par des extraits de journaux consacrés aux événements politiques mondiaux. Du fait de la métalepse possible, la distinction entre fictionnel et virtuel se joue à deux niveaux, qui tendent à se recouper. À un premier niveau, similaire à celui de *Rêve de fer*, le lecteur retrouve des indices d'une projection cathartique des traumatismes de Shufflin, sous la forme d'échos déformés d'indications biographiques distillées par les fragments antérieurs : le récit est fictionnel, l'artefact est un objet issu de ce monde de fiction. À un second niveau, l'esprit de Shufflin se trouve projeté dans l'univers parallèle d'Antiterra, où il vit une aventure qui cesse d'être fictionnelle pour devenir virtuelle dans son propre monde, voire réelle du point de vue d'Antiterra. Non content d'établir des conditions de possibilité pour son artefact narratif, Fabrice Colin met en place un questionnement explicite sur les relations entre fictionnel, virtuel et réel, en proposant pour toute réponse une mise en pratique spéculaire.
- 25 La virtualité de ces trois artefacts narratifs ne tient ainsi pas seulement à l'habileté avec laquelle leur dispositif, combinant indices paratextuels et internes, leur fournit une substance concrète. En suggérant plusieurs niveaux d'interprétation pointant vers un monde alternatif avant de conduire au nôtre, ce dispositif fait basculer la lecture vers une quête de sens, qui vient redoubler le processus par lequel le lecteur tire du récit des éléments de connaissance sur le monde fictionnel. Il introduit du jeu supplémentaire dans l'édifice de la fiction, ouvrant la possibilité d'interpréter des données habituellement sans rapport avec la construction du monde, mais qui deviennent ici diversement utiles, voire cruciales, à l'instar du nom de Joseph Edward, ou sur un autre plan le nombre de pages que compte l'artefact de *Dreamerica* – le volume que nous tenons entre les mains n'approche guère des épais bestsellers populaires décrits auparavant. L'incertitude qui affecte la perception de la nature fictionnelle de ces textes ne se déploie pas au profit d'un brouillage des frontières entre virtuel et réel, mais en permettant au lecteur de prendre conscience de ce que signifie le virtuel, ce qui est réel sans vraiment exister, ou qui existe sans vraiment être réel.

II La fiction incertaine

- 26 Dans ces trois récits se déploient plusieurs niveaux de fiction, par des dispositifs variés mettant en relation paratexte fictif, fiction enchâssante et récit enchâssé. À l'échelle du texte pris dans son intégralité composite, une vision d'ensemble se dégage de ce dialogue mis en œuvre par le lecteur lui-même, une fiction conditionnée à un parcours dans une polytextualité où l'attention est susceptible de varier, des indices saisis, manqués ou survalorisés, suggérant plusieurs expériences de lecture possibles. La

superposition des états fictionnels mise en scène tend à renforcer le sentiment de matérialité des mondes construits, du fait, paradoxalement, de la logique d'interprétation symbolique qu'elle suggère. En rendant manifeste le processus d'inférence à l'œuvre dans la lecture de la science-fiction, ces textes apparaissent comme des objets plurivoques, dont l'actualisation dépend de l'activité de l'observateur et dont la visée esthétique rencontre une ambition démonstrative.

- 27 Chacun de ces trois récits met en place deux mondes se complétant selon des modalités différentes, qui concourent à chaque fois à renforcer la réalité du monde enchâssant, par contraste avec celle, plus problématique, du monde enchâssé. Cette relation repose en grande partie sur la dynamique de l' "effet- repoussoir" mis en évidence par Vincent Jouve, qui consiste à établir un "différentiel de réalité", selon l'expression de Richard Saint-Gelais, entre un espace désigné comme fictionnel et un espace "réel", d'où il est censément possible de se saisir de la fiction, ces espaces étant ici matérialisés physiquement par la distinction entre les artefacts narratifs et le paratexte les accompagnant : "le niveau englobant paraît 'plus réel' [...] en vertu du fait qu'il occupe une position enchâssante"¹⁸. *Rêve de fer* établit une séparation ontologique stricte entre le monde imaginaire du *Seigneur du Svastika*, qui malgré ses correspondances avec notre réalité n'existe que dans les fantasmes de son auteur, et le monde possible où Hitler est un écrivain de science-fiction. Néanmoins, comme l'établit la postface, les projections fantasmatiques du roman peuvent être interprétées comme des références au monde enchâssant. Les symboles repérables sont liés aussi bien à la folie nazie qu'à la mentalité de forteresse assiégée caractéristique des États-Unis, dans un monde où l'Union Soviétique domine l'Europe entière, si bien que le travail d'interprétation symbolique, qui pourrait atténuer l'impression de réalité, contribue pourtant à consolider le monde cadre : la logique conduisant à lire *Le Seigneur du Svastika* comme un simple texte incite à traiter comme virtuel le monde de *Rêve de fer*. Le paradoxe temporel suggéré dans *H.P.L. (1890-1991)* conduit à superposer les deux mondes envisagés, celui où Lovecraft a simplement survécu, et celui où il a été sauvé par son biographe : en faisant des nouvelles imaginaires de Lovecraft en même temps des fictions enchâssées et des indices d'une manipulation temporelle possible, Wagner incite son lecteur à valider la cohérence de son expérience de pensée. Enfin, la métalepse potentielle de *Dreamerica* se traduit par des correspondances troublantes entre les éléments du délire de Shufflin dans la première partie et les péripéties de l'artefact narratif. Ainsi, une étrange petite fille rousse figurant dans la paranoïa de l'écrivain intervient à plusieurs reprises pour aider le protagoniste du roman second. Manifestation d'une porosité entre mondes parallèles, ou signe de la catharsis opérée par le biais de la fiction, ce type d'écho donne le sentiment d'une solidarité profonde entre les deux mondes, dont l'un est rendu possible par l'autre, ce dernier bénéficiant par contraste d'un degré de réalité supplémentaire.
- 28 De plus, cette hiérarchie de réalité est associée à ce qui est présenté comme un phénomène objectif : la fiction enchâssée a un effet mesurable sur le monde enchâssant. Si cet effet reste ambigu dans le cas de Lovecraft, qui apparaît toutefois comme sauvé par l'un de ses personnages de fiction, les romans d'Hitler et de Shufflin ont un impact dans la réalité dont ils font partie. Des bandes de motards et des groupes d'extrême-droite marginaux reprennent les symboles et les concepts développés par Hitler pour la propagande de son personnage. L'écriture de *Dreamerica*, aventure fictionnelle ou vécue, a guéri Shufflin de sa psychose, en même temps qu'elle a permis

la réalisation du dernier film de Stanley Kubrick. Ces artefacts narratifs ne sont pas de simples bouteilles échouées sur les rivages du temps : ils sont liés à un environnement où ils ont eu un impact significatif, attestant à la fois leur existence et celle de leur propre contexte, aux yeux d'un lecteur pris dans un réseau de significations cohérent.

- 29 Par un coup de force d'une audace calculée, chacun de ces artefacts est présenté de manière à pouvoir être incorporé *in extenso* dans l'encyclopédie de lecture, comme un objet autonome et doté de propriétés précises. D'ordinaire, le lecteur ne fait entrer dans son encyclopédie que des allusions, des informations partielles auxquelles il associe ses propres inférences, de manière à reconstituer un monde fictionnel censément complet et concret, qui serve de cadre de référence au récit. Un exemple adéquat serait ici le roman évoqué par Philippe K. Dick dans *Le Maître du Haut Château*₁₉ : "*La sauterelle pèse lourd*" est écrit dans un monde où les Nazis ont remporté la guerre, et les détails à son sujet, résumé de l'intrigue, conditions de parution, situation de son auteur, sont tous significatifs pour prendre la mesure de la réalité dans laquelle ce livre s'inscrit. En dépit de son importance dans l'économie du récit – son existence motive l'essentiel de l'intrigue – et d'un point de vue symbolique – il s'agit d'une uchronie en abyme, offrant un contrepoint dynamique à celle qui se déploie dans le récit lui-même – ce roman fictif demeure un objet parmi d'autres, concourant à former l'image de ce monde alternatif. Ce rapport entre monde et objet se trouve inversé du fait du caractère massif des trois artefacts narratifs abordés ici : des indications ne sont données sur le contexte de chaque artefact que dans la mesure où elles en établissent la présence réelle. Ce que projette l'ensemble paratexte-artefact est ainsi moins un monde possible qu'une lecture virtuelle, actualisée par la lecture réelle.
- 30 L'enjeu central de chacun de ces récits pourrait être ramené aux conditions d'existence de l'artefact. La condition la plus évidente apparaît dans la forme spéculaire choisie : le paratexte fournit pour chaque artefact un auteur, dont l'origine de l'inspiration, les circonstances de la rédaction et éventuellement les données biographiques sont explicitées. Le dispositif d'*H.P.L. (1890-1991)*, quoique le plus discret, permet de faire apparaître l'autre condition indispensable, que les deux autres récits dissimulent en partie. Jusqu'à la mention de Joseph Edward dans la signature, la notice nécrologique de Lovecraft peut être attribuée à Roland C. Wagner, le caractère pseudo-factuel du texte permettant de neutraliser la question d'un narrateur. La chute de la nouvelle se matérialise dans cette signature, qui ne fait pas seulement apparaître un auteur fictif, mais aussi un réseau de sens justifiant l'existence du texte, ainsi que, en regard de cet auteur et de ses conditions d'existence, la possibilité d'une autre lecture. Puisque ce n'est pas Wagner qui écrit, alors au lecteur de la nouvelle s'ajoute l'ombre d'un lecteur virtuel, celui qui lit une véritable notice nécrologique. C'est aussi en prenant conscience de la possibilité d'une lecture radicalement différente de la sienne que le lecteur aperçoit la superposition d'états fictionnels à l'œuvre dans le texte.
- 31 Dans leur paratexte plus développé, les deux romans esquissent un espace de réception spécifique, mettant quelque peu à distance l'hésitation du lecteur. Hades Shufflin et Adolf Hitler sont lus par les chercheurs et critiques dont les analyses sont reproduites dans les artefacts non narratifs. Leurs œuvres ont bénéficié d'une réception populaire, jusqu'à devenir des succès de librairie. Néanmoins, face aux pages de titres reproduites, puis en prenant connaissance d'un roman entier, "tel" qu'il se manifeste dans le monde alternatif où se déploie la réception imaginaire, le lecteur se trouve conduit à réitérer l'acte de séparation qu'il accomplit devant chaque fiction : en lisant un artefact qui est

une simulation de fiction, il superpose son acte réel à celui des lecteurs fictionnels, si bien que, le temps de la lecture, il prête une existence virtuelle à un roman qui ne pourrait trouver sa place dans aucune bibliothèque réelle. Le seul acte de lire prend ici une dimension performative, instituant une fiction de second degré en fiction à part entière.

- 32 Toutefois, la performativité mécanique de la lecture s'accompagne d'une conscience aiguë du caractère plurivoque de ces textes. Les auteurs de ces dispositifs ne cherchent pas à piéger leur lecteur, mais au contraire à rendre manifeste la portée de leur entreprise esthétique. Fabrice Colin suit le fil d'un questionnement sur l'inversion des critères de réalité et d'imagination, qui ne peut prendre place que par le biais d'une activité artistique. Une fois le motif de l'écriture subsumé dans l'action effective du *Dreamerica* enchâssé, c'est celui de la vie comme cinéma qui prend le relais : le protagoniste fait de nombreuses références à des mouvements de caméra qui suivent son existence, rendant compte de ses expériences, mais leur donnant surtout une forme esthétique par le biais du montage²⁰. Roland C. Wagner défend la mémoire de Lovecraft contre ceux qui, selon lui, ont déformé son imaginaire pour fonder une croyance au surnaturel et l'enfermer dans un paradigme réactionnaire : il se montre toujours plus rationnel et humaniste, prenant position contre la scientologie ou la guerre du Vietnam. Norman Spinrad fait la démonstration par l'exemple des dangers d'une immersion fictionnelle sans conscience critique, notamment en rap- prochant le style grandiloquent, qu'il associe à l'écriture de science-fiction populaire, de la logique de propagande nazie, et en montrant que les prouesses martiales des surhommes si appréciées dans ces guerres futures prennent une teinte sinistre une fois mises en perspective avec la réalité historique. Pris entre ces diverses stimulations – plaisir pur de la lecture fictionalisante, plaisir de la distanciation critique, plaisir éprouvé devant l'expérience de pensée – le lecteur doit appréhender un récit insaisissable, dont les fluctuations dépendent surtout de son activité de mesure. Ces trois fictions incertaines ressemblent en cela à des objets quantiques, dont les caractéristiques ne sont figées que par l'observation empirique ; même alors, contrairement aux particules élémentaires, elles conservent toute leur fluidité, changeant indéfiniment avec le point de vue de l'observateur.
- 33 Sur les rayons de bibliothèques imaginaires se déploient des rangées de livres immatériels, dont la lecture ne sera jamais possible, si tentante soit-elle. Le seul accès à ces ouvrages reste la fiction, qui en fait miroiter les charmes sans nous en permettre la jouissance. Les artefacts narratifs ne peuvent satisfaire tout à fait ces désirs de lecture, même s'ils peuvent en faire ressentir la substance. Le caractère virtuel de ces artefacts ne correspond pas à une qualité spécifique, qu'il faudrait distinguer de la fiction ou de la réalité, mais au contraire à une forme d'indétermination constante, établie dans l'espace de la réception. Le lecteur prend connaissance d'une fiction qui se déploie simultanément dans plusieurs dimensions, fictive, symbolique, interprétative, démonstrative, et qui lui fait ressentir par une simulation fonctionnelle ce que signifierait être vraiment lecteur de cet artefact.
- 34 Les moyens employés ici sont à la fois externes et internes. La virtualité naît de la rencontre entre un dispositif paratextuel chargé de signification et un texte aux rouages apparents. Il n'est pas certain, de ce fait, que ce caractère virtuel repose sur les mêmes mécanismes, ou ait tout à fait les mêmes enjeux, pour des textes pourtant susceptibles d'être interprétés comme des artefacts, mais dont l'ancrage réaliste

masque l'essentiel des ajustements ontologiques nécessaires, afin de les faire vibrer à l'unisson de notre monde de référence. Même s'il n'existe pas de Rudolf Lang qui ait couché sa vie sur le papier, nous lisons *La mort est mon métier* (Robert Merle, 1952) sans que la réflexion sur les conditions de possibilité d'un tel ouvrage informe notre lecture : ce n'est pas vraiment en tant qu'artefact que nous abordons le texte, mais comme un récit de fiction pour lequel l'auteur a repris les codes du genre factuel des mémoires, en construisant une personnalité et un discours plausibles pour son personnage. *A contrario*, les artefacts de Spinrad, Wagner et Colin sont dissonants, et le paratexte souligne encore cette dissonance : *Le Seigneur du Svastika* n'est manifestement pas de notre monde, mais il se trouve présent dans son intégralité, non comme simple mirage, et c'est en tant qu'objet physique, dont on fait l'expérience de lecture, qu'il se charge de signification. À cet égard, une attention plus grande à la dissonance ontologique d'artefacts narratifs réalistes, en les considérant non plus dans la continuité des genres factuels qu'ils imitent, mais en les rapprochant des artefacts science-fictionnels, pourrait enrichir l'analyse, en faisant apparaître plus nettement la tension virtualisante entre une construction intérieure et un espace extérieur où les textes pourraient exister dans toute leur matérialité, invitant le lecteur à s'interroger d'un même mouvement sur ce qu'il lit, et sur ce qu'il fait lorsqu'il lit.

35 Notes :

36 1 Richard Saint-Gelais, *L'Empire du pseudo. Modernités de la science-fiction*, Québec, Nota Bene, 1999, <Littératures>, p. 312.

37 2 *Ibid.*, p. 335.

38 3 *Ibid.*, p. 334.

39 4 Le principe de la superposition d'états quantiques a été popularisé par l'expérience de pensée d'Erwin Schrödinger, postulant qu'un chat dans une boîte est susceptible d'être empoisonné, ou indemne, selon l'état d'une particule élémentaire mesuré effectivement. Ce "chat de Schrödinger" pourrait être décrit comme "à la fois" mort et vivant tant que l'observation n'a pas été effectuée.

40 5 Une limite de cette métaphore apparaît : contrairement à la mesure physique d'une particule, qui fixe un état empirique précis, la lecture d'un texte n'altère en rien la superposition des états fictionnels. Il est impossible d'invalider définitivement l'un des deux états, récit fictionnel ou document virtuel, et c'est cette instabilité même qui fonde la spécificité de ces artefacts.

41 6 Irène Langlet, *La Science-fiction. Lecture et poétique d'un genre littéraire*, Paris, Armand Colin, 2006, <U>, p. 93.

42 7 *Ibid.*, p. 100.

43 8 Normand Spinrad, *Rêve de fer* (1972), Jean-Michel Boissier (trad.), Paris, Gallimard, 2006, <Folio SF>. Roland C. Wagner, *H.P.L. (1890-1991)* (1995), Paris, ActuSF, 2006, <Les Trois Souhais>. Fabrice Colin, *Dreamericana*, Paris, J'ai Lu, 2002, <Millénaires>.

44 9 Des éditions ultérieures peuvent inclure une préface, atténuant par un acte éditorial externe la violence du dispositif initial. C'est le cas de l'édition française utilisée ici, comprenant un texte de présentation de Wagner, qui en expose la visée esthétique et la portée critique : Roland C. Wagner, "Préface", in Norman Spinrad, *Rêve de fer*, *op. cit.*, p. 9-15.

- 45 10 Norman Spinrad, “*The Emperor of Everything*” (1986), in *Science Fiction in the Real World*,
Carbondale, Southern Illinois University Press, p. 156, <Alternatives>.
- 46 11 Le “Swastika Squad” est traduit en français par les “Soldats du Svastika”.
- 47 12 Jaggar confirme qu’il est un héros lorsqu’il se révèle capable de soulever une massue
légendaire, trop lourde pour quiconque n’est pas d’une parfaite pureté génétique.
- 48 13 Roland C. Wagner, *H.P.L. (1890-1991)*, *op. cit.*, p. 20.
- 49 14 *Ibid.*, p. 30.
- 50 15 *Ibid.*, p. 30.
- 51 16 Fabrice Colin, *Dreamerica*, *op. cit.*, p. 9.
- 52 17 *Ibid.*, p. 10.
- 53 18 Vincent Jouve, *L’Effet-personnage dans le roman*, Paris, Presses Universitaires de
France, 1992,
- 54 <Écritures>, p. 118. Richard Saint-Gelais, *Fictions transfuges, La Transfictionnalité et ses
enjeux*, Paris, Seuil, 2011, <Poétique>, p. 258. Saint-Gelais étudie dans le chapitre 6
 (“Captures”, p. 229-302) une gamme importante d’effets liés à l’extension à l’échelle
intertextuelle du phénomène identifié par Jouve.
- 55 19 Philip K. Dick, *Le Maître du Haut Château* (1962), Jacques Parsons (trad.), Paris, J’ai Lu,
2006,
- 56 <Science-fiction>.
- 57 20 “Script commence à raconter. C’est une séquence annexe, filmée par d’autres
caméras. Les bandes seront incorporées *in fine* au montage” (Fabrice Colin,
Dreamerica, *op. cit.*, p. 326). Le bien nommé “Script” est un chien doué de parole et
souvent à l’origine de segments didactiques aussi nécessaires pour le protagoniste que
pour le lecteur.

RÉSUMÉS

Les “artefacts science-fictionnels”, objets sémiotiques censés provenir d’un monde imaginaire (Richard Saint-Gelais), permettent une rencontre privilégiée entre la notion de fiction et celle de virtuel. Sous une forme non-narrative – illustration, carte, extrait d’encyclopédie – ces artefacts introduisent une ambiguïté suggérant que le matériau fictionnel pourrait bien être un matériau virtuel. Sous leur forme narrative, ils présentent simultanément les caractères de récits de fiction et ceux de documents virtuels. Trois artefacts narratifs seront étudiés (*H.P.L. (1890-1991)*, de Roland C. Wagner, *Rêve de fer* de Norman Spinrad, et *Dreamerica* de Fabrice Colin) afin de distinguer trois degrés du mécanisme de virtualisation des textes, par justification interne, par un faux paratexte, et par la formalisation d’un récit autonome. Ces artefacts exhibent une fiction faite de la superposition d’états incompatibles, exigeant donc du lecteur à la fois une posture naïve, une attention critique, et une réflexion sur l’écriture de la science-fiction.

INDEX

Mots-clés : fiction, livres imaginaires, science-fiction, uchronie, virtualité

AUTEUR

SIMON BRÉAN

Université de Paris Sorbonne