

Introduction : du délire

Je ne m'attendais pas à ça de toi. Vraiment pas. Tu parles comme un étudiant d'université. Solipsisme. Scepticisme. L'évêque Berkeley, et tout ce baratin sur les réalités dernières.

Philip K. Dick

La SF pense par mondes. Créer des mondes nouveaux, avec des lois physiques, des conditions de vie, des formes vivantes, des organisations politiques différentes, créer des mondes parallèles et inventer des passages entre eux, multiplier les mondes, telle est l'activité essentielle de la SF. Guerre des mondes, meilleur ou pire des mondes, fins du monde sont les thèmes récurrents. Tantôt ces mondes appartiennent à des galaxies lointaines, tantôt ce sont des mondes parallèles auxquels on accède par des portes secrètes ou des brèches dans notre monde, tantôt ils se forment après la destruction du monde humain. La condition, c'est que ces mondes soient *autres* ou bien, lorsqu'il s'agit de notre monde, qu'il ait été rendu suffisamment méconnaissable pour devenir autre. Si bien que, de la SF, on peut dire aussi bien qu'elle passe son temps à détruire des mondes. On ne compte plus les guerres totales, les cataclysmes, les invasions extraterrestres, les virus mortels, les apocalypses, toutes les fins du monde de la SF. Les possibilités sont multiples, mais dans tous les cas, il s'agit de penser en termes de mondes.

La contrepartie, c'est que la SF peine à créer des personnages singuliers comme en produit la littérature classique. On n'y rencontre ni Achille, ni Lancelot, ni Mrs Dalloway. Les personnages de SF sont souvent des individus quelconques, stéréotypes ou prototypes faiblement individualisés parce qu'ils sont surtout là pour faire voir la manière dont un monde

fonctionne ou se détraque¹. Ils ont seulement valeur d'échantillon. À la limite, n'importe quel personnage fait l'affaire pourvu qu'il fasse comprendre à quelles lois obéit le monde auquel il est confronté. Les personnages ne sont jamais aussi importants que les mondes dans lesquels ils vivent. Étant donné les conditions de tel ou tel monde, comment les personnages s'y adaptent-ils ? Étant donné un groupe de personnages, à quels mondes étranges sont-ils confrontés ? Telles sont les deux questions principales qui animent les récits de SF. D'une manière ou d'une autre, les personnages sont toujours seconds par rapport au monde dans lequel ils sont plongés ou auquel ils tentent d'échapper.

On objectera que le véritable trait distinctif de la SF est le recours à la « science », raison pour laquelle on parle justement de science-fiction². Mais là encore, science — et technologie — ne sont que des moyens (devenus inhérents au genre) de nous propulser vers des mondes lointains ou de nous introduire à un monde futur, technologiquement plus avancé. Peut-être le recours à la « science » est-il ce qui singularise la SF, mais non pourtant ce qui la définit. Pour parler comme Aristote, on dira que science et technologie sont des propres de la SF, mais ne la définissent pas³. Si importantes soient-elles pour le genre, elles restent subordonnées à l'invention, la composition de mondes autres.

Cela explique également pourquoi la SF emprunte à des formes de pensée qui, elles aussi, conçoivent ou imaginent d'autres mondes comme le font la métaphysique, la mythologie ou la religion. Plutôt qu'un rêve de science, n'y a-t-il au fond de tout auteur de SF un rêve de mythologie, de métaphysique ou de religion qui s'exprime à travers la création de ces autres mondes ? C'est justement parce qu'ils conçoivent des mondes nouveaux qu'on a pu voir en Cyrano de Bergerac, Fontenelle ou Leibniz des précurseurs de la SF. Sans doute, en philosophie, est-ce Leibniz qui est allé le plus loin dans cette voie puisque

1. Sur ce point, Kingsley Amis, *L'Univers de la science-fiction*, Payot, 1962, p. 149-151.

2. On considère que le mot « science-fiction », au sens où on l'entend aujourd'hui, commence à se propager dans les années 1930, au moment où paraissent les premiers *pulps*.

3. Aristote, *Topiques*, A, 5, 101b-102a.

tout y est pensé en termes de mondes, et que le monde réel n'est jamais qu'un monde parmi une infinité d'autres mondes possibles⁴.

De même, la manière dont on ne cesse aujourd'hui d'invoquer la SF à propos des progrès technologiques, des dévastations de la Terre, des visions utopiques ou dystopiques, témoigne d'une pensée par mondes, des «effets de monde» provoqués par les flux d'informations. On dirait que chaque information a désormais pour horizon la viabilité, la survie, l'aménagement, la destruction de notre monde et, à l'intérieur de celui-ci, les relations entre les divers mondes humains, animaux, végétaux, minéraux, en tant qu'ils composent ou décomposent l'unité et la variété de ce monde. Les informations ne portent plus sur des parties isolées du monde sans concerner l'état du monde en général et ses limites indépassables. Ce n'est plus chaque événement qui est relié par un ou mille fils au destin du monde, c'est le destin du monde qui est suspendu au fil de chaque information.

C'est pourquoi l'information tend à disparaître pour devenir *alerte* ; l'informateur devient transmetteur, vecteur d'alerte dans un système d'alerte permanent et généralisé relatif à l'état politique, économique, social, écologique du monde, pris dans sa globalité ; informations toujours plus alarmantes, toujours plus terrifiantes, chiffres à l'appui, sur la destruction du monde en cours. N'est-ce pas inévitable puisque la viabilité de ce monde — et des multiples mondes qui le composent et lui donnent sa consistance — est menacée de toutes parts ? Nous ne sommes plus informés sur des parties de monde, mais alertés en permanence sur l'état général du monde. L'effet est écrasant. Tous les scénarios, toutes les simulations, hypothèses qui en sortent, catastrophistes ou non, forcent à penser en termes de monde, à «mondialiser» la moindre donnée. Et c'est par là, indépendamment même des récits de fiction, que s'opère la jonction entre

4. Plus récemment, on peut invoquer la philosophie logique des théories relatives aux mondes possibles, de Saul Kripke jusqu'au réalisme modal de David Lewis, lequel emprunte d'ailleurs beaucoup de ses exemples à la SF. Sur l'histoire de la notion de «monde possible», cf. l'article de Jacob Schmutz, «Qui a inventé les mondes possibles ?», in *Cahiers philosophiques de l'université de Caen*, n° 42, 2006. Pour une exploration littéraire de la théorie de ces mondes possibles, cf. Françoise Lavocat (dir.), *La Théorie littéraire des mondes possibles*, CNRS, 2010.

le monde actuel et la SF, comme si les informations sur l'état présent du monde n'étaient plus qu'une succession de récits d'anticipation sur son état futur.

Sans doute chaque auteur a-t-il sa façon à lui de créer des mondes, mais s'il y a bien un auteur qui était conscient de cette nécessité, c'est Philip K. Dick. «C'est mon boulot de créer des mondes, à la base des romans les uns après les autres. Et je dois les construire de telle sorte qu'ils ne s'effondrent pas au bout de deux jours. Du moins, c'est ce que mes éditeurs espèrent.» Et il ajoute aussitôt : «Mais je vais vous révéler un secret : j'aime créer des mondes qui tombent *vraiment* en morceaux au bout de deux jours. J'aime les voir se désagréger et j'aime voir ce que font les personnages du roman lorsqu'ils sont confrontés à ce problème. J'ai une secrète prédilection pour le chaos. Il faudrait qu'il y en ait davantage⁵.» Dick répond bien à l'impératif SF de créer des mondes, mais ses mondes ont en effet la particularité de s'effondrer très vite, comme s'ils n'avaient pas suffisamment d'assise pour tenir debout par eux-mêmes ou comme s'ils manquaient de réalité.

Ses mondes sont instables, susceptibles d'être altérés, renversés à la faveur d'un événement qui en perce et en dissipe la réalité. C'est par exemple ce que découvre un employé qui part plus tôt que d'habitude à son travail et voit brusquement le monde autour de lui tomber en poussière. «Un morceau de l'immeuble se détacha et se déversa en pluie ; un véritable torrent de particules. On aurait dit du sable⁶.» Sur place, il découvre qu'une équipe technique, alertée par un problème local de désynchronisation, a suspendu la réalité d'une partie du monde afin de procéder à un rajustement. Ou bien, dans la nouvelle *Reconstitution historique*, un employé aux Archives en train d'admirer une reconstitution minutieuse du XX^e siècle se trouve projeté à l'intérieur du décor au point qu'il en vient à se demander si, après tout, le monde actuel (nous sommes au XXII^e siècle) n'est pas lui aussi une reconstitution. «Bon sang, docteur... vous vous rendez compte que ce monde entier n'est peut-être qu'une *exposition* ? Que vous-mêmes et tous

5. *Si ce monde*, tr. mod., 176.

6. *Rajustement*, N1, 855.

les individus qui le peuplent ne sont peut-être pas réels? De simples répliques» (N1, 1169).

Ou encore le roman *Le Temps désarticulé*, dont le personnage principal, tranquille habitant d'une petite ville, voit le monde qui l'entoure subir d'étranges altérations. Une buvette disparaît sous ses yeux en fines molécules pour laisser place à une étiquette sur laquelle est écrit justement le mot «buvette». Comme le phénomène se répète, il décide de mener une enquête sur la réalité de ce monde. Quel sens donner à ces étiquettes qui semblent des indications de décor? N'essaie-t-on pas de le tromper? Est-il devenu fou ou bien est-il au cœur d'une vaste entreprise de manipulation? Pour le savoir, il tente de fuir la ville mais «on» veut l'en empêcher. Pour quelle raison? «Ils se sont donné un mal fou pour construire un monde factice autour de moi, pour que je reste tranquille. Des bâtiments, des voitures, une ville entière. Tout a l'air vrai, mais c'est entièrement artificiel» (R1, 1094). L'hypothèse de l'archiviste de la nouvelle se confirmerait-elle? Le village entier est-il une maquette d'exposition à échelle humaine?

C'est un problème récurrent des mondes de Dick. On ignore jusqu'à quel point ses mondes sont réels ou non, s'ils ne vont pas se révéler aussi illusoire qu'un parc d'attractions à la Disneyland. On dirait que l'ambition de Dick n'est pas de construire des mondes, mais de montrer que tous les mondes, y compris le monde «réel», sont des mondes artificiels, tantôt simple artefact, tantôt hallucination collective, tantôt manipulation politique, tantôt délire psychotique. Cela rejoint les nombreuses déclarations où Dick affirme que tous ses livres gravitent autour d'un seul et même problème: qu'est-ce que la réalité⁷? Qu'est-ce qui est réel? Beaucoup de commentateurs ont repris cette question et en ont fait le fil directeur de son œuvre pour lui donner une dimension ontologique ou métaphysique. Mais cela n'explique pas ce qui rend ses mondes si

7. *Si ce monde*, 175: «Dans ce que j'écris, je demande: Qu'est-ce que le réel? Parce qu'on nous bombarde de pseudo-réalités fabriquées par des gens très sophistiqués au moyen de mécanismes électroniques très sophistiqués. Je ne me méfie pas de leurs motivations, je me méfie de leur pouvoir. Ils en ont beaucoup. Et c'est un pouvoir surprenant: celui de créer des univers entiers, des univers de la pensée. Je devrais le savoir puisque je fais la même chose.»

fragiles et si changeants. Comment se fait-il que ses mondes s'effondrent si vite?

C'est que, derrière ce problème général, loge un problème plus profond, celui du *délire*. Pour Dick, délirer, c'est créer, sécréter un monde, mais aussi avoir l'intime conviction qu'il s'agit du seul monde réel. Aucun auteur de SF ne présente autant de personnages délirants, sans cesse menacés ou atteints par la folie. Son univers est peuplé de psychotiques, de schizoïdes, de paranoïaques, de névrosés, etc., mais aussi de spécialistes de la santé mentale, psychiatres, psychanalystes, guérisseurs paranormaux. Et tous rencontrent à un moment ou à un autre la question du délire: docteur, suis-je en train de délirer ou bien le monde est-il en train de se détraquer? D'ailleurs, l'archiviste du *xxx^e* siècle décide de consulter un psychiatre. «De deux choses l'une: ou ce monde est une reconstitution du niveau R, ou je suis un homme du *xx^e* siècle en pleine fuite psychotique de la réalité» (N1, 1171). Cela ne vaut pas seulement pour les fous, mais pour les consommateurs de drogues et de médicaments, pour ceux dont la mémoire a été trafiquée, ceux dont le cerveau est contrôlé par des entités extraterrestres ou par un virus. Avec les guerres nucléaires, la nature irradiée se met elle aussi à délirer; elle fait délirer les corps comme en témoignent les mutations aberrantes des espèces survivantes, ainsi les «symbiotes» de *Dr Bloodmoney*, «plusieurs personnes fondues ensemble par un point quelconque de leur anatomie et partageant leurs organes», un pancréas pour six (R2, 874-875). Rien n'échappe à la puissance du délire.

Si l'on veut maintenir la définition traditionnelle de la SF comme exploration des possibilités futures, alors ces possibles doivent nécessairement être délirants. «L'auteur de science-fiction ne perçoit pas seulement des possibilités, mais des possibilités délirantes. Il ne se demande jamais seulement: "Voyons ce qui se passerait si...?" mais "mon Dieu, et si jamais..."⁸» Par cette simple description, Dick livre l'un des aspects les plus profonds de son œuvre. Car il ne s'agit pas, pour lui, de faire preuve d'imagination, d'inventer de nouveaux mondes, avec de nouvelles lois physiques, des milieux biologiques insolites, des

8. Cité in Pierre Déléage et Emmanuel Grimaud, «Anomalie. Champ faible, niveau légumes», *Gradhiva*, n° 29, Musée du quai Branly, 2019, p. 12.

fonctionnements politiques utopiques. Bien sûr, ces aspects sont présents chez Dick, mais ne sont pas essentiels. Si les possibilités sont «délirantes», c'est parce qu'elles renvoient à une folie sous-jacente, à un danger réel qui risque à tout moment de nous faire basculer dans la folie. Il s'agit donc moins de s'affranchir du monde réel pour imaginer de nouveaux mondes possibles que de descendre dans les profondeurs du réel pour deviner quels nouveaux délires y sont déjà à l'œuvre. Comparé à des auteurs classiques, Dick est beaucoup plus proche de Cervantès et des délires de Don Quichotte ou du Maupassant du *Horla* que des *Voyages dans la lune* de Cyrano de Bergerac ou des romans de Jules Verne. Les puissances du délire sont d'une nature bien plus inquiétante que les possibilités de l'imagination parce qu'elles font vaciller la notion même de réalité.

Bien sûr, l'étrangeté des mondes de la SF en général tend à égarer les personnages, à les confronter à des situations irrationnelles, et comme destinées à leur faire perdre la raison. La SF a besoin de cette irrationalité comme une de ses composantes essentielles, même si tout s'explique à la fin et même si le héros retrouve la raison. Mais chez Dick, la folie se glisse partout, atteint tout le monde, produite aussi bien par des extra-terrestres et des drogues que par l'ordre social, la conjugalité ou les autorités politiques. Même les objets courants débloquent et ne se comportent plus comme ils devraient. Une machine à café ne propose plus de cafés, mais des gobelets en savon. Une porte refuse de s'ouvrir et déclare: «Les sentiers de la gloire ne mènent qu'au tombeau⁹.» Les ordinateurs deviennent paranoïaques ou sont perçus comme psychotiques. «Ce tas de ferraille déraile complètement, nous avions vu juste. Heureusement que nous sommes intervenus à temps. Il est psychotique. Il élabore un délire cosmique schizophrène à partir d'archétypes qu'il considère comme réels. Il se prend pour l'instrument de Dieu¹⁰!» On croit beaucoup accorder à Dick quand on en fait l'auteur d'une interrogation ontologique ou métaphysique («qu'est-ce la réalité?»), mais, pour lui, la question

9. *Le Jour où Monsieur Ordinateur perdit les pédales*, N2, 1057.

10. *Guerre sainte*, N2, 874-875. Dans *Le Jour où Monsieur Ordinateur perdit les pédales*, un ordinateur traverse des épisodes psychotiques parce qu'il a reçu «une trop grande quantité de données aberrantes».

est avant tout d'ordre *clinique*. Les dimensions ontologique et métaphysique ne sont pas de simples jeux de l'imagination, mais renvoient à des questions relatives à la santé mentale, aux dangers de la folie.

On comprend qu'il soit devenu auteur de SF, lui qui écrit aussi des romans classiques, «réalistes» (où se rencontrent d'ailleurs aussi des personnages délirants). Peut-être le réalisme du roman classique privait-il justement le délire de sa force. Si l'on accepte la supposition selon laquelle seul existe un monde dit «réel», alors les délires sont forcément traités comme des réalités secondes, relatives, pathologiques, bref «subjectives». Si l'on s'en remet, en revanche, à la définition classique de la SF comme exploration des mondes possibles, on n'est plus tenu d'accorder le moindre primat au monde «réel», même si, en fait, la plupart des auteurs de SF préservent un réalisme propre à leur monde. L'avantage de la SF pour Dick, c'est que le monde réel est seulement un monde parmi d'autres, et pas toujours le plus «réel» d'entre eux.

En quoi consiste la force du délire? On peut certes concevoir le délirant comme séparé de la réalité commune, enfermé dans «son» monde, avec ses hallucinations, ses jugements erronés et ses croyances extravagantes. Le critère n'est pas l'idée délirante prise en elle-même — quelle idée ne l'est pas? —, mais la force de conviction qui accompagne idées et hallucinations. Aucune évidence, aucun démenti, aucune démonstration ne parviennent à entamer cette conviction. Ainsi conçu, le délire se définit bien comme une création de monde, mais d'un monde privé, «subjectif», solipsiste auquel rien ne correspond dans le monde «réel», à part les éléments qui «font signe» en direction du délire. Le sujet délirant loge au cœur d'un monde privé dont il occupe souverainement le centre.

Le psychologue Louis A. Sass s'étonne alors du paradoxe suivant: comment se fait-il que des sujets délirants admettent la réalité de certains aspects du monde extérieur alors même qu'ils entrent en contradiction avec leur délire? «Même les schizophrènes les plus perturbés peuvent conserver, y compris à l'acmé de leurs épisodes psychotiques, une perception assez fine de ce qu'est, d'après le sens commun, leur situation objective et véritable. (...) Ils semblent vivre dans deux mondes parallèles mais séparés: la réalité partagée, et l'espace de leurs

hallucinations et de leurs délires¹¹. » Comment parviennent-ils à faire coexister ces deux mondes ? Cela tient à une autre caractéristique du délire : le sujet délirant tient le monde « objectif », réel ou commun pour *faux*. On insiste le plus souvent sur le fait que le délire évolue dans un monde irréel, extravagant, qu'il est coupé de toute réalité extérieure ; mais on néglige la contrepartie, à savoir que, lorsqu'il entre en contact avec le monde extérieur, ce qu'il fait parfois avec la meilleure volonté du monde, il estime être confronté à un monde faux, artificiel ou illusoire. Voilà comment se résoudrait le paradoxe : le délirant consent à interagir avec le monde « réel », mais parce qu'il ne croit pas à sa réalité. Il ne se soumet pas à la réalité de ce monde, il se prête au jeu.

Plutôt qu'un paradoxe, ne faut-il plutôt y voir une lutte, la perpétuation d'une lutte déjà ancienne entre le fou et le psychiatre ? Au délirant, le psychiatre répète sans cesse : *vous n'êtes pas dans le réel*, vos délires sont totalement illusoire. Au psychiatre, le délirant répond alors : *vous n'êtes pas dans le vrai*, votre réalité est totalement fausse. Le premier pose le problème en termes de réalité, le second en termes de vérité¹². L'argument du psychiatre consiste à dire : il n'y a rien dans votre monde qu'on puisse tenir pour réel. L'argument du fou consiste à dire : il n'y a rien dans votre monde qu'on ne puisse tenir pour factice. L'un fait valoir l'autorité du principe de réalité par ses contraintes, l'autre fait jouer les puissances du faux dans ses délires.

À certains égards, c'est une forme proche de la lutte que décrit Foucault dans ses cours sur *Le Pouvoir psychiatrique*. Ce que veut le psychiatre, c'est avant tout imposer au fou une forme de réalité par tous les moyens dont il dispose au sein de l'asile au point que « la discipline asilaire, c'est à la fois la forme et la force de la réalité¹³ ». Mais le fou ne cesse de le recon-

11. Louis A. Sass, *Les Paradoxes du délire*, Ithaque, 2010, p. 48.

12. Michel Foucault, *Le Pouvoir psychiatrique*, Gallimard/Seuil, 2003, p. 131-132 : « Le psychiatre, tel qu'il va fonctionner dans l'espace de la discipline asilaire, ne va plus du tout être l'individu qui va regarder du côté de la vérité de ce que dit le fou ; il va résolument, une fois pour toutes, passer du côté de la réalité (...). Le psychiatre, c'est celui qui (...) doit assurer au réel le supplément de pouvoir nécessaire pour qu'il s'impose à la folie, et, inversement, le psychiatre va être celui qui doit ôter à la folie le pouvoir de se soustraire au réel. »

13. Michel Foucault, *Le Pouvoir psychiatrique*, op. cit., p. 165.

duire vers la question de la vérité à travers la manière dont il simule sa propre folie, « la manière dont un vrai symptôme est une manière de mentir, la manière dont un faux symptôme est une manière d'être vraiment malade¹⁴ », mais aussi à travers la manière dont il récuse la « vérité » qu'on attribue au monde réel. Volonté contre volonté : la conviction indéfectible du délirant contre la certitude inébranlable du psychiatre.

Certes Dick n'était pas fou, mais se sentait personnellement menacé par la folie au point d'avoir plusieurs fois demandé son internement. Outre des périodes de dépression, il a traversé de violents épisodes psychotiques accompagnés de périodes de délire dont témoigne la rédaction fiévreuse de *L'Exégèse*. À partir des années 1970, Dick est en effet confronté à des épisodes délirants et hallucinatoires de type religieux. Il traverse une succession d'expériences en tous points semblables à celles qu'il fait subir à ses personnages : la réalité de son monde se dissipe et laisse apparaître un autre monde... Au lieu d'être en Californie en 1974, il a la « certitude absolue de [se] trouver à Rome quelque temps après l'avènement du Christ, au temps du Symbole du Poisson (...). Avec les baptêmes clandestins et tout ça » (E, I, 83-84). La Californie n'a plus rien de réel ; elle est devenue un décor, peut-être même un hologramme de l'Empire romain. Peut-être ne faisons-nous que délirer la réalité, soumis à des apparences trompeuses qui nous masquent la réalité authentique, comme le pensaient les gnostiques ? Peut-être avons-nous de faux souvenirs qui se dissiperont lorsque viendra la résurrection des temps anciens, l'âge des premiers chrétiens ? Les États-Unis d'aujourd'hui ne sont-ils pas une reprise, une perpétuation de l'Empire romain d'hier ? Peut-être la chute de Nixon est-elle d'ailleurs une manifestation de l'Esprit saint¹⁵ ? Étrange eschatologie qui fait revenir un passé immémorial dans

14. *Ibid.*, p. 135.

15. Cf. la lettre adressée à Ursula Le Guin : « En arrivant ici, l'esprit a regardé autour de lui, il a vu Richard Nixon et ses créatures, et un tel courroux s'est emparé de lui qu'il n'a cessé d'écrire des lettres à Washington jusqu'à ce que Nixon soit éliminé (...). Vous n'imaginez pas son animosité envers la tyrannie, que ce soit ici ou en URSS ; il y voyait les cornes jumelles de la même entité maléfique — un seul et vaste État-monde dont la nature élémentaire lui apparaissait clairement comme relevant de l'esclavage, une perpétuation de l'Empire romain lui-même », reproduite dans E, I, 106.

le présent, à partir d'une anamnèse toujours plus profonde et plus délirante — comme la philosophie a su parfois en proposer avec les Grecs. On ne se libère pas facilement de la pensée de la résurrection.

Dick est persuadé d'être aux prises avec des puissances transcendantes — extraterrestres ou divines — qui possèdent le pouvoir de truquer le réel, de fausser les apparences et d'agir directement sur les cerveaux. C'est le malin génie de Descartes devenu personnage de SF, la lutte de l'homme de bon sens contre le maître des illusions. On n'est pas surpris d'apprendre que le personnage principal du roman *Les androïdes rêvent-ils de moutons électriques ?* se nomme justement Rick Deckard et qu'il vit dans un monde peuplé d'animaux-machines.

Peut-être fallait-il que Dick se confronte à la religion puisqu'elle fut l'une des premières à créer d'autres mondes, à les peupler de créatures extraterrestres (anges, séraphins, démons), à inventer des modes de temporalité inédits, des métamorphoses corporelles (immaculée conception, transsubstantiation). S'il avait dû rééditer l'Ancien et Nouveau Testament, un éditeur de SF avait d'ailleurs proposé de leur donner un nouveau titre. Le premier se serait intitulé *Le Maître du chaos* et le second, *La Chose à trois âmes*¹⁶. Toute la question est de savoir quel type de fiction l'emporte finalement chez Dick. Est-ce que la SF se met au service des délires religieux ou bien Dick parvient-il à les incorporer à la SF ?

Telle est la situation : d'un côté, une succession d'épisodes délirants qui le protègent d'un effondrement psychotique, mais qui perturbent le « champ de la réalité » ; de l'autre, la réalité mais « faussée » par tous les délires qui la traversent, économiques, politiques, bureaucratiques, etc. Ses récits sont comme les tableaux successifs du combat qu'il mène contre sa propre folie. C'est particulièrement sensible après la série d'expériences religieuses qu'il traverse en février-mars 1974, lorsque dans *Radio Libre Albemuth* et *SIVA*, il se met en scène à travers deux personnages distincts : l'un qui vient justement de traverser des épisodes psychotiques sous la forme d'expériences religieuses délirantes ; l'autre, auteur de SF, qui s'inquiète de la santé

16. Il s'agit de Terry Carr, directeur de la collection « Ace Double » qui publiait deux romans de SF tête-bêche. Cf. Sutin, 162.

mentale du premier. On y retrouve l'affrontement du fou et du médecin, bien qu'on ne sache pas toujours quel est le rôle tenu par chacun. C'est ce même combat que l'on retrouve partout chez Dick, entre possibilités délirantes et réalité dominante.

Le combat est aussi bien guerre des mondes que guerre des psychismes. Pas de psychisme dont la cohérence ne soit perturbée par l'intrusion d'un autre psychisme. Pas de monde dont la réalité ne soit altérée par les interférences d'un autre monde ; car la pluralité des mondes chez Dick ne renvoie pas à des mondes parallèles, juxtaposés « comme autant de costumes pendus dans un immense placard¹⁷ » ; ils ne cessent d'interférer, d'empiéter les uns sur les autres, chaque monde contestant la réalité des autres. La guerre des mondes est en même temps une lutte contre la folie. S'il existe plusieurs mondes, inévitablement se pose la question de savoir lequel d'entre eux est réel. Une fois encore, la question « qu'est-ce que la réalité ? » n'est pas une interrogation abstraite, mais témoigne de la présence d'une folie sous-jacente. C'est elle qui perce à travers cette guerre des mondes ; c'est elle qui lézarde ses personnages, altère les objets, détraque les machines et détruit les mondes.

Est-ce que cela veut dire que Dick prend *le parti de la folie*, qu'il lutte en faveur des puissances du délire contre toutes les formes de réalité dominante ? Ce serait la fonction des « possibilités délirantes » : contester le bien-fondé de cette réalité, en dénoncer la fausseté, l'arbitraire, l'artifice. Il y a en effet beaucoup de faux mondes dans les romans de Dick. Ou bien prend-il *le parti du médecin* lorsqu'il veut montrer à quel point la réalité dominante s'enferme elle aussi dans de multiples délires — bureaucratiques, économiques, politiques —, qui prétendent être la seule réalité, à l'exclusion de toute alternative (TINA) ? Certes il ne s'agit plus d'être médecin à l'asile, mais il s'agit toujours de s'occuper de santé mentale — à moins, comme dans *Les Clans de la lune Alphane*, que la Terre ne soit devenue un asile de fous.

17. *Si ce monde*, 122.

Table des matières

Introduction: du délire	9
<i>La SF comme pensée par mondes. — L'effondrement des mondes chez Dick. — Le problème du délire. — Mondes faux et monde réel ; la dyade du fou et du psychiatre. — Quel parti prendre ?</i>	
Chapitre 1. Les mondes	21
<i>Brève histoire du délire. — Le plurivers et la guerre des psychismes. — L'Œil dans le ciel et le consensus gentium. — Les Clans de la lune Alphane et l'asylum mundi.</i>	
Chapitre 2. La causalité	31
<i>Préhistoire, posthistoire et alterhistoire contre l'histoire. — La synchronicité contre la causalité : Le Maître du Haut Château. — L'interférence entre les mondes. — Idéalisme et théorie de l'information : du livre aux écrans.</i>	
Chapitre 3. La chose pensante	39
<i>Effondrement des mondes et troubles psychiques. — La scission des hémisphères cérébraux : Substance Mort. — Les dédoublements de Philip K. Dick. — Identité personnelle et trous de mémoire. — La scission de l'androïde.</i>	
Chapitre 4. Du fantastique	51
<i>Le fantastique et l'interférence des mondes. — Rêve et réalité. La faculté de juger. — Lynch et la zone du fantastique. — L'impossible réalisé et la « disjonction incluse ».</i>	
Chapitre 5. Entropie et régression	63
<i>La régression dans Ubik. — L'entropie psychique : la « rongeuse ». — La destruction active des paranoïaques. — L'entropie chez Ballard.</i>	

Chapitre 6. Les possesseurs de mondes	73
<i>Possession de monde et contrôle des apparences. — Idéalisme, théorie de l'information et transparence de la matière : le nouvel immatérialisme. — Cybernétique et artificialisation des mondes. — Le contrôle des informations.</i>	
Chapitre 7. Les mondes artificiels	85
<i>Le toc et le Pop. — Publicité et duplication. — L'autonomie des mondes artificiels. — Les mondes « faux » comme outils de colonisation : voler la terre. — Exclusion et camps.</i>	
Chapitre 8. L'homme digital (ou qu'est-ce qu'un androïde?)	97
<i>Les faux humains. — Les machines « humaines » et les sociétés de service. — Humanité et empathie. — L'androïdisation du champ social et l'hémisphère digital. — La sympathie comme circulation entre les mondes. — Mission politique de la religion. — L'Exégèse : de la SF à la religion, et retour.</i>	
Chapitre 9. Chasse et paranoïa	115
<i>L'idée fixe et ses visages. — La pensée systématique comme autodéfense. — De la chasse à l'homme en Amérique. Le chasseur paranoïaque.</i>	
Chapitre 10. Entre vie et mort	123
<i>Érôs et Thanatos. — Comment vivre, une fois mort ? — Les deux corps du roi : gémination et dissociation. — Le cas Richard Nixon et Ubik.</i>	
Chapitre 11. Bricoler (ou la variable aléatoire)	133
<i>L'heure de la SF et les survivants. — Le bricoleur contre l'ingénieur. Récupération et détournement. — L'irresponsabilité comme résistance sociale : créer et réparer la réalité. — Portrait de Dick en bricoleur. Dispersion et rassemblement.</i>	
Bibliographie indicative	149