

# Fonction des univers virtuels

dans les romans  
Neuromancien de William Gibson  
et  
L'Oiseau impossible de Patrick O'Leary

Raphaël Burgener  
Avenue de Morges 163  
1004 Lausanne  
rburgener@netplus.ch



# Table des matières

1. Introduction
2. Caractéristiques des mondes virtuels
  1. Des couleurs et des formes
  2. Un nouveau monde de sensation
3. Quand l'illusion devient parfaite
  1. Par ignorance de la supercherie
  2. Glissement du réel vers le virtuel
4. Nouveaux paradis artificiels
5. Fonctions dans le récit
6. Les limites d'un tel monde
7. Conclusion

Annexe : Bibliographie



# 1.Introduction

Cela fait à peine plus d'un demi-siècle que l'informatique a fait son apparition. Dans un laps de temps relativement court, elle a réussi à prendre une place majeure dans notre vie. Si nous essayons d'imaginer le futur proche, nous arrivons sans peine à la conclusion que la toile numérique n'aura aucune peine à s'étendre davantage. D'ailleurs certains écrivains s'y sont essayés. Et le travail de projection qu'ils ont dû réaliser a donné naissance à des univers dépeignant généralement un monde dans lequel l'existence de l'homme est indissociable de l'existence de l'informatique. Pour étayer nos propos, nous pouvons prendre pour exemple deux genres célèbres : le Cyberpunk et le Space Opera.

En poussant plus loin cette idée de surabondance électronique, nous en arrivons logiquement au concept de monde virtuel où le sujet est absorbé par une réalité alternative, entièrement numérique, tout droit sorti de l'imagination du programmeur, fruit de la logique économique, des utopies ou, plus généralement, des fantasmes de l'homme...

Il n'est néanmoins pas nécessaire d'aller si loin pour être confronté aux univers virtuels. Les jeux vidéos en sont des exemples contemporains et rudimentaires. Dans l'étude qui suit nous restreindrons malgré tout la définition d'univers virtuel à un univers où le sujet a ses sens entièrement contrôlés par cet univers. Ce genre de technologies a souvent été utilisé au cinéma (nous pouvons notamment mentionner *Matrix* des frères Wachowski et *eXistenZ* de David Cronenberg) mais également dans la littérature de science-fiction.

Dans ce dernier médium, nous pouvons citer deux livres qui serviront de sujets de comparaisons pour la suite de cette étude : *Neuromancien* écrit en 1984 par William Gibson, un des premiers et des plus éminents représentants de l'univers cyberpunk<sup>1</sup>, et *L'Oiseau impossible* écrit en 2002 par Patrick O'Leary et ayant fait l'objet d'une traduction française que très récemment (2007). Nous pouvons déjà remarquer que ces deux oeuvres ont été écrites à deux décennies d'intervalles, ce qui représente, à l'échelle

---

1 A notamment reçu le prix Nebula et le Philip K. Dick Award en 1984, et le prix Hugo en 1985

de la science-fiction, un laps de temps considérable. Nous pourrions de ce fait, sous certains aspects, observer l'évolution des sujets que nous traiterons.

Dans une première partie, nous nous bornerons à extraire les termes caractérisants ces univers virtuels. Nous serons avant tout attentif à ce qui les différencie du monde réel : paysages aux géométries et aux couleurs propres, nouvelles perceptions déroutantes de l'environnement. Avec la Matrice, William Gibson personnifie à travers des formes et des couleurs les corporations sans âmes du futur, redéfinit notamment les concepts de vitesse, de puissance, de flux de données en leur faisant prendre des aspects bien définis. Dans son univers parallèle, Patrick O'Leary nous déroute sensiblement moins car il ne redéfinit que nos perceptions. Bien que cette différenciation puisse paraître mineure, elle aura des répercussions importantes sur l'histoire et sera au centre du discours de l'auteur. Dans la première partie de cette étude, nous mettrons en évidence ces différences dans le but d'approcher au plus près la raison de leur présence.

Les relations qu'entretient le héros avec cet environnement artificiel et surtout la manière dont il apparaît dans sa vie et évolue à travers sa perception sera le second sujet abordé. L'existence de l'univers virtuel peut être déjà connu de tous, accepté et utilisé couramment, comme dans le *Neuromancien*, ou le héros s'y connecte consciemment. Dans ce roman, l'intérêt se situe dans l'évolution de la relation entre l'homme et l'univers virtuel. La place que prend l'univers virtuel est toujours plus grande dans la vie du héros et celui-ci se superpose peu à peu au monde réel jusqu'à faire douter le héros de l'identité de l'univers qu'il est en train d'arpenter. Dans *L'Oiseau impossible*, au début du récit, les héros et le lecteur n'ont pas connaissance de l'existence de l'univers virtuel. Et ce n'est qu'à travers quelques indices minutieusement disséminés, échappant totalement à l'oeil des héros, que nous pouvons au mieux nous douter de son existence. Mais la certitude sur la nature de leur nouvelle condition n'arrive qu'en milieu de roman. Parvenu à ce stade, nous pouvons recommencer la lecture du livre en ayant une compréhension du début de l'histoire sensiblement différente. Un procédé qui n'est pas sans rappeler celui du *twist ending*<sup>1</sup> au cinéma. Nous verrons dans cette seconde partie l'évolution temporelle des univers virtuels pour tenter d'en comprendre les enjeux.

---

1 Généralement traduit par twist final en français

Nous utiliserons ensuite nos précédentes observations pour étudier les relations entre le monde réel fictionnel et l'univers virtuel fictionnel. Nous observerons les correspondances entre ces deux univers, ou pour dire autrement la relation bijective qui lie les deux univers. En effet, nous pouvons remarquer que l'univers virtuel est dans tous les cas une image déformée de la réalité fictionnelle. Les personnes arpentant ce monde ont également une relation avec l'univers virtuel qui trahit le rôle qu'il joue dans le roman. Nous finirons par esquisser les raisons de tels procédés.

Nous élargirons finalement notre étude. Nous remarquerons que l'utilisation des univers virtuels permet de construire en parallèle à un monde dit réel un monde totalement nouveau et strictement sans limite. A partir de cette constatation, nous nous poserons la question suivante : dans quelle mesure cette caractéristique peut-elle servir le roman ? Avec la science-fiction, la littérature a en quelque sorte évolué et semble permettre plus de liberté que la littérature dite classique. Quels sont les avantages et les limites de ce nouveau monde de possibilité qui est représenté par les univers virtuels ? Nous remarquerons que l'univers inventé est tenu de posséder une relation claire avec l'univers réel fictionnel dont il est originaire, une relation qui n'est pas sans rappeler celle qui lie notre monde à celui de la fiction sans toutefois être exactement de même nature.

## 2. Caractéristiques des mondes virtuels

### Des couleurs et des formes

Le *Neuromancien* use fréquemment de formes géométriques simples aux couleurs unies pour décrire la Matrice, ce no man's land gouverné par des corporations toutes puissantes : « l'écarlate pyramide crénelée »<sup>1</sup> pour représenter les flux de données de la Côte Est, « simple cube de lumière blanche »<sup>2</sup> lorsque notre héros rencontre

---

1 William Gibson, *Neuromancien*, Paris : France Loisir, 2000, p. 76

2 *Ibidem*, p. 152

l'intelligence artificiel Muetdhiver, « l'ensemble de sphères roses »<sup>1</sup> pour décrire un complexe sidérurgique dans le Sikkim. Les exemples sont nombreux, le héros passant un temps considérable dans la Matrice. La raison à cette nouvelle architecture pourrait provenir d'un souci de vraisemblance : les capacités trop limitées de la Matrice en terme de vitesse de traitement lui empêcheraient de créer des formes plus compliquées. En effet, en remettant le livre dans le contexte technologique dans lequel il a été écrit, nous pouvons facilement faire des liens entre les images de synthèse existant à l'époque et les représentations décrites dans le *Neuromancien*. Cette architecture fait directement référence à la représentation mentale que l'on se faisait généralement, à l'époque de l'écriture du roman, des possibilités futures que nous offrirait l'informatique à l'instar de ce que l'on peut voir dans le film *Tron* réalisé par Steven Lisberger en 1982.

Ces descriptions ont également pour fonction de personnifier les entreprises. Ces nouvelles caractéristiques doivent représenter l'entité dans l'univers virtuel : « la géométrie froide et complexe du réseau du commerce bancaire de Zurich »<sup>2</sup>, une image assurément assez proche de notre représentation mentale de ce lieu. Nous pouvons également citer l'exemple suivant : « Muetdhiver était un simple cube de lumière blanche, avec cette extrême simplicité qui suggérait une complexité extrême. »<sup>3</sup>. L'intelligence artificielle est ici élevée au rang de quasi-divinité, une représentation qui correspond parfaitement à la place qu'elle joue dans le récit.

Il n'y a pas que les entreprises qui soient ainsi projetées dans cet univers. Différentes abstractions subissent également cette projection. Des concepts prennent forme sous les yeux du héros. Même les rêves deviennent tangibles :

« Quelque chose se formait au coeur du programme chinois. La densité d'informations satura la trame de la matrice, déclenchant des images hypnagogiques. De pâles triangles kaléidoscopiques se concentraient sur un point focal noir argenté. Case regardait des symboles de l'enfance, symboles du mal et de la malchance, culbuter le long des plans translucides : svastikas, crânes et tibias croisés, dés aux faces couvertes d'yeux de serpents flamboyants. »<sup>4</sup>

---

1 *Ibid.*, p. 173

2 *Ibid.*, p. 152

3 *Ibid.*, p. 152

4 *Ibid.*, p. 236

La Matrice est une projection de nos pensées dans un univers tangible, tout en gardant des contraintes que pourrait posséder un système informatique futuriste tel qu'on l'imaginait en 1984. En redéfinissant nos perceptions, l'auteur souligne également la nature artificielle de ce nouveau monde, un monde qui nous est totalement étranger, froid, simpliste, terriblement déshumanisé et de ce fait qui devrait spontanément provoquer une aversion du héros à l'égard de cet enfer de silicium. Étonnamment, cette répulsion n'a pas lieu, bien au contraire, car l'effet inverse est constaté<sup>1</sup> dans le but de provoquer une incompréhension par le lecteur des agissements du héros, souligner l'aspect artificiel d'une telle relation.

L'esthétique de ce monde s'oppose radicalement à celui créé par les intelligences artificielles. En effet, ces dernières ont le pouvoir de mettre en forme des univers à la résolution plus grande, une copie du réel beaucoup plus fidèle. Cela renforce l'impression, déjà suggérée plus haut, de la nature quasi-divine des intelligences artificielles. Parmi ces intelligences, deux sont aux centres du récit : Muetdhiver et le Neuromancien. Chacune d'elle a sa façon propre d'organiser son univers virtuel. D'un côté, Muetdhiver utilise les souvenirs du héros pour créer un monde sur mesure. Lors de ses interactions avec le héros, les décors ont une impression de déjà-vu. Seul le discours des personnages permet de se rendre compte de la réelle nature du monde qui l'entoure. Alors que de l'autre côté, le Neuromancien développe sa propre personnalité en créant des décors inédits pour le héros, qu'il ira chercher, comme nous l'apprenons à la fin du livre, dans les souvenirs, cette fois, d'une personne décédée.

Ces univers, ce sont également des paysages dénaturés. Nous pouvons les voir notamment dans les anomalies qui surgissent par intermittences lorsque Case est retenu sur la plage en compagnie du Neuromancien :

« Sa vision était envahie d'hiéroglyphes fantômes, de lignes translucides de symboles qui se disposaient sur l'arrière-plan neutre du mur de la casemate. Il contempla le dos de ses mains, y vit de pâles molécules luminescentes ramper sous la peau, coordonnées par le même code inconnaisable. Il éleva la main droite et se hasarda à la bouger. Elle laissa derrière elle une vague traînée rémanente d'images stroboscopiques. »<sup>2</sup>.

1 Cf. *infra*, chapitre 'Nouveau paradis artificiel ?', p. 13

2 Gibson, *op. cit.*, p. 313, ou plus généralement au chapitre 21, pp. 313-318

De nombreux autres exemples du même genre jalonnent le texte. Nous pouvons notamment souligner l'aspect général de la Matrice<sup>1</sup>.

Ces univers ne sont que des copies amoindries et artificielles du réel dans le but probable de signaler leurs limites techniques, afin de mettre en évidence leurs origines humaines. Il ressort en effet de ces descriptions l'impression que ces univers ne sont au final que des données traitées par une entité totalement déterminée par l'homme : la Matrice, fruit de nos pensées, de la logique économique; les intelligences artificielles puisant dans les souvenirs pour l'une du héros, pour l'autre de son concepteur, sans parler de l'origine humaine des dites intelligences. La société et l'individu sont au coeur même de la nature de ces univers et l'on pourrait même aller plus loin : ces mondes sont totalement définis par eux. A tel point même qu'il en ressort une désacralisation de l'univers au profit d'un matérialisme absolu. Le héros va jusqu'à avoir, à la fin du roman, une perception complète du monde qui l'entoure :

« Et certes, ici, chaque catégorie d'objets pouvait être dénombrée. Il savait le nombre de grains de sable qui contenait la reconstitution de la plage [...]. Il savait le nombre de paquets de rations jaunes contenus dans les caisses à l'intérieur de la casemate (quatre cent sept).»<sup>2</sup>

Plus aucun mystère ne subsiste. Tout peut s'expliquer par une suite de 0 et de 1. Le héros se fait totalement submerger par ses données et opère une réification du monde qui l'entoure : « Dans les bars qu'il fréquentait du temps de sa gloire, l'attitude élitiste exigeait un certain mépris pour la chair. Le corps, c'était de la viande. Case était tombé dans la prison de sa propre chair. »<sup>3</sup>. Les anciens dieux ont définitivement disparu pour être remplacés par des créations purement humaines élevées au rang de divinité. La différence entre la matrice et l'univers des intelligences artificielles appuie cette idée. L'homme est englouti par ces mondes artificiels et finit aliéné à la machine.

---

1 Cf. *supra*, pp. 7-8

2 Gibson, *op. cit.*, p. 332

3 *Ibid.*, p. 15

## Un nouveau monde de perception

Après avoir vécu « l'expérience » *Neuromancien*, l'univers imaginé par Patrick O'Leary paraît bien terne au premier abord. En effet, l'univers virtuel semble être une copie conforme de notre monde. Contrairement aux univers virtuels du *Neuromancien*, qui s'avèrent peu digestes pour le profane, l'univers de *Oiseau impossible* permet une entrée dans le roman beaucoup plus facile. Le lecteur trouve tout de suite ses repaires et s'identifie rapidement aux deux héros.

Néanmoins, les quelques détails qui différencient cet univers du monde réel ont une influence notable sur le comportement des héros. Nous pouvons déjà signaler le changement dans leur perception. Les cinq sens renvoient toujours des impressions positives : « Il prit [la gaufrette], la huma et mordilla dedans. Le cacao explosait dans la bouche. Un croquant merveilleux, ni trop sec, ni trop dur. »<sup>1</sup>. La souffrance physique a totalement disparu. Les extra-terrestres tentent également de faire disparaître la souffrance morale. La mort est bannie, et prononcer le « mot en M »<sup>2</sup> est rendu impossible. De nouveau, cet aspect ne déroutera pas le lecteur car ces notions sont aisément concevables. Expérimenter ces nouvelles conditions de vie par procuration sera une tâche aisée, contrairement aux conditions décrites dans le *Neuromancien* ou la singularité des décors pourra en démotiver plus d'un. Le lecteur pourra ainsi facilement entrer dans la problématique proposée par l'auteur.

Le fait même d'être dans un univers virtuel a pour principale conséquence de détruire les chaînons sociaux qui retiennent les gens d'agir selon leur conviction profonde. Ils peuvent ainsi aller directement à l'essentiel : se rencontrer, discuter et trouver des solutions. Les inhibitions disparaissent et un véritable discours prend place, discours qui porte essentiellement sur les différences de cette réalité par rapport au monde réel. Pour étayer nos propos, nous pouvons pointer du doigt de nombreux dialogues qui parsèment le roman. Nous pouvons notamment citer les discussions qui prennent place entre les correcteurs et Mike<sup>3</sup>, entre Mike et les Oiseaux<sup>4</sup> ou encore le monologue

---

1 Patrick O'leary, *L'Oiseau impossible*, Paris : Calmann-Lévy, 2007, p. 170.

2 *Ibid.*, pp. 182-183.

3 *Ibid.*, pp. 167-176

4 *Ibid.*, pp. 337-340

intérieur de Daniel concernant la mort<sup>1</sup>. Ces pages décrivent de longs débats qui ont pour principaux thèmes le bien-fondé du travail des extra-terrestre et l'attitude à adopter face à cette situation.

Il est également intéressant de noter une approche radicalement différente entre ces deux romans sur ces points. Là où le *Neuromancien* décrivait des paysages froids et impersonnels où les perceptions semblaient avoir été totalement court-circuitées, *Oiseau impossible* choisit la voie opposée : des personnages hantés par leurs sensations exacerbées et entretenant des relations pleines d'émotions.

Il en ressort un monde qui donne l'impression d'agir comme un purgatoire : un lieu où il nous est laissé une deuxième chance pour reconstruire notre vie, tenter d'en corriger les erreurs à l'instar de cette femme qui a quitté son mari et qui tient une station-service<sup>2</sup>. L'immortalité procurée par l'univers met le héros dans une situation d'expérimentateur qui n'a plus à se soucier des conséquences directes de ses actes.

En conclusion, nous pouvons signaler que le *Neuromancien* met en place des univers radicalement différents du nôtre, des univers limités et restrictifs, déterminés par l'homme, éclipsant totalement le naturel ou l'inconnu et aliénant l'homme à la machine, alors que dans *Oiseau impossible*, l'univers virtuel est un moyen mis en oeuvre pour faciliter la mise en place et la compréhension d'une problématique. L'univers virtuel agit comme le catalyseur en mettant les héros dans une situation dans laquelle ils seront pleinement confrontés à cette problématique.

---

1 *Ibid.*, chapitre « Le mot en M », pp. 312-315

2 *Ibid.*, pp. 295-297

### 3. Quand l'illusion devient parfaite

#### Par ignorance de la supercherie

Comme nous le faisons remarquer dans le précédent chapitre, l'univers virtuel apparaissant dans *Oiseau impossible* est très ressemblant au nôtre. En ajoutant le fait que les héros ne sont pas conscients de sa véritable nature et que le point de vue adopté par le narrateur est autodiégétique, le lecteur peut difficilement percevoir la supercherie. De nombreux détails à l'aspect insignifiant parsèment le texte et peuvent nous mettre sur la piste. En effet, nous apprenons le décès de Daniel Glynn dans les toutes premières lignes : « On ne pouvait pas reprocher à Daniel Glynn d'être mort sans le savoir »<sup>1</sup>. Son frère Mike le rejoint peu après dans la tombe : « Michael ne songea pas une seconde qu'il pouvait être mort »<sup>2</sup>. De plus, de nombreuses références aux colibris parsèment le texte dont voici la première : « C'est alors qu'il vit le colibri gisant dans la paume du chef [de la tribu des Wayampi] »<sup>3</sup>. A cela on peut rajouter les endroits dépeuplés : « La circulation était rare à cette heure-ci. A vrai dire, un silence inusité semblait s'être abattu sur la ville ces temps derniers, même en plein jour. »<sup>4</sup>, la mémoire des héros qui fait défaut : « Là, tout ce qu'il se rappelait, c'était le voyage en Floride. Ensuite, que du flou »<sup>5</sup>, un ours se baladant en pleine ville sans inquiéter personne<sup>6</sup>, des agents spéciaux aux propos incohérents<sup>7</sup>, etc... L'abondance d'informations pourrait nous faire croire qu'il est facile de découvrir le pot au rose. Il n'en est rien, l'auteur distillant avec une exquise parcimonie ses informations, nous contraignant à les laisser au rebut le temps de leur trouver un sens et, dans la majeure partie des cas, la lecture du roman se poursuivant, de les oublier purement et simplement. La tournure en apparence banale que prend le roman durant les premières pages nous pousse à éliminer toute explication prenant le partie du fantastique ou du science-fictionnel. Cette révélation, la vérité sur la nouvelle condition des héros, tombe comme un cheveu sur la soupe, de l'aveu même du

---

1 *Ibid.*, p. 20

2 *Ibid.*, p. 27

3 *Ibid.*, p. 32

4 *Ibid.*, p. 25

5 *Ibid.*, p. 39

6 *Ibid.*, p. 43

7 *Ibid.*, p. 47 et 65

héros Mike : « Si ma vie était un film, songea Mike, c'est là que je quitterais la salle. »<sup>1</sup>. Autant que nous, ils ont été spectateurs de ces petits indices égrenés par l'auteur. Autant que nous, ils finissent désabusés. Il suffit d'une page à l'auteur pour nous révéler la curieuse vérité, d'une façon presque brutale.

Cette page marque une véritable frontière dans le roman. L'auteur profite dans la première partie de nous présenter les héros comme ils se comporteraient dans le monde réel. Ils ne sont bien sûr plus de ce monde mais leur ignorance leur permet de ne pas se faire influencer par ce nouvel univers. Dans la deuxième partie, l'auteur nous décrit l'évolution psychologique des héros, induite par ces nouvelles règles. Cela nous permet de mettre en parallèle leurs comportements en temps normal et sous ces récentes conditions.

Ce renversement permet également une compréhension différente du début du roman. Il rajoute une dimension ludique au livre et le rend de ce fait plus attractif. Ce procédé n'est pas sans rappeler le procédé du *twist ending* au cinéma qui a rendu célèbre certains films tel que *Sixième Sens* du réalisateur M. Night Shyamalan. Dans ce film, le héros est un petit garçon de 8 ans qui a le pouvoir de communiquer avec des esprits tourmentés. La seule personne à qui il confie son secret est un psychologue pour enfant. Ce dernier est également un esprit mais il n'en a pas conscience et l'apprend qu'à la fin du film, en même temps que le spectateur. Le réalisateur a recours au flash-back pour nous repasser certaines séquences du film qui apparaissent sous un nouveau jour (sa femme qui ne lui adresse plus la parole, etc...). Le *twist* survient ici au milieu du roman et se prolonge en quelques sortes jusqu'à la fin en explorant les différentes possibilités d'une telle révélation.

### Glissement du réel vers le virtuel

Comme nous l'avons signalé plus haut, Case, le héros du *Neuromancien*, côtoie trois univers virtuels. Intéressons-nous à l'ordre chronologique dans lesquelles ils apparaissent. Le premier contact de Case avec les univers virtuels se fait à travers la

---

<sup>1</sup> *Ibid.*, p. 137

Matrice. Cette dernière a un aspect qui la différencie du monde réel en de nombreux points, principalement une architecture limitée aux formes géométriques et aux couleurs unies. Il fait ensuite connaissance avec Muetdhiver. L'univers généré par cette intelligence artificiel est en apparence similaire au monde réel. Il ne fait pourtant pas illusion au réel car il est limité par les pensées du héros : « Tout est là. Ou du moins, toutes les parties que tu as jamais eu l'occasion de voir. Après tout, c'est ta mémoire, pas vrai ? Je t'ai recopié, je trie, et je te restitue le tout. »<sup>1</sup>. Le héros se fait finalement capturer par le Neuromancien. Ce dernier univers rajoute la touche d'originalité qui manquait au précédent. De plus le héros y reste un temps considérablement plus long. A chaque étape, nous pouvons voir que la distance qui sépare l'univers virtuel du monde réel se rétrécit.

Nous pouvons rajouter une quatrième et dernière étape qui apparaît à la fin du roman. Le héros recroise le petit garçon, l'avatar du Neuromancien, cette fois non plus dans sa création mais dans la Matrice, un endroit où il n'est pas censé exister sous cette forme :

« Si petites que fussent [ces silhouettes], il put néanmoins distinguer les traits du garçon, ses gencives roses, l'éclat des yeux allongés gris qui avaient été ceux de Riviera. Linda portait toujours son blouson; elle lui fit un signe, au passage. Mais la troisième silhouette, toute proche d'elle, un bras sur son épaule, c'était lui-même. »<sup>2</sup>

Au fur et à mesure de la lecture du roman, nous avons peu à peu établi des lois dans notre esprit pour comprendre la logique de chaque univers : la Matrice composée de formes géométriques, l'univers de Muetdhiver et du Neuromancien à la précision quasi-réelle régie par des lois précises et différentes du monde réel... A ce moment, ces deux univers qui étaient auparavant totalement dissociés se superposent. Des éléments du second univers apparaissent dans le premier. Les lois précédemment établies éclatent et laissent dans l'esprit du lecteur un sentiment de confusion, de flou. Ou sommes-nous ? Dans quel univers ? Une impression accentuée par la rencontre du héros avec son double et le statut de divinité acquis par la fusion et l'émancipation des deux intelligences artificielles. Cela renforce l'impression que nous avons soulignée dans le précédent

---

1 *Ibid.*, p. 222

2 *Ibid.*, pp. 347-348

chapitre. Muetdhiver est au début du roman au service d'une puissante famille. Finalement il se libère de ses chaînes (la police de Turing) et renverse l'ordre établi. L'homme devient l'esclave et la machine le maître. L'homme croyant avoir maîtrisé la nature qui l'entoure grâce à la technologie se rend compte qu'il se fait submerger par elle. Cette impression de confusion est accentuée par le style tout particulier choisi par l'auteur : vocabulaires compliqués ou inventés pour l'occasion (« glace » : Générateur de Logiciel Anti-intrusions par Contre-mesures Electroniques, un mot à l'apparence banal qui finalement cache un système informatique d'une complexité sûrement inouïe, « simstim » : contraction de simulation et de stimulation, univers virtuel englobant tous les sens du sujet afin de vivre des expériences inédites, mais surtout artificielles!), surabondances de références à des marques commerciales fictives (Yeheyuans, Ono-Sendaï) ou bien réelles (Sanyo, Honda), tournures des phrases tarabiscotées, particulièrement longues et construites de façon à les rendre difficilement intelligibles :

« Archipel.

Les îles. Tore, fuseau, axe, amas. ADN humain qui s'écoule des bords escarpés d'un puits de gravité comme une tache d'huile.

Générez un affichage graphique qui simplifie grossièrement les échanges de données dans l'archipel L-5. Un segment clignote en rouge dense, rectangle massif qui domine tout votre écran. »<sup>1</sup>.

Nous pouvons de nouveau signaler que l'utilisation de l'univers virtuel dans *Oiseau impossible* est un outil à la fois pour renforcer l'attrait du roman (par l'effet de renversement et peut-être également par le fait de surfer sur le succès du film *Matrix*<sup>2</sup> sorti 3 ans plus tôt ?) et pour mettre en évidence la psychologie des personnages. Au contraire du *Neuromancien*, où l'univers virtuel est au cœur de la problématique. L'intérêt des univers virtuels est condamné, l'auteur mettant en scène un héros qui perd peu à peu ses facultés à discerner le réel du virtuel.

---

1 *Ibid.*, p. 135

2 Les frères Wachowski, *Matrix*, 1999

## 4. Nouveaux paradis artificiels

La Matrice est un lieu en dehors des lois, libéré des contingences matérielles, totalement modulable selon la pensée de leur concepteur, et, de ce fait, possédant un fort pouvoir d'attraction sur Case. Dès lors qu'il s'y est connecté, il lui est difficile de décrocher : « Son dédale de pixel arc-en-ciel était la première chose qu'il apercevait à son réveil. Il filait droit à la console sans même prendre la peine de s'habiller, et se branchait. Il tranchait. Coupait. Bossait. Il perdait le fil des jours. »<sup>1</sup>. L'univers virtuel est utilisé par Case comme un échappatoire à la réalité sordide de ce proche futur, une idée qui rejoint les propos de Mark Dery : « Si la religion est l'opium du peuple, et le marxisme l'opium des intellectuels, alors le cyberspace est l'opium de l'homme schizoïde du XXI<sup>e</sup> siècle, écartelé qu'il est entre son corps et son esprit. »<sup>2</sup>. Un tel sentiment d'attraction est également ressenti par une partie des habitants du monde des colibris (ceux qui suivent l'Ailier). Les mondes virtuels sont présentés comme la nouvelle drogue moderne. Les univers virtuels sont des paradis artificiels dans le sens strict du terme : le Neuromancien crée un univers idéal<sup>3</sup> pour Case avec les rares limitations qui lui sont propres; De même dans *Oiseau impossible* ou les extra-terrestres construisent ce qu'ils pensent être le meilleur monde possible pour les humains. C'est donc notre capacité à sortir du monde réel pour entrer sur un monde fait sur mesure qui est observée et critiquée.

Nous pouvons constater que les auteurs utilisent un procédé commun en mettant en scène dans les deux romans des personnages à contre-emploi, personnages qui vivent pleinement leur nouvelles vies dans les univers virtuels, satisfaits, en apparence du moins, de leurs conditions. Il peut paraître au final contradictoire de constater que ces univers virtuels sont condamnés et jouent le rôle de dystopie : Case décide de refuser l'offre du Neuromancien qui lui proposait de vivre indéfiniment auprès de Linda, et Mike et Daniel négocie avec les extra-terrestres leur mort définitive. Mais quoi de plus

---

1 Gibson, *op. cit.*, p. 84

2 Cf. Mark Dery, *Escape Velocity, Cyberculture at the End of the Century*, New York (Grove Press), 1996, chapitre 5. Traduction française par Georges Charreau, *Vitesse virtuelle, la cyberculture aujourd'hui*, Paris (Éditions Abbeville), 1997.

3 Gibson, *op. cit.*, pp. 302-313

efficace que de mettre en scène des personnes, sujettes à ces défauts et à travers lesquelles le lecteur pourra facilement s'identifier, pour finalement, en suivant un cheminement en apparence plein de bon sens, arriver à une situation qui condamne cette attitude ? L'univers virtuel est un moyen pour critiquer ce qui fait le propre de cet univers. Il est une alternative au réel et est confronté à lui mais ne sort jamais vainqueur, du moins dans les deux romans étudiés.

## 5. Fonction des univers virtuels

Ces deux romans diffèrent par contre dans la fonction qu'ils réservent aux mondes virtuels. Dans *l'Oiseau impossible*, l'univers a une fonction qui se rapproche de la fonction éthique<sup>1</sup> du mythe : une mythologie qui se veut donneuse de leçon. Pour citer quelques exemples : Psyché cède à la curiosité en ouvrant la boîte contenant la beauté de Perséphone et tombe dans un profond sommeil, Niobé oublie sa condition de mortel en s'attaquant par orgueil aux dieux, etc...

En premier lieu, l'univers virtuel permet de définir un monde dont certaines données sociales, économiques, politiques ou propres à la nature humaine diffèrent du réel. L'écrivain tâche ensuite d'imaginer les évolutions des personnages qui surviendront de cette différenciation d'avec le réel. Il finira par tirer le bilan de ces changements : Nous pouvons voir que telles décisions politiques peuvent mener à tels problèmes ou au contraire à telles améliorations... Il y a tout de même une différence entre mythes et univers virtuels tels qu'utilisés dans *l'Oiseau impossible*. Dans le second, les personnages ont toujours en tête le réel. Cela leur permet de faire leur propre jugement, le lecteur n'ayant que la tâche de recueillir le fruit de cette réflexion. Cette constatation va de nouveau dans le sens que l'auteur de *l'Oiseau impossible* a choisi de rendre plus attractif la lecture de son roman. Allant dans la même direction, nous pouvons également faire remarquer certaines phrases de fin de chapitres dont le sens

---

1 Pour un complément d'informations : <http://www.espacefrancais.com/topics/mythe.html>

particulièrement accrocheur pousse le lecteur à prolonger sa lecture : « Nous vous avons cherché partout. »<sup>1</sup> venant du mystérieux agent de la NSA après avoir frappé à la porte de Daniel ou encore du même agent mais parlant cette fois avec Mike : « Vous voulez vivre Mike ? Retrouvez votre frère. »<sup>2</sup>. Ce dernier procédé est également couramment utilisé dans les séries-feuilletons.

L'intérêt de l'univers virtuel dans le *Neuromancien* se situe dans sa caractéristique à être un monde qui englobe les sens du sujet. Cette caractéristique est propre aux univers virtuels. Il est au coeur de la problématique posée par l'auteur. Il est directement condamné alors que dans *l'Oiseau impossible* il n'est qu'un outil pour exposer plus efficacement la problématique. Le *Neuromancien* est un roman d'anticipation, dans le sens qu'il anticipe sur les problèmes que nous pourrions rencontrer dans un futur proche, tandis que *l'Oiseau impossible* est un livre fixé sur le présent.

## 6. Les limites d'un tel monde

Après avoir étudié ce qui caractérise les univers du point de vue du récit, nous allons nous attacher à expliquer les raisons de l'auteur à les utiliser. L'écrivain avait l'habitude de se conformer plus ou moins à une réalité régie par un ensemble de lois physique. Il était nécessaire pour lui d'imposer un minimum de restrictions à son monde pour qu'il garde la touche de crédibilité nécessaire à une acceptation de la part du lecteur. Il pouvait ainsi faire soit directement référence au réel, soit imaginer un univers fantastique tiré généralement de la mythologie. A l'ère du tout numérique, l'auteur peut pêcher dans une culture collective riche de nouvelles notions informatiques. Il peut aborder les univers virtuels tout en touchant une part importante de la population. Les univers sont de ce fait de formidables outils qui élargissent le panel de possibilités tout en ayant un statut plus crédible que le fantastique dans un contexte contemporain. Ils permettent d'utiliser un monde où tout semble possible tout en gardant la vraisemblance

---

1 O'Leary, *op. cit.*, p. 64

2 *Ibid.*, p. 72

nécessaire pour toucher le lecteur. Dorénavant, l'écrivain peut mettre en scène des univers virtuels et redéfinir ces lois comme bon lui semble pour autant qu'il garde une certaine cohésion dans la nouvelle logique inventée.

Mais attention, tout n'est pas possible. Il ne suffit pas uniquement que l'univers soit un tout cohérent mais qu'il soit également cohérent avec l'univers qui en est à l'origine. L'univers développé dans une oeuvre de fiction ne saurait exister indépendamment du monde réel à travers lequel il prend son sens. C'est de même le cas pour l'univers virtuel qui est étroitement lié à l'univers fictionnel qui en est à l'origine. Il est intéressant de signaler que dans le *Neuromancien* l'auteur opère une mise en abîme de lui-même à travers les deux intelligences artificielles qui reprennent son rôle de conteurs d'histoires : la place d'un dieu qui peut modeler les décors et les personnages à sa convenance.

Dans le *Neuromancien*, la Matrice est entièrement définie par les entreprises. Ces dernières ont pris une place tellement importante dans l'univers fictionnel qu'elles donnent naissance à un univers qui leur est dédié. A travers ce procédé, nous pouvons apercevoir une critique du capitalisme sauvage. Les univers virtuels des intelligences artificielles, eux, sont clairement liés au réel car ils sont basés sur des souvenirs qui puisent leur source dans le réel.

L'univers des colibris a également un lien étroit avec l'univers fictionnel dont il est tiré. Il est une copie du monde réel. Les modifications appliquées sur cette univers sont le fruit de la volonté de l'homme. Les extra-terrestres se sont basés sur les envies de l'homme pour améliorer ses conditions dans l'univers virtuel.

L'auteur doit rester attentif à ne pas enfreindre ses lois pour éviter que ses univers virtuels désorientent le lecteur, à moins qu'il recherche précisément cet effet comme nous l'avons vu dans le *Neuromancien*<sup>1</sup> et également, en élargissant notre étude, dans le schizophrénique *Ubik* écrit en 1968 par Philip K. Dick.

---

1 Cf. *infra*, chapitre 'Glissement du réel vers le virtuel', pp. 12-14

## 7. Conclusion

Les univers virtuels apparaissant dans le *Neuromancien* et l'*Oiseau impossible* semblent s'opposer en tout point. D'une part, leurs descriptions révèlent une certaine opposition des formes. D'autre part, leur évolution temporelle ne suit clairement pas le même chemin. Ces nombreuses différences nous ont appris que l'utilisation que les auteurs réservent à ces univers parallèles divergent dans leurs usages : William Gibson en a recours pour critiquer ces derniers et ce qu'ils représentent alors que Patrick O'Leary les utilise comme un outil afin de mieux exposer une problématique. Il découle de ces constatations que les univers virtuels sont des outils extrêmement riches. Ils agrandissent l'univers des possibles tout en gardant la vraisemblance nécessaire à l'acceptation du lecteur. Ils touchent un lectorat, sensible et rompu à ce genre de thèmes, toujours plus important pour autant que l'auteur garde une cohésion avec la nouvelle logique inventée. Les deux oeuvres semblent finalement se rejoindre en ce point : elles nous mettent en garde du danger des paradis artificiels incarnés par les univers virtuels. Cette problématique est d'une extrême modernité au vu de l'évolution technologique dans laquelle vit notre société, baignée constamment dans des « univers fictionnels » toujours plus prenants : télévision, jeux vidéo... à l'instar de la femme de Montag, le héros de *Fahrenheit 451*, qui n'arrive plus à décrocher de son écran géant. Cette problématique est certes contemporaine mais elle est apparue dans la littérature il y a des siècles. La fuite dans l'imaginaire et dans le romanesque que vit Madame Bovary dans le livre qui porte son nom n'est-il pas cette même problématique adapté aux moeurs et coutumes du 19<sup>ème</sup> siècle ?

# Annexe : Bibliographie

- Patrick O'Leary, *L'Oiseau impossible*, 2002
- William Gibson, *Neuromancien*, 1984

## Livres ayant des thèmes en commun

- Philip K. Dick, *Ubik*, 1968

## Films ayant des thèmes en commun

- les frères Wachowski, *Matrix*, 1999
- David Cronenberg, *eXistenZ*, 1999
- Mamoru Oshii, *Avalon*, 2002
- Steven Lisberger, *Tron*, 1982

## Sites Internet

- Le Cafard cosmique (<http://www.cafardcosmique.com/>)
- Fabula (<http://www.fabula.org>)
- La fiction de Laurent Jenny  
(<http://www.unige.ch/lettres/framo/enseignements/methodes/fiction/fiintegr.html>)
- [Schismatrice] (<http://www.schismatrice.net/spip.php?article13>)

## Livres méthodologiques

- Jean-Marie Schaeffer, *Pourquoi la Fiction ?*, 1999