

Anne-Sophie Hillard

Entre soi et les autres. Techno-identités et futurs hybrides dans deux œuvres de Science-fiction contemporaines germanophones : *L'abolition des espèces* de Dietmar Dath et *Le jeu de Cuse* de Wolfgang Jeschke

ALTERITY AND SELF: TECHNO-IDENTITIES & HYBRID FUTURES IN TWO NOVELS OF THE CONTEMPORARY GERMAN SCIENCE-FICTION LITERATURE

Abstract: This paper focuses on two novels of contemporary German science-fiction literature. Its ambition is to navigate these intricate conceptions of “otherness” within the contemporary imaginary, where the prevailing theme of troubled identity set in technologically advanced realities is not only pervasive but problematic. The thesis of this paper argues that these two chosen novels tackle different variants of otherness; indicating hereby the very existence of multiple other identities and questioning the entity of the self in a technological era.

Keywords: Science-Fiction; Hybridity; Plural Identity/ies; Technology; Otherness; Dietmar Dath; Wolfgang Jeschke.

ANNE-SOPHIE HILLARD

Université de Strasbourg, France
annesophie_hillard@hotmail.fr

DOI: 10.24193/cechinox.2019.37.16

Bio-prothèse, voitures autonomes, réalité virtuelle. Submergés d'innovations technologiques dignes d'un roman de SF, effleurant des écrans qui semblent former la nouvelle peau du monde, nous assistons à l'émergence d'un réseau dynamique de flux, de signaux, de données traversant des corps et des lieux devenus interfaces. Dès lors, ces espaces, qui ne peuvent plus être conçus comme des entités fermées, délimitées, s'altèrent, s'hybrident et, par-là, modifient profondément le rapport entre soi et les autres.

Peut-être est-ce précisément un tel bouleversement technologique et idéologique qui peut expliquer la prolifération d'imaginaires science-fictionnels dans les productions littéraires et cinématographiques actuelles¹. En effet, il s'agit bien moins dans les récits de SF d'une fuite de la réalité – comme on l'a longtemps interprété² – que d'un univers fictif, au reflet duquel se donne à voir le monde contemporain. Avec le récit d'anticipation s'opère un glissement dans la temporalité car, s'il traite d'un futur plus ou

moins lointain, le présent, lui, devient un passé fini, appartenant à l'histoire et sur lequel on peut faire retour. La réalité contemporaine, dans la SF, n'en est ici encore que son reflet historicisé ; comme le souligne Jameson, il ne s'agit pas dans les récits de SF de donner des images du futur mais bien « de défamiliariser et de restructurer l'expérience que nous avons de notre présent »³. Sans affirmer, avec Jameson, que la SF met en exergue notre « incapacité à imaginer le futur »⁴, il faut toutefois souligner que le caractère anticipateur de ces récits ne peut être une pure altérité. Ainsi que le souligne Anja Rebhann, un texte proposant une vision du monde radicalement différente, hors de notre « sémiosphère », serait impossible à comprendre autant qu'à écrire⁵. Il se crée donc un jeu de va-et-vient entre une réalité et un monde doublement fictionnel⁶ lui servant de reflet.

Et s'il est clair que les récits de SF contemporains ne sauraient être réduits à la seule utopie⁷, – ni même à son envers, la dystopie⁸, il s'agit plutôt ici de l'expression d'une possibilité impossible grâce à une infime variation dont le récit constitue le développement. La SF affirme : « Et si ? Alors... »⁹. Pour Jameson, cette « mimesis ex-negativo »¹⁰ participe, à travers la définition d'un monde imaginaire, d'une volonté totalisante, symptôme d'une « fragmentation de la vie, propre au monde moderne exigeant d'être réunifiée »¹¹.

Or, bien qu'il soit très certainement possible de voir dans ces récits de SF les symptômes d'une collectivité donnée interrogeant son destin avec angoisse, espoir ou crainte, il me semble qu'il ne peut s'agir ici seulement d'une volonté de clôture du monde à travers « l'unité prédéterminée du

mythe ou de la légende qui lui sert de procédé organisationnel »¹². Et plus encore ; que signifie la résurgence de ces imaginaires-miroirs dans les productions culturelles, le langage technologique ou encore la théorie ? Quels reflets dérivés, inversés de l'humain, de ses figures mythiques, sont disséminés dans ces imaginaires¹³ ?

Miroirs fragmentés

Les deux œuvres de Science-fiction contemporaines germanophones – cette littérature longtemps considérée (en particulier dans les pays germanophones) comme triviale, voire réactionnaire¹⁴, bien qu'elle soit la plus prolifique en Europe dans son genre¹⁵ – sur lesquelles s'appuie cette analyse participent toutes deux de la littérature d'anticipation et contiennent chacune des traits utopiques et dystopiques. En tant que genre, ce sont des récits ouverts, qui ne se laissent pas facilement catégoriser. Quant aux figures hybrides qu'ils proposent – monstres, cyborgs, mutants, il s'agit de figures de l'Altérité dynamiques ; les reflets qu'elles offrent à l'humain qui tente de s'y contempler ne sont jamais univoques. Et en cela, la construction de récits ouverts concorde avec la complexité des figures de l'Autre qu'elle y déploie.

Le Jeu de Cuse (2005)¹⁶ est, comme la plupart des œuvres de Wolfgang Jeschke, un texte de SF à caractère « humaniste » mêlant anticipation et uchronie qui propose une vision clairement dystopique du futur. Dans la société de 2052, l'apocalypse écologique et les mouvements de réfugiés climatiques ont exacerbé les revendications identitaires ; des groupuscules mettent à mort les individus hybrides dans des scènes de violence holographique spectaculaires

rappelant les jeux romains. Ici les figures de l'Altérité (l'environnement, les cyborgs, les hybrides et les animaux) semblent être considérées comme des ressources ou des instruments de domination. Néanmoins, c'est finalement la technologie qui permet l'émergence d'un deuxième futur, plus apaisé et revalorisant ces autres.

Dietmar Dath, représentant de la nouvelle génération d'auteurs de SF et dont les essais politiques à caractère marxiste teintent cette seconde œuvre, *L'abolition des espèces* (2008)¹⁷, propose quant à lui une vision plus positive à travers la société apparemment utopique des « Gente » (des animaux génétiquement modifiés descendants des humains et capables de changer de sexe) où la porosité de la frontière entre humain, animal et machine laisse entrevoir les possibles d'une identité mouvante, sortie d'un rapport binaire à l'Altérité. Toutefois, la dimension positive de cette vision n'est pas univoque puisqu'il s'agit avant tout ici d'un discours sur la fin de l'humanité. En d'autres termes, cette société apparemment idéale caractérisée par la fluidité des genres et des espèces est accompagnée par la fin de l'anthropocène ; elle est le résultat d'une évolution hors des frontières de l'humain qui ont amené ce dernier à sa dissolution, là où le rapport à l'Altérité est peut-être aliénation à force d'altération.

Dans leur construction, ces deux œuvres sont donc « ouvertes » ; elles oscillent entre utopie et dystopie, entre reprise (à travers une forte intertextualité chez Dath) et variation (avec le motif des mondes parallèles et de l'*alter ego* chez Jeschke). De la même manière, l'imaginaire qu'elles contiennent propose des figures de l'altérité variables ; elles peuvent être rendues monstrueuses par la crispation

identitaire autant que signes d'une identité fluide ou d'une acceptation de la multiplicité de ce qui est autre. Cette variabilité témoigne alors de l'importance des perspectives multiples (et de leur dynamique) dont les récits de SF, en tant que genre de l'altération, de l'inversion et du décentrement, constituent le jeu et l'en-jeu.

Et si ? Et si la SF n'était pas qu'un monde-miroir de notre réalité, l'historicisation de notre présent ? Et si cette psyché narrative n'était pas une surface lisse mais un miroir brisé, renvoyant au monde plus qu'une seule image de soi ?

J'aimerais ici tenter d'analyser en quoi les divers éléments de l'imaginaire (des imaginaires) science-fictionnel(s) de ces textes, leurs reprises, leurs variations, présentent une ouverture – un jeu – entre soi et les autres. Il s'agit alors de mettre en lumière dans ces textes les types de modifications – quand elles ne sont pas métamorphoses – qui s'y opèrent, qu'ils soient formels ou thématiques. Celles-ci s'articulent autour de l'idée de la confusion des genres (gender ou genre littéraire), de la variation (des histoires, des thèmes, des « mythèmes ») et de leur dynamique.

De l'*hybris* à l'hybridité

Le monstre : produit de l'*hybris*

La société de 2052 imaginée par Jeschke relève clairement de la dystopie. Les tempêtes de sable et la pluie torrentielle dévastant les villes semblent clairement avoir causé la fermeture des frontières ; impossible, pour les réfugiés climatiques, de traverser librement certaines villes entourées de hautes technologies permettant à leurs riches habitants de se protéger

des aléas écologiques au détriment du reste de la population. Le pape qui jouit d'un pouvoir politique certain a préféré Salzbourg à Rome, cette dernière étant devenue une zone à risques en proie à la violence du climat et des hommes. Dans cette ville, où se déroule une grande partie de l'intrigue, les êtres présentant une forme d'altération, une remise en cause de l'identité supposée « normale » sont exploités, violemment réprimés. L'hybridation (humain-animal-machine) est vue comme une monstruosité. Pourtant, les représentations de figures hybrides ne manquent pas dans cette fiction : animaux génétiquement modifiés, cyborgs, jumeaux siamois. CarlAntonio, le siamois avec un « sac à dos intelligent »¹⁸, tout comme le cyborg Stavros se font assassiner par des groupes identitaires appelés « Prétoriens ». Ce sont eux qui font de l'hybride un monstre, une altérité néfaste. Or, c'est précisément par rapport à cette altérité qu'ils se définissent, c'est pourquoi ils ont tout intérêt à l'exacerber dans une mise en scène holographique reprenant les rituels des jeux romains.

Il est à noter cependant que les figures hors-normes ne sont pas toutes exclues de la même manière. Les malformations corporelles qui touchent une partie de la population sont dues à la catastrophe écologique de 2028 (ainsi qu'à certaines expériences scientifiques) ; elles sont donc le résultat d'une action humaine. Tels les signes d'un échec prométhéen, ces figures ne sont pas simplement exclues, elles deviennent le témoin de la faute, d'une transgression « contre-nature », au même titre que ceux qui par leur hybridation à la machine (les cyborgs) auraient trahi une nature humaine – cette fiction qui semble rassurer l'humain sur son identité¹⁹.

S'il semble donc de prime abord que les figures catégorisées comme « monstrueuses » soient les rejets de l'*hybris* humaine – comme si les erreurs de la mesure incombaient au porteur de ses marques, le récit mentionne pourtant des « Hobbits », des nains vivant dans les catacombes romaines et contribuant à persécuter, avec la garde prétorienne, ces corps autres. C'est qu'il ne s'agit pas tant ici de l'affirmation d'une identité humaine « naturelle », et dont des autres « contre-nature » constitueraient ici les limites, que d'une exclusion socio-politique (ou géopolitique) dans la constitution de ces figures de l'Altérité. En effet, les « Hobbits » poursuivent avec la même hargne exaltée les « Moros », qui ne sont ni plus ni moins que des réfugiés écologiques en provenance d'Afrique et du continent asiatique. Le terme est particulièrement important puisqu'il fait référence au nom péjoratif donné par les Espagnols à une minorité musulmane des Philippines qui combattait pour leur reconnaissance lorsque les premiers colonisent l'archipel au XVI^e siècle. Rome, en 2052, est donc remplie de figures hybrides, hors-normes, mais ce qui fait l'« Autre » ici, c'est une conception hiérarchique des corps, une forme de verticalité qui d'ailleurs se retrouve dans la description de Rome elle-même, des hauts bâtiments aux souterrains²⁰.

Mais ces Autres ne sont pas seulement intrus, boucs émissaires, ils sont aussi et surtout le signe d'une conception du corps comme ressource. En effet, les chiens modifiés et doués de parole qui errent dans les rues de Rome sont des machines à tuer créées par l'Homme ; tueurs intelligents, en partie humains, ils sont voués à mourir au bout d'un certain temps : « [...]des tueurs intelligents. C'était un chien mais il portait

aussi une part d'humain en lui, qui lui avait été inséminée »²¹. Le corps de l'animal modifié est ressourcé, armé, sa sensibilité est totalement ignorée ; et il en est de même pour nombre d'humains hybridés entre eux ou à la machine en raison de la catastrophe nucléaire de 2028. Il en résulte ici encore que c'est l'exploitation des ressources planétaires à des fins utilitaristes qui mènent à l'émergence de ces corps hybrides – en somme, la conception des corps comme ressource pour l'humain prend la forme d'une *hybris* menant à une société violente en proie au repli identitaire. Le corps de l'Autre-intrus sert de repoussoir.

L'on retrouve ici à nouveau le motif prométhéen – pas seulement dans sa version romantique de la faute et de la rédemption, mais bien dans ce qu'il exprime des rapports de l'homme à la technique. Si la technique, dans un sens heideggerien, « revient à mettre l'existant à disposition de l'entreprise humaine visant à dominer la nature »²², il s'agit bien d'une domination qui se produit à l'intérieur de l'humain lui-même, et ce au travers de technologies²³ qui s'incorporent à l'organisme, le transformant et l'éloignant de lui-même de l'intérieur. Si cet imaginaire des nanotechnologies participe d'une miniaturisation, d'images privilégiant la « puissance du petit »²⁴ propre au régime intimiste et qui contraste avec l'éclatant mythe prométhéen, il faut surtout noter que le regard se porte essentiellement sur l'outil. La crainte des habitants semble en effet se cristalliser autour des nanotechnologies, d'une mutation possible des êtres vivants par ces machines ; une scène de panique dans un restaurant par exemple, lorsqu'un « nano-poisson » est découvert, ainsi que la destruction anarchique de ces technologies le montrent. Car ici, c'est

l'inorganique qui fait muter l'organique : la peur du mutant, c'est la peur de l'incorporation de ce qui est parfaitement étranger, la peur de devenir son propre monstre, son propre autre. Il semble donc que le regard, la crispation se portent ici sur l'outil. Car peut-être, à l'heure où nous sommes tous des bio-cyborgs, « entre l'outil et le mythe [...], la frontière est perméable »²⁵. Mais il nous faudra revenir encore sur les possibilités du cyborg à l'ère des technologies.

Les possibles de l'hybridité

Dans *L'abolition des espèces* de Dietmar Dath, la société des Gente, ces animaux communiquant grâce à des « phérophones »²⁶, l'hybridité semble en revanche être devenue la norme. Hybridité de genre, hybridité des espèces. Pour les Gente, le maintien des frontières entre espèces ne fait plus sens : dans la mesure où chaque créature peut se transformer à volonté et que toutes les espèces peuvent se reproduire entre elles, ces différences sont devenues aussi insensées que la « différenciation entre les races humaines »²⁷. La dissolution des frontières de l'espèce est aussi opérante entre la machine et l'animal ; les biotechnologies jouent un rôle important dans l'évolution des Gente, formant des créatures en constante métamorphose. Ainsi le loup Dmitri crache poliment sa salive « nanotique »²⁸ afin qu'elle nettoie le pelage du blaireau Georgescu sous la forme de minuscules araignées intelligentes.

S'il subsiste bien encore quelques rares humains (dont l'exploitation par les Gente donne à penser, par un jeu d'inversion, la négation de l'Autre à travers sa conception comme ressource), l'ère humaine, elle, s'est bien éteinte. Il semble que l'anthropocène

soit devenu un mythe. Le début du récit aborde en effet la fin du règne humain à travers la question que se posent les Gente : « comment a-t-il pu arriver aux humains ce qu'il leur est arrivé ? »²⁹. Et si cette question traverse le récit, c'est qu'ici, dans une sorte de « zoopoétique »³⁰ inversée, le Gente tente de déterminer ce qui le rapproche et ce qui le sépare de ce « génie saccageur »³¹ qu'est l'humain – en somme cet être capable et coupable d'*hybris*. Et ce qui l'en sépare, c'est avant tout sa capacité d'adaptation ; comme le souligne Nitzke, ce qui conduit l'humain à sa fin, c'est son incapacité à s'adapter, quand le Gente a supprimé tout substrat naturel qui pourrait le déterminer³². Porter des mains – propre de l'Homme – est à présent une mode et l'humain, lui, n'est plus capable que d'une glossolie impuissante tournant autour de sa mort : « je vais me déliter car je suis déjà mort »³³. Le corps, ici, est un outil hautement technologique, une ressource adaptable et dynamique. Et peut-être plus encore, l'outil (et son pendant, la main) a perdu sa valeur originelle ; l'idée d'une finalité biologique dans l'évolution, d'une détermination du corps par la nécessité n'a plus sa place dans la société des Gente : « Plus personne n'avait peur des dents et des griffes »³⁴. En définitive, l'émergence des Gente est due à l'abolition du lien entre nature et culture, à l'effacement des genres (gender, humain) ; sa subsistance est liée à sa capacité d'adaptation, sorte de pont entre soi et l'autre.

Il est à noter que dans *Le jeu de Cuse*, certaines formes d'hybridation dévoilent des aspects plus positifs que ceux évoqués précédemment. En effet, les nanotechnologies déjà mentionnées permettent aussi de recréer certaines espèces de plantes

disparues. Il s'agit alors ici d'une technique qui simule une nature évanouie, une tentative de revenir artificiellement aux origines. Cette dissolution de l'opposition entre nature et culture correspond également à une disparition de la frontière entre réel et virtuel. D'autres technologies appelées SimStims (Stimulation simulée), sorte de réalités virtuelles améliorées, ouvrent des espaces hybrides superposant réalité et simulation de celle-ci. Ces techniques résultent par ailleurs d'une décentration puisqu'elles sont inspirées de l'essai de Thomas Nagel (mentionné dans le texte) : « What is it like to be a bat ? »³⁵ (Quel effet cela fait-il d'être une chauve-souris ?), essai essentiel puisqu'il pose la question de l'expérience d'une perspective animale. C'est donc cette capacité de décentrement, de communication inter-espèces qui ouvre les possibles d'un futur hybride, fait de fictions superposées dans une réalité-simulacre³⁶.

Dans ces deux œuvres, la représentation de l'hybridité relève de deux perspectives différentes ; chez Jeschke, les corps hybrides sont exploités et considérés comme des ressources et forment une altérité-repoussoir exclue d'une identité repliée sur elle-même (bien que certaines technologies et hybridations relèvent aussi d'une autre conception de l'altérité). Au contraire, *L'abolition des espèces* présente les figures de l'hybridité comme une altération, une évolution positive et même nécessaire. L'identité des Gente, leur corps, ne relève plus du substrat naturel, elle est possibilité dynamique.

Variations

Les techno-miroirs

*L*e *Jeu de Cuse*, parmi d'autres thématiques, aborde la question du voyage dans le temps. Dès lors, ce récit mêlant anticipation et uchronie dessine les contours changeants d'un espace-temps plastique, se déployant sans cesse. Cet « entrecroisement fatal du temps et de l'espace »³⁷ permet alors une spatialisation des histoires ; l'univers tout entier est conçu comme un tissage dont les fils constituent chacun une histoire possible. Chaque voyage dans le temps crée ainsi une variation de l'histoire déjà connue. Domenica, la protagoniste, effectue ses voyages dans le temps au moyen d'un espace virtuel reconstituant le temps où elle doit se rendre. Ces lieux sont des sortes d'espaces transitionnels reflétant une autre temporalité. Dès lors, le monde du *Jeu de Cuse* ne peut être conçu comme un univers clos mais bien comme un « multivers » se déployant constamment³⁸. Chaque voyage dans le temps, chaque modification d'un fil du récit crée un nouveau monde, un monde parallèle. Dans ce récit, le voyage dans le temps est conçu comme un moyen d'améliorer le cours de l'histoire, d'incurver la trajectoire du récit à travers une infime variation.

Sans entrer dans les détails du voyage dans le temps³⁹, le multivers esquissé ici par Jeschke, implique donc non seulement l'existence de mondes parallèles qui s'entremêlent et se recréent constamment – à la manière des fils d'une corde sans cesse tressée – mais aussi la possibilité de passer d'un monde-récit à l'autre. Les univers sont des espace-temps superposés et le passage de l'un à l'autre se fait sous forme

d'espaces simulés, sorte de lieux transitionnels effaçant la frontière entre réel et virtuel ; ce sont des « hétérotopies »⁴⁰ au sens foucauldien. À cet égard, ils renvoient aux humains qui les habitent une image-reflet d'eux-mêmes à la manière dont le fait le miroir. Le miroir n'est pas un simple « lieu sans lieu »⁴¹, il est simulation, reflet toujours faussé, diffraction du soi et pourtant altérité nécessaire pour permettre sa constitution. Cette image diffuse du soi, ce reflet altéré, est donc ici due aux miroirs technologiques ; une thématique prégnante dans *Le jeu de Cuse* à travers les motifs du vase brisé, du *Doppelgänger* (cette *Schattenschwester*, « cette sœur de l'ombre »⁴²), et du miroir. La représentation du sujet fragmenté, reproduit à l'infini, à travers l'existence parallèle des *alter ego* de Domenica, est d'ailleurs mise en lumière par la symbolique du miroir. Lorsqu'elle se contemple dans le miroir, Domenica se voit reproduite à l'infini : « Je regardais vers la gauche et me vis cent fois démultipliée dans une enfilade de miroirs illuminés se reflétant à l'infini »⁴³. Cette fiction du miroir, cette métaphore, prend son importance dans un monde spatialisé, pour comprendre l'en-jeu entre soi et l'autre.

Du point de vue de la narration, les histoires se multiplient alors tout au long du récit, prennent la forme d'une variation ; Jeschke se prête à l'exercice de la réécriture, réécriture d'une même histoire dont un détail divergeant en transforme durablement le sens. Entremêlés dans d'autres intrigues, ces récits divergents forment ensemble une variation musicale démultipliant les sujets et les réalités.

Ainsi, les espaces transitionnels faits de réalité virtuelle et permettant la transition d'une temporalité à l'autre apparaissent

ici non comme des reproductions figées⁴⁴ mais comme des miroirs technologiques (qui d'ailleurs évoluent dans le temps) renvoyant au sujet une infinité de soi possibles.

Métamorphoses

L'idée de variations, variations du récit ou du sujet menant petit à petit à une modification durable, est également présente dans l'œuvre de Dath. En effet, le discours sur la fin de l'humanité présent dans ce récit décrit la longue agonie de l'humain dont les discours disséminés dans le texte s'effilochent petit à petit, devenant toujours plus elliptiques. Ainsi, la fin de l'ère humaine ne résulte pas d'une soudaine catastrophe mais d'une variation constante qui la mène néanmoins irrémédiablement à sa perte. À cet égard, Dath reprend la thématique de l'apocalypse pour en faire une simple évolution ; en témoigne notamment le nombre de Gente de première génération : 144 000 individus, une référence à l'Apocalypse selon St Jean⁴⁵.

L'humain se dissout ainsi par un jeu d'infimes variations dans l'abolition de son espèce, dans l'ouverture des frontières entre l'humain, l'animal et la machine. Ici l'altération qui se produit au fur et à mesure des variations, des évolutions vire à l'aliénation. À force de s'altérer, l'humain se métamorphose, l'identité se dissout non pas pour se fixer dans une « autre » identité mais précisément en étant toujours plus autre pour se tenir sur la frontière, pour être la frontière – ce tout autre.

Abolir l'idée d'une identité fixe, d'une définition claire des limites de soi, c'est donc bien aussi renoncer à chercher ses origines. Peut-être faut-il comprendre en ce sens l'inversion de la dimension

millénariste en métamorphose et en évolution. En effet, qu'elle soit anthropocène ou apocalypse, toute forme d'alarmisme devisant de la fin d'une espèce contient donc l'idée d'une identité binaire – être ou ne pas (ne plus) être. Une identité qui serait comprise de manière fluide, hybride ne peut se situer dans une mythologie de la chute et de la rédemption puisqu'elle est chute tout entière ; l'homme-cyborg (ici le techno-animal descendant de l'humain) n'est plus seulement sujet de la dialectique entre soi et l'autre, il est – libéré de ses chaînes biologiques et donc d'une pensée binaire – l'espace entre soi et l'autre. Le Gente est un humain modifié une multitude de fois et la possibilité de s'hybrider encore à l'infini. Il ne peut plus être pensé comme une entité, une identité unifiée. En ce sens, la fiction de l'animal-tech, de l'animal-cyborg est profondément post-moderne ; elle n'est pas réunification à travers l'unité originelle mais bien pensée de la fragmentation. Ainsi, comme le souligne Haraway, la fiction cyborgienne

[...] ne doit pas avoir trait à la chute, à l'idée d'une unité qui aurait existé autrefois, avant le langage, avant l'écriture, avant l'Homme. L'écriture cyborgienne a trait au pouvoir de survivre, non sur la base d'une innocence originelle, mais sur celle d'une appropriation des outils qui vous permettent de marquer un monde qui vous a marqué comme autre.⁴⁶

Sans affirmer que l'émergence du cyborg implique la fin du mythe, il faut souligner que la créature-frontière esquissée par Dath, en tant que figure du tout autre et du tout nouveau⁴⁷, imagine le futur

de l'homme à l'ère des technologies dans une pensée radicalement différente, qui, à force de faire varier le mythe de l'identité, en change profondément le sens. Le cyborg, affranchi d'un soi univoque, en devenant constamment tout autre, est une fiction fragmentaire, une métaphore de la dynamique, qui parce qu'elle ne cherche pas à appréhender directement la question de l'identité et de l'altérité pour la fixer, est un outil précieux pour penser les contours hybrides d'un monde postmoderne et fragmenté. C'est qu'en tant que corps-frontière dans un monde interfacé, un monde qui ne peut être conçu autrement que comme réseau, tout est cyborg, tout est outil. Le cyborg, en effet, n'est pas seulement une fiction, il est avant tout une métaphore : le sens premier de « cyborg », *cybernetic organism*, est la métaphore d'un corps en tant qu'organisme qui s'autorégule⁴⁸, qui s'adapte. C'est donc l'outillage technologique qui permet la conception des corps comme organisme adaptable dans un monde interfacé. La métaphore dynamique du cyborg fait donc écho à un changement de paradigme qui remet ici en cause les frontières de l'humain. L'outil technologique y joue à cet égard un rôle crucial ; la dissolution des limites entre humain, animal et machine est également dissolution de la limite entre mythe et outil.

Le motif de la variation, qu'il soit formel ou thématique, met ainsi en exergue une dynamique de porosité des frontières entre soi et l'autre, une tension qui sort l'identité d'une dé-finition fermée à travers un processus d'évolution. Le cyborg (animal ou humain), en tant que figure du tout autre et du tout nouveau, est une fiction et une métaphore nécessaires pour comprendre un monde-réseau

aux frontières fluides ; que ce soit à travers l'importance du miroir chez Jeschke, là où le sujet devient un Narcisse tech prenant conscience qu'il est toujours de l'autre côté du miroir, ou chez Dath, où les Gente se sont appropriés les outils pour couper les liens avec les origines, l'histoire de la chute et de la rédemption.

Images de la fiction

Réécriture tech

Néanmoins, il ne s'agit pas seulement ici de la variation comme thématique ; elle est, dans ces deux œuvres, reprise sur le plan formel dans un effet de retour poétique qui donne à ces textes leur dimension postmoderne.

Le processus d'écriture, dans ces deux œuvres, peut être conçu comme une écriture de la reprise. En effet, chez Dath comme chez Jeschke, les références à la littérature sont nombreuses, qu'elles soient d'ailleurs explicites ou implicites. Dans *Le jeu de Cuse*, une vieille dame devient le pastiche absurde de la princesse Brambilla d'E.T.A. Hoffmann⁴⁹. Ce n'est d'ailleurs pas un hasard si la protagoniste Domenica voit en cette journaliste chevronnée, fournissant des images et cartographiant la zone radioactive allemande, le personnage du roman d'Hoffmann. Dans ce dernier, l'identité des personnages se confond avec les masques qu'ils portent. Giacinta, jeune couturière, s'éprend de Cornelio (le personnage joué par son fiancé Giglio) tandis que celui-ci tombe amoureux de la princesse Brambilla, qu'il a vue en rêve et à laquelle Giacinta finit par s'identifier. En effet, la référence à une littérature où l'imaginaire et le réel se mêlent est assumée. La

princesse Brambilla de Jeschke se situe à la frontière entre ces deux mondes, une frontière faite de réalité virtuelle ; les lunettes de la femme rappellent ce personnage à Domenica « qui, avec ses lunettes magiques lui permettant de voir au-delà de la réalité, s'était mise à la recherche de son prince d'Assyrie, Cornelio »⁵⁰. *Le jeu de Cuse* se déroule au milieu d'un imaginaire dynamisant le rapport entre virtuel et réel et qui en assume les références. C'est pourquoi, quelques pages plus loin il est également explicitement fait référence à des robots arachnoïdes rappelant *La guerre des mondes* de Wells. L'auteur de Science-fiction efface ici la frontière entre littérature et monde contemporain ; en incluant à un niveau intradiégétique des références extradiégétiques au genre littéraire duquel cette œuvre se revendique, Jeschke crée une mise en abîme, un regard sur le genre science-fictionnel comme modèle et modélisation du réel. De fait, si la SF est bien un genre littéraire ayant un effet critique sur le réel contemporain (sa dimension de miroir fictif), ici c'est son caractère spéculatif qui apparaît : il n'est pas rare que les auteurs de Science-fiction aient imaginé des éléments et événements qui allaient se produire dans la réalité quelques années plus tard. L'effacement de la frontière entre Giacinta et Brambilla est possible en 2052, tout comme les robots de Wells. - Dans l'ère du simulacre et de la simulation, c'est quasiment le réel qui découle de l'imaginaire ; l'imaginaire science-fictionnel se rapproche toujours plus du réel, permettant et légitimant la fragmentation du monde contemporain⁵¹. La reprise et l'intertextualité sont essentielles ici ; elles font retour sur un imaginaire qui s'hybride avec le réel et le reproduit à l'infini.

Chez Dath, la reprise du poème « The Waste Land » (« la Terre vaine ») de T.S. Eliot à travers le mantra « Shantih, shantih, shantih » que les Gente prononcent à la toute fin de *L'abolition des espèces*, tout comme le font les derniers hommes au début du récit, la figure du renard tech voyageant en *business class* dont le nom, Ryuneke, est une référence directe au *Reineke Fuchs* de Goethe ou encore la reprise du *Roi Lear* tissent le récit⁵². Mais chaque reprise en change le sens ; la plainte du roi Lear shakespearienne vire aux balbutiements agonisants d'un humain en souffrance : « Hurlez... hurlez... oh vous êtes tous... de pierre... si j'avais vos yeux et... vos voix, je m'en servirais... à faire craquer ... la voûte des Cieux... »⁵³. Ici encore, les restes d'une culture humaine deviennent langage obscur et mythique. Elle indique que l'humanité, passé des Gente, espèce d'avant les variations, n'est capable que d'un pré-langage que le loup Dmitri ne comprend déjà plus. Du point de vue de l'écriture, cette reprise d'un classique de la littérature dans sa version fragmentaire, elliptique correspond bien sûrement à la diffraction propre au monde postmoderne. Ainsi chez Dath, il s'agit bien d'une écriture postmoderne : « un récit allant au-delà ses propres limites »⁵⁴.

Cette intertextualité hétéroclite et omniprésente remet ainsi en cause l'idée d'un processus créatif purement original. Cette idée de « reprise » du texte, de variation de la culture littéraire permet alors à la fois un retour sur ce qui constitue cette tradition tout en en changeant, dans la confection intertextuelle des récits, imperceptiblement le sens.

Texte-objet

Le processus d'écriture est donc conçu comme réécriture. Cette idée est présente dans les deux œuvres à travers l'aménagement même du texte : chez Dath, il s'agit de la présentation du texte sous forme de variation musicale ; le livre est divisé en 4 mouvements correspondants à des rythmes différents, comme pour une symphonie. Quant à l'œuvre de Jeschke, c'est son titre qui indique la manière dont est conçu le récit : le jeu de Cuse fait référence à un jeu inventé par Nicolas de Cuse, jeu qu'il avait nommé « jeu de la sagesse ». Expérience de pensée, où il lance une boule creusée d'un côté sur dix cercles concentriques tracés sur un sol lisse et uni, la boule, pour atteindre le milieu, doit décrire un mouvement en spirale. C'est à cette formation spiralaire, à travers l'idée de variations, qu'obéit la facture du texte de Jeschke ; le jeu de Cuse devient ainsi métaphore et leitmotiv⁵⁵ du processus créatif. La construction spiralaire du texte, à travers l'idée du jeu de Cuse qui ne peut appréhender le centre sans tourner autour, qui consiste à se perdre pour atteindre le but, est bien sûrement une allégorie du processus d'écriture, peut-être même de la confection d'un imaginaire qui répondrait au réel contemporain ; c'est-à-dire ici à une structure qui ne se laisse jamais tout à fait dévoiler, mais tourne précisément toujours autour de l'objet qu'elle tente de fixer.

L'on comprend encore une fois en quoi l'imaginaire, et en particulier l'imaginaire science-fictionnel en tant que genre explorant les futurs hybrides, apporte ici des éléments précieux à l'appréhension du monde contemporain. La SF n'est plus seulement fiction ; elle est un mode de réalité. Ainsi, l'idée d'ouverture et de variation

ou de reprise contenues dans ces récits est appliquée à la confection même du récit, faisant de sa structure un imaginaire en soi.

Mythologies du futur

À l'heure où il nous faut penser les dynamiques, réseaux et flux, où notre corps est pensé comme interface, métaphore issue des technologies, peut-être ces fictions métaphoriques – à travers les imaginaires qu'elles mettent en mots – peuvent-elles refléter, non pas une volonté de clôture du monde, comme a pu l'affirmer Jameson, mais bien plutôt l'infinité des possibles, un espace constamment grandissant qui est la dynamique complexe d'une identité qui s'altère perpétuellement ?

Deux œuvres de Science-fiction proposent deux visions différentes du rapport de soi aux altérités. Qu'il s'agisse d'altération ou d'aliénation du sujet, rejet de l'Autre monstrueux ou possibles de la dynamique de l'hybridité, toutes deux témoignent de l'incertitude profonde régnant dans l'espace, le jeu créé par la fragmentation propre au monde postmoderne. Émerge ainsi une poétique de la fragmentation à travers la reprise de figures mythologiques (Narcisse, Prométhée, Hermaphrodite...), dans des textes caractérisés par l'intertextualité. Mais sans être une simple variation du mythe, ces œuvres, à travers leur questionnement et leur écriture, reflètent l'espace qui sépare l'identité de l'autre côté de sa frontière ; elles indiquent la limite, la frontière que sont les corps spatialisés et interfacés d'un univers qui n'est ni unique ni compréhensible dans un langage binaire.

Et si, comme le souligne Durand, la restauration du mythique tient peut-être aussi au mythe d'Hermès qui marque notre réalité

depuis le XX^e siècle⁵⁶, il semble que l'imaginaire science-fictionnel y ait une place fondamentale. Le mythe, dans le sens antique d'un imaginaire qui n'est pas *logos* mais qui reste porteur de vérité, en tant que parole performative, répond à l'idée de l'imaginaire des productions de SF comme une fiction

nécessaire pour appréhender le réel contemporain dans sa complexité – à l'adéquation entre théorie et Science-fiction. En ce sens, ces textes ne sont plus une projection close dans une temporalité unique mais bien une métaphore spiralaire d'un monde-constellation dessinant une mythologie du futur.

BIBLIOGRAPHIE

- Dietmar Dath, *Die Abschaffung der Arten*, Francfort sur le Main, Suhrkamp Verlag, 2008.
- Wolfgang Jeschke, *Das Cusanus-Spiel*, Munich, Droemer Verlag, 2005.
- Jean Baudrillard, *Simulacres et simulation*, Paris, Galilée, 1981.
- Manfred E. Clynes, Nathan S. Kline, "Cyborgs and Space", in: *Astronautics*, September, 1960, p. 26-27, <http://www.guicolandia.net/files/expansao/Cyborgs_Space.pdf>.
- Istvan Csicsery-Ronay, Jr., "The SF of Theory: Baudrillard and Haraway", In: *Science Fiction Studies*, Vol. 18, No. 3, Science Fiction and Postmodernism, 1991, p. 387-404.
- Philippe Descola, *Par-delà nature et culture*, Paris, Éditions Gallimard, 2005.
- Gilbert Durand, *Figures mythiques et visages de l'œuvre, De la mythocritique à la mythanalyse*, Paris, Dunod, 1993.
- Michel Foucault, « Des espaces autres. Hétérotopies. » In : *Architecture, Mouvement, Continuité*, n°5, octobre 1984, p. 46-49.
- Hans-Edwin Friedrich, *Science Fiction in der deutschsprachigen Literatur. Ein Referat zur Forschung bis 1993*, Tübingen, Max Niemeyer Verlag, 1995.
- Wilhelm Füger, "Streifzüge durch Allotopia, Zur Typologie eines fiktionalen Gestaltungsraums". In: *Anglia. Zeitschrift für englische Philologie*, n°102/3, 1984, s. 349-391.
- Donna Haraway, « Le manifeste cyborg, Science, technologie et féminisme socialiste à la fin du XX^e siècle », in : Donna Haraway, *Manifeste cyborg et autres essais : sciences – fictions – féminismes*, Paris, Exils éditeurs, 2007, p. 29-92.
- E.T.A. Hoffmann, *Prinzessin Brambilla. Ein Capriccio nach Jakob Callot*, Wrocław, Max, 1821.
- Veronica Hollinger, « Tendances contemporaines en critique de science-fiction, 1980-1999 », <<https://journals.openedition.org/resf/167#bodyftn90>>.
- Fredric Jameson, *Penser avec la SF*, Paris, Max Milo Ed., 2008.
- Bernhard Landkammer, « Dietmar Daths "Die Abschaffung der Arten": Zwischen politischer Science Fiction, Popkultur und Poetik », Saint Louis, ETDs, 2011, <[h9p://openscholarship.wustl.edu/etd](http://openscholarship.wustl.edu/etd)>
- Dominique Lecourt, *Prométhée, Faust, Frankenstein, Fondements imaginaires de l'éthique*, Paris, Synthélabo, 1996.
- Thomas Nagel, « What is it like to be a bat? », *The Philosophical Review*, Vol. 83, No. 4, p. 435-450, 1974.
- Solvejg Nitzke, "Animal Spirits Unleashed. Kapitalistische Monster in Dietmar Daths *Die Abschaffung der Arten*.", in: Till Breyer, Rasmus Overthun, Philippe Roepstorff-Robiano, Alexandra Vasa (dir.), *Monster und Kapitalismus: Zeitschrift für Kulturwissenschaften*, transcript Verlag, Heft 2/ 2017, p. 74-82.
- Hans-Joseph Orthel, „Was ist post-moderne Literatur?“, in: Uwe Wittstock (dir.) : *Roman oder Leben, Postmoderne in der deutschen Literatur*, Leipzig, Reclam Verlag, 1994.
- Anja Rebhann, *Von Außen- und Innenräumen, Eine Analyse zeitgenössischer deutschsprachiger Literatur*, Bielefeld, Aisthesis Verlag, 2013.
- Dierk Spreen, „Was ver-spricht der Cyborg?“, In: *Ästhetik und Kommunikation*, n°26, 1997, p. 86-94.

Darko Suvin, *Pour une poétique de la science-fiction, études en théorie et en histoire d'un genre littéraire*, Montréal, Presses de l'université du Québec, 1977.

Daniel Walther, « Autres mondes de la Science-fiction : Allemagne », <<https://www.noosphere.org/ica-rus/articles/article.asp?numarticle=89>>, [11.05.18].

Jean-Jacques Wunenburger, *L'imaginaire*, Paris, PUF, 2016.

NOTES

1. Il semble en effet qu'en plus d'être un genre qui se démocratise, ses productions connaissent un effet de « dissolution ». C'est-à-dire que l'imaginaire science-fictionnel est disséminé dans des œuvres très différentes les unes des autres. Cf. à ce sujet : Veronica Hollinger, « Tendances contemporaines en critique de science-fiction, 1980-1999 », <<https://journals.openedition.org/resf/167#bodyftn90>>, [15.6.18].

2. Réduite à son aspect utopique, la littérature de Science-fiction était encore accusée jusque dans les années 70 (par Manfred Nagl et Norbert Lingfeld, notamment) de rendre le lecteur aveugle à la situation politique contemporaine et inapte à une action politique tournée vers l'avenir. Cf. Hans-Edwin Friedrich, *Science Fiction in der deutschsprachigen Literatur. Ein Referat zur Forschung bis 1993*, Tübingen, Max Niemeyer Verlag, 1995, p. 26 et p. 29.

3. Fredric Jameson, *Penser avec la SF*, Paris, Max Milo Ed., 2008, p. 16. À l'inverse, la représentation d'un tel monde, de cette alternative permettant d'observer le présent depuis un point de vue décentré, n'est possible qu'en prenant cette réalité contemporaine comme point de référence.

4. *Ibidem*, p. 20.

5. Texte, die „ein völlig von unserer Lebenswelt differierendes Weltbild beschreiben, außerhalb unseres Zeichenraums (=Semiosphäre) und somit unserer Verständnismöglichkeiten. Ein solcher Text könnte demnach nicht nur nicht verstanden, sondern nicht einmal gedacht und geschrieben werden“. Anja Rebhann, *Von Außen- und Innenräumen, Eine Analyse zeitgenössischer deutschsprachiger Literatur*, Bielefeld, Aisthesis Verlag, 2013, p. 36.

6. « Doppelte Fiktionsstruktur », *Ibid.*, p. 35. En effet, ces récits évoluent au sein d'une structure fictionnelle double : à travers le mode fictionnel et une contrastivité élaborée (en parallèle) avec le réel.

7. Loin d'être réductible à un « lieu sans lieu », ce genre dialogue avec le réel. Jean-Jacques Wunenburger a déjà analysé l'impact que pouvaient avoir les utopies sur le réel, et notamment leur implication politique au XIX^e siècle. Cf. Jean-Jacques Wunenburger, *L'imaginaire*, Paris, PUF, 2016, p. 92-95.

8. En effet, l'utopie est essentiellement description du monde idéal, proposition statique vers laquelle il s'agit de tendre lorsque les récits de SF y disséminent une narration. Il en va de même pour la dystopie, même si celle-ci incite plus à l'action dans la mesure où c'est l'imperfection du monde qui ouvre la voie à l'action. Et peut-être faut-il analyser en ce sens la popularité d'œuvres contemporaines à caractère dystopique.

9. C'est le fameux « novum » élaboré par Darko Suvin. Cf. Darko Suvin, *Pour une poétique de la science-fiction, études en théorie et en histoire d'un genre littéraire*, Montréal, Presses de l'université du Québec, 1977.

10. Wilhelm Füger, « Streifzüge durch Allotopia, Zur Typologie eines fiktionalen Gestaltungsraums ». In: *Anglia. Zeitschrift für englische Philologie*, n°102/3, 1984, s. 349-391, p. 364.

11. Jameson, *Penser avec la SF*, p. 107.

12. *Ibidem*, p. 107.

13. Il semble pertinent ici de filer la métaphore du miroir, en particulier lorsque, selon Gilbert Durand, les figures mythiques elles-mêmes sont le reflet essentiel de l'humanité : « [...] figures mythiques qui sont bien l'ultime miroir, le suprême référentiel auquel puisse se regarder le visage des œuvres de l'homme et se déchiffrer la légende « qui est à lire » de la condition humaine et de son destin », in : Gilbert Durand, *Figures mythiques et visages de l'œuvre, De la mythocritique à la mythanalyse*, Paris, Dunod, 1993, p. 358.

14. L'on peut citer à titre d'exemple la remarque de Günther Anders, considérant les auteurs de SF comme les écrivains les plus puérils et vulgaires, ainsi que le rapporte Friedrich : « SF-Autoren seien die

- « knabenhaftesten und vulgärsten unter uns Schriftstellern », wetterte Anders », Hans-Edwin Friedrich, *Science Fiction in der deutschsprachigen Literatur*, p. 41.
15. « La littérature européenne de science-fiction la plus abondante et la plus diversifiée est actuellement celle de langue allemande », in : Daniel Walther, « Autres mondes de la Science-fiction : Allemagne », <<https://www.noosphere.org/icarus/articles/article.asp?numarticle=89>>, [11.05.18].
16. Wolfgang Jeschke, *Das Cusanus-Spiel*, Munich, Droemer Verlag, 2005.
17. Dietmar Dath, *Die Abschaffung der Arten*, Francfort sur le Main, Suhrkamp Verlag, 2008.
18. der „Junge mit einem schlaun Rucksack“, Wolfgang Jeschke, *Das Cusanus-Spiel*, p. 19.
19. Sur le tournant idéologique consistant à remettre en question l'opposition entre nature et culture, cf. notamment : Philippe Descola, *Par-delà nature et culture*, Paris, Éditions Gallimard, 2005.
20. Anja Rebhann fait à ce sujet une analyse très intéressante de l'œuvre de Jeschke, où la description des corps et des villes se répondent. Cf. Anja Rebhann, *Von Außen- und Innenräumen*, op. cit.
21. „Intelligente Killer. Es war ein Hund, aber er trug auch ein kleines Stück Mensch in sich, das sie ihm eingepflanzt hatten“. Wolfgang Jeschke, *Das Cusanus-Spiel*, p.24.
22. Dominique Lecourt, *Prométhée, Faust, Frankenstein, Fondements imaginaires de l'éthique*, Paris, Synthélabo, 1996, p. 11.
23. Précisément ici, ce sont des « technologies » donc plus seulement des techniques mais bien aussi des langages techniques. Ceci indique déjà en quoi leur présence change profondément le rapport au corps et à l'identité à travers un tournant paradigmatique.
24. C'est Gilbert Durand qui analyse cette « procédure gullivérisante » qui marque le XIX^e siècle et contraste avec le mythe prométhéen plus « extravertif », Gilbert Durand, *Figures mythiques et visages de l'œuvre*, p. 245 et p. 247.
25. Donna Haraway, « Le manifeste cyborg, Science, technologie et féminisme socialiste à la fin du XX^e siècle », in : Donna Haraway, *Manifeste cyborg et autres essais : sciences – fictions – féminismes*, Paris, Exils éditeurs, 2007, p. 29-92, p. 53. Haraway ajoute : « En vérité, le mythe et l'outil se constitue mutuellement », *Ibid.*, p. 53.
26. “Pherinfon”, Dietmar Dath, *Die Abschaffung der Arten*, p. 11.
27. “Die Unterscheidungen zwischen den echten Spezies aber waren [...] ebenso sinnlos geworden wie die Unterscheidungen zwischen den Menschenrassen”, *Ibidem*, p. 34.
28. « Nanotischer Speichel », *Ibidem*, p. 30.
29. Wieso “ist den Menschen passiert, was ihnen passiert ist?”, Dietmar Dath, *Die Abschaffung der Arten*, p. 13.
30. Je fais ici référence à l'approche d'Anne Simon qui définit ainsi la zoopoétique : L'objectif de la zoopoétique « est de mettre en valeur la pluralité des moyens stylistiques, linguistiques, narratifs, rythmiques et thématiques que les écrivains mettent en jeu pour restituer la diversité des comportements, des affects et des mondes animaux, tout comme la richesse des interactions entre bêtes et humains. », <<https://animots.hypotheses.org/>>, [10.3.18].
31. die “genialen Verwüster”, Dietmar Dath, *Die Abschaffung der Arten*, p. 15.
32. “Die Distinktionsmöglichkeiten werden nicht mehr biologisch bestimmt, sondern sozial bestimmt”, Solvejg Nitzke, “Animal Spirits Unleashed. Kapitalistische Monster in Dietmar Daths *Die Abschaffung der Arten*.”, in: Till Breyer, Rasmus Overthun, Philippe Roepstorff-Robiano, Alexandra Vasa (dir.), *Monster und Kapitalismus: Zeitschrift für Kulturwissenschaften*, transcript Verlag, Heft 2/ 2017, p. 74-82, p. 74.
33. “Ich werde mich auflösen, weil ich bereits tot bin. Kann nicht denken”, Dietmar Dath, *Die Abschaffung der Arten*, p. 19.
34. “Niemand hatte vor Zähnen und Krallen noch Angst”, *Ibidem*, p.18
35. Thomas Nagel, « What is it like to be a bat ? », *The Philosophical Review*, Vol. 83, No. 4, p. 435-450, 1974.
36. Il semble important de faire le parallèle entre société du simulacre, fictions décentrées et technologies. C'est un changement de perspective, de paradigme, qui permet cette fusion des frontières entre réel et virtuel, nature et culture. Cf. à ce sujet : Jean Baudrillard, *Simulacres et simulation*, Paris, Galilée, 1981.

37. Michel Foucault, « Des espaces autres. Hétérotopies. » In : *Architecture, Mouvement, Continuité*, n°5, octobre 1984, p. 46-49, p. 46.
38. Le passé lui-même n'est pas un objet figé, il est dynamique ; «Die Vergangenheit ist nicht in Stein gehauen, Domenica. Wir müssen lernen, sie als einen lebenden Organismus zu begreifen, der atmet und lebt, der sich verändert, sich erneuert und ständig Verzweigungen austreibt», Wolfgang Jeschke, *Das Cusanus-Spiel*, p. 388.
39. Il faut noter toutefois que Jeschke fait ici un travail très approfondi sur les possibles offerts par les connaissances actuelles de la physique et que son ouvrage peut dès lors être qualifié de « hard Science-fiction ».
40. Cf. Michel Foucault, « Des espaces autres. Hétérotopies ».
41. *Ibidem*, p. 47.
42. Il pourrait être intéressant d'analyser ici le motif de l'*alter ego*, comme cet autre soi, qui serait une seule perspective du soi. D'un point de vue jungien, le *Doppelgänger* chez Jeschke pourrait incarner l'Ombre, cette part de la *psychè* qu'il est essentiel de prendre en compte dans la constitution complexe de ce Soi. Cela indique donc qu'un seul double est nécessairement fragmentaire ; il est nécessaire de considérer une telle diffraction pour tenter d'appréhender le Soi.
43. « Ich blickte nach links und sah mich hundertfach vervielfältigt in endlosen beleuchteten Fluchten gespiegelter Spiegel », Wolfgang Jeschke, *Das Cusanus-Spiel*, p. 487.
44. Et ce bien qu'une reproduction soit déjà en soi un dédoublement de la réalité.
45. La référence à l'apocalypse est mise en lumière par Nitzke : „Die Zahl selbst enthüllt freilich, dass jene, die die Arten abschaffen, nicht ganz vom (allzu) menschlichen Millenarismus lassen mögen“. Solvejg Nitzke, “Animal Spirits Unleashed. Kapitalistische Monster in Dietmar Daths *Die Abschaffung der Arten*.”, p. 74.
46. Donna Haraway, « Le manifeste cyborg, Science, technologie et féminisme socialiste à la fin du XX^e siècle », p. 71.
47. Eine Metapher “des ganz Neuen und des Ganz Anderen”, Dierk Spreen, „Was ver-spricht der Cyborg?“, in: *Ästhetik und Kommunikation*, n°26, 1997, p. 86-94, p. 88.
48. « For the exogenously extended organizational complex functioning as an integrated homeostatic system unconsciously, we propose the term “Cyborg.” », Manfred E. Clynes, Nathan S. Kline, “Cyborgs and Space”, in: *Astronautics*, September 1960, p. 26-27, <http://www.guicolandia.net/files/expansao/Cyborgs_Space.pdf>, [15.6.18].
49. Une vieille dame devient le pastiche absurde de la princesse Brambilla. (DCS, 433) dans une référence à la *Princesse Brambilla. Un caprice dans la manière de Jacques Callot*. Cf. E.T.A. Hoffmann, *Prinzessin Brambilla. Ein Capriccio nach Jakob Callot*, Wrocław, Max, 1821.
50. « [...] die sich mit ihrer Zauberbrille, die es ihr erlaubte, hinter die Wirklichkeit zu blicken, auf die Suche nach ihrem assyrischen Prinzen Cornelio machte », Wolfgang Jeschke, *Das Cusanus-Spiel*, p. 432.
51. C'est ce qu'explique Istvan Csicsery-Ronay, Jr. “Science fiction narrowed the distance considerably, bringing the imaginary closer to the real world of production, but it also introduced a process of infinite reproduction (of worlds, of technologies, of cultures, of scientific “facts”, etc.)”, Istvan Csicsery-Ronay, Jr., “The SF of Theory : Baudrillard and Haraway”, In: *Science Fiction Studies*, Vol. 18, No. 3, Science Fiction and Postmodernism, 1991, p. 387-404, p. 390.
52. Bernhard Landkammer analyse de manière exhaustive l'intertextualité dans l'œuvre de Dath. Cf. Bernhard Landkammer, « Dietmar Daths “Die Abschaffung der Arten”: Zwischen politischer Science Fiction, Popkultur und Poetik », Saint Louis, ETDs, 2011, <[h9p://openscholarship.wustl.edu/etd/](http://openscholarship.wustl.edu/etd/)>, [15.6.18].
53. « Heult...heult ... o ihr seid...all ...von Stein ... Hätt'ich eu'r ...Aug' und ... Zunge nur, mein ... Jammer sprente ... des Himmels », Dietmar Dath, *Die Abschaffung der Arten*, p. 64.
54. “Ein sich selbst entgrenzendes Erzählen”, in: Hans-Joseph Ortheil, „Was ist post-moderne Literatur?“, in: Uwe Wittstock (dir.) : *Roman oder Leben, Postmoderne in der deutschen Literatur*, Leipzig, Reclam Verlag, 1994, p. 274.
55. La structure use ici aussi de l'image, de la métaphore ; la méthode devient son propre objet.
56. Cf. Gilbert Durand, *Figure mythiques et visage de l'œuvre*, p. 358.