



**HAL**  
open science

## Le réalisme virtuose du personnage science-fictionnel

Irène Langlet

► **To cite this version:**

Irène Langlet. Le réalisme virtuose du personnage science-fictionnel. Lavocat Françoise. La fabrique du personnage, Honoré Champion, p.125-138, 2007. <halshs-02021922>

**HAL Id: halshs-02021922**

**<https://shs.hal.science/halshs-02021922v1>**

Submitted on 7 Jan 2022

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



HAL Authorization

## LE REALISME VIRTUOSE DU PERSONNAGE SCIENCE FICTIONNEL

Irène LANGLET

Université Rennes 2

Le personnage de science-fiction (SF) appartient à la catégorie des personnages pas morts du tout, même après le Nouveau Roman et le roman déconstructionniste états-unien — deux courants de la création littéraire dont la SF est loin d'être restée à l'écart, contrairement à l'idée reçue. On voit déjà ce que le choix de cet objet pourrait faire attendre (ou redouter) : un plaidoyer pour un de ces «mauvais genres» pétants de santé qui renverrait les doutes de la littérature générale à des ratiocinations sans fondement... Ou, inverse non moins lassant, un plaidoyer semblable mais destiné à démontrer que même la SF, ce genre si populaire, a déconstruit le personnage !<sup>1</sup> À quoi seraient d'emblée préparés les contre-arguments suivants : que la bonne santé de la SF serait plutôt l'indice du fonctionnement stéréotypé de ses narrations et de leur inertie idéologique, d'une part ; que la SF expérimentale a précisément été un échec commercial retentissant, d'autre part (ce qui prouve bien..., etc.).

Tout cela dit on n'aurait pas dit grand chose : ni l'exténuation du personnage dans la littérature contemporaine, ni son supposé triomphe dans le réalisme roi du XIXe s. ou de la paralittérature du XXe s. ne sont vraiment si nets que cela. Les deux termes de cette alternative me paraissent bien moins à vérifier qu'à exploiter comme une question heuristique adaptée aux débats du XXe siècle, dont on pourrait peut-être par exemple distinguer mieux les deux axes problématiques : d'un côté, la démolition des constructions idéologiques, qui relève du débat passionné, et de l'autre l'épuisement des machines littéraires trop bien huilées, qui relève plutôt de la lassitude esthétique.

À ces deux faces de la question le corpus de la SF peut apporter des éclairages, non pas pour sa défense militante, mais parce que c'est un corpus comme un autre, c'est-à-dire qui n'est intéressant ici que pour son intérêt ponctuel dans le problème posé. Résumons-le (cet intérêt) par deux citations « autorisées » :

1) dans le *Nouveau dictionnaire encyclopédique des sciences du langage*, l'article « Personnage » de J.-M. Schaeffer en souligne un aspect de bon sens :

Un personnage fictif se réduit à ce que l'auteur en dit [...] Aussi, au lieu de soutenir

---

<sup>1</sup> Voir en France, par exemple, les romans de D. Drode, P. Goy, du groupe Limite ; aux États-Unis, ceux de J. Russ, de S. Delany.

que le lecteur (ou le spectateur) «croit» au personnage fictif, il conviendrait de dire qu'il entretient l'idée de son existence. Or, qu'il entretienne cette idée est un effet qui est visé par l'activité fictionnante : sauf réflexivité moderniste, le récit de fiction n'attend pas de son lecteur qu'il s'abstienne de l'activité projective qui consiste à entretenir l'idée qu'au nom du personnage et aux lexèmes qui le caractérisent correspond une quasi-personne. Et dans la plupart des cas, une partie non-négligeable du plaisir esthétique du lecteur réside justement dans cette activité projective. (Schaeffer 1995 : 754-755)

2) mais A. Compagnon, dans *Le démon de la théorie*, ne manque pas de rappeler la limite ordinairement admise des «contrats de plausibilité» de l'activité projective fictionnelle :

Les textes de fiction utilisent donc les mêmes mécanismes référentiels que les emplois non fictionnels du langage, pour référer à des mondes fictionnels tenus pour des mondes possibles. Les lecteurs sont placés à l'intérieur du monde de la fiction et, pendant la durée du jeu, ils tiennent ce monde pour vrai, jusqu'au moment où le héros se met à dessiner des cercles carrés, ce qui rompt le contrat de lecture, la fameuse «suspension volontaire de l'incrédulité » (Compagnon 1998 : 143)

Or si l'on admet que la lecture de science-fiction

- a) est fondée sur un contrat classiquement réaliste, où le langage semble traduire ou peindre l'existence de ce qui, en fait, ne lui préexiste nullement ;
- b) est précisément articulée sur ces points de décrochage référentiel, où le contrat réaliste, au lieu de se rompre, développe un avenant sémiotique destiné à mettre en cohérence les étrangetés rencontrées (cercles carrés, ou « J'avais atteint l'âge de 1000 kilomètres » en incipit de *The Inverted World* de C. Priest), et que
- c) l'ensemble des ajustements mentaux effectués par le lecteur construit peu à peu l'univers fictif », ou plus exactement l'encyclopédie imaginaire (« xéno-encyclopédie » chez le théoricien R. Saint-Gelais) qui permet de le comprendre,

alors on voit que la SF présente pour ainsi dire un problème du personnage porté au carré : l'activité projective « personnage » y est conjuguée à l'activité projective « monde possible » .

C'est pourquoi un corpus SF peut être un bon terrain d'analyse de la « fabrique du personnage » en général : le personnage y est support d'un réalisme d'emblée assigné à une double activité, alors même qu'il y est clairement d'abord l'ancrage identificatoire du lecteur (et qui l'aide à se promener dans tous ces mondes étranges). On y observe donc une variation intéressante de la question heuristique posée plus haut (faut-il continuer de supporter le personnage ? si oui, pour quoi faire ?) : complexifier, rendre réflexif le réalisme *sans* dissoudre le personnage de SF, point tant inapte à cette expérimentation que rompu à des

pratiques qui se passent fort bien de la déconstruction.

Pour être complet, le développement devrait parcourir point par point, en détail, au moins les quatre étapes suivantes :

- I. la dénomination : la saturation patronymique préférée à l'anonymat post-moderne
- II. l'identification mimétique : une réserve de *mondes* possibles
- III. l'articulation « fabrique du personnage » / construction du récit : une réserve de *récits* possibles
- IV. l'articulation de la « fabrique du personnage » et de la fabrique ou effet de fiction (de science-fiction)

Cet exposé les parcourra un peu plus librement, en tentant surtout d'en montrer les couplages, les interdépendances.

Le corpus est choisi dans les quinze dernières années du XXe s., où se décantent les maturations accomplies pendant un premier siècle d'existence, ce qui rend possible une lecture cumulative des questions, des inventions et des solutions qui s'y lisent. *Des Milliards de tapis de cheveux* d'Andreas Eschbach est une œuvre allemande de SF « naïve » (énigme galactique) au succès européen foudroyant (1995) ; *Chroniques du pays des mères* (1992/1999) est un roman de formation post-apocalyptique où la québécoise É. Vonarburg joue avec aisance des lignes de partage (très significantes en SF) anglais / français, USA / reste du monde... et masculin / féminin. Quant au cycle de la Culture de Iain M. Banks (1987-2000), il représente une somptueuse série de *space opera* écossais (pas « anglais »), où les codes de ce sous-genre éculé sont revisités sur le mode anarchiste pour développer une utopie ouverte, et une idéologie nettement *left wing* en pleine ère Thatcher.

## I. ONOMASTIQUE SCIENCE-FICTIONNELLE & PRODUCTION DE LA FICTION

Si on couple ces deux angles d'attaque, on observera, à complet rebours de l'amuïssement des noms de personnages en leur initiale voire en leur disparition complète sous anonymat, la prolifération codifiée, mais rusée des noms propres<sup>2</sup> marqueurs (par connotation) et surtout générateurs de la (science-)fiction.

Le modèle irréfutable de la SF est en effet le fonctionnement connotatif du Nom. Sa poétique tient beaucoup à quelques lettres rares abondamment employées (X, Z, K), des

---

<sup>2</sup> Notés désormais Noms, avec majuscule.

sonorités soigneusement disphoniques («Kwisatch Haderach» , dans *Dune* de Frank Herbert), et les traces des racines gréco-latines nécessaires au verbiage scientifique (suffixe –or par exemple). Il faudrait aussi y souligner l'importance du jeu intertextuel, puissamment actif de ce genre fortement communautaire : la domination des noms forgés sur les structures de l'anglais, bien sûr, y trouve son explication, mais aussi l'installation durable de certaines onomastiques au fil de l'histoire du genre : le russe avec la guerre froide puis les catastrophes écologiques, ou les mots japonais après le courant *cyberpunk*. Si l'on explore un peu plus les nuances de la fabrique du Nom science-fictionnel, on trouve deux procédés essentiels : le métissage et l'expansion.

Passons rapidement sur le métissage, moins spécifiquement science-fictionnel : on le voit à l'œuvre par exemple dans des Noms formés par hypothèse d'évolution phonétique et/ou orthographique d'un Nom actuel : « Niourk » pour New-York (S. Wul), « Lisbeï » pour Élisabeth (Vonarburg). Le procédé est aussi employé pour croiser la SF avec sa cousine, la *fantasy* : chez Eschbach, « Ostvan », « Garliad »<sup>3</sup> évoquent les débuts du genre aux États-Unis, dans la période des *pulps*, quand la véracité scientifique informait moins le genre qu'un type de merveilleux volontiers ressourcé aux légendes fantastiques. Ces noms sont mêlés chez Eschbach à des noms tripartites caractéristiques d'une SF plus récente : « Nillian Jegetar Cuain, Rhuna Orlona Pernautan », « Lamita Terget Utmanasalem, Borlid Ewo Kenneken », « Berenko Kebar Jubad », etc., où l'on remarque surtout une prolifération des références linguistiques supposée traduire le grand « *melting pot* » ethnique qui accompagne, dans l'imagerie du genre, l'essaimage de l'espèce humaine dans les étoiles ou plus pragmatiquement la planétarisation des identités futuristes. Le roman en fait un auto-commentaire ironique, d'ailleurs :

Ils venaient d'arriver [...], et avaient investi la grande salle de lecture au cœur des archives. Emparak se tenait dans le vestibule, dissimulé dans l'ombre des colonnes. [...] Ces rebelles ! Quels grands airs ils se donnaient avec leurs trois noms ! (Eschbach 1999 : 164-165)

Dans ce roman écrit dans un style très simple, l'opposition entre « l'Archiviste de l'Empereur » et les « Rebelles », contribue à construire une SF « naïve » à la manière des années 1920-1930, revisitée en 1995 : c'est-à-dire *après* le phénomène *Star Wars* et surtout après que *Le seigneur des anneaux*, paru en plein « Âge d'or » de la *hard science fiction*, ait marqué la ligne de partage entre SF et *fantasy*. Eschbach y métisse les codes de référence pour leur faire

---

<sup>3</sup> Voir annexe 1.

produire une véritable « légende des temps futurs », le tout dans une structure très calculée qu'on retrouvera tout à l'heure.

Les Noms des Rebelles d'Eschbach utilisent surtout le procédé d'expansion, dont le cycle de la Culture<sup>4</sup> donne un exemple extrême, jouant sur tous les registres de la connotation, y compris des registres encore virtuels, dans deux emplois distincts. D'une part il y a des vaisseaux spatiaux intelligents (les «Mentaux»<sup>5</sup>), classés par acronymes (GSV, GCU, GOU<sup>6</sup>) mais qui se dotent eux-mêmes de Noms ; ceux-ci, loin d'être le simple développement de leur acronyme de classe, sont autant d'expressions détachées de leur contexte, complètement incongrues et donc assez comiques. Cette élévation d'une expression courante au rang de nom propre pose des problèmes théoriques assez retors, mais qui redoublent assez bien les problèmes théoriques<sup>7</sup> posés par l'élévation de systèmes informatiques perfectionnés au rang d'Intelligences Artificielles accomplies (dotées de conscience).

D'autre part, on trouve des noms de personnages comme Rasd-Coduresa Diziet Embless Sma da' Marenhide (*UoW*) ou Juboal-Rabaroansa Perosteck Alseyn Balveda dam T'seif (*CP*) accompagnés des plus prévisibles noms extra-terrestres « Xoralundra », « Jandraligeli » (ces derniers dans *Consider Phlebas*, 1<sup>er</sup> volume de la série, qui se distingue par une liste de *dramatis personæ* en fin de volume : on y reviendra). Classiquement, les extra-terrestres ont des noms bizarres ; mais les humains ont également des noms à coucher dehors, de structure relativement stable d'ailleurs. Surtout, ils ne sont jamais utilisés au complet dans le cours du récit ; leur déploiement apparaît dans des périodes variées : un poème liminaire signé par la soldate (*UoW*), ou le *dramatis personæ* de *Consider Phlebas*, par exemple, où le listage est utilisé non pas pour donner des définitions mais pour faire l'épilogue du récit (« ce que sont devenus les protagonistes »<sup>8</sup>). La lecture d'un nom complet de personnage nécessite donc la recherche de l'item reconnaissable (celui qui avait été utilisé

---

<sup>4</sup> Volumes composant le cycle de la Culture de Iain M. Banks, avec les dates de parution et de traduction en français et les abréviations utilisées dans la suite de cet article :

<i>Consider Phlebas</i> (1987) [ <i>CP</i> ]	<i>Une forme de guerre</i> (1993)
<i>Player Of Games</i> (1988) [ <i>PoG</i> ]	<i>L'homme des jeux</i> (1992)
<i>Use Of Weapons</i> (1990) [ <i>UoW</i> ]	<i>L'usage des armes</i> (1992)
<i>Excession</i> (1996) [ <i>E</i> ]	<i>Excession</i> (1998)
<i>Look To Windward</i> (2000) [ <i>LtW</i> ]	<i>Le sens du vent</i> (2002)

<sup>5</sup> En anglais : « Minds »

<sup>6</sup> Voir annexe 2.

<sup>7</sup> Résumables, pour faire très bref, en l'articulation du maximum quantitatif (autorisé par l'automatisation des tâches) au minimum qualitatif nécessaire à l'émergence d'une « conscience ».

<sup>8</sup> Le très éclairant travail de Véronique Lochert sur les *dramatis personæ* des XVI<sup>e</sup> et XVII<sup>e</sup> s. montre d'ailleurs qu'il s'agit là de la récupération très opportune (et nettement désinvolte, car *déplacée*) d'une vénérable tradition élisabéthaine. Voir son article « Entrepailleurs, acteurs, personnages » dans ce même volume.

couramment dans le roman) tout en saturant la conscience du lecteur d'indices non exploitables pour le moment, et pas vraiment utiles, mais qui serviront peut-être dans un état ultérieur de ses connaissances (donc de ses lectures du cycle en question). Le potentiel de fiction de ces noms science-fictionnels y est donc jubilatoirement, c'est-à-dire *pour rien* (sans utilité cruciale pour le récit), donné à lire ; un article ironique signé de l'auteur le confirme :

La question des noms : dans la Culture, ils font également fonction d'adresse lorsque la personne concernée vit à l'endroit même où elle a été élevée. [suit l'explication de Juboal-Rabaroansa Perosteck Alseyn Balveda dam T'seif] Bien sûr ce système de dénomination n'est pas employé par tout le monde, mais tout de même par une majorité, et la Culture s'efforce de faire en sorte que les noms d'étoiles et d'Orbitales restent uniques, afin d'éviter toute confusion. Dans tout ce qui précède sont contenus deux récits informulés [...]. L'un comme l'autre, ils sont trop complexes pour être rapportés ici. (Banks 1996 : 49-50)

La leçon majeure de ce procédé est que non seulement le Nom de personnage connote son identité futuriste, mais que cette connotation réside souvent dans sa capacité productrice d'imaginaire : est science-fictionnel le nom qui signale l'élaboration d'un univers (galactique, en l'occurrence), sans nécessairement que le récit actualise son potentiel. Du coup, l'onomastique science-fictionnelle peut être dite aussi matrice d'imaginaire dans la mesure où l'identification mimétique (du personnel romanesque aux référents sociaux, du lecteur au personnages principaux) est toujours débordée par des indices d'altérité à interpréter dans un cadre encyclopédique imaginaire – lequel est indissociable de la structure d'un récit : ce qui nous conduit aux deux autres voies d'interrogation du personnage.

## II. IDENTIFICATION MIMÉTIQUE & CONSTRUCTION DU RECIT

Aux premiers temps de la SF moderne, l'identification mimétique au personnage explorateur est le levier principal pour promener le lecteur dans des mondes étranges : la matrice narrative nécessaire et suffisante de la SF à la manière de Jules Verne, c'est un personnage identificatoire mis en situation de découverte d'un monde étrange, de contact avec l'extra-terrestre, de voyage dans le temps, etc. Cela produit un récit fréquemment coupé de descriptions à peine narrativisées, et du coup une altérité *spectaculaire* : non intériorisée, ni par le personnage ni par les procédures du récit. Les modifications de ce schéma passent par son *intériorisation*, à travers les représentants d'une «humanité décalée» : humains désorientés par une mutation, un pouvoir qu'ils ne maîtrisent pas (*Dying Inside* de Silverberg),

ou humains passés par le filtre d'une altérité (*Stranger in a strange land* de Heinlein). Il est rarissime que le traitement d'un personnage radicalement autre (extra-terrestre) autorise une identification du lecteur ; Iain M. Banks s'y essaie dans *Consider Phlebas*, mais son Bora Horza Gobuchul est précisément un extra-terrestre de la race des Métamorphes, appréhendable par le biais de ses transformations successives en humain<sup>9</sup>.

La fabrique d'identification mimétique de la SF propose donc deux types de personnages :

- a) un héros (pas forcément «super» ) partageant un nombre suffisant de caractères avec le lecteur (donc humain, ou au moins anthropomorphe) entre en contact avec l'altérité, et ses aventures physiques ou mentales (observations, raisonnements, méditations) permettent au lecteur qui se projette en lui de construire peu à peu l'univers imaginaire.
- b) un héros apparemment identificatoire au lecteur, mais appartenant à un autre monde (ou un état différent de notre monde) subit des perturbations (thématiques ou narratologiques) qui entraînent une réévaluation permanente de l'encyclopédie servant de cadre à l'identification. C'est le cas le plus intéressant, où la spécificité des réglages de la lecture science-fictionnelle apparaissent le mieux<sup>10</sup>.

Le roman d'Eschbach propose une exploitation intéressante de ces réglages, car l'identification aux personnages, support de l'extrapolation qui permettra de comprendre leur univers, y est régulièrement déçue par trois sortes de dispersion :

- a) dispersion thématique : mort ou disparition des personnages les plus sympathiques auxquels le lecteur avait commencé de s'identifier.
- b) dispersion ontologique : le roman établit une hiérarchisation entre, non pas

---

<sup>9</sup> Frederik Pohl dans *The Voices of Heaven [Dialogue avec l'extra-terrestre]* engageait une expérience narrative plus intéressante : le roman est constitué par un jeu de questions-réponses entre un E.T. fort sympathique et un humain qui l'est un peu moins, mais l'essentiel du propos est le développement des aberrations humaines dans le contact avec l'autre race, qui reste lointainement définie. Robert Forward, dans *Dragon's Egg [L'œuf du dragon]*, ne parvient à rendre ses *cheelas* identificatoires qu'en humanisant considérablement leur comportement.

<sup>10</sup> C'est évidemment celui qui permet de mesurer l'avancée considérable que constitue, non pas l'écriture féminine de la SF, mais la présence de personnages féminins ordinaires dans des romans exploitant les recettes du récit de SF : en passant du stéréotype sexuel au personnage à part entière, c'est-à-dire défini par des interactions variées (pas seulement une femme / des hommes), une profession partageable, des hésitations ou des stratégies liées aux ressorts du récit et non plus seulement à une problématique identitaire monolithique, le personnage féminin « banal » représente un contre-type très efficace qui décale les références codifiées de cette littérature marquée par le genre de son lectorat principal d'origine (des hommes, plutôt jeunes). L'enrichissement se lit surtout lorsque le personnage commence de montrer des indices d'altérité : leur interprétation pour l'élaboration de la nouvelle encyclopédie doit passer par la prise en compte des réflexes sociaux de genre, et leur déconstruction ou élargissement, ce qui élargit et complexifie la base d'identification mimétique.

personnages principaux et personnages secondaires, mais entre, d'une part des personnages individualisés, réalistes, attirant le régime de lecture fortement identificatoire du « lisant » voire du « lu » (Jouve)... et qui disparaissent très vite, et d'autre part des pers. proches du type, brossés à grands traits et/ou traités sur le mode de l'immuable répétition du même (l'échelle de temps de ce roman est de plus de 80 000 ans).

- c) dispersion narrative : une composition en «recueil de nouvelles» qui explique ce fonctionnement kaléidoscopique des personnages. Les rares personnages récurrents sont ceux qui survivent à la ronde des destins singuliers, et laissent peu de prise à l'identification : Empereur lointain, collecteur d'impôts, bibliothécaire décrépit. Le roman tend donc assez habilement l'appât au régime de lecture du «lisant» , mais le déplace régulièrement, au gré de déceptions renouvelées, vers le régime du «lectant» : en effet, comme tout puzzle, ce roman-ci excite autant par la figure à reconstituer (le scénario diabolique expliquant la triste histoire des tapis de cheveux) que par les problèmes nés des opérations à faire pour y arriver (collecte, vérification et tri des indices, retours en arrière, figures partielles à laisser en attente...).

En fait le bibliothécaire décrépit parviendra, au dernier chapitre, à se hisser jusqu'à l'individualisation qui autorise l'identification mimétique, et cela accentue l'effet d'hommage naïf de ce roman au vieux fonds populaire de la SF et de la *Fantasy* amassé depuis les *pulps* des années 1920. Il est celui qui donne la clé de l'énigme interstellaire parce qu'il connaît les milliards d'histoires cachées dans la bibliothèque (toutes très simples, voire simplistes ! mais dont le récit peut être compliqué à loisir, comme ici). On a donc là un roman tirant sa réussite, consciemment ou non, d'une exploitation des « statuts distincts de personnages » sédimentés dans le fonds intertextuel de la SF, en manipulant leurs capacités à susciter la projection identificatoire du lecteur.

Mais la palme de la virtuosité revient à Iain M. Banks. Sa manipulation est plus intellectuelle : dans *Use of Weapons* il s'agit de revisiter le vieux problème de l'utopie, grâce aux poncifs très soigneusement choisis du *space opera* (roman d'aventures et de guerre dans l'espace). Le héros Zakalwe est le « Bon soldat » qui combat pour la Culture, vaste utopie galactique anarchiste, hédoniste et décentralisée, n'utilisant que ponctuellement (mais souvent brutalement) son «droit d'ingérence humanitaire» dans les sociétés multiples qui la composent. Tout est fait pour que le lecteur s'identifie au personnage, selon des procédés très classiques (il n'est pas vilain, il est fort, il est sensible, il est poète en même temps que guerrier, il a de l'esprit, il s'interroge sur le sens de ses missions, etc) agrémentés par quelques

ressorts typiquement science-fictionnels : il a trois cents ans, a changé deux fois de corps et il porte un lourd et terrible secret enfoui dans les archives de la Galaxie (et les profondeurs de sa mémoire abîmée).

Dès lors son parcours (une banale mission pour la Culture) est l'occasion évidemment de construire, lacunairement mais suffisamment, la fiction utopique de la Culture ; mais aussi de plonger dans le passé du personnage pour comprendre ce qui le fait tant souffrir — souffrance du personnage qui, du coup et d'une manière absolument nécessaire, perturbe bien sûr l'élaboration de l'univers utopique : comme ce dernier se construit en même temps que la souffrance de Zakalwe, qui est comme sa critique sourde, l'utopie émane de l'histoire de celui-là même qui y reste souffrant et y procure la souffrance (les missions sont d'une extrême violence, on s'en sera douté). La composition du roman est savamment travaillée (en une sorte de tresse narrative à double sens<sup>11</sup>) pour que le processus d'identification au personnage conduise à une réévaluation inattendue (et atroce !) de son identité et de l'univers utopique.

Il y a aussi un coup de théâtre final chez Vonarburg, mais il vient faire sens sur un rythme lent (600 pages) qui n'est pas du tout celui de l'énigme galactique frénétique. Et surtout, il déstabilise le personnage, non plus grâce à une composition savante, mais par le biais de la voix narrative : alors que tout le roman semblait écrit par un narrateur extra-diégétique, le dernier chapitre voit ce dernier s'exprimer à la première personne, et proférer des allusions qui laissent soupçonner qu'il endosse une identité surprenante... et déjà rencontrée à plusieurs reprises, sans qu'il le sache, par le lecteur. De plus, il s'adresse à un narrataire lui aussi inclus suggestivement dans la fiction : « il est temps que vous changiez aussi, dans les Mauterres » (p. 624)<sup>12</sup>. La projection identitaire que pouvait avoir (patiemment) effectuée le lecteur sur le personnage de Lisbeï se trouve donc doublement métamorphosée : d'abord parce que son statut de personnage de fiction est brutalement rappelé par le marquage d'un narrateur, puis parce que ce narrateur déplace l'intérêt du roman vers d'autres personnages dont tout reste à imaginer (à partir d'indices à re-collecter dans le roman), dans un contrat narratif complètement différent qui propose au lecteur une forme peut-être plus forte encore d'identification au personnage, grâce au support énonciatif du narrateur et des narrataires. Or ces derniers sont probablement, d'après les indices, des

---

<sup>11</sup> L'annexe 3 reproduit la table des matières de ce roman, amplement suffisante pour se figurer la complexité narrative.

<sup>12</sup> Opérant ainsi ce que Saint-Gelais 1999 appelle une « artefactualisation » du roman, qui se trouve tout à coup prendre la valeur d'un objet en provenance directe du futur (un « dossier »), comme dans certains livres bien connus de Stanislas Lem (*Solaris*, *Mémoires trouvés dans une baignoire*, etc.)

mutants pluri-centenaires télépathes capables de changer de forme à volonté : voilà qui est alléchant !

Que ce soit donc par la perception des niveaux distincts de personnages (comme chez Eschbach), dans la productivité narrative que le doute même sur le personnage peut alimenter (comme chez Banks), ou dans l'excitation thématique ou narratologique que ses mutations peuvent susciter (comme chez Vonarburg), le personnage de science-fiction, lorsqu'il est réussi, active un processus d'identification très fécond : l'activité projective liée au personnage peut fréquemment se ressourcer, se réfléchir, se complexifier dans l'activité projective liée au monde conjectural, et vice-versa. L'identité mutante, en particulier, est très bien servie par le principe romanesque science-fictionnel, fondé sur la projection de connaissances actuelles dans un univers légèrement ou massivement extrapolé d'elles. C'est pourquoi on peut finalement comprendre assez bien qu'il y ait moins de personnages résolument extra-terrestres à qui le lecteur puisse s'identifier, que de personnages mutants : plus qu'un problème d'idéologie, c'est très nettement une difficulté structurelle.

Prenant donc en compte le « soupçon » porté contre le réalisme, mais dans le cadre d'un genre à fortes contraintes sémiotiques et narratives (et sans doute commerciales), les écrivains de SF continuent de fabriquer un personnage *réaliste* dans son fonctionnement, *non-réaliste* dans ses référents, en s'attachant toujours à établir une liaison au moins *conjecturale* entre ces deux pôles. Leur inventivité narrative ne déconstruit les types idéologiques de personnages ou de récits (premier axe de la question heuristique posée tout à l'heure) que pour assurer une relance de leur productivité, qui les sauve de « l'épuisement » (deuxième axe). Que ces deux soucis aient été délibérément associés ou non, le résultat s'impose par un foisonnement réjouissant, qui est comme l'éloge de la contrainte et l'invitation à un réalisme de la maturité.

## ANNEXES

**1. Andreas Eschbach, *Des milliards de tapis de cheveux* [Die Haarteppichknüpfer, 1995], L'Atalante, 1999.**

Quelques noms de personnages

Ostvan, Garliad, Abron, Dirilja, Moarkan, Parnag, Taroa, Brakart...

Nillian Jegetar Cuain

Rhuna Orlona Pernautan

Lamita Terget Utmanasalem

Borlid Ewo Kenneken

Berenko Kebar Jubad

## 2. Iain M. Banks, *Cycle de la Culture* (Orbit Books / Robert Laffont)

Quelques noms de vaisseaux spatiaux

acronymes	noms (exemples)
GSV = General Systems Vehicle	Just Read The Instructions
MSV = Medium Systems Vehicle	Of Course I Still Love You
LSV = Limited System Vehicle	Bad for Business
GCU = General Contact Unit	Size Isn't Everything
GOU = General Offensive Unit	Profit Margin
LOU = Limited Offensive Unit	Well I Was In The Neighbourhood
ROU = Rapid Offensive Unit	Congenital Optimist
VFP = Very Fast Picket	Big Sexy Beast

Quelques noms de personnages

Xoralundra (CP)

Jandraligeli (CP)

Bora Horza Gobuchul (CP)

Seddun-Braijsa Byr Fruel Genar-Hofoen dam Oïis (E)

Rasd-Coduresa Diziet Embless Sma da' Marenhide (UoW)

Sprant Flère-Imsaho Wu-handrahen Xato Trabiti Mawhrin-Skel (PoG)

Juboal-Rabaroansa Perosteck Alseyn Balveda dam T'seif (CP)

Stafl-Préonsa Fal Shilde 'Ngeestra dam Crose (CP)

## 3. Iain M. Banks, *Use of Weapons* (1990) – *Table of contents*

« Slight Mechanical Destruction »

Prologue

1. The Good Soldier

One

XIII

Two

XII

Three

XI

Four

X

Five

2. An Outing

IX

Six

VIII

Seven

VII

Eight

VI

Nine

V

3. Remembrance

Ten

IV

Eleven

III

Twelve

II

Thirteen

I

Fourteen

Epilogue

« Zakalwe's Song »

States of War

(Prologue)

## REFERENCES

- Banks Iain M., 1994, «A Few Notes on the Culture» , article posté sur la liste électronique *Sf-Lovers*, Rutgers University ; disponible en ligne sur plus de cent vingt sites web.
- Banks Iain M., 1996, «Quelques notes sur la Culture» [1994], traduction par H. Collon, revue *Galaxies*, n°1, p. 25-52.
- Banks Iain M., 1992, *L'usage des armes* [*Use of Weapons*, 1990], traduit de l'anglais par Hélène Collon, Laffont.
- Banks Iain M., 1993, *Une forme de guerre* [*Consider Phlebas*, 1987], trad. H. Collon, Laffont.
- Compagnon Antoine, 1998, *Le démon de la théorie*, Seuil.
- Eschbach Andreas, 1999, *Des milliards de tapis de cheveux* [*Die Haarteppichknüpfer*, 1995], traduit de l'allemand par Claire Duval, L'Atalante.
- Saint-Gelais Richard, 1999, *L'empire du pseudo. Modernités de la science-fiction*, Nota Bene.
- Schaeffer Jean-Marie, 1995, article «Personnage» , in Schaeffer (dir), *Nouveau dictionnaire encyclopédique des sciences du langage*, Points-Seuil.
- Vonarburg Élisabeth, 1999, *Chroniques du pays des mères* [éd. définitive], Québec : éditions Alire.