

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

MONDES POSSIBLES ET COHÉRENCE LOGIQUE DANS
L'UNIVERS FICTIONNEL DE *STARGATE*

MÉMOIRE
PRÉSENTÉ
COMME EXIGENCE PARTIELLE
DE LA MAÎTRISE EN ÉTUDES LITTÉRAIRES

PAR
DAVID PAQUETTE-BÉLANGER

NOVEMBRE 2015

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de ce mémoire se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.01-2006). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

REMERCIEMENTS

Je tiens d'abord à remercier ma directrice de mémoire, Johanne Villeneuve, pour son ouverture et ses encouragements face à mon sujet, sa disponibilité et ses relectures attentives.

Je dois aussi des remerciements aux professeurs Samuel Archibald et Antonio Dominguez Leiva dont les séminaires « Mutations du populaire » et « Métapop : réflexivité du populaire » ont grandement contribué à ma réflexion et m'ont amené à m'intéresser à des objets culturels populaires.

Merci par-dessus tout à ma famille : mes parents, Luc Paquette et Francine Bélanger, pour la passion évidente qu'ils témoignent pour mon travail, et ma sœur, Emmanuelle Paquette-Bélanger, pour me fournir de l'inspiration.

TABLE DES MATIÈRES

RÉSUMÉ	v
INTRODUCTION	1
CHAPITRE 1	
MONDES POSSIBLES ET VÉRITÉ FICTIONNELLE	8
1.1 De la théorie indexicale de l'actualité au recentrement fictionnel	8
1.1.1 Complétude ou incomplétude des mondes fictionnels	12
1.1.2 La relation d'accessibilité de <i>Stargate</i>	15
1.2 Trois points de vue sur la vérité fictionnelle	20
1.3 L'identification du monde central	27
1.3.1 Les mondes simulés	29
CHAPITRE 2	
LA RÉFÉRENCE AUX PERSONNAGES ENTRE MONDES POSSIBLES	35
2.1 Le double parallèle	40
2.1.1 Rod, Rodney et la transitivité de l'identité	43
2.1.2 Réponses au problème de l'identité entre mondes	45
2.2 Le voyageur temporel	49
2.2.1 La fission des identités	55
2.3 L'androïde et le clone	58
CHAPITRE 3	
LE DÉSORDRE ONTOLOGIQUE DES UNIVERS PARALLÈLES	62
3.1 L'actualité des univers parallèles	63
3.2 <i>Endlessly deferred narrative</i>	71
3.3 La possibilité des univers parallèles	73
3.4 Le récit d'exploration science-fictionnel	80
CHAPITRE 4	
MISE EN COHÉRENCE ET INTERPRÉTATION DU MONDE FICTIONNEL	87
4.1 La cohérence interne	87
4.1.1 La théorie de la vérité par cohérence	88
4.1.2 Vérité canonique et vérité fanique	95

4.1.3 Le témoin crédible des Oris	97
4.2 La concordance des versions	103
CONCLUSION	112
BIBLIOGRAPHIE	115

RÉSUMÉ

Ce mémoire se penche sur le problème de l'acquisition de connaissances à propos d'un monde fictionnel en général, et de celui de *Stargate* en particulier. D'abord, la notion de « monde » de l'œuvre, souvent employée de manière imprécise, est l'objet d'une définition, reprise de la théorie littéraire des mondes possibles. Selon cette théorie, une fiction ne fait pas référence au monde réel mais à un monde possible, nommé « monde central ». Pour se familiariser avec ce monde, le spectateur doit être en mesure de juger de la vérité d'une proposition le concernant. (En effet, une image et une réplique peuvent ne pas correspondre au monde de l'œuvre, c'est-à-dire qu'elles échouent à le représenter adéquatement.) Ce que le spectateur imagine comme vrai à l'intérieur du monde central devient alors la définition de la vérité fictionnelle. Celle-ci n'est vraie que relativement au monde qui la modalise. Toutefois, ce mémoire affirme, à la suite de David Lewis, qu'il est impossible pour le spectateur d'identifier un seul monde représenté. Ce dernier doit postuler l'existence d'un ensemble de mondes possiblement centraux à une fiction. Un seul de ces mondes est le véritable référent des vérités fictionnelles, bien qu'il soit impossible de dire lequel. Cette conclusion remet en doute la vérifonctionnalité des propositions fictionnelles. En utilisant l'exemple des univers parallèles présentés dans *Stargate*, il sera montré qu'une œuvre demande parfois à son spectateur d'imaginer des vérités contradictoires. Or, ces vérités contradictoires contreviennent à la définition de départ du monde fictionnel en tant que monde possible qui rend effectif un état de choses maximal et complet. Pour contourner cet obstacle, les mondes possiblement centraux doivent être considérés comme autant de versions justes, imaginées par les spectateurs, du monde fictionnel. Le critère de la cohérence apparaît, dans ces conditions, mieux adapté que celui de la vérité pour informer le jugement sur la justesse d'une version du monde fictionnel. En définitive, la concordance des versions justes parvient à combler les limites du jugement de vérité dans la formation de ce qui est effectivement le cas selon une œuvre de fiction.

Mots clés : Mondes possibles, *Stargate*, vérité fictionnelle, cohérence, science-fiction

INTRODUCTION

Diffusée à partir de 1997, *Stargate SG-1* est la première série télévisée située dans l'univers de *Stargate*. Les événements de la série font suite à un film paru en 1994 dont MGM racheta les droits. Les cinq premières saisons furent présentées sur *Showtime*, puis *Sci-Fi Channel* diffusa les cinq dernières. *Stargate Atlantis* et *Stargate Universe*, deux séries situées dans le même univers fictionnel que *Stargate SG-1*, sont diffusées pour la première fois en 2004 et 2009 respectivement. La première série met en scène l'équipe SG-1, composée de ses quatre protagonistes, envoyée en mission d'exploration sur des planètes inconnues à travers une porte des étoiles. L'objet fictionnel de la porte des étoiles permet la création d'un trou de ver dans l'espace-temps par lequel la matière voyage entre deux pôles situés à des années-lumière de distance. Le point d'arrivée est déterminé par une adresse composée de sept symboles qui représentent ses coordonnées. Il s'agit de la prémisse principale de la série qui crée plusieurs possibilités narratives :

The Stargate device recalls the effect of the transporter of Star Trek (1966-1969), but unlike Star Trek's device, the Stargate provides nearly instantaneous transmission of people and objects across vast distances, thus eliminating the need for a spaceship. This change produces a fundamental difference in the plot structures and even the set design of the series. Because the SG-1 team can commute rapidly to distant planets while maintaining contact with the military-political hierarchy and research facilities of Stargate Command, plots that revolve around the disjunction between politics on Earth and the realities of fighting an interstellar war on the other end of the Stargate become common. (Beeler, 2008, p. 268)

Les planètes visitées apparaissent le plus souvent comme des mondes isolés dont les habitants, peu avancés technologiquement, sont incapables de se servir de la porte des étoiles. L'héroïque équipe SG-1 choisit alors aider les habitants de ses mondes à combattre leurs ennemis, les Goa'ulds, lesquels affermissent leur emprise sur ces peuples en se présentant comme leurs dieux. De même, le voyage vers des univers parallèles, rendu possible par des technologies extraterrestres, entraîne un conflit ontologique : est-il justifié de risquer sa vie afin de protéger une terre alternative et d'en sauver les habitants ? L'actualité se trouve partagée entre des mondes parallèles et la réalité dans laquelle se déroule la plupart du temps le récit. Cette

dernière sacrifie du même coup l'antécédent ontologique qu'elle possédait sur ces mondes possibles.

La philosophie a consacré de nombreux efforts à la théorisation des mondes possibles, abordant les concepts d'actualité, de possibilité et de nécessité, les modalités de leur création et l'ontologie de leurs objets (Chisholm, Goodman, Kripke, Meinong, Plantinga, Lewis, Leibniz). La théorie littéraire se base sur ces recherches pour théoriser (prendre au sérieux d'une certaine façon) la métaphore commune du « monde » d'une fiction (Doležel, Lavocat, Martínez-Bonati, Murzilli, Pavel, Ryan). Ce mémoire se situe dans la continuité de cette tradition littéraire qui fait une belle part aux recherches philosophiques. L'ajout de théories propositionnelles (Russell, Searle) servira à rendre compte de ce que les images et les dialogues affirment à propos du monde qu'ils représentent. Pour compléter la réflexion, un autre apport doit être demandé à la philosophie autour de la question du jugement de vérité d'une proposition par rapport à la cohérence d'un système de croyances (BonJour, Roche).

La réflexion de plusieurs philosophes cités plus haut ne porte pas sur l'acquisition de connaissances à propos d'un monde fictionnel ou sur le jugement de vérité d'une proposition le concernant : l'objet de ces processus cognitifs est le monde réel. Sur la possibilité théorique d'étendre le champ d'influence de leurs conceptions philosophiques jusqu'au domaine de la fiction, on pourra se référer au point de vue d'Umberto Eco lorsqu'il affirme que « la façon dont nous acceptons la représentation du monde réel n'est pas différente de la façon dont nous acceptons la représentation du monde possible d'un livre de fiction. » (Eco, 1994, p. 120-121)

Peu de recherches universitaires ont été réalisées sur l'univers de *Stargate*. Stan Beeler, professeur à l'*University of Northern British Columbia*, est le seul chercheur à avoir dirigé un recueil d'articles sur cette série, soit *Reading Stargate SG-1*. Les collaborateurs se composent de fans et d'universitaires à l'image des destinataires projetés : « *Written for both fans and scholars, the book also includes an episode guide to the first eight seasons of Stargate SG-1.* » (Beeler, 2006, quatrième de couverture) L'ajout d'un guide des épisodes reprend une pratique courante dans la publication critique effectuée pour et par les fans. Les articles qui composent *Reading Stargate SG-1* se situent principalement dans la célébration de la série et négligent la rigueur théorique pouvant déplaire aux fans. Jo Storm, une des collaboratrices, a également publié *Approaching the Possible : the World of Stargate SG-1*. Écrit par une fan, ce livre s'articule autour des axes principaux des *fan theories* : un guide des épisodes, une section

« *behind the scene* » et des interviews avec réalisateurs, scripteurs et comédiens. Storm ajoute cependant une introduction théorique et une lecture critique saison par saison. Finalement, le recueil *The Essential Science Fiction Television Reader* présente deux articles sur *Stargate* : « *Stargate SG-1 and the Quest for the Perfect Science Fiction Premise* », écrit par Stan Beeler, qui s'intéresse à la nature science-fictionnelle de la série et aux possibilités narratives de la porte des étoiles, et « "Dreams Teach": (Im)Possible Worlds in Science Fiction Television » de Christine Mains de l'Université de Calgary, qui se concentre sur les mondes fantasmés dans un type d'épisode qu'elle nomme « *asylum episodes* » dont un, *The Real World*, figure dans la série *Stargate Atlantis*.

Pourquoi appliquer la notion de monde possible à la fiction de *Stargate* ? D'abord, cet univers présente plusieurs types de mondes alternatifs qui possèdent un statut d'actualité variable (monde fictionnel, virtuel, simulé, rêvé, uchronique et univers parallèle). L'artificialité de certains de ces mondes sert rarement à souligner la propre artificialité du monde de *Stargate* : il s'agit en ce sens d'un univers peu métaréflexif, qui cherche à produire une adhésion du spectateur. Ensuite, un univers de science-fiction se prête particulièrement bien à une réflexion en termes de monde possible, car il demande à son spectateur d'accepter son étrangeté cognitive :

The operation of this principle in a work of fiction results in the creation of a "novum," an alternative world view. "Cognitive estrangement" is an adaptation of Brecht's Verfremdungseffekt, and as concept carries the same activist prescriptions : it is the duty of "SF" to confront the current normative system with an "estranged" vision implying a new set of norms. In this way the familiar is estranged so that it can ultimately be explained in some larger framework¹.

La présence d'un *novum* jette les bases qui appuient logiquement, par inférence, des possibilités du monde fictionnel qui ne sont pas offertes au monde réel. Gottfried Wilhelm Leibniz nomme cette idée de possibilité à l'intérieur d'un monde, c'est-à-dire de la possibilité de la coprésence de tous les objets d'un même monde, la « compossibilité ». L'existence d'un objet est compossible relativement à un monde s'il n'entre pas en contradiction avec les autres existants de ce monde.

¹ Slusser, G. 1980. « Metamorphoses of Science Fiction: On the Poetics and History of a Literary Genre. By Darko Suvin », *Nineteenth-Century Fiction*, vol. 35, no 1, p. 73-76.

En plus d'offrir cet éloignement étrange, l'univers de *Stargate* est extensif : l'ensemble de l'univers canonique s'étend sur 17 saisons et comporte trois films. Son étendue, conjuguée au médium filmique, semble favoriser l'impression de sa complétude logique, c'est-à-dire l'impression que la vérité de toute affirmation à son propos est décidable. Ce type d'univers extensif, particulièrement lorsqu'il appartient à la science-fiction ou au fantastique, favorise la création d'un *fandom*. Les fans s'investissent grandement dans des réflexions ou des disputes au sujet de ce qui doit être considéré comme vrai à l'intérieur de leur univers culte (Hills, Saint-Gelais). Ces discussions faniques ont la particularité d'adopter consensuellement un point de vue centré à l'intérieur du monde fictionnel. C'est la perspective que choisit par exemple le *wiki*² consacré à *Stargate*. Il est écrit, à l'entrée « *SGCommand: Manual of Style* » qui fixe des règles pour uniformiser la composition des articles du *wiki*, sous la rubrique « *Perspective* » :

If something is in-universe, or is described as such, it belongs to the Stargate universe exclusively and not to the real world. Characters, for example, are in-universe, but the actors who play them are out-of-universe. Note that even articles on real-world entities that describe them within the context of Stargate, like Cheyenne Mountain or New York City, should be written from an in-universe perspective: that is, only what was revealed about them in Stargate canon should be present in the article. Pseudohistory is an integral part of in-universe treatment of canon material.

An in-universe perspective will strive for verisimilitude; that is, it will be written as if the author existed within the Stargate universe (imagine an in-universe archivist who lives through the events as they occur and treats the Stargate sources as documentaries on events that are very much real). Articles about any in-universe things, such as characters, vehicles, terminology, or species, should always be written from an in-universe perspective³.

Cette perspective est décrite par Marie-Laure Ryan comme un geste de recentrement de l'actualité qui est nécessaire pour apprécier adéquatement n'importe quelle fiction. Le *wiki* montre aussi l'extensivité du monde fictionnel avec 10 330 articles en date du 10 mai 2015. Plusieurs passages de cette encyclopédie ou de discussions entre fans (trouvés principalement sur le forum du site *Gateworld*) sont cités dans ce mémoire pour montrer ce qui est généralement imaginé comme étant le cas à l'intérieur du monde fictionnel de *Stargate*, en accord avec l'expérience de visionnage. L'existence de ce *fandom* permet d'observer une

² Un *wiki* est une encyclopédie d'un monde fictionnel dont le contenu est établi en collaboration par les fans.

³ « *SGCommand:Manual of Style* ». *Stargate Wiki*, en ligne, <http://stargate.wikia.com/wiki/SGCommand:Manual_of_Style>, consulté le 10 mai 2015.

différence entre univers canonique et univers fanique, considérant que ce dernier se définit comme l'ensemble de l'univers canonique auquel s'ajoutent des faits fictionnels que les fans s'accordent à imaginer comme vrais dans l'univers de *Stargate*. Ces faits rajoutés par les fans et non-énoncés par les séries ou les films servent souvent à renforcer la cohérence de l'univers canonique.

La théorie littéraire des mondes possibles se penche sur l'analyse d'un monde fictionnel dans le but de rendre compte de sa fictionnalité propre. La complétude, l'accessibilité et la cohérence logique qui soutient ces mondes – peints, écrits, filmés – deviennent des traits esthétiques et formels sous le regard du critique. La théorie littéraire des mondes possibles s'intéresse aussi à la distinction entre l'éloignement fantastique ou la proximité réaliste d'un monde par rapport au monde réel. D'un côté, de nombreux textes ne font presque jamais mention du monde dans lequel ils sont établis. L'économie de ces textes repose alors en grande partie sur le principe d'écart minimal (Ryan, 1991). Ce principe, un argument majeur de Ryan en faveur de la complétude des mondes possibles, stipule que le lecteur postule un écart minimal entre son monde réel et le monde de la fiction qu'il consulte. Le lecteur reconstruit le monde fictionnel aussi près que possible du sien, sauf lorsque le texte s'en distingue explicitement. D'un autre côté, les textes de science-fiction sont reconnus pour leurs ambitieuses descriptions d'un état du monde différent du nôtre. Ils laissent peu de place à l'écart minimal et vont parfois jusqu'à le déjouer (Saint-Gelais, 1999). Thomas Pavel (1988) nomme « densité référentielle » le rapport entre l'extension diégétique d'un monde de fiction et la taille de son support textuel : plus un texte est dense référentiellement, moins la complétude du monde décrit doit s'appuyer sur le principe d'écart minimal. Ces questions concernent l'ontologie du monde fictionnel : l'état de choses que celui-ci actualise est-il subordonné à la primauté évidente du monde matériel et limité par celui-ci ?

En plus de la problématique ontologique, la réhabilitation des questions sémantiques constitue un grand apport de la théorie des mondes possibles dans le domaine des théories de la fiction. Pour les théories pragmatiques de la fiction, dont celles de John Searle ou Jean-Marie Schaeffer, un énoncé fictionnel n'est ni vrai ni faux. Ces pragmaticiens défendent le postulat selon lequel un énoncé fictionnel ne se distingue pas d'un énoncé non-fictionnel par son sens. Il le fait plutôt grâce à son cadre pragmatique et à l'intentionnalité de ses créateurs. Au contraire, la théorie des mondes fictionnels, inspirée ici par Kendall Walton et David Lewis,

postule qu'un énoncé est fictionnel s'il est vrai relativement au monde dans lequel il est énoncé. Sa vérité, jugée irrecevable selon la vision pragmatique, apparaît alors au centre de la définition même de sa fictionnalité. Cette perspective demande la reconsidération d'une vérité objective et universelle au profit d'une modalisation de la vérité dont le précédent théorique se trouve dans la sémantique de Saul Kripke. La sémantique des mondes possibles fait directement référence à la logique modale de Kripke qui ne cherche pas à trouver un critère de définition de la fiction mais plutôt à déterminer le positionnement aléthique d'un énoncé : entre nécessaire, possible (contingent) et impossible. Ce cadre de réflexion logique offre la possibilité de considérer un énoncé vrai à partir d'un monde qui appartient à un ensemble fini de mondes. Cet ensemble est déterminé par une relation d'accessibilité grâce à laquelle un monde a est en relation avec un certain nombre de mondes possibles. Une proposition est nécessairement vraie dans ce monde a si elle est vraie dans tous les mondes possibles accessibles à partir de a , possiblement vraie si elle n'est vraie que dans certains de ces mondes et impossible, ou nécessairement fausse, si elle n'est vraie dans aucun.

Si une définition sémantique de la fiction est adoptée, il devient essentiel d'établir des critères pour évaluer la véracité d'un énoncé et ainsi déterminer sa fictionnalité. La logique de Kripke peut fournir la base d'un tel jugement. Pour cette raison, le premier chapitre cherche principalement à délimiter le monde fictionnel de *Stargate*, puis à identifier un ensemble pertinent de mondes possibles qui lui sont accessibles, afin de permettre un jugement sur la véridicité des propositions à son endroit. L'adoption du modèle de Kripke entraîne toutefois des complications, abordées dans le deuxième chapitre : le jugement modal d'un énoncé à propos d'un personnage nécessite l'identification de ce personnage dans tous les mondes possibles qu'il habite. Qu'arrive-t-il s'il n'a pas le même nom ou s'il est interprété par un acteur différent ? Pire : comment savoir si ce personnage existe ou a déjà existé dans un monde où il n'est jamais représenté ? Malgré la formation d'un ensemble stable, plusieurs propositions à propos d'objets (*de re*) peuvent donc échapper à un jugement de vérité. De plus, les univers parallèles actualisent des états de choses différents de celui du monde central. Le troisième chapitre se penche sur l'influence qu'exercent ces univers parallèles sur la solidité de la notion de vérité fictionnelle. Le dernier chapitre cherche à remplacer le critère de vérité par celui de cohérence pour ainsi prendre en compte les mondes possibles accessibles au monde central de *Stargate* comme autant de versions justes qui le décrivent.

Ce mémoire adhère à l'idée de Kendall Walton dans *Mimesis as Make-Believe* selon laquelle le syntagme « vérité fictionnelle » désigne ce qui est le cas dans l'univers de fiction et non pas ce que la fiction peut apprendre de vrai au spectateur sur le monde réel qu'il habite; tout en sachant que la problématique de la détermination de « ce qui est le cas dans l'univers de fiction » traverse tout le mémoire. Autre note méthodologique : les dialogues cités des épisodes sont issus de *transcripts* (réécriture de l'épisode après sa diffusion) mis à disposition sur internet. Leur exactitude est vérifiée par l'écoute de l'épisode retranscrit et par comparaison avec d'autres *transcripts* du même épisode. Les indications scéniques ont été retirées puisqu'elles varient énormément d'un *transcript* à l'autre, sauf lorsqu'elles sont essentielles à la compréhension du dialogue.

CHAPITRE I

MONDES POSSIBLES ET VÉRITÉ FICTIONNELLE

Yes, there it is, a dusty gray-pillar rearing on the horizon: the Dark Tower, the place where all the Beams, all lines of force, converge. In its spiraling windows he sees fitful electric blue fire and hears the cries of all those pent within; he senses both the strenght of the place and the wrongness of it; he can feel how it is spooling error across everything, softening the divisions between worlds, how its potential for mischief is growing stronger even as disease weakens its truth and coherence, like a body afflicted with cancer; this jutting arm of dark gray stone is the world's great mystery and last awful riddle.

Stephen King, *Wizard and Glass*

1.1 De la théorie indexicale de l'actualité⁴ au recentrement fictionnel

Pour Marie-Laure Ryan, la consultation d'une œuvre de fiction demande un recentrement grâce auquel un monde possible prend la place du monde actuel comme cadre de référence. Ce recentrement est essentiel pour comprendre adéquatement une fiction puisque celle-ci cherche à représenter un monde possible plutôt que le monde réel :

But even though fiction represents a foreign world, it represents this world as if it were actual, using in language the indicative rather than the conditional mode. By taking the appearance of factuality, it asks its users to transport themselves in imagination into this

⁴ Le mot « actualité » revet, dans ce mémoire, un sens semblable au mot anglais « *actuality* », plus proche donc d'« effectivité » ou d'« existence » que de « contemporanéité ». L'actualité doit pourtant être distinguée de la réalité : le monde actuel n'est qu'un des nombreux mondes réels qui existent selon la théorie de David Lewis.

foreign world. I call this act of transporting oneself fictional recentering. (Ryan, 2011, p. 6)

Dans *Possible Worlds, Artificial Intelligence and Narrative Theory*, Ryan appuie le recentrement fictionnel sur la théorie du philosophe David Lewis. Connue sous le nom de réalisme modal, la théorie de Lewis postule l'existence d'une multitude de mondes possibles. La controverse qu'elle soulève provient du fait qu'elle accorde le statut d'existence à chacun de ces mondes. Pour Lewis, la dominante souvent accordée au monde réel, sur la base de la perception de sa réalité matérielle, est aussi valide pour les autres mondes : les habitants de ces mondes possibles en perçoivent tout autant la réalité immédiate. Cette théorie s'éloigne de modèles philosophiques plus conventionnels pour lesquels les mondes possibles constituent des états de choses complets et logiques mais dont il serait impossible de faire l'expérience effective puisqu'ils demeurent subordonnés au monde à partir duquel ils sont pensés. En raison de l'innombrable quantité de mondes actuels qu'il suppose, le réalisme modal est souvent discrédité comme contre-intuitif. C'est ce qu'avance Robert M. Adams, dans *Theories of Actuality*, pour qui l'actualité ne peut être qu'absolue et non pas relative comme le prétend Lewis. Un des arguments qu'il avance est le fait que l'actualité absolue est beaucoup plus près de la façon générale de comprendre et de percevoir la réalité. Lewis renverse l'argument :

[Adams] says that a simple-property theory of absolute actuality can account for the certainty of our knowledge of our own actuality by maintaining that we are as immediately acquainted with our own absolute actuality as we are with our thoughts, feelings, and sensations. But I reply that if Adams and I and all the other actual people really have this immediate acquaintance with absolute actuality, wouldn't my elder sister have had it too, if only I'd had an elder sister? So there she is, unactualised, off in some other world getting fooled by the very same evidence that is supposed to be giving me my knowledge. (Lewis, 1986, p. 94)

Pour le réalisme modal, la certitude de la primauté ontologique d'un monde sur ses versions possibles ne concerne que ses habitants. L'expérience intuitive d'une réalité absolue s'avère trompeuse puisqu'elle est identique à celle que peut avoir une contrepartie dans un monde différent. L'actualité serait donc déictique (*indexical*), embrayée sur le monde à partir duquel elle est proclamée :

I suggest that 'actual' and its cognates should be analyzed as indexical terms: terms whose reference varies, depending on relevant features of the context of utterance. The relevant feature of context, for the term 'actual', is the world at which a given utterance occurs. According to the indexical analysis I propose, 'actual' (in its primary sense)

refers at any world w to the world w. 'Actual' is analogous to 'present', an indexical term whose reference varies depending on a different feature of context: 'present' refers at any time t to the time t. 'Actual' is analogous also to 'here', 'I', 'you', and 'aforementioned' - indexical terms depending for their reference respectively on the place, the speaker, the intended audience, the speaker's acts of pointing, and the foregoing discourse. (Lewis, 1986, p. 184-185)

Lewis postule donc une infinité de mondes possibles situés au même niveau ontologique que le monde réel. Sous le regard littéraire, cette théorie ne rend pas simplement compte de la croyance d'actualité qu'ont les personnages en leur propre monde; elle trouve aussi une application dans le recentrement qui définit la fiction pour Ryan.

La fiction permet de faire l'expérience de la relativité de l'actualité lorsque le spectateur considère que le monde fictionnel puisse être le monde actuel des personnages. Dans l'article « De l'usage des mondes possibles en théorie de la fiction » paru dans l'édition de la revue *Klēsis* consacrée à David Lewis, Nancy Murzilli affirme que Marie-Laure Ryan

partage avec Lewis sa théorie indexicale de l'actualité et l'idée que seule une actualisation du possible dans des mondes possibles permet de faire l'expérience des possibles présentés dans la fiction. La notion de monde possible lui permet de faire reposer la règle du jeu de faire semblant sur ce qu'elle nomme un geste de « recentrement » par lequel le lecteur ou le spectateur se transporte dans le monde fictionnel et s'imagine appartenir à ce monde. Ce recentrement présente une mise en pratique de la théorie indexicale de l'actualité dans la mesure où il transfère la référence du terme « actuel » vers le monde fictionnel (Ryan, 2010, p.58) La notion de faire semblant lui permet ainsi de tirer parti de la théorie indexicale de l'actualité sans pour autant adopter de le réalisme modal extrême de Lewis. (Murzilli, 2012, p. 339)

Non seulement le spectateur adopte-t-il la perspective des personnages lorsqu'il postule une actualité au monde fictionnel, mais il s'imagine lui-même considérer ce monde en tant que monde actuel. Kendall Walton soutient la même chose : « *all imagining involves a kind of self-imagining (imagining de se), of which imagining from the inside is the most common variety.* » (Walton, 1990, p. 29) Or, si « le monde actuel » veut dire quelque chose comme « le monde où je me trouve », cette théorie philosophique est inapplicable en fiction puisque le spectateur ne se relocalise pas véritablement dans le monde qu'il expérimente. L'identification du monde actuel d'une fiction peut donc parfois poser problème, même lorsque compris comme « le monde que les personnages habitent ».

Dans l'épisode *The Changeling*, un personnage nommé Teal'c devient une victime de l'influence du monde qui l'entoure dans sa reconnaissance de l'actualité. Il fait l'expérience de

deux mondes : dans le premier (M¹), qui apparaît habituel pour le spectateur, il est un extraterrestre faisant partie de l'équipe d'exploration SG-1; dans le second (M²), il est un être humain qui exerce la profession de pompier. Teal'c est incapable de déterminer avec certitude quel monde est réel puisque chacun est rêvé à partir de l'autre :

[Daniel] – *When you're there, this is the dream, and when you're here, that's the dream?*

[Teal'c] – *They're both so real, I...*

Dans une autre scène, il renchérit :

[Teal'c] – *They say this is the dream. And when I'm there, I believe it. When I'm there, it makes sense that this can't be real. When I'm here...*

Évidemment, le spectateur n'accorde aucune actualité au second monde et a de bonnes raisons de croire que Teal'c découvrira éventuellement sa facticité pour rejoindre le premier monde.

Toutefois, les choses se déroulent autrement :

[Daniel] – *So you're trying to figure out which of the two lives you seem to be leading is the real one so that you can stay there or here or wherever it is you're supposed to be once and for all. But maybe the answer to that question is something you haven't even considered. Maybe neither one is real.*

[Teal'c] – *What?*

[Daniel] – *Think about it. If you can't distinguish between them, if the one seems equally as real as the other, maybe you don't belong in either one.*

Alors que le spectateur croyait avoir un avantage cognitif sur Teal'c par sa capacité à identifier le monde actuel de la fiction, il est plongé dans le même doute ontologique par ces répliques de Daniel. La facticité du second monde est facilement identifiable. Il contredit, par exemple, la représentation habituelle du personnage de Teal'c : le comédien lui donne une désinvolture étrange, son niveau langagier ne correspond pas à sa formalité habituelle et un symbole distinctif des Jaffas – sorte d'emblème tatoué sur leur front – n'est pas reconduit⁵. Or, le premier monde respecte tous ces traits; qu'est-ce qui justifie son identification en tant que monde possible non actuel ?

⁵ Ces indices témoignent d'ailleurs du recentrement fictionnel puisqu'ils ne peuvent apparaître étranges que d'un point de vue recentré sur le monde actuel de la fiction : à partir du monde réel, ils sont tous beaucoup plus normaux qu'un extraterrestre sévère et littéral portant un serpent en or sur le front.

1.1.1 Complétude et incomplétude des mondes fictionnels

Ryan reprend la formule de Kripke pour définir la structure modale d'un univers de fiction (elle nomme l'ensemble des mondes accessibles le « système de réalité » d'une fiction) : « *a world is possible in a system of reality if it is accessible from the world at the center of the system* » (Ryan, 1991, p. 31). Le monde au centre d'un système de réalité est le monde actuel autour duquel gravitent ses mondes possibles (simulés, rêvés, fictionnels, désirés, *etc.*). Le monde auquel une fiction fait référence devient le nouveau monde actuel d'un système de réalité, bien qu'il soit construit de la même manière que n'importe quel monde possible :

we reconstrue the central world of a textual universe in the same way we reconstrue the alternate possible worlds of nonfactual statements: as conforming as far as possible to our representation of AW [Actual World : le monde réel]. We will project upon these worlds everything we know about reality, and we will make only the adjustments dictated by the text. (Ryan, 1991, p. 51)

Ryan nomme cette projection le « départ minimal ». Il a été dit en introduction que cette notion est un argument en faveur de la complétude du monde fictionnel. Quelle est la différence entre leur complétude ou incomplétude ?

Un monde possible est souvent décrit comme un état de choses complet : il est non contradictoire et décidable. Par exemple :

[Teal'c] – *Hell, I'm not even supposed to dream in the other one [M¹].*

[Daniel] – *Because you're Jaffa?*

[Teal'c] – *Don't ask me.*

Une scène au début de l'épisode *The Changeling* a rappelé au spectateur que les Jaffas ne peuvent pas rêver car ils ne dorment pas comme le font les humains. La non-contradiction du monde possible demande que, pour toute proposition p (par exemple : « Les Jaffas ne rêvent pas »), le spectateur retrouve soit p , soit $\text{non-}p$ (en respect du principe du tiers exclu) et jamais p et $\text{non-}p$. Or, le premier monde présente la proposition « Les Jaffas ne peuvent pas rêver » mais aussi « Teal'c a rêvé qu'il était un pompier » et, par inférence puisque Teal'c est un Jaffa, « Les Jaffas peuvent rêver ». Sur la base de cette contradiction, M^1 ne peut correspondre au monde possible actuel de la fiction.

Au-delà de cette contradiction évidente, la problématique qui occupe principalement les littéraires en théorie des mondes possibles est celle de la décidabilité de certaines propositions qui font référence à des objets situés en dehors des vérités fictionnelles présentées explicitement par l'œuvre. Le médium télévisuel semble particulièrement apte à soutenir la

thèse de la complétude du monde fictionnel puisque l'arrière-plan est souvent rempli de détails que l'économie d'un texte ne permettrait pas. Toutefois, la fiction télévisuelle ne montre pas plus qu'un roman ce qui se trouve au-delà de ses limites : « La fiction, pour sa part, paraît bien bornée par le texte qui la met en place. Dès qu'on quitte la zone de ce qui est stipulé par le texte, on s'aperçoit que les éléments fictifs (personnages, lieux, circonstances, *etc.*) s'entourent d'un nuage de propriétés rigoureusement indécidables. » (Saint-Gelais, 2011, p. 50) Si un monde fictionnel s'avère incomplet, même son actualité déictique n'en fait pas, à proprement parler, un monde possible. En effet, Richard Saint-Gelais ajoute :

Cette indétermination complique sérieusement la tâche de ceux qui tentent de rendre compte de la fiction à partir de la notion de monde possible. Un monde possible est en effet un *état de choses maximal* : toute proposition formulable à propos de ce monde doit être soit vraie, soit fausse, mais non les deux [...]; on ne peut donc y adjoindre une nouvelle proposition sans contredire l'une de celles qui décrivent déjà ce monde possible. (Saint-Gelais, 2011, p. 51)

L'indécidabilité de plusieurs propositions qui concernent un univers de fiction sert de preuve en faveur de son incomplétude. Par exemple, la vérité de la proposition « Jack O'Neill a déjà joué au basket-ball » est indécidable parce que la série ne présente jamais, directement ou inférentiellement, ni cette proposition ni son contraire. Il est possible de rajouter cette proposition à l'état de choses du monde de *Stargate* sans contredire aucune autre proposition qui y figurait déjà; conséquemment, il ne s'agit pas d'un monde possible puisqu'il ne constitue pas un état de choses complet et maximal. Lubomír Doležel argumente qu'un monde fictionnel est incomplet pour des raisons ontologiques : en tant que monde subordonné, il est dépendant de son support sémiotique et doit en respecter les limites : « tous les mondes narratifs sont organisés en domaines déterminés et indéterminés. [...] Il faut souligner avec insistance que la séparation en domaines déterminés et indéterminés est imposée sur la structure du monde fictionnel qui est, par nécessité, incomplet. » (Doležel, 1985, p. 17-21)

Au contraire, d'autres théoriciens n'y voient pas la preuve d'une incomplétude de la fiction. Marie-Laure Ryan se base sur le caractère déictique de l'actualité pour distinguer deux points de vue sur le monde fictionnel :

From the point of view of the 'actual actual world' the worlds of fiction are discourse-created non-actual possible worlds, populated by incompletely specified individuals; but to the reader immersed in the text the TAW [Textual Actual World : le monde actuel

d'une fiction] *is imaginatively real, and the characters are ontologically complete human beings*⁶.

Le point de vue recentré, conjugué aux inférences autorisées par l'écart minimal, permet de combler les espaces laissés vides par la fiction. En ce sens, Saint-Gelais rapporte les propos tenus par James Woods : « Woods [...] considère la thèse de l'incomplétude comme le résultat d'une confusion entre l'ontologique et l'épistémique : ce serait notre *connaissance* de Holmes (ou de tout autre objet fictif) qui serait incomplète. » (Saint-Gelais, 2000) Par exemple, la proposition « Jack O'Neill a déjà joué au ping-pong », elle, est vraie dans le monde de *Stargate*⁷. Rien ne sépare ontologiquement le basket-ball du ping-pong : si l'une des propositions est décidable, l'autre semble devoir l'être également.

Évidemment, il est impossible d'acquérir de nouvelles connaissances sur un objet fictionnel en-dehors de la consultation du corpus où il évolue. Par contre, le lecteur semble en mesure d'inférer un ensemble de propositions plausibles à propos du monde qu'il consulte. Cette compétence lui permet d'

ajouter aux propositions narratives du texte [...] des propositions apocryphes mais aussitôt réinjectées dans la diégèse – de sorte que le lecteur n'attribue pas la complétude [...] à ses propres soins mais bien à une entité fictive qui existerait indépendamment du travail de la lecture. (Saint-Gelais, 2011, p. 53)

Le lecteur assure la complétude du monde fictionnel (sans se rendre compte de son intervention dans l'ajout des propositions nécessaires à la formation d'un état de choses complet), même si, d'un point de vue non recentré, il lui est facile de constater que ce monde n'existe que parce qu'il a été créé à partir du monde réel. Saint-Gelais place cette ambivalence au cœur de sa réflexion sans chercher à la dénouer : l'expérience fictionnelle d'un spectateur est marquée par ce ballonnement entre deux perspectives, interne et externe, et leur conjugaison dans une seule théorie apparaît le moyen le plus efficace pour se rapprocher d'une phénoménologie de la réception fictionnelle. Si Thomas Pavel notait déjà la dualité des points de vue, l'originalité de Saint-Gelais est de les réunir pour en faire un propre de la fiction : « le phénomène de la fiction tient justement à cet écartèlement entre deux positions incompatibles et pourtant constamment combinées dans la pratique concrète de la lecture. » (Saint-Gelais, 2011, p. 53) La relation

⁶ Ryan, M.-L. 2005. « Possible-worlds Theory ». In *Routledge Encyclopedia of Narrative*. 1^{ère} éd.

⁷ Voir les épisodes *Sacrifices* et *Citizen Joe*.

d'accessibilité peut elle aussi donner lieu à des inférences justes qui servent à combler les espaces non-dits d'un monde fictionnel.

1.1.2 La relation d'accessibilité de *Stargate*

La relation d'accessibilité lie le monde possible au monde réel. Ce qui est compossible à l'intérieur du monde est établi par cette relation d'accessibilité avec le monde réel. Marie-Laure Ryan propose une typologie des genres fictionnels à partir du type de relation d'accessibilité qu'ils instancient : les conventions à respecter ne sont pas les mêmes entre un conte de fées et un roman d'espionnage. La théoricienne dresse une liste de neuf critères qui permettent de juger de l'étendue du recentrement fictionnel demandé par une œuvre :

- a) Homogénéité des propriétés: TAW est accessible à partir d'AW si les objets communs aux deux mondes possèdent les mêmes propriétés.
- b) Homogénéité des inventaires : TAW est accessible à partir d'AW si les deux mondes hébergent les mêmes objets.
- c) Compatibilité des inventaires : TAW est accessible à partir d'AW si l'inventaire de TAW contient tous les objets présents dans l'AW en plus de certains objets autochtones.
- d) Compatibilité chronologique : TAW est accessible à partir d'AW si un habitant d'AW n'a pas à se relocaliser temporellement pour pouvoir assister à tous les événements qui se déroulent dans TAW.
- e) Compatibilité physique : TAW est accessible à partir d'AW si les deux mondes partagent les mêmes lois naturelles.
- f) Compatibilité taxinomique : TAW est accessible à partir d'AW si les deux mondes partagent les mêmes espèces ayant les mêmes propriétés.
- g) Compatibilité logique : TAW est accessible à partir d'AW si les deux mondes respectent les principes de non-contradiction et de tiers exclu.
- h) Compatibilité analytique : TAW est accessible à partir d'AW si les deux mondes partagent les mêmes vérités analytiques, si un même terme possède la même signification dans les deux mondes.
- i) Compatibilité linguistique : TAW est accessible à partir d'AW si la langue utilisée pour décrire TAW est compréhensible d'AW. (Ryan, 1991, p. 32-34, ma traduction)

Ryan ajoute que ces relations sont énumérées en ordre croissant de restriction : le respect des trois premières indique un monde central qui ressemble fortement au monde réel. Au contraire, plus la relation d'accessibilité d'un TAW déroge à des propriétés, plus ce monde sera éloigné, différent, de l'AW. Par exemple, dans *The Changeling*, lorsque Teal'c se situe dans M², régi par des règles différentes de celles du TAW de *Stargate*, les éléments proprement science-fictionnels comme les extraterrestres, la porte des étoiles ou un centre de commande pour

explorer la galaxie lui apparaissent comme un délire puisque leur existence est incompatible avec les lois qui régissent ce monde (incompatibilité des inventaires et hétérogénéité des propriétés pour les objets présents dans les deux mondes). Au contraire, M¹ respecte les mêmes règles de compossibilité que le monde central de *Stargate*. Pour cette raison, le spectateur ne ressent pas l'impression d'étrangeté causée par une relation d'accessibilité différente lorsqu'il l'expérimente, même s'il n'est pas actuel.

Toutefois, le monde du rêve reprend plusieurs autres objets existant dans le monde science-fictionnel. Pour Lubomír Doležel, dans *Heterocosmica: Fiction and Possible Worlds*, ces objets doivent subir une transformation :

Possible-worlds semantics makes us aware that the material coming from the actual world has to undergo a substantial transformation at the world boundary. Because of the ontological sovereignty of fictional worlds, actual-world entities have to be converted into nonactual possibles, with all the ontological, logical, and semantical consequences that this transformation entails. [...] Actual-world (historical) individuals are able to enter a fictional world only if they become possible counterparts, shaped in any way the fiction maker chooses. (Doležel, 1998, p. 21)

Cette transformation est aussi appliquée à l'intérieur d'une œuvre qui présente des mondes possibles non actuels. À partir de M², Teal'c tente d'expliquer sa double vie à Daniel :

[Teal'c] – *I'm part of something, a team.*
 [Daniel] – *Who's on this team?*
 [Teal'c] – *Same as the fire hall. Chief O'Neill, Captain Carter, hell even Probie's there.*
 [...]
 [Daniel] – *And what does this team do? The one in your dream?*
 [Teal'c] – *Go places, you know, try to make a difference. Help people.*
 [Daniel] – *You're a fireman.*
 [Teal'c] – *No, we um ...*
 [Daniel] – *You're just going to have to trust me.*
 [Teal'c] – *All right. We go to other planets through a big ring of shimmering blue water. I'm not even human.*
 [Daniel] – *So you're a ...*
 [Teal'c] – *A Jaffa. I carry this thing around in my gut, that's ah, it's called a symbiote. Helps keep me alive.*
 [Daniel] – *Something like a kidney, something you might be hesitant to give up?*

Dans M², Teal'c se porte volontaire pour donner un rein à l'homme qu'il considère comme son père, Bra'tac. Le symbiote, que Teal'c donne à son maître Bra'tac pour lui sauver la vie dans le monde actuel, devient un rein dans ce monde; les deux objets peuvent être mis en relation

puisqu'ils possèdent la même fonction dans le récit. Le symbiote est un rein qui a subi une transformation ontologique pour devenir compossible avec l'état d'un monde qui respecte la loi de la compatibilité taxinomique. Les membres de SG-1 subissent le même processus en passant d'explorateurs galactiques à pompiers, à l'exception de Daniel Jackson, seul membre non militaire de SG-1, qui devient un psychologue. La réponse de Teal'c à la question de Daniel (« *Go places, you know, try to make a difference. Help people.* ») peut s'appliquer aux deux domaines ontologiques puisqu'elle demeure assez vague pour ne nommer aucun objet qui ne cadre pas dans un des deux régimes. Daniel déduit alors, par écart minimal à partir de M² : « *You're a fireman.* » Cette réplique de Teal'c souligne qu'ils exercent somme toute les mêmes fonctions dans une ontologie différente : que Jack O'Neill soit chef de caserne ou commandant de SG-1, que Daniel soit docteur en archéologie ou en psychologie, leur rôle dans le récit est respecté.

Ryan indique quel type de relation est habituellement entretenu par un monde science-fictionnel :

In science-fiction proper, the focus is on the changes brought about by technological advances. Since technology must respect mathematical and natural laws, relations E/natural laws, F/taxonomic, G/logical, H/analytical, and I/linguistic will be maintained, but all others may be severed. (Ryan, 1991, p. 36)

L'univers de *Stargate* respecte le modèle standard de la science-fiction, la propriété D/chronologique mise à part (Ryan souligne qu'il n'est pas rare que la découverte d'espèces extraterrestres mène à la levée de F/taxinomique) :

Relation d'accessibilité de l'univers fictionnel de *Stargate*

A	B	C	D	E	F	G	H	I
-	-	-	+	+	-	+	+	+

La plupart des univers de science-fiction présentent une incompatibilité chronologique en montrant des événements situés dans le futur par rapport au monde réel. De cette façon, ils arrivent à expliquer les objets science-fictionnels les plus incroyables. De par la compatibilité chronologique du monde de *Stargate*, les avancées technologiques ne peuvent pas être le produit d'un futur éloigné. Ils sont dus aux efforts d'exploration de nouvelles planètes de SG-1. Les objets science-fictionnels se trouvent dans les recoins inexplorés du monde central. Un habitant normal de la terre dans ce monde, qui n'a pas été mis au courant de l'existence de la

porte des étoiles et de tout ce qui en découle, possède un portrait de son monde et des lois qui le régissent très différent d'un membre du SGC ou d'un extraterrestre. Du point de vue de cet habitant ordinaire, le monde de *Stargate* respecte les propriétés A, B et C; bien que C/compatibilité des inventaires soit problématique.

En effet, l'univers de *Stargate* établit des références à des objets existant dans l'inventaire du monde réel comme les séries télévisées *The Simpsons* et *Star Trek* et les anciens présidents américains George Washington et Richard Nixon. Toutefois, le président des États-Unis à partir de 2004 est le personnage Henry Hayes. À lui seul, l'ajout d'un personnage ne rompt pas la compatibilité des inventaires; seulement la présence d'Henry Hayes semble exclure celle d'un existant dans l'inventaire de l'AW. Dans le monde de *Stargate*, les États-Unis tiennent une élection en 2004 (comme dans le monde réel) à l'issue de laquelle Henry Hayes obtient son premier mandat. La conjonction des compatibilités inventorielle et chronologique permettrait d'attendre Georges W. Bush comme président fictionnel des États-Unis⁸. Or, c'est ce Henry Hayes qui occupe le poste. Ryan envisage un cas similaire :

One could think of an inverse relation of compatibility, by which TAW's inventory would be a subset of AW's inventory, or intersect with it, but this relation is not productive in the semantics of fiction because it contradicts the principle of minimal departure. [...] Assuming the exclusion of any given real-world entity from TAW without specific textual directives would amount to postulating a gratuitous – and therefore less than minimal – departure from AW. For the departure to be nongratuitous, the exclusion would have to be made explicit by the text. How can this be done? (Ryan, 1991, p. 269)

Ryan donne l'exemple d'un personnage qui est en France, qui va exactement où Paris se trouve et ne voit que des arbres. Si nommer la France sous-entend que Paris existe, la ville de Paris se trouve exclue du monde fictionnel de manière non gratuite par la description de la forêt. Ryan ajoute ensuite : « *I cannot think of an analogous device to exclude real-world individuals.* » (Ryan, 1991, p. 270) Est-il contraire au départ minimal de supposer que George W. Bush n'existe pas dans l'univers de *Stargate* ou qu'il occupe une autre fonction que celle de président des États-Unis, ou encore qu'il a été battu par Henry Hayes lors de la course aux élections de 2004 ? Il est possible que *Stargate* présente à ce moment une uchronie : que serait-il arrivé si

⁸ L'identité du président entre 2001 et 2004 n'est pas spécifiée. Le dernier président connu est Bill Clinton. Voir : « William Jefferson Clinton », *Stargate Wiki*, en ligne, <http://stargate.wikia.com/wiki/William_Jefferson_Clinton>, consulté le 10 mai 2015.

les démocrates avaient gagnés les élections de 2004 ? Mais le problème demeure puisqu'Henry Hayes prendrait alors la place de John Kerry.

Le cas présente une autre difficulté : l'affiliation politique de Hayes n'est jamais confirmée et, malgré son poste important, il n'apparaît que dans peu d'épisodes. Par contre, son vice-président, l'ex-sénateur Robert Kinsey est un antagoniste récurrent de SG-1 et du général Hammond. Kinsey apparaît dès la première saison et bien que son allégeance politique ne soit jamais confirmée, il est souvent considéré comme un républicain. Or, Hayes semble plutôt démocrate : « *Most people seemed to think Hayes was a Democrat, because he put a civilian in charge of a military base such as the SGC*⁹. » Les fans cherchent alors à résoudre l'incohérence entre les affiliations politiques du président et du vice-président. Les réponses se divisent entre deux approches. D'abord par compatibilité chronologique :

*I'm not sure if they intend Hayes to be Republican or Democrat. I just assumed it was the show's attempt to keep up with our own RL [Real Life] change in administration, all be it a little late, so I figured he was supposed to be Republican as the previous one was supposed to be a reflection of the 8 years of Clinton assuming Stargate is set in the present time*¹⁰.

La seconde consiste à inférer une vérité fictionnelle à partir d'une autre, préétablie. Kinsey a la préséance d'après le visionnage : la plupart des fans se basent alors sur son allégeance probable (républicaine) pour déduire celle de Hayes : « *I would think that he [Hayes] is republican, I get my answer from the fact that Kinsey just seems republican to me so since Kinsey was Hayes running mate that would make him republican as well*¹¹. »

Des contradictions comme celle-ci semblent remettre en cause la complétude du monde fictionnel en soulignant ses contradictions. L'incohérence d'un Jaffa qui rêve a été interprétée

⁹ Beatrice Otter. 2005. « To what political party does 'The President' belongs in Stargate SG-1? ». *GateWorld Forum*, en ligne, <<http://forum.gateworld.net/threads/10696-To-what-political-party-does-The-President-belongs-in-Stargate-SG-1>>, consulté le 10 mai 2015.

¹⁰ LoneStar1836. 2004. « What party is the current Administration in SG1? ». *GateWorld Forum*, en ligne, <<http://forum.gateworld.net/threads/4003-What-party-is-the-current-Administration-in-SG1>>, consulté le 10 mai 2015.

¹¹ Par le même processus, certains fans arrivent à la conclusion inverse : « *Hayes, I think that is the new presidents name seems to be a democrat, which would make Kinsey a democrat... which does not fit. I originally thought that Kinsey was made to be the evil republican, he seemed to have money, and lots of it. But it seems as if the current president is a democrat so the only answer could be that Kinsey is also one.* » Red_Rabbit. 2004. « What party is the current Administration in SG1? ». *GateWorld Forum*, en ligne, <<http://forum.gateworld.net/threads/4003-What-party-is-the-current-Administration-in-SG1>>, consulté le 10 mai 2015.

comme un indice envoyé au spectateur pour se distancier des faits qu'il a sous les yeux : ils ont de bonnes chances d'être dépourvus d'actualité. Pourquoi l'irréconciliabilité des allégeances politiques du président et du vice-président des États-Unis n'entraîne-t-elle pas une même distanciation du spectateur face aux faits du monde central, actuel, de la fiction ?

1.2 Trois points de vue sur la vérité fictionnelle

Un des représentants cardinaux de la réflexion sur la vérité fictionnelle est le théoricien Kendall Walton, particulièrement dans *Mimesis as Make-Believe : On the Foundations of the Representational Arts*. La fiction y est vue comme un jeu de faire-semblant (*game of make-believe*) qui se fonde sur un objet représentationnel qu'il nomme le « *prop* ». Cet accessoire sémiotique a pour but de diriger l'imagination du spectateur vers certaines vérités fictionnelles qu'il représente directement. L'ensemble des propositions que le spectateur doit directement imaginer et celles qu'il peut légitimement inférer à partir de celles-ci constitue le jeu de faire-semblant autorisé par l'accessoire. Si le jeu de faire-semblant obéit à des contraintes pragmatiques, Walton place la sémantique au cœur de sa distinction entre fiction et non-fiction puisque sa définition se base sur une différenciation entre vérité et fausseté au sein du monde fictionnel. Une phrase est fictionnelle si elle peut être considérée comme vraie dans le monde autorisé par l'objet représentationnel. Imaginant une situation où un enfant nommé Jules joue à la chasse aux buffles, Walton commente : « *When it is "true in a game of make-believe," as we say, that Jules goes on a buffalo hunt, the proposition that he goes on a buffalo hunt is fictional, and the fact that it is fictional is a fictional truth. In general, whatever is the case "in a fictional world" [...] is fictional.* » (Walton, 1990, p. 35)

De plus, toute proposition abusive ou illégitimement inférée – ce que Ryan nomme un départ moins que minimal – relève du jeu sur le jeu et ne doit pas être comprise comme fictionnelle en accord avec ce monde. Pourtant, les vérités fictionnelles selon lesquelles Kinsey est républicain, Hayes démocrate et qu'ils appartiennent au même parti semblent être inférées à partir de faits directement représentés par *Stargate SG-1*. Plusieurs contradictions apparaissent à la suite des demandes imaginatives de plus en plus nombreuses que la série télévisée impose au spectateur; les incohérences résultant de la prétention même du monde fictionnel à la complétude et illustrant, au fond, son incomplétude. Walton écrit à ce propos dans le chapitre *The Mechanics of Generation* :

The anomalies consist in dissonances among fictional truths each of which, considered separately, appears to be generated in a normal and ordinary manner, by virtue of principles that are in other contexts unobjectionable. Individually innocent fictional truths are uncomfortably paradoxical in combination. (Walton, 1990, p. 179)

Il explique la majorité de ces paradoxes par les contraintes que le support impose au monde fictionnel. Par exemple, dans *Stargate* comme dans de nombreux autres mondes science-fictionnels, tous les peuples de la galaxie (voire des galaxies) parlent la même langue (l'anglais moderne en version originale). Les créateurs auraient probablement préféré que leurs spectateurs imaginent des langues différentes, ou au moins des états de la langue différents, suivant les races et les peuples rencontrés. Il s'agit toutefois d'une contrainte du support essentielle à l'accessibilité du monde fictionnel; elle est pardonnable à cet égard. Le paradoxe Kinsey-Hayes est d'un autre ordre : il se situe d'un point de vue logique dans la cohérence interne du monde fictionnel. Pour le résoudre, il faut d'abord se pencher sur la possibilité même d'évaluer la vérité d'un énoncé fictionnel.

Le débat sur les vérités fictionnelles oppose les points de vue selon lesquels (1) il est possible de statuer sur la vérité d'un énoncé fictionnel, (2) tout énoncé fictionnel est obligatoirement faux et (3) les énoncés fictionnels échappent à tout jugement sur leur véracité. L'opposition entre les perspectives (1) et (2) débute historiquement par le dialogue entre Alexius Meinong et Bertrand Russell. Le débat se joue principalement sur la possibilité de faire référence à un objet de fiction.

La principale objection à la position (1) peut être énoncée de cette façon : l'objet fictionnel est une sous-catégorie de la classe des objets non existants; si un objet, compris au sens large, n'existe pas, comment est-il possible d'y faire référence, pour ensuite dire quoique ce soit d'objectivement vrai sur celui-ci ? Le jugement de vérité, avant même de pouvoir questionner le prédicat, est invalidé par la non-référence du sujet. Alexius Meinong considère toutefois qu'il est possible de faire référence à des objets non existants. Dans sa *Théorie de l'objet*, Meinong développe l'idée qu'un objet peut posséder des propriétés sans pour autant posséder celle d'exister réellement : « Il y a des objets dont il est vrai de dire qu'il n'y a pas de tels objets. » (Meinong, 1999 [1904], p. 33) Pour ses entités non actuelles, Meinong développe l'idée de « l'être-tel » (*sosein*) qui peut exister indépendamment de « l'être » (*sein*). Pour accompagner cette distinction, Meinong établit le principe d'indépendance entre l'être et l'être-tel; c'est-à-dire que son non-être n'a pas d'influence sur l'être-tel d'un objet. Par son être-tel,

il est possible de déterminer qu'un objet non existant possède néanmoins telle ou telle propriété et qu'il possède donc une certaine forme d'être qui permet de lui associer des prédicats :

Si je dis que "le bleu n'existe pas", je ne pense qu'au bleu et non pas à un exemplaire de bleu ou aux qualités et possibilités qu'il pourrait présenter. C'est comme si le bleu devait avoir l'être *en premier lieu*, avant que l'on puisse soulever la question de son être ou de son non-être. [...] Le bleu ou n'importe quel autre objet est en quelque sorte donné *préalablement* à notre décision sur son être et il est donné d'une façon qui ne préjuge pas à son non-être. [...] Pour être en mesure d'affirmer qu'un certain objet donné n'est pas, il semble qu'il faille comprendre l'objet, en quelque sorte *préalablement*, pour parler de son non-être, ou plus précisément, pour soutenir ou nier l'attribution du non-être à cet objet. (Meinong, 1999 [1904], p. 32)

Meinong fait du statut d'être ou de non-être une propriété attribuable qui est déjà située dans la connaissance d'un objet : « L'être n'est justement pas la seule condition qui permettrait au processus de connaissance de trouver en quelque sorte un premier angle d'attaque, il est au contraire lui-même un tel angle d'attaque. Mais le non-être en est, lui aussi, un tout aussi bon. » (Meinong, 1999 [1904], p. 77) Il avance un nouveau type d'existence de l'objet comme « quasi-être » qui est en fait créé par la représentation de l'objet non existant. Un certain objet est toujours représenté plus ou moins de la même façon, montré en possession de propriétés qui ne changent pas ou peu, et qui forment une sorte de constance d'existence de cet objet. Cette constance permet d'affirmer qu'il « est-tel » et en fait un objet de connaissance. Dans sa thèse de doctorat intitulée *Pour une poétique du discours scientifique: Distorsions spatio-temporelles dans la science-fiction et le fantastique*, Marc Gaudreault note à propos de la porte des étoiles :

Il demeure toutefois manifeste qu'il y a quelque chose dans le fonctionnement de la porte des étoiles qui échappe aux scientifiques terriens – et le personnage de Samantha Carter, officier militaire doublée d'une astrophysicienne de génie, n'y fait pas exception. [...] Le réseau de la porte des étoiles a été construit par les Anciens, une espèce disparue qui a transcendé son enveloppe charnelle, devenant des êtres d'énergie pure. Ce faisant, le fonctionnement du réseau des portes demeure un mystère; et en ce sens, la narration n'a pas à en expliquer l'état de marche au moyen de la poétique du discours scientifique comme elle le fait pourtant si souvent dans la série. Les portes des étoiles « sont », tout simplement (Gaudreault, 2014, p. 327-328).

En accord avec Meinong, les portes des étoiles, en tant qu'objet non-existant, ne « sont » pas, mais elles « sont-telles ». Il est possible de dire qu'un objet comme la porte des étoiles est de telle et telle façon, au-delà de la distinction entre être et non-être, de par la stabilité et la

réurrence de propriétés offertes dans la représentation de cet objet. Même s'il n'est jamais expliqué scientifiquement, son fonctionnement obéit néanmoins à certaines règles, comme la durée d'ouverture d'un trou de ver entre deux portes ou l'impossibilité d'effectuer un aller-retour (un trou de ver est à sens unique), en plus de la stabilité de sa représentation visuelle. Le jugement de vérité sur certaines affirmations à leur propos s'appuie sur cette existence représentationnelle. C'est justement l'entorse faite à la propriété de sens unique qui discrédite la série *Stargate Infinity* :

il existe quelques incohérences, certes pas vraiment dérangeantes mais qui peuvent choquer les puristes : un cadran central du DHD qui tourne, toutes les Portes sont équipées d'un iris de conception humaine, il est possible de traverser la Porte ouverte par derrière... Des petits détails qui ne facilitent pas l'intégration de *Stargate Infinity* dans la franchise¹².

La série *Stargate Infinity* ne reconduit pas l'être-tel de la porte des étoiles, et la contradiction dans ce portrait mène à son exclusion du canon officiel de *Stargate*¹³. Dans cet exemple, une séparation d'ordre pragmatique est justifiée sur la base d'une réflexion sémantique sur des vérités fictionnelles.

Bertrand Russell considère l'être-tel de Meinong comme n'ayant qu'une apparence d'existence grammaticale : « *This theory [celle de Meinong] regards any grammatically correct denoting phrase as standing for an object. Thus "the present King of France," "the round square," etc. are supposed to be genuine objects.* » (Russell, 1905, p. 482-483) Selon Russell, la proposition « Jack O'Neill commande l'équipe SG-1 » ne dénoterait qu'en apparence. Si pour Meinong cette phrase est vraie puisqu'elle attribue une propriété reconnue (commander l'équipe SG-1) à l'être-tel qu'est Jack O'Neill, Russell la comprendrait comme fausse. Pour lui, si l'on se réfère à *On Denoting*, le type d'existence postulée par Meinong mène à des incohérences qui contreviennent à la loi de non-contradiction : Jack O'Neill existe (en tant qu'objet d'une référence) et n'existe pas (personne dans l'inventaire du monde réel ne correspond à Jack O'Neill). Conséquemment, Jack O'Neill est et n'est pas commandant de

¹² « Découvrez *Stargate Infinity* ». *Stargate Fusion*, en ligne, <<http://www.stargate-fusion.com/alaune/23/page2/decouvrez-stargate-infinity.html>>, consulté le 10 mai 2015.

¹³ Tel qu'établi par le co-créateur Brad Wright, avec l'assentiment général des fans : « *Brad Wright has stated that it should not be considered part of the SG-1/Atlantis/Universe canon.* » « *Stargate Infinity* ». *Stargate wiki*, en ligne, <http://stargate.wikia.com/wiki/Stargate_Infinity>, consulté le 10 mai 2015. Voir aussi la section 4.1.2 sur la notion de canon.

SG-1. Russell considère plutôt que les noms fictionnels possèdent une signification, comme le montre la figure de l'autonomase, mais aucune dénotation. Les objets non existants comme « *"the round square," "the even prime other than 2," "Apollo," "Hamlet," etc., [...] are denoting phrases which do not denote anything.* » (Russell, 1905, p. 491) Les noms propres fictionnels, ou les périphrases qui désignent des objets inexistantes, n'ont aucune dénotation au sens logique employé par Russell. Pour être plus précis, ils ne dénotent que leur dénotation, comprise comme sens fondamental, donné par le dictionnaire, d'une unité lexicale : « *A proposition about Apollo means what we get by substituting what the classical dictionary tells us is meant by Apollo, say "the sun-god".* » (Russell, 1905, p. 491) Pour Russell, les noms propres fictionnels sont en fait des descriptions définies, c'est-à-dire un ensemble de caractéristiques qui établissent le sens du nom fictionnel :

Thus when we look up Apollo (if we ever do) in a classical dictionary, we find a description which is really a definition; but when we look up (say) Aeschylus, we find a number of statements of which no single one is merely definition, for Aeschylus was who he was, and every statement about him is not tautologous. Thus Apollo is not a proper name like Aeschylus. (Russell, 1994 [1903], p. 285)

Comment échapper à la conclusion que toute proposition formulée à propos d'un personnage ou d'un objet imaginaire (provenant d'une source légitime) est forcément vraie, puisqu'elle entre immédiatement dans la définition même à laquelle se réfère un jugement sur la vérité de cette proposition ? Ce résultat est évité par Russell car, selon lui, la vérité ou la fausseté d'une proposition a à voir avec sa dénotation et non pas sa signification. Par exemple, la proposition *a* : « Jack O'Neill commande l'équipe SG-1 » est obligatoirement fausse; la *b* : « Jack O'Neill ne commande pas l'équipe SG-1 » est aussi fausse si elle est comprise comme :

(1) « Il existe une entité désignée par le nom de Jack O'Neill qui ne commande pas l'équipe SG-1 »;

mais vraie si elle cherche à dire :

(2) « Il n'existe pas d'entité désignée par le nom de Jack O'Neill qui commande l'équipe SG-1¹⁴ ».

¹⁴ Cet exemple est directement adapté de celui de « l'actuel roi de France » de Russell, 1905, p. 490.

Ce critère de vérité permet de faire la distinction entre l'échec ou la réussite d'une référence à un objet et ne porte pas sur l'acuité de ce qui est dit à son propos. La solution de Russell est un gain par rapport à celle de Meinong puisqu'elle ne mène pas à des conclusions contradictoires. Elle est toutefois problématique selon le point de vue adopté ici qui, pour être acceptable, nécessite une théorie qui rende compte de la vérité de *a* et de la fausseté de *b*. Pour Russell, la notion de vérité fictionnelle telle qu'employée jusqu'à présent serait donc inapplicable : il semble impossible de juger de la vérité d'une phrase qui ne fait pas référence au monde réel.

Plus de 70 ans plus tard, David Lewis, dans *Truth in Fiction*, défend la possibilité d'un jugement sur les vérités fictionnelles : il en fait même une capacité tacite du lecteur de fiction (Lewis, 1978, p. 39). Sa théorie se base sur l'utilisation des mondes possibles pour concilier la dénotation vide de Russell et le statut particulier d'existence des objets fictionnels que défend Meinong. Lewis souhaite accorder un statut d'existence qui n'introduirait pas d'incohérence avec l'état de choses du monde réel par la modalisation d'une vérité dans certains mondes possibles adéquats¹⁵. Le choix de ces mondes repose à la fois sur le concept de faire-semblant et l'acte de narration des œuvres littéraires :

The worlds we should consider, I suggest, are the worlds where the fiction is told, but as known fact rather than fiction. The act of storytelling occurs, just as it does here at our world; but there it is what here it falsely purports to be : truth-telling about matters whereof the teller has knowledge. (Lewis, 1978, p. 40)

L'action de prétendre permet de distinguer les mondes où une fiction est vraie de ceux où elle est fausse. Lewis ajoute :

Suppose a fiction employs such names as "Sherlock Holmes". At those worlds where the same story is told as known facts rather than fiction, those names really are what they here purport to be : ordinary proper names of existing characters known to the storyteller. Here at our world, the storyteller only pretends that "Sherlock Holmes" has the semantic character of an ordinary proper name. (Lewis, 1978, p. 40-41)

En d'autres termes, ce n'est pas parce qu'un nom propre ne dénote rien dans l'inventaire du monde réel qu'il échoue obligatoirement à renvoyer à quelque chose : la référence réussit dans tous les mondes possibles où le narrateur raconte des faits plutôt qu'une fiction. Lewis

¹⁵ Lewis parle *des* mondes d'une fiction, plutôt que *du* monde d'une fiction, pour une raison qui sera examinée plus loin.

considère qu'une proposition à propos d'un objet fictionnel est une forme abrégée qui suppose le préfixe opérant « Dans le monde x , ... ». Ainsi, la proposition a , fautive dans la perspective de Russell, sous-entend une modalisation dans le monde adéquat. La forme déployée : « Dans le monde de *Stargate*, a » peut finalement être jugée vraie (et « Dans le monde de *Stargate*, b » fautive) puisque la référence à l'objet Jack O'Neill est réussie. L'incohérence qui découle de l'existence et de la non-existence simultanée de Jack O'Neill est rompue par la séparation entre mondes possibles : le personnage n'existe que dans les mondes où les événements de *Stargate* sont montrés en tant que faits avérés. À ce moment, le critère de vérité de Russell demeure applicable : « *out of any proposition we can make a denoting phrase, which denotes an entity if the proposition is true, but does not denote an entity if the proposition is false.* » (Russell, 1905, p. 490) Par exemple, à partir de a : « le commandant de SG-1 Jack O'Neill » dénote une entité dans le monde de *Stargate*, alors que « le scientifique de SG-1 Jack O'Neill », « le commandant de SG-3 Jack O'Neill » ou « le commandant de SG-1 Henry Hayes » échouent toutes à désigner une entité de ce monde.

Cependant, défendre la position selon laquelle un jugement sémantique et référentiel permet de distinguer un énoncé fictionnel d'un énoncé non-fictionnel est contesté. Selon la vision pragmatique de la fiction de Jean-Marie Schaeffer, telle que développée dans *Pourquoi la fiction?*, un énoncé fictionnel échappe à sa vérifonctionnalité. L'absence d'existence d'un sujet référencié conduit plutôt à la non-décidabilité de la vérité des énoncés de fiction :

Car, pour reprendre une formulation de Gérard Genette, ce qui caractérise la fiction, c'est qu'elle "est au-delà du vrai et du faux", c'est-à-dire qu'elle met entre parenthèses la question comme telle de la valeur référentielle et du statut ontologique des représentations qu'elle induit. Cela ne signifie pas que le problème de la dénotation des propositions fictionnelles et celui du statut ontologique des entités fictives soient des interrogations oiseuses. Mais il s'agit d'interrogations proprement philosophiques, au sens où, plutôt que de renvoyer à des questions importantes pour la compréhension des dispositifs fictionnels, elles témoignent du fait que la philosophie a un problème avec la fiction. (Schaeffer, 1999, p. 211)

Seuls des critères pragmatiques (plutôt qu'un jugement sémantique) servent à distinguer la fiction de la non-fiction et séparent les objets fictionnels des objets existants (plutôt que leur statut ontologique). Les problèmes sémantiques et référentiels demeurent intéressants pour Schaeffer, mais ne témoignent pas de la fictionnalité d'une œuvre. Le cas du non-respect de l'être-tel de la porte des étoiles par la série *Stargate Infinity* semble toutefois contredire ce point

de vue pragmatique. Cependant, la solution de Lewis pose elle aussi problème : nous devrions être en mesure de juger de la vérité de la proposition « Henry Hayes est démocrate » en lui ajoutant la modalisation « Dans le monde de *Stargate*, ... ». Or, ce n'est pas le cas car il est impossible de savoir si le monde central de *Stargate* est celui où le parti au pouvoir est démocrate ou celui où il est républicain. La problématique de la vérité d'une proposition fictionnelle est donc reliée à celle de l'identification du monde central d'une fiction.

1.3 L'identification du monde central

Dans *Truth in Fiction*, Lewis concentre son propos sur les fictions littéraires lorsqu'il s'appuie sur l'appartenance du même acte de narration à plusieurs mondes différents :

I rely on a notion of trans-world identity for stories; this is partly a matter of word-for-word match and partly a matter of trans-world identity (or perhaps a counterpart relation) for acts of storytelling. Here at our world we have a fiction f, told in an act a of storytelling; at some other world we have an act a' of telling the truth about known matters of fact; the stories told in a and a' match word for word, and the words have the same meaning. (Lewis, 1978, p. 40)

Toutefois, le médium filmique ne présente pas d'acte de narration identique ayant lieu dans deux mondes à la fois (le monde réel et celui de la fiction). S'il est vrai d'affirmer que dans les mondes possibles d'une œuvre littéraire l'acte de narration a eu lieu, il est souvent faux de dire que, dans le monde possible de *Stargate*, il y avait bel et bien une caméra pour capter les événements. Il est impossible d'imaginer qu'une équipe de tournage suit SG-1 pas à pas à travers la porte des étoiles et assure la narration et la monstration du monde. Si la caméra n'existe pas dans ce monde, les mimèmes visuelles et auditifs qu'elle produit non plus. Dans ce cas, comment peut-on identifier le monde à partir duquel les vérités à propos d'une fiction filmique doivent être modalisés ? Quel monde est désigné par les expressions « le monde de *Stargate* » ou « le monde central » ? La perspective de Lewis doit être élargie pour rendre compte du rôle de l'image et du son dans l'identification d'un monde présenté sur support filmique. Jean-Marie Schaeffer rend claire la distinction entre ces deux types de fiction :

Si la fiction narrative (verbale) et la fiction cinématographique sont irréductibles l'une à l'autre, c'est tout simplement parce qu'une description verbale d'événements (réels ou fictifs) n'est pas la même chose qu'une représentation quasi perceptive de ces mêmes événements. Toute représentation verbale d'une chaîne d'événements et d'actions implique un acte narratif, parce que présenter verbalement des actions *c'est*

narrer ces actions. À l'inverse, si dans la fiction cinématographique la posture narrative est l'exception et non pas la règle, c'est parce que la représentation quasi perceptuelle d'une séquence d'événements n'est pas un acte narratif, mais consiste dans le fait de mettre devant les yeux (et les oreilles) du spectateur une séquence d'événements. (Schaeffer, 1999, p. 303-304)

Schaeffer en vient à une définition globale de l'imitation dont la fiction est une instance spécifique. La fiction cinématographique présente des mimèmes perceptifs qui feignent une homologie avec les objets (appartenant au monde fictionnel) qu'ils imitent. Il n'est pas surprenant de trouver, dans la théorie pragmatique de Schaeffer, l'idée de non-dénotativité des mimèmes fictionnels. Cette réserve est la base de sa distinction entre représentations fictionnelles et non fictionnelles :

la situation de feintise ludique partagée nous amène à traiter une représentation visuelle fictionnelle "comme si" elle était une représentation visuelle homologue, donc dénotative. En revanche – et c'est une des raisons de la difficulté qu'il y a à bien séparer les situations de fiction des situations de mimésis homologue dans le domaine de la peinture et de la photographie [Schaeffer ajoute en note de bas de page que « La même chose vaut aussi pour le cinéma »] –, la posture d'immersion fictionnelle est exactement la même que dans le cas d'un mimème visuel homologue : il s'agit d'une immersion perceptuelle. (Schaeffer, 1999, p. 247)

Ainsi, ce qui sépare la représentation de *Stargate*, composée par des mimèmes fictionnels, de la représentation homologue d'un documentaire est l'absence de dénotation. Il s'agit en fait d'une reprise de l'argument pragmatique contre la dénotativité d'un énoncé fictionnel.

Dans une perspective sémantique, il est possible d'identifier le monde central d'une fiction comme le monde dans lequel la fictionnalité des mimèmes n'empêche pas leur homologie. Si c'est le cas, il semble que le monde central, qui joue le rôle de cadre de référence, doive être identifié préalablement à tout jugement sur la dénotativité des mimèmes (de la même façon que « Dans le monde *x*, ... » précède un énoncé à propos du monde *x*). En fiction littéraire, comme le soutient Lewis, l'acte de narration résout ce problème : l'identification du monde par la prise de parole du narrateur devance inmanquablement ce qu'il dit sur ce monde. Cet acte de narration est le plus souvent absent des œuvres filmiques. Comment, alors, un spectateur peut-il identifier *a priori* le monde référencé ? Selon la définition la plus intuitive, « le monde fictionnel » désigne le monde dans lequel les événements montrés à l'écran se sont réellement déroulés, indépendamment de leur captation. Cette définition permet en effet l'identification du monde avant sa représentation mimétique. Par contre, Lewis se garde de définir le monde

d'une fiction de cette façon : « *It does not matter if, unbeknownst to the author, our world is one where his plot is enacted. The real-life Sherlock Holmes would not have made Conan Doyle any less of a pretender, if Conan Doyle had never heard of him.* » (Lewis, 1978, p. 40) *Stargate* présente une raison bien particulière qui accrédite cette réserve : la plupart des citoyens dans le monde central ne sont pas au courant de la réalité des faits extraordinaires qui se déroulent dans leur monde puisque le gouvernement n'a pas révélé l'existence de la porte des étoiles à la population. De même, les événements de *Wormhole X-Treme*, série télévisée fictive à l'intérieur du monde de *Stargate*, ne sont pas moins fictionnels même si la série reproduit des situations réelles dans ce monde.

Pour mieux identifier le monde central d'une fiction, Marie-Laure Ryan propose une distinction entre le *textual actual world* (TAW, vu précédemment) et le *textual reference world* (TRW). Ces deux mondes sont difficiles à distinguer puisqu'ils sont le plus souvent identiques. Le TAW est l'image, créée par un discours mimétique, du TRW. Dans un discours non fictionnel, le monde de référence du TAW est le monde réel (TRW = AW). Tout comme le monde réel existe en dehors des discours qui le représentent, le TAW cherche à offrir la représentation la plus fidèle possible de son TRW, sauf dans le cas d'images mensongères ou d'un narrateur non-fiable (qui cherche, par exemple, à protéger son propre *ethos* au détriment de la vérité des faits de son monde). Pour Ryan, un énoncé mimétique se propose (fictionnellement ou non) en tant que version d'un monde qu'il reproduit (Ryan, 1991, p. 25). Ainsi, un mimème fictionnel est la représentation d'un objet qui existe prétendument en dehors de sa représentation. La définition de l'être-tel de Meinong montre au contraire que son existence est due à sa représentation. Une œuvre filmique comme *Stargate* facilite cette illusion d'indépendance de l'objet fictionnel : l'instance de monstration adopte un point de vue objectif (caméra objective) suivant lequel les mimèmes produits ne semblent pas dépendre d'une intervention subjective. Ils relèveraient plutôt d'un accès direct, non modalisé, au TRW. L'exemple offert par les mondes simulés, dont la représentation se confond momentanément avec celle du monde central, permet de rompre cette illusion.

1.3.1 Les mondes simulés

Les mondes simulés produisent des mimèmes homologues qui contrefont certains objets du monde central. Ces mondes ontologiquement inférieurs cherchent le plus souvent à

emprisonner les personnages; dans ce but, il est essentiel que la simulation ait le moins de défauts mimétiques possible. C'est le cas du quatrième épisode de la saison deux, intitulé *The Gamekeeper*. Après leur arrivée sur une planète inconnue, les quatre protagonistes sont branchés sur des chaises qui les plongent dans un monde où ils revivent des événements troublants de leur passé avec l'illusion qu'ils peuvent en changer le dénouement. Par exemple, Daniel Jackson est transporté au musée d'art de New York où, enfant, il a assisté impuissant à la mort de ses parents. Daniel revit ces événements en essayant d'en modifier la chaîne causale. Les personnages se rendent compte assez rapidement de la supercherie car la simulation n'est pas au point : elle ne respecte pas plusieurs lois physiques du monde central :

[Daniel] – *Oh Sam, please just... just tell me that this isn't real.*

[Samantha] – *No, I don't think it is. It isn't consistent with any of the logical theories of time travel. For example, you should be seeing yourself here as a child or become a child again. Daniel, I'm guessing here, but I think we're in some sort of advanced re-creation being pumped into our minds by those machines.*

Il s'avère que la simulation est maintenue par un personnage nommé le Gamekeeper. Celui-ci accepte de les expulser de son monde et SG-1 se réveille, débranché des chaises et toujours sur la nouvelle planète. C'est à ce moment que la véritable simulation débute puisque SG-1, sans le savoir, pas plus que le spectateur, est toujours à l'intérieur de celle-ci. L'équipe retourne sur Terre, au centre de commande, reproduit trait pour trait, et explique à leur supérieur, le général Hammond, ce qui s'est passé sur la planète. Peu à peu, ce général tente de convaincre l'équipe de se replonger volontairement dans la simulation du Gamekeeper. Cette désinvolture souligne la non-identité entre le général Hammond et sa représentation simulée, bien qu'elle soit interprétée par le même comédien, et rompt l'immersion mimétique des personnages :

[Jack] – *You're obviously not the real General Hammond.*

[Hammond] – *Sit down, Colonel.*

[Jack] – *I don't think so, bucko. The jig's up, we're on to ya.*

[Hammond] – *What are you talking about?*

[Samantha] – *We're still on P7J-989.*

[Jack] – *Oh, you betcha. This is just a new game brought to you by our good friend the Keeper.*

[Hammond] – *You are way out of line, Colonel. [...] Colonel, your insubordination is testing my patience. I will give you one final chance to follow my order and rejoin the residents of the artificial world.*

[Samantha] – *Residents. That's what the Keeper called them.*

Le spectateur se rend compte qu'il était à la fois immergé fictionnellement (dans l'épisode de *Stargate*) et immergé mimétiquement (dans la simulation). Les mimèmes à l'intérieur de la simulation – le faux général, le décor du centre de commande, *etc* – étaient homologues aux mimèmes fictionnels habituellement présentés dans la série. Le Gamekeeper révèle ensuite avoir pris l'apparence du général Hammond et indique la porte de sortie aux personnages. Lorsque SG-1 quitte véritablement la simulation à la fin de l'épisode, un doute ontologique leur vient tout de même à l'esprit :

[Jack] – *This is real this time, isn't it?*

(The residents are picking the flowers)

[Gamekeeper] – *Do not pull that! You are ruining the garden! I told you they will ruin everything. First the garden, next the entire planet!*

[Jack et Daniel] – *It's real.*

L'honnêteté avec laquelle le Gamekeeper exprime son désarroi, lorsqu'il voit les anciens résidents de la simulation cueillir les fleurs du jardin qu'il entretenait, convainc Jack et Daniel de leur retour dans le monde actuel.

Pourtant, rien n'aurait empêché le Gamekeeper de prétendre être offusqué par la destruction de son jardin alors que les résidents seraient toujours dans une simulation et le véritable jardin bien à l'abri de l'autre côté de la frontière ontologique. Le spectateur a pourtant tendance à croire que les personnages sont de retour dans leur réalité. Dans *Fictional Truth*, Michael Riffaterre tente d'expliquer cette crédulité du spectateur en l'actualité des événements qu'il observe, c'est-à-dire en la réussite dénotative des mimèmes dans le monde central :

readers find themselves compelled to perform an hermeneutic procedure not unlike analysis but whose first effect is that they have a sense of unlocking, of uncovering. This is equivalent to a pattern of truth, whether or not consistent with actual truth, and with or without truth content; on this model readers are made to perform an exercise in truth finding. (Riffaterre, 1990, p. 110)

Le spectateur reconnaît en effet un motif d'accès à la vérité : l'essai-erreur. Ce que souligne Riffaterre est que le motif procure en lui-même une impression de vérité peu redevable à la correspondance de son contenu à une réalité extérieure. SG-1 et le spectateur lui-même se sont déjà fait berner par un faux retour à la réalité qu'ils ont ultimement su détecter. Cette erreur est suivie par la sortie effective des protagonistes, et le doute momentané sur leur retour à la réalité montre qu'ils ne se feront pas tromper deux fois, malgré la puissance immersive de la simulation. Ce motif est repris dans de nombreux épisodes où la première tentative des héros

échoue, ce qui les plonge dans une situation encore plus désespérée jusqu'à ce que leur second plan résolve tout¹⁶.

L'homologie des mimèmes fictionnels, une fois modalisée à l'intérieur du monde possible d'une fiction filmique, peut être constatée. Les mimèmes fictionnels sont des mimèmes homologues dont le succès dénotational dépend de l'inventaire du monde fictionnel et non plus de celui du monde réel. Le succès de leur homologie à l'intérieur d'un monde permet au spectateur situé dans le monde réel de savoir de quoi il est question. Un monde dans lequel tous les mimèmes filmiques réussissent à représenter un objet existant-tel sauf un (le général Hammond simulé par exemple) est disqualifié puisqu'il contient un mimème fictionnel, non-dénotational, et par conséquent, ce qu'il représente est dépourvu d'actualité. On identifie donc le monde central comme celui dans lequel toutes les représentations d'objets particuliers possèdent une dénotativité effective. Par contre, si la dénotativité des mimèmes permet d'identifier le monde central, ce n'est que par la connaissance de l'inventaire de ce monde que leur dénotativité peut être confirmée. Le spectateur semble donc forcé d'accepter la réussite représentationnelle d'un nouvel objet fictionnel. Or, il a pu reconnaître dans ce qu'il voyait des mimèmes, ontologiquement inférieurs, prenant lieu et place des objets du monde central, car ce général n'était pas une représentation valide du véritable général Hammond. C'est seulement parce que le spectateur connaissait déjà l'être-tel du général qu'il a pu reconnaître l'inactualité de sa version simulée : son insouciance n'était pas cohérente avec sa prudence habituelle. Ainsi, le jugement de cohérence des vérités fictionnelles entre elles permet au spectateur de déceler la non-dénotativité de certains mimèmes fictionnels.

Mais encore, cette incohérence a révélé une nouvelle dénotation du corps de l'acteur, qui ne renvoyait plus au général Hammond mais au Gamekeeper. La nouvelle dénotation du même comédien s'explique, comme nous l'avons vu précédemment, par l'appartenance de l'objet référencié à un monde différent, celui de la simulation. Un mimème fictionnel peut aussi être homologue à un même objet dans plusieurs mondes différents. De même, le nom propre fictionnel « Jack O'Neill » est dénotatif à la fois dans le monde où ce personnage a déjà joué au basket-ball et dans celui où il n'a jamais joué, et l'être-tel du personnage demeure cohérent

¹⁶ Parmi de nombreux autres : *Message in a bottle* (SG-1), *Matter of Time* (SG-1), *Prophecy* (SG-1), *Entity* (SG-1), *Hide and Seek* (Atlantis) et *The Intruder* (Atlantis), dans lequel le deuxième essai est basé sur ce qui a mené à l'échec du premier essai dans *Entity*, ce qui renforce l'impression d'apprentissage.

suivant ces deux options. C'est en ce sens que Lewis parle *des* mondes des histoires de Sherlock Holmes et non pas *du* monde des histoires de Holmes. Ne pas limiter une fiction à un seul monde règle le problème des questions indécidables. Plusieurs des questions énoncées précédemment le sont : « Jack O'Neill a-t-il déjà joué au basket-ball ? »; « Quel parti politique est au pouvoir à partir de 2004 ? » Certainement, ces questions possèdent une décidabilité, bien que leur réponse demeure indéterminée. Au lieu d'un monde central, Lewis postule un ensemble de mondes possibles qui se disputent l'actualité. Dans cet ensemble, il existe un monde dans lequel Jack a déjà joué au basket-ball et un autre où il n'a jamais joué :

What is true throughout them [les mondes possibles des histoires de Holmes] is true in the stories; what is false throughout them is false in the stories; what is true at some and false at others is neither true nor false in the stories. Any answer to the silly question just asked would doubtless fall in the last category. (Lewis, 1978, p. 43)

Parmi les mondes possiblement actuels de *Stargate* (ceux dans lesquels les noms propres de Kinsey et de Hayes, ainsi que l'image des corps des acteurs qui les interprètent, dénotent véritablement des personnes), il existe un monde où ils sont démocrates et un autre où ils sont républicains. De même, tout ce que l'on peut dire, suite à l'évaluation modale que propose Lewis, est qu'il n'est ni vrai ni faux que Jack ait déjà joué au basket-ball; ou mieux, qu'il est contingent que Jack ait déjà joué au basket-ball. Qu'est-ce que cette solution apporte de plus que l'unimodalité ?

Elle est d'abord un argument en faveur de la complétude des mondes fictionnels : le problème de l'indécidabilité, non plus interne au monde central, devient une hésitation entre mondes possibles. Celle-ci ne met pas en doute la complétude du monde où le gouvernement est démocrate ou du monde où il est républicain : les mimèmes filmiques représentent ces deux mondes de manière superposée et, faute d'informations, il est impossible de dire lequel ils représentent véritablement. Ainsi, le médium de *Stargate* ne contraint jamais son spectateur à imaginer comme vraies *simultanément* les affirmations « Hayes est démocrate » et « Hayes est républicain », alors qu'une telle demande a été faite, provisoirement, au sujet des propositions « Les Jaffas peuvent rêver » et « Les Jaffas ne peuvent pas rêver ».

Cette solution délimite en plus un ensemble de mondes possiblement centraux (désigné ci-après « ensemble *K* ») qui, même si privé de centre identifiable, autorise un jugement aléthique sur les vérités fictionnelles. La plupart des énoncés à propos d'une fiction sont soit vrais dans tous les mondes de l'ensemble *K*, soit faux dans tous : de par sa réussite dénotative

dans chacun de ces mondes, la proposition « Les portes des étoiles existent » est *nécessairement vraie* dans le monde où Jack a déjà joué au basket-ball comme dans celui où il n'a jamais joué.

L'objectif de ce premier chapitre était de construire le système de réalité recentré de *Stargate*, composé de mondes possibles gravitant autour d'un monde actuel. Il devient maintenant plus difficile de reconnaître l'état de choses du monde central, le seul pourvu d'actualité, d'une fiction. Pourtant, s'il est impossible d'identifier quel monde, entre celui où Hayes est républicain et celui où il est démocrate, est bel et bien le monde central de *Stargate*, il ne demeure néanmoins qu'un et un seul monde central. Les mondes possiblement centraux sont identifiables de la même manière que le monde central de *Stargate* : il s'agit des mondes dans lesquels la dénotativité des noms fictionnels est non nulle et où les mimèmes fictionnels réussissent leur homologie. Cette définition implique toutefois que la référence au même individu est effective dans plus d'un monde et que, partant, une même personne peut habiter en même temps plusieurs mondes différents. À cet égard, la définition précédente est peut-être trop enthousiaste : il peut être impossible de déterminer avec certitude la réussite d'une référence à un individu particulier dans un monde fictionnel.

CHAPITRE II

LA RÉFÉRENCE AUX PERSONNAGES ENTRE MONDES POSSIBLES

Je fais souvent ce rêve étrange et pénétrant
D'une femme inconnue, et que j'aime, et qui m'aime,
Et qui n'est, chaque fois, ni tout à fait la même
Ni tout à fait une autre, et m'aime et me comprend.

Paul Verlaine, *Mon rêve familial*

Une vérité nécessaire dans le monde de *Stargate* peut maintenant être comprise comme un fait effectif dans tous les mondes de l'ensemble K . En disant qu'il est impossible qu'un réseau de portes des étoiles n'existe pas, il est dit en fait qu'il n'existe, parmi tous les mondes de l'ensemble K , aucun monde possible dans lequel ce réseau n'existe pas, et donc que les portes des étoiles existent nécessairement dans le monde central. L'utilisation des mondes possibles permet de statuer sur le degré de vérité des affirmations *de dicto*. Les théoriciens qui cherchent à appliquer cette manière de comprendre la possibilité à des affirmations sur un individu particulier semblent forcés d'accepter l'existence de cet individu dans plus d'un monde possible. Pour juger de la véracité de la proposition « Jack O'Neill commande l'équipe SG-1 », il faut être en mesure d'identifier le personnage de Jack O'Neill dans un ensemble défini de mondes. Cette proposition a déjà été jugée vraie dans le monde central de *Stargate*. Il n'existe de surcroît aucun monde possiblement central dans lequel Jack O'Neill n'est pas commandant de SG-1. Si Jack O'Neill commande nécessairement SG-1 dans le monde central (dans le cadre de l'ensemble K), cette propriété est-elle essentielle à son identité, de sorte qu'identifier le commandant de SG-1, dans n'importe quel monde, veut toujours dire identifier Jack O'Neill ? Pour répondre à cette question, il est important de faire la distinction entre les mondes possiblement centraux (l'ensemble K) et les mondes parallèles, irrecevables comme

monde central puisqu'ils présentent un état de choses explicitement différent de ses nécessités. Dans au moins un de ces mondes parallèles (celui présenté dans l'épisode *2010*), Jack O'Neill n'est pas commandant de SG-1 bien qu'il semble toujours être Jack O'Neill. Donc, même si Jack O'Neill commande nécessairement SG-1 dans le monde central de *Stargate*, il n'est pas essentiel à son identité d'être le commandant de SG-1.

Plusieurs univers parallèles, contrairement aux mondes de l'ensemble *K*, font l'objet d'une représentation dans des épisodes de *Stargate*. Les univers parallèles désignent des états de chose complets qui entrent en relation, et souvent en contradiction, avec l'univers principal. À travers certains objets fictionnels comme le *quantum mirror*, sorte de porte des étoiles qui permet le voyage entre univers plutôt qu'entre planètes, les univers parallèles deviennent physiquement accessibles aux personnages.

Un jugement sur une proposition à l'endroit d'un individu doit prendre en considération tous les mondes dans lesquels cet individu existe. Les objets de *Stargate* ne sont pas présents que dans l'ensemble *K*, mais appartiennent aussi aux univers parallèles et, dans une moindre mesure (c'est-à-dire qui autorise des erreurs dans leurs représentations), dans les mondes inactuels et incomplets (simulés, rêvés ou fictionnels). Les défenseurs de l'identité entre mondes (*transworld identity*), notamment Alvin Plantinga, postulent un lien d'identité qui relie une personne entre tous les mondes où elle est présente et soutiennent que cette même personne habite tous ces mondes. Toutefois, plusieurs caractéristiques d'un personnage peuvent varier selon un univers parallèle, dont la représentation sert avant tout à proposer un écart par rapport au monde central. La théorie de la *transworld identity* se doit alors d'expliquer de quelle manière un individu peut être identique à lui-même tout en possédant une ou plusieurs propriétés différentes. Par exemple, dans l'épisode *Ripple Effect*, Samantha tente de vulgariser la théorie des univers multiples à Cameron Mitchell :

[Samantha] – *The multi-verse theory of quantum physics posits the existence of parallel universes, an infinite number of ever growing alternate realities that exist concurrently with our own. The theory holds that anything that can happen, will happen, if not in this reality, then in another.*

[Mitchell] – *So you're saying that somewhere in an alternate universe, I got to second base with Amy Vandenberg.*

[Samantha, contrariée] – *Theoretically, yes.*

[Mitchell, souriant] – *Boggles the mind, don't it?*

Lorsque Mitchell affirme qu'il existe un monde possible dans lequel il a atteint la seconde base avec Amy Vandenberg, il s'intéresse à une différence entre lui-même et ce Mitchell alternatif. Il tire pourtant une fierté du fait qu'un Mitchell parallèle ait réussi là où il a échoué. Ce ne sont pas les accomplissements d'une autre personne qui l'intéressent mais le fait qu'il ait lui-même (« *I got to second base* ») accompli cet exploit dans un autre monde. Sa compréhension de l'identité entre mondes illustre le concept de *transworld identity*. Selon ce concept, un individu posséderait des propriétés essentielles et d'autres non essentielles ou accidentelles. Les propriétés essentielles sont celles qu'un individu possède dans tous les mondes possibles dont il fait partie. Mitchell conçoit sa relation avec Amy Vandenberg comme accidentelle à son identité; c'est-à-dire qu'elle n'est pas assez importante pour briser le lien d'identité entre lui-même et le Mitchell possible. Si pour Russell, un nom fictionnel n'est en fait que la définition de ce nom, tel que vu précédemment, seules les propriétés essentielles seraient définitoires au personnage et permettraient son identification dans un monde.

Une théorie concurrente à celle de l'identité entre mondes est développée par David Lewis sous le nom de *counterpart theory*. Selon celle-ci, un individu ne peut habiter qu'un seul monde. Les autres mondes possibles abritent des contreparties de cet individu. La relation d'identité est remplacée par une relation moins stricte : celle de similarité. La souplesse de la relation de similarité par rapport à celle d'identité se base sur son intransitivité. La transitivité de l'identité stipule que si *a* est identique à *b* et que *b* est identique à *c*, alors *a* est forcément identique à *c*. Toutefois, si *a* est similaire à *b* et que *b* est similaire à *c*, rien n'oblige *a* à être similaire à *c* s'il s'est glissé des différences trop importantes entre les deux. Les deux théories s'accordent pour dire que Mitchell existe dans le monde central (M^1) et dans le monde où il a atteint la deuxième base avec Amy Vandenberg (M^2). Elles ne s'entendent pas sur le statut d'existence de Mitchell dans ses deux mondes. Pour Lewis, dire que Mitchell existe dans M^2 veut dire qu'il existe dans ce monde une contrepartie du Mitchell qui existe dans M^1 . La *transworld identity* veut au contraire que Mitchell lui-même existe à la fois dans M^1 et M^2 puisqu'il serait théoriquement possible d'identifier, dans les deux mondes, un ensemble de propriétés essentielles qui n'appartiennent qu'à lui. Pour Lewis, cette affirmation est insoutenable à cause du problème des « *accidental intrinsics* ».

Lewis fonde sa critique de l'identité entre mondes sur une distinction entre propriétés intrinsèques et extrinsèques. Les qualités extrinsèques d'un individu se modifient selon sa

relation avec le monde qu'il habite et se caractérisent par leur non-contradiction logique une fois modalisées selon le monde approprié. Lewis donne l'exemple d'un homme, Hubert Humphrey, qui possède trois chiens dans un monde et quatre dans un autre. Comme nous l'avons vu, l'expression « Dans un monde x , ... » agit comme modalisation qui rend non-contradictoire le fait pour Humphrey d'être le maître d'à la fois trois et quatre chiens car il s'agit d'une relation que cet individu entretient avec deux mondes possibles. De ce fait, les propriétés extrinsèques d'un personnage deviennent les plus importantes dans la reconstruction d'un monde parallèle puisque ce sont elles qui permettent de constater l'influence du monde extérieur sur une même identité (si le spectateur donne crédit à la notion de *transworld identity*). Par exemple, toujours dans l'épisode *Ripple Effect*, plusieurs équipes SG-1 alternatives arrivent dans le monde central suite à une anomalie dans le fonctionnement de la porte des étoiles. L'une d'entre elles paraît particulièrement agressive :



Figure 2.1 Représentation d'une équipe SG-1 parallèle

Le monde parallèle d'où ils proviennent semble avoir modifié plusieurs de leurs propriétés extrinsèques, en particulière celles de Daniel, reconnu comme un pacifiste dans le monde central. Sur cette base, le spectateur peut inférer que le monde parallèle d'où ils proviennent est un beaucoup plus violent et qu'ils ont dû s'adapter en conséquence. La modification d'une

qualité extrinsèque devient source de connaissance sur un monde parallèle qui ne sera pas représenté autrement.

De plus, le spectateur reconnaît les qualités intrinsèques physiques des personnages puisqu'ils sont joués par les mêmes acteurs. Les qualités intrinsèques ne sont pas une forme de relation; elles ne concernent que l'individu auxquelles elles appartiennent :

Hubert Humphrey has a certain size and shape, and is composed of parts arranged in certain way. His size and shape and composition are intrinsic to him. They are simply a matter of the way he is. They are not a matter of his relations to other things that surround him in this world. Thereby they differ from his extrinsic properties such as being popular, being Vice-President of the United States, wearing a fur hat, inhabiting a planet with a moon, or inhabiting a world where nothing goes faster than light. Also, his size and shape and composition are accidental, not essential, to him. He could have been taller, he could have been slimmer, he could have had more or fewer fingers on his hands. (Lewis, 1986, p. 199)

Pour Lewis, les qualités intrinsèques accidentelles empêchent l'identité d'un individu entre mondes. En effet, la modification d'une propriété intrinsèque devient l'indice d'une non-identité entre deux objets puisqu'une « *intrinsic property is one that can never differ between duplicates* ». (Lewis, 1986, p. 62) Mais si des propriétés extrinsèques contradictoires peuvent s'harmoniser en fonction de leur modalisation, pourquoi ne pas en faire autant avec les propriétés intrinsèques ? Pour Lewis, si une propriété peut être modifiée par un monde, il ne s'agit pas d'une propriété intrinsèque à un individu car le changement est dû aux conditions différentes qu'un nouveau monde lui impose. Les qualités intrinsèques, pour composer l'essence reconnaissable d'un individu entre mondes, doivent justement être celles qui ne peuvent pas être influencées par des données extérieures. Conséquemment, elles devraient toujours être essentielles. La théorie de l'identité entre mondes doit résoudre le problème des qualités intrinsèques qui changent d'un monde à l'autre (non essentielles ou accidentelles) avant d'être acceptable. Lewis examine deux solutions, pour mieux les rejeter : ou bien il n'y a pas de propriétés intrinsèques, c'est-à-dire que tout aspect d'un individu découle d'une certaine forme de relation avec un monde (et donc que deux objets identiques peuvent n'avoir rien en commun, ce qui est absurde), ou bien toutes les propriétés intrinsèques sont essentielles (ce que contredit l'exemple d'Hubert Humphrey). Lewis conclut :

There is no problem of accidental intrinsics for rival theories. Not for my own theory, genuine modal realism with counterparts instead of overlap: counterparts need not be

exact intrinsic duplicates, so, of course, Humphrey and his counterparts can differ in their intrinsic properties. (Lewis, 1986, p. 201)

Toutefois, l'identité entre mondes semble, à première vue, l'approche théorique la plus appropriée pour comprendre l'expérience d'un spectateur de *Stargate* placé en face d'un épisode lui présentant des doubles parallèles des protagonistes qu'il connaît. Le spectateur a plutôt l'impression de *reconnaître* un personnage familier malgré quelques différences accidentelles, même à l'endroit de propriétés intrinsèques, que d'apprendre à connaître la contrepartie d'un personnage.

2.1 Les doubles parallèles

L'épisode *Point of View* présente lui aussi un cas de double : une Samantha Carter d'un monde parallèle (ci-après S') réussit à entrer dans le monde central où existe la version de Samantha Carter que connaît le spectateur (S). Les personnages eux-mêmes semblent hésiter sur le statut (identité ou contrepartie) à accorder au double. Plus concrètement, ils hésitent à agir avec S' comme s'il s'agissait de la Samantha qu'ils connaissent bien ou comme une inconnue. Lors d'une scène entre S' et Jack, cette ambiguïté prend la trace formelle d'une hésitation sur les pronoms :

[S'] – *I lost you. I watched you die Jack. Three days ago, trying to defend the mountain. And here you are, alive and safe in this perfect world, and you don't even know me.*

[Jack] – *Well I... I sort of know you.*
(*He sits down beside her.*)

[S'] – *You know her. You don't even see her that way, do you?*
(*He follows her gaze to the wedding photo.*)

[Jack] – *I take it where you're from we were...*

[S'] – *Married.*

À la fin de cette scène, S', enlacée par Jack, lui dit : « *Oh, I miss you.* » La deuxième personne du singulier pose une ambiguïté : elle fait soit référence à l'interlocuteur direct de S', en accord avec l'identité entre mondes, ou soit à la contrepartie du Jack (J') qui était marié avec elle selon la théorie de Lewis, puisque S' ne peut pas s'être ennuyée du Jack O'Neill (J) qu'elle vient tout juste de rencontrer. Cet épisode présente un dualisme entre similarité et identité que cherchent à résoudre les personnages. Leur impulsion émotionnelle est de voir une identité : S' cherche à remplacer la perte de J' par l'établissement d'une relation d'identité avec le J qu'elle découvre dans le monde central. Par réserve, J contredit cette identité :

[S'] – *You're really not him [J'], are you?*

[J] – *No.*

[S'] – *I just wish...*

[J] – *Yep.*

En plus de la critique de Lewis concernant les propriétés accidentellement intrinsèques, une seconde critique régulièrement soulevée contre l'identité entre mondes est le problème de l'identification épistémique. Selon la *transworld identity*, pour qu'un spectateur puisse identifier sans ambiguïté une Samantha habitant un autre monde, la fiction doit faire connaître un ensemble de propriétés essentielles que seule possède Samantha dans tous les mondes possibles qu'elle habite. Une modification touchant cet ensemble permettrait de conclure à une non-identité entre deux individus. Un énoncé contrefactuel réussi à propos d'un individu doit à la fois faire appel à l'ensemble de ses propriétés essentielles (pour qu'il soit possible de le reconnaître) et introduire une variation qui se limite à ses propriétés non-essentielles. Or, le problème épistémique montre qu'il est ardu de connaître l'ensemble des propriétés, ou un nombre significatif, qui forment l'essence d'un individu. L'une des principales difficultés dans l'établissement d'un rapport d'identité ou de similitude entre individus est l'accès limité au monde qu'ils habitent. Cette difficulté est soulignée par plusieurs philosophes dans leur domaine mais revêt un aspect particulier en fiction puisqu'elle rejoint la question de la complétude ou de l'incomplétude du monde fictionnel. S'il est impossible de connaître la profession de Samantha Carter dans un monde parallèle parce que la fiction n'en fait jamais mention, doit-on supposer qu'elle n'a aucune profession ou, en se basant sur un départ minimal du monde central, qu'elle est une militaire ? Il est impossible de savoir si S et S' se rapprochent ou s'éloignent sur d'autres points que ceux explicitement énoncés ou légitimement inférés. Le spectateur connaît beaucoup mieux S que S', qui n'est présente que dans un seul épisode. *Point of View* offre néanmoins des points de comparaison entre les Samantha.

En premier lieu, il faut mentionner le choix, qui semble aller de soi, de confier le rôle de S' à Amanda Tapping, l'actrice qui interprète S. Comme le démontre Lewis, plusieurs propriétés intrinsèques relèvent de l'apparence et de la physionomie de l'individu. Les créateurs de *Stargate* font le choix systématique de confier les rôles de tous les types de doubles à l'acteur qui interprète l'original. La taille et la physionomie semblent alors devenir des traits essentiels à l'individu particulier puisqu'ils se répètent dans tous les mondes possibles *présentés explicitement* par la fiction. Toutefois, pour Alvin Plantinga (défenseur de la

transworld identity), rechercher des propriétés physiques essentielles pour confirmer l'identité d'un individu relève d'une image trompeuse des mondes possibles :

We imagined ourselves somehow peering [...] into another world; we ask ourselves whether Socrates exists in it. We observe the behavior and characteristics of its denizens and then wonder which of these, if any, is Socrates. [...]

Now perhaps this picture is useful in certain respects; in the present context, however, it breeds nothing but confusion. For this picture insinuates that the propositions Socrates exists in other possible worlds or Socrates exists in a world in which he is not snubnosed are intelligible to us only if we know of some empirically manifest property that he and he alone has in each world in which he exists. (Plantinga, 1974, p. 94)

Cette critique nous permet de constater que l'emploi d'un même comédien fait apparaître « *empirically manifest* » l'identité entre S et S'. Mais justement, Plantinga met en doute l'idée selon laquelle des propriétés empiriquement manifestes sont utiles pour comprendre une affirmation sur un individu en termes de mondes possibles. L'emploi d'une même actrice n'impose pas nécessairement une identité entre ses personnages et, inversement, deux actrices différentes peuvent interpréter des personnages identiques. Outre l'apparence physique, il devrait exister des propriétés qui composent l'essence du personnage de Samantha, sans être nécessairement manifestes dans l'observation comparative de S et S'.

L'épisode *Point of View* représente certaines vérités fictionnelles à propos de S'. D'abord, elle n'a jamais rejoint l'armée; elle est docteur en astrophysique. Cette différence lui a permis de vivre son amour avec J', car l'armée, dans le monde central où J est son supérieur, l'interdirait. Malgré le non-dit, le spectateur est au courant des sentiments réciproques entre S et J. Au-delà des circonstances contingentes du récit, l'amour de Samantha pour Jack (vécu ou non) et sa passion pour l'astrophysique (même militaire, elle a fait des études dans ce domaine) semblent donc être deux traits essentiels du personnage¹⁷. Mis à part d'autres qualités récurrentes, mais appartenant à trop d'individus pour soutenir l'identification d'une Samantha, comme la débrouillardise ou l'intelligence, les seuls points essentiels du personnage, accessibles épistémologiquement au spectateur, sont ses études en astrophysique et son amour pour Jack. Reconnaître ces qualités comme essentielles signifie qu'il n'existe aucun monde possible dans lequel Samantha n'aime pas Jack. Il s'agit toutefois de deux propriétés extrinsèques qui ne devraient pas être suffisantes pour distinguer à chaque fois cet individu

¹⁷ Ces traits sont aussi reconduits dans *There But for the Grace of God, 2010, Moebius part 1* et *Moebius part 2* qui présentent chacun un monde parallèle habité par Samantha Carter.

d'un autre habitant du même monde : identifier la femme qui aime Jack ne veut pas forcément dire identifier Samantha. Puisque les qualités extrinsèques sont des relations entre un individu et le monde qu'il habite, cet amour, aussi romantique soit-il, échoue à définir essentiellement l'identité de Samantha : face à un monde dans lequel Jack n'a jamais existé, un observateur est forcé de conclure soit à la non-existence de Samantha dans ce monde, soit à l'impossibilité, faute de critère de sélection, d'identifier quel individu est Samantha.

L'accès épistémique limité au monde fictionnel peut empêcher d'établir un ensemble de propriétés fiables pour identifier un même personnage qui habite plusieurs mondes. Dans le cas des Samantha présenté dans *Point of View*, l'épisode ne met à la disposition du spectateur que des propriétés empiriques manifestes (dont l'efficacité, pour Plantinga, relève d'une confusion sur l'observation d'un monde possible) ou des propriétés extrinsèques non-définitoires. Dans ces circonstances, il est difficile d'affirmer que les Samantha sont identiques au sens strict de la *transworld identity*. Un autre épisode semble éloigner les doubles un peu plus et exemplifier la notion des contreparties.

2.1.1 Rod, Rodney et la transitivité de l'identité

Dans l'épisode *McKay and Mrs Miller* de la série *Stargate Atlantis*, Rodney McKay, un personnage principal, est confronté à un double venu d'un univers parallèle (ci-après Rod). Les traits physiologiques contingents sont encore une fois présentés comme essentiels, le double étant joué par le même acteur. Toutefois, de manière plus flagrante qu'entre S et S', le double est montré comme un individu différent de l'original. L'acteur David Hewlett prend des poses qui ne sont pas représentatives du personnage coïncé qu'il interprète habituellement, comme s'asseoir nonchalamment, un bras sur le dossier d'une chaise, les jambes croisées. Rod possède aussi des traits de personnalité différents de Rodney que les autres personnages semblent apprécier :

[Sheppard] – *Well, I've got to admit, between you and me, you're a lot different than our Rodney, too.*

[Rod] – *How so?*

[Sheppard] – *It's the little things. Uh, you like golf. You say "please" and "thank you." You're um...what's the opposite of condescending?*

Mis à part le physique de l'acteur, il n'existe aucun moyen, à cause de la limite épistémique, de savoir si Rod est l'individu qui se rapproche le plus de Rodney dans le monde possible d'où

il provient. Les personnages de John Sheppard et Rod semblent d'ailleurs correspondre à un cas de changement de rôle. La transitivité abusive de l'identité, illustrée par le paradoxe du changement de rôle de Roderick Chisholm, est souvent appelée pour soulever les limites de l'identité entre mondes.

Chisholm, dans un article paru dans la revue *Noûs*, part de la supposition qu'il existe dans un monde W^1 un individu nommé Adam qui a vécu 930 ans et un individu nommé Noah qui a vécu 950 ans. Il établit ensuite qu'il existe un monde W^2 dans lequel Adam vit un an de plus et Noah un de moins. En répétant le processus jusqu'au monde W^{20} , alors : « *the Adam and Noah that we started with might thus be said to have exchanged their ages. Now let us continue on to still other possible worlds and allow them to exchange still other properties.* » (Chisholm, 1979 [1967], p. 82) Chisholm imagine qu'Adam et Noah échangent progressivement une lettre de leur nom dans une suite de mondes possibles :

with the result that Adam in this new possible world will be called "Noah" and Noah "Adam". Proceeding this way, we arrive finally at a possible world W^n which would seem to be exactly like our present world W^1 , except for the fact that the Adam of W^n may be traced back to the Noah of W^1 and the Noah of W^n may be traced back to the Adam of W^1 . (Chisholm, 1979 [1967], p. 82)

Adam et Noah auraient à ce moment échangé leurs rôles. Si la différence entre l'Adam de W^1 et celui de W^{20} , par exemple, semble trop grande pour lui permettre de conserver son identité, il faut se rappeler que le changement est progressif et à chaque fois minime. Chaque Adam peut facilement être identifié à celui qui le précède et à celui qui le suit et, puisque l'identité d'Adam est transitive, l'Adam de W^1 et celui de W^{20} doivent être identiques.

Dans une scène de l'épisode *McKay and Mrs Miller*, Rod explique comment il a réussi à entrer dans le monde central. Il raconte que c'est « son » John Sheppard qui a calculé la possibilité de l'action :

[Rod] – *Well, it was Sheppard's idea. We decided it might allow one of us to cross the bridge you'd created and bring the problem to your attention. There was very little time, and well, there seemed to be no other way. We drew straws.*

[Rodney] – *You lost.*

[Rod] – *I won! What, the prospect of saving an entire universe? No-brainer.*

Habituellement, Rodney est le cerveau qui invente des solutions originales, John (J) est celui qui les met à exécution. Ce nouveau John Sheppard (J') n'est pas montré à l'écran mais semble posséder certains traits qui sont ordinairement associés à Rodney McKay :

[Rod] – *He's [J'] very active with the Mensa club we have there. [...]*

[J] – *Well, you can't blame a man for his intelligence.*

[Rod] – *No, but I can blame him for reminding me all the time.*

[J] – *He doesn't?*

[Rod] – *Hmm. Trust me, my Sheppard makes your Rodney seems modest in comparison.*

J et Rodney apparaissent avoir échangé leurs rôles : alors qu'il était l'aventurier intrépide, J prend la place du scientifique surdoué. Suite à cet échange, est-il juste de dire que J est identique à Rod et que Rodney est identique J ? Il semble contre-intuitif d'affirmer que oui. Toutefois, le seul argument en faveur de l'identité entre Rodney et Rod est leur apparence physique. Or, une identification sur cette seule base est irrecevable. En suivant l'exemple d'Adam et Noah, il est possible d'imaginer une infinité de mondes possibles qui assurent la transition progressive de l'identité de Rodney à J' et de J à Rod. Si de ce point de vue théorique rien n'empêche Rod d'être en fait le John que le spectateur connaît, le but du paradoxe est justement de montrer à quel point cette conclusion paraît contraire à la compréhension intuitive (spectatoriale) du cas : Rod ne peut être que la contrepartie ou le double identique de Rodney. Pour appuyer cette intuition, il faut avoir recours au postulat métaphysique qu'il existe une essence indéfinissable et inobservable qu'un individu ne pourrait jamais transférer à un autre.

La solution de l'essence immanente ne possède aucune rigidité théorique et semble plutôt relever de l'acte de foi. Il existe cependant deux solutions théoriques qui peuvent contrecarrer l'insoutenabilité de l'identité entre mondes face aux problèmes du manque de critère d'identification et de l'échange de rôle par transitivité. Il s'agit d'abord de limiter l'ensemble des mondes possibles accessibles ou encore de conclure à un pseudo-problème.

2.1.2 Réponses au problème de l'identité entre mondes

La première solution consiste à limiter l'ensemble des mondes accessibles à partir du monde central. Dans un domaine non fictionnel, une telle option est envisagée pour résoudre le problème de la transitivité abusive de l'identité. À propos des mondes dans lesquels la modification de propriétés d'un objet du monde w_1 problématise son identification : « *such worlds are not possible relative to (not 'accessible to') the initial world w_1 . From the standpoint of w_1 , [...] [it] is only possibly possible: something that would have been possible, had things been different in some possible way, but is not, as things are, possible*¹⁸. » Dans un

¹⁸ Mackie, P., et M. Jago. 2013 « Transworld Identity ». In *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*.

ensemble composé par tous les mondes possibles imaginables, l'amour entre Samantha Carter et Jack O'Neill figure parmi les qualités accidentelles du personnage puisqu'il est possible d'imaginer un monde dans lequel Carter existe mais où O'Neill n'existe pas et un autre monde où ils ne se connaissent pas. Par contre, de tels mondes ne sont pas accessibles à partir du monde central : une Samantha Carter qui n'aime pas Jack O'Neill n'est pas possible d'un point de vue interne à ce monde. Aucun des mondes qui contredit cette propriété n'est accessible à partir du monde central, c'est-à-dire qu'il n'aurait été possible que ces personnages ne s'aiment pas seulement si les choses avaient été différentes. Jusqu'où faut-il réduire l'étendue de possibilité ? Dans le cadre restreint de l'ensemble K , il est toujours vrai de dire que Carter et O'Neill s'aiment. Néanmoins, cette propriété ne fait pas partie de leur essence telle que la définit Plantinga¹⁹. Il a été établi que seules les qualités intrinsèques peuvent composer l'essence d'un individu puisque les qualités extrinsèques sont basées sur une relation entre cet individu et le monde. En restreignant la relation d'accessibilité, rien n'empêche une qualité extrinsèque d'être essentielle à un personnage si sa relation avec tous les mondes de K est toujours la même et si aucun autre objet appartenant à ces mondes ne possède cette même qualité.

Examinons le postulat selon lequel l'ensemble des mondes qui doit être considéré accessible se compose de l'ensemble K et des mondes parallèles présentés par la fiction. Si aucun de ces mondes ne modifie l'amour entre Carter et O'Neill, cet amour pourrait offrir un élément d'identification et de définition de ces personnages. Il existe un monde parallèle dans lequel les personnages vivent leur amour au grand jour (*Point of View*), où ils le consomment en secret (*Moebius part 2*), où il est un regret irréalisé (elle est mariée avec un autre dans le monde de *2010*) et un autre où ils attendent un enfant (*Ripple Effect*). La permanence de cette propriété, malgré ses diverses instanciations chez des Carter et des O'Neill parallèles, devient une façon de clarifier le non-dit, entre eux-mêmes et face au spectateur, dans le monde central. Même si ces univers diffèrent du monde central, ils prennent soin de reconduire certaines propriétés reconnaissables des personnages. Mais malgré la limitation des mondes accessibles à partir du monde central, E échoue à être essentiel à Samantha Carter car elle partage cette

¹⁹ « E is an essence if and only if there is a world W in which there exists an object x that (1) has E essentially, and (2) is such that there is no world W^* in which there exists an object distinct from x that has E . » (Plantinga, 1974, p. 72) En effet, si E représente la propriété « être amoureuse de Jack O'Neill », le spectateur sait que Samantha Carter et Sara O'Neill, l'ex-femme de Jack, possèdent E .

propriété avec Sara O'Neill, et donc, confronté à une femme x habitant un monde W^* et possédant E , le spectateur serait incapable de dire (en se basant uniquement sur cette propriété) de qui, entre Samantha Carter et Sara O'Neill, x est le double identique. De plus, le problème d'échange d'essences entre Rodney McKay et John Sheppard demeure intact : si les deux personnages ont échangé leur identité, le monde possible dans lequel cet échange est réel fait partie de l'ensemble. Une solution mieux adaptée est offerte par les désignateurs rigides de Saul Kripke, pour qui l'identification d'un individu entre mondes est un pseudo-problème.

Cette solution consiste à déproblématiser l'identification d'un individu à l'intérieur des mondes qu'il habite par l'emploi de désignateurs rigides. Saul Kripke est le représentant cardinal de la théorie de l'identité entre mondes possibles sur laquelle est établie sa célèbre conception des noms propres :

We need the notion of « identity across possible worlds » [...] to explicate one distinction that I want to make now. [...] Let's call something a rigid designator if in every possible world it designates the same object, a nonrigid or accidental designator if that is not the case. [...] One of the intuitive these I will maintain in these talks is that names are rigid designators. (Kripke, 1980, p. 47-48)

Selon Kripke, les noms propres sont des désignateurs rigides puisqu'ils font référence à une même personne à travers tous les mondes possibles dans lesquels elle existe. Dire « docteur » pour désigner Samantha Carter ne fonctionne que dans certains mondes possibles où Samantha Carter possède effectivement cette propriété. Il s'agit donc d'un désignateur accidentel, renvoyant à une propriété non essentielle et non spécifique de Samantha pour la dénoter. Si l'on accepte la notion d'identité entre mondes, le nom propre « Samantha Carter » réussit à dénoter adéquatement n'importe quelle Samantha Carter, qu'elle soit docteur ou major ou autre chose dans un monde possible. Kripke s'oppose ainsi à la conception qui voit dans les noms propres la somme des descriptions vraies à propos d'une personne. Pour Kripke, ces descriptions non essentielles peuvent échouer à désigner adéquatement quelqu'un : l'amour de Carter pour O'Neill apparaît comme une de ses qualités non essentielles. Une périphrase descriptive peut également rater sa référence à l'intérieur d'un même monde si la temporalité est prise en compte : « la partie féminine de l'équipe SG-1 » désigne Samantha Carter et uniquement elle jusqu'à la neuvième saison. Durant cette saison, la périphrase nécessite une désambiguïsation puisqu'elle peut aussi inclure Vala, un nouveau personnage féminin.

Les désignateurs rigides de Kripke peuvent régler le « problème » de l'identification d'un individu entre mondes : il n'est pas obligatoire de connaître les propriétés essentielles ou l'essence d'un individu pour l'identifier si un désignateur rigide le dénote effectivement dans tous les mondes qu'il peut possiblement habiter. Les désignateurs rigides apportent une solution à l'échange de personnalités entre Rodney McKay et John Sheppard car Rodney demeure l'individu à qui ce nom propre fait référence. Toutefois, le Rodney parallèle est désigné par un autre nom tout au long de l'épisode.

Rodney est un scientifique génial mais asocial, alors que son double, Rod, est visiblement plus décontracté :

[Rod] – *Have a seat. Now, I presume you go by...*

[Rodney] – *Rodney.*

[Rod] – *Ah. Rod.*

[Rodney] – *I could never get anyone to call me that.*

Au cours de l'épisode, les personnages emploient le désignateur « Rod » pour référer au McKay parallèle, ce qui évite la confusion qu'entraînerait l'utilisation de « McKay », mais ce nom semble également mieux convenir à la personnalité décontractée du nouveau personnage. De plus, les collègues de Rodney rencontrent pour la première fois sa sœur, Jeanie, qui leur apprend, ainsi qu'au spectateur, le nom complet de son frère : Meredith Rodney McKay. Il n'y a donc aucune confusion concernant la désignation des deux McKay : les personnages se moquent de la version caractérielle en l'appelant « Meredith », alors que la version décontractée a droit au surnom « Rod ». Si Rodney et Rod sont des individus identiques, l'emploi du désignateur rigide « Rodney » devrait entraîner une confusion quant au référent. Or ce n'est pas cas : le nom propre « Rodney » ne réussit pas à désigner Rod. Défendre le partage d'une même identité entre Rodney et Rod contredit alors la définition de la rigidité du désignateur. Selon la perspective de Kripke, il semble que Rod et Rodney ne partagent pas la même identité.

Les exemples de *Point of View* et de *McKay and Mrs Miller* offrent des traces formelles (hésitation sur les pronoms et changement de désignateurs) de la divergence des identités entre doubles parallèles. Un autre cas se présente dans la discontinuité du personnage de Jack O'Neill. Dans le premier film de 1994, le personnage, beaucoup plus dur et moins sarcastique, est interprété par l'acteur Kurt Russell et son nom de famille ne compte qu'un seul « l ». En se basant à la fois sur les propriétés empiriquement manifestes (le changement de comédien), les

traits de personnalité divergents et la différence du nom de famille, il est possible d'établir une relation de contrepartie entre Jack O'Neil et Jack O'Neill. Toutefois, cette relation implique que les événements du film ont lieu dans un monde différent que ceux de la série. Dans la série, un comique de répétition s'installe sur le fait que Jack rappelle continuellement que son nom de famille s'écrit avec deux « l ». Cet exemple demeure ambigu : il semble exister deux désignateurs rigides pour deux Jack O'Neil(l) mais la différence est portée sur une consonne qui ne s'entend pas à l'oral.

Le recours aux désignateurs rigides, dans ces exemples, permet un jugement de vérité sur les propositions « Rodney McKay est associal » et « Jack O'Neill est sarcastique » d'après les mondes de l'ensemble K et des univers parallèles. Malgré l'apparition des doubles, les deux sont nécessairement vraies (à l'oral, la seconde pourrait être possiblement vraie) à propos de ces individus dans les mondes de *Stargate* puisque la dénotation des propositions exclut les doubles à propos desquels il serait vrai de dire : « Rod McKay n'est pas associal » et « Jack O'Neil n'est pas sarcastique ». Cette lecture semble davantage en adéquation avec l'expérience instinctive du spectateur de *Stargate*. Les désignateurs rigides peuvent également régler le problème de l'identification d'un individu à travers le temps, exemplifié par le voyageur temporel.

2.2 Le voyageur temporel

La paternité du concept de monde possible en philosophie est attribuée à Gottfried Wilhelm Leibniz. Le philosophe défend une conception de l'individualité entre mondes possibles baptisée, *a posteriori*, *worldbound individuals*. Pour cette théorie, comme pour la *counterpart theory* de Lewis, un individu ne peut exister que dans un seul monde possible. Le principal argument de Leibniz pour défendre cette thèse est l'indiscernabilité des identiques (ou la loi de Leibniz) selon laquelle pour n'importe quels objets x et y , si x est identique à y , alors pour n'importe quelle propriété P , x possède P si et seulement si y possède P . Ce qui implique que si une seule propriété de l'objet x , même une propriété extrinsèque ou accidentelle, n'est pas respectée par l'objet y , les deux objets ne peuvent pas être identiques. C'est donc dire que lorsqu'un objet possède une propriété, il la possède essentiellement. Plantinga est fortement en désaccord avec ce point de vue dont il se moque : « *According to TWI [Theory of worldbound individuals], I would not have existed had things been in even the*

slightest way different. Had I had an extra cornflake for breakfast, I should not now exist. » (Plantinga, 1979 [1973], p. 164) Pour défendre l'opinion inverse, Plantinga dresse une analogie entre l'identité d'un objet à travers des mondes possibles et l'identité d'un objet à travers le temps. À propos de deux images montrant la même personne (Franz Brentano) à l'âge de 20 et 70 ans, le philosophe ajoute :

Most of us will concede that the same object exists at several different times; but do we know of some empirically manifest property P such that a thing is Brentano at a given time t if and only if it has P? Surely not; and this casts no shadow whatever on the intelligibility of the claim that Brentano existed at many different times. (Plantinga, 1979 [1973], p. 153)

Comme le démontre l'exemple de Brentano, ce n'est pas parce qu'il n'existe pas de façon empiriquement manifeste d'identifier le même individu à plusieurs moments qu'il ne s'agit pas de la même personne; et certainement le Brentano de 70 ans possède des propriétés manifestes qu'il ne possédait pas à 20 ans. Les doubles parallèles ne posent pas ce problème d'identification puisqu'ils sont interprétés par le même acteur (non vieilli ou rajeuni artificiellement). Par contre, un double venu du futur présente un cas de figure différent car il n'a pas le même âge que l'original et son identification peut être problématisée par les changements physiques et psychologiques attribuables à son vieillissement.

Dans l'épisode *Before I Sleep*, un des personnages principaux des premières saisons de *Stargate Atlantis*, Elizabeth Weir, découvre, cryogénisée dans la cité d'Atlantis, une version beaucoup plus âgée d'elle-même. Des tests d'ADN révèlent qu'il s'agit bien d'Elizabeth. Au fil de l'épisode, la vieille Elizabeth révèle progressivement son histoire : elle est retournée par erreur 10 000 ans dans le passé, puis a été cryogénisée dans le but de retourner à l'époque de son départ. Sur son lit de mort, la vieille Elizabeth (E') souligne sa relation d'identité avec la jeune Elizabeth (E) :

[E] – *You gave up your entire life.*

[E'] – *No, because we are the same person. The best part of my life is just beginning. I'm exploring a new galaxy. I have years ahead of me still. Trust yourself, Elizabeth. All that matters is right now.*

La transitivité de l'identité est illustrée par l'emploi, assez étonnant, de la première personne par E' : le « je » qu'elle emploie fait référence à la jeune Elizabeth et unifie leurs individualités. Dans ce cas, il est possible d'affirmer, à la manière de E', que la proposition « Lorsqu'Elizabeth

Weir va mourir, elle sera encore en vie » est vraie dans le monde central de *Stargate*. Comme soutenu précédemment, restreindre l'ensemble des mondes possibles à l'ensemble [K +univers parallèles] n'est pas suffisant pour confirmer l'identité de doubles parallèles. Même si l'on considère que l'identification d'un individu entre mondes n'est pas problématique, comme le fait Kripke, l'emploi de deux désignateurs rigides (Rod et Rodney) peut nuire au jugement d'identité à propos d'un individu. L'identité du voyageur temporel semble beaucoup plus facile à accepter sans même avoir recours à ces avenues théoriques. Mais si, comme le prétend Plantinga, l'évolution temporelle d'un individu est comparable à sa dissemblance entre mondes, qu'est-ce qui sépare le double temporel du double parallèle ?

Tout au long de l'épisode, E' raconte ce qui lui est arrivé. Son récit commence à un moment que le spectateur reconnaît : il s'agit du début de la série *Stargate Atlantis*. Les événements narrés par E' sont identiques à ceux qui ont été montrés dans le premier épisode, jusqu'à cette réplique, dans le retour en arrière, de Rodney :

[Rodney] – *Well, see, that's the hitch. We've got lights coming on all over the city, air starting to circulate, but no power coming out of these consoles, so...*

END FLASHBACK

INT—INFIRMARY

[Rodney] – *Wait a minute. Back up a second. That isn't the way it happened. Everything came online when we arrived. It was lights, computers, power control systems, everything. I was able to access the database immediately.*

Sa narration est accompagnée de séquences montrant ses actions lorsqu'elle était jeune. Dans ces « retours en arrière » (selon la perspective de E', pour E et le spectateur il ne s'agit pas de retours en arrière puisqu'ils ne se sont jamais produits dans le monde central), E' est interprétée par Torri Higginson, l'actrice qui joue E²⁰. Pour certains philosophes des mondes possibles, la monstration d'une étape commune dans la vie des deux Weir permet de conclure à leur identité :

If we suppose that any possible history for Russell is a possible spatiotemporal and causal extension of the state that he was actually in at some time in his existence then perhaps we may appeal to the same continuities that ground his identity over time in the actual world in order to ground his identity across possibles worlds. [...] For example,

²⁰ Elle interprète également la vieille E' avec ajout de maquillage (rides et cheveux blancs). La vieille E' possède donc certains traits reconnaissables de E, mais cette reconnaissance est irrecevable comme raison de l'acceptation de leur identité : les doubles parallèles, eux aussi, sont semblables physiquement.

perhaps to say that Russell could have been a playwright is to say that there was some time in his actual existence at which he could have become a playwright²¹.

La possibilité de construire un récit qui présente les caractéristiques d'une vie humaine (enchaînement causal et évolution spatiotemporelle) remplace, dans l'identification d'un individu, les propriétés intrinsèques qui forcément ne peuvent pas demeurer stables. Puisqu'il est possible de déterminer une étape commune dans le parcours de E et E', (et même de supposer que leur vie était indiscernable jusqu'à l'évènement qui permet leur distinction), leur union en un seul individu est logiquement soutenue par leur identité narrative, même sans propriétés d'identification. L'épisode *Before I Sleep* construit visiblement un récit de vie parallèle par les procédés de la narration à la première personne (E') accompagnée de retours en arrière filmés. Ce critère d'identification à travers le temps s'applique facilement au voyageur temporel mais son objectif est d'abord de permettre l'identification d'un individu entre mondes possibles. En se basant sur celui-ci, il faut admettre l'identité entre Rodney et Rod ou S et S', car rien n'indique qu'ils n'ont pas partagé un passé commun.

David Lewis est en désaccord avec l'idée même d'identité à travers le temps. Il illustre son objection par une distinction entre endurance et perdurance. L'endurance à travers le temps est analogue à l'identité à travers des mondes possibles : l'objet x est complètement présent à différents moments comme il peut l'être dans différents mondes. Si l'on observe l'objet x à deux moments distincts (t_1 et t_2), une relation d'identité décrit, selon l'endurance, le rapport entre x au temps t_1 et x à t_2 . Au contraire, un objet perdure « *by having different temporal parts, or stage, at different times* » (Lewis, 1983, p. 202). Ces différentes parties ou étapes du même objet sont reliées par une relation de similarité. Pour Lewis, un objet perdure à travers le temps; il n'est jamais complètement présent à aucun moment de sa durée car son identité, comprise comme sa totalité, n'est jamais entièrement constituée à aucune des étapes qui le composent. Les mêmes arguments contre l'identité entre mondes servent Lewis contre l'endurance : « *The principal and decisive objection against endurance [...] is the problem of temporal intrinsics. Persisting things change their intrinsic properties.* » (Lewis, 1983, p. 203) En accord avec ce philosophe, la question n'est plus de savoir si les deux Weir sont la même personne mais si les

²¹ Mackie, P., et M. Jago. 2013 « Transworld Identity ». In *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*.

deux étapes temporelles incarnées par E et E' appartiennent à la même identité. Rodney ne semble pas de cet avis :

[E] – *Very, very weird, looking at yourself. How you will be...*

[Rodney] – *Actually, how you will be will be different than how she is right now. See, the moment she went back in time she created a separate reality, a second you, living in a parallel world.*

L'interprétation de Rodney place les Weir en relation de contreparties, intransitive : E ne pourra jamais être E' même si elle atteint le même âge. Cette vision des choses n'est pas partagée par les principales intéressées qui se considèrent identiques. Dans le cas des doubles parallèles, les épisodes présentent certains indices de distanciation comme l'emploi de la troisième personne pour désigner S lorsque Jack O'Neill s'adresse à S' ou la différenciation entre Rodney (ou Meredith) et Rob par l'usage de deux désignateurs rigides. Le spectateur ne retrouve pas ses indices dans le double temporel qui n'est peut-être, à en croire Rodney, qu'une sorte de double parallèle. S'il n'y a pas de différence entre les deux d'un point de vue ontologique, leur rapport au temps doit être considéré comme le principal point de divergence.

Suivant sa définition de la notion de perdurance, Lewis développe la distinction entre *person-stages* et *continuant person* dans *Philosophical Papers*. Une *continuant person* est un individu qui perdure à travers le temps par la somme de ses étapes, différentes et successives, nommées *person-stages*. Un observateur qui compare deux individus à un certain moment compare en fait leurs deux *person-stages* incarnées à cet instant. Pour qu'un individu *x* soit identique à *y*, la *continuant person* de *x* et celle de *y* doivent être composées du même ensemble de *person-stages*. Rodney et Rod sont perçus comme des personnages similaires, mais différents, au temps de l'épisode *McKay and Mrs Miller*, parce qu'ils personnifient deux *person-stages* non identiques. Par surcroît, ces deux *person-stages* sont mutuellement exclusives. La différence d'âge inhérente au voyageur temporel rend sa compréhension inassimilable à celle du double parallèle. Deux *person-stages* différentes peuvent appartenir à la même somme identitaire, mais puisque les McKay ont le même âge, chacune de leur *continuant person* ne peut être composée que d'une seule des deux *person-stages* présentées dans l'épisode. Le cas des Weir est plus complexe : même si elles présentent deux *person-stages* différentes au temps de l'épisode, la machine à voyager dans le temps réunit au même moment deux étapes qui pourraient appartenir à une seule personne. Pour que deux *person-*

stages puissent appartenir au même individu, elles doivent être connectées ensemble. Lewis appelle ce lien entre *person-stages* la relation R :

If a stage S2 is mentally connected to a previous stage S1, S1 is available in memory to S2 and S2 is under the intentional control of S1 to some extent – not the other way around. We can say that S1 is R-related forward to S2, whereas S2 is R-related backward to S1. [...] But although we can distinguish the forward and backward R-relations, we can also merge them into a symmetrical relation. That is the R-relation I have in mind: S1 and S2 are R-related simpliciter if and only if S1 is R-related either forward or backward to S2. (Lewis, 1983, p. 61)

Par exemple, l'étape S1 de Rodney et l'étape S2 de Rod (tout comme S et S'), au temps de l'épisode *McKay and Mrs Miller*, ne sont reliées ni prospectivement ni rétrospectivement puisque les doubles ont sensiblement le même âge. S1 ne peut pas se souvenir d'un moment où il a été S2, pas plus qu'il n'influence le devenir de S2, et *vice versa*. Conséquemment, S1 et S2 ne sont pas R-reliées et les McKay ne peuvent pas être la même *continuant person*. Dans le cas des Elizabeth, la question est donc de savoir si l'étape incarnée par E et celle incarnée par E', au temps de l'épisode *Before I Sleep*, sont R-reliées. On peut considérer que E' assimile l'identité de E puisqu'elle possède toutes les *person-stages* qui constituent E, en plus des étapes qu'elle a en propre.

Pas selon Lewis, qui introduit la I-relation, reliant entre elles toutes les *person-stages* qui composent une identité :

A continuing person is an aggregate of person-stages, each one I-related to all the rest (and to itself). For short: a person is an I-interrelated aggregate. Moreover, a person is not part of any larger I-interrelated aggregate; for if we left out any stages that were I-related to one another and to all the stages we included, then what we would have would not be a whole continuing person but only a part of one. For short: a person is a maximal I-interrelated aggregate. (Lewis, 1983, p. 59, je souligne)

La vieille Weir voit, avec son regard rétrospectif, qu'elle a déjà été identique à la jeune Weir, car elle est passée par toutes les *person-stages* qui constituent actuellement E. Les deux Weir ont donc déjà été indiscernables, en accord avec la loi de Leibniz. Il y a eu décohérence au moment où Weir est retournée dans le passé, comme le note Rodney. Cette discernabilité entre Weir contredit en même temps leur identité. Seulement, la jeune Weir n'est pas encore assez loin (temporellement et identitairement) de la *person-stage* juste avant ce moment pour que le spectateur puisse vraiment voir la différence. La fission apparaît à l'épisode un de la première saison; *Before I Sleep* est l'épisode quinze de cette même saison (ce qui constitue un intervalle

de moins d'un an dans le monde central de *Stargate*). E incarne peut-être déjà, au temps de *Before I Sleep*, une étape de son individualité qui n'est pas reliée à aucune étape de E'. E serait dans ce cas déjà plus qu'une simple partie des *person-stages* qui composent E', même si celle-ci a l'impression de pouvoir reprendre à travers elle sa vie là où elle l'a laissée.

Ainsi, E est appelée à être différente, mais similaire, à E'; inversement, E' aurait été identique à E (et même à la E une fois vieille) si l'évènement de décohérence (le retour dans le temps) n'avait pas eu lieu. Un passé commun peut donc mener à l'existence de deux identités reliées par une relation de contreparties. Cette conclusion se place en contradiction avec le principe d'identité narrative présenté dans l'exemple du Russell dramaturge. D'après Lewis, une seule identité peut effectivement se fissionner en deux entités non-identiques.

2.2.1 La fission des identités

Dans l'épisode *Point of View*, Dr. Carter et Major Carter sont clairement passées par des *person-stages* différentes : elles possèdent une suite de *person-stages* identiques jusqu'à un point définitoire pour le personnage. Ce point est souvent un choix particulièrement difficile : le double permet alors d'explorer l'option alternative. Le choix devient un point de décohérence, qui revient à plusieurs reprises sous la forme du retour en arrière, lorsque les personnages principaux sont confrontés aux décisions qu'ils ont prises par le passé. Pour Samantha Carter et sa contrepartie, il s'agit d'un choix différent au sujet de la carrière militaire²². Il est établi dans les épisodes *Seth* et *The Devil You Know* que la décision de ne pas rejoindre l'armée est due au fait que Samantha ne réussit pas à pardonner la mort de sa mère à son père, lui-même militaire. Elle décide alors de se dissocier de l'armée ou, dans le cas contraire, que l'armée n'a pas à être tenue responsable. Ce cas s'apparente à la fission d'identité décrite par Lewis, à considérer en binôme avec la fusion :

²² Ce ne sont pas tous les personnages qui en possèdent un et un seul clairement identifié, mais, en plus de celui de Carter, on en trouve quelques-uns : Sheppard et la réussite ou l'échec du sauvetage d'un ami comme le souligne Rodney dans l'épisode *Vegas*, (« [Rodney] – *I don't think there's much difference between you and that other John Sheppard I met. It's amazing how one incident can entirely alter the course of your life.* »), O'Neill et le fardeau de la mort accidentelle de son fils causé par son propre fusil, Teal'c et le moment de sa trahison envers les Goa'ulds.

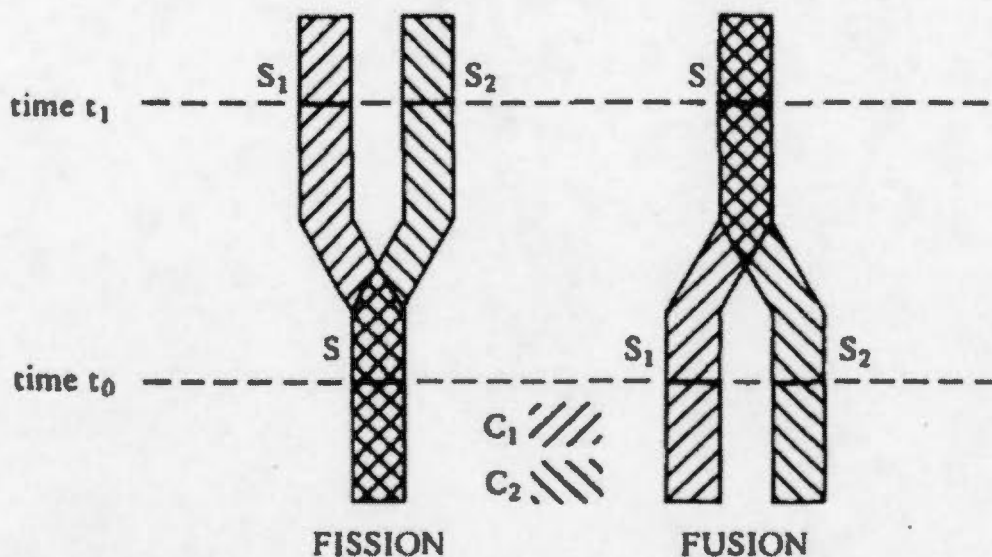


Figure 2.2 Illustration de la fission et de la fusion d'identités (Lewis, 1983, p. 62)

Dans le cas de la fission, les deux *continuant persons* C_1 et C_2 sont identiques puisqu'elles sont composées par exactement les mêmes *person-stages* R-reliées au temps t_0 , pré-fissionnel. L'évènement fissionnel crée deux *stage-persons* S_1 et S_2 . L'inverse est vrai pour la fusion : à partir de la fusion, C_1 et C_2 se partageront l'ensemble de leurs *person-stages*. Dans les deux cas, S est reliée (à la fois par la relation R et I) à S_1 et S_2 sans que S_1 et S_2 ne soient reliées entre elles. C'est ce qui permet d'illustrer, pour Lewis, l'idée que deux contreparties ne partagent pas une seule identité :

Identity is one-one, in the sense that nothing is ever identical to two different things. Obviously neither the I-relation nor the R-relation is one-one in that sense. [...] one stage might be R-related to many stages that are not R-related to one another, and [...] many stages that are not R-related to one another might all be R-related to one single stage. [...] In short, the R-relation might fail to be transitive. (Lewis, 1983, p. 61)

Les deux Samantha Carter se partagent un ensemble identique de *person-stages* R-reliées : la relation I de S et S' est donc la même jusqu'à t_0 . À ce moment se produit le choix de suivre ou non une carrière militaire, sorte d'évènement définitoire. La fission donne lieu à une décohérence entre les deux, qui se superposaient jusque-là : S et S' étaient indiscernables. Puisque la somme des *person-stages* composant S et S' était identique, il était impossible de dire que Samantha à t_0 était composée de S et S' . Au moment de la fission, S' a choisi de ne pas suivre une carrière militaire alors que S a choisi cette voie. Ce n'est qu'à partir de cette décision

inévitable qu'il est possible de distinguer entre les deux contreparties, l'une étant capable de pardonner à son père, l'autre non. Après la fission, certaines *person-stages* deviennent donc inaccessibles; S_1 n'a pas accès à S_2 :

[S'] – *I can't imagined going to the military.*

[S] – *Wow. I can't imagine not.*

Le cas de fission se caractérise par une ambiguïté des noms propres qui ne sont plus uniréférentiels :

It may be disconcerting that we can have a single name for one person (counting by tensed identity) who is really two nonidentical persons because he will later fission. Isn't the name ambiguous? Yes; but so long as its two bearers are indiscernible in the respects we want to talk about, the ambiguity is harmless. If C_1 and C_2 are identical-at-all-times-up-to-now and share the name "Ned" it is idle to disambiguate such remarks as "Ned is tall," "Ned is waiting to be duplicated," "Ned is frightened," "Ned only decided yesterday to do it," and the like. These will be true on both disambiguations of "Ned," or false on both. Before the fission, only predictions need disambiguating. After the fission, on the other hand, the ambiguity of "Ned" will be much more bother. It can be expected that the ambiguous name "Ned" will then fall into disuse, except when we wish to speak of the shared life of C_1 and C_2 before the fission. (Lewis, 1983, p. 64-65)

La réussite de la référence à un nom propre dépend, dans le cas du nom « Samantha Carter », d'une désambiguïsation qui est rendue explicite dans le cas de Rod et Rodney. Par exemple, les propositions « Samantha Carter est major » et « Samantha Carter n'est pas major » sont toutes deux vraies une fois l'ambiguïté de la dénotation levée.

De cette façon, les deux Samantha deviennent responsables de leur choix, l'une n'est pas dépendante de l'autre ni inférieure ontologiquement à l'autre en n'étant que la négation du choix qu'aurait fait la première. Il ne s'agit pas d'une identité hypothétique pré-fission, par exemple S^0 , qui aurait choisi parmi l'ensemble des possibilités celle qu'elle préférerait. Selon cette façon de voir, S' n'existerait pas réellement. Elle serait identique à S^0 et à partir de ce choix naîtraient des Carter possibles au sens strict, ontologiquement moindres, c'est-à-dire ne possédant aucune existence par elles-mêmes, sinon dans l'imagination de S^0 qui, en posant un regard rétrospectif sur son choix, se demanderait ce qu'elle serait *elle-même* devenu si *elle* avait fait un choix différent. Cette S^0 habiterait le monde central et ordonnerait à elle seule le désordre ontologique causé par ses possibilités. Il s'agirait dans ce cas d'une véritable identité entre mondes. Si les doubles parallèles et temporels s'apparentent davantage à des contreparties qu'à

des individus identiques, une dernière instance de double, ontologiquement inférieur, semble offrir un exemple d'identité.

2.3 L'androïde et le clone

La différenciation entre un personnage et son double, dans le cas des clones et des androïdes, n'est pas due à une fission ou à des propriétés extrinsèques modifiées par un monde parallèle; c'est plutôt l'intervention d'un fabricant qui crée, à partir de l'original, un double ontologiquement inférieur, mais possédant *la même identité*. Puisque ces instances sont dissemblables physiquement, la fiction peut établir une relation d'identité avec le personnage imité sans craindre de confondre les deux particuliers. Cette section se concentre sur les épisodes *Tin Man* (SG-1) et *This Mortal Coil* (Atlantis)²³, tous deux mis en scène de façon à berner le spectateur au départ sur l'identité réelle du double. En effet, dans les deux cas, les androïdes croient être les originaux jusqu'à ce qu'ils découvrent, en même temps que le spectateur, la supercherie orchestrée par leur créateur. Dans *This Mortal Coil*, la fabrication inclut même l'imitation de la base d'opération des héros par des extraterrestres malveillants.

Puisqu'il est impossible de distinguer psychologiquement les androïdes des imités, leur moment de décohérence se produit différemment de celui des doubles similaires. Il n'est pas dû à un comportement atypique ou un choix alternatif, producteur d'une fission, mais à une dissemblance physique. Dans *Tin Man*, après s'être fait copier sans le savoir sur une planète extraterrestre, une équipe SG-1 robotique retourne sur terre en croyant être l'originale. Le spectateur lui-même n'est pas en mesure de différencier les doubles des originaux d'un point de vue identitaire : il est victime de la même machination que les androïdes. Pensant seulement que leur créateur, un extraterrestre nommé Harlan, a effectué des tests sur eux, les androïdes sont envoyés à l'infirmerie. Dr Fraiser procède à une prise de sang sur O'Neill et la seringue se remplit de liquide blanc. Le colonel s'ouvre le bras avec un scalpel pour découvrir avec horreur qu'il est composé de pistons et de tubes. Ce moment présente une incohérence dans la suite événementielle telle que la conçoivent les personnages et les spectateurs qui ne peuvent

²³ Plusieurs autres épisodes présentent une indiscernabilité psychologique entre l'original et son androïde ou son clone dont *Ex Deus Machina* avec les clones de Ba'al, *The Kindred* et *The Seed* avec le clone de Carson Beckett.

s'expliquer comment ou à quel moment les androïdes ont pris la place des originaux. Fraiser alerte aussitôt la sécurité :

[Daniel] – *Whoa! Security? Doctor Fraiser it is us.*
 [Fraiser] – *Just don't come any closer. [...] General that is not Colonel O'Neill.*
 [Jack] – *Oh for crying out loud, General, it's me!*
 [Hammond] – *Would you call that human blood?*
 [Fraiser] – *I have reason to believe there all imposters. He, or whatever he is, has no detectable heartbeat.*

La confusion est d'autant plus grande qu'aussi évidente que soit la distinction sur le plan physique, le robot utilise l'expression « *crying out loud* », régulièrement employée par le vrai O'Neill. L'expression est d'ailleurs utilisée de nouveau par les deux O'Neill, qui plus est en synchronie :

[Androïde Samantha] – *We are identical. [...]*
 [Harlan] – *Colonel O'Neill ?*
 [Jack et Androïde Jack] – *Ah for crying out loud!*

La différenciation se déroule de manière similaire dans *This Mortal Coil* : la guérison étrangement rapide d'une blessure au front de John Sheppard éveille un soupçon chez les doubles. Suite à la désinvolture inhabituelle du docteur Keller face à ce prodige, les protagonistes mènent leur propre test pour découvrir que leurs corps sont entièrement composés de nanites, sorte de robots microscopiques. La différence physique est encore une fois le seul aspect sur lequel peut s'établir une décohérence. L'équipe de Sheppard découvre alors que tout le reste du personnel est interprété par des extraterrestres qui prétendent être les originaux. Même si à la fois les androïdes et le reste du personnel ne sont pas les originaux, seul le comportement du personnel paraît étrange pour le spectateur. Une décohérence psychologique (son laxisme) a pu être constatée entre la vraie Dr Keller et l'extraterrestre jouant son rôle car ils ne sont pas reliés par une relation d'identité. Au contraire, l'identité des doubles est explicitement relevée à quelques reprises par les originaux qui essaient eux-mêmes d'accepter et de comprendre cette étrangeté :

[Teyla] – *As I understand it, even though he's not the original, he's as much Ronon Dex as you are.*
 [Ronon] – *I don't like it.*

La confusion ontologique dont sont victimes le spectateur et les personnages illustre l'identité entre le double et l'original. Même le spectateur, qui connaît pourtant bien les personnages

principaux, n'a pu voir la différence. Contrairement aux autres instances de doubles vues précédemment, les épisodes n'introduisent pas de nouveaux désignateurs pour faire référence strictement aux androïdes, et un comédien interprète ce type de double comme s'il jouait son personnage habituel. La copie apparaît au même âge et à la même *person-stage* que l'original; ils partagent en plus le même passé et les mêmes souvenirs. Il devient impossible de distinguer le double de l'original puisque les deux sont la même somme de *person-stages* au moment de la fabrication de l'androïde ou du clone. Il est utile de rappeler que pour Lewis : « *something is a continuing person if and only if it is a maximal R-interrelated aggregate of person-stages* ». (Lewis, 1983, p. 60) Les doubles demeureront la même *continuant person* que l'original jusqu'à ce qu'une *person-stage* apparaisse dans un ensemble et non dans l'autre. Comme dans le cas des deux Weir, la décohérence identitaire pourrait devenir visible dans le futur.

Toutefois, la série semble prendre soin, dans ces cas comme dans plusieurs autres, de limiter le désordre potentiel à un seul épisode. *Tin Man* se termine par le retour des membres de SG-1 sur terre, alors que les androïdes demeurent sur la planète de leur créateur et promettent d'enterrer leur porte des étoiles. Dans *This Mortal Coil*, la clôture est plus dramatique : les doubles sacrifient leur vie pour sauver les originaux. Ce sacrifice final renforce leur sentiment d'identité :

[Clone d'Élizabeth] – *From the beginning we've been trying to convince ourselves that we're just like you, now is the chance to prove it.*

Dans l'épisode *Double Jeopardy*, le spectateur apprend que les androïdes de *Tin Man* n'ont pas respecté leur promesse de sceller leur porte des étoiles. Bien au contraire, ils mènent leurs propres missions d'exploration et se trouvent, au début de l'épisode, sur la planète Juna pour lutter contre le Goa'uld qui la contrôle. La rupture de leur promesse ne réussit qu'à les rapprocher davantage de leurs modèles :

[Hammond] – *Colonel O'Neill, it was my understanding that the robots agreed to bury their Stargate and never leave their planet.*

[Jack] – *Yes Sir.*

[Hammond] – *Then it would seem your robot counterpart is equally as good at following orders as you.*

Lorsqu'O'Neill demande des comptes à son double robotique, celui-ci répond : « *Oh is this the first time you've lied to yourself?* » En plus de reprendre le thème de l'identité, le premier segment de l'épisode plonge le spectateur dans la même ignorance quant à l'identité de l'équipe

SG-1. *Double Jeopardy* est un épisode de la quatrième saison, situé trois ans après les événements de *Tin Man*; la surprise du spectateur est d'autant plus grande qu'il s'agit de leur première (et dernière) réapparition.

Il a été dit qu'étant donnée la relation d'identité qui relie les androïdes aux originaux, seule une décohérence physique était possible dans le présent de *Tin Man*, mais que le temps aurait permis de les distinguer sur une base psychologique. Suivant cette logique, les doubles, dans le présent de *Double Jeopardy*, devraient incarner une *person-stage* distincte de celle incarnée par leur *alter ego*. Il serait donc possible de les distinguer psychologiquement. Les habitants de Juna sont également confondus par la ressemblance des androïdes : l'un d'eux, Darien, croit reconnaître la Samantha Carter humaine, alors qu'il s'adresse à sa version robotique. Il l'appelle « *Major Carter* » et, plus tard dans l'épisode, l'androïde s'interroge sur l'emploi de ce rang militaire : « [Androïde Samantha] – *That Darien guy called me Major.* » Il faut savoir que la Samantha humaine a poursuivi sa carrière militaire : elle est promue *major* au début de la saison trois, dans l'épisode *Fair Game*, tandis que la Carter robotique n'a pas pu progresser dans l'armée²⁴. Contrairement à *Tin Man*, le premier indice donné au spectateur sur la véritable identité des androïdes porte sur la différence, maintenant mesurable, entre les *person-stages* instanciées par les deux Samantha.

Comme nous l'avons vu dans ce chapitre, les propositions *de re* demandent l'agrandissement de l'ensemble des mondes qui doivent être pris en compte pour juger adéquatement de leur vérité. Constitué par les mondes possiblement centraux en conclusion du premier chapitre, l'ensemble doit maintenant comprendre les univers parallèles où habitent les mêmes personnages. Toutefois, l'ajout de ces mondes parallèles entraîne une complication : « *the philosopher like the philanderer is always finding himself stuck with none or too many. Incidentally, recognition of multiple worlds or true versions suggests innocuous interpretations of necessity and possibility.* » (Goodman, 1978, p. 119) La prolifération des mondes possibles implique un nombre aussi grand de propositions indécidables, ni vraies ni fausses, et augmente la zone de contingence et de possibilité en diminuant la certitude sur ce qui est le cas dans le monde central d'une fiction.

²⁴ La séparation des doubles grâce au rang militaire apparaît également dans l'épisode *Point of View* où Daniel, qui souhaite retrouver sa réalité à travers le *quantum mirror*, rejette une réalité parallèle puisque Samantha Carter y est toujours *captain*.

CHAPITRE III

LE DÉSORDRE ONTOLOGIQUE DES UNIVERS PARALLÈLES

Mon père me dit une fois que le respect de la vérité est presque le fondement de toute morale. « Rien ne saurait sortir de rien », disait-il. Et cela apparaît certes comme une pensée profonde si l'on conçoit à quel point « la vérité » peut être instable.

Frank Herbert, *Dune*

Les univers parallèles, en tant qu'instanciation d'une possibilité du monde central, complexifient le rapport du spectateur avec le système de réalité présenté dans une fiction. Le monde central n'est plus le seul à établir sa loi sur les vérités fictionnelles : les mondes possibles agissent à la fois comme modalisations et commentaires de celles-ci. Dans sa contribution à l'ouvrage *Théorie littéraire des mondes possibles*, Marc Escola souligne qu'un

récit fait signe vers des textes possibles inscrits en lui comme autant de virtualités structurales. Le halo de textes possibles constitue l'espace où s'élabore sans nul doute les réécritures mais aussi bien les commentaires : chaque variante acceptable constitue toujours en même temps une proposition métatextuelle. Repérer les possibles textuels attachés à la lettre du texte comme à sa syntaxe, c'est aussi bien produire localement des variantes pour tenter ensuite de les ordonner en un système cohérent qui vaut à la fois comme réécriture de la fable, commentaire du récit et interprétation du conte. (Escola, 2010, p. 245)

En tenant compte de l'univers parallèle de l'épisode *2010* dans lequel Jack O'Neill n'est pas commandant de SG-1, il est possible de voir que la proposition « Jack O'Neill commande l'équipe SG-1 » n'est pas nécessairement vraie : les mondes parallèles sont en mesure de relativiser les vérités fictionnelles. La modification d'un fait du monde central peut servir à en démontrer la précarité. Inversement, la répétition d'un même fait dans plusieurs mondes

parallèles renforce l'impression de sa vérité dans le monde central. Pour Michael Riffaterre, il s'agit d'un effet de dérivation tautologique (qu'il voit à l'œuvre dans les propositions) :

any verbal given will seem to be true when it generates tautological derivations that repeat it in successive synonymous forms. This is because the entire narrative sequence becomes saturated with these synonyms and functions consequently like a paradigm of references to the unchanging semantic structure of the given. (Riffaterre, 1990, p. xiii)

La labilité des vérités fictionnelles est variable : certains faits sont nécessairement vrais dans tous les mondes, comme certains traits sont essentiels aux personnages, alors que d'autres auraient pu être différents sans affecter la nature du monde fictionnel. Il apparaît que quelques propositions doivent nécessairement être vraies dans un monde possible, même dans un univers parallèle, pour que celui-ci puisse appartenir à l'univers de *Stargate*. Plusieurs autres vérités, nécessaires au monde central dans le cadre de l'ensemble *K*, deviennent contingentes ou possibles lorsque l'ensemble de mondes est agrandi pour tenir compte des univers parallèles. Il faut à ce moment se demander ce que ces nouveaux domaines de possibilité permettent d'actualiser.

3.1 L'actualité des univers parallèles

Une première façon de comprendre la relation entre les différents domaines de réalité est de considérer qu'un univers parallèle forme un *alethic dyadic world*, comme le font prétendument certains mondes simulés (voir la discussion sur l'épisode *The Changeling*, sect. 1.1), en proposant dans son cadre des conditions de possibilité alternatives. La notion de monde aléthique dyadique, telle que définie par Lubomír Doležel (1998), décrit la présence de deux domaines de possibilités, aux relations d'accessibilité différentes, dans le même monde fictionnel.

La séparation en deux domaines de possibilité peut représenter la relation qui s'établit entre le monde central et une version parallèle. Par exemple, dans l'épisode *Sight Unseen*, SG-1 ramène sur terre un objet extraterrestre conçu par les Anciens qui sera plus tard baptisé le *dimension observer*. Cet objet permet aux personnages qui le touchent d'observer des créatures, sorte d'insectes géants, habitant une autre dimension. En hébergeant des créatures inconnues dans le monde central, la dimension ne respecte pas la relation F/taxinomie. Le *dimension observer* exemplifie un nouveau sens de la notion de cohérence, issu de la science physique, qui rappelle la déixis de l'actualité défendue par Lewis :

One point of view that is gaining in popularity among physicists is something called "decoherence". This theory states that all these parallel universes are possibilities, but our wave function have somehow decohered from them (i.e., it no longer vibrates in unison with them) and hence no longer interacts with them. This mean that inside your living room you coexist simultaneously with the wave functions of dinosaurs, aliens, pirates, unicorns, all of them believing firmly that their universe is the "real" one, but we are no longer "in tune" with them. According to Nobel laureate Steve Weinberg, this is like tuning into a radio station in your living room. You know that your living room is flooded with signals from scores of radio stations from around the country and the world. But your radio tunes into only one station. It has "decohered" from all other stations. (Kaku, 2008, p. 244)

Le *dimension observer* rend possible la cohérence – la possibilité d’interaction – entre deux univers autrement « décohérents ». Cette définition de la cohérence ne s’applique pas qu’aux univers, elle peut également concerner des objets particuliers. Dans ce sens spécifique, la cohérence admet la superposition d’états contradictoires d’un même objet.

Ainsi, un personnage et son double peuvent entrer en état de cohérence le temps d’un épisode, même si cet état entraîne des contradictions logiques. Or, dans *Stargate*, la fin d’un épisode restaure toujours leur décohérence au moment où le double retourne dans son univers d’origine. De ce fait, la fiction limite la confusion ontologique à un seul épisode. Dans *Point of View*, S’ semble vouée à être l’exception à cette règle : elle demande l’asile dans l’univers central puisque la terre, dans sa réalité, est sous le contrôle des Goa’ulds. Le statut de réfugiée parallèle lui est accordé jusqu’à ce qu’elle soit soudainement frappée par un pseudo-phénomène physique nommé l’*entropic cascade failure*. Joe Mallozzi, producteur et scénariste de *Stargate*, définit ce principe inventé comme suit :

Entropic Cascade Failure, huh? The multiverse theory of quantum physics posits the existence of endless alternate realities co-existing with our own. Some hold that the proximity of these realities is dependent upon the similarities between the various universes – ie. the more similar the realities, the closer together/easier to access via an inter-universal bridge, while the more dissimilar, the further apart/more difficult to access. Some theorize that the temporal effects of entropic cascade failure are directly proportional to the proximity of the "universe of origin" from which a given element is introduced, ranging from dangerously high impact in distant, off-setting cases where the elements are more likely to be "out of sync" to negligible in closer, more attuned elements²⁵.

²⁵ Mallozzi, J. 2005. « Ask Joe Mallozzi – Spoilers for SG-1 (S8, 9, 10) and SGA (S1, 2, 3) ». *GateWorld Forum*, en ligne, <<http://forum.gateworld.net/threads/1254-Ask-Joe-Mallozzi-Spoilers-for-SG-1-%28S8-9-10%29-and-SGA-%28S1-2-3%29/page83>>, consulté le 12 mai 2015.

Plus les objets sont incohérents, c'est-à-dire plus leur coprésence actualise des prédicats contradictoires qui leur sont associés, plus le phénomène d'*entropic cascade failure* apparaît rapidement et force leur décohérence. Il s'agit à cet égard d'un prétexte pour empêcher le double de rester dans le même univers que la Samantha Carter originale.



Figure 3.1 Représentation de S' en état d'*entropic cascade failure*.

Dans *Sight Unseen*, les personnages finissent par comprendre le fonctionnement du *dimension observer* et réussissent à l'éteindre, ce qui leur retire la capacité de percevoir les insectes géants parallèles. Cet univers alternatif a toujours été présenté du point de vue du monde central; le *dimension observer* ne permet pas la relocalisation de l'observateur à l'intérieur d'un monde parallèle. De même, lorsque S' s'introduit dans le monde central dans *Point of View*, elle est la seule affectée par les incohérences découlant de la relocalisation de son actualité : « [S'] – *Look Major [S], I'm the one dealing with the inadequacy issues here.* » Cependant, certains univers parallèles vus précédemment se présentent à travers la relocalisation d'au moins un habitant du monde central (majoritairement grâce au miroir quantique). Lorsqu'un personnage du monde central voyage vers un monde parallèle, il se produit un geste de recentrement interne lors duquel le monde parallèle est considéré comme un monde actuel au centre de son propre système de réalité. Les mimèmes perceptifs dénotent

directement l'univers parallèle et non plus le monde central. Pour Ryan, l'œuvre créée à ce moment un « univers sémantique » qui regroupe tous ses mondes actuels :

a semantic universe consists of a plurality of worlds, and its semantic description requires a recursive application of the taxonomic system within its own confines. In Alice in Wonderland, for instance, the TAW is a realistic world related to the AW through all relations except A/properties and B/same inventory. [...] From the world originally designated as the TAW, however, the text takes a trip to the dreamworld of Wonderland by lifting E/natural laws and F/taxonomy, and this dreamland momentarily takes the place of the actual world through an internal gesture of recentering. [...] Through its internal recentering, the text differs both from standard realistic novels, in which dreamworlds exists only at the periphery of the textual universe (i.e. dreams are recounted as dreams, not lived as reality) (Ryan, 1991, p. 42)

Le monde alternatif n'est plus situé en périphérie du monde central mais se trouve lui-même placé au centre d'un système de réalité. La série *Stargate SG-1* présente quatre épisodes lors desquels les protagonistes s'introduisent dans un univers parallèle. Par contre, contrairement à *Wonderland*, les conditions d'accès et les propriétés aléthiques de ces quatre univers parallèles sont les mêmes que ceux de l'univers central :

Relation d'accessibilité des univers parallèles présentés dans
There But for the Grace of God, Point of View, The Road Not Taken et *Moebius*

A	B	C	D	E	F	G	H	I
-	-	-	+	+	-	+	+	+

À l'article 1.1.2, il a été question de la relation d'accessibilité classique de la science-fiction que reconduit en grande partie *Stargate* (mis à part le non-respect de D/compatibilité chronologique). Ces mondes parallèles ne correspondent pas au modèle du monde aléthique dyadique puisqu'ils partagent la même relation d'accessibilité que l'univers central et n'offrent pas de nouvelles conditions de possibilités. Les mondes parallèles recentrés se distinguent plutôt grâce à la version du récit qu'ils actualisent. La modification de la suite événementielle telle qu'observée par le spectateur dans le monde principal impose des changements importants sur l'état du monde recentré :

[Hammond] – *First of all, I would like to say we know what you've been through. Dr Jackson experienced a similar alternate reality some time ago on a mission to P3X-233.*
[S'] – *Well that's where we found our quantum mirror as well.*
[Hammond] – *Fortunately for us, Dr Jackson was able to return with some intelligence that enabled SG-1 to stop the Goa'uld attack here on Earth.*

[S] – *Nice. That goes a long way to explaining why yours was only one of a handful of alternate realities that looked like it hadn't been overrun by the Goa'uld.*

[S] – *Actually, it's probably the very differences that set our universe apart from yours that have contributed to our survival. Daniel's participation in the Stargate programme, Teal'c's change of heart. The fact that I joined the military.*

La représentation de ces univers parallèles génère certaines vérités contradictoires par rapport à celles que le spectateur imagine vraies dans le monde central. Existe-t-il des vérités du monde central, sorte de vérités essentielles, qu'un univers parallèle ne peut pas contredire ?

Tout comme l'identification d'un individu entre mondes possibles demande la distinction entre propriétés essentielles et propriétés accidentelles, ce type d'univers parallèle pourrait proposer au spectateur une réflexion sur les propriétés essentielles et les propriétés accidentelles du récit. La contrefactualité du récit parallèle devrait se limiter à des propriétés accidentelles. Si c'est le cas, il faut d'abord être en mesure de faire la distinction entre vérités essentielles et accidentelles d'une fiction. Kendall Walton entreprend une démarche comparable lorsqu'il recherche quelles pourraient être les vérités primaires (celles qui ne sont pas inférées à partir d'autres vérités). Pour appuyer son argumentation, il se donne ce postulat de travail : « *But it will be convenient to assume, temporarily (see 4.4), that there must be such, that every representation generates a core of primary truths that depend on no others, and that are responsible, indirectly, for whatever other fictional truth it generates.* » (Walton, 1990, p. 142) Ce noyau de vérités fictionnelles pourraient servir d'essence au récit. Non seulement les variations introduites par les univers parallèles ne pourraient pas le modifier (sans quoi il ne s'agirait plus d'un univers appartenant à la fiction de *Stargate*), mais elles pourraient même servir à l'identifier. Toutefois, Walton revient comme promis sur son affirmation, dans la section 4.4 :

it is time now to expose the fiction that there must necessarily be a core to support the superstructure. The various fictional truths generated by a work may be mutually dependent, none of them generated without the assistance from others. There may be no primary fictional truths. How does it all get started? The words or color patterns of the work are suggestive of certain fictional truths, some of which, in this tentative status, lend support to one another sufficient to remove the tentativeness. The interpreter must go back and forth among provisionally acceptable fictional truths until he finds a convincing combination. (Walton, 1990, p. 174)

En accord avec cette citation, la réflexion que permet un univers parallèle porte davantage sur une mise en combinaison différente, comme si le spectateur était ramené à une étape

d'expérimentation (*tentativeness*); il doit réexpérimenter à partir des vérités fictionnelles qu'il connaît déjà en les recombinaut. Leur réarrangement mène à de nouvelles conclusions sur l'état du monde. Les fictions qui présentent des mondes parallèles ne feraient que rendre explicite une étape de la réception fictionnelle lors de laquelle le spectateur hésite entre plusieurs états du monde à reconstruire avant de choisir définitivement celui qu'il croit correspondre le mieux au monde de référence du texte. Le plus souvent, l'hésitation ne porte pas sur quel *type* de monde le spectateur doit imaginer : comme le démontre Ryan, la relation d'accessibilité, établie principalement par le genre, est consensuelle et évidente.

De plus, le geste de recentrement interne reproduit le principe du départ minimal. Cette fois, le départ n'est pas effectué à partir du monde réel mais à partir du monde central de la fiction. Le spectateur tient pour acquis que tout est identique entre le monde qu'il connaît et le nouveau monde parallèle qu'il découvre à l'exception des dissemblances explicitement présentées. Les personnages adoptent le même parti-pris cognitif :

[Daniel] – *Could I see Captain Carter?*

[Catherine] – *Samantha Carter?*

[Daniel] – *Yes!*

[Catherine] – *She's not in the military. She's a doctor. Ph.D. Astrophysics.*

Dans *Point of View*, suite au phénomène d'*entropic cascade failure* qui empêche Dr Carter (S') de demeurer dans l'univers central, SG-1 décide de libérer la terre parallèle de son envahisseur. La stratégie de sauvetage repose sur l'écart minimal :

[S] – *What do we have that they don't?*

[Daniel] – *Our fate. We made contact with the Asgard.*

[Jack] – *So?*

[Daniel] – *So if Dr Carter can make contact with the Asgard in her reality, maybe their Asgard will be willing to help them.*

[Hammond] – *Defend their world against the Goa'uld?*

[Daniel] – *Yes.*

[Jack] – *And just how do you propose we raise the Asgard, in their reality?*

Personne ne soulève l'objection que les Asgards pourraient ne pas exister dans la réalité alternative : comme aucune vérité fictionnelle n'implique leur inexistence dans ce monde, ils y existent selon les conditions de leur représentation dans le monde central. SG-1 met le plan en exécution en traversant le miroir quantique avant d'être capturé par les Goa'ulds. Au moment où leur maître Apophis menace de tuer le général Hammond avec une arme goa'uld,

le *zat'nik'tel*, Jack O'Neill se renseigne sur la vérité effective dans cet univers : « *All right, I'm guessin' the second shot kills in this world too, huh?* » Évidemment, les Asgard arrivent au dernier moment pour sauver les protagonistes.

Lorsque la fiction introduit des mondes ontologiquement inférieurs comme une simulation, le spectateur doit faire l'effort de comprendre les vérités fictionnelles dans le cadre d'une nouvelle modalisation. Le trouble ontologique est moindre dans le cas de ces mondes puisqu'ils ne constituent pas des états de choses complets. Les qualifier de « mondes » est plus métaphorique que logique; ils ne font qu'imiter les propriétés des mondes actuels. C'est grâce à l'incohérence d'une proposition que les personnages et le spectateur reconnaissent la facticité du monde. Par exemple, dans l'épisode *Out of Mind*, le premier indice révélateur de la simulation dans laquelle est enfermée Samantha est cette affirmation d'un certain Raully :

[Raully] – *Captain Carter, anyone with that technology would be a very powerfully ally against Apophis.*

[Samantha, étonnée] – *Apophis? Isn't he dead?*

Un univers parallèle présente au contraire un état complet. Il ne cherche pas à imiter le monde central et une incohérence par rapport à celui-ci n'entraîne pas de distanciation. Les personnages et le spectateur font l'expérience d'une possibilité du monde central sur le mode de l'actualité; ceci impose des contraintes logiques sur les mondes parallèles (ce que les mondes simulés *faisaient semblant* d'avoir). Quelle est la différence entre expérimenter sur le mode de l'actualité ou celui de la simulation ? Si le spectateur se recentre une seconde fois à l'intérieur du monde actuel parallèle, ne fait-il pas la même chose à l'intérieur d'un monde simulé ? Selon Walton :

Embedding a fictional world within another one puts it at a certain emotional "distance" from us. [...] This might seem strange. The fact that it is only fictional that it is fictional that p does not make p any less true than it would have been were p actually fictional. The world of a dream within the world of a story is no less real than the world of the story. Why shouldn't we be as concerned about what happens in the former as we are about what happens in the latter?

The answer, of course, is that if p is fictional we imagine it to be true, whereas if it is merely fictional that p is fictional we imagine only that p is to be imagined to be true. [...] imagined participation is not actual participation, and imagined participation, let alone imagining merely that there is a game to participate in, does not constitute involvement in a fictional world. We stand apart from the internal fictional world and observe it through its frame. (Walton, 1990, p. 284)

Sous le couvert d'un monde parallèle, le spectateur expérimente une possibilité du monde fictionnel en participant au jeu de la fiction, c'est-à-dire en imaginant que le possible est aussi effectif que le réel, en effaçant la frontière ontologique qui empêche son véritable recentrement dans le cas des mondes simulés.

Toutefois, les univers parallèles possèdent certaines caractéristiques d'une imitation du monde central : les avantages d'un gain cognitif sur l'objet imité et d'un transfert émotionnel et perceptuel. Par exemple, l'épisode *The Road Not Taken* représente un monde parallèle dans lequel la terre subit de nouveau l'attaque goa'uld, dirigée cette fois par Anubis. Cette attaque a forcé le président des États-Unis à révéler l'existence de la porte des étoiles à la population mondiale, ce que les Terriens ignorent encore dans le monde central. Dans la même saison, l'épisode *Bad Guys* fait référence à ces événements :

[Teal'c] – *Should we not wait until Colonel Carter returns from Washington?*

[Landry] – *She's still there briefing the President on the scenario that played out in the alternate reality where the Stargate was made public.*

[Mitchell] – *Well that's taking longer than it was supposed to.*

[Daniel] – *It could be a good way to examine what might happen here.*

[Landry] – *Sounds like President Hayes is having a hard time just getting past the fact that he wasn't President.*

Cette réalité parallèle présente de nombreuses autres incohérences avec le monde central. Ces deux mondes ne sont toutefois pas incompatibles : l'état de choses du monde central pourrait éventuellement se confondre avec celui de ce monde parallèle. Ainsi, malgré l'influence de facteurs différents, les Terriens du monde central réagiront peut-être de la même façon que ceux du monde parallèle à l'annonce de l'existence de la porte des étoiles.

Si les mondes parallèles re-présentent aux spectateurs le monde central de *Stargate*, comme il a été défendu jusqu'ici, il semble que les créateurs auraient pu choisir comme monde original n'importe lequel de ces mondes parallèles. La possibilité offerte par le miroir quantique ne souligne-t-elle pas justement l'arbitrarité de la sélection du monde auquel le récit s'est principalement intéressé ? Le spectateur n'en vient-il pas à se demander si cet état de choses était vraiment le plus intéressant à suivre pendant toutes ces saisons ?

L'exemple de *The Road Not Taken* illustre au contraire une asymétrie dans la relation entre le monde central et les univers parallèles : si ceux-ci sont accessibles à partir du monde central, l'inverse n'est pas vrai (il faut comprendre l'accessibilité non pas comme le voyage des personnages mais en tant que devenir de l'état de choses). Les mondes parallèles recentrés

ne pourront jamais former un état de choses identique à celui du monde central : l'invasion de la Terre ne peut pas être annulée, la population ne peut pas oublier l'existence de la porte des étoiles et Samantha et Jack ne peuvent pas ne jamais avoir été mariés. Un univers alternatif est accessible à partir du monde central s'il est encore temps que les événements de ce monde se modèlent sur ceux de l'univers alternatif. Un protagoniste voyageant dans un monde parallèle revient toujours à un moment où, dans le monde central, il n'est pas encore trop tard pour agir autrement. Le désordre ontologique que suppose la prolifération des mondes possibles ménage néanmoins une primauté au monde central qui n'est plus d'ordre ontologique. Cette primauté s'apparente à une constante narrative (*l'endlessly deferred narrative*) que Matt Hills voit à l'œuvre dans les objets culturels propres à la formation d'une communauté de fans.

3.2 *Endlessly deferred narrative*

Le projet de Hills est d'abord l'étude des communautés de fans d'un point de vue culturel et sociologique. Suivant cet objectif, il tente de trouver des traces formelles qui permettent d'expliquer pourquoi des communautés faniques se forment autour d'un objet particulier, comme les séries de *Stargate*. Selon lui, l'objet de culte n'est ni construit textuellement ni complètement arbitraire. Sa qualité cultiste est à la fois reconnue et attribuée par les fans (Hills, 2002, p. 98). Hills reprend trois prescriptions d'Umberto Eco sur la forme culte :

- 1) Le texte crée un monde narratif distinct que les fans peuvent visiter comme s'il s'agissait d'un espace privé;
- 2) Des phrases, des scènes ou des émotions marquantes peuvent être détachés du contexte de l'œuvre;
- 3) Le texte culte existe au-delà des créations d'un auteur légitime, ce qui prend en compte le phénomène des *fans fictions* (Hills, 2002, p. 98, ma traduction)²⁶.

Hills remarque que les genres de la science-fiction, de l'horreur et du policier sont les plus propices à remplir ces conditions. Cependant, ces trois critères n'expliquent pas pourquoi un monde central particulier a été choisi par les créateurs de *Stargate* au détriment de tous les mondes possibles qui en respectaient les contraintes (dont certains ont été explicitement représentés sous la forme d'univers parallèles). À partir des qualités relevées par Eco, Hills tire une constante formelle qu'il nomme *l'endlessly deferred narrative*.

²⁶ Cité de : Eco, U. 1995. « *Casablanca: cult movies and intertextual collage* ». In *Faith and Fakes: Travels in Hyperreality*. London: Minerva, p. 197-211.

La première manifestation d'une forme de récit constamment différé est visible dans les fins ouvertes. La fin ouverte donne lieu à une activité de spéculation et de création de vérités fictionnelles plausibles. La deuxième saison de *Stargate Universe* se termine sur un suspense irrésolu. Suite à l'annulation de la troisième saison, cette source de suspense, tout comme plusieurs autres pistes que la série n'avait pas fini d'explorer, n'a jamais été close²⁷. Brad Wright souligne l'importance de cette fin ouverte dans l'univers de *Stargate* : « *I think we told some cool stories. I think we really existed in the 'Stargate' world. And, with the way things end up, I really feel like it's going to continue in the hearts and imaginations of the fans*²⁸. »

L'aspect le plus important de cette caractéristique narrative est la reconduction de questions récurrentes auxquelles le récit n'apporte jamais de réponses définitives. Les deux principaux arcs narratifs constamment relancés dans *Stargate* sont l'invasion de la Terre par les Goa'ulds et l'amour impossible entre Samantha Carter et Jack O'Neill. L'arc narratif de l'invasion de la Terre est reconduit dans plusieurs missions lors desquelles SG-1 déjoue les plans de l'armée goa'uld. L'attachement entre Jack et Samantha, et l'interdiction d'entrer en relation amoureuse avec un supérieur hiérarchique, est lui aussi réitéré dans l'attente d'un premier baiser officiel. Les deux personnages s'embrassent à plusieurs reprises mais cet événement est, à chaque fois, l'objet d'une surmodalisation : dans *Window of Opportunity* les deux personnages s'embrassent mais Jack est pris dans une boucle temporelle qui efface son geste; dans *Moebius part 2*, Jack embrasse le double de Samantha dans un univers parallèle. Les univers parallèles aident en ce sens à reconduire des intrigues tout en laissant ouvertes les possibilités du monde central.

Plus encore, le monde central est le seul, parmi tous les univers parallèles, à n'offrir aucune réponse définitive aux deux questions les plus brûlantes du récit. L'invasion de la Terre et le mariage de Jack et Samantha sont deux vérités à l'intérieur de ces mondes parallèles. Ce n'est qu'une fois replacées dans la perspective du monde central qu'elles reprennent le statut qui intéresse vraiment les spectateurs : elles redeviennent des possibilités. Les univers parallèles sont donc beaucoup moins intéressants de ce point de vue narratif puisque les deux

²⁷ En matière de textualité vivante, une fan a d'ailleurs écrit le script d'une « virtuelle » saison trois de *Stargate Universe*, disponible en ligne : <https://empeopled.com/p/31640>

²⁸ Moody, M. 2011. « "Stargate Universe": David Blue & Brad Wright on the Finale & Future of "Stargate" ». *Huffpost TV*, en ligne, <<http://www.aoltv.com/2011/05/09/stargate-universe-finale-interview-david-blue-brad-wright/>>, consulté le 12 mai 2015.

intrigues principales²⁹ sont closes par des vérités et non pas constamment relayées sans jamais offrir le fin mot de l'histoire. En ce sens, l'état du monde central paraît plus ouvert que celui des mondes parallèles. À quoi sert dans ce cas la représentation de ces univers dont l'état de choses s'avère, dans cette perspective, moins engageant pour le spectateur que celui du monde central ?

3.3 La possibilité des univers parallèles

D'abord, l'ouverture de l'état de choses du monde central aux possibilités du récit pourrait bien s'avérer une illusion. Dans *La pensée et le mouvant*, le philosophe Henri Bergson défend l'idée que le possible se construit à partir du réel et non pas l'inverse. Selon lui, la possibilité relève d'un regard rétrospectif qu'il n'est possible de poser sur le réel qu'à partir du moment où il s'est actualisé. Cette idée est plus facilement abordable à partir d'un point de vue épistémique :

Les choses et les événements se produisent à des moments déterminés; le jugement qui constate l'apparition de la chose ou de l'événement ne peut venir qu'après eux; il a donc sa date. Mais cette date s'efface aussitôt, en vertu du principe, ancré dans notre intelligence, que toute vérité est éternelle. Si le jugement est vrai à présent, il doit, nous semble-t-il, l'avoir été toujours. Il avait beau n'être pas encore formulé: il se posait lui-même en droit, avant d'être posé en fait. À toute affirmation vraie nous attribuons ainsi un effet rétroactif; ou plutôt nous lui imprimons un mouvement rétrograde. Comme si un jugement avait pu préexister aux termes qui le composent! Comme si ces termes ne dataient pas de l'apparition des objets qu'ils représentent! Comme si la chose et l'idée de la chose, sa réalité et sa possibilité, n'étaient pas créées du même coup lorsqu'il s'agit d'une forme véritablement neuve, inventée par l'art ou la nature ! (Bergson, 1985, p. 14)

Une vérité à propos du monde fictionnel, énoncée par les personnages ou montrée par la caméra, est conçue comme ayant été vraie avant le moment précis de sa première représentation, c'est-à-dire qu'elle aurait pu être mentionnée ou montrée à n'importe quel temps du récit. Dans l'épisode *Zero Hour*, il est fait mention pour la première fois des plaines de Goran dans cette phrase : « [Amran 1] – *The plains of Goran are sacred ground.* » En tant que première référence à un nouvel article de l'inventaire fictionnel, la mention génère l'objet « plaines de Goran », dont l'existence-tel permet au spectateur d'y joindre toutes les caractéristiques qu'il pourra apprendre sur lui (et ainsi formuler des propositions vraies ou

²⁹ Ainsi que plusieurs autres, comme l'annonce de l'existence du réseau de portes des étoiles au grand public.

fausses à son sujet). Pour l'instant, les deux seules qualités attribuables aux plaines sont leur caractère sacré et le fait qu'elles se trouvent sur la planète *Amra*, planète d'origine du personnage-énonciateur. Dans la réplique suivante, un autre personnage natif de la planète ajoute que les plaines de Goran ne sont sacrées que selon les « Plainsmen ». Le prédicat « sacré » est alors reconsidéré comme étant une croyance subjective de l'énonciateur Amran 1, un *Plainsmen*, et non pas un fait objectif sur les plaines de Goran (si tant est que la sacralité d'un lieu puisse être une qualité objective). Rien n'est connu sur le peuple des *Plainsmen*, puisqu'il s'agit de la première occurrence du mot et le spectateur n'en apprendra pas davantage ni sur eux ni sur la terre qu'ils considèrent sacrée : il s'agit des seules références aux plaines de Goran, et aux *Plainsmen*, de tout l'univers de *Stargate*. Aucune représentation du lieu n'est montrée à l'écran. À partir de ce moment, et malgré la ténuité des références qui soutiennent leur existence, le spectateur considère que les plaines ont toujours pu être l'objet d'une référence. Il ne voit qu'une lacune épistémique et non pas leur non-existence foncière. En vérité, ce n'est qu'à partir du moment où les *Plainsmen* et les Plaines de Goran ont été nommés pour la première fois qu'ils acquièrent une *actualité rétrospective*.

À partir de sa première référence, un objet fictionnel est conçu comme ayant toujours été-tel et comme ayant toujours pu être l'objet d'une référence. Toutefois, il était dépourvu de pseudo-existence jusqu'à cette première mention. La rétrospectivité de la possibilité apparaît évidente d'un point de vue épistémique mais, pour Bergson, le réel préexiste au possible ontologiquement. En fiction, les points de vue épistémique et ontologique sont faciles à confondre comme le montre la problématique de la complétude du monde fictionnel. Selon une conception opposée à celle de Bergson, le réel est plutôt une réduction des possibles : le réel concrétise une de ses possibilités et est la négation de toutes les autres. Pour un spectateur, les vérités du monde central peuvent apparaître comme la négation des vérités possibles qu'elles auraient pu être. On attribue, selon cette idée, aux mondes possibles parallèles la fonction de représenter des alternatives inexplorées par le monde central. D'après Bergson, au contraire, le réel n'est pas la négation des possibles qu'il aurait pu être mais permet lui-même la création de ces possibles :

Au fur et à mesure que la réalité se crée, imprévisible et neuve, son image se réfléchit derrière elle dans le passé indéfini ; elle se trouve ainsi avoir été, de tout temps, possible ; mais c'est à ce moment précis qu'elle commence à l'avoir toujours été, et voilà pourquoi

je disais que sa possibilité, qui ne précède pas sa réalité, l'aura précédée une fois la réalité apparue. (Bergson, 1985, p. 111)

Ce n'est qu'à partir des vérités connues du monde central que le spectateur peut imaginer des possibilités contradictoires et ainsi bâtir des mondes différents. Avant que le spectateur ne les observe, à la suite d'une relocalisation interne, l'invasion de la Terre par les Goa'ulds et le mariage de Carter et O'Neill *ne sont pas encore possibles* dans l'univers central. En accord avec Bergson, c'est l'actualisation de l'invasion des Goa'ulds, dans un état de choses parallèle, qui permet de considérer sa possibilité et d'imaginer des dénouements différents. Il faut en tirer la conclusion que les univers parallèles, par leur actualisation de certains faits, ouvrent des possibilités au monde central. Bergson illustre son propos avec l'exemple d'une œuvre d'art : le texte d'un chef-d'œuvre semble avoir été possible avant sa réalisation, alors que c'est son écriture même qui lui confère une possibilité rétrospective. Sa réalisation crée cette possibilité et fait croire, dans un mouvement rétrograde, que ce texte a toujours été « là » sous la forme d'un possible embryonnaire. Cette illusion est due à une confusion entre deux définitions du possible :

Hamlet était sans doute possible avant d'être réalisé, si l'on entend par là qu'il n'y avait pas d'obstacle insurmontable à sa réalisation. Dans ce sens particulier, on appelle possible ce qui n'est pas impossible : et il va de soi que cette non-impossibilité d'une chose est la condition de sa réalisation. [...] Pourtant du sens tout négatif du terme "possible" vous passez subrepticement, inconsciemment, au sens positif. Possibilité signifiait tout à l'heure "absence d'empêchement" ; vous en faites maintenant une "préexistence sous forme d'idée", ce qui est tout autre chose. (Bergson, 1985, p. 112-113)

Soutenir la préexistence idéale d'*Hamlet*, dans ce second sens, est absurde puisqu'« il est clair qu'un esprit chez lequel le *Hamlet* de Shakespeare se fût dessiné sous forme de possible en eût par là créé la réalité : c'eût donc été, par définition, Shakespeare lui-même. » (Bergson, 1985, p. 113) Ou encore un double identique, puisqu'en effet, en admettant qu'il existe : « le prédécesseur de Shakespeare se trouve penser tout ce que Shakespeare pensera, sentir tout ce qu'il sentira, savoir tout ce qu'il saura » (Bergson, 1985, p. 113). Évidemment, pour Bergson, cette vérité s'applique à l'ensemble des objets du monde réel.

Selon une affirmation précédente, le monde central de *Stargate* serait plus ouvert aux possibilités, dans son respect de la forme cultiste de l'*endlessly deferred narrative*, que les mondes parallèles. C'est effectivement le cas selon le sens premier que donne Bergson à la

possibilité (la non-impossibilité). Il est impossible pour Carter et O'Neill de ne jamais avoir été mariés ou pour la Terre de n'avoir jamais été envahie dans le monde parallèle de *There but for the Grace of God*. En ce sens, le monde central a accès à un ensemble plus grand de mondes possibles que n'importe lequel des univers parallèles directement représentés. Or, le choix de représenter des mondes parallèles permet l'avènement du sens positif et prospectif du possible dans le monde central, *d'un point de vue recentré*, car le spectateur et les personnages font d'abord l'expérience de l'invasion goa'uld dans un monde parallèle. Cette actualisation inverse la relation décrite par Bergson de préexistence du réel sur le possible.

L'invasion de la Terre par Apophis devient une possibilité du monde central, même si elle, ou sa négation, n'est pas encore réelle dans celui-ci, à partir du moment où le spectateur et Daniel Jackson l'observent en tant qu'évènement actuel dans un univers parallèle. La principale conséquence de cette inversion est la possibilité pour les personnages d'agir autrement : « [Hammond] – *Fortunately for us, Dr Jackson was able to return with some intelligence that enabled SG-1 to stop the Goa'uld attack here on Earth.* » De cette façon, le monde central lui-même apparaît comme une alternative au monde où l'invasion a eu lieu. Les univers parallèles permettent, contrairement au réel, de retourner à un moment qui précède les évènements³⁰. Ce n'est qu'à cette condition que le possible peut être prospectif. Les personnages possèdent à ce moment un véritable libre arbitre, jamais atteignable dans la réalité selon Bergson³¹. Les personnages qui ont fait l'expérience, sur le mode de l'actualité, d'un évènement dans un autre monde, le perçoivent pleinement en tant que possibilité (à éviter, comme l'invasion de la Terre, ou à provoquer, comme le mariage). La possibilité cesse alors d'être un regret rétrospectif, un exercice imaginaire, et devient l'espoir d'un agir différent, d'une véritable influence d'une poignée de personnes sur l'état du monde. En ce sens, les mondes parallèles dystopiques sont particulièrement efficaces : le spectateur a vu la tragédie même que les protagonistes réussissent à empêcher.

³⁰ En ce sens, le voyage temporel donne lieu à la même expérimentation que les mondes parallèles.

³¹ Pour le philosophe, la thèse du libre arbitre dépend d'une méconnaissance de la durée : les données entre lesquelles un sujet peut librement choisir n'existent pas encore au moment de son choix : « Les discussions relatives au libre arbitre prendraient fin si nous nous apercevions nous-mêmes là où nous sommes réellement, dans une durée concrète où l'idée de détermination nécessaire perd toute espèce de signification, puisque le passé y fait corps avec le présent et crée sans cesse avec lui – ne fût-ce que par le fait de s'y ajouter – quelque chose d'absolument nouveau. » (Bergson, 1985, p. 174)

Pour Richard Saint-Gelais, lorsqu'une fiction met en scène des possibilités uchroniques, le monde central « devient une variante d'un univers parallèle, perdant du coup le privilège ontologique qui en ferait l'univers de base à partir duquel des versions fictives pourraient être imaginées. » (Saint-Gelais, 1999, p. 52) En effet, lorsqu'une fiction rend sensibles certains des mondes possibles qu'elle contient, l'expérience des vérités alternatives sert de base à un exercice de création de possibilités offertes au monde central. La réflexivité des mondes parallèles agit de cette façon; sans leur représentation directe, la pensée des possibilités du monde central demeurerait un regard rétrospectif contrefactuel. Par exemple, la phrase « À la place de ce personnage, j'aurais plutôt agi de telle façon » ne peut faire sens que si son énonciateur a d'abord vu les agissements du personnage. L'actualisation dans un univers parallèle permet la création d'un possible à la fois *prospectif* et *objectif*, exprimable par la phrase : « Si les personnages n'agissent pas, je sais que ceci arrivera ».

Dans *Politics*, l'épisode suivant son voyage dans l'univers parallèle de *There But for the Grace of God*, la principale tâche de Daniel Jackson consiste à convaincre ses collègues de la possibilité même de l'invasion :

[Daniel] – *These are the coordinates the Goa'uld will launch their attack from. It was a warning.*

[Teal'c] – *Or so your vision foretells.*

[Daniel] – *No! It wasn't a vision or a dream or a hallucination. It was real. Now, I know this is hard for you guys to believe. But I swear to you, the entire time you thought I had disappeared on P3R-233, I was experiencing an alternate reality.*

Pour exprimer son incrédulité, Jack fait référence au *Magicien d'Oz*, fiction qui présente un monde aléthique dyadique : « [Jack] – *And you were there, and you were there, and there's no place like home.* » Bien au fait de la théorie scientifique des univers multiples, Samantha est la première à considérer sérieusement la version de Daniel :

[Samantha] – *All right. Daniel, when you were in this alternate reality, were there differences?*

[Daniel] – *Yes. Uh, Teal'c was leading the attack on Earth. I wasn't even part of the program. You and Jack were engaged to be married...*

[Jack] – *Excuse me?*

[Samantha] – *What? Okay, uh, even if you did actually experience the alternate reality, doesn't the very fact that there were differences mean that we won't face the same fate?*

[Daniel] – *Yes. But the defining event, the death of Râ, took place in both worlds.*

[Teal'c] – *An attack of retribution.*

[Daniel] – *Yes! And the same thing is going to happen here unless we stop it.*

[Jack] – *All right. Wait a minute. Let...let me get something straight here. Engaged?*

[Samantha] – *It is theoretically possible.*

[Jack] – *It's against regulations!*

La mort du Goa'uld Râ, ayant lieu lors du premier film, devient une vérité à partir de laquelle peut être inférée, maintenant qu'elle est connue, l'attaque d'Apophis. Dans le même épisode, le sénateur Kinsey est envoyé par le président au centre de commande de *Stargate* dans le but de réviser le budget énorme accordé à l'exploration galactique. Kinsey ne croit pas à la menace goa'uld et pense qu'il ne s'agit que d'un scénario catastrophique servant à justifier le coût des explorations. En dernier recours, Daniel évoque son expérience du monde parallèle :

[Daniel] – *What if I told you I knew that they were coming, in ships? What if I said that a ship larger than the great pyramids was going to land right on top of this mountain in a matter of weeks, maybe days?*

[Kinsey] – *Then I would be curious to know why you've waited until this moment before saying so.*

[Daniel] – *Because I didn't think anyone would believe me. And if I didn't live through it myself, I'm not sure I would. But it is a fact. And if you shut this program down, you will have robbed us of our one chance to stop them before they get here.*

Or, le sénateur Kinsey ne croit pas en la possibilité de l'invasion car il ne l'a pas expérimenté : l'invasion n'est pas encore possible selon son image (obsolète) du monde. L'épisode se termine par l'ordre de fermer définitivement la porte des étoiles. Dans l'épisode suivant, SG-1 désobéit à cet ordre pour sauver la planète et prouver l'existence de la menace goa'uld.

La représentation de mondes parallèles offre donc l'expérience d'une possibilité anticipée par rapport au monde central. Nelson Goodman partage le point de vue de Bergson à propos de la position du possible dans le réel (tel que défendu dans *Fact, Fiction and Forecast* au chapitre « *Possibles* ») et en tire une conséquence dans *Ways of Worldmaking* :

Somewhat as I have argued elsewhere that the merely possible – so far as admissible at all – lies within the actual, so we might say here again, in a different context, that the so-called possible worlds of fiction lie within actual worlds. Fiction operates in actual worlds in much the same way as nonfiction. Cervantes and Bosch and Goya, no less than Boswell and Newton and Darwin, take and unmake and remake and retake familiar worlds, recasting them in remarkable and sometimes recondite but eventually recognizable – that is re-cognizable – ways. (Goodman, 1978, p. 104-105)

Selon Goodman, les mondes de fiction, en tant que mondes possibles, se situent à l'intérieur de mondes réels (*actual*), conséquence qu'il tire de la reconnaissance de la création du possible

à partir du réel. Pourtant, Goodman ne défend pas le statut d'existence des entités et des mondes fictionnels.

Dans sa philosophie, à l'instar de celle développée par Russell, les entités fictionnelles n'ont aucune dénotation mais sont détentrices d'un sens. (Goodman, 1978, p. 46) Le syntagme « une image représentant une licorne » semble pouvoir être scindé en deux pour désigner l'image représentante ou la licorne représentée. Or, c'est faux : dire d'une image qu'elle représente une entité fictive mène, selon Goodman, à une inférence trompeuse sur l'existence même de cette entité. « Une image représentant une licorne » veut plutôt dire « une image-de-licorne » ou l'union par le trait (*hyphenation*) représente l'impossibilité de séparation du syntagme.

Yet how can we say that a picture represents Pickwick, or a unicorn, and also say that it does not represent anything? Since there is no Pickwick and no unicorn, what a picture of Pickwick and a picture of a unicorn represent is the same thing. Yet surely to be a picture of Pickwick and to be a picture of a unicorn are not at all the same. (Goodman, 1976, p. 21)

L'image d'une licorne appartient à la catégorie (*class*) des images-de-licorne. Sur cette base, il est possible de faire la différence entre l'image d'un homme fictif et l'image d'une licorne, même si les deux représentent la même chose (rien), puisque l'une appartient à la catégorie des images-de-Pickwick et l'autre à la catégorie des images-de-licorne.

De plus, pour Goodman, un nouveau monde doit être bâti à partir d'un ancien et d'objets, organisés en classes, déjà existants. En introduction de *Ways of Worldmaking*, le philosophe décrit plusieurs opérations servant à la construction d'un monde : la création d'un nouveau lien unitaire entre des objets préexistants, la répétition de données d'un monde précédent, leur réorganisation en groupes différents, le changement de leur importance relative, leur déformation ou même leur suppression : « *even within what we do perceive and remember, we dismiss as illusory or negligible what cannot be fitted into the architecture of the world we are building.* » (Goodman, 1978, p. 15) La fiction utilise elle aussi ces opérations dans la construction du monde central. Un dernier processus semble pourtant lui poser problème : celui de l'ajout (*supplementation*) de données. Pour Goodman, les mondes possibles sont créés à partir de mondes réels et trouvent une existence par leur entrée dans une classe de choses (la classe des « versions »), elle-même ancrée dans la réalité; donc, si le possible se crée à partir du réel, comment une fiction ajoute-t-elle des objets non existants (c'est-à-dire des objets dont

la classe n'existe pas encore, comme les Goa'ulds) à un inventaire effectif ? Plus largement, à partir de quels mondes préexistants se crée le monde central de *Stargate* ?

3.4 Le récit d'exploration science-fictionnel

Défini par Saint-Gelais, le récit d'exploration science-fictionnel est un sous-genre particulièrement efficace dans la construction d'un nouveau monde fictionnel à partir d'un ancien. Dans ce type de récit, « l'histoire se confond avec la reconstruction progressive d'un cadre de référence, par un personnage qui agit à la fois à titre d'intermédiaire cognitif du lecteur et de sa projection dans l'univers fictif. » (Saint-Gelais, 1999, p. 162-163) Saint-Gelais souligne avant tout un problème structurel de la science-fiction : ce genre possède la particularité de ne pas s'appuyer sur le cadre encyclopédique du réel que connaît le lecteur, comme le fait un roman réaliste. La science-fiction est contrainte d'exposer une encyclopédie fictionnelle extensive (remplie de références inconnues jusqu'alors) dans un texte narratif fini. Saint-Gelais ajoute que de nombreux récits de science-fiction cherchent à éviter un didactisme « honteux », où chaque nouveau terme est l'objet d'une définition à même le texte. Le récit d'exploration science-fictionnel constitue une des options pour contourner ce didactisme : les personnages principaux sont des explorateurs qui ne possèdent pas un portrait complet de leur propre monde. Sous ce prétexte, les créateurs peuvent placer beaucoup de descriptions du cadre fictionnel dans la narration des actions des protagonistes puisqu'eux-mêmes doivent recevoir ces informations pour mieux comprendre le monde qu'ils habitent et y agir plus efficacement.

En plus de ce type de récit, l'écart minimal peut lui aussi faciliter l'ajout de données dans le monde fictionnel : le lecteur réutilise les classes et les objets du monde ancien en supposant leur présence, là où rien ne l'empêche de le faire, dans le nouveau monde à construire. Toutefois, pour Saint-Gelais, la nouvelle encyclopédie nécessaire à la compréhension d'un monde science-fictionnel (la « xéno-encyclopédie ») a pour conséquence d'introduire un décalage par rapport au réflexe d'écart minimal du spectateur. Par exemple, le générique d'ouverture du film *Stargate : The Ark of Truth* est constitué d'un enchaînement de plans à vol d'oiseau au sommet d'une chaîne de montagnes enneigées. À la fin de la séquence de deux minutes apparaît la mention, surimprimée à l'écran : « *Millions of years ago, in a distant galaxy...* » Jusqu'à l'arrivée de cette mention, le spectateur pouvait légitimement supposer que ces images représentaient la Terre contemporaine selon le principe du départ minimal.

Soudainement, cette chaîne de montagne enneigée se trouve sur une planète inconnue, éloignée spatio-temporellement de la Terre. D'où la nécessité, pour Saint-Gelais, de remplacer la notion d'écart minimal par celle d'écart indéterminé : le lecteur sait que la fiction renvoie à une encyclopédie différente de la sienne sans savoir exactement, au départ, ce qui distingue les deux. Le spectateur de science-fiction doit reconstruire progressivement le cadre de référence même qui lui permet de comprendre entièrement le sens des événements qu'il expérimente. Même si, pour Eco, tout texte est « un mécanisme paresseux (ou économique) qui vit sur la plus-value de sens qui y est introduite par le destinataire » (Eco, 1985, p. 65), la science-fiction déjoue souvent la tendance qu'a le lecteur à combler les non-dits épistémiques du texte par des suppositions basées sur des vérités du monde réel.

Au départ, l'encyclopédie des personnages de *Stargate* est proche de celle du monde réel : la plupart des éléments science-fictionnels (extraterrestres, technologies avancées, vaisseaux spatiaux, *etc.*) se situent au-delà d'une frontière épistémique. La représentation que se font les personnages de leur monde est incomplète et la première étape sera la reconnaissance de cette lacune. Les exemples de ce processus de reconnaissance sont à chercher dans le premier opus de l'univers fictif, le film *Stargate* paru en 1994. Lors d'une des premières scènes du film, l'archéologue Daniel Jackson donne devant des confrères une conférence où il défend une théorie controversée (la théorie des anciens astronautes) selon laquelle les Égyptiens n'ont pas construit les pyramides :

[Heckler] – *Well, who do you think built the pyramids?*

[Daniel] – *I don't have any idea who built them. I mean...*

[Heckler] – *Men from Atlantis? Or Martians perhaps.*

(People begin walking out of the room, laughing and scoffing with comments that can be overheard like "what a joke" or "which is the bigger myth?")

[Daniel] – *The point is not who built them; the point is when they were built. I mean... We all know new geological evidence dates the Sphinx back to a much earlier period. And knowing this, I think, we have to begin to reevaluate everything we've come to accept about...*

En découvrant la porte des étoiles, les personnages prennent connaissance de l'existence d'un trou épistémique qu'ils combleront progressivement en explorant de nouvelles planètes. La recherche de connaissances devient l'enjeu principal qui motive les personnages à agir. Plusieurs personnages font état de la découverte qu'ils s'apprêtent à faire : « [West] – *That's*

why I wanted you, Jack. We've opened a doorway to a world we know nothing about. » Et également : « [Catherine] – *That's right, Jackson. It's on the other side of the known universe.* »

En découvrant des nouveaux éléments qui composent leur monde, les personnages, dans leur apprentissage, se réfèrent encore à leur encyclopédie obsolète. Pour Daniel, par exemple, Râ est toujours un dieu égyptien : « [Daniel] – *The eye of Râ. It's the Egyptian sun god.* » Au milieu du film, Daniel apprend que ce nom possède une nouvelle dénotation en traduisant des inscriptions sur les murs d'une caverne située sur la planète Abydos :

[Daniel] – *I mean, look at this. It says, uh: "A traveler from distant stars escaped from a dying world looking for a way to extend his own life."*

(Daniel points to icons on the wall showing an alien creature with the eye of Râ over his chest.)

FLASHBACK

(An alien creature, similar to the pictograph description, cries out as if in pain.)

[Daniel, voix hors-champ] – *"His body, decaying and weak... he couldn't prevent his own demise." Apparently his whole species was becoming extinct. "So he travelled..."*

END FLASHBACK

INT—CAVE

[Daniel] – *... or "searched", "...the galaxies looking for a way to cheat death." And uh...look here.*

(He points to another pictograph showing a pyramid with the sun above it. Humans as small figures below the pyramid. Another picture shows lights coming down from a pyramid, with a young boy under them all.)

FLASHBACK

(The alien ship awaking villagers in Ancient Egypt are again seen. The boy heads to the strange lights.)

[Daniel, voix hors-champ] – *"He came to a world, rich with life, where he encountered a primitive race – humans." Heh. "A species which, with all his powers and knowledge, he could maintain indefinitely. He realized within a human body, he had a chance for a new life." Now, he apparently found a young boy. It says: "As the frightened villagers ran, night became day. Curious, and without fear, he walked towards the light."*

(The boy walks to the strange lights as he's caught in a beam.)

END FLASHBACK

INT—CAVE

[Daniel] – *Râ took him and possessed his body—like some kind of a... parasite, looking for a host. And inhabiting this human form, he appointed himself ruler.*

Le retour en arrière représente directement la nouvelle vérité fictionnelle que traduit l'archéologue, ce qui facilite son acceptation par le spectateur (voir sect. 4.2). Toutefois, cette nouvelle vérité est démunie de support inférentiel fourni par d'autres vérités préétablies dans l'ancien monde. En effet, cette découverte ne réussit pas à s'insérer dans l'encyclopédie des personnages et demande la réouverture d'une foule de questions dont les réponses semblaient

acquises : qui sont les autres dieux égyptiens, qui a construit les pyramides, d'où viennent les humains, *etc.* ? Dans cette xéno-encyclopédie, Râ n'est plus un dieu : il est un parasite se faisant passer pour tel. La frontière épistémique que représente la porte des étoiles devient alors le début de l'attribution d'un nouveau sens au monde (à ses mythes connus et aux origines de l'homme sur Terre). La collecte d'une nouvelle donnée – Râ est un parasite extraterrestre – qui jure avec la cohérence du système épistémique relève déjà de la construction d'un nouveau système cohérent. De telle façon, le monde central recompose les données d'un monde mieux connu du spectateur pour leur attribuer un nouveau sens.

De plus, le récit d'exploration science-fictionnel constitue une exploration truquée où ce qui est à découvrir n'existe pas tant qu'il n'a pas été découvert. La forme que prend le récit d'exploration est particulièrement apte à masquer « La tension entre l'inexistence foncière du monde fictionnel [...] et l'impression que ce monde existe déjà. » (Saint-Gelais, 1999, p. 126) Certaines caractéristiques renforcent l'impression d'acquisition de connaissances sur le monde fictionnel : l'essai-erreur, la mise en place d'une encyclopédie fictionnelle objectivant l'être-tel de l'inventaire, la cohérence globale du monde représenté. La « découverte » du monde fictionnel au fil du récit d'exploration s'ajoute à cette liste. Les membres de SG-1 eux-mêmes sont dans une logique d'interprétation des faits qu'ils rencontrent, et de déductions à partir de ceux-ci, pour se bâtir une représentation fidèle de leur monde. La découverte de nouvelles informations procède souvent par formulation d'un postulat (au conditionnel) puis confirmation de celui-ci durant les aventures des personnages :

[Daniel] – *You realize what this could mean.*

[Mitchell] – *Whoa. We've always presumed that the Ancients were the first evolution of humans in this galaxy. But, but this is the first evidence suggesting they came here long ago from somewhere far, far away.*

[Daniel] – *Yes.*

À la manière de cette dernière, plusieurs vérités sur le monde fictionnel ne sont pas simplement données au spectateur mais font l'objet d'une découverte. La causalité qui relie les événements du récit devient un témoin de la véridicité des faits fictionnels : le spectateur a pu suivre le processus, ardu et plein de rebondissements, qui a mené à l'acquisition de ces connaissances. La série reprend ce procédé à plusieurs reprises, en se basant sur des mythes existant dans l'encyclopédie du spectateur pour les transformer en les intégrant dans la xéno-encyclopédie du monde fictionnel par une relation allégorique. Pour Goodman, « *Metaphorical transfer* –

for example, where taste predicts are applied to sounds – may effect a double reorganization, both re-sorting the new realm of application and relating it to the old one. » (Goodman, 1978, p. 8) Le spectateur et les personnages se servent de leur ancien portrait du monde pour inférer certaines vérités effectives dans la xéno-encyclopédie en construction.

En effet, les versions du monde réel de plusieurs mythologies (égyptiennes, scandinaves ou de la matière de Bretagne) sont souvent mises en relation, traduites, par le récit d'exploration, dans une version du monde de *Stargate* où les objets acquièrent un nouveau sens. Une seule version du monde est parfois insuffisante pour interpréter adéquatement les vérités fictionnelles. Dans l'épisode *Prophecy*, le 21^e de la sixième saison, Jonas acquiert la capacité de voir des moments situés dans le futur. Même dans l'univers de science-fiction, ce don est inusité comme le rappelle Teal'c : « *We have encountered many strange phenomenon, Jonas Quinn, but we have yet to meet anyone who can see the future.* » Samantha, fidèle à son habitude, tente d'expliquer scientifiquement ce don :

[Samantha] – *According to Newtonian physics, yes, if you could know the position and velocity of every particle in the universe at any given moment you could accurately predict all of their interactions for the rest of time.*

[Jonas] – *So then the future is predetermined, it's just a matter of having enough information to figure it out.*

[Samantha] – *Yes, but quantum mechanics blows that out of the water. [...] The best we can do is calculate probabilities.*

[Jonas] – *Okay, so then I'm seeing probable futures.*

[Samantha] – *Maybe.*

Pendant ce temps, le reste de SG-1 est en mission pour libérer un peuple extraterrestre tenu en esclavage par le Goa'uld Mot sur la planète P4S-237. À un certain moment, Jonas a la vision qu'une poignée de soldats goa'ulds réussiront à entrer dans le SGC et à y faire exploser une bombe. Toutefois, grâce à cette vision, il réussit à contrecarrer l'état du futur tel qu'il l'a aperçu. SG-1 réussit alors à chasser Mot, comme l'avait prédit une vieille prophétie à laquelle croyaient les habitants de P4S-237. À la fin de l'épisode, Carter et Jonas réfléchissent sur ce paradoxe :

[Jonas] – *You know, it is interesting, we changed the way things played out, which would seem to indicate that the future isn't predetermined. But by doing so, we fulfilled an ancient prophecy. A thousand years ago someone in that village predicted that this would happen. Now how do you explain that?*

[Samantha] – *Maybe it was just a lucky guess?*

Manifestement, Carter est à court d'explication scientifique pour décrire ce paradoxe qui peut être dénoué par le renvoi à deux domaines aléthiques distincts. L'ontologie du mythe ne passe pas par les mêmes règles d'accessibilité que l'ontologie du monde science-fictionnel. Certains phénomènes inexplicables pour l'ontologie première deviennent possibles dans le mythe qui se situe au-delà de l'explication scientifique. Dans le domaine mythologique, il est possible pour un individu privilégié (un devin par exemple) d'énoncer une vérité sur le futur, ce qui est impensable selon la version scientifique du même monde.

Stargate incorpore dans son univers de fiction plusieurs mythes connus dans le monde réel. Les personnages accordent un statut fictionnel à ces mythes. Par contre, les décoder de manière allégorique permet souvent aux personnages principaux de trouver des indices de ce qu'ils recherchent. En établissant l'allégorie, ils découvrent que les dieux égyptiens étaient des Goa'ulds et les dieux scandinaves les Asgard, le chariot de Thor devient un vaisseau spatial, Merlin un Ancien, etc. Dans l'épisode *Camelot* par exemple, SG-1 est la recherche d'une arme créée par Merlin :

[Daniel] – *This is interesting. This is a reference to Merlin's prophetic abilities, there's a similar myth on Earth. That Merlin could see future because he actually aged backwards in time. It's not meant to be taken literally but we have seen that a lot of legends in folklore have a strong basis in fact: Avalon, Atlantis. [...]*
 [Samantha] – *Are you saying that there's time travel technology here?*

C'est habituellement le personnage de Daniel, en se basant sur ses connaissances mythologiques, qui effectue la traduction d'une ontologie à l'autre et qui facilite la découverte d'artéfacts science-fictionnels. Le procédé est tellement récurrent que dans l'épisode *Avalon*, premier de la saison neuf, le colonel Mitchell s'autorise à le prédire :

[Mitchell] – *See, this is good, isn't it? Being part of a team again. Working together to unravel some cool ancient mystery? All right, so we're not... working together. But any minute now, I bet Dr. Jackson discovers some key piece of information that sets us off on a great adventure.*

Comme prévu, dans la même scène :

[Mitchell] – *I'm pretty sure I don't know any Myrddins.*
 [Daniel] – *Uh... That's because his name in English sounds a little different. It... have you heard of... Merlin?*
 [Mitchell] – *Merlin? King Arthur and the Knights of the Round Table? Merlin?*
 [Daniel] – *Yes.*
 [Mitchell] – *Was an Ancient?*

[Daniel] – *I think so.*

[Mitchell] – *See? That is what I'm talking about!*

Samantha Carter, par ses connaissances en astrophysique, peut elle aussi dresser une allégorie entre les domaines du mythe et de la science :

[Jack] – *Carter, what just happened ?*

[Elred] – *The Eye of Odin grows dim.*

[Samantha] – *Some sort of shift in the light frequency. (Épisode Red Sky)*

Le spectateur rejoint davantage la perspective physique de Samantha que celle, mythologique, d'Elred. Les deux versions décrivent pourtant un même phénomène (le ciel d'une planète devenu soudainement rouge) qui semble exister indépendamment de son interprétation par l'un ou l'autre des personnages. Pour Goodman :

two versions deal with the same facts if we mean by this that they not only speak of the same objects but are also routinely translatable each into the other. As meaning vanish in favor of certain relationship among terms, so facts vanish in favor of certain relationships among version. (Goodman, 1978, p. 93)

Est-il nécessaire, en s'inspirant de la démarche de Goodman, de sacrifier la notion de vérité fictionnelle stable en faveur d'une relation entre versions du monde central ? Quelles seraient ces versions ? Bien que la version mythologique renforce peut-être l'impression de vérité de l'interprétation physique, en la relativisant comme meilleure interprétation, l'existence supposée du fait décrit ne se trouve pas dans leur conjonction. Les vérités fictionnelles semblent dépendre exclusivement de leur représentation. Toutefois, il ne suffit pas qu'une chose soit représentée pour être imaginée vraie dans un monde fictionnel, comme le démontre la non-dénotativité des mimèmes représentant un monde simulé (art. 1.3.1). De même, l'hésitation du spectateur à propos du monde qui doit être imaginé comme actuel a été rendue explicite par la représentation des univers parallèles. Si les vérités fictionnelles sont dépendantes d'une relation entre versions, comme Goodman nous amène à le penser, et non plus uniquement de leur représentation, il pourrait s'agir des versions inférentielles qu'utilise le spectateur pour assurer la complétude du monde fictionnel. En ce sens, il apparaît nécessaire de mettre en avant-plan l'importance du jugement de cohérence du spectateur dans le choix de l'état de choses à imaginer. Ce jugement ne doit plus être compris comme une simple réflexion sur la justesse des vérités fictionnelles. Il est lui-même un mécanisme qui génère des propositions vraies et qui confère, à certains objets et événements, une actualité fictionnelle.

CHAPITRE IV

MISE EN COHÉRENCE ET INTERPRÉTATION DU MONDE FICTIONNEL

Si le monde n'avait point de substance, le fait de savoir si une proposition a un sens dépendrait de celui de savoir si une autre proposition est vraie.

Ludwig Wittgenstein, *Tractatus logico-philosophicus*

4.1 La cohérence interne

La cohérence interne a déjà été considérée en tant que critère de jugement sur le statut ontologique (simulation ou actualité) d'un monde. Elle pourrait également servir de critère pour l'acceptabilité d'une version possible du monde central. Searle affirme à propos d'un monde fictionnel :

As far as the possibility of the ontology is concerned, anything goes: the author can create any character or event he likes. As far as the acceptability of the ontology is concerned, coherence is a crucial consideration. However, there is no universal criterion for coherence: what counts as coherence in a work of science fiction will not count as coherence in a work of naturalism. What counts as coherence will be in part a function of the contract between author and reader about the horizontal conventions.
(Searle, 1975, p. 331)

Dans sa terminologie, les conventions horizontales établissent les règles qui régissent l'acte de prétendre : « *Now what makes fiction possible, I suggest, is a set of extralinguistic, nonsemantic conventions that break the connection between words and the world* » (Searle, 1975, p. 326). Cette connexion entre mots et monde est établie par les règles verticales de la référence. Ces liens verticaux sont respectés dans le cas d'un énoncé non-fictionnel. Évidemment, un théoricien des mondes fictionnels postule le maintien d'une connexion référentielle « verticale ». Au-delà de ce désaccord, Searle place la cohérence comme critère d'acceptabilité de l'ontologie fictionnelle. L'acceptabilité d'une ontologie dépendrait moins de la réussite de

la référence des propositions d'une œuvre à son monde central que d'une forme d'union logique entre chacune de ses propositions. Cette opposition en rappelle une du domaine philosophique : pour la théorie de la correspondance, la vérité d'une proposition dépend de sa relation directe avec la réalité. Certains penseurs attachés à la théorie de la vérité par cohérence (*coherence theory of truth*) affirment au contraire que la vérité est une propriété qu'il est possible d'attribuer à une proposition en vertu de sa relation cohérente avec les autres propositions d'un ensemble donné. La cohérence est placée comme condition de justification des croyances entretenues par un individu et non pas la description juste d'une situation objective réelle, comme le défend la théorie de la correspondance de la vérité avec un fait. En fiction, plusieurs théoriciens pensent qu'un énoncé est obligatoirement faux, faute de correspondance à un objet existant (dénotation nulle). Appliquée à un ensemble de propositions fictionnelles, la théorie de la cohérence offre l'avantage de détacher le jugement de vérité de la question controversée de la référence à des objets non existants. Même en adoptant une perspective dénotationnelle, il est impossible de savoir si plusieurs propositions décrivent adéquatement l'état de choses du monde central, et donc de savoir si elles sont vraies par correspondance. Rappelons que ces cas indécidables sont vrais dans au moins un monde de l'ensemble K , mais pas dans tous. La théorie de la vérité par cohérence pourrait alors affiner le jugement de vérité à propos des faits contingents du monde central.

4.1.1 La théorie de la vérité par cohérence

Pour le spectateur d'une fiction, l'incohérence est problématique en ce qu'elle augmente la probabilité de fausseté du monde fictionnel :

Thus whereas coherence is truth-conducive in that coherence implies an increase in the probability of truth, incoherence (or, more precisely, a lack of coherence) is falsity-conducive in that incoherence implies (a decrease in the probability of truth and thus) an increase in the probability of falsity. (Roche, 2014, p. 655)

Selon le philosophe William Roche, la cohérence ne garantit pas la vérité d'une proposition mais augmente sa probabilité d'être vraie. Roche définit la cohérence de manière plus stricte que la non-contradiction qu'il nomme consistance. Dans l'article *On the Truth-Conduciveness of Coherence*, il donne l'exemple de deux ensembles, S_1 et S_2 , qui comprennent les propositions p : « Cette chaise est brune », q : « Les électrons sont chargés négativement », r : « Nous sommes jeudi ». S_1 possède en plus non- p :

$$S_1 = \{p, q, r, \neg p\} \text{ et } S_2 = \{p, q, r\}$$

S_2 est consistant contrairement à S_1 , mais ils sont tous deux non-cohérents puisque les trois propositions de S_2 « *do not "hang together" of "mutually support each other"* » (Roche, 2014, p. 648). Évidemment, les ensembles sont beaucoup plus imposants dans le cas d'une fiction, mais la juxtaposition des propositions doit former une structure cohérente dans laquelle chaque proposition vraie est inférée à partir d'une autre :

coherentist theories require (for justification) a "circular" chain of implication (or evidential support):

Circular Chain of Implication (CCI): S's belief in p is justified only if (i) S's belief in p is implied (deductively or inductively) by certain of her other beliefs, which themselves are implied by certain of her other beliefs, and so on, and (ii) this chain of evidential support circles back around at some point and does not continue on ad infinitum with new belief after new belief. (Roche, 2014, p. 659)

Dans un système cohérent, aucune croyance ne peut être justifiée sans inférence à au moins une autre croyance du même ensemble.

L'état de choses du monde central de *Stargate* devient un ensemble de propositions connues de plus en plus grand à mesure que s'expand le récit d'exploration à de nouvelles planètes et à leurs nouveaux habitants. S'il est de plus en plus difficile d'assurer la consistance des propositions au fil des épisodes et des saisons, la complexité de ce système sert elle-même de justification : une proposition ajoutée tardivement trouve potentiellement l'appui d'un plus grand nombre de propositions précédemment établies. Il faut toutefois estimer que les propositions générées par le médium deviennent des croyances que le spectateur entretient sur le monde représenté. Cette condition pose problème : dans la plupart des cas, le spectateur est en mesure de légitimer ses « croyances » par des preuves fournies par le médium. Est-il approprié de parler de croyances au sujet d'un monde fictionnel ? Pour Walton :

Fictionality has turned out to be analogous to truth in some ways; the relation between fictionality and imagining parallels that between truth and belief. Imagining aims at the fictional as belief aims at the truth. What is truth is to be believed; what is fictional is to be imagined. (Walton, 1990, p. 41)

Suivant l'analogie de Walton, la probabilité de fictionnalité (c'est-à-dire de vérité dans un monde fictionnel) d'une proposition pourrait augmenter si elle fait partie d'un ensemble *imaginaire* cohérent. L'ensemble imaginaire (ce qu'un spectateur imagine comme étant le cas dans le monde central) correspond mieux aux particularités de la connaissance fictionnelle

qu'un ensemble de croyances. Par cette solution, la théorie de la cohérence est en mesure de juger de la vérité d'une proposition imaginée par un individu à propos d'un monde fictionnel. Walton invite à différencier un ensemble de propositions imaginaires et un ensemble de propositions fictionnelles. Le premier est imaginé par le spectateur à partir d'un ensemble de propositions nécessairement vraies dans le monde central. La plupart des propositions fictionnelles se retrouvent mot pour mot dans les deux ensembles puisqu'« *Imagining aims at the fictional* ». Existe-il des exceptions ? Une proposition qui fait partie de l'ensemble des vérités fictionnelles peut-elle ne pas faire partie de l'ensemble imaginaire d'un spectateur si ce dernier est *plus cohérent* sans cette proposition ? Selon la théorie de la vérité par cohérence, le choix du spectateur d'ignorer une vérité générée légitimement par la fiction serait justifié ; c'est-à-dire que son système imaginaire serait d'autant plus fidèle à l'état du monde fictionnel en ignorant une proposition faisant pourtant partie de l'ensemble des vérités fictionnelles. Cette possibilité problématise l'usage même de la notion de « vérité fictionnelle ». Le cas des trois derniers épisodes de la saison huit de *Stargate SG-1* (*Threads*, *Moebius part 1* et *Moebius part 2*) exemplifie ce problème.

L'épisode *Threads*, le 18^e de la huitième saison de *Stargate SG-1*, se termine par une scène où les quatre protagonistes vont pêcher à l'étang de Jack :

(MINNESOTA. Jack's cabin. A fishing line arcs out into the water. The camera lifts up from the water and we see that Jack and Sam are sitting side by side on the pier, fishing.)

[Samantha] – *This is great.*

[Jack] – *I told ya!*

[Samantha] – *I can't believe we didn't do this years ago.*

[Jack] – *Yes, well, let's not dwell.*

[Samantha] – *There are no fish in this pond, are there?*

[Jack] – *No.*

(*Sam giggles as she looks at him. Behind them, Daniel and Teal'c arrive, carrying a cooler box between them and each holding a folding chair in their free hand. Jack launches his line out into the water again.*)

Cette scène est ensuite reprise en clôture des deux épisodes suivants, le diptyque *Moebius part 1* et *Moebius part 2*, qui mettent un terme à la huitième saison. Ces deux épisodes racontent le retour dans le temps des protagonistes en Égypte ancienne. Avant de partir pour le passé, l'équipe SG-1 enregistre sur une cassette plusieurs faits avérés dans leur réalité. De cette façon, ils sauront s'ils ont modifié leur ligne chronologique par mégarde lors de leur voyage dans le temps. Jack O'Neill énonce le fait qu'il n'y a aucun poisson dans son étang, comme le

montre la fin de *Threads*. La scène finale de *Moebius part 2* reprend plan par plan, réplique par réplique, cette scène, puisque les personnages reviennent de leur voyage temporel à ce moment. Il y a cependant une légère discordance :

(MINNESOTA. Jack's cabin. A fishing line arcs out into the water. The camera lifts up from the water and we see that Jack and Sam are sitting side by side on the pier, fishing.)

[Samantha] – *This is great.*

[Jack] – *I told ya!*

[Samantha] – *I can't believe we didn't do it years ago.*

[Jack] – *Yes, well, let's not dwell.*

(Sam giggles as she looks at him. Behind them, Daniel and Teal'c arrive, carrying a cooler box between them and each holding a folding chair in their free hand. Out in the pond, a fish jumps out of the water. Sam looks round at Jack.)

[Samantha] – *Didn't that tape say there were no fish in your pond?*

[Jack] – *Close enough.*

La huitième saison se termine sur cette réplique : les personnages n'ont pas réussi à revenir exactement dans leur réalité. Le spectateur ne sait pas si l'existence des poissons dans l'étang de Jack constitue la seule différence entre ce nouvel univers et le monde central. Au moment du tournage, cette situation n'était pas problématique : l'équipe de production croyait mettre fin à la série *Stargate SG-1* en entier. Ce n'est qu'après le tournage qu'ils ont su que la série était renouvelée pour deux autres saisons³². À ce moment, la fin de *Moebius part 2* engendre un problème de continuité : ce qui sera représenté par la suite ne se situera pas dans le monde central des huit premières saisons. Il devient incertain que les vérités précédemment établies permettent d'appuyer les nouveaux faits qui seront représentés par les saisons neuf et dix. Lesquelles des vérités du monde central sont toujours effectives et lesquelles ne le sont plus dans cet univers parallèle ?

Les réactions des fans ont été assez vives, beaucoup ayant l'impression que les scénaristes leur avaient volé leur équipe SG-1, la vraie, au profit de contreparties (ou de doubles identiques) comme le montrent certains commentaires publiés sur le forum du site *Gateworld* dans le sujet de discussion consacré au visionnage de cet épisode : « *And we don't appear to*

³² « *As for the SG-1 finale - to be honest, Reckoning I and II, Threads, and Moebius I and II would make excellent series finales. At the time the scripts were being written (and, later, the episodes produced), we had no idea whether SG-1 would be back or not, but we were satisfied with what would be a terrific series ender.* » Mallozzi, J. 2004. « Discussion of Answers from "Ask Joe Mallozzi" – Spoilers/Speculation for SG-1 and SGA ». *GateWorld Forum*, en ligne, <<http://forum.gateworld.net/threads/7925-Discussion-of-Answers-from-Ask-Joe-Mallozzi-Spoilers-Speculation-for-SG-1-and-SGA>>, consulté le 12 mai 2015.

have "our" team back: the lake has fish. It's never had fish before (including in 2010 and The Curse). So, we didn't even get the original team or original timeline back. What was the point to that³³? » Un autre fan abonde dans le même sens :

*Granted, this was a pretty fun episode, but at the same time I was rather disappointed by Moebius because I was dying to know what happened to the *real* SG-1. Instead we got stuck with the ALTs. [alternates]*

I'm thinking about sitting out on Season 9. This is the first time I've ever said that. I've never been pissed at the quality of SG-1 before, but I am now³⁴.

Ces deux commentaires se trouvent au début du sujet de discussion : plus émotifs, ils ont été écrits lorsque la diffusion de l'épisode venait de se terminer. Plus loin dans la discussion, une nouvelle attitude interprétative, mieux connue des théoriciens de la question, a fait place aux réactions hâtives. Cette attitude est décrite par Saint-Gelais comme suit :

face à un espace transfictionnel profus et segmenté en nombreux épisodes (et même, dans le cas de *Star Trek*, en plusieurs séries fédérées par la métasérie), la stratégie interprétative dominante consiste à jouer la carte de la continuité, de la cohérence globale de l'ensemble – quitte à prendre en défaut ses parties constitutives lorsque celles-ci s'ajustent imparfaitement. (Saint-Gelais, 2011, p. 413)

Dans le cas présent, la difficulté consiste à rétablir la cohérence du système imaginaire $S_1 = \{a, b, \neg a\}$ où $a =$ « Il y a des poissons dans l'étang de Jack » et $b =$ « Jack dit sur la cassette qu'il n'y a pas de poissons dans son étang ». La mise en cohérence de a et non- a dans un même monde sert à prouver que l'équipe SG-1 à la fin de *Moebius part 2* est la « vraie » équipe, non une contrepartie, et que les références ayant bâti une xéno-encyclopédie fictionnelle pendant huit saisons sont encore effectives. La difficulté est plus grande d'un point de vue logique puisque, contrairement à ce qui a été fait dans le cas des univers parallèles, le résultat voulu empêche de résoudre la contradiction par une modalisation dans des mondes possibles différents. Les fans choisissent plutôt d'ajouter de nouvelles propositions à l'état de choses du monde central dans le but d'en rétablir la cohérence : « *Whenever Jack says there are no fish in his pond that's because he really doesn't know and never catches anything, and because it's a joke to him in a sarcastic manner. That's just how Jack is and always has been. The timeline*

³³ DarkQueen1. 2005. « Moebius, part 2 ». *GateWorld Forum*, en ligne, <<http://forum.gateworld.net/threads/6820-Moebius-Part-2-%28820%29/page2>>, consulté le 12 mai 2015.

³⁴ Aeromathlete. 2005. « Moebius, part 2 ». *GateWorld Forum*, en ligne, <<http://forum.gateworld.net/threads/6820-Moebius-Part-2%28820%29/page8>>, consulté le 12 mai 2015.

*is restored perfectly*³⁵. » Ce fan s'appuie sur le fait que non-*a* est difficilement démontrable hors de tout doute par le médium télévisuel. Directement, le plan à la fin de *Threads* ne montre qu'aucun poisson ne saute hors de l'étang à ce moment, contrairement à sa reprise dans *Moebius part 2*. La monstration aurait pu présenter l'intérieur de l'étang et le scruter minutieusement dans un déplacement de la caméra vers l'avant pour montrer qu'il n'y a pas de poissons, ce qui n'a pas été fait pour des raisons évidentes. Faute de quoi, il faut se fier à la parole de Jack, qui est souvent sarcastique. Dans cette perspective, non-*a* n'aurait jamais fait partie du système de réalité de *Stargate* et son affirmation par Jack, la proposition *b*, ne sert qu'à établir autodérisoirement qu'il est un mauvais pêcheur. Le système imaginaire (et cohérent) de Vanysh correspond à $S_2 = \{a, b, c\}$ où *c* représente « Jack est un mauvais pêcheur ». Or, ce système rejette la proposition non-*a* représentée dans *Threads*.

La proposition *c* fait partie de l'imaginaire de Vanysh sur le monde central de *Stargate*, tandis qu'une autre explication (*d* : « Jack O'Neill a ensemencé son étang ») est imaginée par un second fan, Sshspooky³⁶. Trois ensembles peuvent être formés : un ensemble de propositions générées par le médium télévisuel et qui semblent devoir être imaginées comme vraies (S_1), l'ensemble imaginaire de Vanysh (S_2) et l'ensemble imaginaire de Sshspooky (S_3) (S_2 et S_3 ne sont pas mutuellement exclusifs : *c* et *d* peuvent être vrais en même temps dans un autre ensemble) :

$$S_1 = \{a, b, \neg a\}; S_2 = \{a, b, c\}; S_3 = \{a, b, d\}.$$

La théorie de la cohérence doit répondre à deux questions : d'abord, est-ce que les propositions *c* et *d*, imaginées par Vanysh et Sshspooky, ont moins, autant ou davantage de chances d'être vraies dans le monde central de *Stargate* si S_2 et S_3 sont cohérents que s'ils ne l'étaient pas ? Ensuite, est-ce que les interprétations de ces fans du monde fictionnel ont plus de chances d'être vraies que celle de quelqu'un qui croit à l'ensemble non cohérent S_1 ? Roche énonce des

³⁵ Vanysh. 2012. « Moebius, part 2 ». *GateWorld Forum*, en ligne, <<http://forum.gateworld.net/threads/6820-Moebius-Part-2-%28820%29/page31>>, consulté le 12 mai 2015.

³⁶ « *and as far as the fish thing goes, to me it makes sense. Jack says close enough with a little smile on his face. To me he's trying to keep face in front of Sam, Daniel and Teal'c. In Threads he admits the truth as it's plainly obvious. However after watching the tape he thinks to himself "I don't want to seem stupid with no fish in my pond. I can do better than that" so he gets some fish and puts them in his pond, hence the smile and the line. He's kind of proud that he got fish put in his pond.* » Sshspooky. 2005. « Moebius, part 2 ». *GateWorld Forum*, en ligne, <<http://forum.gateworld.net/threads/6820-Moebius-Part-2-%28820%29/page3>>, consulté le 12 mai 2015.

questions semblables en termes logiques : « *I shall let 'b_p' stand for the claim "S believes p" and 'C_s' stand for the claim "S's belief system is coherent." The question of whether doxastic coherence is truth-conducive can then be put as follows: is it the case that $Pr(p|b_p \& C_s) > Pr(p|b_p)$ and $Pr(p|b_p \& C_s) >> .5$ ³⁷? » (Roche, 2012, p. 153)*

Dans la plupart des cas, la question de la probabilité d'une proposition p en fiction ne se pose pas car si p fait partie des vérités nécessaires (vraies dans tous les mondes de l'ensemble K), $Pr(p|b_p) = 1$; au contraire, si $\text{non-}p$ fait partie de ce groupe de vérités nécessaires, $Pr(p|b_p) = 0$. Par exemple, la question de la probabilité de l'existence des portes des étoiles est inutile. La probabilité, et donc l'importance de la variable C_s , ne concerne que les vérités possibles du monde central (vraies dans au moins un monde de l'ensemble K mais pas dans tous), considérant que l'ajout d'un seul monde dans cet ensemble (« Et si Jack n'était qu'un mauvais pêcheur ? ») suffit à rendre contingente une vérité qui était, avant cet ajout, nécessaire. Il s'agit donc de traiter les tentatives d'inférence lors desquelles ni une proposition ni son contraire ne sont des vérités nécessaires au monde central. C'est le cas de c et d : il n'est jamais dit ou montré que Jack est un bon ou un mauvais pêcheur; il n'est jamais dit ou montré que Jack a ou n'a pas ensemencé son étang.

Il ne suffit pas que la fiction réussisse à générer des vérités fictionnelles pour que celles-ci soit imaginées par le spectateur, même si l'ensemble des vérités nécessaires est assez proche de celui des propositions montrées ou énoncées par le médium. Aucun fan ne conteste le fait qu'un poisson soit sorti hors de l'eau à la fin de *Moebius part 2*. Toutefois, ce qu'il serait légitime d'en conclure, à savoir que les protagonistes, ou leurs doubles, sont maintenant prisonniers d'un monde parallèle qui n'est pas l'univers central, en relevant d'un processus d'inférence, peut être concurrencé par des théories alternatives :

The thesis that coherence implies an increase in the probability of truth is meant to be restricted to doxastic coherence – the coherence of a set of beliefs. Nothing in what I argue is meant to show that propositional coherence – the coherence of a set of

³⁷ La première formule doit être lue comme suit : la probabilité (Pr) d'une proposition p dans un ensemble cohérent où p est crue par S est-elle supérieure à la probabilité de p dans un ensemble non cohérent où p est crue par S . Ou : la cohérence augmente-elle la probabilité de vérité ? La seconde se demande si la probabilité pour p d'être vraie si elle appartient à un ensemble de croyances cohérent est significativement supérieure à $.5$, considérant que $1 = \text{vrai}$ et $0 = \text{faux}$. Ou : la cohérence conduit-elle à une forte probabilité de vérité ?

proposition – implies an increase in the probability of truth. (William Roche, 2014, p. 649)

La cohérence d'un monde fictionnel ne dépend pas seulement de ses créateurs mais surtout de l'ensemble imaginaire qu'un spectateur entretient à propos de ce monde dans le but de le compléter. Le degré de vérité des interprétations concurrentes peut être évalué par le critère de cohérence, ce qui influence leur plus ou moins grande acceptation par le reste de la communauté de fans. Or, certaines propositions appartenant à un ensemble imaginaire font parfois l'objet d'un consensus. Ce consensus est appelé le *fanon*, en référence au canon qui est constitué par l'ensemble des propositions générées par un médium officiel.

4.1.2 Vérité canonique et vérité fanique

L'examen d'un exemple plus simple aidera à avancer certains arguments nécessaires à la compréhension du cas de *Moebius*. Les derniers épisodes de la huitième saison mettent fin à des questions constamment relayées³⁸ : les ennemis de la Terre, les Goa'ulds et les Répliqueurs, sont anéantis. Jack prend sa retraite, ce qui semble mener à une autre conclusion qu'énonce Joseph Mallozzi :

*Jack and Sam could have gotten together after Jack's retirement, but it was never made canon because, quite frankly, it wasn't my call. Still, despite the lack of official confirmation, it was only natural that they should get together after the events of Threads and, in my mind, they have been together ever since*³⁹.

Jack quitte en effet ses fonctions à la tête de SG-1 et le début de la neuvième saison introduit le personnage de Cameron Mitchell qui le remplace dans ce rôle. Les fans considèrent en général que Jack et Sam vivent ensemble depuis la fin de la huitième saison⁴⁰ :

The reason I KNOW Jack and Sam are together, anything TPTB [The Power That Be, c'est-à-dire les créateurs] might do to indicate otherwise being so OOC [Out of Character] as to be IMPOSSIBLE for me to believe, is:

1) After the events of Threads/end-of-Moebius, Jack would be a complete lying jerk if he actually left Sam after promising he'd 'always' be there for her in response to her coming to him (and 8 years of watching them interact and their looks during the scene tell me

³⁸ Il faut rappeler qu'à ce moment les créateurs ne pensaient pas avoir à produire les saisons neuf et dix.

³⁹ Mallozzi, J. 2008. « Ships and What Ifs ». *JosephMallozzi's Weblog*, en ligne, <<http://josephmallozzi.wordpress.com/2008/12/08/december-8-2008-ships-and-what-ifs/>>, consulté le 12 mai 2015.

⁴⁰ Voir les sujets de discussion « *Sam Carter/Jack O'Neill Ship Discussion Thread* » et « *Sam/Jack Ship Family Discussion Thread* » sur *GateWorld Forum*. Un des arguments souvent avancés est d'ailleurs le fait que dans plusieurs univers parallèles canoniques, Sam et Jack sont ou ont été mariés.

*he understood exactly why she was on his back deck). Jack is not a jerk and a liar, therefore they are together. (see, logic?)*⁴¹

Les propositions e : « Jack a dit à Sam qu'il allait toujours être là pour elle⁴² », f : « Jack n'est ni un con ni un menteur » et g : « Jack et Sam sont en couple » forment en effet un ensemble consistant et cohérent de propositions S_4 imaginées par Jenniferjf. Comparons-le à l'ensemble hypothétique S_5 d'un spectateur qui est en droit de ne pas imaginer comme vrai ce mariage, puisqu'il n'est jamais représenté par la fiction, mais *doit croire* aux deux premières affirmations qui, elles, font partie de l'ensemble des vérités nécessaires⁴³ :

$$S_4 = \{e, f, g\}; S_5 = \{e, f, \neg g\}$$

L'ensemble S_5 est consistant mais non cohérent. Ainsi, selon la théorie de la vérité par cohérence que défend Roche, et considérant que C_J représente la cohérence du système imaginaire de Jenniferjf :

$$\Pr(g|S_4 \ \& \ C_J) > \Pr(\neg g|S_5)$$

Le mariage est donc plus plausible que le non-mariage, qui n'entre pas en cohérence dans un système imaginaire. Cet espace unanimement adopté par le *fanon* mais délaissé par le canon officiel est devenu un des lieux les plus prolifiques dans l'écriture de *fanfictions* qui prennent pour sujet le mariage lui-même, le voyage de noces et leurs possibles enfants. Saint-Gelais écrit à ce propos : « le fanon, fréquemment, *réinjecte en fiction* ses résultats » (Saint-Gelais, 2011, p. 412). À nouveau, la capacité inférentielle du spectateur assure la complétude du monde fictionnel en y ajoutant une proposition non représentée. Les propositions ajoutées par le *fanon* à l'ensemble fictionnel ne servent pas qu'à en faire un état de choses maximal. Dans le cas de *Moebius*, les propositions « Jack est un mauvais pêcheur » et « Jack a ensemencé son étang » sont réinjectées dans la fiction (considérées vraies dans le monde fictionnel) dans le but de

⁴¹Jenniferjf. 2007. « My Evidence that Sam and Jack are together ». *Jenniferjf Live Journal*, en ligne, <<http://jenniferjf.livejournal.com/1420.html>>, consulté le 12 mai 2015. L'auteur de cette remarque a d'ailleurs écrit plusieurs *fanfictions* sur leur romance possible.

⁴²Tiré de l'épisode *Threads* : « [Samantha] – *Thank you, Sir.* [Jack] – *For what?* [Samantha] – *For being here for me.* [Jack] – *Always.* »

⁴³ La proposition e car le spectateur en a fait l'expérience perceptive et l'a reconnue comme représentation juste du monde central; la f , proposition *de re*, car il est essentiel à l'identité de Jack de n'être ni con ni menteur, et donc tous les mondes que Jack lui-même habite, parmi lesquels ceux de l'ensemble K , présentent cette vérité.

remplacer la proposition « SG-1 est prisonnier d'un univers parallèle ». Les inférences spectatoriales soutiennent à la fois la complétude et la cohérence du monde fictionnel.

4.1.3 Le témoin crédible des Oris

Pour pallier à l'absence des Goa'ulds, les créateurs ont aussi dû présenter, au début de la neuvième saison, une nouvelle race antagoniste, les Oris, dont les spectateurs et les personnages n'avaient pourtant jamais entendu parler. Rien de plus facile science-fictionnellement : ils viennent d'une galaxie inconnue et lointaine. L'expérience spectatorielle, désireuse de combler par inférence les vides épistémiques de la fiction, peut toutefois jouer le jeu des spéculations : ces Oris existent-ils seulement dans l'univers parallèle créé par *Moebius*, ce qui expliquerait l'absence totale de référence à leur endroit dans les huit premières saisons ? De plus, puisque les anciens ennemis de la Terre sont détruits, le programme *Stargate* doit maintenant se défendre contre les compressions budgétaires, sa mission première étant la recherche de technologies avancées pour permettre à la Terre de se défendre contre la menace goa'uld. Représenté par le sénateur Fisher, le comité international chargé du financement du programme désire mettre fin aux missions d'explorations qu'il juge désormais inutiles. C'est dans le quatrième épisode de la neuvième saison que les protagonistes doivent se défendre le plus explicitement contre ce doute face à leur pertinence et à la réalité des Oris, dont la nouvelle menace constitue le principal argument contre les coupures (tout comme les Goa'ulds l'ont été à la fin de la première saison) :

[Fisher] – *Well look at it from our [le comité international] point of view Dr Jackson. Finally after 8 years and billions of dollars spent, the Goa'uld have been neutralized, along with the Replicators. And now suddenly, out of nowhere, along come these magical Ori requiring a redoubling of efforts and expenditures.*

[Landry] – *Exactly what are you suggesting Senator? [...]*

[Fisher] – *Now we have no intention of shutting you down completely, you will continue to operate at 30% of current budget, I think you will find that that is more than enough money once you de-emphasize new exploration.*

[Daniel] – *Uh, if you recall, Senator, it was new exploration that got us those technologies in the first place. Now there are still thousands of Stargate addresses left unexplored in this galaxy.*

[Fisher] – *This program doesn't exist to satisfy your curiosity, Doctor.*

À ce moment, Daniel est le seul témoin de l'existence des Oris. Il cherche à convaincre Fisher que ces entités ne sont pas qu'une invention pour justifier un énorme budget et permettre ainsi

au docteur, et au spectateur, de satisfaire leur curiosité. La proposition h : « Les Oris existent » appartient au système de *croyances* de Daniel et sa négation au système de *croyances* de Fisher. En plus de sa négation, Fisher croit i : « Daniel Jackson a inventé les Oris pour justifier le budget du SGC ». Or, le système de croyances de Fisher semble être *plus* cohérent que celui de Daniel : aucune proposition précédemment établie n'appuie la proposition h (dans les mots de Fisher : « *suddenly, out of nowhere* »). En effet, plusieurs informations vont dans le sens de non- h dont j : « Les Goa'ulds et les Répliqueurs ont été anéantis » (ce qui sous-entend la proposition fautive : « Le budget du SGC peut diminuer sans risque pour la Terre ») et k : « Daniel Jackson est curieux ». Donc, si S_6 correspond à l'ensemble des croyances de Daniel et S_7 à celui de Fisher :

$$S_6 = \{h, \neg i, j, k\}; S_7 = \{\neg h, i, j, k\};$$

et puisque le système de croyances de Fisher est cohérent (noté C_F), contrairement à S_6 :

$$\Pr(h|S_6) < \Pr(\neg h|S_7 \& C_F);$$

c'est-à-dire que les Oris ont davantage de chance de ne pas exister que d'exister. Dans ce cas, pourquoi le spectateur imagine-t-il, au détriment de la cohérence à laquelle il donnait foi dans l'exemple du couple Jack et Samantha, que les Oris existent ?

Il a été dit précédemment qu'une vérité nécessaire ne pouvait être l'objet d'un calcul probabiliste : le spectateur a été témoin des mêmes faits que Daniel, représentés dans l'épisode *Avalon part 2*. Peut-être le spectateur considère-t-il que la proposition h a été démontrée perceptivement et fait désormais partie des vérités canoniques. Si c'est le cas, $\Pr(h|S_6) < \Pr(\neg h|S_7 \& C_F)$ est faux car l'existence des Oris n'est pas, d'un point de vue recentré, une possibilité mais un fait nécessaire. Ce qui veut dire que la cohérence de S_7 n'augmente aucunement les chances de non- h d'être vraie puisque $\Pr(\neg h|S_7) = 0$. La proposition h pourrait être une vérité nécessaire générée perceptivement si ce n'était de l'objection de Fisher :

[Fisher] – *Well, correct me if I'm wrong, but according to the report I read, you [Daniel] never actually left Stargate Command. You went into a coma, had some kind of vision. For all we know the whole thing could have been an elaborate hallucination.*

Dans ses circonstances, comment le spectateur peut-il être sûr que les preuves perceptives des Oris ne sont pas des mimèmes qui, dépourvus de dénotation dans le monde central, représentent un monde halluciné par Daniel ?

Le voyage de l'esprit de Daniel dans une galaxie lointaine a lieu dans l'épisode *Avalon part 2* grâce à un appareil de communication créé par les Anciens. Le personnage de Vala est également du voyage : il s'agit d'un nouveau personnage présenté au début de la saison⁴⁴. Daniel et Vala décident de tester l'appareil sans que les scientifiques du SGC, dont le docteur Lee, n'en comprennent pleinement le fonctionnement :

[Vala] – *He [Daniel]'s only guessing that this device is for communication. What if it's a transporter of some kind, and he gets whisked away and can't get back?*

[Lee] – *Actually, we have done a fair bit of research on this device, and I can say with absolute... relative certainty... Oh for... Look we have studied devices like this for years, and at some point, ultimately, you just have to turn it on.*

[Daniel] – *I'm going to give it a try.*

En plaçant des « pierres de communication » sur l'appareil, Daniel et Vala sont transportés sur une planète inconnue dans une autre galaxie où habitent et dominent les Oris. Pendant ce temps, sur la Terre, leurs corps sont plongés dans une sorte de coma :

[Lam] – *Daniel and Vala are stable. Based on rapid eye movements and brain wave patterns, I'm guessing it's actually some kind of induced dream-like condition.*

[Landry] – *Dr. Jackson believes the device was used for long-range communication. Is it possible that's what they're doing? Talking to someone somewhere... out there?*

[Lam] – *I don't know.*

Le fonctionnement est encore un mystère pour les personnages et le transfert de l'esprit de Daniel dans le corps d'un habitant de cette planète est accidentel. La question est donc de savoir si les sources de connaissance sont assez crédibles pour faire entrer légitimement la proposition h : « Les Oris existent » dans (1) l'ensemble des vérités nécessaires au monde central de *Stargate* et/ou (2) dans un ensemble imaginaire cohérent. En premier lieu, il faut analyser le témoignage de Daniel en tant que source crédible.

Dans l'article *Witness Agreement and the Truth-Conduciveness of Coherentist Justification*, William Roche postule qu'un individu est crédible si la probabilité de vérité d'une proposition qui appartient à son ensemble de croyances (b_p) est plus grande que la probabilité pour cette proposition d'arriver seule, noté : $\Pr(p|b_p) > \Pr(p)$. Il n'y a pas de difficulté à affirmer que la crédibilité de Daniel est acquise auprès du spectateur et que donc : $\Pr(h|b_i) > \Pr(h)$.

⁴⁴ Le témoignage de Vala n'apparaît pas dans les épisodes suivants puisque le spectateur ne la connaît que très peu et a plutôt des raisons de croire à sa non-crédibilité; du moins le témoignage de Daniel a beaucoup plus de poids auprès du spectateur et des autorités fictives que le sien.

Toutefois, est-ce que la crédibilité de Daniel à elle seule est suffisante pour rendre une impression de vérité plus grande que la cohérence des croyances de Fisher auprès du spectateur ? Pas si l'on se fie à Roche : « *Coherentists hold (or at least are committed to the claim) that individual credibility is not sufficient for justification* » (Roche, 2012, p. 164). Daniel ne possède aucune preuve de l'existence des Oris; il faut le croire sur parole :

[Daniel] – *The Ori are very real, Senator. [...]*

[Fisher] – *But again, this is according to your testimony.*

Puisque sa justification ne peut qu'être non inférentielle, son système de croyances demeure incohérent malgré sa crédibilité. Pour la même raison, s'il réussit à convaincre un individu (personnage ou spectateur) de l'existence des Oris, cette nouvelle proposition entraîne la décohérence du système de croyances de cet individu.

Laurence Bonjour, philosophe de la cohérence au moment de la parution de *The Structure of Empirical Knowledge*, développe l'exemple célèbre de Norman, un voyant particulièrement fiable. Norman voit dans l'avenir, grâce à son don, que le président des États-Unis sera à New York une certaine journée. Toutefois, le président a très peu de chance, d'après certaines raisons empiriques, de se trouver dans cette ville lors de cette journée. Bonjour se demande alors : « *Is Norman epistemically justified in believing that the President is in New York City, so that his belief is an instance of knowledge ?* » (Bonjour, 1985, p. 41) La croyance de Norman pourrait être justifiée par le fait qu'il possède des raisons de croire à la fiabilité de son don. Selon Roche, qui réfléchit à partir de ce cas :

If, by contrast, the information in Norman's possession included, inter alia, the information that his process of clairvoyance is highly reliable, and was such that Norman's belief system is coherent, then coherentists would judge that Norman's belief about the President is justified. Coherentists would also judge, however, that this justification is inferential. (Roche, 2012, p. 164)

Si Norman sait que son don est particulièrement fiable, l'information selon laquelle le président est à New York a été acquise inférentiellement. Parallèlement, Daniel est convaincu que ce dont il a été témoin n'était pas le produit d'hallucinations. L'ensemble des croyances de Daniel comporte ainsi les propositions selon lesquelles *l* : « L'appareil créé par les Anciens est un moyen de communication » et, par conséquent, *m* : « Je [Daniel] n'ai pas été victime d'hallucinations ». Le système de croyances de Daniel apparaît cohérent puisque sa propre croyance en l'existence des Oris repose sur ces deux propositions.

Toutefois, Daniel ne semble pas avoir de preuves pour appuyer les propositions *l* et *m*, qui devraient l'être selon le principe cohérentiste de la chaîne circulaire d'implication :

Thus, I submit, Norman's acceptance of the belief about the President's whereabouts is epistemically irrational and irresponsible, and thereby unjustified, whether or not he believes himself to have clairvoyant power, so long as he has no justification for such a belief. Part of one's epistemic duty is to reflect critically upon one's beliefs, and such critical reflection precludes believing things to which one has, to one's knowledge, no reliable means of epistemic access. (BonJour, 1985, p. 42)

Cette citation permet d'affirmer que Daniel devrait reconnaître le fait qu'il n'a aucun moyen d'exclure hors de tout doute raisonnable qu'il n'a pas été victime d'hallucinations causées par l'appareil des Anciens si celui-ci n'est pas un moyen de communication. Or, il s'avère que Norman, comme Daniel, a raison : « *From his subjective perspective, it is an accident that the belief is true.* » (BonJour, 1985, p. 42) La question du point de vue est importante : une même croyance (*h*) peut être non justifiée dans la perspective de Daniel et justifiée dans celle du spectateur. BonJour postule en ce sens l'existence d'un observateur externe qui, lui, est en mesure de justifier sa croyance :

if Norman has property H (being a completely reliable clairvoyant under the existing conditions and arriving at the belief [le président se trouve à New York] on that basis), then he holds the belief in question only if it is true; Norman does have property H and does hold the belief in question; therefore, the belief is true. Such an external observer, having constructed this justifying argument, would be thereby in a position to justify his own acceptance of a belief with the same content. (BonJour, 1985, p. 43)

Si le spectateur constitue une instance d'observateur externe, il peut légitimement imaginer *h* en s'appuyant sur le fait que Daniel est bel et bien une source crédible de connaissance et que cette source croit en la vérité des Oris. Toutefois, est-ce qu'il lui est possible de considérer Daniel comme une source aussi sûre que peut l'être la clairvoyance parfaite de Norman ? Comme le rappelle Mitchell à propos de Daniel, juste avant que Vala et lui voyagent en esprit sur une autre planète ou soient victimes d'hallucinations : « *You are the world's foremost expert on the Ancients*⁴⁵. » Cette réplique acquiert une importance dans le contexte de l'acceptation par le spectateur des propositions *l* et *m*, dont dépend *h*. Le spectateur peut justifier la cohérence

⁴⁵ Tiré d'*Avalon part 2*. Vala ajoute : « *Think! You are the expert on all things Ancient.* » Cette vérité fictionnelle n'est évidemment pas répétée dans tous les épisodes.

de son propre système imaginaire en s'appuyant sur la fiabilité de la connaissance de Daniel à propos des Anciens.

De plus, le spectateur s'appuie sur sa propre expérience de la fiction pour reconnaître une situation où, encore une fois, Daniel est seul à défendre la vérité d'une proposition peu probable qui se révélera, au bout du compte, vraie. Il faut aussi prendre en considération l'absence de crédibilité que le spectateur confère à Fisher, en tant que membre d'une organisation dont les politiques auraient indirectement causé la destruction de la Terre si elles avaient été actualisées. Si h représente toujours l'affirmation « Les Oris existent », Fb le système de croyances de Fisher et Db celui de Daniel, le spectateur admet instinctivement que : $\Pr(\neg h|Fb_{\neg h}) < \Pr(\neg h)$ et $\Pr(h|Db_h) > \Pr(h)$; c'est-à-dire que non- h a moins de chances de se produire s'il est cru par Fisher et qu'au contraire h a plus de chances de se produire si Daniel y croit. En ajoutant les propositions l et m , le système de croyances de Daniel acquiert une cohérence pour le spectateur, et donc h devient aussi probable que non- h . Toutefois, puisque la crédibilité de Daniel est supérieure à celle de Fisher du point de vue spectatorial, nous obtenons :

$$\Pr(h|Db_h \& C_{Db}) > \Pr(\neg h|Fb_{\neg h} \& C_{Fb})$$

Cet exemple démontre un cas où une même croyance détenue par un personnage principal et par un spectateur appartient à deux versions différentes du monde. La version du spectateur est cohérente et en accord avec plusieurs observations qu'il a pu faire. Un spectateur serait donc non justifié de croire à l'inexistence des Oris car la négation de cette affirmation a plus de chances de s'avérer même si à première vue l'ensemble des croyances de Fisher semblait être la seule option cohérente.

Ce cas offre une dernière complication : les Oris, comme les Anciens, sont des êtres qui se sont élevés à un plan d'existence supérieur; ils se sont débarrassés de leur enveloppe corporelle pour devenir des êtres d'énergie pure. Pour cette raison, les Oris ne peuvent pas être montrés directement à l'écran. Leur existence n'est pas vérifiée perceptuellement par leur représentation visuelle; elle se fonde plutôt sur un processus d'inférence partagé entre des preuves sensorielles indirectes (les miracles que des prêtres antagonistes opèrent en leur nom) et la connaissance du processus d'ascension des Anciens qui, elle, trouve une représentation visuelle dont le spectateur a été témoin précédemment (une sorte de fantôme lumineux). Pour

les raisons vues précédemment, il est justifié d'inclure la proposition *h* non seulement dans les ensembles imaginaires des spectateurs mais également dans l'ensemble des vérités nécessaires au monde central de *Stargate*. Par contre, cette vérité fictionnelle n'est acquise que par inférence cohérente. Sur cette même base, l'union de Samantha et Jack a été exclue des vérités nécessaires pour n'être considérée qu'en tant que vérité fanique contingente. Il semble essentiel, pour éviter toute confusion, de disposer d'un moyen pour évaluer la différence entre inférences canoniques, inférences faniques et inférences illégitimes ou abusives.

4.2 La concordance des versions

La définition de la vérité fictionnelle se complexifie eu égard aux dernières considérations. Il semble en effet qu'il faille considérer ces systèmes imaginaires contradictoires comme appartenant à des versions vraies du monde central, qui peuvent contredire les vérités fictionnelles directement représentées par le médium filmique. Le concept de version du monde est avancé par Goodman pour qui : « *a version is taken to be true when it offends no unyielding beliefs and none of its own precepts.* » (Goodman, 1978, p. 17) Une version est vraie, c'est-à-dire *juste* à propos d'un monde, si elle en respecte les règles de compossibilité (les préceptes) et les croyances rigides que sont les vérités nécessaires en fiction. Goodman reconnaît une fixité, traditionnelle et consensuelle, plus grande aux préceptes qu'aux croyances rigides même si ces dernières peuvent progressivement atteindre le statut de précepte : une vérité nécessaire dans de nombreux mondes de science-fiction est apte à devenir un trait caractéristique du genre. La conjonction des préceptes et des croyances rigides forme un ensemble qui a tous les traits d'informations objectives sur le monde fictionnel.

Goodman ajoute cependant : « *Truth, far from being a solemn and severe master, is a docile and obedient servant.* » (Goodman, 1978, p. 18) En effet, un spectateur semble en mesure d'imaginer une version cohérente du monde de fiction contenant des propositions qui trouvent peu d'appuis sur son expérience perceptive (Jack O'Neill comme mauvais pêcheur ou qui a ensemencé son étang). Pour Goodman, la vérité est plutôt relative aux versions du monde qu'au monde lui-même. Dans ce contexte, il devient plus adéquat de parler de la *justesse* d'une version du monde que de sa véracité. La justesse d'une version ne peut pas être évaluée sur la base de sa description vraie du monde réel car la vérité de ce monde est dépendante des versions qui le décrivent : « *reality in a world, like realism in a picture, is largely a matter of habit* »

(Goodman, 1978, p. 20). Goodman passe en revue d'autres critères (la crédibilité, l'utilité et la cohérence) pour remplacer la vérité dans le jugement de justesse d'une version :

More venerable that either utility or credibility as definitive of truth is coherence [...]. The problem here, too, have been enormous. But the classic and chilling objection that for any coherent world version there are equally coherent conflicting versions weakens when we are prepared to accept some two conflicting versions as both true. (Goodman, 1978, p. 124)

Encouragé par Goodman, il devient possible de concevoir les mondes de l'ensemble K en tant que versions *justes* du monde central de *Stargate*. Cette nouvelle perspective déplace la question du statut ontologique de ces mondes et de leurs habitants à celle de leur interprétation et de leur compréhension par un sujet qui imagine une version *cohérente* du monde central. Elle entraîne aussi un changement envers la conception de la vérité fictionnelle qui s'en trouve désobjectivée : elle résulte du choix d'une version du monde central ou encore d'une relation entre toutes les versions justes qui le décrivent. En conséquence, les mondes de l'ensemble K , en tant que versions justes, contribuent à rendre vraies leurs propositions dans le monde central. Par exemple, ces quatre affirmations qui sous-entendent la modalisation « Dans le monde central de *Stargate*, ... » :

- a : « Les portes des étoiles existent »;
- b : « Les Oris existent »;
- c : « Jack et Samantha sont en couple »;
- d : « Jack aensemencé son étang ».

La première est une vérité perceptive et inférentielle, incluse dans toutes les versions justes qui décrivent le monde central de *Stargate* (donc $\text{Pr}(a) = 1$, $\text{Pr}(\neg a) = 0$); les trois autres n'y sont pas nécessairement vraies, possèdent des probabilités de vérité non nulles différentes et sont acquises par inférence. $\text{Pr}(b) > \text{Pr}(c)$ si b est rendue vraie par un plus grand nombre de versions justes que c . Considérant que b est vraie dans tous les mondes de l'ensemble K sauf un⁴⁶, c dans un nombre assez important de ces mondes mais pas dans tous, et d seulement dans quelques-uns, voire un seul, nous obtenons donc :

⁴⁶ Le monde nié par les fans : celui où SG-1 est bien arrivé dans un univers parallèle à la fin de *Moebius part 2*. La proposition b , indéniablement vraie dans les saisons neuf et dix, se trouve alors modalisée selon cet univers parallèle et peut très bien être fausse dans le monde central (ce qui expliquerait pourquoi les Oris n'ont jamais été l'objet d'une dénotation avant le début de la neuvième saison).

$$\Pr(a) > \Pr(b) > \Pr(c) > \Pr(d) > \Pr(\neg a)$$

La concordance dans plusieurs versions différentes d'une proposition contingente augmente sa probabilité de vérité dans le monde central. De plus, même si elle est la moins probable des propositions, il n'est pas incorrect de soutenir d car elle n'entre en contradiction avec aucune vérité nécessaire du monde central et qu'elle fait partie d'une version juste, cohérente, de ce monde.

Cette méthode semble toutefois poser problème puisqu'elle nécessite une non-prolifération des mondes contenant une même proposition très peu probable (comme d). Comment limiter légitimement le nombre de versions justes du monde central dans lesquels d , par exemple, est vrai, pour s'assurer que ce nombre ne dépasse pas le nombre de versions où c est vrai, sachant que toute restriction arbitraire de ses mondes revient à établir d'avance quelle proposition est plus probable qu'une autre ? Il faut rappeler que c n'est pas qu'une vérité inférée : elle a été perçue comme actuelle dans l'univers parallèle de *There but for the Grace of God*. Ces univers parallèles qui demandent une relocalisation du spectateur ne sont pas admissibles dans l'ensemble K mais peuvent aider un calcul de probabilité de vérité d'une proposition dans cet ensemble. Mais surtout, lorsque le fan Shsoospsky discute de la possibilité pour Jack d'avoir ensemencé son étang, il ne s'intéresse pas à ce moment à son état matrimonial. Même dans une réflexion pointue sur une possibilité particulière du monde central, les fans se réfèrent à une version consensuelle de ce monde et semblent traiter chaque proposition isolément; c'est-à-dire que Shsoospsky n'a pas en tête, lors de sa prise de parole, toutes ces versions justes du monde central :

$$V_1 = \{a, b, c, d\}; V_2 = \{a, \neg b, c, d\} V_3 = \{a, b, \neg c, d\}; V_4 = \{a, \neg b, \neg c, d\}.$$

Dans un ensemble constitué uniquement de ces quatre versions, a est aussi vrai que d , ce qui est contre-intuitif à l'expérience que n'importe quel spectateur ferait de *Stargate SG-1*. En tenant compte de cette restriction, il en découle que le refus de différents faits dans le système imaginaire d'un spectateur n'entraîne pas la non-cohérence de ce système avec la même force. La contradiction d'un fait effectif dans presque tous les mondes de *Stargate* provoque une incohérence forte et donc peu de probabilité d'être vraie. La contradiction d'un fait appartenant à peu de mondes de *Stargate* provoque une incohérence faible qui n'influence peut-être même

pas sa probabilité de vérité. En ce sens, imaginer d ou non- d n'entraîne aucune décohérence par rapport aux autres mondes s'il n'existe qu'un seul monde dans lequel d est vrai.

L'apparence d'objectivité des faits fictionnels, qui existeraient en dehors de tout discours qui les décrit, ne survient que lorsque des versions justes entrent en concordance et s'accordent sur un même fait. Goodman mène à la conclusion que toutes ces versions ont un rôle à jouer dans la construction de la vérité du monde central. Qu'en est-il de la relation entre la représentation mimétique du monde fictionnel et les systèmes imaginaires cohérents dans la création d'une vérité fictionnelle ? Les versions inférentielles cohérentes des spectateurs sont-elles aussi fiables que la représentation perceptive du monde fictionnel ? Si cette dernière semblait à première vue énoncer ses propres vérités fictionnelles, indépendantes de leur interprétation, il apparaît désormais qu'un fait représenté sans appui sur d'autres propositions d'un ensemble cohérent est plus difficilement imaginé en tant que vérité fictionnelle.

Revenons à l'exemple de *Moebius* : la finale de la huitième saison laisse les personnages dans un monde parallèle légèrement différent du monde central, sans que le spectateur ne soit en mesure de déduire exactement l'ampleur de cet écart (il semble impossible d'établir une relation de causalité entre le retour dans le temps de SG-1 en Égypte ancienne et la dispersion des populations de poissons et la structure hydrographique du Minnesota où se trouve l'étang de Jack). Ainsi, le spectateur est conduit, de manière frustrante pour certains fans, à adopter une posture cognitive proche de celle qui était la sienne au début de la première saison. Malgré la longévité de la série, il lui est demandé d'accepter provisoirement la dénotativité des mimèmes des premiers épisodes de la neuvième saison, sans le support inférentiel des propositions précédemment établies (ce que plusieurs fans refusent de faire). D'ailleurs, c'est de cette façon que les créateurs ont envisagé le début de la neuvième saison. Pour eux, il s'agissait d'un pilote pour une nouvelle tété-série :

The whole goal from Season Nine moving forward was to bring the series back to where it was when it started in Season One. And that was to put us at a tremendous disadvantage -- wipe the slate clean, make us the underdogs again. Because we had gotten to the point where we won every time. We killed Goa'ulds, Replicators at will. The challenge wasn't there any more. And we wanted to create bad

*guys that would now be as big a challenge as the Goa'uld were when we first opened the Stargate*⁴⁷.

De façon similaire, les débuts des séries *Stargate Atlantis* et *Stargate Universe* ajoutent une quantité assez restreinte de nouvelles vérités fictionnelles à l'univers de *Stargate*, bien que la plupart d'entre elles s'appuient sur des faits présentés dans *Stargate SG-1*. Plus précisément, les deux vérités fictionnelles les plus importantes énoncées durant le pilote de *Stargate Atlantis* sont *g* : « La cité d'Atlantis existe » et *h* : « Les Wraiths⁴⁸ existent » Si l'on rejette l'idée du fondationnalisme, comme le fait Walton lorsqu'il spécifie qu'il n'existe pas de vérités primaires non inférées (voir p. 67-68, sect. 3.1), comment les représentations de *g* et *h* peuvent-elles être acceptées inférentiellement alors que le spectateur voit pour la première fois Atlantis et un Wraith dans le premier épisode de la saison un de *Stargate Atlantis* ?

L'exemple de *g* est plus simple que *h* : la cité d'Atlantis est représentée visuellement, pour la première fois, dès l'ouverture de l'épisode et le spectateur est en mesure d'identifier la représentation car *g* fait déjà partie de son système imaginaire, qui comprend les vérités précédemment établies dans *Stargate SG-1*. À partir de sa pseudo-existence dans le mythe, l'équipe SG-1 a découvert des indices qui laissaient croire à son existence recentrée, effectuant ainsi la traduction du mythe de l'Atlantide vers le monde science-fictionnel. Il s'agit, selon cette dernière version, d'une immense cité technologiquement avancée, située sur une autre planète et qui peut être submergée volontairement. Toutefois, rien ne supporte l'arrivée des Wraiths dans le monde central; aucune proposition vraie ne laissait présager leur existence. Pour cette raison, *h* n'est pas représentée de manière aussi directe que *g*.

L'introduction des Wraiths passe par l'entremise d'une représentation d'une représentation. Lors de sa première mission sur une autre planète, l'équipe d'Atlantis rencontre deux enfants qui jouent ensemble. Le premier, qui prétend être effrayé, est poursuivi par le second portant un masque monstrueux avec de longs cheveux blancs :

[John] – *What's the mask you've got on?*

[Wex] – *This? Wraith.*

[John] – *Wraith? What's that?*

⁴⁷ Cooper, R. C. 2004. « Directing the Future ». Interview réalisée par Sumner D., et D. Read. *GateWorld*, en ligne, <http://www.gateworld.net/interviews/directing_the_future.shtml>, consulté le 12 mai 2015.

⁴⁸ Les Wraiths sont une nouvelle race extraterrestre qui deviendra le principal ennemi de l'expédition Atlantis.

[Jinto] – *You don't know?*
 [Wex] – *What world did you come from?*
 [Jinto] – *Can we go there?*
 [John] – *Afraid not. I'm from a galaxy far, far away.*

Pareillement, la première représentation d'un vaisseau wraith est une peinture sur les murs d'une grotte sur la même planète :



Figure 4.1 : Représentation picturale de la représentation des vaisseaux wraiths

Quelques instants plus tard, trois vaisseaux wraiths franchissent la porte des étoiles et attaquent le village. Le spectateur reconnaît ces vaisseaux sans autre référence que les dessins; tout comme il reconnaîtra un Wraith d'après la caricature de ses traits par le masque. La fresque et le masque trouvent confirmation en tant que sources représentatives crédibles.

L'existence d'Atlantis est inférée avant d'être montrée, alors que l'existence des Wraiths est représentée à partir d'indices visuels au cours du même épisode :

[Teyla] – *They [les Wraiths] have no need to explain themselves.*
 [Summer] – *Yeah, I got that.*

Y a-t-il une différence, du point de vue de l'acquisition de connaissances, entre être le témoin de l'existence d'Atlantis à partir de propositions cohérentes et être le témoin de l'existence des

Wraiths par des indices perceptifs ? Stewart Cohen, dans l'article *Basic Knowledge and the Problem of Easy Knowledge*, énonce un problème relatif aux sources de connaissance :

a potential knowledge source, e.g., sense perception, can not deliver knowledge unless we know the source is reliable. But surely our knowledge that sense perception is reliable will be based on knowledge we have about the workings of the world. And surely that knowledge will be acquired, in part, by sense perception. So it looks as if we are in the impossible situation of needing sensory knowledge prior to acquiring it. (Cohen, 2002, p. 309)

Les informations sur un monde fictionnel filmique sont acquises par les perceptions sensorielles (visuelles et auditives) et par inférence. Évidemment, le spectateur a déjà acquis dans le monde réel des raisons de croire en l'acuité de ses sens. Par contre, dans le cas de *Stargate*, le spectateur doit avoir confiance en la figurativité des images et des répliques, et en sa propre capacité de les interpréter correctement, avant d'avoir des raisons suffisantes de le faire. Puisqu'il connaît lui-même très peu le monde dont il fait une première expérience, il ne sera pas en mesure d'identifier une incongruité dans sa représentation. C'est pourquoi les épisodes montrant des mondes simulés ou parallèles ne sont pas placés au début d'une série. En accord avec les théories holistiques, dont celle de la cohérence, l'acquisition progressive d'informations par ses sens conduit le spectateur à adopter un système imaginaire qui justifie, par support inférentiel, la crédibilité de sa perception sensorielle.

Qu'en est-il de la crédibilité du processus d'inférence lui-même ? « *On the supposition that holistic support theories can account for how we know we are not systematically deceived, we can hold that we know by holistic support that holistic support is reliable.* » (Cohen, 2002, p. 325) Le spectateur a souvent eu à tester l'acuité de son système holistique. Lorsqu'il se trouve face à des mondes feints que les leurres mimétiques ne permettent pas de reconnaître comme tels, la non-cohérence d'une proposition effective dans une simulation amorce le doute quant à sa réalité. La reconnaissance d'une non-identité entre doubles joués par le même comédien demande une réflexion similaire. Dans les deux cas, la cohérence prend le relais de la perception visuelle trompeuse. C'est par sa compréhension globale du monde fictionnel que le spectateur est en mesure de déceler des erreurs perceptives et de s'en distancier malgré leur qualité mimétique. Considérant ceci, il pourrait être possible d'établir une hiérarchie des sources de connaissance qui placerait la fiabilité de l'holisme au-dessus de celle de la perception sensorielle dans le cas des fictions. La justesse d'une représentation mimétique doit

donc être confirmée par son entrée dans un système imaginaire cohérent, ce qui en fait une vérité fictionnelle. Cette hiérarchie légitimerait les fans dans leur rejet de la proposition canonique « Il n'y a pas de poisson dans l'étang de Jack » au profit d'une plus grande cohérence d'ensemble et, conséquemment, d'une plus forte probabilité de vérité fictionnelle.

De plus, une vérité représentée est la plupart du temps confirmée sur le champ, mais elle peut aussi être en attente de confirmation, comme le montre l'épisode *Visitation* de *Stargate Universe*. Dans celui-ci, le personnage de Caine, parmi plusieurs autres, mort dans un épisode précédent, revient brièvement à la vie. Les personnages sont incapables de fournir une explication en dehors du recours à une intervention divine :

[Caine] – *You have to admit that our arrival here is nothing less than miraculous, Eli.*
 [Eli] – *"Any sufficiently advanced technology is indistinguishable from magic." Arthur C. Clarke.*

Eli refuse cette interprétation sans réussir à placer la résurrection de ses collègues dans un système de croyances cohérent. Le spectateur imagine néanmoins ces résurrections comme une vérité fictionnelle en accordant une dénotation dans le monde central aux images des corps ressuscités. En effet, aucun fan, dans la section du forum de *Gateworld* consacrée à cet épisode, n'élabore de théorie qui proposerait, par exemple, que les ressuscités ne sont en fait que des visions accablant les personnages toujours en vie. Pourtant, une telle théorie expliquerait sur le champ, avec l'ajout de propositions imaginées vraies, la résurrection des personnages et leur retour dans le vaisseau *Destiny*, malgré leur mort sur une planète à des années-lumière de distance. *Visitation* présente un cas où la mise en cohérence d'un fait représenté n'est pas encore possible. Il est probable que si la série n'avait pas été abruptement annulée⁴⁹, l'évènement aurait trouvé un support logique. L'explication la plus probable, et la plus reconnue par les fans, veut que la résurrection soit due aux *Planet Builders*. Le spectateur et les personnages ne savent presque rien de cette race extraterrestre, même pas leur nom : ils doivent les désigner à l'aide d'un prédicat extraordinaire, mais non rigide, qu'eux seuls possèdent. Ceux-ci seraient responsables de la résurrection de Caine, fait assez anodin pour une forme d'intelligence ayant peut-être créé l'univers entier :

[Caine] – *Listen, I heard that you've learned what Destiny's original mission was.*

⁴⁹ Andreeva, N. 2010. « Official: Syfy Cancels 'Stargate Universe' ». *Deadline*, en ligne, <<http://deadline.com/2010/12/syfy-cancels-stargate-universe-91346>>, consulté le 20 mai 2015.

[Rush] – *Yes, we have.*

[Caine] – *In search of a message from the moment of creation?*

[Rush] – *Oh, I don't know about "message". "Fingerprints" might be a better word - a sign that some intelligence may have had a hand in all of this.*

[Caine] – *The hand of God?*

[Rush] – *I don't know about that either, I'm afraid. I'm a scientist. I'd go so far as to call it evidence of an intelligence having existed prior to its own potential to exist.*

[Caine] – *Ah, you just can't bring yourself to call it a miracle, can you?*

[Rush] – *No, actually.*

Les Terriens à bord du vaisseau *Destiny* découvrent en effet qu'il a été lancé il y a des millions d'années par les Anciens qui avaient perçu un signal caché dans le fond diffus cosmologique issu du Big Bang. Ce signal est pressenti comme une preuve de l'existence d'une intentionnalité à l'origine de la création de l'univers. Si cette intervention subjective est évidemment vraie d'un point de vue non recentré, elle le devient maintenant d'un point de vue recentré. La stabilité du monde fictionnel, dont l'état de choses naturel était situé au-delà d'une influence arbitraire, s'en trouve relativisée, en tant que version. Les faits effectifs dans le monde central, que cherchent à décrire des versions justes ou à instancier les mondes de l'ensemble *K*, sont eux-mêmes assujettis à une intentionnalité qui a gouverné leur création : l'objectivité du monde dépend ainsi d'une forme de volonté. Goodman prévient toutefois que si « *rightness of design and truth of statement are alike relative to system [...] such relativity should not be mistaken for subjectivity* » (Goodman, 1978, p. 139), car, comme le prétend Leibniz, ces créateurs mystérieux ont dû respecter certaines lois de compossibilité qui ont prévalu lors de leur choix de l'état de choses à actualiser⁵⁰.

⁵⁰ À propos de la maxime selon laquelle « le bonheur des créatures raisonnables est le but unique de Dieu », il ajoute : « Si cela était, il n'arriverait peut-être ni péché, ni malheur, pas même par concomitance : Dieu aurait choisi une suite de possibles où tous ces maux seraient exclus; mais Dieu manquerait à ce qui est dû à l'univers, c'est-à-dire à ce qu'il doit à soi-même. S'il n'y avait que des esprits, ils seraient sans liaison nécessaire, sans l'ordre des temps et des lieux. Cet ordre demande la matière, le mouvement et ses lois; en les réglant avec les esprits le mieux qu'il est possible, on reviendra à notre monde. Quand on ne regarde les choses qu'en gros, on conçoit mille choses comme faisables, qui ne sauraient avoir lieu comme il faut. » (Leibniz, 2008 [1710], p. 322-323)

CONCLUSION

Le 29 mai 2014, MGM annonce, en partenariat avec Warner Bros, l'octroi d'un financement à Roland Emmerich pour un projet de trois nouveaux films situés dans l'univers de *Stargate*. Emmerich obtient le mandat de repartir la franchise à zéro. Ce renouveau est appelé, par les communautés de fans, un *reboot*. Un *reboot* a pour fonction de faire table rase des vérités fictionnelles précédemment établies à propos d'un univers fictionnel. Le 12 septembre 2013, Mallozzi écrit, à partir de rumeurs présageant le projet :

*re-imagining a property offers first-timers the opportunity to get in on the ground floor. They're on equal footing with longtime fans in that they don't need to come in to a movie knowing what has come before. It's fresh and new to them as, ideally, it would be to longtime fans. A new beginning of sorts*⁵¹.

D'un autre côté, ce recommencement peut choquer certains fans car il leur demande d'ignorer le monde fictionnel qu'ils connaissent bien dans le but d'en bâtir un nouveau, basé sur les mêmes prémisses. Pour Emmerich, il s'agit d'une occasion intéressante :

*The Stargate universe is one that we missed terribly, and we cannot wait to get goint on imagining new adventures and situations for the trilogy. This story is very close to our hearts, and getting the chance to revisit this world is in many ways like a long lost child that has found its way back home*⁵².

Emmerich reprend de manière intuitive la notion du « monde » de l'œuvre, point de départ de ce mémoire. Comme le postule la théorie littéraire des mondes possibles, une fiction ne fait pas référence au monde réel mais à ce monde de l'œuvre, qu'elle place au centre d'un nouveau système de réalité. Le jugement de vérité des propositions formulées par le médium s'appuie sur deux principes : la reconnaissance de la dénotativité des propositions fictionnelles et le recentrement de l'actualité du spectateur. Celles qu'il juge vraies sont alors imaginées en tant que vérités effectives dans le monde fictionnel. Toutefois, le problème des questions indécidables (par exemple : « Jack O'Neill a-t-il déjà joué au basket-ball ? ») a conduit le

⁵¹ Mallozzi, J. 2013. « Whither Stargate? » *JosephMallozzi's Weblog*, en ligne, <<https://josephmallozzi.wordpress.com/2013/09/12/september-12-2013-whither-stargate/>>, consulté le 20 mai 2015.

⁵² Emmerich, R. cité dans : Fleming Jr., M. 2014. « MGM, Warner Bros Reboot "Stargate" ». *Deadline*, en ligne, <<http://deadline.com/2014/05/mgm-warner-bros-reboot-stargate-737858/>>, consulté le 20 mai 2015.

philosophe David Lewis à la conclusion qu'un monde central unique ne peut pas être identifié. Ce mémoire s'est appuyé sur cette conclusion pour former un ensemble de mondes possiblement centraux, l'ensemble K , dans lequel figure un monde où Jack O'Neill a déjà joué au basket-ball et un autre où il n'a jamais joué. La possibilité d'un jugement aléthique sur les propositions fictionnelles est maintenue puisqu'il n'existe qu'un seul monde central, bien qu'il soit indiscernable des autres mondes de l'ensemble. Les propositions vraies dans tous les mondes de l'ensemble K sont nécessairement vraies dans ce monde central, celles vraies seulement dans quelques-uns y sont contingentes, et celles qui sont fausses dans tous y sont impossibles.

De plus, pour juger correctement d'une vérité à propos d'un personnage particulier, le spectateur doit pouvoir l'identifier dans tous les mondes où il est présent. La propriété « avoir joué au basket-ball » est facilement reconnaissable comme propriété accidentelle à l'identité de Jack O'Neill. Toutefois, les univers parallèles et les mondes de l'ensemble K s'opposent parfois au sujet de propriétés plus importantes pour l'identité d'un personnage. L'abandon de certaines de ces propriétés peut rendre impossible l'identification d'un personnage dans un monde qu'il habite peut-être. Le chapitre deux a examiné plusieurs solutions visant à clarifier l'identité d'un personnage entre mondes. Entre autres, la théorie des désignateurs rigides de Saul Kripke a été convoquée pour soutenir la dénotativité des noms propres fictionnels dans les cas ambigus des doubles parallèles et temporels.

En reprenant la distinction entre les qualités accidentelles et essentielles d'un individu, nous avons ensuite tenté de définir un ensemble de vérités essentielles au monde fictionnel de *Stargate* que les univers parallèles eux-mêmes ne peuvent contredire (faute de quoi il ne s'agirait pas d'univers appartenant à la fiction de *Stargate*). Les univers parallèles dans lesquels les personnages peuvent pénétrer ne modifient jamais la relation d'accessibilité du monde central; ils ont donc les mêmes conditions de possibilité que celui-ci. Il semble également que les protagonistes n'aient pas la possibilité de pénétrer à l'intérieur d'un univers où les portes des étoiles n'existent pas, et même où elles n'ont pas les mêmes propriétés (par exemple où elles ne sont qu'un accessoire de tournage comme dans le monde réel). À partir de ces constatations, il a été avancé que les univers parallèles rendent explicite une étape de la réception fictionnelle lors de laquelle le spectateur hésite entre plusieurs états de choses à imaginer comme vrais. Le monde central a été préféré à ces univers parallèles car son état est plus ouvert

aux possibilités narratives du récit. La représentation des univers parallèles sert cependant à offrir une expérience de possibilité prospective (anticipée sur le réel du monde central) au spectateur. Tel que défendu par Goodman, la reconnaissance du possible dans le réel suggère que la construction d'un monde possible, fictionnel ou non, doit s'opérer à partir de mondes préexistants. Les caractéristiques du récit d'exploration science-fictionnel de *Stargate* ont permis de confirmer ce postulat.

Or, toujours selon Goodman, la vérité est dépendante des versions justes, bâties et entretenues par des sujets, à propos d'un monde de référence. La théorie de la vérité par cohérence a offert le cadre analytique permettant la reconnaissance de versions non justes (incohérentes), puis la comparaison entre différentes versions justes du monde fictionnel. La concordance des versions justes a affiné le jugement modal au-delà des trois catégories de la nécessité, de la contingence et de l'impossibilité, devenues insuffisantes à partir du moment où la dépendance de la vérité fictionnelle aux systèmes imaginaires des spectateurs est reconnue. Plus précisément, la vérité des propositions contingentes a pu être modulée en fonction de leur probabilité.

Selon ces conclusions, le nouveau monde de *Stargate*, qui se développera au fil de la trilogie d'Emmerich, respectera la relation d'accessibilité de l'ancien. Toutefois, la modalisation « Dans le monde de *Stargate*, ... » deviendra ambiguë suite à la diffusion du premier film revampé. Plusieurs vérités reconnues au premier monde entreront probablement en contradiction avec des vérités du second. Ce *reboot* aura même une influence à rebours sur les vérités du premier monde, dans la mesure où les deux mondes partageront certains objets particuliers. Ce sera l'occasion pour Roland Emmerich, qui n'a pas participé à la création des séries dérivées de son film de 1994, de poser un regard rétrospectif sur le travail que d'autres ont accompli. Plusieurs choix pourront servir à rapprocher ou éloigner ce nouveau monde de *Stargate* du premier. Mettra-t-il en scène les mêmes personnages principaux, et si oui, confiera-t-il leur rôle aux mêmes acteurs, pour renforcer l'impression de leur identité entre les deux mondes ? Combien de vérités fictionnelles reconduira-t-il ou contredira-t-il ? Ces questions reviennent en fait à demander dans quelle mesure le nouveau monde de *Stargate* se construira à partir des objets et des événements de l'ancien. La parution du premier film offrira sans doute des pistes pour poursuivre la recherche menée dans cette étude.

BIBLIOGRAPHIE

1) Corpus étudié

a) Film

Emmerich, R. 1994. *Stargate*. 121 min. Californie: Metro-Goldwyn-Mayer.

Cooper, R. C. 2008. *Stargate: The Ark of Truth*. 97 min. Californie: Metro-Goldwyn-Mayer.

Wood, M. 2008. *Stargate: Continuum*. 98 min. Californie: Metro-Goldwyn-Mayer.

b) Série télévisée

Wright, B., et J. Glassner. 2007. *Stargate SG-1: The Complete Series*. 9436 min. Californie: Metro-Goldwyn-Mayer.

Wright, B., et R. C. Cooper. 2009. *Stargate Atlantis: The Complete Series*. 4314 min. Californie: Metro-Goldwyn-Mayer.

_____. 2010. *SGU: Stargate Universe, The Complete First Season*. 874 min. Californie: Metro-Goldwyn-Mayer.

_____. 2011. *SGU : Stargate Universe, The Complete Final Season*. 874 min. Californie: Metro-Goldwyn-Mayer.

2) Corpus théorique

Beeler, S., et L. Dickson. (dir. publ.). 2006. *Reading Stargate SG-1*. Londres: I.B.Tauris, 232 p.

Beeler, S. 2008. « Stargate SG-1 and the Quest for the Perfect Science Fiction Premise ». *Voir* Telotte, Jay P. (dir. publ.). 2008.

Bergson, H. 1985. *La pensée et le mouvant: essais et conférences*. Paris: Presses universitaires de France, 291 p.

BonJour, L. 1985. *The Structure of Empirical Knowledge*. Cambridge: Harvard University Press, 272 p.

Chisholm, R. M. 1979 [1967]. « Identity through Possible Worlds: Some Questions ». *Voir* Loux, M. J. (comp.). 1979.

Cohen, S. 2002. « Basic Knowledge and the Problem of Easy Knowledge ». *Philosophy and Phenomenological Research*, vol. 65, no 2, p. 309-329.

- Eco, U. 1985. *Lector in fabula ou La coopération interprétative dans les textes narratifs*. Paris: Grasset, 315 p.
- _____. 1996. *Six promenades dans les bois du roman et d'ailleurs*. Paris: Grasset, 190 p.
- Escola, M. 2010. « Changer le monde : textes possibles, mondes possibles ». *Voir* Lavocat, F. (dir. publ.). 2010.
- Doležel, L. 1985. « Pour une typologie des mondes fictionnels ». In *Exigences et perspectives de la sémiotique: Recueil d'hommages pour A.J. Greimas*, sous la dir. de H. Parret et H.G. Ruprecht. Amsterdam: John Benjamins, p. 7-23.
- _____. 1998. *Heterocosmica: Fiction and Possible Worlds*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 339 p.
- Gaudreault, M. 2014. « Pour une poétique du discours scientifique: Distorsions spatio-temporelles dans la science-fiction et le fantastique ». Thèse de doctorat, Montréal, Université du Québec à Montréal, 403 p.
- Goodman, N. 1976. *Languages of Art: An Approach to a Theory of Symbols*. Indianapolis: Hackett, 291 p.
- _____. 1978. *Ways of Worldmaking*. Indianapolis: Hackett, 148 p.
- _____. 1983 [1977]. *Fact, Fiction, and Forecast*, 4^e éd. rev. Cambridge: Harvard University Press, 131 p.
- Hills, M. 2002. *Fan Cultures*. New York: Routledge, 256 p.
- Kaku, M. 2008. *Physics of the Impossible: A Scientific Exploration into the World of Phasers, Force Fields, Teleportation, and Time Travel*. New York: Doubleday, 352 p.
- Kripke, S. 1980. *Naming and Necessity*. Cambridge: Harvard University Press, 172 p.
- Lavocat, F. (dir. publ.). 2010. *La Théorie littéraire des mondes possibles*. Paris: CNRS Éditions, 326 p.
- Leibniz, G. 2008 [1710]. *Leibniz: Discours de métaphysique; Essais de théodicée; Monadologie*. Paris: Flammarion, coll. « Le monde de la philosophie », 839 p.
- Lewis, D. 1978. « Truth in Fiction ». *American Philosophical Quarterly*, vol. 15, no 1, p. 37-46.
- _____. 1983-1987. *Philosophical Papers*. 2 t. New York: Oxford University Press.
- _____. 1986. *On the Plurality of Worlds*. Oxford: Blackwell, 288 p.
- Linsky, L. 1967. *Referring*. London: Routledge & Keagan Paul, 158 p.
- Loux, M. J. (comp.). 1979. *The Possible and the Actual: Readings in the Metaphysics of Modality*. New York: Cornell University Press, 336 p.

- Martínez-Bonati, F. 1983. « Towards a Formal Ontology of Fictional Worlds ». *Philosophy and Literature*, vol. 7, no 3, p. 182-195.
- Meinong, A. 1999 [1904]. *Théorie de l'objet et Présentation personnelle*, nouv. éd. rév. par J.-F. Courtine et M. de Launay. Paris: Vrin, 190 p.
- Murzilli, N. 2012. « De l'usage des mondes possibles en théorie de la fiction ». *Klēsis*, no 24, p. 326-351.
- Pavel, T. 1988. *Univers de la fiction*. Paris : Seuil, coll. « Poétique », 210 p.
- _____. 2000. « Fiction and Imitation. ». *Poetics Today*, vol. 21, no 3, p. 521-541.
- Plantinga, A. 1974. *The Nature of Necessity*. New York: Oxford University Press, 255 p.
- _____. 1979 [1973]. « Transworld Identity or Worldbound Individuals? ». Voir Loux, M. J. (comp.). 1979.
- Riffaterre, M. 1990. *Fictional Truth*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 164 p.
- Roche, W. 2012. « Witness Agreement and the Truth-Conduciveness of Coherentist Justification ». *The Southern Journal of Philosophy*, vol. 50, no 1, p. 151-169.
- _____. 2014. « On the Truth-Conduciveness of Coherence ». *Erkenntnis*, vol. 79, no 3, p. 647-665.
- Russell, B. 1905. « On Denoting ». *Mind*, vol. 14, no 56, p. 479-493.
- _____. 1994 [1903]. « On the Meaning and Denotation of Phrases », éd. augm. par A. Urquhart. Chap. in T. 4 de *The Collected Papers of Bertrand Russell*. New York: Routledge, p. 283-296.
- Ryan, M.-L. 1991. *Possible Worlds, Artificial Intelligence and Narrative Theory*. Bloomington: Indiana University Press, 304 p.
- _____. 2006. « From Parallel Universes to Possible Worlds : Ontological Pluralism in Physics, Narratology and Narrative ». *Poetics Today*, vol. 27, no 4, p. 633-674.
- _____. 2011. « Fiction, Cognition, and Non-Verbal Media ». In *Intermediality and Storytelling*, sous la dir. de M. Grishakova et M.-L. Ryan. Berlin: De Gruyter, p. 8-26.
- Saint-Gelais, R. 1999. *L'empire du pseudo: Modernités de la science-fiction*. Québec: Éditions Nota Bene, 402 p.
- _____. 2000. « La fiction à travers l'intertexte : Pour une théorie de la transfictionnalité ». In *Frontières de la fiction* (Montréal, 15 décembre 1999-28 février 2000), acte du colloque en ligne, <<http://www.fabula.org/forum/indexpdf.php>>, consulté le 8 mai 2015.
- _____. 2011. *Fictions transfuges: la transfictionnalité et ses enjeux*. Paris: Seuil, coll. « Poétique », 608 p.

- Schaeffer, J.-M. 1999. *Pourquoi la fiction ?*. Paris: Seuil, coll. « Poétique », 352 p.
- Searle, J. 1975. « The Logical Status of Fictional Discourse ». *New Literary History*, vol. 6, no 2 (hiver), p. 319-332.
- Storm, J. 2005. *Approaching the Possible: the World of Stargate SG-1*. Toronto: ECW Press, 523 p.
- Telotte, J. P. 2008. *The Essential Science Fiction Television Reader*. Lexington: University Press of Kentucky, 368 p.
- Walton, K. L. 1990. *Mimesis as Make-Believe: On the Foundations of the Representational Arts*. Cambridge: Harvard University Press, 480 p.