

DE LA MÉTAPHORE À LA MÉTAFICTION

DE LA MÉTAPHORE À LA MÉTAFICTION : LA CODIFICATION DU POSSIBLE  
DANS LE CYCLE DU PONT D'ÉLISABETH VONARBURG

By GILLIAN BENSON, B.A.

A Thesis Submitted to the School of Graduate Studies in Partial Fulfilment of the  
Requirements for the Degree Master of Arts

McMaster University MASTER OF ARTS (2011) Hamilton, Ontario (French)

TITRE : De la métaphore à la métafiction : la codification du possible dans le cycle du Pont  
d'Élisabeth Vonarburg

AUTEURE : Gillian Benson, B.A. (McMaster University)

DIRECTEUR : Dr. Nicholas Serruys

NOMBRE DE PAGES: ix, 148

## Résumé

Cette thèse porte sur la valeur philosophique des représentations de la science et de la mythologie dans la science-fiction postmoderne, selon une étude du cycle du Pont d'Élisabeth Vonarburg. L'ensemble des mondes possibles présentés à travers ces œuvres se prête à une lecture épistémologique de la série. Ces mondes, dépourvus de lien significateur avec une réalité sous-entendue, sont forcément autosuffisants. L'abord de ce type de texte pose ainsi un défi à la connaissance.

La codification des œuvres de Vonarburg s'érige selon la constitution d'une *xénoencyclopédie*. La *xénoencyclopédie* s'exprime surtout à travers des métaphores, qui occupent par la représentation figurée une fonction épistémologique. Le tout s'assemble en structure cohérente par moyen d'un processus cognitif de projection cartographique effectué par le lecteur, qui cherche à déceler indice par indice le sens de l'univers représenté dans le texte. Dans les œuvres du cycle du Pont, la science et la mythologie sont décortiquées pour révéler les imprécisions inhérentes à chacun des systèmes de codification. Ces systèmes sont tous les deux enracinés dans le langage, ce qui entraîne une représentation fragmentée de la réalité qu'ils veulent figurer.

Les œuvres opèrent comme productions « scientifiques », dans le sens où elles fournissent un territoire fertile de données, propice pour l'analyse empirique de l'épistémologie. Les représentations de deux domaines codificateurs dans les récits à l'étude suscitent une investigation empirique qui tente d'élucider leur capacité de soutenir l'apprentissage. L'exposition des contraintes représentatives propres à la science et à la mythologie se manifeste à travers la juxtaposition et la superposition des

mondes du cycle du Pont, qui constituent des virtualités. Nous soulèverons une question finale : des limitations des systèmes de codification, découle-t-il un épuisement potentiel de l'imaginaire ? Pour y répondre, nous invoquerons l'apport de la métafiction, qui relève de l'interaction du lecteur avec le récit.

## Remerciements

Je tiens à remercier les personnes suivantes, qui ont chacune contribué à la production de ce travail.

Premièrement, mon directeur de thèse, Dr. Nicholas Serruys, d'abord pour m'avoir fait connaître l'œuvre d'Élisabeth Vonarburg, pour son appui et son intérêt profond pour mon projet, et pour sa patience face au travail laborieux dans lequel nous nous sommes tous les deux immerchés. Dr. Serruys m'a aussi donné l'occasion de présenter mes recherches à un auditoire plus large au sein des études de la science-fiction canadienne-française et québécoise, petit univers dans lequel j'ai hâte de continuer de travailler.

Je tiens aussi à remercier Dr. Elzbieta Grodek, professeure du département de français à McMaster, qui m'a introduite à la philosophie littéraire postmoderne, notamment au chapitre « Simulacres et science-fiction », contenu dans le livre *Simulacres et simulation* de Jean Baudrillard. Les idées sur la nature de la représentation science-fictionnelle de Baudrillard ont profondément orienté mes recherches.

Ce projet n'aurait jamais été possible sans le soutien de mes parents, Ken Benson et Paula Davis. C'est grâce à leur confiance et à leur mise en valeur de mon éducation ainsi que mon potentiel académique que j'ai pu prendre cette année pour explorer un domaine qui m'intéresse à un niveau autant professionnel qu'intellectuel, et à la longue, ce ne sera seulement qu'avec leur appui que je pourrai continuer le voyage sur lequel je m'embarque.

To my husband, Hunter Yager, who from the very beginning recognised the value of investing in my education. Hunter willingly accepted my frequent absences due to this year's commute between Toronto and Hamilton ; he also strove to make our home a refuge from the day-to-day rigours of graduate studies. His encouragement and unwavering support made this intellectual adventure possible.

Finalement, je n'aurai jamais pu survivre cette année sans la camaraderie partagée avec mes collègues du programme de maîtrise. Je tiens particulièrement à reconnaître la compagnie inestimable de Melissa Verhey, ce qui a beaucoup amélioré les matins commencés trop tôt dans la salle 507 à TSH. Il faudrait aussi que je remercie Sabrina Holden, à qui je dédie les mots suivants : qa' wIje'meH maSuv. tIqIpqu' 'ej nom tIqIp. tIqDaq HoSna' tu'lu'. Dujllj yIvoq. nIteb Qob qaD jup 'e' chaw'be' SuvwI'. bIjatlh 'e' yImev. yItlhutlh! Qapla' !

## Table des matières

Remerciements .....	v
Table des matières .....	vii
Introduction .....	1
Chapitre 1 : La carte, la métaphore et l'épistémologie : fondations théoriques.....	16
Introduction .....	16
1.1.    En quête de l'Autre .....	16
1.2.    La SF comme pratique cartographique .....	18
1.3.    Le « paradigme absent » de Marc Angenot.....	21
1.4.    Encyclopédies et xénoencyclopédies : construction et compréhension des mondes possibles de la SF .....	23
1.5.    Le processus cognitif de la création cartographique .....	26
1.6.    Les métaphores et la construction 'symbolique' des projections cartographiques .....	29
1.6.1.    La métaphore épistémologique .....	31
1.7.    La métaphore épistémologique comme outil d'exploration fictionnelle ..	35
1.7.1.    Le Voyage : métaphore par excellence du cycle du Pont.....	37
1.8.    Fonction épistémologique des métaphores projetées dans l'œuvre de Vonarburg .....	38
1.9.    Mise en jeu de l'expérience fictionnelle : à la recherche de l'Autre.....	41
Conclusion.....	45
Chapitre 2 : Les modèles de la science et de la spiritualité comme paradigmes épistémologiques.....	48
Introduction .....	48

2.1.	L'interprétation de la science et de la mythologie comme métaphores.....	50
2.2.	La science, fictionnalisée .....	51
2.2.1.	La science comme système de codification .....	51
2.2.2.	L'opération scientifique dans le cycle du Pont .....	52
2.2.3.	Limitations de la représentation scientifique : la subjectivité des « observateurs partiels ».....	56
2.3.	La représentation au-delà des frontières de la science .....	60
2.3.1.	La mythologie, investiguée .....	60
2.3.2.	Une nouvelle façon d'imaginer le Voyage.....	66
2.4.	Le langage et la codification .....	69
2.4.1.	Le langage comme mode représentatif.....	70
2.4.2.	Le langage et le Voyage .....	75
2.4.3.	Les limitations du langage et de la métaphore .....	77
2.4.4.	Le langage et l'absence de signification.....	79
2.4.5.	Subjectivité et partialité de l'apprentissage par le langage .....	83
2.5.	Le problème de l'Autre .....	84
2.6.	L'effondrement des fondations épistémologiques du récit .....	88
	Conclusion : où situer les horizons de la représentation ? .....	90
Chapitre 3 : Les limitations épistémologiques et l'épuisement de l'imaginaire .....		93
	Introduction .....	93
3.1.	La multiplicité textuelle .....	94
3.2.	Réduplication et simulation.....	97

3.3.	Les virtualités textualisées .....	101
3.4.	Virtualité, hyperréalité, et simulation.....	106
3.4.1.	L’intersubjectivité inhérente au récit hyperréel.....	108
3.4.2.	Les virtualités actualisées.....	111
3.5.	Intertextualité et métafiction .....	112
3.6.	Cycle fermé ou cycle ouvert ?.....	116
3.6.1.	Les rêves épuisés .....	117
3.6.2.	L’épuisement de l’imaginaire ?.....	119
3.7.	La virtualité et la subjectivité.....	120
3.7.1.	« Terminus » : la fin du Voyage de Vonarburg.....	121
3.7.2.	L’ouverture de la marelle .....	122
3.8.	L’épuisement de l’imaginaire et l’Autre .....	124
3.8.1.	Une possibilité pour un <i>autre monde</i> ?.....	125
3.9.	Limitations du rapprochement au monde du lecteur.....	127
	Conclusion.....	130
	Conclusion.....	131
	Bibliographie.....	145

« [L]orsque la carte couvre tout le territoire,  
quelque chose comme le principe de réalité disparaît. »

- Jean Baudrillard, *Simulacres et simulation*

### **Introduction**

Cette thèse aborde le problème postmoderne de la représentation dans le contexte des œuvres de science-fiction (SF) d'Élisabeth Vonarburg, auteure française d'adoption canadienne. Les récits à l'étude, dont le roman *Les Voyageurs malgré eux* (1994), les nouvelles provenant du recueil *Le Jeu des coquilles de nautilus* (2003), et la nouvelle « Terminus », parue dans le recueil *Sang de pierre* (2009), composent le cycle du Pont. Il s'agit d'une série d'histoires qui racontent les parcours divergents de personnages qui voyagent de monde en monde, par moyen d'une technologie qui s'appelle le Pont. Le Pont ouvre aux personnages une manière d'explorer, par moyen d'un Voyage, une série de mondes qui se distinguent les uns des autres selon la manière dont ils abordent la technologie du Pont et le Voyage. Nous avancerons que ces orientations particulières constituent des métaphores pour des modes d'apprentissage. Le Voyage comporte ainsi un aspect métatextuel : le lecteur joue à son tour, par procuration, le rôle de Voyageur, en déchiffrant la signification des quêtes et des découvertes, en cherchant à saisir le sens d'ensemble du texte.

### **La SF, la représentation et le contexte postmoderne**

La représentation des mondes que présente Vonarburg, ainsi que la représentation du Voyage, se prêtent habilement à l'analyse philosophique, en particulier au niveau de l'épistémologie. Celle-ci est la branche particulière de la philosophie qui explore la

source et l'étendue de la connaissance humaine. Elle s'interroge sur les fondements de la vérité et sur la façon dont l'être humain cherche à la reconnaître. La considération épistémologique du possible à travers la fiction s'effectue par le biais d'une analyse de la représentation des éléments textuels. Toute représentation implique par son existence un renvoi à une source inspiratrice ; puisque chaque monde du cycle du Pont présente une conception distincte du Voyage, sinon du savoir humain, la juxtaposition des paradigmes dominants des mondes atteints par les protagonistes constitue un territoire fécond pour l'analyse épistémologique.

La définition classique de la représentation repose sur la mimésis, l'idée que toute manifestation artistique ou créatrice tente de reproduire ou de redoubler quelque chose d'idéal. La représentation mimétique repose ainsi sur un dualisme métaphysique : dans le mythe de la Cave de Platon, trouvé dans *La République*, le monde perçu, le monde de la représentation, est un reflet incomplet ou imparfait de notions idéales. Il existe donc une binarité oppositionnelle entre la représentation et la réalité. Aristote reprend cette division dans *Poétique*, mais renverse l'ordre de création : c'est à travers la représentation, pour celui-ci, que la réalité peut se découvrir. Cette tendance dualiste, articulée par les deux philosophes, soutient toute la notion de représentation comme redoublement d'une réalité idéale. Nous verrons que l'aspect non mimétique de la SF révèle sa postmodernité.

Le renversement du dualisme métaphysique, initié par Nietzsche et repris par des philosophes du vingtième siècle tels Derrida, Deleuze et Baudrillard, a déclenché dans la littérature, tout comme dans d'autres modes artistiques, une crise de la représentation. Cette rupture d'avec la métaphysique a eu un impact important sur les genres littéraires

émergents de cette période, notamment la SF. Les questions mises à l'épreuve lors de cette étude seront celles suggérées par Baudrillard dans *Simulacres et simulation*, qui concernent la représentation de virtualités, ou de possibilités, et l'épuisement éventuel de l'imaginaire que cette visée représentative semble entraîner. Il faudrait d'abord éclaircir la notion du virtuel qu'emploie Baudrillard. Ce terme trouve ses origines chez Aristote, et désigne un possible qui fait contraste avec la réalité manifeste. Or, le philosophe de l'Antiquité insiste que ce possible doit se construire selon les mêmes conditions de possibilité que la réalité actuelle. Ainsi, cette conception de virtualité repose toujours sur la mimésis. Baudrillard, par contre, rejette la notion de mimésis, puisqu'elle implique le redoublement de la réalité, qu'il ne prend que pour une construction perçue. Il nie l'existence même de cette réalité, en attribuant aux « virtualités » littéraires la caractéristique d'« hyperréalité », désignant comme « hyperréelles » les représentations fragmentées de modèles qui se reconstruisent dans la littérature. Ces modèles sont pris pour indifférenciables par rapport au « réel », comme s'ils n'avaient aucun lien à une réalité fondamentale et absolue. Pour Baudrillard, ce qui est virtuel, c'est-à-dire ce qui existe en potentialité, est autosuffisant. Par conséquent, l'objet virtuel ne doit rien à une réalité de base par rapport à laquelle on établirait la vraisemblance ou l'invraisemblance.

Darko Suvin écrit que « la science fiction [est] la *littérature de la connaissance distanciée* » (12). La distance entre l'univers de fiction et celui que le lecteur croit habiter est pourtant minimisée si l'on considère que la possibilité de « l'hallucination consensuelle » du réel, pour emprunter la terminologie de William Gibson, est autant simulacre virtualisé que ce qui serait représenté dans le récit de SF hyperréel. La SF, pour

Baudrillard, a dépassé le paradigme moderne qui s'ouvrait vers l'inconnu, qui représentait le progrès épistémologique. Désormais, elle entraîne une certaine distance conceptuelle entre la « réalité » que nous vivons et le simulacre représenté dans le texte. Cette distance est cependant minimisée parce que la nature représentative de la SF n'est pas différente de la réalité vécue du lecteur au niveau épistémologique. Baudrillard propose un dépassement du paradigme du réel : tout fond représenté n'a rien de défini, ni d'absolu, ni de vrai dans son essence ; il n'est finalement pas possible de connaître autre chose que des simulacres. Même les constructions théoriques de la science rentrent dans cette catégorie : elles ne servent plus à la quête du « vrai » ou du « réel », mais à la représentation et l'explication de phénomènes autrement insaisissables. Cette oblitération de la réalité entraîne l'essor du simulacre, phénomène fort pertinent dans le cadre de la SF.

### **La représentation épistémologique dans le cycle du Pont**

Les œuvres du cycle du Pont présentent une série de représentations de mondes possibles. Ces réalités potentielles dépendent de la science, telle qu'elle y est représentée, car l'objet qui permet aux Voyageurs de reconnaître l'existence même des mondes possibles est un artefact technologique. Or, Vonarburg délimite à l'intérieur de ces mondes le pouvoir explicatif de la science, en l'opposant à la mythologie. Après avoir mis en question la valeur de la science, ainsi que celle de la mythologie, le lecteur, pour sa part, conclue qu'aucun mode représentatif ne peut décrire avec exactitude une réalité plus profonde qui sous-entendrait le monde fictionnel de Vonarburg. Pour arriver à cette conclusion, il faut d'abord entreprendre une étude de l'étendue de la représentabilité dans l'œuvre de

Vonarburg : cette enquête discernera les métaphores employées pour représenter les mondes diversifiés, pour en élaborer la fonction épistémologique.

La représentation littéraire présente des attributs pertinents pour le domaine de l'épistémologie, parce qu'elle concerne le développement de connaissances à propos d'un monde « inventé », ou « projeté », qui reflète d'une certaine manière le monde vécu du lecteur. Cette épistémologie se façonne, dans le texte de fiction, à travers les métaphores employées pour donner un sens à la réalité présentée. Ruth Curl distingue entre deux types de métaphores : la métaphore ontologique, qui suit la structure traditionnelle forme-fond, et qui opère surtout dans la littérature, et la métaphore épistémologique, employée surtout par la science, comme représentation théorique d'un aspect de la nature. De même, Peter Stockwell fait le point sur la métaphore explicatoire. La philosophie littéraire postmoderne rejette la relation binaire traditionnelle de la métaphore, selon laquelle forme et fond constituent sa structure, en abandonnant la conception même de fond, pour explorer la représentation des choses telles qu'elles *pourraient* être, sans dépendre de quelque réalité idéale comme soutien. La SF postmoderne présente un cas distinct au sein des genres littéraires, car par sa construction elle brouille la distinction entre les deux types de métaphores décrites par Curl, l'ontologique et l'épistémologique.

Ces œuvres littéraires, dépourvues de la capacité de représenter une vérité idéale, emploient des métaphores pour explorer le domaine du possible. Pour comprendre leur opération philosophique, il faut aborder la façon dont elles se construisent. Baudrillard, tout comme d'autres penseurs qui le suivront, dont Fredric Jameson et David Porush, emploie la métaphore de la *carte* qui permet au lecteur de s'orienter à l'intérieur d'un

*territoire* nouveau. Les métaphores, selon Jameson ainsi que Peter Stockwell, subissent à travers le lecteur une sorte de projection cognitive, une construction poétique qui sert de guide linguistique dans le monde science-fictionnel. La citation de Baudrillard qui ouvre ce texte suggère que la carte littéraire, métaphorique, couvre le territoire cognitif en entier et finit ainsi par remplacer toute « réalité » ; si la carte réussit à remplacer le territoire, si elle devient le territoire, les métaphores qui la constituent deviennent des repères textuelles sans fond, donc sans lien épistémologique avec ce qu'elles semblent représenter. L'ouverture implicite de la SF moderne, qui dirigerait le lecteur vers une acquisition du vrai, se trouve bouleversée. Vonarburg exploite cette métaphorisation pour effectuer une exploration des possibilités épistémologiques à travers des représentations de mondes possibles : les œuvres mentionnées ci-dessus explorent les expériences des protagonistes à l'intérieur d'une série de mondes reliés par un appareil technologique, le Pont, qui les transporte d'un univers vers un autre. L'auteure juxtapose la science et la mythologie, comme métaphores, pour en comparer les capacités représentatives : à partir de ces représentations, il est possible de déceler l'étendue de leur fonction épistémologique.

Toute connaissance d'un monde littéraire dépend de la cohérence interne du texte. Selon Umberto Eco, tout récit se codifie selon une encyclopédie distincte. Lors de l'interprétation de l'œuvre littéraire, le lecteur se construit un cadre de référence en se basant sur la structure interne de la représentation. Dans le réalisme, ce cadre se calque vraisemblablement sur la logique du monde empirique, à moins que le texte signale le contraire. La SF, comme tout autre genre littéraire, obéit aux contraintes représentatives

de son ou de ses encyclopédie(s). Cependant, compte tenu des éléments distanciés et étranges de la SF, de son statut non mimétique, Richard Saint-Gelais situe cette orientation encyclopédique particulière en proposant le terme « xénoencyclopédie ». Il s'agit d'une encyclopédie qui fait référence à des éléments qui ne font pas partie du paradigme connu du lecteur. Ces éléments, selon Marc Angenot, renvoient à un « paradigme absent » : la SF est syntagmatiquement intelligible mais empiriquement inexistante. Pour saisir son sens, les métaphores sont assemblées et interprétées par le lecteur, aboutissant à la construction de la xénoencyclopédie selon laquelle la cohérence interne de l'œuvre s'oriente.

### **La SF comme pratique empirique**

La fonction philosophique des xénoencyclopédies de la SF tient des aspects épistémologiques : l'emploi des métaphores dans ce genre est propice à l'expérience de pensée comme projection « scientifique ». Selon Sylvie Allouche, ainsi qu'Isabelle Stengers, le texte de SF sert comme lieu d'expérimentation conceptuelle, site d'exploration et de projection de conséquences philosophiques possibles. La création d'une carte pour s'orienter dans le territoire représenté soulève la question de la codification. Comment la carte sera-t-elle codifiée ? Si les signifiés dénotés par les signifiants de la xénoencyclopédie sont 'absents', quelle sera la source de cette codification ? Autrement posé, quelle est la nature de l'objet représenté ? S'agit-il de signes qui ne font aucune référence au monde vécu du lecteur, ou y a-t-il un lien analogique entre le paradigme absent et le paradigme connu ? Quant à la forme, les symboles de codification qui constituent la carte érigent à travers les récits à l'étude des

structures métaphoriques entières projetées dans l'espace littéraire spéculatif ; il reste à comprendre les limitations des codifications qui constituent les œuvres de Vonarburg. Tout comme la science comprend elle-même des limites au savoir possible qui pourrait en être dérivé, la littérature, comme expérience de pensée, se trouve encadrée par des limitations épistémologiques, qui sont indiqués par l'irreprésentabilité de certains phénomènes. La reconnaissance de ces limitations se présente de façon récurrente au cours des récits. Elles se manifestent surtout à travers la fragmentation identitaire qui entraîne une subjectivité distincte chez les protagonistes, dont Kathryn et Talitha, qui ne peuvent que se fier à leurs propres expériences pour donner un sens aux mondes parallèles, sans pourtant retenir une agentivité complète quant à la direction de leurs Voyages. Donna Haraway évoque la figure du cyborg pour parler de la fragmentation identitaire et son impact sur l'établissement de la subjectivité ; Gilbert Hottois emploie la même figure pour explorer l'opposition entre langage scientifique et spirituel ; et finalement, Isabelle Stengers invoque à ce propos la pensée de Deleuze et Guattari sur la partialité de l'observateur dans toute enquête empirique.

Les restrictions représentatives que propose Vonarburg ne se limitent pas à la subjectivité de ses protagonistes, les Catherine et les Talitha qui émergent et se multiplient à travers les histoires. Les mondes atteints par ses protagonistes, par moyen de l'objet technique, le Pont, suivent toujours un modèle possible qui leur est déjà connu : ce sont des mondes qui possèdent soit en potentialité, soit en actualité, un Pont qui permet aux protagonistes d'y arriver et d'en repartir. Jusqu'à un certain point, Vonarburg exploite des symboles et des processus « scientifiques », mais, de manière empirique, elle

impose des barrières et des limitations à la connaissance. Ainsi, dans les œuvres à l'étude, l'appareil méthodologique de la science se trouve appliqué à la science elle-même.

Vonarburg crée et explore en fait, de manière « scientifique », une carte qui délimite le pouvoir explicatif de la science dans un territoire infiniment reproductible, hyperréel. Par la même expérience, Vonarburg développe en concurrence avec la carte explicatoire qui définit le paradigme scientifique une carte composée de métaphores mythologiques.

Curl explique que les métaphores épistémologiques, en tant que constructions qui suivent une structure scientifique, cherchent au fond la falsification ; Vonarburg projette ses métaphores explicatoires dans un « espace » spéculatif pour y trouver leurs limites. Ici, la SF démontre son utilité pour l'exploration du possible, comme elle se définit selon la science ainsi que la mythologie. La capacité représentative des métaphores à base scientifique, qui sont employées pour présenter une épistémologie fondatrice potentielle, trouve son échec lorsqu'elle tente de rendre tangible toute chose, tout phénomène qui ne peut pas être expliqué par la science. Cet échec provoque une investigation de la représentation de la mythologie comme construction explicatoire. L'irreprésentabilité, chez Vonarburg, s'observe lorsque l'auteure tente de décrire le Voyage, le mouvement d'un monde vers un autre par moyen de la technologie. L'« Autre » quêté se trouve également irreprésentable, car il ne rentre pas dans le modèle connu, et donc sa manifestation ne peut pas être exprimée. La métaphorisation scientifique ne réussit pas à couvrir tout le territoire imaginaire, et l'auteure étend ses explorations au-delà de la représentation scientifique pour accéder à une métaphorisation plus complète.

La forme alternative que Vonarburg propose, exprimée par la mythologie, est celle du langage comme métaphore, comme outil fondamental permettant une mythologisation des processus créateurs et transformateurs. Contrairement à la science, la source pour la connaissance mythologique est surnaturelle. Cette projection souligne une épistémologie qui se fonde dans une spiritualité cherchant à éclaircir la nature d'une réalité qui dépasse celle représentable par la science. Lors de ses descriptions de peuples technologiquement primitifs, Vonarburg attribue au Voyage un potentiel spirituel particulier, et ce potentiel s'exprime selon un langage particulier qui met en équivalence le Voyage, l'expérience et le langage. La valorisation du langage spirituel par-dessus celui de la science est un thème qui se répète à travers la SF, selon Hottois, qui distingue les transcurrences techniques des transcurrences symboliques. Il prétend que le langage spirituel est doué de valeur transcurrence : c'est un mode représentatif qui favorise l'accès à des vérités autrement inaccessibles, tandis que la technologie ne créerait que des simulacres. Cette position se manifeste dans les récits à l'étude à plusieurs reprises, notamment dans la nouvelle « Le Jeu des coquilles de nautilus », où la protagoniste, Talitha, rencontre une manière de Voyager qui s'oriente selon un rituel religieux qui est dirigé par un chant. Or, la philosophie du langage postmoderne, en particulier celle de Derrida, insiste que la capacité représentative du langage est limitée, en particulier lorsqu'il s'agit de représenter un concept qui n'existe que spéculativement, en dehors de l'expérience humaine. Le paradigme postmoderne de la SF hyperréelle insiste que la transcurrence linguistique est illusoire, et ce caractère est mis en évidence à travers le cycle du Pont. Fondamentalement, il s'agit d'un rejet de la conception du langage, écrit

autant qu'oral, comme intermédiaire adéquate pour toute interaction avec une réalité externe. La présence même du langage en occulte la source, et donc le langage spirituel ne peut pas plus que celui de la science renvoyer vers une réalité plus profonde : même à travers la mythologie, l'Autre se trouve irréprésentable.

### **L'ouverture du possible**

De cette manière, les histoires du cycle du Pont constituent des constructions hyperréelles. Le récit de SF hyperréel présente à son lectorat la cartographie d'un tout fragmenté. Si le projet représentatif de la SF ne mène pas à la création d'imitations d'une réalité sous-entendue, platonicienne, comment les métaphores qui composent les cartes opèrent-elles ? Pour répondre à cette question, il faut réinvoquer les types de métaphores proposés par Curl, dont la métaphore ontologique, qui suit une structure référentielle binaire, et la métaphore épistémologique, empirique en méthodologie, qui s'emploie comme outil d'apprentissage. Pour Baudrillard, les métaphores du premier ordre s'effondrent avec l'élimination du dualisme métaphysique. Il écrit que lors du rejet de la vision positiviste et linéaire qui définit la poursuite du vrai, la SF « évoluerait implosivement, à l'image même de notre conception actuelle de l'univers, cherchant à revitaliser, à réactualiser, à requotidianniser des fragments de simulation, des fragments de cette simulation universelle qu'est devenu pour nous le monde dit 'réel' » (Baudrillard : 180). En effet, le théoricien souligne l'importance de dépasser le procédé narratif du paradigme mimétique : le monde « réel » ou intersubjectif ne s'oppose pas forcément aux possibilités présentés dans la SF, bien qu'elles ne s'inscrivent pas dans une imitation traditionnelle. Au contraire, la SF implosive, autoréférentielle, représenterait

une expansion exponentielle du virtuel : libérée de la réalité ultime platonicienne, la SF hyperréelle peut se permettre une exploration spéculative sur la nature et le comportement de la représentation. Le rapport entre le texte et le monde vécu du lecteur en est un de projection expérimentale, partielle et fragmentée, dans lequel le texte ne se comporte plus comme intermédiaire entre virtualités et une réalité quelconque. En fin de compte, la forme de la métaphore limite forcément son fond : la représentation, en délimitant ce qui peut être connu, joue un rôle épistémologique, et l'épistémologie particulière qui est invoquée annonce en même temps ce qui peut être représenté.

Le récit de SF hyperréel comprend donc des limitations épistémologiques par rapport à ce qui peut être représenté. Il se définit surtout par son autosuffisance ; ses métaphores ne s'appuient sur aucune référence externe. L'échec du dualisme métaphysique qui a donné naissance à la crise de représentation postmoderne nous affirme que la carte représentative créée lors d'une interaction entre texte et lecteur se constitue de références partielles et incomplètes. Dans l'œuvre de Vonarburg, deux cartes sont superposées dans le but de représenter différemment un territoire supposé complet, mais ni l'un ni l'autre ne donnent finalement accès à une connaissance totale du territoire ; seules les cartes demeurent accessibles, la totalité du territoire n'existant que par inférence. Selon ces données, une question s'impose : les limites tracées dans la création de Vonarburg représentent-elles un épuisement de l'imaginaire ? Ou bien, s'agit-il plutôt de la construction perpétuelle de l'hyperréalité ? L'exploration des différents mondes possibles, dirigée par les Voyageuses, met en évidence la nature autosuffisante

des xénoencyclopédies. La subjectivité interprétative du lecteur en informe davantage le contenu, et importe profondément à l'infinitude implicite des mondes accessibles.

### **La multiplicité des cartes possibles**

Le cycle du Pont est composé d'une série de projections, toutes des cartes possibles qui se manifestent par des métaphores construites et employées de manière méthodologique ; or, elles échappent toutes à la représentation d'une totalité. Les limitations épistémologiques entraînés par la codification scientifique, représentées par les limites exploratrices des protagonistes de Vonarburg, sont surmontées par moyen d'une ouverture spirituelle, une mythologisation effectuée par moyen de la langue, qui tente de compléter la carte métaphorique fragmentée et subjective établie par la science, paradigme connu et diffus. Chacune de ces constructions ne représente cependant qu'un fragment de réalité totale, et du point de vue de chacune, cette réalité totale demeure inaccessible. Les constructions métaphoriques qui délimitent les mondes possibles de Vonarburg s'épuisent lorsqu'il s'agit de représenter l'Autre, tout être ou monde extérieur à l'expérience des protagonistes. Le Pont sert comme connexion entre de multiples virtualités, de multiples mondes possibles, mais son fonctionnement demeure mystérieux. La métaphorisation est forcément fragmentée, et l'univers du cycle du Pont échappe nécessairement à la représentation complète.

En tant que tout, le cycle du Pont est une hyperréalité en soi, qui se compose d'une série de cartes potentielles, toutes incomplètes. L'œuvre de Vonarburg ne tente finalement pas de s'échapper du modèle ; elle cherche au contraire à en éclaircir la profondeur potentiellement infinie. La fondation épistémologique de chaque monde visité

se situe dans un contexte restreint ; la juxtaposition de ces mondes permet une comparaison des épistémologies qui les soutiennent. Tout apprentissage se produit par moyen d'interaction subjective avec la représentation, et cela se produit à plusieurs niveaux. Sylvie Bérard, s'inspirant des métaphores de Vonarburg, décrit justement la relation entre les mondes représentés comme « arborescence fictionnelle » (43). Le seul roman du cycle du Pont, *Les Voyageurs malgré eux*, présente une synthèse fort intéressante des relations potentielles entre les virtualités explorées par les divers protagonistes. Les protagonistes initient, sans les contrôler, des processus expérimentaux. La direction par laquelle le lecteur ainsi que l'auteur parviennent à les explorer, par moyen de métaphores, suggère une variété d'épistémologies possibles. Saint-Gelais insiste que la juxtaposition de virtualités, et l'incertitude qu'elle entraîne, permet une compréhension approfondie des histoires en tant que manifestations fictionnelles. Les relations entre les mondes virtuels ou possibles, telles qu'elles sont représentées, permettent ainsi une analyse métafictionnelle, grâce à l'incertitude sur la question de ce qui est véritablement « réel », soulevée par la dimension hyperréelle de la représentation des mondes du cycle du Pont.

La nouvelle ultime de la série, « Terminus », provoque des questions métafictionnelles. Dans cette nouvelle, l'auteure s'insère implicitement, mais de façon à peine voilée, dans le rôle de la protagoniste, mettant fin à sa propre création pour revenir finalement à son point de départ. Pourtant, la question demeure : s'agit-il d'un épuisement du possible de l'univers dans son ensemble, ou seulement de l'inclination personnelle et subjective de Vonarburg elle-même ? Le rôle interprétatif que joue le

lecteur pourrait-il triompher sur celui de l'auteure ? À notre avis, la réponse semble tendre vers l'affirmative. La construction cognitive de l'œuvre dépend inéluctablement de celui qui l'interprète : le lecteur effectue une projection cognitive des métaphores en carte orienteuse compréhensible, projection qui varie selon la subjectivité de celui qui le construit, selon son expérience en tant que lecteur. De cette manière, une nouvelle projection possible pourrait surgir à travers chaque lecture.

## **Chapitre 1**

### **La carte, la métaphore et l'épistémologie : fondations théoriques**

#### **Introduction**

À travers la métaphore du voyage, les œuvres de Vonarburg qui composent le cycle du Pont fictionnalisent une enquête épistémologique. Cette enquête cherche à élucider les limites du possible, selon un cadre représentatif qui opère grâce à une méthodologie scientifique, fondée dans une certaine tendance de falsification. Ce chapitre vise l'étude des constructions possibles du littéraire au niveau textuel, et abordera donc la fonction et la construction épistémologique de la littérature, selon la manière par laquelle le lecteur de SF interprète et assimile les données représentatives du monde science-fictionnel. Le problème épistémologique central que nous présentent les œuvres à l'étude est la capacité représentative de l'œuvre de SF. L'éloignement d'une structure mimétique qui caractérise le genre suggère que ce qui peut être connu au sujet du monde science-fictionnel se délimite à l'intérieur de l'œuvre, plutôt que par relation directe avec le monde vécu du lecteur. Il s'agit d'un genre qui cherche, à travers l'histoire racontée, à délimiter sa capacité représentative, dans le but d'identifier ce qui sera finalement irréprésentable. Dans les œuvres à l'étude, l'épistémologie se trouve problématisée selon une quête de compréhension de l'Autre, dans le sens de l'altérité dans son ensemble. Il s'agit de déterminer comment ce dernier est représenté.

#### **1.1. En quête de l'Autre**

Les récits à l'étude représentent des Voyages entrepris par les protagonistes à travers multiples « univers » ou « dimensions » par moyen d'un artefact technologique, le Pont.

Le problème philosophique central dont se préoccupe Vonarburg concerne la représentation de l'Autre ; ce problème est mis en relief selon les difficultés d'accès à l'Autre rencontrées par ses protagonistes. Kathryn, personnage principal de « La Course de Kathryn », exprime le suivant, dès son arrivée dans un Centre : « 'Tant qu'à faire, je voudrais aller vraiment ailleurs.' [Elle] devin[e] déjà [qu'elle] le dir[a] souvent » (117). Le personnage de Talitha, protagoniste de la nouvelle éponyme du recueil *Le Jeu des coquilles de nautilus*, explique de même que ce qu'elle veut, c'est « s'aventurer sur les branches les plus lointaines de l'arbre-à-univers des humains, pour enfin, enfin, sauter dans un autre arbre, aller vraiment Ailleurs » (266). La représentation de cet Ailleurs, par contre, soulève des problèmes épistémologiques fondamentaux. L'Autre est d'abord évoqué par les espèces humanoïdes rencontrées dans les mondes visités : « Et alors, au fil des conversations, au fil des gestes, dans les attitudes, les intonations, ou peut-être parce qu'à force de voir les Marrous tes yeux ont usé leurs ressemblances artificielles avec toi, tu finis par entrevoir, en fugitifs éclairs, que les Marrous sont profondément autres, et que toi, tu viens d'ailleurs » (« Le Pont du froid » : 163). Ce sentiment d'altérité profonde entre Voyageuse et espèce rencontrée est réciproque : « Ils ne savent sans doute pas trop dans quelle catégorie d'humains me ranger : je suis apparue brusquement sur leur plage, venue de nulle part, et je ne suis pas restée parmi les humains originels (ils les appellent simplement 'les derniers') » (« Le jeu des coquilles de nautilus » : 288). Or, l'Autre véritable dont l'auteure cherche une description dépasse toute description, toute reconnaissance.

La nouvelle « Le Jeu des coquilles de nautilus » raconte l'histoire de Talitha, Voyageuse qui se révèle particulièrement motivée au cours des Voyages continus qui constituent sa quête : elle veut trouver un « Ailleurs », un « Autre » quelconque, un monde qui ne partagerait aucune ressemblance avec ceux qu'elle a déjà connus. Elle explique dans le récit que

personne, jamais, n'a pris contact avec un univers non humain. Les détails extérieurs varient [...], mais la forme de base reste verticale et bipède, et si le comble des combinaisons possibles est immense entre ces variantes et leur environnement naturel, les mentalités et les sociétés qui en résultent, ce nombre n'est pas infini. Mais l'arbre-à-univers qui contient toutes les variantes possibles de l'histoire humaine n'est certainement qu'un arbre parmi d'autres. Et ce sont eux, les Autres, qu'elle désire (266).

Une question importante est soulevée ici, concernant la représentation de l'Autre qu'invoque Talitha : si l'Autre véritable est indescriptible, comment le représenter dans et par la fiction ? Par quelle épistémologie pourrait-il se faire reconnaître ?

## **1.2. La SF comme pratique cartographique**

La crise de représentation qui caractérise la philosophie littéraire postmoderne suggère que tout récit narratif serait autosuffisant, sans référence à une réalité transcendante sous-entendue. Jean Baudrillard, dans *Simulacres et simulation*, nomme ce type de représentation « hyperréel » : « il ne s'agit pas d'un univers parallèle, d'un univers double, ou même d'un univers possible – ni possible, ni impossible, ni réel ni irréel : *hyperréel* – c'est un univers de simulation, qui est tout autre chose » (184-5). Il s'agit d'une réorientation profonde des règles de la délimitation du possible qui ne s'appuient plus sur la reproduction mimétique du monde connu de l'auteur et du lecteur. Cela nous mène à la question suivante : comment identifier ce qui est véritablement Autre dans

l'œuvre de SF ? Cette question en entraîne une autre : comment les limites du possible s'esquissent-elles ?

Les théories traditionnelles de la représentation littéraire se reposent sur un dualisme métaphysique qui place l'existence de l'objet représenté en dehors de la représentation elle-même. Ce binarisme attribue une vérité, ou une « réalité », supérieure à l'objet en soi, par rapport à la représentation. La notion de *mimesis* a été conçue par Platon et Aristote et remise en valeur au 20<sup>e</sup> siècle par Erich Auerbach. Elle opère selon une hiérarchisation de la représentation comme imitation d'un monde réel idéalisé. La mimésis veut que la vraisemblance, la ressemblance d'une œuvre à une vérité prédéfinie, retienne une valeur supérieure. Platon, métaphysicien dualiste originaire, dévalorise toute création poétique comme manifestation imitative privée des attributs transcendantales des Idées, les formes absolues : « L'art d'imiter est donc bien éloigné du vrai, et, s'il peut tout exécuter, c'est, semble-t-il, qu'il ne touche qu'une petite partie de chaque chose, et cette partie n'est qu'un fantôme » (*République* : 598b). La littérature serait donc une réflexion matérielle, pâle et incomplète, d'une réalité idéale qui informerait toute création. Aristote, en revanche, met l'accent sur l'activité créatrice du poète. Il suggère que « puisque le poète est imitateur tout comme le peintre et tout autre artiste qui façonne des images, il doit nécessairement adopter une des trois manières d'imiter : il doit représenter les choses ou bien telles qu'elles furent ou sont réellement, ou bien telles qu'on les dit et qu'elles semblent, ou bien telles qu'elles devraient être » (*Poétique* : 1460b). Il faut faire une distinction au niveau de la perspective : tandis que Platon déplore l'imitation comme mouvement qui s'échappe de la perfection de l'idéal, Aristote soutient l'importance de la

création humaine comme façon d'accéder au réel. Bien que leurs approches contrastent, les deux penseurs de l'Antiquité sont unis par l'idée de la présence de la mimésis (ou l'imitation) dans la littérature comme redoublement de la réalité, conception binaire qui ne trouvera aucune opposition avant l'ère post-moderne.

Baudrillard propose en revanche l'hyperréalité comme paradigme qui décrirait toute représentation littéraire. L'ère hyperréelle signale la fin de la mimésis en tant que redoublement platonicien. Aucune représentation ne serait capable de communiquer une vérité ou une réalité universelle quelconque. Baudrillard explique que la représentation littéraire constitue une « [h]allucination du réel, du vécu, du quotidien, mais reconstitué, parfois jusque dans les détails d'une inquiétante étrangeté, reconstitué comme une réserve animale ou végétale, donné à voir avec une précision transparente, mais pourtant sans substance, déréalisée d'avance, hyperréalisée » (184). Ainsi, les projections représentatives constituent des simulations, en l'occurrence des expériences textuelles de réalités diversifiées.

Le récit hyperréel se trouve doué d'autosuffisance, et ne dépend donc pas d'une réalité sous-entendue pour soutenir la vérité qu'elle cherche à transmettre. Baudrillard invoque la notion de carte pour métaphoriser le rôle de l'œuvre littéraire comme modèle représentatif potentiel. Baudrillard souligne que la carte représentative que constitue l'œuvre de SF remplacerait complètement tout terrain qu'elle serait censé représenter : c'est une carte qui se replie sur elle-même car elle ne fait aucune référence à une réalité externe. Cette carte est donc une construction hyperréelle, dans le sens où elle ne doit rien de sa capacité représentative à un terrain vérifiable : « [*l]orsque la carte couvre tout le*

*territoire, quelque chose comme le principe de réalité disparaît* » (Baudrillard : 183). De cet énoncé de Baudrillard découlent certaines implications épistémologiques, dont la plus importante est que ce qui peut être connu dans un monde particulier dépend seulement de la codification de sa carte représentative, et non d'une réalité qui la sous-entendrait. Toute connaissance est donc codifiée dans le texte, selon une conception de possibilité cohérente et compréhensible. Puisque le récit hyperréel est autosuffisant, il constitue en lui-même un paradigme complet : pour connaître ce terrain virtuel, il suffit de saisir en profondeur le sens de la carte elle-même.

Étant donné l'écart qui se présente entre réalité et représentation, la notion de récit cartographique hyperréel s'apparente à la question des limites qui déterminent l'accès à l'Autre. Le récit définit, par sa construction, une certaine réalité textuelle cohérente, et par ce processus il établit une norme contextuelle. Tout ce qui en diverge ou qui est Autre par rapport à la cohérence interne du texte serait irreprésentable, donc inconnaisable, dans le cadre du texte. Cet aspect se révèle pertinent dans le cadre de la SF dans son ensemble et est d'une importance primordiale dans la quête des protagonistes de Vonarburg. Si l'œuvre de SF n'exprime rien au delà de ses frontières textuelles, si tout se limite ainsi à la carte représentative, comment serait-il possible de trancher entre la norme et l'écart (c'est-à-dire, entre le connu et l'inconnu, entre soi et l'Autre) ? Pour entreprendre cette exploration, il faut d'abord aborder la structure interne du possible en délimitant les contraintes de la carte qu'est le récit de SF.

### **1.3. Le « paradigme absent » de Marc Angenot**

Angenot se fait l'écho de Baudrillard lorsqu'il énonce que « [p]our la SF nécessairement, *la carte est le terrain* » (88). Il souligne l'importance de la codification cartographique qui constitue la représentation de l'œuvre de SF : « [t]oute performance appelle un code, comme tout énoncé, des paradigmes sémantiques ; tout acte singulier suppose un modèle [...] ; toute catégorie, un inventaire ; tout échantillon, une structure englobante ; toute valeur, une axiologie, tout groupe, des rôles et des critères de conformité » (81). Pour Angenot, toute œuvre de science-fiction dépend d'un monde qui le sous-entend : « [c]et *effet du réel* où s'investit le plaisir du lecteur ne fait que transposer dans l'activité imaginaire la règle qui veut que tout syntagme appelle un paradigme » (82). Les éléments textuels « étrangers » sont des indices d'un monde élargi auquel ils font partie ; les particularités impliquent un ensemble organisé qui les contient.

Angenot ne propose pas pour autant l'existence « véritable » du monde de SF : au contraire, il écrit que « [c]e qui caractérise sémiotiquement la SF est d'être un discours fondé sur une syntagmatique intelligible mais des mirages paradigmatiques, des *paradigmes absents* » (75). Il ne s'agit pas d'une réalité idéale platonicienne. Ce paradigme absent ne se dérive pas, au niveau ontologique, d'une réalité transcendante. Son sens est plutôt contingent au texte : « le discours de SF ne se détermine pas d'abord au niveau du rapport entre les énoncés et l'univers référentiel mais dans les rapports immanents au discours, entre syntagme et paradigme » (Angenot : 76). Tout ceci éclaire, d'une certaine manière, la nature hyperréelle du récit de SF baudrillardien : « [il] déplace l'esprit vers un *ailleurs* illusoire qui est d'abord de nature sémiotique, vers des paradigmes qui sont à la fois offerts et refusés dans le message actuel » (Angenot :

81). Offerts, dans le sens où ils sont construits, mais refusés dans le sens où ils occupent une « réalité » purement fictionnelle, inexistante dans le monde vécu du lecteur. Guy Bouchard écrit de même que « c'est un jeu sémantique sans référent défini, ses personnages et son « locus » spatiotemporel échappent à toute vérification » (84). Il s'agit donc d'un paradigme qui n'existe pas en dehors de la représentation textuelle.

#### **1.4. Encyclopédies et xénoencyclopédies : construction et compréhension des mondes possibles de la SF**

Bien qu'il n'ait aucune fondation dans une vérité réelle, le cadre narratif de la carte dépend cependant d'une certaine cohérence interne pour que le lecteur puisse reconstruire, à travers sa lecture, le paradigme absent. Tout monde « possible » littéraire est établi, par le lecteur autant que par l'auteur, selon une logique interne, qui se construit grâce à une « encyclopédie » particulière, selon la pensée d'Umberto Eco. Le « monde » de l'œuvre littéraire existe donc comme construction culturelle et paradigmatique, univers contingent qui sous-entend une construction encyclopédique équivalente à celle du monde empirique et qui en assure ainsi le sens. Selon le sous-entendu, la carte littéraire se superpose au monde vécu du lecteur. Eco écrit qu'« un monde narratif emprunte – sauf indications contraires – des propriétés du monde 'réel' ; et pour faire cela sans gaspillage d'énergie, il met en jeu des individus déjà reconnaissables comme tels » (171). Il existe, lors de l'établissement des paradigmes fictionnels, même ceux dits « absents », un va-et-vient entre le monde fictionnel et le monde du lecteur : selon Eco, « [u]n monde possible se superpose abondamment au monde 'réel' de l'encyclopédie du lecteur » (171). Eco souligne que lors de la construction du monde possible littéraire, « [l]e problème est d'établir quels rapports existent, en formes de structure de monde et de mutuelle

accessibilité, entre ces deux états de choses » (169). Une combinaison des données provenant des deux cadres, du connu et de l'inventé, permettra au lecteur d'assembler la carte suggérée par le récit. Toute possibilité paradigmatique dépend seulement d'une cohérence interne. Pour assimiler des données particulières au récit de SF, la notion d'encyclopédie est essentielle : « il suffirait de changer d'encyclopédie pour qu'une donnée différente soit valable » (Eco : 173). C'est ainsi que le lecteur saisit le sens des termes renvoyant au paradigme absent.

Les récits dits réalistes ou mimétiques présument une certaine compréhension encyclopédique de la part du lecteur, grâce à son expérience vécue. Cette association n'est pas forcément possible dans le récit de SF, en raison de l'absence d'une réalité sous-entendue. Les récits de SF doivent forcément expliciter les paradigmes non mimétiques dans lesquels ils s'inscrivent. Richard Saint-Gelais écrit que « [s]i les récits réalistes peuvent susciter l'illusion que les événements racontés se situent dans un cadre préexistant, qui ne devrait rien au texte, les récits de science-fiction, eux, jouent un rôle manifestement crucial dans la construction de ces 'mondes' » (137). Saint-Gelais développe ce qu'il appelle une tendance « didactique » dans l'écriture science-fictionnelle, où le monde ambiant du récit doit être explicitement décrit pour le lecteur. Peter Stockwell insiste de même que « [t]he genre has to introduce its innovations within an explanatory framework [...], and readers' natural instincts aim towards resolving anomalous phenomena in narratives » (2000 : 163). La construction des mondes dépend ainsi d'une épistémologie fragmentée, focalisée dans les expériences des protagonistes et apprise par le lecteur au fur et à mesure que l'histoire progresse.

Les paradigmes absents se manifestent dans le texte de façon forcément fragmentée, mais ils présentent toutefois l'illusion d'un tout, de l'existence extratextuelle du monde cartographié. Selon Saint-Gelais, les textes de SF représentent les mondes qu'ils décrivent de manière partielle, selon une tendance qu'il appelle le « pseudo-réalisme », qu'il oppose au didactisme. Le pseudo-réalisme « suggère que le cadre de l'histoire est un cadre fourmillant, complexe et pour une large part inaccessible : ce que le texte ne mentionne pas peut être comblé par des moyens indépendants » (180). Eco, de son côté, souligne que « [l]es procédures d'implication servent donc à abrégé une liste potentiellement infinie des propriétés factuelles » (180). Saint-Gelais explique que « [l]'évidence [...] que le monde fictif est un résultat du texte (et, ajouterais-je, de sa lecture) tend dès lors à être recouverte par l'impression de découvrir au fil du texte un monde non seulement complet mais autonome » (146).

Tout cela mène à la question suivante : comment reconnaître et assimiler ce qui fait parti du paradigme absent ? Fredric Jameson écrit, dans *Les Archéologies du futur*, que « l'auteur de SF est obligé d'inventer un univers tout entier, une ontologie toute entière, tout un monde » (185). Saint-Gelais explique que dans la construction de l'œuvre de SF, les « ajouts, retraits ou altérations rendent alors impossible une identification stricte de l'encyclopédie préalable du lecteur et de celle posée ou présumée par le texte, c'est-à-dire ce qu'on appellera la *xénoencyclopédie* » (140). Ainsi, il y a, implicite dans toute œuvre de SF, une certaine souplesse représentative, où ce qui est représenté ne se voit pas limité par le redoublement mimétique ; les possibilités qu'ouvre le paradigme

absent se constituent, s'expriment et se saisissent à travers la xénoencyclopédie du monde science-fictionnel.

### **1.5. Le processus cognitif de la création cartographique**

Comment les éléments syntagmatiques du texte peuvent-ils représenter un paradigme absent cohérent ? Pour ce faire, il faut comprendre la manière dont les cartes se construisent. Selon Jean-Paul Sartre, toute œuvre littéraire est d'abord initiée par l'auteur qui crée le monde fictionnel, mais l'envergure de celui-ci ne se réalise que lorsqu'un lecteur participe à son déploiement : il écrit dans *Qu'est-ce que la littérature ?* que « [c]'est l'effort conjugué de l'auteur et du lecteur qui fera surgir cet objet concret et imaginaire qu'est l'ouvrage de l'esprit » (55).

Selon Jameson, la carte représentative d'une œuvre de fiction se présente dans l'esprit du lecteur en tant que projection cognitive distinctement spatiale, processus « that involves our insertion as individual subjects into a multidimensional set of radically discontinuous realities » (1988 : 351). Dans le même esprit, Saint-Gelais, en se référant spécifiquement à la SF, énonce que « les mondes fictifs, ceux de la science-fiction comme les autres, sont aussi meublés d'inférences et de présupposés reconstruits par les lecteurs » (181). Peter Fitting, pour sa part, soutient qu'« on finit par construire cette différence en prenant et combinant des éléments de ce que nous connaissons déjà » (n. pag.). Bien que le paradigme du récit soit « absent », il demeure toutefois reconnaissable. Pour reprendre la forme du récit hyperréel, nous pouvons constater que le texte est autosuffisant, du moins au niveau technique : il s'agit d'un monde autrement constitué et relativement complet, bien qu'il contienne des fragments mis en simulation du monde

« réel » du lecteur. Le texte est donc reconstitué et animé par le lecteur à travers un processus empirique qui unit une série de détails qui sont disparates à la première vue : « une encyclopédie n'est pas un système axiomatique qu'on pourrait reconstruire à partir d'un certain nombre de postulats fondamentaux, mais bien plutôt un réseau *hétérarchique* » (Saint-Gelais : 145). Ce n'est pas un monde dérivable de principes *a priori*, mais construit *a posteriori* ; c'est donc un processus empirique par lequel le paradigme absent se voit attribuer une sorte de présence. Le paradigme est ainsi constitué de fragments épars, assimilé et assemblé au fil du récit et aboutissant à la longue à un effet de totalité, grâce à l'effort inductif du lecteur.

Les données « xénoencyclopédiques » se manifestent souvent à l'intérieur du cycle du Pont à travers le « pseudo-réalisme », tendance que Saint-Gelais oppose, nous le répétons, au didactisme explicatoire : « la donnée xénoencyclopédique, qui se dessine en creux, n'est telle que pour le lecteur, et non pour le texte qui la traite comme un savoir supposé partagé » (171). En contraste avec le didactisme, on attribue un sens aux éléments xénoencyclopédiques par un moyen implicite, plutôt que par une explication directe. Dans ces instants, il est évident que « le pseudo-réalisme amène à traiter les éléments xénoencyclopédiques en tant que des préconstruites » (Saint-Gelais : 168). L'ensemble de l'univers science-fictionnel doit être concevable et implicite au sein du texte : selon Angenot, « [l]es signaux du texte ne lui seraient pleinement intelligibles que s'il possédait le *paradigme*, c'est-à-dire l'économie des classes complémentaires au signe » (76). Nous pouvons attribuer une qualité imaginaire essentielle à la structure sémiotique de l'œuvre de SF, dans le sens où le signifié n'existe pas véritablement, mais

se trouve construit par le lecteur ; or, ce monde ne se limite pas aux particularités exprimées dans le texte : « on peut imaginer des mondes complexes et pleins [...] au point que le texte ne puisse les représenter exhaustivement, et qui se tiendrait en quelque sorte tout seuls, au-delà de la zone explicitement décrite » (Saint-Gelais : 181). Eco, quant à lui, écrit de même que l'encyclopédie constituant l'œuvre littéraire se compose selon « [l]e conglomérat spatio-temporel d'une série de qualités physiques et psychiques (sémantiquement exprimées comme 'propriétés') [...] » (171). Ces propriétés déterminent la « relation avec d'autres conglomérats de propriétés, [ainsi que la possibilité] d'accomplir certaines actions et d'en subir d'autres » (Eco : 171). En d'autres mots, les relations « logiques » entre les éléments encyclopédiques d'un texte quelconque sont elles-mêmes des propriétés de la carte qui encadre le récit. De cette manière, les paradigmes opèrent plutôt comme « architextes », tel que les définit Stockwell : « An architext is any science fictional narrative which configures a fully worked-out, rich world, and also provides stylistic cues that encourage a mapping of the *whole* textual universe with the reader's reality » (2000 : 204).

Stockwell décrit de manière approfondie le processus de cartographie cognitive par lequel un lecteur de science-fiction construit le monde du paradigme absent en y assimilant des détails saillants de son expérience vécue. D'abord, en rencontrant un détail nouveau, le lecteur tente d'en tirer un sens, activité qui se répète et qui se solidifie au fur et à mesure qu'il s'insère dans l'œuvre : « [n]ewly-encountered noun-phrases in texts instantiate a new referent-entity in the reader's ongoing cognitive discourse model, which is then altered or engages in actions as a result of further reading of predicates in the

text » (Stockwell 2000 : 147). En assimilant les données syntagmatiques, le lecteur se trouve capable de générer le monde science-fictionnel. Bien que le paradigme soit absent, il est saisissable grâce aux indices syntagmatiquement cohérents.

En l'occurrence, les œuvres de Vonarburg à l'étude présentent un cas intéressant de ce processus. Au début de la lecture, le lecteur ne sait pas ce que c'est que le Pont, mais en parcourant le texte, il apprend petit à petit la nature et la fonction de cet objet inventé par l'auteur. Le Pont est décrit selon ses composants reconnaissables : « Une ultime porte, et [...] la sphère métallique, au centre de la pièce. Plus de trois mètres de diamètre, massive, bien boulonnée sur son large pied-berceau où disparaissent tuyaux, tubes et câbles électriques » (« La Course de Kathryn » : 91). Tous les éléments qui composent le Pont – sphère, métal, tuyaux, tubes, câbles – font partie de l'encyclopédie du monde connu du lecteur, ce qui fait du Pont un objet concevable. Le personnage de Talitha, dans « La Machine lente du temps », n'a pas encore entrepris son premier Voyage. Elle apprend la nature et la fonction du Pont avant de le rencontrer, ce qui lui permet de l'identifier à la première vue : « Elle observe la sphère métallique sur laquelle se reflètent l'image courbe de la salle et leurs deux silhouettes déformées ; elle touche un des câbles qui relie la sphère aux générateurs enfouis dans la montagne. Et, sans se permettre une inflexion interrogative, elle dit : 'C'est ça, le Pont' » (206).

### **1.6. Les métaphores et la construction 'symbolique' des projections cartographiques**

La figure de style littéraire la plus répandue en ce qui concerne la représentation science-fictionnelle est celle de la métaphore. La conception traditionnelle de la métaphore repose sur une ontologie distinctement platonicienne : la forme de la métaphore, en tant que

signifiant, dénote un fond, qui existe en dehors de la représentation. L'existence de ce fond est implicite dans la construction de la figure de style, qui se manifeste en tant que structure référentielle binaire.

Les mondes possibles de la SF s'expriment surtout à travers des métaphores : cependant, celles-ci servent à représenter ce qui n'existe pas en réalité. Or, la métaphore traditionnelle rapporte nécessairement le lecteur vers une réalité sous-entendue, tandis que le paradigme absent de la SF constitue des métaphores sans fond. Nous avons vu qu'un assemblage de propriétés reconnaissables constitue la description du Pont dans l'œuvre de Vonarburg, mais l'objet lui-même renvoie à quelque chose de non existant. Pour attribuer un sens à l'élément xénoencyclopédique qu'est le Pont, le lecteur doit reconstruire ces propriétés pour en constituer un objet qui rentre de manière cohérente dans le récit. Stockwell explique que les métaphores servent de guide linguistique dans le monde science-fictionnel : « [i]n science fiction the points of differentiation between the fictional universe and our own reality are often marked stylistically to assist the reader in negotiating unreality » (2000 : 155). Ainsi, la carte représentative qu'est le texte de SF se construit surtout à partir de métaphores.

Comment ces métaphores s'expriment-elles ? Saint-Gelais offre l'explication suivante, en se référant aux aspects pseudo-réalistes du récit de SF : « le texte, plutôt que d'exposer et d'expliquer les particularités du monde fictif, les suppose déjà connues, aussi bien du narrateur que de ses narrataires. Le résultat n'est pas une insertion [...] de fragments d'encyclopédie dans le texte, mais [...] plutôt leur *dissolution* dans un récit » (166). L'interprétation de ces métaphores dépend pourtant de l'engagement du lectorat.

Stockwell souligne que la cartographie cognitive repose non seulement sur la structure référentielle interne de la métaphore, mais aussi sur les connaissances du lecteur :

« [w]here there is no suggestion of a surface linguistic representation of the topic, the metaphoric mapping is made on the basis of inferencing from textual and extra-textual knowledge » (2000 : 188). Le processus cognitif par lequel la carte représentative de l'œuvre de SF est construite constitue une tentative de comprendre la relation entre les nouveautés représentées et le monde connu du lecteur, en employant des détails inventés exprimés à travers un langage commun.

L'interprétation de la métaphore dépend de la subjectivité du récepteur, de son expérience de lecture et de ses compétences analytiques. Sans renvoyer à un signifié concret, liées comme elles le sont au paradigme absent, les métaphores science-fictionnelles demeurent des représentations partielles. Si leur fond est incomplet ou absent, si les références ne tiennent à aucune source ontologiquement vérifiable, force est de s'interroger sur la fonction de ces figures.

### **1.6.1. La métaphore épistémologique**

Saint-Gelais explique que « le texte rappelle brutalement [au lecteur] le gouffre encyclopédique qui le sépare du monde fictif » (186) : le texte met en relief la distance entre le monde du récit et le monde vécu du lecteur. Le récit de SF, inscrit dans un paradigme absent, opère selon une tension entre l'effet de distanciation provoqué par le statut non mimétique de l'œuvre et le rapprochement avec le monde du lecteur que celui-ci doit négocier pour interpréter l'histoire, et pour éventuellement y assigner une valeur épistémologique. En tant que récit hyperréel, l'œuvre de SF dépend seulement de sa

propre codification pour assurer une construction paradigmatique cohérente. Elle ne dépend pas ontologiquement d'une relation platonicienne, selon le binaire forme/fond. Il faudrait réinvoquer ici Baudrillard, notamment ce qu'il postule par rapport au manque d'attachement épistémologique à un monde 'réel' transcendant : selon le théoricien, « [l]a science-fiction [...] évoluerait implosivement, à l'image même de notre conception actuelle de l'univers, cherchant à revitaliser, à réactualiser, à requotidianniser des fragments de simulation, des fragments de cette simulation universelle qu'est devenu pour nous le monde dit 'réel' » (184). La SF érigerait ainsi une carte paradigmatique cohérente, en recyclant des données représentatives de la réalité du lecteur, sans pour autant attribuer une nature transcendante à ces informations. Jameson écrit que « this absent cause can find figures through which to express itself in distorted and symbolic ways: indeed, one of our basic tasks as critics of literature is to track down and make conceptually available the ultimate realities and experiences designated by those figures » (1988 : 350). Or, si nous nous fions aux propos d'Angenot, il n'y aurait pas de réalité ultime qui serait dénotée par les éléments textuels, telle la métaphore, qui désignent plutôt un paradigme absent. Une résolution à ce dilemme s'articulera dans le troisième chapitre de cette étude, lorsque nous aborderons la notion d'intersubjectivité, ce qui propose une sorte de « réalité » codifiée qui relève des réseaux qui lient les expériences du lecteur à travers tous les récits, en relation avec son monde vécu.

Au niveau épistémologique, le défi central de la SF découle de la nature hyperréelle du récit. L'aspect « absent » du paradigme de l'univers science-fictionnel se manifeste à travers les métaphores : David Porush explique que « [i]t began in metaphor

– the translation of experience into language – and metaphor is a consequence of the frothing of the synaptic bath » (247)<sup>1</sup>. Autrement dit, la métaphore est le résultat de l'effort cognitif qui crée toute représentation, et c'est à travers les métaphores que l'esprit humain se voit séduit par la possibilité d'interpréter. Les métaphores, en tant que manifestations hyperréelles, seraient des inventions représentatives nées de la capacité langagière humaine. En effet, l'hyperréalité doit sa nature directement au langage : « [i]t began in language, in the human ability to re-present, to re-call, to lie, to abstract, to act As If » (Porush : 247). Porush identifie ici l'absence de fond qui est caractéristique des représentations du paradigme absent : la métaphore, en tant que figure indicative, ne représenterait que d'autres constructions métaphoriques, également vides de signification ontologique. Dans cette optique, tout signe serait, dans un certain sens, métaphorique.

Une question s'impose : si la métaphore, dans le contexte postmoderne, ne représente guère quelque chose de plus profond, de plus réel, de plus transcendant que le discours explicatif, quelle est sa fonction dans le récit de SF hyperréel ? Pour bon nombre des théoriciens cités dans ce chapitre, elle tient une fonction distinctement épistémologique, car elle postule un apprentissage approfondi grâce à la représentation fictionnelle. Eco déclare que « même la métaphore poétique peut devenir un instrument de connaissance parce qu'elle représente le premier pas, encore imprécis, vers la construction d'une matrice de monde » (200). Ruth Curl distingue entre deux types de métaphores : d'une part, il y a la métaphore ontologique, qui fonctionne en tant que

---

<sup>1</sup> Cette métaphore qu'emploie Porush, « the frothing of the synaptic bath », se réfère à une sorte de perturbation cérébrale entraînée par le désir inné de représenter, d'où provient l'effort cognitif qui crée toute métaphore.

substitution lexicale. Celle-ci inclut la métaphore littéraire traditionnelle, par exemple le titre de la nouvelle, « La Ville est une jungle » (Normand Rousseau : 1983). D'autre part, il y a la métaphore épistémologique, qui est employée surtout par la science, comme représentation théorique exprimé en images compréhensibles (Curl : 233). Pour Curl, la métaphore épistémologique accomplit ainsi une fonction dite « scientifique » : « [i]t is as if the nonscientific metaphor were an ontological device whereas scientific metaphor strives to be an epistemological device » (233). Des exemples simples de cette dernière seraient les icônes de l'atome, ou du double hélix de l'ADN, images qui suscitent une compréhension de concepts très abstraits. C'est de même que Peter Stockwell délimite la métaphore explicatoire (2000 : 190-1).

Dans ce sens, les métaphores de la SF facilitent un apprentissage empirique du monde représenté. Par le travail cognitif fondamental à l'interprétation d'une œuvre de SF, le monde du lecteur est également mis à l'épreuve : « when technological innovations or scientific ideas are presented in science fiction narratives, they are expressed using *analogies* and *metaphoric* forms in which there is an approximative similarity already existing between the two domains » (Stockwell 2000 : 191). Une autre question s'impose : la présentation d'un monde sans fondement ontologique sur lequel on voudrait construire une épistémologie peut-elle vraisemblablement mettre en évidence, par moyen de métaphores, les limitations épistémologiques qui définissent le monde connu du lecteur ? Autrement dit, les propos de la fiction sont-elles philosophiquement pertinents par rapport au monde empirique ? Peuvent-ils jeter une lumière nouvelle sur les bornes du savoir humain ?

### **1.7. La métaphore épistémologique comme outil d'exploration fictionnelle**

La SF est un champ littéraire spéculatif. En ce qui concerne son exploitation de la métaphore, elle présente un cas distinct au sein des genres littéraires, car par sa construction elle brouille la distinction entre les deux types de métaphores identifiés par Curl (l'ontologique, ou la substitution lexicale, et l'épistémologique, ou l'approximation conceptuelle). Ces métaphores opèrent notamment comme indications d'orientations épistémologiques qui sont mises à l'épreuve à travers l'œuvre de fiction. La SF, qui opère dans le cadre d'un paradigme absent, permet une exploration des limites des métaphores comme modes représentatifs, et donc des orientations épistémologiques. Autrement dit, les métaphores science-fictionnelles se révèlent propices à l'exploration des systèmes de codification qu'emploient les êtres humains pour comprendre et ordonner leur réalité. L'utilité de la projection cartographique science-fictionnelle se présente ainsi dans la pensée de François Laruelle : « si [cette projection] ne nous change pas de monde, elle n'est pas davantage la simple expérience de ce monde-ci comme un autre monde. Elle use de ce monde évidemment, mais pour en extraire de l'espace, du temps, de la technologie qu'elle fait fonctionner dans un autre régime qui a sa propre immanence » (153). Le récit de SF constitue une sorte de mise en jeu qui emploie des objets et des idées du monde empirique comme métaphores pour communiquer une quête d'apprentissage.

Curl suggère une sorte d'ouverture métaphorique qui dépasserait la notion platonicienne de la représentation : « perhaps the central theme of science fiction has been the possibility of open-ended change as opposed to the closed and circular vision of traditional fiction, and the central figure of science fiction the spiral rather than [...] the

circle » (243-4). Elle explique que « it is the degree to which these two forms function together, providing a means of extending or even breaking the metaphorical loop common in the traditional literary text and in the ‘literary’ mode of thinking, that allows us to define what is really unique in science fiction » (Curl : 234). De même, Stockwell insiste que « science fiction has the capacity for integrating the scientific and literary to produce explanatory poetic metaphors that are both rich and clear on different levels of reading » (2000 : 202). Puisqu’il ne s’agit pas d’une représentation traditionnelle, où il y aurait une sorte de relation identitaire binaire, l’ouverture représentative présente une libération sur le plan cognitif. C’est en fait l’absence du fond de la métaphore qui caractérise la capacité épistémologique élargie de l’œuvre de SF : l’auteur, tout autant que le lecteur, peut s’engager dans une exploration des modes de représentation, sans devoir tenir compte des règles qui gouvernent la logique de l’univers empirique.

Nous pouvons comprendre les cartes comme représentations microcosmiques de postulations épistémologiques ; l’enquête épistémologique se déroule, dans le texte de fiction, à travers les métaphores employées. Les orientations épistémologiques particulières se décrivent donc à travers les métaphores, qui sont parfois très complexes. Dans ce contexte, nous pouvons concevoir de la métaphore comme un outil d’apprentissage, qui encourage une enquête philosophique. Dans le cycle du Pont, l’auteure tisse ensemble plusieurs constructions métaphoriques complexes, en représentant, en particulier, la science et la mythologie en tant que modes d’apprentissage. Cette représentation permet une investigation des limites de ces constructions elles-mêmes. Les deux modèles épistémologiques qui seront explorés en

profondeur dans le prochain chapitre, la science et la mythologie, s'expriment surtout par la métaphore du Voyage, qui, dans le cycle du Pont, trace un parcours qui symbolise justement l'apprentissage.

Dans les œuvres à l'étude, le Voyage constitue une métaphore complexe qui tient une fonction épistémologique dissolue dans le texte. À l'instar de Baudrillard, Laruelle souligne l'autosuffisance du récit de SF : l'histoire emprunte du réel, sans pour autant le reproduire, et ne se constitue donc pas d'un redoublement platonicien. Il explique plutôt que « [l]e temps et l'espace eux-mêmes, en leur identité, sont objets d'expérimentation, ils glissent en soi sans être à proprement parler redoublés : passages, tunnels, voyages, au-delà, franchissements non-seulement dans l'espace et le temps, mais *de* l'espace et du temps eux-mêmes » (151). Les acquis conceptuels du lecteur sont ainsi mis à l'épreuve dans un contexte projeté et distancié, pour que leur nature et leur valeur épistémologique soient mises en question. Ainsi, le Voyage et la découverte occupent une place centrale dans l'enquête épistémologique du cycle du Pont.

### **1.7.1. Le Voyage : métaphore par excellence du cycle du Pont**

Le Voyage, pour Vonarburg, tient une fonction épistémologique particulière. C'est un processus qui symbolise une quête vers une compréhension élargie du monde et de l'Autre. Autrement dit, il s'agit d'une quête axée sur l'épistémologie. Mari, protagoniste de la nouvelle « Le Nœud », explique que

[c]e qu'apportent les Voyageurs, ce sont des idées, des idées différentes, venues de corps et d'environnements différents. Pas totalement différents : les univers du Pont sont si semblables au nôtre, la plupart du temps... Le Centre, c'est la connaissance pour l'amour de la connaissance. Bien plus, ou bien moins, c'est la porte ouverte, le rappel constant qu'il existe autre chose, ailleurs. (188)

Dans la nouvelle « Le Pont du froid », des extraterrestres humanoïdes, les Marrous, rapprochent les concepts de voyage et d'expérience grâce à la représentation linguistique : « il y a des mots pour compétence, 'expérience' – la racine en est la même que celle du mot 'voyage' » (158). Dans la nouvelle « La Machine lente du temps », on apprend que les Voyageurs « [peuvent s']envoyer, par l'intermédiaire du Pont, dans des univers qui [leur] correspondent, qui correspondent à [leur] être le plus profond, qu'[ils] ne connaiss[ent] pas forcément au départ mais qui se dévoilent peu à peu chaque Voyage » (245). Le Voyage est donc la représentation métaphorique d'une enquête épistémologique.

### **1.8. Fonction épistémologique des métaphores projetées dans l'œuvre de Vonarburg**

Le cycle du Pont présente le voyage en tant que mise à l'épreuve fictionnelle des modes d'acquisition de connaissance. Quelques modèles par lesquels l'apprentissage humain s'effectue y sont explorés à travers la métaphore du voyage, dont les plus importants sont la science et la mythologie.

Plusieurs philosophes suggèrent que la SF joue le rôle de terrain spéculatif où se projettent des explorations de mondes, des futurs et des passés potentiels, cela en fonction du présent état social, culturel et scientifique. Isabelle Stengers et Sylvie Allouche, par exemple, conçoivent de l'œuvre de SF comme territoire d'expérimentation, ou de laboratoire fictionnel : les récits constituent des expériences « scientifiques » ou « quasi scientifiques » qui cherchent les limites de la représentation à travers des projections de cartes possibles. Darko Suvin écrit que « le point de départ de la science-fiction est donc une hypothèse fictive ('littéraire') développée avec une rigueur totalisatrice

(‘scientifique’) » (13). Allouche comprend que « non seulement la science-fiction est digne d’être une source d’inspiration pour la réflexion philosophique, mais elle en est même un instrument privilégié » (106), puisqu’elle s’adapte idéalement aux investigations méthodologiques. Allouche croit d’ailleurs que « l’œuvre de science-fiction constitue avant tout un appel à l’activité rationnelle du lecteur, et non à ses passions » (107). Stengers, pour sa part, insiste que « [c]e sont nos territoires et les vecteurs de déterritorialisation [...] qui sont rendus perceptibles et mis en jeu [...] avec la création de territoires, de processus de déterritorialisation et d’affrontements territoriaux fictifs » (102). Autrement dit, les mondes codifiés de la SF, par leur étrangeté relative, leur distanciation cognitive, constituent des territoires d’enquête au sujet des cadres épistémologiques du monde empirique.

Le Voyage, dans le cycle du Pont, symbolise une quête pour la connaissance des autres mondes ; c’est ainsi un processus d’apprentissage méthodologique. Comme nous l’avons constaté ci-dessus, les récits de SF fonctionnent de manière « scientifique », c’est-à-dire qu’ils cherchent, en quelque sorte, la falsification. Cela, afin d’assurer la vraisemblance relative – la plausibilité – de leurs propos. Cette dimension de la méthode scientifique (la falsification) tente d’établir les limites explicatoires des théories scientifiques. Selon Karl Popper, « the criterion of the scientific status of a theory is its falsifiability, or refutability, or testability » (110). Dans les œuvres à l’étude, le voyage est exploité dans le but de déterminer les limites de leur propre capacité représentative. Cela, selon le degré de succès des modes d’apprentissage et, ainsi, selon l’accès conceptuel à l’Autre. Selon Allouche, s’inspirant de la pratique scientifique, « la

multiplicité contradictoire des possibles imaginés dans les œuvres de science-fiction garantit une exploration aussi dépassionnée que possible des questions hautement passionnelles » (109). Allouche rajoute que « la science fiction a ceci d'éminemment philosophique que les auteurs de science-fiction se consacrent à 'la construction d'un problème, non de sa solution' » (105). Jean-Marc Gouanvic soutient de même cette position, en écrivant que « le discours scientifique est celui qui fait usage des méthodologies en énonçant les conditions de sa production et ses limites de validité » (107). C'est une quête empirique qui poursuit une connaissance scientifique, donc falsifiable. Guy Bouchard écrit finalement que « [l]'important, c'est donc de respecter l'esprit de la méthode scientifique, et de la philosophie des sciences, c'est de créer une expérience mentale en accord avec la logique scientifique acceptée » (86). Les mondes possibles de la SF dépendent d'une cohérence encyclopédique interne, mais ne se voient pas limités par les contraintes conceptuelles des récits mimétiques ou réalistes. Ainsi, en reconnaissant l'existence de telles contraintes, la SF peut explorer de manière empirique ses propres limites représentatives.

Sur ce, Stengers met l'accent sur les personnages du récit : elle explique que « [s]i un personnage de fiction occupe bel et bien un 'point de vue', c'est pour faire exister et explorer les risques auxquels ce point de vue l'expose, les possibilités de transformation, les questions qu'il pose aux autres, et que les autres, ou la situation, lui posent » (99). Ainsi, Stengers souligne le rapport particulier qui existe entre l'auteur et le lecteur dans le discours de SF, qui facilite cette expérimentation :

lorsqu'il s'agit de la manière dont une innovation va modifier les manières de vivre, de percevoir et d'être affecté, l'intérêt de la science-fiction désigne en creux

une absence, un manque ou une désertion. Elle fait de ses auteurs ces explorateurs spéculatifs de l'innovation que les spécialistes des sciences humaines et sociales refusent le plus souvent d'être, pour rester sérieux. (110)

Essentiellement, les répercussions sociales, morales et épistémologiques potentielles des développements technologiques possibles, tel le Pont, peuvent être explorées de façon éclairante à travers le discours fictionnel, qui ne s'occupe pas de la réalité empirique de cette technologie.

### **1.9. Mise en jeu de l'expérience fictionnelle : à la recherche de l'Autre**

Rappelons que pour Baudrillard, « la projection, l'extrapolation, cette sorte de démesure pantographique qui faisait le charme de la science-fiction sont impossibles. Il n'est plus possible de partir du réel et de fabriquer de l'irréel, de l'imaginaire à partir des données du réel » (183). Il faut souligner qu'il n'existe pour ce théoricien aucun réel au sens platonicien. Tout récit science-fictionnel, selon Baudrillard, opère dans un contexte hyperréel et autosuffisant, mais ceci ne veut pas forcément dire que le récit de SF ne fait aucune référence au monde du lecteur. Les implications épistémologiques qui soutiennent la vision postmoderne de Baudrillard reposent plutôt sur l'idée que les constructions conceptuelles qui orientent le monde vécu du lecteur constituent elles-mêmes des simulacres. Le théoricien continue :

peut-être la science-fiction de l'ère cybernétique et hyperréelle ne peut-elle que s'épuiser dans la résurrection « artificielle » des mondes « historiques », essayer de reconstituer *in vitro*, jusque dans les moindres détails, les péripéties d'un monde antérieur [...], vidées de leur sens, de leur processus originel, mais hallucinants de vérité rétrospective.  
(Baudrillard : 185)

La SF mettrait en jeu ces constructions conceptuelles pour en explorer la portée, dans un territoire étrange et distancié, pour examiner les connotations qui y sont attachées. Cette

« vérité rétrospective » ne peut être assignée que par le lecteur, qui reconstruit la carte représentative de l'œuvre à travers les métaphores qui s'y trouvent.

Le monde science-fictionnel constitue un cas distinct au sein de ce processus, justement en raison de l'absence d'un paradigme complet et accessible au lecteur qui sous-entendrait le contenu de sa lecture. La nature non mimétique du récit ouvre de façon importante le potentiel représentatif, car elle permet une exploration qui diverge des conventions de la représentation du monde empirique. Sans les contraintes de la vraisemblance, la capacité épistémologique du récit se trouve élargie : comme le souligne ci-dessus Stengers, le récit de SF, bien qu'elle ait des racines dans la réalité empirique du lecteur, occupe un paradigme purement spéculatif, et c'est donc dans ce cadre spéculatif que l'Autre s'appréhende de façon novatrice.

De cette manière, la souplesse représentative de l'imaginaire science-fictionnel se trouve particulièrement propice à l'analyse des limitations qui s'érigent à l'intérieur de la représentation textuelle. Stockwell prétend que « [i]n more recent 'pragmatic' theories of truth, epistemology does not depend on the ability to refer » (2000 : 140). Pourtant, les questions qui entourent la structure référentielle du texte littéraire, et par conséquent, les métaphores dont il se compose, demeurent importantes pour l'épistémologie. Allouche explique que « c'est à l'intérieur d'un système qui possède sa propre cohérence que doivent évoluer les personnages » (106). Le récit de SF serait donc déjà élaboré en quelque sorte, elle serait un univers présentant une cohérence interne distincte, « préconstruite » pour reprendre l'expression de Saint-Gelais. Ce monde, et ses habitants, comme nous l'avons déjà établi, s'assimilent selon la perception du lecteur.

L'interprétation des métaphores qui constitue le monde se fait, comme nous l'avons également vu, selon un système codifié qui encadre tout apprentissage possible du lecteur. La quête de l'Autre serait donc limitée aux domaines spéculatifs saisissables par le lecteur.

Le possible se limite donc à ce qui peut être interprété, assimilé, ou projeté par le lecteur : « anything that is expressible in language is possible. I want to reserve the realm of the impossible only for that which cannot be articulated and conceptualized » (Stockwell 2000 : 166). Or, cela constitue une limite épistémologique fondamentale : si le possible se limite à ce qui peut se construire à partir d'une encyclopédie connue, l'Autre, nous le verrons, ne sera finalement pas accessible à travers une quête épistémologique orientée par le langage. Eco corrobore cette position, en insistant que « la qualité pour un monde alternatif d'être concevable est subrepticement réduite à ma capacité de pouvoir le concevoir » (175). Ceci veut-il dire que l'Autre demeure irreprésentable, selon les fondements épistémologiques des cartes représentatives ?

Nous savons que l'interprétation des métaphores de SF est sujette à une certaine partialité de la part du lecteur, selon ses connaissances et compétences vis-à-vis du genre. Jameson propose que « lorsque nous nous imaginons tenter de rentrer en contact avec le radicalement Autre, nous ne faisons en réalité que nous regarder dans un miroir » (2007 : 199). De même, Vonarburg insiste que « connaître, c'est reconnaître » (Conférence à McMaster : 2011), et que nous construisons notre conception de l'Autre à partir de « miroirs jamais vus » (Ibid.). Eco énonce que « toute discussion sur les conditions épistémologiques de l[a] constitution [des récits de SF] relève d'autres types de

recherches qui concernent la construction du monde de notre expérience » (172). C'est avec cette idée en tête qu'il faudrait aborder l'œuvre de Vonarburg pour en tirer une interprétation épistémologique.

Le problème de la représentation de l'Autre se manifeste en relation avec le cadre normatif établi par la carte représentative de l'œuvre. Vonarburg présente, à travers les œuvres en question, une tentative d'éclaircir les nuances problématiques des systèmes de codification. Dans le cycle du Pont, il s'agit nettement d'une enquête épistémologique en jeu, élaborée à travers des métaphores. L'enquête a pour objectif de délimiter la capacité épistémologique des modes représentatifs communs aux êtres humains, objectif étroitement lié à la question de l'accès à l'Autre. Nous nous interrogeons donc sur l'étendue de la représentabilité de l'Autre, selon le cadre encyclopédique établi par le récit, et, ainsi, sur sa réception, son assimilation au niveau de la compréhension. Talitha, protagoniste de la nouvelle « Le jeu des coquilles de nautilus », explique :

jamais je ne me suis demandé comment je le *reconnâitrais*, cet autre arbre-à-univers. La différence absolue, comment la reconnaître ? Peut-on même le percevoir ? Lorsque j'y pensais, je me disais naïvement que ce serait une sorte d'illumination, que je *saurais*. Je n'avais pas songé que ce devait être une illumination sans retour : qui vous change irrémédiablement, qui vous arrache à vous-même. Comment connaître l'autre absolu, si on emporte partout son propre reflet ? On ne peut que reconnaître. Il faut être l'autre, ne plus être soi-même. (302-3)

Vonarburg présente une série de mondes possibles, tous atteignables par le Pont. Chacun constitue une carte représentative qui fonctionne comme cadre narratif et qui définit une norme textuelle particulière; or, ces divers paradigmes opèrent selon certaines limitations, en fonction de leur codification. Ils constituent en quelque sorte des projections des modèles épistémologiques du monde vécu du lecteur. Angenot écrit que « les paradigmes

du monde empirique peuvent être mis en regard du texte SF, lui servir d'instrument d'interprétation » (87). Ainsi, dans les récits à l'étude, les histoires servent à interpréter les limitations représentatives de ce monde empirique, tel qu'il est perçu. Allouche souligne qu'aucune déclaration absolue concernant la « réalité » ne pourrait être articulée à partir de la SF : « tout discours sur le monde est une fiction plus ou moins en accord avec les observations et en tout cas en concurrence avec d'autres interprétations possibles, et pour cela à jamais révisables » (108). Angenot insiste finalement que « la SF produit un mirage paradigmatique et appelle une lecture elle-même spéculative » (88). C'est l'absence même d'un paradigme transcendant qui soutient la teneur épistémologique des postulations science-fictionnelles. La libération des contraintes mimétiques facilite une exploration plus complexe et plus élargie de l'Autre. Or, la nature spéculative de l'œuvre de SF n'indique pourtant pas une absence de barrières représentatives ; au contraire, comme nous l'avons constaté, les éléments qui composent la xénoencyclopédie de l'œuvre de SF s'enracinent forcément dans la réalité empirique du lecteur autant que dans la structure du texte.

### **Conclusion**

L'ouverture représentative entraînée par le récit hyperréel permet à la SF de servir comme outil investigateur, s'engageant dans l'exploration des limites des représentations : c'est un genre conscient de ses propres limitations. Ce ne sont pas seulement les éléments de l'expérience qui sont projetés dans le récit de SF – ce sont les structures épistémologiques reconnaissables qui y sont mises à l'épreuve. À travers le

cycle du Pont, Vonarburg présente des limitations concrètes à la représentation de l'Autre, en insistant sur l'élément de reconnaissance.

En nous appuyant sur les récits de Vonarburg, nous développerons en profondeur dans le prochain chapitre le problème de la représentation de l'Autre. Parmi les questions que nous nous poserons seront les suivantes : si toute représentation science-fictionnelle, communiquée par moyen de métaphores, dépend d'une reconnaissance du lecteur, l'Autre véritable, celui qui dépasse cette reconnaissance, lui sera-t-il accessible, à ce lecteur, ou prendra-t-il toujours une forme reconnaissable selon le cadre narratif assimilé par le lecteur ? Cette question suscite plusieurs autres interrogations : quels types de structures épistémologiques pourront mener à l'Autre ? Où est-ce que les enquêtes aboutiront ? Quelles limitations connaîtront-elles ? À l'intérieur des récits, le discours science-fictionnel démontre sa nature expérientielle : « [l]a science-fiction contemporaine se donne pour ce qu'elle est : redoublement en parabole de son propre projet cognitif » (Angenot : 84). Dans le contexte de l'œuvre de Vonarburg, les constructions cartographiques particulières démontrent les limites représentatives qui définissent les modes épistémologiques qui s'y trouvent mis à l'épreuve : il s'agit d'une enquête épistémologique, représentée par des métaphores symbolisant des modes d'apprentissage. Les mondes de Vonarburg présentent, de manière métaphorique, deux modèles de codification en particulier, qui cherchent chacun à esquisser une image de l'Autre : la science et la mythologie. Ces deux modes se présentent comme cartes superposées, ce qui éclaircit les limites de chacune.

Pour récapituler, le problème de la représentation de l'Autre est un problème épistémologique. Ce qui est possible, dans la fiction autant que dans la « réalité », dépend d'un encadrement conceptuel. Selon la quête pour l'« Autre » élusif, nous allons voir, à travers les œuvres du cycle du Pont que les constructions métaphoriques des processus épistémologiques mettent elles-mêmes en fiction les barrières représentatives des systèmes codificateurs qu'elles symbolisent. La SF, en tant que genre, se révèle propice à l'exploration du possible représentatif et épistémologique de certaines constructions du possible, car elle cherche à délimiter les seuils du représentable. Est-elle pour autant capable de les transgresser ?

## Chapitre 2

### Les modèles de la science et de la spiritualité comme paradigmes épistémologiques

#### Introduction

La SF, telle que décrite dans le chapitre précédent, a une fonction philosophique. Celle-ci se démontre selon le développement de situations possibles dans un contexte imaginaire. Ce contexte, compris comme territoire spéculatif empirique, ouvre un champ d'investigation élargi pour l'exploration du possible épistémologique, situé dans un lieu expérimental fictionnel. La lecture de la SF constitue ainsi un apprentissage, et deux des cadres qui déterminent les bornes de cet apprentissage dans l'œuvre de Vonarburg sont la science et la mythologie. Ces paradigmes connus sont complétés de données inconnues, selon l'introduction de renseignements xénoencyclopédiques. Ceux-ci présentent à leur tour des limites propres à chaque cadre ; l'approche empirique qui caractérise l'œuvre de SF permet de préciser ces limites. Toute investigation scientifique cherche à délimiter les contraintes représentatives d'une théorie ; l'enquête à travers l'œuvre de SF, dans l'instance du cycle du Pont, chercherait à comprendre les barrières représentatives des systèmes de codification mis en fiction. En tentant de s'éloigner des cadres connus, certaines protagonistes de Vonarburg tentent de transcender les barrières de l'encyclopédie en question, vers une réalité « Autre ».

Le Voyage dans le cycle du Pont, en tant que processus d'apprentissage, a souvent comme objectif l'accès à une réalité différente, en particulier dans la nouvelle « Le Jeu des coquilles de nautilus ». Ce Voyage constitue une tentative d'accéder à une réalité située en dehors d'un monde familier, hors de la codification encyclopédique connue. La

transcendance vers une réalité supérieure demeure pourtant impossible dans ce contexte. Dans le cycle du Pont, chaque monde atteint fournit une représentation approximative et partielle d'un monde propre à l'univers de Vonarburg, et ce monde est défini par la manière dont il est atteint. Tout mouvement se produit en fonction de la logique du cadre narratif établi. La science et la mythologie, comme elles sont représentées dans le cycle du Pont, servent de métaphores pour illustrer la capacité épistémologique des deux domaines respectifs. Ces modes de représentation s'inscrivent dans l'épistémologie car ils fournissent chacun une espèce de carte selon laquelle l'apprentissage s'effectue. En tant que systèmes de codification enracinés chacun dans une épistémologie particulière, la science et la mythologie seront mises à l'épreuve dans ce chapitre.

La fonction épistémologique des constructions métaphoriques en question leur permet, grâce à la méthode expérimentale qui gouverne la SF, d'établir les limites représentatives d'un mode d'apprentissage en particulier. La construction d'allégories représentant les cadres épistémologiques fera l'objet de l'analyse de ce chapitre, d'abord par rapport à la science, ensuite vis-à-vis de la mythologie. Les limites du cadre représenté par chaque carte cognitive sont abordées à travers les problèmes concernant la représentation de l'altérité, de la différence radicale. Ce sont des problèmes épistémologiques qui découlent de l'encadrement textuel du récit : le récit présente un paradigme différent, qui se veut autosuffisant. Cette autosuffisance exigerait une encyclopédie indépendante des encyclopédies sous-entendues relevant du monde empirique. Cependant, le sens du récit se construit à travers les données saisissables du texte, et il demeure donc impossible d'y représenter un individu ou un monde

véritablement Autre, sans recours au mode d'apprentissage qui le soutient. Les modes d'exploration que met en jeu l'auteure servent à la longue à élucider les frontières des cartes représentatives, ne serait-ce que pour les rompre.

### **2.1. L'interprétation de la science et de la mythologie comme métaphores**

Nous comprenons, d'après le premier chapitre, que l'interprétation du récit de SF se construit à travers les métaphores présentées dans le texte. Or, il ne s'agit pas toujours de métaphores simples ou peu profondes et donc facilement identifiables. Sur le plan philosophique, nous pouvons reconnaître comme métaphoriques les structures épistémologiques qui sont mises à l'épreuve dans le récit. Par structure épistémologique, nous entendons le cadre qui définit ce qu'est la connaissance : d'où elle provient, et ce qui l'informe. Autrement dit, nous cherchons le cadre encyclopédique qui oriente le monde fictionnel, lequel se développe à partir d'un processus d'apprentissage. Pour ce faire, il faut concevoir des cartes représentatives en tant que constructions métaphoriques complexes.

Pour évaluer les représentations de modes épistémologiques dans le cycle du Pont, il faut revisiter la fonction épistémologique des métaphores complexes, en nous servant de l'exemple du Voyage. Celui-ci apparaît dans le cycle du Pont en tant que représentation d'un processus d'apprentissage. Peu importe sa manière d'opérer, le Voyage sert de métaphore épistémologique pour explorer l'épistémologie elle-même. Les limitations du Voyage indiquent les paramètres qui définissent ce qui peut être connu, selon le cadre épistémologique qui oriente les mondes du récit. La science et la mythologie informent les deux cartes principales à partir desquelles le Voyage se produit.

Ces deux structures codifiées représentent ainsi deux modes épistémologiques, chacun annonçant une certaine étendue de connaissances accessibles. La manière dont le Voyage s'effectue influencera profondément les destinations possibles, et par conséquent les connaissances accessibles au cours du Voyage.

## **2.2. La science, fictionnalisée**

### **2.2.1. La science comme système de codification**

Le rapport entre la science et la SF n'est pas nécessairement direct ; la science, telle qu'elle est représentée à travers la SF, est souvent spéculative, et ne renvoie pas forcément aux normes précises de la science elle-même. Cependant, la SF permet une exploration des facteurs qui sous-entendent la production du savoir scientifique : « the crucial concepts driving the field of science studies – the scientific production of knowledge, the function of representation in that production, the epistemological constitution of society, and indeed, the world itself – can find among their precursors not just the various forms of sociology of knowledge that have come to shape its academic manifestation, but science fiction too » (Desroches : 248). De cette manière, la SF présente un territoire fertile pour l'exploration des paradigmes possibles de la science, car elle s'emploie souvent comme méthodologie pour quêter des connaissances particulières.

En tant que pratique qui assemble des connaissances en système cohérent, la science démontre aucun monolithisme : telle que Popper la décrit, elle ne cherche pas à établir une vérité absolue, mais à clarifier les paramètres à l'intérieur desquels la théorisation scientifique peut opérer (111). Selon Thomas Kuhn, la science se déroule à l'intérieur de cadres dits « paradigmatiques », « models from which spring particular

coherent traditions of scientific research » (Kuhn : 99), qui se basent dans les normes des communautés scientifiques. Selon Kuhn, « [m]en whose research is based on shared paradigms are committed to the same rules and standards for scientific practice » (99). La codification scientifique existe donc dans le contexte d'une communauté, ce qui est en fait une sorte de subjectivité collective, et nous verrons au cours de ce chapitre et du prochain que cette codification n'opère pas indépendamment de toute autre mode de codification : elle exploite une codification qui dépend d'un contexte externe. Le contexte externe n'existant pas pour autant dans la SF, sa codification s'érige, nous le verrons, à travers le langage.

### **2.2.2. L'opération scientifique dans le cycle du Pont**

Les œuvres de Vonarburg à l'étude présentent, dans leur ensemble, une série de mondes potentiels liés par une machine, et chaque monde atteint constitue en quelque sorte une carte particulière, car ils ne sont présentés que partiellement par rapport à l'ensemble de mondes possibles. Les mondes du cycle du Pont présentent une série de simulations cartographiques qui opèrent selon une certaine logique interne. Cette logique se fonde dans la science, telle qu'elle y est représentée, car l'objet qui assure l'accès aux différents mondes possibles est un artefact technologique. Le voyage par le Pont, en tant que processus technique, exprime dans une dimension fictionnelle la structure et la pratique de la science. C'est d'abord par un paradigme scientifique que le Voyage, et par extension les mondes qu'atteignent les protagonistes, vont s'orienter, et c'est donc par métaphorisation scientifique qu'ils vont se voir représenter. Le Voyage est d'abord décrit de manière purement technique : dans la nouvelle « La Course de Kathryn », Egon, un

technicien, explique : « on va te mettre dans la sphère. Là, ton corps sera refroidi à de très, très basses températures. Et à un moment donné, hop ! Il disparaîtra » (104).

La méthode empirique, en tant que source épistémologique, est métaphorisée à travers la fabrication et la manipulation du Pont. Les nouvelles du cycle du Pont présentent des sociétés scientifiquement avancées qui valorisent la technologie du Pont, et à travers le développement du Pont, le lecteur comprend que la technologie s'est développée à travers un processus graduel d'expérimentation. Dans un monde où on est aux étapes préliminaires dans le développement du Pont, nous observons la reconnaissance d'un mécanisme qui semble déclencher le Voyage : « Ils en sont venus comme prévu à la conclusion que c'est la rupture brusque du champ magnétique lors de la panne de courant qui a causé 'le phénomène' » (« La Course de Kathryn » : 129). Au fur et à mesure que le Pont est développé, il devient l'objet de recherche de Centres spécialisés qui cherchent, entre autres choses, à améliorer sa fonction : « Le Pont n'a pas toujours fonctionné ainsi, mais la procédure s'est élaborée peu à peu à force d'erreurs et de réflexions. Les aspirants partent lorsqu'ils sont prêts – mais quelqu'un doit être là avec eux pour refermer la sphère sur eux : c'est le dernier garde-fou, le dernier recours » (« La Machine lente du temps » : 222). Cette « force d'erreurs et de réflexions » décrit la méthode empirique qui aurait mené aux modifications du Pont.

Les mondes accessibles aux Voyageurs se limitent forcément à ceux qui opèrent selon un paradigme scientifique semblable, reconnaissable et prévisible. La seule « loi » du Voyage exige que chaque monde visité ait soit un Pont déjà construit, soit un Pont en proche potentialité :

[les voyageurs] arrivent très souvent sur une planète où existe déjà un Pont, sous ce nom ou un autre, utilisé pour le Voyage ou pour toute autre chose. Un Pont est accessible sur une planète proche, ou il existe dans le voisinage du Voyageur une société scientifiquement et technologiquement apte à fabriquer un Pont sous ses directives. (« La Machine lente du temps », 207)

Cet axiome fondamental impose des limites représentatives. L'opération « scientifique » du Pont détermine en quelque sorte le Voyage. Le modèle scientifique s'appuie sur une certaine capacité de prédiction et sur la possibilité de répéter l'expérience : le modèle fournit une base encyclopédique au paradigme, sur laquelle une hypothèse peut être formulée. En l'occurrence, il s'agit de la ressemblance entre les mondes rencontrés. Dans « Le Nœud », Mari s'exclame : « la réalité [est]... Si diverse, si infiniment diverse ! Et pourtant le Pont nous envoie dans les univers qui ressemblent au nôtre » (186). Dans « La Course de Kathryn », la protagoniste titulaire remarque que

[t]out est très familier. Trop, mais elle refuse de s'y attarder. Ce n'est pas la première ni la dernière fois qu'elle passe par un endroit semblable. Une ultime porte, et elle voit tout de suite la sphère métallique, au centre de la pièce. Plus de trois mètres de diamètre, massive, bien boulonnée sur son large pied-berceau où disparaissent tuyaux, tubes et câbles électriques. Déjà très au point, apparemment, la sphère. (91)

C'est une description qui demeure constante à travers les récits : « Au centre de la salle, une énorme sphère métallique, comme un fruit luisant dans sa corolle de câbles et de tubes, reliée par ces câbles et ces tubes aux autres machines, machine elle-même : c'est cela, le Pont » (« Le Pont du froid » : 141). Cette répétition, nous verrons dans le prochain chapitre, impose des restrictions particulières au Voyage.

Le Voyage comme processus technique ne permet accès qu'à une série limitée de mondes, qui sont tous gouvernés par la science : la façon dont le Voyage se produit, la

façon dont les mondes se construisent paradigmatiquement, se limitent à ce qui peut être connu et représenté à travers la science. La manière dont la science est représentée varie d'un monde à l'autre : à la simple présence du Pont, il faudrait ajouter la manière dont, et les raisons pour lesquelles, le Pont est développé. Parfois, c'est pour des raisons matériaux, comme chez les Marrous : « comme dans de nombreux univers, il ne fonctionnait pas pour eux comme pour nous : ils s'en servaient pour la recherche industrielle » (« Le Pont du Froid » : 182). Ailleurs, le Pont est créé au sein d'une société totalitaire dans le contexte de projets militaires :

[ta mémoire est soudain remplie d'armes fulgurantes, de tours gigantesques de verre et d'acier, des machines multipliées à l'infini dans les entrailles labyrinthiques de ton monde lointain. Et la sphère de métal enfouie au cœur du souterrain, et le Pont enfoui au cœur du froid. Tu frissonnes, tu t'entoures de tes bras et, pour la première fois, tu te demandes pour de bon : où suis-je ? (« Le Pont du froid » : 159)

Le Pont est souvent abrité dans un Centre, où il n'est utilisé que par des Voyageurs entraînés. La technologie est préservée par des techniciens qui s'occupent du Pont et qui assurent aussi le rôle de moniteurs qui préparent les Voyageurs pour le Voyage. Le support technologique occupe ainsi une fonction importante dans les mondes du cycle du Pont. La recherche pure est entreprise dans les Centres : le Voyage a une valeur en soi, il est poursuivi pour lui-même, sans attachement à des buts externes, car les moniteurs et les techniciens reconnaissent que

le Pont n'est pas *rentable*, il n'y a aucun bénéfice immédiat à en tirer, et entretenir un Centre est l'activité la plus désintéressée qui soit. Ce qu'apportent les Voyageurs, ce sont des idées, des idées différentes, venues de corps et d'environnement différents. Pas totalement différents : les univers du Pont sont si semblables au nôtre, la plupart du temps... Le Centre, c'est la connaissance pour l'amour de la connaissance. Bien plus, ou bien moins, c'est la porte ouverte, le rappel constant qu'il existe autre chose, ailleurs. (« Le Nœud » : 188)

Dans tous les cas, les contextes qui déterminent la construction et l'utilisation du Pont mettent particulièrement en valeur la technologie. Les petites variations qui différencient la recherche « pure » de l'industrie et des fonctions militaires sont des représentations de divergences idéologiques à l'intérieur de la pratique scientifique ; or, ces divergences idéologiques n'influent en rien sur la méthodologie scientifique, telle qu'elle opère comme carte représentative. Peu importe les buts du paradigme scientifique particulier, le mécanisme par lequel le Voyage s'effectue demeure constant.

### **2.2.3. Limitations de la représentation scientifique : la subjectivité des « observateurs partiels »**

Le Voyage par méthode scientifique se détermine cependant selon la subjectivité des personnages. Les protagonistes subissent plusieurs transformations en se préparant pour le Voyage, y compris des modifications physiques : elles se font « remodeler le cerveau pour en faire un enregistreur parfait. Intégration des données, mémoire eidétique... Les Voyageurs partent nus. Pour tout magnétoscope, leurs yeux et leurs oreilles ; pour tout ordinateur, leur mémoire, leur faculté de corrélation et leur capacité à apprendre » (« Le Nœud » : 184). Bien que cette cyborgisation élargisse le domaine perceptuel et sensoriel de la voyageuse, les perceptions qui en découlent constituent toujours des représentations partielles. Par conséquent, les protagonistes des œuvres de SF jouent, « dans l'aventure même qui les engage », le rôle d'« observateurs partiels » de « ce qui n'est plus dès lors un 'état de choses' au sens du laboratoire, mais au sens de la fiction : un monde différent du nôtre, mais qui parle de nous au sens où notre imagination est capable de nous y référer » (Stengers : 106).

Dans le cycle du Pont, le Voyage est une activité exclusive. Dans les mondes où il y a des Centres, les Voyageuses doivent subir un entraînement exigeant. La condition incomplète des Voyageuses en formation se voit particulièrement à travers leurs modifications physiques. Donna Haraway, dans son œuvre *Simians, Cyborgs, and Women*, souligne l'identité fragmentaire du cyborg, qui se définit comme être partiel : mi-humain, mi-machine. Les protagonistes de Vonarburg présentent ces attributs : le point de vue des protagonistes est déterminé par une technisation de leur corps, ce qui fait partie de l'entraînement nécessaire demandé des Voyageuses aux Centres : « c'était le premier pas sur le Pont, ce corps métamorphosé, le vrai premier pas » (« Le Nœud » : 183). Il s'agit d'un processus transformatif ardu : « Il faut des semaines, plus souvent des mois, pour que le cerveau apprenne réellement à trier les informations, à les organiser en structures cohérentes et finalement à choisir volontairement le niveau de perception : vision normale, en infrarouge, en ultraviolet, audition normale, ultrasons, infrasons... » (« La Machine lente du temps » : 220). L'adaptation à un nouveau milieu selon la mise au point des perceptions supplémentaires s'expérimente ainsi chez Catherine Rhymer, protagoniste du roman *Les Voyageurs malgré eux* :

la lumière, un déluge de lumière vibrante qui d'abord occulte tout, puis laisse apparaître des réseaux argentés, un peu verdâtres, ou bleuâtres. Presque aussitôt, cependant, tout s'ordonne et s'explique dans la même ambiance de stupéfiante familiarité. *Infrarouges, peu d'ultra-violets, ondes radio en masse, faible électromagnétisme proche, du gadget pas loin* – de l'ironie, là – *définitivement la civilisation.* (*Les Voyageurs malgré eux* : 6)

Ces sens, qu'elle appelle « hyperceptions », sont plus intenses et plus étendues que les perceptions humaines normales. Cette perception élargie est aussi observée chez Mélané, sujet de l'avant-dernière citation reproduite ci-dessus, provenant de la nouvelle « La

Machine lente du temps ». Mari subit elle aussi « les opérations qui transformeront son corps en une presque parfaite machine à survivre » (« Le Nœud » : 208). Il en est de même chez Talitha, qui déploie ses habilités perceptives dès son arrivée dans un nouvel univers :

La pression atmosphérique, et la composition exacte de l'air, et des dizaines d'autres données enregistrées par les senseurs implantés en elle et qui élargissent ses perceptions, avant même qu'elle n'ait ouvert les yeux, lui disant qu'elle est au nord de la mer, dans l'hémisphère nord, une fin d'après-midi, et qu'elle est sur la Terre. Sur une Terre. (« Le Jeu des coquilles de nautilus » : 264)

Les modifications technologiques permettent aux Voyageuses de surmonter les barrières conventionnelles de la perception humaine, ce qui entraîne une amélioration de leur capacité analytique. Or, cette cyborgisation ne leur permet pas de dépasser les limites représentatives de l'encyclopédie du paradigme scientifique. Les connaissances accessibles à travers ces modifications demeurent contraintes par le paradigme scientifique : « le cyborg est aux antipodes de ces mutations para-normales, car il est le produit d'un usage évolutionniste créatif des diverses techniques » (Hottois : 113).

Autrement dit, cette évolution se déroule à l'intérieur d'un système de codification, en ne permettant aucune représentation hors système. Les Voyageuses sont des êtres humains dont les perceptions sont améliorées et étendues, mais elles n'enregistrent rien qui n'appartient pas déjà au monde. L'élargissement perceptuel que fournit la technologie ne produit donc pas suffisamment de données nouvelles pour mener à un dépassement paradigmatique : « [l']intervention technique de l'espèce humaine sur sa condition naturelle a été, durant des centaines de milliers d'années, une activité d'aménagement, non de dépassement ou de refonte » (Hottois : 134). En somme, toutes les qualités

perçues s'inscrivent dans le paradigme scientifique, car les données ne proviennent pas d'une source extra-encyclopédique.

Le parcours de chaque Voyageuse est enregistré grâce à ce qu'on appelle la Mémoire Absolue, moyen qui permet aux Voyageuses d'enregistrer tous les détails perceptibles rencontrés au cours du Voyage, qu'ils soient consciemment perçus ou non. C'est un processus dont la description se caractérise d'importantes connotations scientifiques : « Cataloguant ressemblances et différences, mais comme toujours ce sont les ressemblances qu'elle voit le mieux. Les voit-elle vraiment ? Elle enregistre » (« Le Jeu des coquilles de nautilus » : 280). Ce processus est représenté par un vocabulaire nettement technique : les verbes d'action, « cataloguer » et « enregistrer », évoquent un processus scientifique. Ceci attribue une valeur à la rétention mémorielle de détails perçus : « Les Voyageurs doivent aussi pouvoir rapporter quelque chose de leurs Voyages, s'ils le désirent. Mais on ne peut rien emporter avec soi – seulement son corps et son esprit. Aussi s'entraînent-ils, esprit et corps, à percevoir, à apprendre et à retenir le plus possible, le mieux possible » (« La Machine lente du temps » : 208). D'ailleurs, l'emploi de la Mémoire Absolue pourvoit les Voyageuses d'une certaine agentivité vis-à-vis de leurs expériences vécues en Voyage :

La Mémoire Absolue a pour contrepartie l'oubli absolu, c'est la première chose que les moniteurs ont dû lui dire. La capacité mémorielle du cerveau humain, quoique énorme, n'est cependant pas infinie. Il faut parfois pouvoir faire place à de nouveaux engrammes. [...] Et l'oubli absolu est aussi une sécurité : si excellente machine à survivre que soient les Voyageurs, ils ne sont pas tout-puissants [...] Aussi les Voyageurs peuvent-ils, s'ils le désirent, oublier sélectivement tel ou tel détail aussi complètement qu'ils peuvent le mettre en mémoire. (« La Machine lente du temps » : 241-2)

Les protagonistes jouent le rôle de sujets distinctes ; le point de vue de la protagoniste détermine ainsi la codification de la « réalité » expérimentée, et cette subjectivité impose des limitations au récit personnel. Tout comme les scientifiques, les personnages cherchent à apprendre plus sur leur univers, à évaluer objectivement leurs découvertes tout en opérant d'un point de vue subjectif. Vonarburg suggère même, à travers le personnage de Kathryn, que la création des mondes atteints dépend de l'observation de la voyageuse : elle invoque

[l]'hypothèse anthropique forte. Ce qui permet la vie humaine sur Terre, et par extension dans l'univers, est réglé si serré dans tous les domaines, un écart si minime dans un sens ou l'autre suffirait tellement à la rendre impossible que cet univers doit littéralement être fait pour les humains – ou, variante, jeu de mots, mousse de l'intellect, *par* les humains qui lui sont consubstantiels ; l'un ne pourrait exister sans l'autre. (« La Course de Kathryn » : 133)

La subjectivité physique et psychologique des personnages définit ainsi la carte représentative à l'étude.

### **2.3. La représentation au-delà des frontières de la science**

#### **2.3.1. La mythologie, investiguée**

Dans la SF, « n'y a-t-il pas lieu de s'interroger [...] sur les mythes créés par la science elle-même ? » (Bouchard : 55). Selon Eric Rabkin, « [s]cience is not simply knowledge but the construction of knowledge, a construction accomplished in large measure by acts of language » (266). La science constituerait selon cette interprétation un système épistémologique qui définit, à travers un langage particulier, un cadre à l'intérieur duquel toute connaissance est codifiée ou « encyclopédisée ». La science n'est pas le seul système de codification qu'explore la SF : « [t]echnological determination is only one ideological space opened up by the reconceptions of machine and organism as coded

texts through which we engage in the play of writing and reading the world » (Haraway : 152). La fictionnalisation de la technologie contemporaine, et la projection de technologies futures possibles sont des aspects inhérents à la SF qui s'ouvrent non seulement à l'avenir de la technologie, mais aux implications épistémologiques que présentent d'autres systèmes de codification.

Dans le cycle du Pont, la fictionnalisation des problèmes épistémologiques permet une exploration profonde des moyens limités par lesquels le savoir est acquis, que ceci se produise grâce à la science ou par un autre mode d'apprentissage. Bouchard renforce la nature investigatrice du genre : « le contenu scientifique explicatif qui caractérise la science-fiction n'est parfois qu'un moyen rhétorique permettant d'établir le caractère cognitif de la fiction » (54). Ceci indique que l'emploi de la science comme métaphore tient la fonction centrale d'établir le projet épistémologique du genre. Ainsi, « la plupart des thèmes science-fictionnels ne sont pas scientifiquement démontrables, mais l'analogie avec des concepts plus réalistes grâce au sens de la démarche scientifique, les rattache à des principes rationnels plutôt qu'à la pensée magique » (Bouchard : 54). L'exploration de la mythologie comme fondation épistémologique se produit, dans la SF, à l'intérieur d'une méthode investigatrice empirique. Bouchard soutient que « [à] la science et à la technique anticipées nous devons donc adjoindre la pseudo-science et la pseudo-technique » (55). Il continue : « Au-delà pourtant de la techno-science, au-delà de la philosophie même, une dernière extension s'impose, celle qui ouvre à l'anticipation les domaines non-cognitifs comme l'art, la religion, le comportement individuel, les institutions sociales » (Bouchard : 58). Ces domaines constituent des modes de

représentation qui demeurent importants à la culture humaine, et la SF fournit une manière intéressante d'aborder leur capacité représentative.

Le mythe se présente d'abord comme une explication provenant d'une source éternelle plutôt que comme un outil investigateur. Suvin écrit que « alors que le mythe se propose comme l'explication définitive de l'essence des phénomènes, la science-fiction les pose comme des problèmes à examiner » (15). Les explications proposées par le cadre spirituel se manifestent, selon Suvin, comme connaissances absolues, mais nous verrons que les récits de Vonarburg à l'étude, bien que voués à une enquête qui se veut scientifique, explorent également le mythe et la spiritualité comme cadres épistémologiques potentiellement falsifiables. Popper suggère que la falsification qui caractérise l'épistémologie scientifique devrait s'étendre aux investigations des connaissances qui se fondent dans la mythologie, parce que « historically speaking all – or very nearly all – scientific theories originate from myths, and [...] a myth may contain important anticipations of scientific theories » (111). Ainsi, « la science-fiction se fonde non seulement sur la science (anticipée), mais aussi sur la pseudo-science » (Bouchard : 52). Le pouvoir de la falsification fictionnelle s'étend donc à l'exploration des cadres non-scientifiques.

De cette manière, le mythe, en tant qu'explication pseudo-empirique, est également soumis à une investigation épistémologique. Dans le cycle du Pont, la science et la mythologie sont mis en équivalence en tant que modes de codification qui s'érigent comme cadres encyclopédiques fictionnels. Bouchard pose la question suivante : « [p]eut-on considérer la science-fiction comme un tel domaine à explorer, et la

mythologie comme un domaine mieux connu, susceptible d'en apprivoiser pour nous le territoire ? » (29). Selon les indications ci-dessus, nous pouvons répondre affirmativement à cette question.

Le mythe existe, tout comme la science, comme mode représentatif qui érige son propre cadre encyclopédique. Le mythe est une histoire qui tente d'élucider un processus vécu mystérieux, en faisant recours à une vérité plus approfondie. L'explication qu'il fournit est généralement *surnaturelle*, car elle dépasse les limites représentatives de la science, où la connaissance découle de l'observation empirique de la nature. En tant qu'explication, le mythe présente l'implication d'une nature originaire, séminale selon ceux qui le racontent : « le mythe est une histoire sacrée qui a lieu dans le temps primordial, des commencements, il met en scène des êtres surnaturels qui ont créé la réalité totale et les divers fragments de celle-ci » (Bouchard : 32). En tant que mode de codification, la mythologie permet aussi à l'établissement d'un cadre culturel qui attribue une signification particulière au savoir qu'elle articule, ce qui rend possible, dans les œuvres à l'étude, une redéfinition de l'existence subjective des individus qui croient aux mythes.

Les pages qui suivent proposent une exploration empirique de la mythologie, sa mise en relief dans un cadre sceptique, pour y permettre une analyse épistémologique plus approfondie. Le besoin d'un moyen de Voyager sans Pont se manifeste dans cette dernière nouvelle lorsque Talitha se retrouve dans un contexte où la science a perdu sa position dominante dans la société en question : « [L]e problème serait moins de la construire, en réalité, que de reconstituer l'infrastructure technologique indispensable à la

fabrication des matériaux nécessaires. Cette culture a dépassé le seuil en deçà duquel une telle reconstitution aurait encore été envisageable » (« Le Jeu des coquilles de nautilus » : 278). Sans présence de codification scientifique comme structure épistémologique valorisée pour orienter le Voyage, Talitha se croit désormais sans issue. Ainsi, lorsque la science cesse de fournir une représentation adéquate de connaissances utiles : le cadre scientifique se trouve épuisé. Cette protagonistes ne parvient pas à surmonter ses limitations, et trouve dans la science un échec représentatif inhérent au paradigme.

La connaissance et l'expérience se révèlent finalement irréductibles à des processus techniques. Ainsi, l'esprit de la Voyageuse est également importante pour l'entreprise du voyage : « [a]ucune opération chirurgicale, aucun traitement chimique, ensuite, ne changera ce qui doit changer dans leur personnalité, le cas échéant, pour les rendre aptes au Voyage » (« La Machine lente du temps » : 208). Bien que les Voyageuses aient subi un entraînement rigoureux qui leur permet de s'orienter à l'intérieur des mondes atteints, cet entraînement technique ne suffit pas : « [a]idée par ma Mémoire Absolue, je peux bien faire toutes les corrélations et les hypothèses que je veux, elles ne me servent de rien si je ne peux pas les vérifier. (Toujours la même constatation : le savoir de la Mémoire Absolue n'est pas la connaissance ; comme la sagesse, ce n'est pas une simple question d'emmagasiner de données) » (« Le Jeu des coquilles de nautilus » : 292).

La transition de paradigme scientifique en paradigme mythologique dans cette nouvelle est indiquée de nombreuses manières. D'abord, nous pouvons soulever l'exemple de l'origine des êtres hybrides qui habitent le monde où se trouve Talitha : les

hendemados. Ces êtres tiennent comme ancêtres des biosculptures créés par des artistes/scientifiques :

des savants et des techniciens ont mis au point une matière organique artificielle aux propriétés complexes, et qui permettait d'imiter la vie. Les artefacts ainsi créés par les biosculpteurs possédaient une certaine autonomie qui diminuait avec leur vieillissement rapide jusqu'à ce que, après une dizaine d'années en général, leur métabolisme sans cesse ralenti les amenât à une minéralisation complète. (« Le Jeu des coquilles de nautilus » : 282-3)

Ces êtres « artificiels » se sont reproduits avec des êtres humains, créant une nouvelle espèce qui remplacera l'humanité effondrée :

Et il s'en est trouvé parmi ces biosculpteurs pour décider que leurs créatures, leurs 'artefacts', étaient bel et bien des êtres humains réels. Et pourquoi pas ? Ils avaient en effet tellement amélioré le matériau de départ qu'ils avaient fini par créer des êtres à la vie plus longue que celle des humains normaux, et surtout capables de se reproduire, ce que les humains normaux faisaient de moins en moins, et de moins en moins bien. [...] De la race humaine originelle, il ne reste aujourd'hui çà et là que quelques petites communautés raidies dans leur isolement. Au cours des siècles, et souvent à son insu, elle s'est croisée avec les artefacts, et ce sont les hendemados, leurs descendants hybrides, et les descendants des croisements entre artefacts eux-mêmes qui lentement, très lentement, repeuplent la Terre. (« Le Jeu des coquilles de nautilus » : 283-4)

L'hybridité de ces nouveaux êtres leur permet une reconceptualisation de la codification qui définit leur monde, ce qui entraîne une modification profonde du savoir possible à l'intérieur de ce monde. En rencontrant les hendemados, Talitha se pose des questions sur leur savoir en ce qui concerne leurs origines : « [m]ais comment le voient-ils, comment se voient-ils réellement ? Savent-ils qu'ils sont une race artificielle, créée de toutes pièces par les humains originels ? Savent-ils que leur création ne remonte qu'à six cents ans, et les conditions réelles de cette création ? » (Le Jeu des coquilles de nautilus » : 293). Cette question renvoie à l'orientation épistémologique scientifique qui forme l'identité de Talitha. La protagoniste conclut cependant que les origines techniques des hendemados

ne tiennent aucune importance au sein du cadre qui oriente leur monde : « [c]e serait une interprétation réductrice qui ne fournirait aucune indication sur la façon dont ce mythe éventuellement les nourrit, anime leur vie individuelle et collective » (« Le Jeu des coquilles de nautilus » : 294). Leurs origines biotechnologiques ne tiennent aucune importance pour leur société. Ils sont informés plutôt par une riche mythologie, codification épistémologique qui attribue de la signification à la spiritualité plutôt qu'au matérialisme scientifique.

### **2.3.2. Une nouvelle façon d'imaginer le Voyage**

À travers les nouvelles, l'auteure caractérise le Voyage d'un certain mystère ; il s'agit d'un processus technique qui entraîne « [l]a fabrication du vide » (« La Course de Kathryn » : 110). Ce développement est indéfinissable selon le cadre scientifique. Dans « Le Nœud », Mari explique que

[d]'une certaine façon, c'est très simple : la sphère dans laquelle nous nous couchons emporte notre corps en un bref voyage immobile au cœur du froid, jusqu'au zéro absolu. Mais ce n'est pas le Voyage. Le Voyage commence lorsque le mouvement des molécules s'arrête, et lorsque quelque chose, nommé esprit – faute d'un meilleur terme : 'matrice' conviendrait peut-être mieux ? – [lorsque l'esprit] se libère de l'espace et du temps, emportant à sa suite la matière qui est son support. (186)

Il est impossible d'achever le Voyage tout en demeurant dans un paradigme purement scientifique. Le Voyage est en effet doué de mystère : « le voyageur dont le cerveau n'a pas été effacé, nul ne sait où il se réveille. Les premiers voyageurs du froid n'ont jamais été retrouvés. *La toute-puissance de la volonté délivrée du temps et de l'espace* » (« Le Pont du froid » : 143). Nous avons déjà abordé les caractéristiques non-scientifiques du Voyage : « [l]e Pont, le Pont immobile, le Pont du froid. Descendre tout au fond, au cœur

du zéro absolu, et au moment où tout s'arrête, jaillir à travers l'espace, par le mouvement irrépressible de l'esprit qui entraîne avec lui la matière soumise du corps. La puissance, la liberté... Les étoiles. Et il faut mourir ? » (« Le Pont du froid » : 142). Ce passage indique clairement un aspect extra-scientifique du Voyage, en citant la catalyse de l'esprit. Ce qui dirige le processus d'apprentissage qu'est le Voyage dépasse donc une description possible au sein du paradigme scientifique, et se trouve, tout comme la représentation scientifique, dans la subjectivité même de la Voyageuse. L'agentivité de la Voyageuse jouerait ainsi un rôle déterminant pour orienter le parcours, aspect inexplicable selon l'épistémologie scientifique.

Dans « Le Jeu des coquilles de nautilus », Talitha tente d'expliquer ses expériences de Voyageuse à Tilitha, habitante de la planète atteinte par la première.

Cependant, la science ne tient aucune valeur épistémologique pour cette dernière :

[j]'ai essayé de lui expliquer le Pont. La description de la machine elle-même n'a suscité en elle qu'un intérêt perplexe ; c'est lorsque j'essaie d'expliquer le fonctionnement du Voyage qu'elle s'anime. La descente jusqu'au zéro absolu, le sommeil du froid, l'arrêt de tout mouvement, et au cœur même de cette immobilité absolue, le mouvement absolu : le jaillissement de l'esprit, de la matrice, qui arrache le corps matériel du Voyageur à son univers pour le projeter dans la ronde des univers qui lui ressemblent. (« Le Jeu des coquilles de nautilus » : 289)

Pour Tilitha, qui habite une culture qui ne valorise plus la science comme fondation pour le savoir, il faut une carte alternative pour encadrer le processus d'apprentissage et donc pour s'orienter. Face à l'échec du Voyage par moyens scientifiques, Vonarburg propose en revanche une manière d'effectuer le Voyage qui ne nécessite pas la technologie.

La dimension spirituelle du Voyage est explorée à plusieurs reprises au cours du cycle du Pont. De petits indices d'une possibilité d'apprentissage spirituel par le Voyage sont parsemés à travers la série. Considérons-en trois exemples :

**a) Les voyages des Marrous**

Chez cette espèce extraterrestre, les jeunes entreprennent un voyage qui les éloigne de leur village natal. Ce parcours constitue un processus d'apprentissage essentiel pour faire leur transition vers un état adulte : « Toute leur société est organisée en fonction de ce voyage que font les jeunes » (« Le Pont du froid » : 189). Bien qu'il ne s'agisse pas du voyage intramondial qu'entreprennent les Voyageuses, le voyage du jeune Marrou établit un paradigme dans lequel un voyage est abordé pour des raisons culturelles et spirituelles.

**b) Religions qui se basent sur le Pont**

L'accent sur l'importance de l'esprit des Voyageuses a suscité le développement de religions autour du Pont dans bon nombre des mondes accédés par les Voyageuses : « celle du Danseur, ou du Rêveur, dont la Danse ou les Rêves créent les univers et guident les Voyageurs – le Pont, bien sûr, a suscité des religions » (« Terminus » : 340). Dans « La Machine lente du temps », il existe une religion qui se fonde dans la notion du Voyage : « la musique qu'on joue soi-même, comme la danse que l'on danse, constitue peut-être le reflet d'une divine harmonie. Comme la trajectoire dessinée par les Voyageurs sur les portées multiples des univers ? C'est ce que pensent certains croyants » (212). La religion dans cette nouvelle se transmet d'ailleurs à travers un livre, *Nouvelles demeures*, le « livre que possèdent inévitablement la plupart des aspirants » (202).

### c) Le Jeu des coquilles de nautilus »

C'est cependant dans « Le Jeu des coquilles de nautilus » que se manifeste un exemple saillant d'épistémologie fondée dans la mythologie. Cette représentation se fonde sur un jeu de marelle :

[c]elle-ci est une marelle-spirale, dix cases de plus en plus resserrées vers le centre et qui se terminent par une case juste assez large pour le pied d'un enfant. Sous cette marelle, régulières et inégalement effacées par les pas des joueurs, les traces d'une marelle-spirale inverse, de plus en plus large vers le centre. (271-2)

Le mythe délimite un cadre d'apprentissage particulier : dans les récits à l'étude, nous avons observé que la mythologie particulière de divers peuples, tels les Marrous, constitue une fondation sur laquelle l'apprentissage du monde se développe. L'exemple le plus détaillé est le mythe créateur raconté par Tilitha, qui raconte la création du monde à partir de Tilith, la première femme virtuelle :

[d]ans le monde-reflet, les êtres virtuels-passifs [...] se reproduisent en s'unissant à leur reflet. Mais un jour, trois de ces êtres s'unissent entre eux, délaissant leurs reflets et créant ainsi Tilith, la première à ne pas être une imitation. Dans le même mouvement, la fusion des trois reflets laissés à eux-mêmes produit Taïke, « incréée » parce qu'elle s'est en quelque sorte donnée naissance à elle-même. Mais Taïke est trop lourde pour le tissu insubstantiel du monde virtuel, elle y fait un grand trou et passe au travers. La chute de Taïke crée la Terre. Tilith aussi est trop réelle pour le monde virtuel, partout où elle passe les reflets se transforment en eau, et toute cette eau roule avec Tilith vers la déchirure et se déverse sur la Terre. Et la chute de Tilith crée la Mer. C'est la rencontre de Tilith et de Taïke qui donne naissance à Manu dans le monde réel qu'elles ont créé à elles deux. (« Le Jeu des coquilles de nautilus » : 291)

Ce mythe entraîne des implications profondes pour la multiplicité potentielle de mondes possibles représentables à travers le cycle du Pont, ce qui fera l'objet principal du prochain chapitre.

## 2.4. Le langage et la codification

### **2.4.1. Le langage comme mode représentatif**

La science et la mythologie opèrent en tant que métaphores, comme nous avons vu dans le chapitre précédent. Bouchard suggère que « [d]’autres métaphores, par contre, celles que l’on dit ‘heuristiques,’ auraient [...] un pouvoir de ‘redescription de la réalité’ : elles nous aident à mieux comprendre le domaine à explorer en y projetant les caractéristiques d’un domaine mieux connu » (29). Autrement dit, ce sont des métaphores épistémologiques. Selon Bouchard, « il faut passer de la métaphore ordinaire à la métaphore heuristique, c’est-à-dire projeter systématiquement sur la science-fiction les principaux traits du mythe » (33). Bouchard présente ici un rapprochement entre les deux modes représentatifs à l’étude : la science est présentée d’une certaine manière comme structure quasi-mythologique. La métaphore épistémologique demeure la figure de style fondamentale qui définit l’œuvre de SF, et le mythe comme domaine d’apprentissage opératoire prend une place centrale dans les histoires du cycle du Pont.

La dimension hyperréelle de cette interprétation se révèle ainsi : la codification produit son propre cadre narratif autosuffisant, et l’histoire du parcours de chaque protagoniste est raconté d’après son expérience personnel. La science, comme structure épistémologique, existe donc comme système de codification enracinée dans la perception humaine ; il s’agit d’une construction représentative, dépendante d’une société, d’une culture, d’une histoire et d’un langage, et ceci est mis en évidence dans les récits de Vonarburg. Rappelons le constat de Rabkin : « [s]cience is not simply knowledge but the construction of knowledge, a construction accomplished in large measure by acts of language » (266). Le langage de la science assemble un modèle

épistémologique construit selon une encyclopédie distincte : « [t]here is no science without a language of science. Classification, taxonomy, cladistics, description, record, report ; notation, transformation, theory formulation : these are only some of the fundamental operations of Western science » (Rabkin : 262-3). Le langage de la science existe donc en tant que code, ce qui définit une étendue de connaissances qui rentrent déjà dans son cadre du possible : « [s]cience [...] and the language of science does not so much encode what is known as what is said to be known » (Rabkin : 264). Puisqu'il s'agit d'un système de codification enracinée dans la perspective humaine, la science peut être mise à l'épreuve à travers le langage : « toute science, exacte ou inexacte, peut être exploitée par la science-fiction, qui peut en outre s'appuyer sur toutes les connaissances qui, non encore entrées dans le domaine scientifique, relèvent de la philosophie » (Bouchard : 58). La fictionnalisation de la science s'avère particulièrement propice pour l'analyse de la véracité de ses propositions dans une variété de contextes, et la SF exploite le domaine comme métaphore épistémologique, cela dans le but d'entreprendre des enquêtes selon un point de vue novateur.

La cyborgisation des protagonistes de Vonarburg se présente de manière métaphorique comme condition de possibilité d'apprentissage : les modifications techniques que subissent les Voyageuses facilitent l'acquisition de données particulières et le développement de nouvelles compétences. Haraway explique que « [t]he cyborg is resolutely committed to partiality, irony, intimacy and perversity. It is oppositional, utopian, and completely without innocence [...]. Nature and culture are reworked ; the one can no longer be the resource for appropriation or incorporation by the other. The

relationships for forming wholes from parts [...] are at issue in the cyborg world » (Haraway : 151). Le cyborg occupe donc une position partielle et fragmentée à plusieurs niveaux, et ne cherche pas à éclairer une réalité complète, mais à articuler sa position particulière. Toute connaissance qu’acquiert une Voyageuse serait donc fragmentée et dépendante du langage qui l’exprime.

La codification implicite de la science repose sur une base langagière ; de cette manière, les postulations scientifiques présentent une certaine hybridité épistémologique, combinaison entre la méthode scientifique et l’expression langagière. Il faut concevoir de la technologisation qui caractérise la perception des cyborgs de Vonarburg comme mode textuel : pour emprunter de Haraway, « [t]he entire universe of objects that can be known scientifically must be formulated as problems in communications engineering [...] or theories of the text » (Haraway : 162). De cette manière, « communications sciences and modern biologies are constructed by a common move – the translation of the world into a problem of coding » (Haraway : 164). Autrement dit, tout problème représentatif entraîné par l’étendue du paradigme scientifique doit être abordé en tant que problème de codification.

La description du langage au cours du cycle du Pont démontre des connotations particulières, indiquant une fonction métaphorique du langage. Ceci se manifeste le long du cycle du Pont à travers des fusions linguistiques entre les termes pour « voyage », « expérience », et « parler ». Chez les Marrous, comme nous l’avons vu, « il y a des mots pour compétence, ‘expérience’ – la racine en est la même que celle du mot ‘voyage’ » (« Le Pont du froid » : 158). Dans le village

des hendemados dans « Le Jeu des coquilles de nautilus », Talitha observe « [u]n détail curieux : ‘parler’, dans cette langue, semble dériver de la même racine que ‘voyager’ » (286). Voyager, nous le savons bien, métaphorise ainsi l’apprentissage ; dans la société en question, les mots dénotant respectivement le voyage et le langage partagent des origines étymologiques, ce qui suggère une valorisation du langage comme support essentiel de l’apprentissage.

Le rôle du langage dans la codification mythologique de l’épistémologie de plusieurs peuples est évident à travers le cycle du Pont, où se voient développer des religions qui valorisent le Pont. Il y a plusieurs instances où Vonarburg présente un point de vue spirituel à travers un livre. Ceci se produit notamment dans « La Machine lente du temps » (*Nouvelles Demeures*) et dans *Les Voyageurs malgré eux* (*Le Livre des Marches*). Se présentent ainsi de nombreux phénomènes métatextuels :

#### **a) Le journal de Talitha**

Lorsque Talitha comprend qu’elle est abandonnée sur la planète où son dernier Voyage l’a menée, elle commence à transcrire ses expériences dans un journal :

l’idée d’un journal lui a traversé l’esprit avec une hésitante coloration amusée. Qu’est-ce qu’un journal sinon une mémoire imparfaite et mensongère, comme le lui prouve bien la première phrase qu’elle y a inscrite ? Pour une Voyageuse disposant à volonté de la Mémoire Absolue, entraînée à rassembler et à intégrer des myriades de données, l’idée d’un journal, oui, c’était en quelque sorte humoristique. (« Le Jeu des coquilles de nautilus » : 263)

Le langage et l’écriture constituent des modes d’expressions subjectives, et de même, la subjectivité qui déclenche la fragmentation de l’expérience universelle nécessite une codification langagière. Cette expression personnelle permet à la protagoniste d’établir

son propre cadre de référence dans lequel se produit son voyage. La subjectivité inhérente à la codification langagière, qui traverse l'épistémologie mythologique, est bien celle de l'observateur partiel.

### **b) Les Adeptes du livre**

Les Adeptes du livre sont des membres d'une secte religieuse qui apparaît dans *Les Voyageurs malgré eux* ; ils cherchent une signification transcendante au sein des signes linguistiques. Ils sont décrits ainsi : « Les Adeptes du livre : à peu près la même chose que les Croyants, secte marginale. 'Le monde est un grand Livre, où tout est écrit pour qui sait lire.' Des obsédés d'anagramme, des gens qui voyaient des révélations dans le graffitis ou les lacérations des affiches » (*VME* : 162). Une vérité est ainsi quêtée à travers les signes linguistiques. Le personnage de Charles-Henri explique que « [p]our nous, ce sont des indices du Livre comme tout ce qui nous fait signe dans ce qui nous entoure, tout ce qui nous semble avoir un sens, ou tout ce qui devrait en avoir un... » (*VME* : 366). Ce constat indique clairement une fondation textuelle des notions religieuses.

### **c) Le Livre des Marches**

*Le Livre des Marches* est un livre religieux qui joue un rôle central dans *Les Voyageurs malgré eux*. Ce livre, écrit par le personnage Pierre-Emmanuelle Manesch, présente une exploration des limites représentatives du langage : « [l]a révélation s'élabore sur plusieurs plans, à différents niveaux de connivence ; d'où ce décalage entre ce qui est dit – jamais tout à fait dit – et ce qui est perçu – jamais tout à fait perçu... de sorte que c'est dans ce qui est attendu, oublié, retrouvé et reperdu que la révélation s'écrit » (*VME* :

283). Manesch met l'accent sur les mots individuels, en visant la fluidité du langage, et le manque d'une capacité représentative totale dans la communication verbale : « *de signe parmi les signes, d'image au milieu des images, de son entre les sons, le libèrent [tout qui est saisissable], en même temps, du joug de l'oppression du sens, de la tyrannie de la Totalité* » (VME : 286). Cette partialité du langage est élucidée dans un dialogue entre Catherine et un autre personnage, Kiwoe. On y éclaire le lien entre le langage, la codification et la spiritualité :

Catherine : « La poésie peut se prêter à toutes sortes d'encodages qui s'enrichissent les uns les autres. Elle n'a pas à être univoque » (VME : 461) [...]

Kiwoe : « nous ne pouvons tendre qu'asymptotiquement vers la réalité, mais il existe un lien secret entre elle et nous, et c'est en nous que nous pouvons en trouver les signes dans notre conscience, et le langage qui constitue notre conscience » (VME : 463)

#### 2.4.2. Le langage et le Voyage

Vonarburg indique à plusieurs reprises qu'il existe une racine étymologique partagée entre le langage, le Voyage et l'expérience ou l'apprentissage. Talitha, qui doit involontairement renoncer au voyage en raison de l'absence d'un Pont, découvre que les êtres qui peuplent sa dernière destination savent Voyager, mais par un processus qui dépasse les limites du paradigme scientifique. Le mouvement, qui est d'abord un jeu de mots, indiqué par la juxtaposition des termes « parler » et « voyager », se voit métaphoriser dans un jeu véritable. Le Voyage qui y prend son point de départ est déclenché par un chant que Talitha appelle le « mot-de-l'univers ». Il est d'abord évoqué dans le contexte de la mythologie qui définit l'orientation épistémologique du monde :

[i]l y a un conte. Une fois tombée du monde-reflet, Taïke est très seule, elle n'a pas encore rencontré Tilith. Un jour, sur la plage, elle trouve le coquillage et elle

le ramasse parce qu'il lui rappelle le monde-reflet dont elle a la nostalgie. Et en le portant à son oreille, elle entend le mot de l'univers. (« Le Jeu des coquilles de nautilus » : 299)

Ce petit détour mythologique indique un retour aux origines langagières.

La réapparition de ce terme lors du jeu de marelle souligne que le langage donne un sens à la mythologie en orientant le Voyage spirituel :

[c]'est le chant. Il tourne lentement, il s'enfle à mesure que chaque voix le reprend en lui ajoutant une syllabe. C'est un mot unique, un mot qui s'allonge en passant d'une bouche à l'autre... et qui tout à coup se met à décroître, une syllabe à la fois, en tournant autour du vieil homme. Je le vois, je le vois, c'est comme si chaque syllabe était une boîte ronde plus grande que la précédente, jusqu'à ce qu'elles atteignent un seuil, une limite au-delà de laquelle, le mouvement revenant sur lui-même, chaque syllabe se replie dans celle qui précède et le mot retourne à son origine. Pour se dérouler de nouveau, du commencement à la fin, de la fin au commencement, non, ce ne sont pas des boîtes mais des anneaux, des anneaux qui jaillissent les uns des autres puis s'avalent les uns des autres, et ces anneaux sont un mot, et c'est le mot de l'univers... (« Le Jeu des coquilles de nautilus » : 296)

Dans les contextes énumérés, le « mot-de-l'univers » semble faire référence à une source sous-entendue de toute représentation. En ce qui concerne la capacité de représenter une « réalité » sous-entendue, il semble qu'il y ait une préférence accordée au langage, par rapport à la science. Gilbert Hottois prétend que le langage spirituel est doué d'une valeur transcendante, car c'est un mode représentatif qui favorise l'accès à des vérités autrement inaccessibles, tandis que la technologie ne créerait que des simulacres :

[L]e pouvoir de transcender et la preuve substantielle de la transcendance humaine ont été [...] localisés dans le *langage* : le Logos, le Verbe. Ce langage transcendant ou cette transcendance du langage comporte plusieurs aspects remarquables diversement mis en évidence et critiqués par la réflexion philosophique contemporaine sur le langage, tels l'effacement de la matérialité du signe au profit de la pensée, du sens, de l'esprit [...] ou l'assimilation du langage-pensée à une sorte de miroir destiné à refléter la réalité la plus fondamentale et pérenne. [...] [L]e langage décrit comme transcendant est toujours langage transfiguré : il est pensée, esprit, substance-activité immatérielle, par quoi

l'homme participe réellement, dans son essence même, à un monde irréductible aux processus et choses physiques. (Hottois : 134-5)

Hottois propose ici une continuation du thème introduit ci-dessus : l'apprentissage qui se produit au sein de ce cadre épistémologique semble être d'une nature plus transcendante que celui qui se manifeste dans le paradigme technologique. Le Voyage entrepris à travers le langage dépasserait-il ainsi les contraintes encyclopédiques de la science, pour aboutir à une destination plus lointaine ? Cette question suggère un encadrement plutôt platonicien qui catégoriserait le langage selon un binarisme ontologique. Cette visée demanderait que le langage tienne une source d'expression transcendante. Enfin, nous pouvons du moins constater que le langage rend accessible des destinations non repérables par la science. Grâce à cette latitude représentative, le Voyage par moyen métaphysique semble capable d'effectuer une transcendance vers une réalité extra-encyclopédique, un monde Autre.

Il faudrait reprendre ici la description du comportement du « mot-de-l'univers » : « le mot retourne à son origine », et cette origine, dans ce contexte, semble être présente et accessible. Il s'agit d'une expression de présence et d'unité dans le son. Cette projection souligne une épistémologie qui se fonde dans une spiritualité cherchant à éclaircir la nature d'une réalité qui dépasse celle qui est représentable par la science ; le Voyage par le langage permettrait donc à un apprentissage encore plus approfondi que celle qui dépend de la technologie. Ainsi, le récit de Vonarburg semble soutenir la transcendance du langage, pour s'opposer à l'épistémologie baudrillardienne, qui nie la possibilité qu'un énoncé verbal puisse retourner à une origine quelconque.

#### **2.4.3. Les limitations du langage et de la métaphore**

Selon Eco, toute construction encyclopédique dépend de l'expression langagière. Le langage qui soutient les deux modes de codification à l'étude, tel qu'il est employé dans le cycle du Pont, est exploré en tant que métaphore épistémologique. Le fonctionnement du Pont est inféré par le texte, bien que le processus par lequel il opère n'est jamais spécifié : « un tel instrument est *nommé* mais pas *construit*, c'est-à-dire qu'on dit qu'il existe, qu'il a tel nom, mais on ne dit pas comment il fonctionne » (Eco : 196). On présume pourtant une certaine fonction, selon notre connaissance du paradigme. C'est ainsi une épistémologie pertinente mais incomplète. La représentation des mondes, bien qu'elle suive une certaine logique scientifique, dépendra toujours de la perspective subjective de l'observateur, que celui-ci soit personnage ou lecteur. Cette perspective est d'ailleurs limitée par les contraintes représentatives de l'encyclopédie mise en jeu par la fiction. En raison de cette contrainte, la métaphorisation scientifique par laquelle cette représentation s'exprime ne pourrait jamais produire une description complète de l'univers. L'investigation du lecteur est donc doublement limitée, parce qu'elle est d'abord filtrée par le cadre que détermine le narrateur, et ensuite par les indices qui orientent l'univers le parcours du personnage dans cet univers.

La mythologie dans le cycle du Pont métaphorise encore mieux que la science les problèmes de représentation inhérents au langage. Dès le début de la nouvelle « Le Jeu des coquilles de nautilus », Talitha exprime une préférence pour l'expression linguistique, indiqué par la rédaction d'un journal : « [p]ar quelque atavisme, sans doute, elle a toujours préféré raconter ses Voyages. À quelqu'un. Tels qu'elle les a vécus et non tels qu'ils ont été enregistrés en elle. [...] Il lui a toujours semblé que [s]es Voyages en

gagnaient un surcroît de réalité. Rédiger un journal, après tout, n'en est-ce pas l'équivalent ? » (264) Quel est ce « surcroît de réalité » qu'évoque Talitha ? À première vue, il semble qu'elle suit la valorisation que présente Hottois : que les histoires qu'elle raconte constituent des représentations plus « réelles » que celles qu'elle pourrait générer en rappelant des détails « enregistrés » dans sa Mémoire Absolue, et que ceci veut dire que ses histoires ont un rapport plus profond avec une réalité originaire. Or, Talitha ne cherche pas forcément une transcendance vers une réalité Autre ; sa réalité est une réalité expérientielle et personnelle, définie par le cadre de son propre parcours. Elle comprend qu'il y a un lien profond entre sa subjectivité et son expérience en tant que Voyageuse, et ce point de vue trouve sa meilleure forme d'expression par le récit et le journal.

Talitha fait face aux choix suivants : soit partir au-delà de la portée représentative du langage, soit revenir et raconter. Si elle ne peut pas exprimer à travers la langue ses aventures et ses expériences, le voyage ne l'intéresse plus : « [n]on, » dit-elle, « c'était revenir et raconter, c'était cela que je désirais, que je désire toujours » (303). Elle se trouve contrainte par le cadre encyclopédique d'où elle provient et la façon dont celui-ci se représente ; ses Voyages seront forcément limités dans leur conceptualisation et dans leur description.

#### **2.4.4. Le langage et l'absence de signification**

Tout comme le pouvoir explicatif de la science est limité face à l'occurrence de phénomènes dont elle ne saurait tenir compte, la partialité de l'expérience du protagoniste détermine les bornes de la carte représentative du cadre narratif. Ces limitations soulignent la nature hyperréelle des histoires : leur vérité dépend de la base

épistémologique impliquée dans la codification de l'encyclopédie, sans faire référence à une réalité externe. Toute vérité exprimée dans une œuvre de SF n'est vérifiable qu'en fonction du texte en question. Les xénoencyclopédies de Vonarburg, bien qu'elles servent de métaphores complexes qui permettent l'exploration des modes épistémologiques, ne constituent pas des représentations absolues de vérités universelles. L'absence d'une réalité hors de l'encyclopédie indique la nature hyperréelle du récit. Les structures épistémologiques métaphorisées à travers les histoires du cycle du Pont sont autosuffisantes : elles présentent des « réalités » complètes, sans pour autant comprendre un lien avec une source originare. Douées d'autosuffisance, ces mondes hyperréalisés s'enracinent dans un langage contingent.

À première vue, il semble que le langage permet de surmonter la nature contingente des xénoencyclopédies. Gilbert Hottois souligne l'importance attribuée au langage : « [l']activité langagière est encore le moyen et la matrice d'un progrès des institutions symboliques [...] de manière à configurer peu à peu une société dans laquelle les individus – de plus en plus nombreux et idéalement tous – pourront vivre, sous sa forme la plus accomplie, la transcendance symbolique [...] qui caractérise l'être humain » (Hottois : 135). Le langage tiendrait une valeur représentative supérieure : vu qu'il permet de franchir des barrières imposées par la codification dite scientifique, il est qualifié par une capacité dite transcendante, c'est-à-dire qu'il permet d'accéder à une réalité plus profonde qui sous-entend ce qu'il représente. Or, nous comprenons, à travers les récits de Vonarburg, que cette transcendance est inachevable.

L'échec représentatif du « mot-de-l'univers » peut s'expliquer en invoquant la pensée de Jacques Derrida. Celui-ci propose dans *La voix et le phénomène* une absence essentielle de signification originaire informant le langage. Autrement dit, les signes linguistiques ne réfèrent pas à une signification « réelle » extra-encyclopédique. Cet effacement de toute source sous-entendue se trouve fictionnalisé dans « Le Jeu des coquilles de nautilus », en faisant contraste avec l'idée de langage transcendantal que suggère Hottis. Derrida conçoit de tout signe linguistique comme « indice ».

L'indication est un processus de signification dans lequel un signe se réfère à un autre signe : « la signification indicative couvrira, dans le langage, tout ce qui tombe sous le coup des 'réductions' : la factualité, l'existence mondaine, la non-nécessité essentielle, la non-évidence... » (Derrida : 32). L'indice serait un signe qui fait référence à des choses, concepts, objets, appartenant à un cadre particulier. Ainsi, tout mot qui indique fait référence à quelque chose qui demeure une représentation. Autrement dit, tout signe fait référence à un autre signe. Derrida insiste que « [t]oute expression serait donc prise, comme malgré elle, dans un processus indicatif » (21). Il n'y a aucune représentation d'une réalité extérieure au monde dans lequel on se trouve : « *Tout discours, en tant qu'il est engagé dans une communication et qu'il manifeste des vécus, opère comme indication* » (Derrida : 40). Effectivement, l'expression langagière n'indique aucune source originaire ; la fonction du « mot-de-l'univers », à la lumière de ce constat, demeure contingente.

Il faut finalement concevoir du « mot-de-l'univers » en tant qu'indice. Il se manifeste en tant que tel dans le récit lors de la description du comportement du « mot-de-l'univers » :

il dessine la forme des marées, l'ellipse de la planète autour du soleil, la course du soleil dans les bras de la galaxie, et la galaxie dansant dans l'univers chuchote le même mot qui revient de soleil en planète en marée, porté par le tourbillon des vents et l'enroulement des bourgeons, et de là dans le corps des humains, dans les molécules intimes de la matière, minuscules galaxies au tournoisements infinis. (« Le Jeu des coquilles de nautilus » : 296-7)

Il faut noter ici les verbes employés : « il *dessine* la forme des marées », « la galaxie *chuchote* le même mot ». Ce sont des verbes d'action représentative : le « mot-de-l'univers », en tant que signe, en tant que métaphore, s'engage dans un acte de référence à quelque chose qui demeure signe. Il s'agit ainsi d'un métadiscours.

Les autres manifestations spirituelles du langage dans le cycle du Pont éclaircissent également les limitations représentatives du langage. Dans *Les Voyageurs malgré eux*, Kiwoe remarque que « [n]os mots nous renvoient à travers notre corps à une perception lacunaire du monde, la vraie réalité nous est inaccessible, et si on postule son existence quand même, comment ne pas être frustré ? » (*VME* : 462). Il suggère ainsi que la codification langagière dépend entièrement de la subjectivité de celui qui l'emploie, et que la « vraie réalité », si elle existe, demeure éloignée à jamais de l'expression humaine. Dans « La Machine lente du temps », Egon rencontre la difficulté de décrire de manière verbale « l'interaction synergétique des multiples composantes de cette matrice immatérielle qui constitue un être humain vivant et que, faute d'un terme plus approprié, Egon a maintenant envie de nommer, comme les croyants : 'l'âme' » (« La Machine lente

du temps » : 209). L'hésitation sur le choix lexical indique une difficulté d'identification adéquate.

Le langage présente aussi la nature fragmentaire de la « vraie réalité » invoquée par Kiwoe. Dans *Le Livre des Marches*, Manesch écrit que

[c]'est toujours dans la fragmentation que se donne à lire l'incommensurable totalité. Aussi est-ce toujours par rapport à une totalité controuvée que nous abordons le fragment ; celui-ci figurant chaque fois cette totalité dans sa partie reçue, proclamée, et en même par sa contestation renouvelée de l'origine, devenant en se substituant à elle, soi-même origine de toute origine possible, décelable (*VME* : 283-4).

En fin de compte, les livres et les mots ne décrivent que de manière partielle ; la citation ci-dessus indique que dans la pratique de la langue, le fragment qu'est la description partielle s'extrapole pour représenter le tout. Le langage, dans le cycle du Pont, n'a finalement aucun recours à une signification originaire ou une réalité transcendante quelconque.

#### **2.4.5. Subjectivité et partialité de l'apprentissage par le langage**

Tout comme dans la représentation scientifique, la subjectivité tient une importance centrale pour la représentation langagière de la mythologie. Derrida met un accent particulier sur la nécessité de la participation subjective dans l'échange linguistique : « [d]es phénomènes sensibles (audibles ou visibles, etc.) sont animés par les actes d'un sujet qui leur donne sens et dont un autre sujet doit comprendre simultanément l'intention » (41). Toute manifestation linguistique, donc, dépend de deux sujets, pour en donner un sens, et c'est dans ce cadre qu'on pourrait comprendre le désir que connaît Talitha de conter ses aventures. Cette intersubjectivité rappelle la pensée de Sartre, cité dans le chapitre précédent, qui dirait que la carte encyclopédique est partagée entre

auteur, lecteur, protagoniste, et que l’histoire se trouve animée au cours de la lecture. Les conditions de possibilité qui sous-entendent cette intersubjectivité feront l’objet d’étude du prochain chapitre.

Le langage employé par Vonarburg présente finalement un échec épistémologique en ce qui concerne la représentation d’une « réalité » extra-encyclopédique : « dans l’ordre de signification en général, tout le vécu psychique, sous la face de ses *actes*, même lorsqu’ils visent des idéalités et des nécessités objectives, ne connaît que des enchaînements indicatifs. L’indice tombe hors du contenu de l’objectivité absolument idéale, c’est-à-dire la vérité » (Derrida : 31). Le Voyage, le langage, et donc l’apprentissage des protagonistes de Vonarburg se trouvent limités par leur subjectivité. Le mouvement du Voyage dirigé par le langage agit selon une fondation épistémologique sujette à des contraintes représentatives, incorporant une certaine absence. Il s’avère que le langage, en tant que métaphore, aboutit à un échec épistémologique : la représentation du récit se limite à l’étendue de ce qui peut être exprimé par le langage, et tout Autre demeure inconnu. Le langage qui soutient la mythologie défend toute transcendance, car il se trouve limité par l’encyclopédie qu’il érige.

## **2.5. Le problème de l’Autre**

Un but en particulier que poursuivent diverses protagonistes est d’achever une sorte de transcendance vis-à-vis de la réalité perçue, d’accéder à un monde Autre qui existe au-delà de la carte connue. En songeant au rôle des explorateurs spirituels, vis-à-vis des communautés dont ils sont membres, Hottois écrit qu’« [u]ne fraction de la société utilise la simulation technique des expériences de transcendance afin de contenter la plus large

partie de l'humanité et de la maintenir aussi, dans une certaine mesure, au travail, en vue de desseins [...] parmi lesquels la transcendance opératoire de l'humanité [...] occuperait une place importante » (Hottois : 137). Le Voyage, en tant qu'expérience privilégiée, demeure un processus qui tente d'explorer la possibilité de transcendance, et ce sont donc les Voyageuses qui constituent cette fraction de l'humanité qu'invoque Hottois, en occupant le rôle d'exploratrices, en quête de l'Autre par moyen du Voyage.

Où se trouve l'Autre dans ce contexte d'échec représentatif ? La représentation des mondes du cycle du Pont se limite à ce qui peut être reconnu, ce qui fait partie de l'arbre-à-l'univers invoqué par plusieurs protagonistes, notamment Catherine, dans « Le Pont du froid » :

[L]es univers que nous ouvre le Pont sont... comme un arbre né de multiples racines. Son tronc se divise en multiples branches ; chaque nœud de la causalité fait jaillir un autre possible, qui est un autre arbre, aux branches multiples, constellées elles aussi de nœuds et de branches. Ce n'est pas vraiment un arbre, cependant, il ne porte ni feuilles ni fruits, et il ne pousse pas droit devant lui : au bout de ses innombrables ramifications, ce sont peut-être ses racines qui poussent, et il se perpétue ainsi, notre arbre-à-univers, né de lui-même, puisque jamais des Voyageurs vraiment étrangers, non humanoïdes, ne sont venus visiter les Centres. (« Le Pont du froid » : 194)

Elle affirme ici qu'il existe une certaine unité représentative au sein de la multiplicité décrite : tous les mondes présentent des caractéristiques semblables. Bien qu'un autre « arbre-à-univers » puisse théoriquement exister, il demeure impossible de le représenter. Que son existence soit statistiquement probable, ceci reste matériellement invérifiable, selon les critères et les capacités d'observation à sa disponibilité.

Talitha soupçonne que le jeu de marelle pourrait l'amener vers l'Ailleurs qu'elle quête. Or, ceci dépend d'une transformation profonde et absolue. Talitha témoigne de la

disparition de Pilki, un vieil habitant du village, lors d'un parcours de la marelle :

« [p]our aller ailleurs, vraiment ailleurs, il est devenu totalement autre » (302). Il s'agit d'« [u]ne transformation sur laquelle il n'y a pas de contrôle possible, une métamorphose irréversible, un Voyage dont on ne peut pas revenir. Un Voyage sans contrôle, jamais » (302). Cette « métamorphose irréversible » suggère qu'elle doit complètement abandonner sa subjectivité pour pouvoir continuer son parcours intramondial. La libération des contraintes « scientifiques », bien qu'elle lui ouvre de nouvelles voies, entraîne de nouveaux problèmes pour la Voyageuse : pour pouvoir continuer son parcours, elle doit complètement abandonner le seul constant de son identité, la condition incontournable de son apprentissage continu. Talitha comprend qu'« [elle s'est] bel et bien envoyée dans un univers où il existe un Pont. Une sorte de Pont. Un Pont qu'on brûle en le traversant » (303). L'abandon de soi requis pour ce Voyage constitue une transformation irréversible ; Talitha reconnaît que si elle le poursuit, elle changera tellement qu'elle ne pourra reconnaître ni elle-même, ni l'Autre selon la façon dont elle se conçoit et dont elle le conçoit à ce moment-là. Les limitations de ce Voyage sont impliquées dans le cadre représentatif dans lequel il se produit. Cette épistémologie fondée dans la spiritualité, qui opère au-delà de celle qui se manifeste dans la science, fait toutefois preuve d'irreprésentabilité vis-à-vis de l'Autre.

Revisitons la citation de « Le Jeu des coquilles de nautilus » du chapitre précédent :

jamais je ne me suis demandé comment je le *reconnaîtrais*, cet autre arbre-à-univers. La différence absolue, comment la reconnaître ? Peut-on même le percevoir ? Lorsque j'y pensais, je me disais naïvement que ce serait une sorte d'illumination, que je *saurais*. Je n'avais pas songé que ce devait être une

illumination sans retour : qui vous change irrémédiablement, qui vous arrache à vous-même. Comment connaître l'autre absolu, si on emporte partout son propre reflet ? On ne peut que reconnaître. Il faut être l'autre, ne plus être soi-même... (302-3)

L'abandon de soi requis pour ce Voyage constitue une transformation permanente, une perte du cadre encyclopédique connu, ce qui nécessiterait le développement d'une nouvelle carte. Talitha reconnaît qu'elle ne pourra plus retourner pour raconter ses aventures : elle explique qu'« [elle] n'avai[t] jamais pensé qu'il y eut un prix à payer : l'abandon du contrôle, l'abandon de la certitude – l'abandon de soi. Parier. Arriver au bord de la spirale, à la dernière syllabe du mot-de-l'univers, et sauter » (303). Cela confirme l'irreprésentabilité de l'Autre par rapport au cadre épistémologique délimité par le langage. Le langage ne permet finalement pas la transcendance : l'acquisition de connaissances par ce moyen se trouve toujours limitée, peu importe l'étendue de la métaphorisation.

L'auteure indique qu'il serait impossible d'accéder à l'objet de la quête, car il échappe à la compréhension de celui qui s'oriente selon la carte représentative. Tout ceci souligne la nature hyperréelle du récit, pour reprendre les propos du premier chapitre. L'épistémologie qui définit le cadre mythologique démontre autant d'autosuffisance, autant de fragmentation ou d'*incomplétude* du point de vue métaphysique, que celle qui soutient la science. Nous pouvons comprendre que dans le cycle du Pont, chaque monde exploré constitue une carte qui évoque par métaphores la capacité épistémologique d'un mode représentatif. Après avoir mis en question la valeur de la science, ainsi que celle de la spiritualité, le lecteur, pour sa part, conclue qu'aucun mode représentatif ne peut décrire avec exactitude une réalité véritablement Autre.

## 2.6. L'effondrement des fondations épistémologiques du récit

De la perte de subjectivité nécessaire pour achever le Voyage mythologique, découle la question suivante : quel effet cette perte porterait-elle sur la valeur expérimentale de l'exploration ? Il s'agit d'une tentative d'abandonner la logique du cadre narratif connu, pour se diriger vers une autre ; or, sans position reconnaissable pour définir l'orientation particulière de la protagoniste, il est impossible d'achever la quête – celle-ci se révélant indescriptible, selon l'encyclopédie connue. Les mondes possibles du cycle du Pont provoquent une réévaluation du représentable : sur les histoires de SF, Eco écrit qu'« [e]lles nous demandent d'éprouver le plaisir de l'indéfinissable [...]. Simultanément, elles nous invitent à réfléchir sur la possibilité que notre encyclopédie soit incomplète, tronquée, dépourvue de certaines propriétés prévisibles » (Eco : 200). Les œuvres de Vonarburg permettent d'étendre l'encyclopédie du connu du lecteur, tout en fournissant une xénoencyclopédie incomplète. Toute exploration de la codification littéraire implique donc la création de simulacres, présentés dans le cadre de discours, scientifique tout autant que mythologique. La différence entre la représentation scientifique et la représentation mythologique, serait-elle ainsi illusoire, fausse ?

La métaphorisation des deux domaines épistémologiques que présente Vonarburg sous-entend un rapprochement entre ces deux modes de représentation. Talitha décrit un monde rencontré lors de ses Voyages, où se présentaient deux modes épistémologiques opérant simultanément : la science fonctionne à côté de la mythologie, et les vérités acquises par ces deux modes sont également valides :

Un ensemble de mythes complexes rendait compte de ces dénominations auxquelles les savants k'tu'tinié'go, en particulier les biologistes, donnaient un

autre sens. Mais ils souriaient en expliquant à Talitha les fondements scientifiques des relations entre les deux races, comme si ces explications avaient simplement constitué une autre histoire, plaisante surtout par sa nouveauté et son ingéniosité. Toute vérité, pour eux, était toujours multiple. (« Le Jeu des coquilles de nautilus » : 269)

Il n'y a pas forcément de conflit entre les deux modes épistémologiques qui dirigent le Voyage : en accomplissant des fonctions représentatives analogues, ils sont complémentaires, ils fonctionnent ensemble, et ils seraient peut-être même interreliés. Le dialogue suivant entre Catherine et Kiwoe, extrait de *Les Voyageurs malgré eux*, explore cette possibilité :

Catherine : « La science est une autre forme de conscience, non ? »

Kiwoe : « Sous un autre angle que la poésie, complémentaire, peut-être. Elle aussi satisfait notre besoin de sens » (463).

Bouchard paraphrase ainsi la pensée de Suvin : « [l]e mythe [...] prétend expliquer l'essence éternelle des phénomènes, il s'oriente vers des constantes, alors que la science-fiction, orientée vers des variables, organise des constellations fluctuantes en mondes et en figures littéraires spécifiques » (36). Bien que la SF explore la mythologie, elle le fait de manière fluide, ouverte, sceptique même ; il ne s'agit pas dans la mythologie d'une construction immuable et transcendante. Les deux modes représentatifs se situent en fonction d'un projet épistémologique commun, selon Bruno Latour : « la science et la religion sont reliés par une profonde réinterprétation de ce qu'est accuser et mettre à l'épreuve » (113). La métaphorisation de la SF effectue un travail quasi-juridique, rendu possible par la nature fictionnelle du genre. Il s'agit, dans le récit de SF, d'une intégration de deux cadres narratifs, deux modes épistémologiques qui orientent simultanément le lecteur, le scientifique et le mythologique.

La technologie permet d'accéder aux mêmes expériences que les méthodes plus ésotériques. En effet, selon Hottois, la science pourrait situer les expériences transcendantes dans un paradigme plus accessible et prévisible : « la technique permet de contrôler l'instabilité propre du symbolique et du pré-symbolique (l'affectivité) par des moyens autres que purement symboliques [...], en assurant le confinement du potentiel créatif et destructif chaotique qui l'anime à l'intérieur du cadre des représentations et des normes définitives imposées » (Hottois : 158). La technologie servirait ainsi à stabiliser, à régulariser les expériences dites transcendantes :

vu le caractère très aléatoire et fugitif de cette auto-production par le cerveau d'états de transcendance à l'aide des moyens symboliques traditionnels du langage, pourquoi ne pas envisager leur production [...] par des moyens techniques plus sûrs et plus efficaces, que les nano-neuro-technosciences en plein essor, capables d'intervenir au niveau des molécules et des atomes pris un à un. (Hottois : 136)

Il s'agit bel et bien de la fonction du Pont : de rendre possible le Voyage hors du monde connu des Voyageuses.

Il est nécessaire pour tout système de codification d'accepter ses contraintes. De cette manière, le récit de SF impose des restrictions représentatives, à partir d'une combinaison, ou d'une hybridation des deux cartes. La science, seule, se trouve incomplète. Ce n'est pas suffisant comme épistémologie, car le Voyage nécessite une certaine maîtrise métaphysique. Finalement la représentation de la science et de la mythologie est limitée par des contraintes encyclopédiques ; elle ne peut qu'être partielle.

### **Conclusion : où situer les horizons de la représentation ?**

Il restera pourtant une question finale sur les limitations épistémologiques, sur les limitations du connaissable : y a-t-il une finitude potentielle qui découle des restrictions

représentatives ? Dans l'œuvre de Vonarburg, toute tentative de dépasser le paradigme permet aux Voyageuses de mieux en éclaircir les limites, tout en élargissant par là l'espace à l'intérieur. La quête pour l'Autre, obsession de certaines protagonistes, exprime un désir de surmonter les limites représentatives du paradigme connu, mais l'impossibilité de ce projet demeure centrale. Tout récit de SF décrit un paradigme absent, par rapport au monde vécu du lecteur. Ainsi, le texte possède une certaine indépendance : « on peut sans doute soutenir que la science constitue une vision cohérente de l'univers, mais attribuer cette caractéristique à la science-fiction, [...] c'est oublier que si la science constitue idéalement un ensemble intégré de connaissances, il n'en va pas de même de la science-fiction, dont les mondes jouissent d'une relative autonomie » (Bouchard : 35). C'est précisément cette autonomie qui démontre une ouverture épistémologique fondamentale. Cette ouverture nous ramène à la question posée au début de ce paragraphe : les limites de la représentation indiquent-elles nécessairement une finitude de mondes possibles contenus dans le cycle du Pont ?

Chaque système de codification implique une certaine création de simulacres, d'expériences possibles existant au delà de la carte connue. La compréhension de ces simulacres se développe à partir d'une conciliation des normes et écarts qui distinguent l'univers de fiction du monde partagé entre auteur et lecteur, mais ce sont tous des états hyperréalisés, sujets à la représentation :

[I]l est parfaitement possible de concevoir que certains usages de ces moyens extraordinairement subtils que sont les signes conduisent à des états (des 'expériences') qualifiés de 'transcendants'. Il n'est pour autant pas nécessaire de se prononcer davantage sur quelque correspondance entre ces états et une réalité transcendante. (Hottois : 136)

Hottois indique ici que les expériences dites transcendantes ne renvoient pas forcément à une réalité plus « vraie ». De cette manière, l'expérience du Voyage par la Voyageuse ne l'amènerait pas vers une réalité plus profonde. En fait, il semble bien que le Voyage ne puisse permettre accès qu'à une série limitée et répétitive de mondes possibles.

Une des descriptions du Voyage par moyen du Pont suggère une répétition à travers tous les récits :

[t]u seras nue devant la sphère métallique, ce fruit luisant dans sa corolle de câbles et de tubes, reliée par ces câbles et ces tubes à d'autres machines, machine elle-même, mais machine du rêve. Ses flancs arrondis te renverront, avec la lumière, une image métamorphosée de ce qui t'entourera, et toi tout près, tête ronde aux yeux pensifs posée sur un corps minuscule mais parfait, prête à naître encore une fois, des centaines de fois dans des centaines d'univers. (« Le Pont du froid » : 177)

Ce passage indique une multiplicité de mondes possibles, selon le paradigme accessible par le Pont. Il reste à voir dans le prochain chapitre si cette multiplicité constitue un tout, un univers fermé, ou si la possibilité du Voyage s'ouvre à l'infini.

### Chapitre 3

#### Les limitations épistémologiques et l'épuisement de l'imaginaire

##### Introduction

Le projet épistémologique de la SF tient comme but le questionnement des constructions codificatrices qui informent la réalité vécue du lecteur. Les mondes science-fictionnels s'assemblent selon des xénoencyclopédies, inférées par le lecteur à partir des nouvelles données fournies, notamment des métaphores qui établissent les paramètres de la représentation. Les mondes du cycle du Pont s'orientent à partir de deux cartes métaphoriques : la science et la mythologie. Le chapitre précédent a établi l'incomplétude épistémologique de chaque cadre représenté ; le chapitre qui suit traitera des conséquences représentatives entraînés par les limitations inhérentes aux modes de codification mis à l'épreuve.

Un problème en particulier qui découle de l'échec représentatif est celui de l'épuisement de l'imaginaire, identifié par Baudrillard. Les barrières infranchissables de la science et de la mythologie, comme sources épistémologiques, manifestés à travers l'inaccessibilité de l'Autre, suggèrent que l'imaginaire est un système fermé, sujet à des contraintes qui limitent le nombre et l'étendue des mondes représentables. Or, nous découvrons que le paradigme référentiel dit absent de la SF provoque une ouverture représentative : dans les œuvres à l'étude, il ne s'agit finalement pas d'un cycle clos de mondes possibles. En dépit des limitations épistémologiques qui contraignent les formes de représentation élaborées au cours de cette thèse, il existera toujours une infinitude sûre

mais invérifiable de mondes possibles qui pourraient s'actualiser dans le contexte du cycle du Pont.

### **3.1. La multiplicité textuelle**

La SF, en tant que genre, présente une multiplicité de mondes possibles. Selon Sylvie Allouche, la nature expérimentale du genre dépend de ce pluralisme représentatif. Elle écrit que la représentation diversifiée des mondes de SF constitue un attribut fondamental du genre, en tant qu'outil investigateur. Elle souligne que la variété d'hypothèses présentes au sein de cette multiplicité représentative reflète la nature expérimentale du genre. L'ouverture spéculative permet une investigation détaillée sur la portée des modes représentatifs qui y sont mis à l'épreuve : « la multiplicité contradictoire des possibles imaginés dans les œuvres de science-fiction garantit une exploration aussi dépassionnée que possible des questions hautement passionnelles » (Allouche : 109). Dans son ensemble, le cycle du Pont, à travers ses divers mondes représentés, s'ouvre habilement à l'enquête philosophique ; cette ouverture est facilitée par la diversité des univers possibles, en ce qu'elle se donne à une représentation plus complète des épistémologies possibles.

En élaborant sur les buts épistémologiques de la SF, Guy Lardeau touche sur l'exploration du possible qu'entreprennent, à leur tour, la science et la religion. Sur la première, il explique que l'exploration de la science cherche à « [p]oursuivre le discours de la science, au-delà de ce qu'elle peut en effet assurer ; le poursuivre jusqu'à ce qu'elle vienne s'intéresser aux questions d'origine première ou de fin dernière » (Lardeau : 75). C'est justement à l'origine première que nous nous sommes intéressés dans l'analyse du

chapitre précédent, lors de l'enquête sur les sources possibles du savoir : les origines épistémologiques, les origines de la connaissance. Le chapitre qui suit cherche à élucider une réponse au deuxième type de questions soulevé par Lardeau, celles qui cherchent les fins possibles qui seraient entraînées par les modes de codification mis à l'épreuve. En ce qui concerne la religion, Lardeau écrit que la SF cherche à « [c]reuser, en déça de la religion, les raisons, à quoi elle se dérober, et se voit dérober » (75), corroborant ainsi l'exploration de la spiritualité entreprise lors du chapitre précédent, quêtant les contraintes de la représentation mythologique.

La nature fictionnelle du récit est essentielle à l'enquête épistémologique, car « c'est à la jointure même de ces deux tâches, là où elles passent l'une dans l'autre, là où la science et la religion échangent leur défaut, que s'insère la fiction » (Lardeau : 75). À quel défaut, partagé par les deux systèmes de codification, Lardeau fait-il allusion ? Il s'agit de l'échec représentatif élaboré lors du chapitre précédent. Comme nous avons vu au cours du premier chapitre, le monde auquel les signifiants de la SF font référence n'existe pas objectivement ; ces signifiants dénotent un paradigme absent. Dans l'analyse qui suit, nous tenterons de déterminer si les contraintes des constructions référentielles dans le cycle du Pont engendrent des limitations quant au représentable dans son ensemble, menant éventuellement à un épuisement de l'imaginaire. Si la carte qu'est l'œuvre de SF existe sans lien épistémologique à une réalité qui le sous-entendrait, il faudrait nous poser la question suivante : que se produit-il dans un imaginaire limité par sa cartographie ? Y aurait-il finalement des limites à sa capacité représentative ? Baudrillard insiste que « [n]ous ne pouvons plus imaginer d'autre univers : la grâce de la

transcendance nous a été ôtée là aussi » (184). Il n’y aurait donc plus de mouvement vers l’extérieur extra-encyclopédique : « [l]orsqu’un système atteint ses propres limites et se sature, une réversion se produit – autre chose a lieu, dans l’imaginaire aussi » (184). Il reste à voir si ce phénomène de finitude se manifeste dans les possibilités de représentation articulées et sous-entendues dans le cycle du Pont.

Dans le cycle du Pont, la superposition des cartes épistémologiques joue un rôle essentiel pour l’enquête épistémologique : la coexistence de la science et de la mythologie est à la fois illustration de la diversité représentative de la SF et mise en fiction d’une exploration sur l’étendue du représentable. Guy Lardeau écrit sur la possibilité que « [c]e qui donne sa puissance pleine, en effet, à l’idée de variation, c’est qu’il n’y a de possible [...] qu’en tant que compossible » (Lardeau : 161). Un monde compossible est un monde logiquement construit, qui suit un comportement compréhensible, « légitime » selon un cadre en particulier. Dans la SF, les mondes compossibles se manifestent de diverses façons. Prenons pour exemples le monde parallèle et l’uchronie (la révision historique). Les mondes parallèles du cycle du Pont, juxtaposés comme ils le sont, sont tous également possibles, et font tous l’objet de la même investigation épistémologique effectuée par le lecteur.

Puisque nous abordons ce qui est possible, et non ce qui est actuel, nous pouvons attribuer aux mondes atteints par les Voyageuses l’état de « virtuel », en invoquant la conception de virtualité d’Aristote, qui distingue ce qui est actuel de ce qui est potentiel (*Métaphysique* : 1048b). Les mondes virtuels, en tant que mondes compossibles, tiennent une potentialité qui s’actualise selon certains paramètres d’organisation, ou de

codification, acceptés dans la littérature. La virtualité désignerait donc tout monde qui est représentable en fonction des encyclopédies en question. La SF se trouve particulièrement propice pour l'exploration du possible : puisque ses encyclopédies ne sont pas sujettes aux mêmes contraintes de vraisemblance que le réalisme, la latitude sur ce que constitue le possible, au sein du genre, se trouve élargie par rapport au récit mimétique. Il faut une certaine cohérence interne, bien entendu, mais les mondes science-fictionnels se construisent plutôt à partir d'une ouverture représentative. Gilbert Hottois soutient l'importance de la capacité investigatrice de la SF, en postulant la possibilité d'une exploration équivalente de la technologie et du symbolisme :

[n]'est-il pas cohérent de transposer cette diversité potentielle au futur de l'espèce humaine et d'imaginer qu'une infinité de formes de vie différentes, et peut-être dans bien des cas, sans communication ou quasi sans communication, en sortiront, suite à l'essaimage spatial, suite aussi à des métamorphoses technico-symboliques allant dans des directions tout à fait divergentes ? (Hottois : 142)

La diversité du possible indique une pluralité de desseins possibles, orientés à la fois par la technologie et le symbolisme.

### **3.2. Réduplication et simulation**

Les mondes qui se construisent à partir d'une codification scientifique fonctionnent selon la contrainte suivante dans l'œuvre de Vonarburg : la présence du Pont est essentielle au parcours, et cet objet doit exister dans tout monde atteint, soit en tant qu'objet construit, soit en potentialité. Ce critère entraîne des réduplications de monde en monde. D'abord, nous pouvons remarquer celles qu'observent les protagonistes : selon Kathryn, « les différences toponymiques sont devenues tellement minimes lors des dernières transitions

qu'elle n'y attache plus guère d'importance » (« La Course de Kathryn » : 81). En

rencontrant de nouvelles personnes dans un monde atteint, elle se rend compte que

sa mémoire absolue contient déjà leur noms et ce qu'il y a à savoir d'eux. Elle serre les mains, sourit, certaine que son visage ne trahit rien. Elle n'est pas surprise, non, elle n'est pas surprise, dans quelques secondes elle va même se dire qu'elle s'y attendait, mais oui, encore cette générosité de l'univers à chaque transition, elle va se dire que c'est normal, que c'est bien. Peu importe son nom, son âge, c'est lui. Encore. Toujours. Bien sûr ! (« La Course de Kathryn » : 92)

L'arrivée au Centre que décrit Mari dans « Le Nœud » suggère de même une

réduplication selon son expérience :

[i]ls ne vous disent rien, au Centre. Ils vous ouvrent la porte, ils vous donnent à boire, à manger – la route a été longue. Quelqu'un que vous ne connaissez pas vous conduit dans une chambre ; vous vous asseyez sur le lit étroit ; la fenêtre est obscure, c'est l'hiver, la nuit vient tôt. La porte se referme et vous vous étendez avec un soupir. Encore un Voyage en perspective, demain ou dans quelques jours. Et une autre Terre de l'autre côté du Pont, un autre Centre, un autre Voyage... (192)

Comme Kathryn, Mari observe des similarités de monde en monde, qui lui permettent de reconnaître le parcours récurrent de son trajet.

Au cours des Voyages de monde en monde, le lecteur témoigne de ces répétitions selon les expériences des protagonistes. La série des Voyages entrepris par Kathryn démontre cette répétition en décrivant à plusieurs reprises l'emploi du Pont. Lors de son premier Voyage, elle est placée dans le Pont, et « *[l]e gaz commence à diffuser, un léger chuintement. S'amenuise. S'éloigne. S'efface* » (« La Course de Kathryn » : 106). Le deuxième Voyage ajoute une description de l'intérieur de la machine : « *[j]e suis dans l'habitable. Je regarde les touches qui contrôlent le départ. Ici, il y en a deux. La rouge. La verte. J'entends sa voix. Pourquoi est-ce que j'entends encore sa voix ?* Il est encore

temps, Kathryn. *J'appuie sur une touche. La verte. Le gaz se répand* » (« La Course de Kathryn » : 114). La description du troisième Voyage se superpose à celle du deuxième :

*[j]Je suis dans l'habitacle. Je regarde les touches qui contrôlent le départ. Ici, il y en a deux. La rouge. La verte. J'entends sa voix. Pourquoi est-ce que j'entends encore sa voix ? Il est encore temps, Kathryn. J'appuie sur une touche. La verte. Le gaz se répand.*

*Je suis dans l'habitacle. Il n'y a pas de touches. J'ai tout programmé. J'entends sa voix. Encore. Je ne devrais pas entendre sa voix. Kathryn, ne fais pas ça ! Le gaz se répand en chuintant. La voix s'éloigne.* (« La Course de Kathryn » : 120)

La superposition devient encore plus marquée lors du quatrième Voyage, et le lecteur comprend que chaque Voyage fait partie d'une série de Voyages, différents mais familiers :

*[j]Je suis dans l'habitacle. Je regarde les touches qui contrôlent le départ. Ici, il y en a deux. La rouge. La verte. J'entends sa voix. Pourquoi est-ce que j'entends encore sa voix ? Il est encore temps, Kathryn. J'appuie sur une touche. La verte. Le gaz se répand.*

*Je suis dans l'habitacle. Il n'y a pas de touches. J'ai tout programmé. J'entends sa voix. Encore. Je ne devrais pas entendre sa voix. Kathryn, ne fais pas ça ! Le gaz se répand en chuintant. La voix s'éloigne.*

*Je suis dans l'habitacle. Je regarde la touche. Une seule touche. Verte. J'entends sa voix. Encore. Je ne devrais pas entendre sa voix. Kathryn, ne fais pas ça, il est encore temps, nous pouvons vous aider. J'appuie sur la touche. Le gaz se répand en chuintant, la voix s'éloigne tandis que la sphère se referme.* (« La Course de Kathryn » : 123)

Enfin, le cinquième Voyage ne reproduit que le départ du quatrième Voyage, car les répétitions sont évidentes :

*[j]Je suis dans l'habitacle. Je regarde la touche. Une seule touche. Verte. J'entends sa voix. Encore. Je ne devrais pas entendre sa voix. Kathryn, ne fais pas ça, il est encore temps, nous pouvons vous aider. J'appuie sur la touche. Le gaz se répand en chuintant, la voix s'éloigne tandis que la sphère se referme.*

*Mais tu ne t'endors pas. Tu vois. Tu vois à travers la sphère. Le corps d'Egon. Un corps, deux corps, dix corps. Toujours le même. Et tout ce sang.* (« La Course de Kathryn » : 136)

Cette série d'expériences successives présente les modifications subies par le personnage, soulignant son développement et, par là, une évolution du parcours, mais le Voyage se voit pourtant limité par le paradigme scientifique.

Sylvie Bérard énonce ceci sur les répétitions observées par le lecteur à travers les récits :

[t]he names of the characters (Talitha, Egon, and Kathryn), the neologisms of meaning (Bridge, Centre, Travelers, and sensors), and the complex *topoi* that result, make up a community of universes, but these are not the sole connections between Vonarburg's texts. The intertextual pattern the author weaves contains fibres from a versatile network of allusions which lend an immediate air of familiarity, of *déjà vu*. (37)

Les noms, les lieux, et les objets se répètent, créant ainsi un sentiment de familiarité chez le lecteur. La répétition est donc intégrale à la cohérence de la série ; elle est aussi essentielle à l'investigation poursuivie dans l'étude épistémologique. Le problème de répétition à travers les mondes de Vonarburg incarne ce que Hottois appelle « l'impasse évolutive » : « [l]'impasse évolutive est l'arrêt de l'évolution dans une forme biologique, sociale [...] ou technologique qui ne peut plus que se répéter à l'identique ou disparaître » (Hottois : 132). Les mondes du cycle du Pont démontrent cette impasse, à travers les répétitions qui se reproduisent dans les récits, sans s'échapper du paradigme scientifique, sans progrès véritable au niveau codificateur. Or, « Le Jeu des coquilles de nautilus » tente de surmonter cette impasse, en proposant la possibilité d'une transcendance symbolique. Talitha, arrivée à sa destination finale, remarque : « toutes ces Terres identiques à la sienne et ces autres planètes qui lui disaient toutes la même chose : la fin, l'immobilité, la mort » (285). Les répétitions ont mené, finalement, à un épuisement du

paradigme. Pourtant, elle cherche toujours un moyen de Voyager, qui ne serait possible que selon une réorientation épistémologique qui valoriserait la spiritualité.

### **3.3. Les virtualités spirituelles**

Les divers paradigmes spirituels se manifestent dans le cycle du Pont à travers les rêves, les visions, et les mythes. Ces représentations présentent des virtualités, des possibilités, en juxtaposition avec le monde vécu du personnage. Dans *Les Voyageurs malgré eux*, Charles-Henri énonce que « [l]es rêves sont des indices des réalités potentielles » (368), indiquant ainsi que le rêve se compose de représentations virtuelles. La nature virtuelle implicite des mondes représentés constitue une conséquence importante découlant du mythe créateur raconté dans « Le Jeu des coquilles de nautilus ». Tilitha décrit à Talitha la création du monde dans lequel elles habitent toutes les deux ; or, ce monde n'est pas le seul monde qui pourrait exister, selon le mythe. Des autres mondes possibles, Tilitha explique qu'« [i]ls existent toujours : sans Tilith, des reflets leur ont repoussé, et en ce moment même la création se rejoue en d'innombrables lieux, d'innombrables façons différentes. Ce monde-ci n'est qu'une précipitation locale, en quelque sorte, autour du germe original constitué par Tilith et Taïke. Il y en a bien d'autres, ailleurs » (« Le Jeu des coquilles de nautilus » : 291). La création mythologique entraînerait donc la possibilité d'une infinitude de mondes qui en découleraient.

Dans les récits du cycle du Pont, des mondes intradiégétiques se superposent les uns aux autres. L'existence d'une multitude de mondes possibles, avec des personnages analogues, se voit à travers la série de récits, et leur encadrement est à la fois religieux et scientifique. Egon, rationnel, est conscient du fait qu'« il n'a même pas le refuge des

croyants, croire que quoi [que Mélané] fasse et choisisse, ils font tous deux – et leurs doubles dans d'autres univers – partie d'un même Grand Rêve Divin » (« La Machine lente du temps » : 243). Ces « croyants » auxquels Egon fait référence connaissent une foi religieuse qui a pour objet central la notion de multiples univers virtuels appartenant à un seul espace spirituel.

Le rêve réapparaît, en conjonction avec la « vision », dans *Les Voyageurs malgré eux*, occupant une position centrale vis-à-vis des représentations de virtualités parsemées à travers le récit. Catherine trouve un certain soulagement dans le lien étroit entre rêve et réalité : « [q]uoi de mieux [...] que le concept d'un monde en quelque sorte virtuel, pour intégrer la plasticité infinie des visions et des rêves ? » (*VME* : 369). Il y est difficile de discerner une différence substantielle entre le rêve, la vision, et la « réalité » : « Y avait-il des visions en rêve ? Car enfin, ces fragments d'histoires avaient la même texture, le même poids de *réalité* que les visions » (*VME* : 374). Il est difficile, même pour le lecteur averti, de discerner la nature ontologique du rêve par rapport au monde vécu de la protagoniste. La façon dont le roman présente la superposition de mondes possibles est distincte : des occurrences qui se produisent dans les nouvelles qui ont précédé le roman surgissent dans les rêves et les visions de Catherine. Ces mondes intradiégétiques constituent des virtualités, des simulations d'autres univers, différents de celui dans lequel la réalité vécue de la protagoniste s'inscrit : « D'habitude, on ne peut pas relier les visions à un lieu connu, ce sont des autres mondes » (*VME* : 87). Les enjeux de l'histoire problématissent les conceptions conventionnelles du vrai et du faux dans la fiction, selon

le brouillage de l'expérience, des témoignages écrits, des visions, des rêves et de la « réalité » du monde vécu de la protagoniste.

Les représentations des autres mondes du cycle du Pont dans *Les Voyageurs malgré eux* apparaissent d'abord à travers les visions, expériences fréquentes et donc apparemment normales chez la population en question. Sarah, « médicopsy »<sup>2</sup> de Catherine, possède un livre qui contient des images des visions communes à la population de Montreal-City, le milieu de Catherine. Parmi les visions différentes se trouve une représentation d'un Centre :

un palais ou un temple fortifié sous la neige, vaguement tibétain avec ses hauts remparts, ses niveaux multiples, ses tourelles et ses clochetons découpés en ocre et rouge sur le bleu profond d'un ciel de haute altitude... Et enveloppé d'un léger brouillard ou halo qui dessinait une coupole presque transparente.  
*Champ de forces.* (86)

Dans un rêve, Catherine rencontre encore cette image : « *elle verra les murailles ocre se découper sur le ciel, avec les oriflammes claquant dans le vent à chaque clocheton, rouge et jaune, les couleurs de la bienvenue* » (114). Cette description du Centre est constante à travers la série.

Les rêves suivants reproduisent des événements qui ont d'abord eu lieu dans les nouvelles du cycle :

**a) Le rêve des Shingèn (VME : 137-40)**

Talitha fait référence au monde de Shingèn dans « Le Jeu des coquilles de nautilus ». Elle décrit l'obscurité qui caractérise cette planète :

---

<sup>2</sup> Le « médicopsy », dans *Les Voyageurs malgré eux*, joue en même temps le rôle de médecin et de psychologue.

[l]eurs fantaisies (mythes, religions, légendes survivant avec obstination, ou précieusement conservées) peuplaient ces ténèbres d'êtres de lumière noire, gardiens d'un domaine où, une fois l'an, toutes les couleurs du monde venaient se ressourcer. Et les Shingènes avaient un vocabulaire très étendu pour décrire les couleurs, en particulier le noir, qui était pour eux la plus mystérieuse et la plus riche. (268)

Le rêve de Catherine décrit les mêmes éléments de ténèbres et de noirceur :

*[e]lle voit les couleurs, peut-être pas mille, mais des centaines de nuances délicates ou éclatantes, et c'est sans doute une hallucination construite par son cerveau trop privé de stimuli visuels, mais en même temps elle sait que ces couleurs sont réelles, mieux, qu'elles sont vraies. Et elle comprend, maintenant, pourquoi les Shingèn ont plus de trente mots pour décrire le noir, qui est pour eux la couleur la plus mystérieuse, la plus riche. (VME : 139)*

#### **b) Le rêve de la bête (VME : 149-57)**

Ce segment de rêve répète l'expérience de Catherine lors de son arrivée sur la planète des Marrous. Lors de son exploration initiale, elle trouve une « *fleur qui bouge. Qui se rouvre* », et qui « *se renferme sur [un petit animal]* » (VME : 152). Cette séquence rappelle celle détaillée dans « Le Pont du froid », où la protagoniste rencontre la même fleur : « un petit animal au corps allongé, mi-loutre mi-lézard, entre avant [elle] dans la caverne rose et tiède. [Elle arrive] pour voir la fleur se renfermer sur lui » (147). Le rêve de Catherine dans *Les Voyageurs malgré eux* est suivi de la découverte d'une exposition sur les Marrous au Musée Royal. Le rêve aurait ainsi constitué un « souvenir anticipé » de la part de la protagoniste. Elle remarque en particulier « la fleur carnivore représentée » (166). Il s'agit donc d'une virtualité dont certaines données se voient diffusées dans divers mondes parallèles.

#### **c) Le premier rêve du Centre (235-46)**

Ce rêve ne reproduit pas un événement en particulier qui se trouverait d'abord représenté dans une des nouvelles ; or, les éléments du rêve, ainsi que les personnages, sont reconnaissables pour le lecteur averti. Il s'agit éventuellement de l'expérience d'une Catherine analogue à la protagoniste de « La Course de Kathryn », lors d'un de ses parcours non racontés, car c'est « *une Voyageuse qui n'est pas partie par le Pont de son plein gré, la première fois, et qui n'a jamais été préparée au Voyage* » (240), tout comme l'est Kathryn (« La Course de Kathryn » : 105).

#### **d) Le deuxième rêve du Centre (341-6)**

Tout comme le premier rêve ne se situe pas dans un Centre identifiable, ce deuxième rêve ne reprend pas une situation provenant d'une nouvelle antérieure. Il s'agit plutôt d'une déviation, d'une autre possibilité qui aurait pu se produire dans « La Machine lente du temps ». Dans la nouvelle, Mélané se trouve dans la salle du Pont, prête à partir, et Egon réussit à la convaincre de rester (« La Machine lente du temps » : 226). Or, dans le rêve de Catherine, le résultat contraire se produit : « *[e]t Egon crie « Non ! » et Catherine sait qu'il a perdu son pari, que Talitha a appuyé sur la touche rouge, et il se recroqueville sur lui-même, les mains sur le visage, le cœur déchiré [...]. En un éclair, il pense à la longue fuite inutile de cette jeune Talitha, il essaie de se dire que, dans d'autres univers, il y a des Talitha qui ont appuyé sur l'autre touche* » (VME : 345-6). Dans la nouvelle, Egon « pense avec un frisson aux autres Talitha [...] qui ont poussé l'autre bouton. Et aux Egons [...] qui ont dû, devront, doivent vivre avec ce souvenir » (226).

Catherine constate que « [l]es univers humains n'en finissaient pas de se côtoyer sans se rencontrer » (VME : 134). Dans le roman, ces mondes se rencontrent sans

explication concrète, mais plutôt selon la juxtaposition de modes de représentation très imprécises : les visions et les rêves. Les différents mondes ne sont pas forcément mutuellement inclusifs, bien qu'ils existent en relation les uns aux autres : « la bibliothèque de Pierre-Emmanuelle Manesch comprenait des cartes incompatibles entre elles » (351). Il y a conscience de mondes possibles, mais ce ne sont pas forcément des mondes complémentaires, réciproquement ouverts à l'interaction ou reconnaissant de l'apport d'univers parallèles.

### **3.4. Virtualité, hyperréalité et simulation**

Dans *Les Voyageurs malgré eux*, Catherine préfère trouver une explication scientifique pour ses expériences qui diffèrent de la norme. En tant qu'observatrice partielle, elle tente de combler une sorte de sens à travers la logique scientifique, enracinée dans l'empirisme qui valorise ses observations. Or, cette approche ne produit pour la protagoniste du roman aucune explication satisfaisante : « *quand j'ai essayé de les pousser sur la question des visions, le mur. Comme si envisager un mécanisme rationnel pour les visions, une explication scientifique, ça les dépasserait* » (VME : 188-9). Ainsi, elle se trouve plutôt portée à examiner ses expériences comme occurrences provenant d'une dimension religieuse, ce qui lui ouvre une reconceptualisation de la réalité et de la virtualité.

Le « Grand Rêve Divin », cité dans « La Machine lente du temps », occupe une position centrale dans *Les Voyageurs malgré eux*. On accorde une importance fondamentale au point de vue religieux qui s'y articule à travers les rêves, notamment en ce qui concerne la définition et la description de la réalité. Selon la mythologie nordique de cet univers, que Catherine saisit tant bien que mal, « [à] l'origine, il y a une Divinité

*endormie (?) qui a créé le monde et les Enfants tout en continuant à dormir (ou les Enfants ont créé le monde, pas clair) » (VME : 186). Enfin, pour que la réalité puisse s'actualiser, il faut que cette Divinité se réveille : « [l]a Divinité dort et doit être éveillée pour que le monde existe enfin réellement » (VME : 288). La foi religieuse du roman postule ce que le paradigme scientifique défend, qu'il existe une réalité derrière les visions et les rêves, accessibles à travers un mécanisme divin.*

Dans *Les Voyageurs malgré eux*, il est difficile de discerner le rêve de la réalité : « [v]oilà un cauchemar, un vrai : ne plus savoir où est la réalité. Le rêve qu'elle venait de faire se rangeait dans la même catégorie : il avait les mêmes caractéristiques, parfaite netteté, certitude absolue d'être éveillée – logique d'une absurdité totale » (VME : 8). La possibilité d'une réalité discernable au sein des rêves soulève un scepticisme distinct chez la protagoniste, qui tente de trouver une explication rationnelle et scientifique pour les expériences étranges qu'elle subit : « [s]on cerveau avait peut-être tout simplement combiné ses propres fantasmes avec le 'souvenir anticipé' de l'exposition sur les Marrous... Non, pas 'tout simplement', cela n'expliquerait en rien le mécanisme du 'souvenir anticipé', mais du moins potentiellement la construction du rêve » (VME : 169-70). Elle ne trouve pas de raison logique pour expliquer ses expériences de rêves et de visions, et se trouve obligée de quêter une explication alternative.

Un autre personnage, Joanne Nasiwi, postule une théorie selon laquelle on expliquerait les visions et les rêves par une Grande Machination : « c'est une expérience, impliquant des gens réels, des choses réelles, une réalité objective, si vous voulez, mais que nous percevons d'une façon tordue, à laquelle nos perceptions manipulées ajoutent

une autre couche de réalité » (*VME* : 298). Le point de vue subjectif se trouve donc manipulé. L'effet final des simulations, qu'ils soient rêves ou visions, serait de créer de l'incertitude vis-à-vis de la réalité vécue de la protagoniste, incertitude que le lecteur éprouve par procuration. Selon la formule de Desroches, « we might look to speculative fiction [...] for a clear representation of the manner in which humanity encounters reality as a lack of clarity » (246). Ce manque de clarté soutient le problème de la quête pour une réalité sous-jacente : « [m]ais ce monde virtuel devait accéder un jour ou l'autre à l'existence, dans le mythe nordique. Le mythe était-il l'expression d'un désir de permanence profondément ancré en l'être humain ? Ou quelque chose d'aussi réel que les visions et les rêves ? » (*VME* : 370). L'absence d'une réponse concrète à cette question, et la confusion de Catherine entre rêve et réalité, entraînent le besoin de questionner ce que c'est que le réel.

Les mondes virtuels se déploient cependant dans un contexte hyperréel. Cette conjoncture est importante parce que le statut non mimétique des scénarios n'est pas sujet aux contraintes « réalistes » de la représentation mimétique, ce qui ouvre une latitude exploratrice au sein de la littérature. Les répétitions effectuées par les juxtapositions intradiégétiques mènent à une mise en question de la véracité de la « réalité » de tout monde représenté.

### **3.4.1. L'intersubjectivité inhérente au récit hyperréel**

Les deux premiers chapitres de cette analyse ont souligné l'importance de la subjectivité qu'apporte tout participant à la codification, qu'elle se fasse de manière scientifique, mythologique, ou langagière. L'importance de la science comme système de codification

qui régularise et normalise un cadre encyclopédique ne serait peut-être, selon Hottois, qu'une tendance temporaire et dépendant d'un cadre historique, déterminée selon la culture provisoire du sujet : « [l]'apparence d'unification opérée depuis un ou deux siècles sous l'impulsion de l'Occident et de sa technoscience, pourrait se révéler n'être qu'un mouvement très éphémère, une sorte de rassemblement de toute l'espèce avant une explosion de migrations et de métamorphoses exploitant les virtualités infinies de l'espace et du temps » (Hottois : 143). Les constructions épistémologiques, qui constituent des encyclopédies dans les récits, sont intersubjectives : elles existent indépendamment des sujets individuels, mais, en tant qu'encyclopédies, objets de la construction humaine, elles ne sont pas pour autant objectives : ce sont « [d]es quasi-objets quasi-sujets, nous dirons simplement qu'ils tracent des réseaux [...]. Mais ils sont collectifs puisqu'ils circulent entre nos mains et nous définissent par leur circulation même » (Latour : 114-15). Les mondes virtuels sont en quelque sorte objectifs parce qu'ils n'appartiennent pas uniquement à la conscience individuelle d'un observateur. Ils sont pourtant subjectifs dans la mesure où ils appartiennent à une encyclopédie possible, où il est question d'interprétation, et non à une réalité qui se voudrait objective. Pour Latour, toute conversation se définit selon ses participants : « [l]e discours n'est pas un monde en soi, mais une population d'actants qui se mêlent aux choses comme aux sociétés, qui font tenir les unes aux autres, et qui les tiennent » (Latour : 123). Les mondes du cycle du Pont constituent ensemble un discours de fiction qui s'actualise, c'est-à-dire que le discours devient « réalisé » en quelque sorte, grâce à la participation du lecteur, et cette forme de discours entraîne une construction particulière de ces

univers. De cette manière, « [l]es vérités logiquement nécessaires [de la fiction] ne sont pas des éléments de l'ameublement d'un monde mais des conditions formelles pour la construction de sa matrice » (Eco : 195). La xénoencyclopédie qui définit le cycle du Pont devient ainsi une structure codificatrice pour les œuvres en question.

La science se trouve hyperréalisée à travers les œuvres de Vonarburg : la « réalité » de la science est exposée comme codification enracinée dans le langage, soutenue par une logique interne et autosuffisante. Le paradigme référentiel de la science est tout aussi absent que celui du récit de SF, et ce qui se trouve décrit par la science se limite à un cadre particulier. Catherine remarque les limites codificatrices suivantes : « Il y a des limites, dans la réalité objective. Des lois physiques immuables. La vitesse de la lumière. La constante de Plank.  $\frac{1}{2}$  de  $mv^2$ . Tout ça. Les souvenirs, les perceptions sont des processus électrochimiques repérables dans la matière neuronale » (*VME* : 298-9). Or, cette « réalité » n'est qu'une conséquence de la codification, suivant les constats de Stengers, qui souligne que toute description précise dépend d'un contexte prévisible : « le lien établi entre l'énoncé fonctionnel et ce à quoi il se réfère est 'vrai' au sens où il a un répondant, où la réussite de la mesure ou de la détection semble ne pouvoir s'expliquer que parce que la 'réalité' a bien joué, dans ce cas, le rôle que supposait l'hypothèse » (104). Même les visions rentrent dans la catégorie de phénomènes connus : « [e]lles semblaient correspondre par ailleurs à des manifestations énergétiques connues et légitimes » (*VME* : 299).

La codification scientifique reflète cependant une certaine incertitude : « [w]hile science may appear to increase the knowability of the order of the world outside us, the

world inside us is made even less sure and we are presented continually with ever-greater realms of undecidability » (Rabkin : 270). Cette incertitude se manifeste, dans le cycle du Pont, à travers le manque de délimitation concrète de ce qui est Autre. Le brouillage épistémologique du cyborg impose une fragmentation de la réalité selon le point de vue de la protagoniste, phénomène commun à la SF que Haraway explique ainsi : « first, the production of universal, totalizing theory is a major mistake that misses most of reality [...]. Cyborg imagery can suggest a way out of the maze of dualisms in which we have explained our bodies and our tools to ourselves. This is a dream not of a common language, but of a powerful infidel heteroglossia » (181). La représentation codifiée se voit fragmentée selon la subjectivité de ceux qui l'interprètent, et cette fragmentation déclenche une vision forcément pluraliste. Il n'existe dans le cycle du Pont aucune vérité objective, mais une multiplicité de codifications subjectives, et le langage par lequel elles se manifestent démontre cette multiplicité.

### **3.4.2. Les virtualités actualisées**

Les mondes atteints lors des Voyages sont, en quelque sorte, des réflexions les uns des autres. Un brouillage de la réalité se produit à travers les mondes représentés dans le cycle du Pont ; la superposition et la juxtaposition de ceux-ci codifient la production de simulacres. Laruelle explique que le récit de SF crée « [n]on un autre Monde à côté du premier ou du réel, il en prend toute la place et il n'y a pas deux mondes, les 'mondes parallèles' sont chaque fois le seul et unique monde, même si des passerelles de temps et d'espace sont jetées entre eux, et s'il faut ménager des entrées et des sorties » (152). Il s'agit non pas de la réduplication mimétique, mais d'une exploration du possible. Pour

Lardeau, « la science-fiction, c'est l'option qui [...] prend elle-même en main la double tâche d'ajuster une vision du monde à l'avancée de la science et d'y faire en même temps sentir la pesée du Réel » (97). Bien que « la SF apparai[sse] [...] comme un effort, apparemment fait de l'intérieur de la philosophie, pour donner une autonomie d'ordre en soi à la technologie et à ses conditions [...], pour imaginer justement qu'elle constitue une pratique absolument autonome » (Laruelle : 147), le genre dépend d'une transposition des éléments de la réalité vécue du lecteur. Or, elle n'est ni monde entièrement dépendante de la nôtre, ni monde complètement différente : « [t]outefois si elle ne nous change pas de monde, elle n'est pas davantage la simple expérience de ce monde-ci comme un autre monde. Elle use de ce monde évidemment, mais pour en extraire de l'espace, du temps, de la technologie qu'elle fait fonctionner dans un autre régime qui a sa propre immanence » (Laruelle : 153). Chacun de ces mondes simulés de l'œuvre de Vonarburg est autosuffisant : nul d'entre eux n'a besoin des autres mondes du Pont pour exister, et ils ne s'inspirent pas non plus d'une réalité sous-jacente.

### **3.5. Intertextualité et métafiction**

La science et la mythologie dépendent toutes les deux de la base codificatrice fournie par le langage, relation qui est rendue explicite dans les œuvres à l'étude. Mari décrit la nature contingente du langage selon le lexique des Marrous : « [i]l y avait un poète parmi les Marrous... En réalité, ils disent 'interprète, 'intermédiaire' » (« Le Nœud » : 185). Celui qui emploie le langage interprète la réalité, devient un intermédiaire qui crée une représentation verbale. Catherine décrit l'expérience de la lecture de la manière suivante : « comme si le mouvement intemporel et familier de la lecture, avec le défi intellectuel,

posé par toutes ces énigmes anciennes, avait anesthésié sa conscience de l'ici et du maintenant » (353). La lecture constitue ainsi un transport dans un autre monde par moyen du langage.

Les écrits de Manesch suggèrent l'existence d'une réalité sous-entendue pour soutenir les mondes textuels : « *sous les apparences faussement terrestres qu'il nous impose sont peut-être prisonnières les formes et les substances originaires de ce monde* » (VME : 437). Or, nous pouvons affirmer la proposition de Baudrillard, qu'il n'existe pas de monde réel dans le sens platonicien, représenté de manière partielle à travers le récit de SF, mais que les histoires de SF créent eux-mêmes leur propre univers : « [a]insi la SF n'ajoute pas un monde au monde existant, une transcendance déjà intérieure et extérieure à celui-ci et qu'elle 're-marquerait' ou accentuerait, une manière de transcender vers... un autre monde – de platoniser entre ces deux mondes » (Laruelle : 152). À quoi mène l'incertitude sur la question de la « réalité » des mondes du cycle du Pont ? La question des simulations au sein de la SF suggère une exploration de la réalité elle-même, effectuée à travers la fiction, imposée par l'hyperréalité. Selon Saint-Gelais, la SF occupe une fonction métafictionnelle : dans le texte, on reconnaît consciemment la nature fictionnelle du récit. Ainsi, « la science-fiction [...] s'est donné les moyens thématiques d'une exploration formelle des fonctionnements du texte et de la représentation » (Saint-Gelais : 282). Le texte démontre une conscience de sa propre nature fictionnelle : « le texte ne *dénonce* pas l'illusion référentielle, mais, en *misant* sur l'illusion, construit des mondes qui disent, d'une manière ou d'une autre, leur fictionnalité » (Saint-Gelais : 261). Pour cela, nous nous appuyons sur la définition que propose Saint-Gelais pour la

métafiction, qui « sera entendue comme tout ce qui, d'une manière ou d'une autre, amène la fiction à se donner pour telle et, donc, à insister, explicitement ou implicitement, sur sa 'fictivité' » (248).

L'interprétation des textes de SF comme exemples de métafiction exige que les constructions qui définissent le paradigme absent deviennent des aspects textuels essentiels : « [l]a science-fiction métafictionnelle, elle, est récursive en ce qu'elle traite les *novums* [...] non seulement comme des thèmes ou des arguments [...] mais aussi [...] comme des principes de structuration du texte » (Saint-Gelais : 258). Ce sont les éléments qui assemblent, qui organisent l'histoire, qui permettent à l'analyse métafictionnelle : « la représentation devient l'instrument d'une autothéorisation du texte » (Saint-Gelais : 282). Bérard soutient cette position, en identifiant une ouverture possible au niveau de l'interprétation des textes de Vonarburg :

[t]he author conceptualizes this 'tree of the universe' masterfully within her corpus : sparse and subjective leads and scraps of information are given with the hope that they will lend themselves to a relative coherence, or even destabilize coherence as it becomes more concrete. By creating doubt around the identity of characters and fictional sites, the author also ensures a dynamic interpretation of meaning in her stories. (40)

L'incertitude découle de la simulation des mondes possibles, provoquant un questionnement épistémologique : « le motif des univers parallèles donne facilement lieu à une réflexion biaisée sur la multiplicité des univers littéraires ou science-fictionnels » (Saint-Gelais : 259). La métafiction de la SF permet donc une réflexion profonde sur l'hyperréalité : l'existence et la juxtaposition des mondes virtuels demande une réponse à la question de la réalité.

La nature hyperréelle du texte de SF est indiquée par la source imaginaire de l'imaginaire, le paradigme absent. Saint-Gelais explique que « [l]a science-fiction, elle s'ingénie à télescoper le texte et la fiction, à loger dans cette dernière le mécanisme ou la substance qui viendra s'imbriquer de l'imaginaire dans l'imaginaire » (Saint-Gelais : 262). Il devient donc difficile de discerner la réalité de la fictionnalité, distinction qui se trouve encore plus offusquée par l'absence d'un paradigme référentiel. Ce brouillage de sens met en évidence la nature hyperréelle du récit : « [l]a métafiction science-fictionnelle rappelle de toutes sortes de façons que les univers fictifs ne sont pas complètement fiables, que leur réalité est peut-être trompeuse » (Saint-Gelais : 276). Pour Saint-Gelais, « [la SF] constitue plutôt un milieu propice à l'émergence de dispositifs autoréflexifs parfois étonnants » (250). Les dispositifs textuels ouvrent ainsi au lecteur des simulations de mondes possibles. Ce sont des éléments qui stimulent la réflexion métafictionnelle : pour Saint-Gelais, le Pont en est un.

Les répétitions et réduplications notées s'effectuent à travers des « dispositifs métafictionnels », qui « recyclent et repensent les territoires cognitifs et formels ratissés tout au long de l'histoire du genre et, du coup, ouvrent des avenues inexplorés » (Saint-Gelais : 274). Saint-Gelais indique que le Pont joue un rôle philosophique essentiel dans les récits : « [l]es gadgets métafictionnels traduisent [...] une prédilection marquée pour les dispositifs générateurs d'illusion, pour les simulacres de réalité » (Saint-Gelais : 275). Le Pont accomplit cette fonction en donnant accès à un grand nombre de mondes similaires. Le théoricien écrit de plus que les simulations, dans ce contexte, sont aussi « réelles » que la réalité fictive présumée au départ : « [b]on nombre de gadgets

métafictionnels ont pour effet de susciter des environnements virtuels aussi convaincants que la réalité fictive de base » (Saint-Gelais : 295). Dans les nouvelles du cycle du Pont, nous n'avons cependant pas recours à une réalité de base ; le lecteur n'observe que la juxtaposition de mondes rencontrés par les protagonistes. Le roman, quant à lui, superpose ces mondes à une réalité présumée des personnages, ce qui entraîne éventuellement l'effondrement de cette réalité.

La capacité potentielle du Pont serait d'amener la Voyageuse à un monde « réel ». Cette tâche se révélant impossible, la présence du Pont illumine le manque de réalité des mondes virtualisés. Cette technologie n'ouvre que des représentations limitées, qui dépendent du contexte dans lequel elle est développée. Le Pont sert de métaphore pour le Voyage interdimensionnel qu'est la lecture de la SF, tendance du genre en général, en ce qui concerne la représentation de la technologie, qu'identifie Laruelle :

[t]oute pensée qui prend en général une technologie pour objet, commence nécessairement dans les confusions [...] entre la finalité spécifique de la machine et la projection d'un usage universel que la pensée pourrait en faire, entre la mutation que représente cet objet dans l'ordre technologique (y compris le stock de 'pensée', science et logique qui y est investi) et une mutation correspondante possible dans l'ordre de la pensée, ou de l'éthique, etc. (146)

Le Pont est finalement représentatif du genre dans son ensemble : « [l]e Pont est une allégorie de la science-fiction ; [...] il est aussi une machine imaginaire à établir des connexions à travers les fictions » (Saint-Gelais : 266). Selon cette fonction métafictionnelle, le Pont permet l'investigation épistémologique de la fiction elle-même.

### **3.6. Cycle fermé ou cycle ouvert ?**

L'exploration métafictionnelle cherche à éclaircir les limitations du représentable. Face aux barrières épistémologiques qu'elles rencontrent, face à l'irreprésentabilité d'un

univers véritablement Autre, bon nombre de Voyageuses cherchent à retourner au point de départ de leur parcours. Lardeau, nous le rappelons, considère comme objectifs centraux de la SF les quêtes pour les origines et les fins possibles. Le retour au début suggère un rapprochement ou même une congruence entre l'origine et la fin. Dans « Le Nœud », comme nous l'avons vu, Mari décrit l'univers du Pont comme un arbre avec des racines qui s'entremêlent avec ses branches, représentant métaphoriquement un brouillage entre l'origine et la fin du Voyage. Talitha décrit de même cette possibilité : « [r]evenir à son point de départ serait un geste chargé d'une satisfaisante ironie : ne serait-ce pas respecter la structure récurrente des derniers Voyages ? Revenir à son point de départ : le cul-de-sac, la circularité du recommencement » (« Le Jeu des coquilles de nautilus » : 285). Dans « Terminus », l'ultime nouvelle de la série, la protagoniste, Catrine, retourne physiquement à son point de départ à chaque fois qu'elle entreprend le Voyage : « [j]e ne vois qu'une explication : chaque fois que je passais dans un Pont, au moment exact où je disparaissais, je me projetais dans cet univers-ci, dans ce Pont-ci, au point optimal de la cryo, et c'est d'*ici* que je m'expédiais dans un autre univers » (« Terminus » : 369). Cette destination récurrente qui s'oppose au principe selon lequel le Voyage serait une quête pour l'Autre, car il s'agit finalement d'un cercle fermé, d'un épuisement de mondes possibles, du moins selon le trajet subjectif de la Voyageuse en question.

### **3.6.1. Les rêves épuisés**

Ce thème récurrent est abordé dans « Le Pont du Froid » ainsi que dans *Les Voyageurs malgré eux*. Il s'agit d'une compréhension de la direction du Voyage comme exploration

de possibilités générées par la conscience individuelle de la Voyageuse. Ainsi, on propose une fin aux parcours intramondiaux : lorsque les rêves de la Voyageuse s'épuiseront, elle retournera à son point de départ. Une indication première de ce phénomène s'observe dans la quête spirituelle des Marrous : « [q]uand tous les premiers rêves ont été vécus, nous revenons Marrous au village. Certains ne peuvent finir de vivre dans ces rêves » (« Le Pont du froid » : 162). Selon Catherine, les Marrous croient que « chaque Voyage [...] [est] un rêve épuisé[.] Et quand les rêves [sont] tous épuisés... nous reven[ons][.] Volontairement » (« Le Pont du froid » : 190). La Voyageuse applique ce concept du rêve à ses propres Voyages. L'épuisement des rêves, des simulations possibles, devient ainsi un thème important pour le sens du Voyage. Une Catherine analogue, rencontrée dans le monde des Marrous, explique à Catherine, protagoniste de « Le Pont du froid » : « [t]u ne comprends pas pourquoi les univers que m'ouvre le Pont ne me contentent pas. J'ai bien vu tes yeux briller quand je t'ai décrit mes voyages, et les autres Catherine Rhymer que j'ai rencontrées [...] Tes vieux rêves ne sont pas tous épuisés, il t'en reste beaucoup à vivre avant d'en créer de nouveaux » (175). Le retour possible exige une correspondance distincte entre les mondes ; la répétition inhérente au Voyage renvoie à la subjectivité qui gouverne les rêves particuliers de chaque protagoniste. La Voyageuse ne peut s'envoyer n'importe où, elle n'a accès qu'aux mondes « qui ressemblent assez aux [siens] pour que le Pont y existe aussi – ceux dont on peut *revenir* [...]. Parfois [elle se dit] que peut-être [elle] ne désire pas vraiment rentrer chez [elle], pas encore, et que chaque voyage est encore un rêve épuisé » (« Le Pont du froid » : 176). Le retour au départ suggère ainsi une sorte de complétude.

### 3.6.2. L'épuisement de l'imaginaire ?

Le thème de l'épuisement des rêves soulève des questions plus générales sur l'épuisement de l'imaginaire. Ce problème se trouve représenté dans l'univers de Vonarburg selon les contraintes paradigmatiques des divers mondes représentés. Il y a, implicite dans le cycle du Pont, une infinitude de variations à l'intérieur d'un seul arc narratif. Cette impression d'infinitude est orientée par les dispositifs métafictionnels. Deux histoires de la série, « Terminus » et *Les Voyageurs malgré eux* semblent arriver jusqu'au bout des limites de la représentation. Dans le roman, les simulations qui constituent le monde connu de la protagoniste sont révélées à la fin de l'histoire. Catherine, se rendant compte que son univers se constitue de projections, demande aux créateurs des simulations, dont elle se méfie : « [f]inissons-en avec les simulacres, d'accord ? Pourquoi ne pas vous montrer pour de bon ? » (*VME* : 493). Cependant, cette révélation n'entraîne pas une reconceptualisation platonicienne du monde ; une certaine hyperréalisation est acceptée. Dans les deux cas, il existe une sorte de réalité, mais le parcours métafictionnel remet en question même cette réalité. Catrine, dans « Terminus », retourne en fait à sa « réalité » de départ. Son retour lui suggère d'abord que tous les Voyages n'ont été que des rêves : « [j]e rêve ? Je délire ? Je ne suis jamais partie ? » (« Terminus » : 363). Selon cette interrogation, qui semble la convaincre, elle attribue une valeur supérieure au monde de départ qu'à toutes ses autres destinations, une hiérarchisation qui se voit confirmer selon le va-et-vient intermondial et ce retour apparemment définitif. L'incertitude épistémologique créée par la représentation hyperréelle définit les limites de la SF comme outil investigateur : « [t]his grey area

between point of view and variation and between parallel narratives and the convergence of narratives is ultimately proved much more fruitful than any potential attempts at cosmogony that might be made in science fiction writing » (Bérard : 41). Cela importe aux limites de l'enquête épistémologique.

### **3.7. La virtualité et la subjectivité**

Les mondes du cycle du Pont sont créés d'abord par les personnages. Nous avons déjà abordé « l'hypothèse anthropique forte », invoquée par Kathryn, qui suggère que tout monde se crée selon les projections des êtres qui y habitent, selon les limites de leurs expériences. Mari soulève une proposition similaire : « [j]e suis revenue. Pourquoi pas. Pourquoi ne pas rester ici, en effet, en méditant cette hypothèse secrète : parfois, c'est la place d'un rocher, la vie ou mort d'un papillon, le nœud qui fait ou défait un univers. / Et cet univers-ci existe parce que c'est celui où je suis revenue. Je suis le nœud » (« Le Nœud » : 195). La création d'un monde se fait ainsi à partir d'un point de vue subjectif.

Dans *Les Voyageurs malgré eux*, Catherine, en découvrant les simulacres, reconceptualise l'univers qu'elle habite : « [à] mesure que le temps passe, elle apprend à se repérer dans la multitude des mini-réseaux étoilant le réseau global qui constitue les entités, dans leurs structures » (525). Ce sont, en fait, les personnages qui créent leur propre univers : « [c]'est ainsi que se créent les êtres, les consciences : par assimilation et intégration de ce qui était là auparavant, la chair et les idées, par détachement et recreations successives, une chaîne qui n'a ni commencement ni fin » (*VME* : 531). Ici, les cadres spirituels et scientifiques sont rapprochés : « mourir, rétrécir, ou se faire ralentir les molécules aux environs du zéro absolu dans une machine comme celle du

Pont pour disparaître, ça doit pouvoir s'échanger dans la pâte à modeler de l'imaginaire » (*VME* : 374-5). Karen Hellekson décrit la création des simulacres dans ce monde ainsi : « [t]he people who inhabit it are themselves from a parallel universe, and they have the power to shape the planet into whatever they like, thus creating a world in their image » (50). Catherine est le produit d'une collaboration entre l'imagination des Voyageurs et une substance malléable trouvée sur place, précédant son arrivée : « ses rêves et ses visions ont été une collaboration : le jeu de souvenirs, de fantasmes et de mythes humains avec ceux qu'a élaborés l'entité » (*VME* : 532-3). L'autosuffisance du monde et de ses habitants s'établit à travers cette construction : « le mythe a été transformé et adapté par ses créatures : n'est-ce pas une preuve de leur autonomie ? » (*VME* : 528), de leur liberté relative d'assigner leur propre valeur de véracité à l'univers immanent, et ainsi de déterminer leur propre interprétation du monde vécu ?

### **3.7.1. « Terminus » : la fin du Voyage de Vonarburg**

Le récit *Les Voyageurs malgré eux* se rapproche à « Terminus », à travers le personnage de Katrin qui se trouve enfermée dans un Pont : « [e]lle, elle est enfermée depuis le début dans son Pont » (*VME* : 519), tout comme l'est Catrine, sur sa planète d'origine. La nouvelle « Terminus » introduit à la série une fin potentielle, voulant boucler la boucle. Dans cette histoire, le rôle de la protagoniste comme porte-parole de l'auteure est à peine voilé. Comme nous l'avons mentionné ci-dessus, il s'agit d'une Voyageuse qui retourne à son monde de départ. L'enregistrement visuel du Pont la présente dans la machine, où, après chaque Voyage, « [e]lle reparaît. Et disparaît aussitôt » (« Terminus » : 368). Revenue à son monde de départ, elle tente d'éliminer tout souvenir de ses expériences,

ainsi que la possibilité même du Voyage. D’abord, elle veut faire inverser ses transformations physiques : « [elle a] demandé qu’on [lui] ôte les implants » (« Terminus » : 364). Ensuite, elle cherche à détruire l’expérience subjective contenue dans sa mémoire : « après avoir fait le nécessaire pour [s]’installer une identité dans [s]on dernier monde, [elle] effacerai[t] sélectivement [s]a Mémoire Absolue » (« Terminus » : 365). Finalement, elle décide de « [d]étruire la machine. Détruire le Pont. Et détruire tout ce que [elle]en sai[t] en effaçant [s]es souvenirs » (« Terminus » : 371), pour oblitérer toute chance que le Voyage recommence à partir de son monde.

Une question s’impose : la fin de « Terminus » constitue-t-elle une solution face à l’irreprésentabilité de l’Autre impliquée dans « Le Jeu des coquilles de nautilus » ? C’est une position qui renvoie à la subjectivité de l’auteure, qui cherchait une fin à la quête de ce(s) personnage(s). En observant sa propre activité dans le Pont, la protagoniste de la nouvelle en question conçoit d’« [u]ne interprétation, tiens, de [s]on ‘clignotement’ dans la machine : [s]on désir de [s]’enfuir, d’échapper à la mort appréhendée du monde et aux terribles efforts qu’il faut pour résister au désespoir » (« Terminus » : 372). Il est évident que l’auteure cherche une fermeture, une conclusion à ces aventures. Voire, à l’occasion du congrès Boréal 2011, Vonarburg a affirmé que ce n’était pas pour rien que la nouvelle s’était intitulée « Terminus » (Benson : 2011)<sup>3</sup>. Il s’agit censément du dernier récit du cycle.

### **3.7.2. L’ouverture de la marelle**

---

<sup>3</sup> Ce constat a été énoncé par Élisabeth Vonarburg à la suite d’une présentation donnée par l’auteure de cette thèse.

Bien que l’auteure cherche à mettre un terme au Voyage et au Pont, il demeure toujours une infinitude de mondes possibles à l’intérieur de l’univers qu’elle a créé. La réponse à la question de l’épuisement de l’imaginaire est qu’il existera toujours des variations possibles : la fin de l’investigation de Vonarburg n’entraîne pas forcément la limitation de toute investigation possible de l’univers, dont la réalisation est inéluctablement partielle. La nature métafictionnelle des récits nous ouvre la possibilité d’enquêtes continues :

« l’analyse des relations intertextuelles que tresse l’œuvre de Vonarburg aboutit en investigation d’un univers fictif à tiroirs et inversement. Texte(s) et fiction(s) ne sont pas pris empiriquement dans un rapport de représentation, mais aussi dans une boucle qui fait que la fiction – celle du Pont – finit par absorber le texte qui l’a mise en place » (Saint-Gelais : 267). Le symbolisme religieux qui remplace le Pont comme appareil déclencheur du Voyage est également un dispositif métafictionnel, car il permet au lecteur de se poser des questions sur la nature fictionnelle du monde qu’il assimile en lisant. L’apport de ce dispositif se révèle dans « Le Jeu des coquilles de nautilus », où la marelle fonctionne ainsi : « [l]a marelle du soir raconte la création du monde, la naissance de Tilith et de Taïke dans le monde-reflet, leur chute ; la dernière case, la plus grande, est la naissance de Manu » (« Le Jeu des coquilles de nautilus » : 292). Le mythe créateur décrit dans le chapitre précédent, présente, comme nous l’avons constaté, une ouverture de virtualités, de mondes possibles. C’est cette ouverture qui caractérise enfin le cycle du Pont comme série sans origine ni fin définissables.

La métafiction, selon Saint-Gelais, ne cherche pas seulement à instaurer un point de vue sceptique vis-à-vis de la fictionnalité : « la métafiction science-fictionnelle paraît

attachée, dans l'immense majorité des cas, à *célébrer* les pouvoirs de la représentation (ou de la simulation), bien davantage qu'à les remettre en question » (275). Le cycle du Pont met simultanément en relief, sinon en valeur, les limites de la représentation et le nombre apparemment illimité d'univers à explorer : il remet en question les modes représentatifs employés pour codifier les mondes littéraires, tout en célébrant l'infinitude des mondes possibles accessibles à l'intérieur de la marelle. Selon Bérard, qui écrit avant la parution de « La Course de Kathryn » et de « Terminus », « we are witnessing the construction of a mobius metanovel with no beginning and no end, the growth of a fertile, fictitious universe with multiple branches that readers are completely free to explore » (43). Ainsi, le lecteur qui s'insère dans l'œuvre pour y entreprendre une enquête, serait-il l'arbitre final sur l'étendue du possible, selon la façon dont il saisit le sens du Voyage ?

### **3.8. L'épuisement de l'imaginaire et l'Autre**

L'auteure cherche-t-elle à revenir de sa quête sans jamais accéder à l'Autre, parce qu'elle comprend finalement que cet Autre demeure désormais inaccessible ? La présente étude suggère que toute connaissance s'inscrit dans une encyclopédie codificatrice. Sur cette limitation, Lardeau se pose la question suivante : « la connaissance 'autre' est-elle autre d'une altérité radicale, ou se situe-t-elle dans la continuité [...] de l'expérience commune ? » (81). L'hyperréalité impose la deuxième possibilité, que tout Autre accessible soit représentable selon une encyclopédie acceptée.

Lardeau rapproche le récit de SF à la syncope phonétique : tout comme le deuxième dénote la perte d'un syllabe qui compose un mot, le premier se réfère à un contexte « perdu » par rapport à la réalité vécue du lecteur. Il écrit que « dans la syncope

du monde, *un autre* s'affirme [...] dont il nous faudra bientôt mesurer les effets, qu'il puisse se poser comme *un autre monde* ou comme *l'Autre du monde* » (Lardeau : 79). Tandis que le premier pourrait se saisir selon une codification connue, le deuxième demeure inconnaissable. Lardeau continue : « nous ne savons lier les choses, faire qu'entre elles elles forment système, se prennent en monde [...], sauf à les échanger pour d'autres choses, leurs images, dont les épousailles, de si vives couleurs qu'on les peigne, ne nous renverront rien que nous n'y ayons mis » (Lardeau : 83-4). Suivant cette ligne de pensée, nous pouvons conclure que l'accès à l'Autre sera finalement interdit à Talitha. Peu importe l'ouverture suggérée par la marelle dans « Le Jeu des coquilles de nautilus », toute représentation demeure limitée, à cause de sa dépendance sur une encyclopédie codificatrice : « ce à quoi nos sens nous ferment dans la mesure exacte où ils s'y ouvrent, cela qui, éternellement, ne revient, que pour qu'éternellement nous le manquions, c'est l'Autre absolu du monde » (Lardeau : 84) Peu importe l'ouverture représentative de la SF, l'Autre reste inaccessible à jamais en raison de contraintes inéluctables.

Talitha remarque que Tilitha comprend bien les limitations du Voyage : « [e]lle dessine un cercle fermé autour de l'arbre que j'ai tracé dans le sable. En quelques minutes, elle a saisi ce qu'il m'a fallu ces cinq dernières années pour comprendre : le Voyage s'arrête un jour, il n'y a pas d'univers vraiment autre » (« Le Jeu des coquilles de nautilus » : 289). Ce simple geste indique clairement les bornes qui déterminent les destinations possibles.

### **3.8.1. Une possibilité pour un *autre monde* ?**

Le récit science-fictionnel, bien qu'il soit hyperréel, ne doit pourtant pas forcément céder à un épuisement de l'imaginaire. Il est bien possible que la SF puisse présenter une deuxième option qui s'opposerait à la fin du Voyage envisagé par Vonarburg : « [t]he second is the open path, which includes in its definition the unlimited range of human expression, including our innate abilities to create, to make things up, to invent spontaneously within and without a structure or code » (Porush : 259). Les barrières de la représentation seraient-elles fluides et perméables ? À travers les récits à l'étude, « we are witnessing neither the constitution of a closed universe nor of a cosmogony, but that of a fictitious universe which has sprouted manifold branches » (Bérard : 36), et ces branches sont innombrables. Il existe une infinitude d'univers possibles, et cette notion d'éternité se voit métaphorisée par l'image de la marelle et des coquilles, entre autres formes spirales : « [l]e nautille possède d'étonnantes propriétés topologiques : le volume délimité par ses surfaces internes est plus grand que le volume délimité par sa surface externe. Il y a, contenu dans le nautille, plus d'espace que sa coquille elle-même n'en occupe » (« Le Jeu des coquilles de nautilus : 304 »). Il y aurait donc plus d'espace explorable à l'intérieur de la marelle qu'il n'y en a en dehors, tout comme les possibilités d'exploration à l'intérieur d'un code de représentation sont manifestement plus vastes que les éléments qui constituent le code, selon la recombinaison infinie des composantes (tel un corpus littéraire réalisé grâce à un alphabet composé de vingt-six lettres, par exemple). Cette nouvelle termine sur une question révélatrice :

[à] la fin ? À la fin de ce monde ? Tout savoir sur ce monde ? Non, bien sûr.  
Jamais. Tu as raison, étrangère marine qui porte presque mon nom, tu as raison  
Ao Tilitha. Je ne sais pas. Je ne saurai pas, pas avant longtemps.  
Pas avant ma mort ?

Y a-t-il plus d'espace dedans que dehors ? (« Le Jeu des coquilles de nautilus » : 305)

Talitha se rend à l'évidence que la connaissance de l'univers dans son ensemble lui sera impossible. Elle s'ouvre par là à la possibilité qu'il existerait une infinitude de mondes possibles sans pour autant qu'elle puisse jamais aborder un univers véritablement Autre pour vérifier son hypothèse.

### **3.9. Limitations du rapprochement au monde du lecteur**

Les cadres épistémologiques mis à l'épreuve dépendent de la contribution du lecteur, tout autant que de celle de l'auteur. L'intention de l'auteur ne constitue finalement qu'une partie du possible annoncé par le cycle du Pont, car il faut tenir en compte le processus épistémologique qu'entreprend le lecteur en assimilant les codes divers de la SF, l'étendue de cette assimilation étant déterminée par les connaissances et les compétences de ce dernier. Les questions saillantes qui découlent des histoires renvoient au monde dont elles proviennent originalement : « ce qu'expérimentent les observateurs partiels ici, ce qu'ils perçoivent et ce qui les affecte, explore et traduit les questions que les auteurs et le public qui les lit avec passion sont capables de poser, en tant qu'appartenant à une époque, à cette époque » (Stengers : 108). Les personnages entreprennent une enquête qui reflète les préoccupations contemporaines à la parution des récits, exprimées dans le cadre des modes de codification communs au monde de l'auteur et du lecteur : « si les observateurs partiels de la science-fiction expérimentale ne correspondent pas tout à fait à l'idée que l'on peut se faire d'un 'examen conscient et critique', ils traduisent bel et bien une mise en risque délibérée de l'expérience sociale des auteurs et du type de structures cognitives privilégiés par leur milieu » (Stengers : 113). Les structures cognitives en

question ici sont les cadres épistémologiques qui orientent les récits : la science et la mythologie.

Le lecteur participe à cette expérience en s'insérant mentalement dans l'œuvre, aspect fondamental de la métafiction. D'abord, le lecteur se tient en dehors de l'action : « [l]a fictionnalité d'un monde science-fictionnel est prééminente tant que le lecteur adopte une perspective externe, sensible au cadre qui délimite la fiction » (Saint-Gelais : 249). La familiarité qui s'acquiert lors de l'assimilation de la xénoencyclopédie permet l'analyse métafictionnelle, qui se développe de l'intérieur de l'œuvre : « [d]ès que le lecteur dispose de repères suffisants et que le monde fictif acquiert une stabilité au moins relative, il y a fort à parier que la perspective interne prend le relais » (Saint-Gelais : 249).

Selon Stockwell, les allégories constituent des métaphores invisibles, s'appuyant sur la connaissance extratextuelle du lecteur pour trouver leur sens ; l'encyclopédie qui définit le cadre narratif dépendrait donc de l'expérience littéraire et extra-littéraire du lecteur. L'interprétation épistémologique élaborée au cours de cette étude explore des métaphores complexes et invisibles. La science et la mythologie sont abordées, dans les œuvres en question, en tant que métaphores épistémologiques. Cette lecture demande un lecteur engagé et philosophique : « [t]he metaphoric interpretation is often motivated by the reader's desire to find the relevance (the 'point') of the narrative » (Stockwell 1992 : 10). L'exploration dirigée par le lecteur se trouve représentée dans la diégèse : le récit tente de « [d]ire l'illusion sans la rompre, laisser le lecteur s'imaginer, en lisant, accéder Pont après Pont à une myriade d'univers » (Saint-Gelais : 266). Le Pont, en tant que dispositif métafictionnel, donne accès à une infinitude potentielle d'univers, et

« l'étrangeté que les amateurs recherchent en abordant un récit de science-fiction est reproduite, en abyme, dans l'univers fictif » (Saint-Gelais : 266).

La participation du lecteur de SF dans la « production de la réalité », tel que la décrit Desroches, facilite le questionnement de la carte scientifique. La science-fiction, en tant qu'extension fictionnelle de la méthode critique, déploie sa capacité analytique vers la notion de la réalité : « the story of science studies [...] has, since the early '80s, been concerned with questioning the *objective* characterization of reality and focusing on the degree to which we participate in the production of that reality » (Desroches : 246). La SF, en tant que genre, s'occupe de la création et de l'étendue de la « réalité ». Stockwell souligne le rôle du lecteur dans ce processus : « it is readings and not texts which are allegorical from this perspective. The mapping operation in cases of allegory is then between whole texts, and the reader-effort required is correspondingly high » (1992 : 11). Les constructions métaphoriques dépendent donc de l'apport subjectif du lecteur. L'importance du texte littéraire dans l'analyse épistémologique demeure centrale au sein de cette subjectivité : « the literary text will always be required in some hypertrophic form for its particular sort of epistemological potency, for its unique capacity to reflect and extend the frothing of our synaptic bath » (Porush : 260). Autrement dit, le récit de SF permet l'avancement cognitif du lecteur : « [t]he wilful production of new interpretations is the most effortful mapping operation of all, since it involves denying the validity of established mappings in order to generate another mapped domain » (Stockwell 1992 : 12). Ainsi, la lecture du cycle du Pont s'ouvre à une génération continue de nouveaux univers, perpétuée par l'interprétation du lecteur.

## Conclusion

Dans le cycle du Pont, chaque monde est construit selon le principe qu'il en existe plusieurs interprétations possibles : « the relationship between universes is often a convenient abstraction which allows for the development of new paradigms or for the observation of a similar situation from a fresh point of view » (Bérard : 43). Les constructions métaphoriques mises en jeu indiquent à la fois des limitations et un potentiel représentatif infini. Le deuxième constat ne contredit pas le premier : à l'intérieur du cycle, il y a une infinitude de mondes possibles. Or, l'existence individuelle de chacun desdits mondes est incertaine. Allouche souligne que « tout discours sur le monde est une fiction plus ou moins en accord avec les observations et en tout cas en concurrence avec d'autres interprétations possibles, et pour cela à jamais révisables » (108). Il faudrait ici réinvoquer l'image de la spirale employé par Ruth Curl pour décrire la métaphore épistémologique qui représente une ouverture représentative. La marelle métaphorise cette ouverture : elle permet l'évolution de l'univers, tout en le limitant à un territoire défini. Cette évolution ne dépend pas non plus de l'autorité de l'auteure. L'expérience de « Terminus », conclusion du parcours de Vonarburg et de sa protagoniste qui se veut définitive, n'empêche pas la possibilité d'une continuation dirigée par la « matrice » du lecteur : l'auteure indique qu'il sera question d'une réalité « [a]vec moi, puis sans moi, la continuation du monde » (« Terminus » : 373). Ce constat suggère clairement que l'univers du cycle du Pont pourrait bien continuer sans la contribution de l'auteure, sans sa catalyse, que ces mondes ne sont point épuisés.

« Les hommes construisent trop de murs et pas assez de ponts. »

Sir Isaac Newton

### **Conclusion**

La prémisse initiale de cette analyse est que la représentation science-fictionnelle ne constitue pas une réduplication mimétique d'un monde « réel ». Guy Lardeau écrit que dans la SF, « [l]'expérience même par laquelle nos sens, et les opinions qui naissent immédiatement de leur usage, nous livrent la réalité, nous barre, du coup, l'accès au Réel » (81). Cet énoncé exprime un paradoxe qui caractérise l'opération épistémologique à l'œuvre dans la lecture de la SF postmoderne : nos perceptions, filtrées et organisées par le langage d'une œuvre littéraire, tentent de se construire en une représentation précise d'une réalité sous-entendue. Or, ces mêmes perceptions, provenant d'une subjectivité individuelle, empêchent justement tout accès objectif à cette réalité ; nous n'avons accès qu'aux constructions cognitives que nous créons nous-mêmes à partir de l'interprétation des métaphores épistémologiques présentées dans le texte. Ces métaphores ne font référence à aucune réalité platonicienne : elles se codifient plutôt selon le contexte textuel où elles se trouvent.

Quant aux métaphores littéraires ontologiques, la division platonicienne veut qu'elles se constituent d'une forme et d'un fond, ce qui suggère la présence extratextuelle du signifié par rapport au signifiant. On pourrait ainsi dire que les métaphores traditionnelles tentent de transcender le monde textuel pour représenter une vérité plus profonde. Or, l'interprétation de la métaphore comme outil épistémologique défend cette notion de transcendance. La métaphore, situé dans le cadre de la SF,

représente consciencieusement un paradigme absent : elle cherche à organiser et à élucider une idée, une construction cognitive particulière, dans un contexte dépourvu de lien avec une réalité platonicienne. Autrement dit, la métaphore sert à délimiter l'étendue représentative de l'encyclopédie qui oriente une œuvre littéraire, pour emprunter de nouveau le concept d'Eco. Dans la SF, il s'agit plus précisément d'une xénoencyclopédie, pour reprendre le terme employé par Saint-Gelais, car celle-ci est une représentation d'éléments étranges, jusqu'alors inconnus, rendues cohérentes grâce à l'effort interprétatif du lecteur. Cette effort s'inscrit dans un code langagier intersubjectif, et commun à tous qui y participent.

Ainsi, la SF s'inscrit dans un paradigme absent (Angenot). Le genre exploite des constructions métaphoriques pour révéler les données de la xénoencyclopédie, ce qui permet au lecteur de s'orienter dans l'œuvre, donnant un sens à l'univers fictionnel sans avoir recours à une source originale qui inspirerait la représentation. L'absence de paradigme (ou le manque de repères) dans la SF ouvre au lecteur un territoire spéculatif : pour valider le savoir présenté, l'absence de source originale externe vérifiable et absolue nécessite une approche empirique. Cela, afin de critiquer, par la falsification, les vérités proposées à travers les récits. Les éléments xénoencyclopédiques sont représentés par des métaphores invisibles et complexes, dénotant des cadres épistémologiques qui situent les connaissances possibles : dans le cycle du Pont, le Voyage, métaphore de la SF par excellence, représente le processus d'apprentissage. Le Voyage, telle qu'il opère comme métaphore, exploite les limitations du savoir possible qui découlent des barrières épistémologiques élaborées dans les pages qui précèdent. Il s'agit finalement de deux

investigations superposées : celle des personnages, et celle du lecteur, donnant aux récits un aspect métanarratif.

### **L'incertitude du paradigme absent**

Le non-mimétisme des œuvres se donne à une ouverture représentative, qui se manifeste à travers les possibilités présentées par les virtualités juxtaposées. Les mondes possibles du cycle du Pont se caractérisent par une fragmentation cartographique : aucun d'entre eux ne représente l'univers dans son ensemble, comme tout ; chacun est représenté par une encyclopédie respective qui en esquisse une description approximative. Selon plusieurs théoriciens cités à travers cette étude, dont Jameson, Baudrillard et Stockwell, la carte cognitive qui oriente l'œuvre est forcément partielle et se définit donc selon la subjectivité de celui qui en crée la projection au cours de sa lecture. La juxtaposition des divers cadres de référence, qui se manifestent à l'intérieur du roman ainsi que d'une nouvelle à l'autre, ouvre au lecteur la possibilité de les évaluer un à un, en aucun ordre particulier, ajoutant une dimension métanarrative à la quête, car pour le personnage autant que le lecteur, l'exploration des cadres se produit forcément d'un point de vue subjectif et partiel.

L'absence d'une réalité référentielle crée de l'incertitude dans le cycle du Pont. Les mondes virtuels juxtaposés à travers les récits sèment dans l'esprit du lecteur des doutes sur ce qu'est vraiment la réalité. Plus le lecteur s'accommode à la logique des histoires, plus il a de misère à juger quel monde constitue le monde de base : l'absence d'un paradigme référentiel met en question la valeur représentative, mettant ainsi à l'épreuve l'épistémologie. Les reduplications qui se produisent portent à confusion : les

noms de Catherine, de Talitha et d'Egon se répètent, parfois avec des petites variations, mais il est toutefois difficile de juger s'il s'agit du même personnage, ou d'un moniteur ou d'une Voyageuse analogue suivant un parcours différent dans un monde parallèle. Les mondes atteints tiennent généralement plus de similarités que de différences, phénomène que remarquent les protagonistes autant que le lecteur, phénomène qui indique le passage à l'interprétation métafictionnel.

### **Les limitations épistémologiques métaphorisées**

Les métaphores épistémologiques du cycle du Pont permettent au lecteur d'aborder, à travers la fiction, l'épistémologie elle-même. Nous avons constaté que les structures épistémologiques qui font l'objet de cette analyse sont la science et la mythologie, métaphorisées et allégorisées en tant qu'orientations qui dirigent le Voyage. Ces deux modes épistémologiques font partie de la structure du récit : opérant en tant que cadres encyclopédiques, ils déterminent les voies d'accès et les impasses des parcours particuliers. Le Voyage et la découverte se font ainsi en fonction des limites du cadre épistémologique offert.

Les mondes orientés par la science occupent une position importante dans le cycle du Pont. Ceux-ci sont décrits selon une encyclopédie commune à presque tout l'univers du Pont, à quelques exceptions près. La science se trouve représentée par les données encyclopédiques suivantes : l'appareil technologique du Pont, selon sa construction et son apparence, ainsi que les contextes diversifiés mais limités où aboutissent et d'où partent les Voyageurs, grâce à la présence d'un autre Pont ou bien la technologie nécessaire pour en créer un. Les parcours similaires des protagonistes dans ces mondes démontrent

certaines répétitions : chacune arrive dans un monde, un Pont est soit trouvé, soit construit, et elle part seule, pour atteindre un autre monde où le Voyage sera poursuivi de manière relativement prévisible. L'apprentissage s'accroît toujours de la même manière, les connaissances étant accumulées à travers la méthode empirique. Dans toutes les permutations du Voyage par moyen du Pont, ces similarités demeurent constantes. Le lecteur, quant à lui, achève son parcours des œuvres pour aboutir aux questions épistémologiques qui délimitent la portée représentative de la science : jusqu'à quel point le Voyage, par moyen de la technologie du Pont, permet-il un apprentissage continu ? Où se situent les limites du connaissable, selon la codification scientifique ? C'est-à-dire, peut-on en déterminer les seuils infranchissables et spéculer sur ce qui se trouverait au-delà ?

Visant des réponses à ces questions, Vonarburg exploite la mythologie comme cadre épistémologique alternatif. La dimension empirique du récit de SF demande une mise à l'épreuve de la mythologie comme orientation épistémologique. Il s'agit d'un rapprochement par opposition à la méthode scientifique de l'investigation, phénomène important pour Bouchard. La mythologie apparaît comme mode de codification qui comblerait les lacunes laissées par la représentation scientifique, et qui ouvrirait un cadre d'apprentissage plus élargi que celui offert par la science. Par exemple, grâce à un langage spirituel, la mythologie oriente le Voyage selon des moyens inconnus par l'approche scientifique du Pont. Le voyage mythologique, en tant que processus d'apprentissage, est un thème récurrent à travers le cycle du Pont : sa présence importe particulièrement dans la société des Marrous, où le voyage des jeunes constitue leur

transition vers l'état d'adulte, selon les événements racontés dans « Le Pont du froid ». Le Voyage présente aussi des connotations spirituelles, notamment en ce qui concerne sa direction, qui ne s'explique pas selon le cadre scientifique : le Voyage, qui se produit dans un vide ouvert par le Pont, est dirigé (et cela que de façon partielle) selon l'esprit, ou la « matrice », de la Voyageuse, processus que l'observation empirique ne saurait ni décrire ni interpréter. Cet aspect du Voyage a inspiré de nombreuses religions, abordées dans « La Machine lente du temps » ainsi que dans « Terminus ». D'ailleurs, le paradigme scientifique s'épuise éventuellement, cédant aux contraintes des mondes où le Pont n'occupe plus une position d'importance : Talitha découvre cette situation à son arrivée sur une planète où l'infrastructure scientifique qui soutiendrait le Pont est dépassé, n'existant plus. Dans « Le Jeu des coquilles de nautilus », Talitha essaie de surmonter les barrières codificatrices du paradigme technique, celui-ci s'étant épuisé, se révélant finalement insuffisant comme mode de codification qui soutiendrait l'apprentissage. En abordant la possibilité d'un Voyage orienté par la mythologie, Talitha cherche, enfin, une transcendance des barrières représentatives qui gouvernent ses Voyages, pour continuer ses aventures et éventuellement accéder à l'Autre, quête qui restera pourtant impossible.

### **Le langage incomplet**

Le savoir, tel qu'il se développe dans le récit de SF, se manifeste grâce au langage : la science et la mythologie dépendent toutes deux du langage pour s'extérioriser, pour se rendre accessibles, érigeant ainsi des barrières représentatives inhérentes à chaque cadre ou encyclopédie. La présence de ces barrières soulève la question des limites des connaissances assimilables, cela en fonction du langage employé. La codification

langagière compte des limites particulières, selon Haraway : « [t]he transcendent authorization of interpretation is lost, and with it the ontology grounding ‘Western’ epistemology » (153). Il n’existerait donc aucune réalité sous-jacente pour informer la codification du monde perçu, sans parler des mondes inconnus. Sans capacité transcendante, l’épistémologie invoquée par la codification scientifique se trouve sans lien à une source originaire. Le langage employé ne peut codifier aucune vérité absolue, et opère donc dans un certain vide : Lardeau invoque l’idée de la syncope pour décrire le contexte perdu qu’est le paradigme absent. La base langagière de la science, qui soutient sa nature partielle, se révèle particulièrement propice pour la représentation science-fictionnelle. Il en va de même pour la base langagière de la mythologie. Dans « Le Jeu des coquilles de nautilus », la marelle, qui opère comme véhicule du Voyage soutenu par un langage nettement spirituel, fictionnalise un questionnement de la capacité transcendante de l’expression verbale : cette mise en jeu révèle aussi un manque de capacité représentative. Ainsi, le paradigme spirituel fait preuve d’autant de limites représentatives que le cadre scientifique : il peut seulement se manifester selon la subjectivité de l’observateur qui le décrit. Le « mot-de-l’univers » manque ainsi de capacité transcendante. L’hierarchie qui valorise le langage spirituel par-dessus la représentation scientifique se voit finalement invalidée.

Résumons une dernière fois les propos principaux. La science, telle qu’elle se manifeste dans le cycle du Pont, constitue un cadre représentatif qui délimite, par sa propre codification, sa capacité épistémologique. Loin de fournir des explications selon un point de vue distinctement objectif, la science dépend au contraire de la subjectivité de

ses adhérents. La mythologie dépend également d'une subjectivité qui souligne son expression, sa capacité de représenter. Cette subjectivité tient ses origines dans le langage employé : que la codification employée soit scientifique ou mythologique, elle présente toujours une compréhension partielle et incomplète, en raison de son incapacité de représenter une réalité sous-jacente ; tout langage employé ne peut offrir qu'une appréciation approximative. Le langage est inéluctablement fragmenté. Bien qu'il veuille représenter un tout, il est d'abord sujet aux choix de l'auteur, ensuite au filtrage du narrateur et des protagonistes et il subit finalement l'interprétation du lecteur. Stengers et Haraway soulignent toutes les deux la partialité qui caractérise la perspective individuelle qui oriente les personnages des récits de SF dans un contexte scientifique. Cette subjectivité s'étend d'ailleurs à la représentation mythologique, qui met l'accent sur les manières diversifiées dont le langage se révèle subjectif : le journal de Talitha dans « Le jeu des coquilles de nautilus » et le *Livre des Marches* dans *Les Voyageurs malgré eux* en sont des exemples. La subjectivité de l'épistémologie qui s'enracine dans la mythologie trouve son point culminant dans le comportement du « mot-de-l'univers », qui n'opère qu'en tant qu'indice, pour emprunter le vocabulaire de Derrida. Enfin, toute codification dépend du langage, et toute interprétation du langage dépend du lecteur. Faute de capacité de concevoir d'une totalité, le rôle du lecteur serait de remplir un vide qui naît de la codification fragmentée, du paradigme absent.

### **L'épuisement de l'imaginaire, la subjectivité, et l'Autre**

Face à cet échec représentatif du langage, il faut adresser la question de l'épuisement de l'imaginaire : s'agit-il d'une répétition continue sans génération possible de nouveaux

paradigmes ? Ce problème ne peut se résoudre que selon l'inclination et la production cognitive subjective du lecteur. Stockwell appelle cartographie cognitive le processus par lequel le lecteur assimile les éléments du texte, exprimés en métaphores compréhensibles. Les métaphores épistémologiques à l'étude sont invisibles et complexes, construites d'éléments textuels simples qui forment ensemble une représentation de concepts abstraits. Rappelons la manière dont le paradigme se construit : selon une opération cognitive de la part du lecteur, se crée une espèce de carte pour représenter le territoire qu'est l'univers de fiction. L'interprétation de la signification de la métaphore épistémologique dépend donc de la subjectivité et de l'expérience du lecteur.

Ainsi, nous pouvons affirmer l'importance du rôle du lecteur par rapport à celui de l'auteur : c'est le premier qui assimile et étend la vision de la seconde, pour en créer sa propre projection, selon le modèle de Sartre. Ce philosophe exige que les deux, créateur et récepteur, soient également responsables pour l'actualisation de l'œuvre littéraire. Le récit métafictionnel, conscient de sa propre fictionnalité, met en relief la création de cartes représentatives, assemblées par les personnages en tant qu'observateurs partiels de leur réalité, un territoire dont la totalité ne peut être appréhendée dans son ensemble. L'enquête épistémologique se poursuit d'abord par les protagonistes, qui tentent eux-mêmes de franchir les limites de leurs cadres d'apprentissages respectifs. L'incertitude de la part du lecteur par rapport à ce qui est vrai et réel dans le cadre du récit mène à la reconnaissance des enjeux de l'investigation épistémologique métafictionnelle : la subjectivité se manifeste à plusieurs niveaux textuels et importe ainsi à tout savoir acquis. Par exemple, les personnages imposent leur point de vue subjectif

lors de toute description de leur parcours, en érigeant eux-mêmes leur propre notion de ce qui est réel. Cette création de l'univers fictionnel s'établit de l'intérieur de l'œuvre :

« l'hypothèse anthropique forte », décrite dans « La Course de Kathryn », suggère que la construction du monde connu s'effectue à travers ses habitants, de forme obligatoirement humanoïde ; dans *Les Voyageurs malgré eux*, nous apprenons que les personnages définissent eux-mêmes leur propre réalité, grâce aux « tropismes mimétiques » (497) de leur milieu ambiant ; dans « Le Jeu des coquilles de nautilus », les hendemados se définissent selon leurs origines spirituelles perçues, plutôt que de s'appuyer sur leurs origines matérielles. Dans tous ces exemples, les personnages réussissent à codifier leur version de la réalité selon leurs inclinations particulières. L'aspect métafictionnel se manifeste à travers l'extrapolation de la quête du personnage vers celle du lecteur qui entreprend une investigation parallèle, comme le note Saint-Gelais. C'est la perspective particulière du lecteur, et l'effort qu'il exerce en interprétant les métaphores épistémologiques, qui déterminent l'orientation de la projection cognitive. Au fil de la lecture, il se trouve emporté par une sorte de Pont (le livre), entreprenant ainsi son propre Voyage épistémologique.

La répétition des virtualités est une composante essentielle de l'analyse métafictionnelle. Baudrillard suggère que toute carte se replie sur elle-même, et le récit hyperréel s'ouvre seulement à l'intérieur. Cette notion se trouve représentée dans « Le jeu de coquilles de nautilus », où Talitha rencontre la possibilité d'effectuer un Voyage sans Pont. Le processus et la destination de ce Voyage demeurent pourtant irréprésentables. En développant à travers le cycle du Pont une série de mondes parallèles, reliés par une

technologie qui permet aux protagonistes privilégiés de les explorer, Vonarburg effectue une expérience de pensée littéraire selon une méthodologie empirique. Il s'agit d'une enquête qui permet l'exploration d'une variété de mondes possibles pour tenter d'y trouver une épistémologie universelle satisfaisante. L'auteure semble toutefois être pleinement consciente des limitations représentatives qui lui sont imposées par l'épistémologie nécessairement incomplète des symboles qu'elle emploie. Elle énonce à travers ses protagonistes, à plusieurs reprises, qu'il lui serait impossible de représenter l'inconnu ; que ce qui échappe à la métaphorisation paradigmatique de la carte employée n'existe simplement pas dans le cadre du connaissable.

La quête pour l'Autre, dépend, nous le savons bien, d'une reconnaissance de la part de la protagoniste et du lecteur de cet Autre en tant que conception encyclopédique. Or, puisque toute identification possible demande le soutien d'une encyclopédie, se fait selon une codification qui nécessite la subjectivité de l'observateur, il est impossible que l'Autre soit reconnaissable du point de vue de l'observateur subjectif tout en demeurant Autre. Ainsi, comme nous l'avons constaté, l'Autre demeure à jamais inaccessible en raison de son irréprésentabilité. Au lieu d'amener les protagonistes, et par extension, les lecteurs, vers l'Autre, le Pont déclenche une investigation du possible connaissable. Les mondes du cycle du Pont jouent ainsi sur l'incertitude épistémologique provoquée par le paradigme absent et par l'interprétation du lecteur qui s'applique à la constitution d'une carte pour s'y orienter. Les mondes remplissent de cette manière leur fonction philosophique. Vonarburg présente deux options sur le sort éventuel des Voyageuses : soit elles retournent au point de départ, au monde le plus fiable et solide qu'elles

connaissent, soit elles continuent de poursuivre le Voyage vers l'infini, sans pour autant atteindre l'Autre. La première possibilité, articulée d'abord dans « Le Pont du froid », s'actualise dans « Le Nœud », ainsi que dans « Terminus ». Cependant, la deuxième option ne se trouve pas exclue par cette actualisation. Nous terminerons cette étude sur la raison pour laquelle les deux fins sont possibles.

### **Deux fins possibles**

L'auteure emploie deux métaphores pour communiquer ces deux possibilités : l'arbre-à-univers (figure de fermeture), et la marelle (figure d'ouverture). L'arbre-à-univers tient d'abord des connotations d'ouverture infinie, mais l'image des branches qui se lient aux racines suggère une finitude, une circularité inhérente au Voyage : après une certaine distance, un nombre limite de trajets, le seul parcours possible serait de retourner au point de départ. En revanche, la forme de la marelle métaphorise une ouverture infinie, mais vers l'intérieur, où il existerait toujours une infinitude d'interprétations possibles, dépendant chacune du lecteur et de la projection cognitive qu'il produit. Talitha note qu'il y a plus d'espace à l'intérieur qu'à l'extérieur de la coquille de nautilus, dont la marelle emprunte la forme. Elle décide de ne plus tenter de dépasser son paradigme dans sa quête de l'Autre, car c'est le récit et sa représentation qui la séduit plutôt que l'intégration éventuelle à l'inconnu. Vu qu'elle préfère « revenir et raconter », elle doit se satisfaire d'une série infinie de mondes possibles à l'intérieur de cadres accessibles, compréhensibles. Il en est de même pour le lecteur de SF.

La fin alternative que propose Vonarburg est celle des rêves épuisés, exprimée par Catherine dans « Le Pont du froid », Mari dans « Le Nœud », et Catrine dans

« Terminus ». Le Voyage, conçu en tant que rêve ou virtualisation, continuera seulement s'il est dirigé par les intentions inconscientes de la Voyageuse ; lorsque celles-ci s'épuisent, lorsque les protagonistes retournent au point de départ, les Voyages cessent. C'est le but de l'auteure de mettre fin aux aventures rendues possibles par le Pont. Or, bien qu'elle tente d'imposer une fin aux Voyages dans « Terminus », elle ne réussit pas forcément à éliminer la possibilité de la continuation du Voyage. Catrine détruit le Pont dans son propre univers, mais cet acte n'élimine pas son éventuelle présence dans tous les autres mondes où il pourrait se trouver. L'apport de la subjectivité et de l'agentivité de Catrine se limite à ses propres expériences, tout comme la perspective du lecteur n'oriente que sa propre lecture, et non pas celle d'autres lecteurs. Autrement dit, ce ne sont que les rêves propres à Catrine qui sont épuisés. Ni l'auteure, ni le lecteur, ni la protagoniste n'est capable d'assembler une vision définitive et objective de l'univers en tant que totalité. Pris dans son ensemble, l'univers du cycle du Pont est un terrain expérimental infiniment fertile : il existe toujours, en potentialité, un autre monde à explorer. Paradoxalement, l'univers représentable demeure perpétuellement incomplet tout en démontrant une infinitude possible. S'il est littéralement fermé en raison du choix de l'auteure de ne plus y consacrer de nouvelles péripéties, il reste littérairement ouvert grâce à la participation du lecteur, grâce à sa propre spéculation vis-à-vis d'autres mondes possibles sous-entendus dans les textes.

Le cycle du Pont, dans son ensemble, présente de manière intéressante et novatrice des problèmes épistémologiques contemporaines qui se manifestent dans les études de la science ainsi qu'au sein de la philosophie littéraire. La série de mondes qui y

est représentée offre au lecteur un discours ludique selon lequel on peut mesurer et comparer les capacités codificatrices tenues respectivement par la science et la mythologie. Cela, tout en tenant compte des racines langagières qui soutiennent ces deux modes de représentations. Ces œuvres nous rappellent finalement que toute codification est fragmentée. Peu importe l'étendue de nos quêtes pour la vérité — d'ordre scientifique, religieux ou littéraire —, nous ne pourrons jamais en aboutir à plus qu'une connaissance partielle.

## Bibliographie

- Allouche, Sylvie. “Science-fiction et philosophie: pour une exploration des possibles de la technoscience.” *Solaris* 149 (printemps 2004) : 101-10. Imprimé.
- Angenot, Marc. « Le paradigme absent: éléments d’une sémiotique de la science-fiction. » *Poétique* 33 (Fév. 1978) : 74-89. Imprimé.
- Aristote. « Metaphysics. » *Greek Philosophy : Thales to Aristotle*. Richard Allen (dir.). New York : The Free Press, 1991. 307-383. Imprimé.
- . *Poétique*. Paris: Société d’édition ‘Les belles lettres’, 1961. Imprimé.
- Auerbach, Erich. *Mimésis. La représentation de la réalité dans la littérature occidentale*. 1946. Trad. de l’allemand par Cornélius Heim, Paris : Gallimard NRF, 1968. Imprimé.
- Baudrillard, Jean. « Simulacres et science fiction. » *Simulacres et simulation*. Paris: Éditions Galilée, 1981. 179-188. Imprimé.
- Benson, Gillian. « La métaphore philosophique dans le cycle du Pont d’Élisabeth Vonarburg. » *Congrès Boréal 2011*. Montréal, Québec. Le 14 mai 2011. Présentation de conférence.
- Bérard, Sylvie. « Fictional Arborescence and Allusive Coherence in Elisabeth Vonarburg’s Universe. » *Perspectives on the Canadian Fantastic*. Allen Weiss (dir.). Toronto : ACCSF, 1998. 35-44. Imprimé.
- Bouchard, Guy. *Les 42 210 univers de la science-fiction*. Sainte-Foy : Le Passeur, 1993. Imprimé.
- Curl, Ruth. « The Metaphors of Cyberpunk. » *Fiction 2000: Cyberpunk and the Future of Narrative*. Slusser, George E. and Tom Shippey (dirs.). Athens, GA: University of Georgia Press, 1992. 230-245. Imprimé.
- Derrida, Jacques. *La Voix et le Phénomène*. Paris : Presses Universitaires de France. 1967. Imprimé.
- Desroches, Dennis. « Knowing, Being, and the Reality Police : Science Fiction as Science Studies. » *Sci-Fi in the Mind’s Eye: Reading Science through Science Fiction*. Margret Grebowicz (dir.). Open Court, 2007. 243-252. Imprimé.
- Eco, Umberto. *Lector in fabula ou la coopération interprétative dans les textes narratifs*. Paris : Éditions Grasset, 1985. Imprimé.

- Fitting, Peter. « Utopies / Dystopie / Science-fiction : l'interaction de la fiction et du réel. » Revue *Alliage*, Culture – Science – Technique no. 60 / Science-fiction (2005) : n.p. <http://www.tribunes.com/tribune/alliage/60/Fitting.html>. Web.
- Gouanvic, Jean-Marc. « La science-fiction, une poétique de l'altérité. » *imagine...* 14 vol. 4 no. 1 (automne 1982): 105-11. Imprimé.
- Haraway, Donna. « A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century. » *Simians, Cyborgs, and Women*. New York, NY: Routledge, 1991. 149-181. Imprimé.
- Hellekson, Karen. *The Alternate History : Refiguring Historical Time*. Ohio : Kent State University Press. 2001. Imprimé.
- Hottois, Gilbert. « Transcendances symboliques et techniques. » *Philosophie et science-fiction*. Gilbert Hottois (dir.). Paris: Vrin, 2000. 129-144. Imprimé.
- Jameson, Fredric. « Cognitive Mapping. » *Marxism and the Interpretation of Culture*. Cary Nelson et Lawrence Grossberg (dirs.). Urbana, University of Illinois Press, 1988. 347-57. Imprimé.
- . *Les Archéologies du futur : le désir nommé utopie*. Paris : Max Milo Éditions, 2007. Imprimé.
- Kuhn, Thomas. « The Structure of Scientific Revolutions. » *Twenty Questions : An Introduction to Philosophy*. G. Lee Bowie, Meridith W. Michaels, Robert C. Solomon (dirs.). Toronto : Thompson Learning. 2000. 98-107. Imprimé.
- Lardeau, Guy. *Fictions philosophiques et science-fiction*. Paris : Actes Sud, 1988. Imprimé.
- Laruelle, François. « Alien-sans-aliénation: Programme pour une philo-fiction. » *Philosophie et science-fiction*. Gilbert Hottois (dir.). Paris: Vrin, 2000. 145-56. Imprimé.
- Latour, Bruno. *Nous n'avons jamais été modernes. Essai d'anthropologie symétrique*. Paris : La Découverte, 2006 (éd. originale, 1991). Imprimé.
- Platon. *La République*. Paris: Société d'édition 'Les belles lettres'. 1920. Imprimé.
- Popper, Karl. « Science : Conjectures and Refutations. » *Twenty Questions : An Introduction to Philosophy*. G. Lee Bowie, Meridith W. Michaels, Robert C. Solomon (dirs.). Toronto : Thompson Learning. 2000. 107-115. Imprimé.

- Porush, David. « Frothing the Synaptic Bath... » *Fiction 2000: Cyberpunk and the Future of Narrative*. Slusser, George E. and Tom Shippey (dirs.). Athens, GA: U Georgia P, 1992. 246-261. Imprimé.
- Rabkin, Eric S. « Undecidability and Oxymoronism. » *Fiction 2000: Cyberpunk and the Future of Narrative*. Slusser, George E. and Tom Shippey (dirs.). Athens, GA: U Georgia P, 1992. 262-278. Imprimé.
- Rousseau, Normand. « La ville est un jungle. » *Dans la démesure du possible*. Montréal : P. Tisseyre, 1983. 197-203. Imprimé.
- Saint-Gelais, Richard. *L'Empire du pseudo : modernités de la science-fiction*. Les Éditions Nota Bene, 1999. Imprimé.
- Sartre, Jean-Paul. *Qu'est-ce que la littérature ?* Paris : Gallimard, 1948. Imprimé.
- Stengers, Isabelle. « Science-fiction et expérimentation. » *Philosophie et science-fiction*. Gilbert Hottois (dir.). Paris: Vrin, 2000. 95-113. Imprimé.
- Stockwell, Peter. *The Poetics of Science Fiction*. Londres : Longman, 2000. Imprimé.
- . « The Metaphorics of Literary Reading. » *Liverpool Papers in Language and Discourse* 4 (1992) : 52-80. Web.
- Suvin, Darko. *Pour une poétique de la science-fiction: Études en théorie et en histoire d'un genre littéraire*. Montréal: Les Presses de l'Université du Québec, 1977. Imprimé.
- Vonarburg, Élisabeth. « La Course de Kathryn. » 2002. Vonarburg, *Jeu des coquilles* 77-138.
- . « Janus ou Protée ? » Université McMaster. Le 7 avril, 2011. Présentation de conférence.
- . « Le Jeu des coquilles de nautilus. » 1986. Vonarburg, *Jeu des coquilles* 263- 305.
- . *Le Jeu des coquilles de nautilus*. Québec : Éditions Alire. 2003. Imprimé.
- . « La Machine lente du temps. » 1980. Vonarburg, *Jeu des coquilles* 197-262.
- . « Le Nœud. » 1977. Vonarburg, *Jeu des coquilles* 179-95.
- . « Le Pont du froid. » 1977. Vonarburg, *Jeu des coquilles* 139-77.

———. « Terminus ». *Sang de pierre*. Québec : Éditions Alire. 2009. 335-373.  
Imprimé.

. *Les Voyageurs malgré eux*. 1994. Québec : Éditions Alire. 2009. Imprimé.