

Université de Montréal

**Posthumanité et subjectivité transcendante  
dans l'œuvre de Philip K. Dick**

par

Jean-Benoît Lelièvre

Département de Littérature Comparée

Faculté des Arts et des Sciences

Mémoire présenté à la Faculté des Arts et des Sciences  
en vue de l'obtention du grade de maîtrise  
en littérature comparée

Avril 2010

© Jean-Benoît Lelièvre

Université de Montréal  
Faculté des arts et des sciences

Ce mémoire intitulé :

Posthumanité et subjectivité transcendante  
dans l'œuvre de Philip K. Dick

Présenté par :  
Jean-Benoît Lelièvre

a été évalué par un jury composé des personnes suivantes :

Éric Savoy,  
président-rapporteur

Livia Monnet,  
directrice de recherche

Jean-Claude Guédon,  
membre du jury

## Résumé

La problématique à l'étude dans ce mémoire est la représentation et conceptualisation de la notion de posthumanité dans trois romans de Philip K. Dick : *The Three Stigmata Of Palmer Eldritch*, *Do Androids Dream Of Electric Sheep?* et *Ubik*. L'analyse de ces romans nous permettra de montrer que l'auteur américain focalise sa réflexion sur le posthumain sur la subjectivité transcendante de personnages qui absorbent, et se substituent à la réalité d'autres personnages dans leur environnement. Nous montrerons également que l'écriture de Dick a évolué vers une vision plus spirituelle ou mystique en se détachant graduellement du récit de science-fiction traditionnel. Ce développement aura des répercussions significatives sur sa postérité cyberpunk.

**Mots clés :** Philip K. Dick, Palmer Eldritch, posthumanité, subjectivité transcendante, Wilbur Mercer, Ubik

## **Abstract**

This thesis examines the problematic of posthumanity in three novels by Philip K. Dick: *The Three Stigmata Of Palmer Eldritch*, *Do Androids Dream Of Electric Sheep* and *Ubik*. I shall argue that the notion of “transcendent subjectivity” is central to Dick’s conceptualization of the posthuman and that the novelist’s engagement with this notion enables a shift in his writing towards a more spiritual or mystical vision. Dick’s vision of the posthuman had a profound impact on cyberpunk authors such as William Gibson, Bruce Sterling and Neil Stephenson. The questioning of the posthuman is a recurring strategy in the work of these writers.

**Keywords:** Philip K. Dick, Palmer Eldritch, posthuman, transcendent subjectivity, Wilbur Mercer, Ubik

## Table des matières

<b>Introduction .....</b>	<b>7</b>
<b>I. <i>The Three Stigmata of Palmer Eldritch</i> .....</b>	<b>14</b>
Chapitre 1	
1.1 Capitalisme schizophrène et posthumanité dans la représentation de Palmer Eldritch .....	16
Chapitre 2	
2.1 Palmer Eldritch et la question du corps absent .....	20
Chapitre 3	
3.1 <i>Can-D</i> et <i>Chew-Z</i> , entre symbolisme et schizophrénie .....	24
3.2 La névrose du <i>Can-D</i> .....	24
3.3 La psychose du <i>Chew-Z</i> .....	27
3.4 Barney Mayerson et le contrôle total de Palmer Eldritch .....	30
3.5 Palmer Eldritch et ses multiplications .....	33
Ouverture sur la dialectique intertextuelle chez Philip K. Dick .....	37
<b>II. <i>Do Androids Dream Of Electric Sheep?</i> .....</b>	<b>39</b>
Chapitre 4	
4.1 Wilbur Mercer et l' <i>empathy box</i> .....	44
4.2 Le concept du spectacle dans <i>Do Androids Dream of Electric Sheep?</i> .....	45
Chapitre 5	
5.1 Fusion Mercérienne et psychanalyse .....	50
5.2 Le rôle du non-séparé originaire .....	51
5.3 Le processus de fusion entre Deckard et Mercer .....	53
5.4 Implications psychanalytiques du processus de fusion .....	56
5.5 La construction d'un sujet historicisé Deckard-Mercer .....	57
5.6 Le rapport à l'androïde et psychanalyse .....	60
Chapitre 6	
6.1 L'être fusionnel Deckard-Mercer .....	64

6.2 Le rapport à la femme aux cheveux noirs dans la construction du sujet Deckard-Mercer .....	65
6.3 Le moment de fusion .....	67
<b>III. <i>Ubik</i> .....</b>	<b>71</b>
Chapitre 7	
7.1 L'objet de paranoïa dans <i>Ubik</i> .....	79
7.2 Runciter, Patricia Conley et Jory, comme préfigurations de l'objet de paranoïa .80	
7.2.1 Runciter .....	80
7.2.2 Patricia Conley .....	82
7.2.3 Jory Miller .....	84
Chapitre 8	
8.1 <i>Ubik</i> , passage littéral du politique à l'ontologie .....	87
8.2 Le rapport à l'objet de paranoïa .....	87
Chapitre 9	
9.1 La chaîne significative d' <i>Ubik</i> .....	90
Chapitre 10	
10.1 Le paradoxe du sujet transcendant apporté par <i>Ubik</i> .....	94
La place d' <i>Ubik</i> dans l'analyse .....	100
<b>Conclusion .....</b>	<b>103</b>
<b>Bibliographie .....</b>	<b>109</b>

## Introduction

Ce mémoire propose une étude de trois romans de l'écrivain américain Philip K. Dick (1928-1982) : *The Three Stigmata Of Palmer Eldritch*, *Do Androids Dream Of Electric Sheep?* et *Ubik*. Ces romans ont été rédigés dans un laps de temps très court et occupent une place centrale dans l'œuvre de Dick. Nous montrerons que ces textes ont joué un rôle fondateur dans le genre cyberpunk, surtout en vertu de la conception de posthumanité qu'ils développent.

La notion de posthumanité, telle que nous la concevons dans ce mémoire, se base sur celle de N. Katherine Hayles, dans *How We Became Posthuman*. Hayles affirme que le corps humain peut être vu comme un réceptacle informationnel. La conscience humaine s'investirait ainsi dans une multiplicité de corps informationnels : corps de chair, corps de métal ou corps virtuels<sup>1</sup>. En partant de cette définition du posthumain, nous proposerons ici le terme de subjectivité transcendante, qui servira à décrire l'approche singulière de la posthumanité qui s'articule dans les romans de Dick. Par subjectivité transcendante, nous entendons la capacité de certains personnages dickiens à absorber la réalité des autres personnages, de même qu'à s'y substituer.

L'un des objectifs de notre analyse sera de démontrer l'importance des personnages, en ce qu'ils sont les manifestations d'une subjectivité transcendante, dans l'élaboration du concept de posthumanité, à la fois chez Dick et dans l'œuvre de la première génération des écrivains cyberpunk, à savoir William Gibson, Bruce Sterling et Neil Stephenson. Nous tenterons par ailleurs de rendre compte de l'émergence d'une vision plus mystique et personnelle dans ces romans, émergence qui se manifeste plus particulièrement dans *Ubik*. Notre hypothèse sera que cette

---

1 Hayles, N. Katherine, *How We Became Posthuman*, p. 4.

vision se détache progressivement des paradigmes de la science-fiction classique. L'approche théorique que nous utiliserons dans cette étude sera forcément interdisciplinaire. La réflexion de N. Katherine Hayles sur le posthumain nous sera indispensable : elle enrichira notre analyse des figures de la subjectivité transcendante dans les trois romans de Philip K. Dick. D'autres auteurs seront convoqués afin de rendre compte du fonctionnement des personnages dans les textes à l'étude. Nous dresserons tout d'abord un portrait du capitalisme schizophrène dans *The Three Stigmata of Palmer Eldritch*, en nous appuyant sur les thèses de Deleuze et de Guattari. L'approche psychanalytique de Freud et de Slavoj Zizek servira à mettre en exergue le rapport de domination entre Palmer Eldritch et ses concurrents en affaire.

Dans la deuxième partie du mémoire, nous traiterons de *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, tout en continuant d'élargir notre approche théorique, puisque ce roman propose plusieurs concepts fort intéressants. D'entrée de jeu, pour comprendre l'univers complexe du roman, nous nous pencherons sur les thèses de Jean-François Lyotard sur le postmodernisme. Afin de mettre en perspective la représentation et la fonction de Wilbur Mercer dans *Do Androids Dream Of Electric Sheep?*, nous nous servirons de la théorie du spectacle de Guy Debord, ainsi que des propositions du critique américain Scott Bukatman sur la science-fiction postmoderne.

Dans notre analyse de *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, nous reviendrons à Freud, mais nous prendrons aussi appui sur les thèses de Nicholas Abraham et Maria Torok pour expliquer le procédé de la fusion mercerienne, par laquelle Wilbur Mercer revit dans le corps de Deckard, le chasseur de primes.

Finalement, nous étudierons les théories de l'objet de Jean Baudrillard et de Laurent Lepaludier. Alors qu'*Ubik* annonce un tournant dans la littérature de Philip



K. Dick, nous analyserons ce roman en le mettant en perspective avec ses oeuvres antérieures, et en particulier avec *The Three Stigmata of Palmer Eldritch* et *Do Androids Dream of Electric Sheep?* Nous utiliserons ici les écrits des spécialistes de Dick : Christopher Palmer et Kim Stanley Robinson.

Ces trois grandes parties du mémoire se diviseront en plusieurs sous-chapitres. Nous étudierons les romans en ordre chronologique, car l'un des objectifs majeurs de ce projet est de tracer le développement des figures de la subjectivité transcendante dans les textes de Dick. Le premier chapitre de l'analyse portera sur le capitalisme schizophrène et la posthumanité dans la représentation de Palmer Eldritch. Nous discuterons ensuite du corps d'Eldritch, personnage omnipotent puisqu'absent du récit. Nous finirons notre étude du personnage en analysant le vecteur de son omnipotence, soit les drogues *Chew-Z* et *Can-D* et leurs implications respectives sur le sujet consommateur. Cette démarche nous permettra d'établir la nature du sujet transcendant dans *The Three Stigmata Of Palmer Eldritch* et de créer un point de référence pour l'analyse des deux romans ultérieurs.

Au quatrième chapitre sera présentée la seconde figure de subjectivité transcendante : Wilbur Mercer, le télé-messie de *Do Androids Dream Of Electric Sheep?* Nous commencerons par analyser le monde post-apocalyptique décrit dans le roman, afin de saisir le rôle central de Mercer dans le texte. Dans le même chapitre, nous discuterons aussi de la signification de l'*empathy box* dans la nouvelle religion du Mercerisme.

Nous analyserons par la suite le processus de fusion du Mercerisme et l'être créé par cette fusion – que nous nommerons l'être Mercer-Deckard. Notre lecture de *Do Androids Dream Of Electric Sheep?* proposera ceci : que le personnage de Wilbur Mercer représente une nouvelle alternative par rapport à Palmer, car ce dernier

fonctionne sur la base d'une logique schizophrène, sans issue pour le sujet. Cette ouverture ou incertitude, s'opposant à l'univers clos de Palmer Eldritch, nous mènera à la troisième partie de notre analyse, qui porte sur le roman *Ubik*.

Pour analyser *Ubik*, il conviendra d'abord de poser un regard sur les objets de la paranoïa dans le roman. Nous dresserons donc la liste de ces objets paranoïaques, mais en nous intéressant particulièrement au produit en lui-même, de même qu'aux multiples changements qu'il provoque dans le récit et dans l'écriture de Dick en général. Nous observerons un glissement dans le style de l'auteur, c'est-à-dire d'une écriture de science-fiction politisée à quelque chose de plus ontologique, voire de plus mystique. Nous nous pencherons également sur les changements que provoque l'utilisation d'*Ubik* dans la chaîne significative du roman.

Avant de nous lancer dans l'analyse, il convient de jeter un regard sur la biographie de l'auteur. Philip D. Dick est né le 16 décembre 1928 à Chicago. Le décès de sa soeur jumelle Jane, seulement six semaines après leur naissance, marque profondément la vie et l'œuvre de Dick. En 1933, le futur romancier et sa famille déménagent à Berkeley, en Californie, où il passe la majorité de sa vie. Il écrit son premier roman au début des années cinquante : *Gather yourselves together*. Pendant ces années-là, Dick concentre ses efforts sur la littérature classique et écrit très peu de science-fiction. Le seul roman achevé pendant cette période, *Confessions Of A Crap Artist*, est publié en 1975, longtemps après que Dick eût connu le succès en science-fiction. *The Man In The High Castle* fut le premier roman de Dick à avoir une reconnaissance critique notoire ; l'auteur remporte le prestigieux prix Hugo, et c'est alors qu'il entre dans sa phase la plus productive et couronnée de succès. Dans les années soixante, il écrit entre autres *Martian Time-Slip*, *Clans Of The Alphane Moon*, *The Three Stigmata Of Palmer Eldritch*, *Do Androids Dream Of Electric*

*Sheep?*, *Ubik* et *A Maze Of Death*. Il s'agit d'une période marquée par une évolution constante. Son style passe de la science-fiction à des thématiques plus classiques, comme dans *Martian Time-Slip* et *The Three Stigmata Of Palmer Eldritch*, où les protagonistes colonisent d'autres planètes et voyagent en vaisseau spatial, allant finalement vers des textes plus introspectifs, comme dans *Ubik* où le sujet est en quelque sorte dissous dans son environnement. Dans les années soixante-dix, l'auteur se consacre à un travail d'intense introspection philosophique. La trilogie VALIS est perçue très positivement par la critique.

C'est en janvier 1982 que Dick s'éteint. Son décès, dû à des complications de problèmes cardiaques, advient quelques mois avant la sortie en salle de *Blade Runner*, la légendaire adaptation cinématographique de son roman *Do Androids Dream Of Electric Sheep?* par Ridley Scott. Ce film, devenu un classique du cinéma de science-fiction, confirme la renommée de Dick, qui se manifeste aussi par beaucoup d'autres adaptations cinématographiques de son œuvre – pensons à des films comme *Total Recall* (Paul Verhoeven, 1990), *Minority Report* (Steven Spielberg, 2002), *Paycheck* (John Woo, 2003) ou *Next* (Lee Tamahori, 2007). Enfin, les adaptations des romans de Dick par le réalisateur canadien Christian Duguay (*Screamers*, 1995) et par le cinéaste français Jérôme Boivin (*Confessions d'un barjo*, 1992) soulignent sa réputation au niveau international. Après la mort de l'écrivain, la célèbre *Library Of America* ajoute Philip K. Dick à sa collection, accordant ainsi, et pour la première fois, cette distinction à un auteur de science-fiction. Depuis, ils ont publié une dizaine de ses oeuvres en trois volumes.

Par ailleurs, le contexte historique et politique dans lequel Dick rédige les trois romans qui retiennent notre attention pour ce mémoire influence grandement son écriture. En 1955, Dick et sa deuxième femme Kleo Apostolides reçoivent la

visite du FBI. Le climat est à la paranoïa. C'est l'époque maccarthyste, la chasse aux communistes, et le couple voit dans cette visite du FBI la conséquence des idées socialistes et des activités politiques de gauche de Kleo<sup>2</sup>. Cet événement semble très important pour Dick, puisqu'il donne naissance à la représentation d'un pouvoir répressif omniprésent dans sa littérature : une instance de pouvoir invisible, mais toute puissante, capable d'observer et de manipuler le comportement des personnages sans se manifester. C'est ainsi de l'expérience personnelle de Dick qu'émane la paranoïa des sujets face au pouvoir omniprésent.

Consommateur abusif de plusieurs médicaments et de drogues, Dick écrivait souvent sous l'influence de stimulants. Sa dépendance aux drogues est possiblement l'un des facteurs déclencheurs de sa vision dystopique et obsédante du monde.

Les idées contestataires et antiautoritaires de Dick sont exprimées avec acharnement dans ses romans, particulièrement dans ceux qui seront ici analysés. Les considérations et inquiétudes de l'auteur se focalisent sur l'émergence de la société de consommation d'après-guerre et sur la place démesurée qu'elle semble prendre dans la vie des gens. La période 1964-1989 est la plus productive de sa carrière. Dans les années 1970 cependant, son écriture prend un tournant plus introspectif et spirituel.

Dick est aujourd'hui considéré comme l'un des écrivains de science-fiction les plus importants du vingtième siècle. Son œuvre ouvre la voie à la science-fiction postmoderne. C'est sa critique du capitalisme de consommation et d'information, de même que sa façon d'aborder l'Histoire qui, surtout, rattachent Dick au postmodernisme. Son apport majeur est d'avoir permis à la science-fiction de se questionner sur le réel, et non plus seulement d'anticiper l'avenir.

Les études dickiennes contemporaines privilégient une perspective

---

2 Carrère, Emmanuel, *Je suis vivant et vous êtes morts*, p. 39.

historiciste qui se détache des tendances idéaliste et formaliste qui ont dominé la recherche sur la science-fiction pendant de nombreuses années<sup>3</sup>. Des auteurs tels que Darko Suvin, Christopher Palmer et Kim Stanley Robinson ont orienté la recherche vers une problématique du sujet et une perception de la réalité, et nous croyons en effet que le travail théorique le plus important de Dick émane de sa conception du sujet ainsi que de sa perception de son environnement immédiat.

---

3 Robinson, Kim Stanley, *Les romans de Philip K. Dick*, p. 86.

## ***I. The Three Stigmata of Palmer Eldritch***

Le roman *The Three Stigmata of Palmer Eldritch* est publié en 1965. Il représente un tournant décisif dans la carrière de Dick. L'action de *The Three Stigmata Of Palmer Eldritch* se déroule au XXI<sup>e</sup> siècle. Nous faisons d'abord connaissance de la compagnie *Perky Pat Layouts*. Sous le couvert du commerce de poupées miniatures, la compagnie produit en réalité la drogue *Can-D*, surtout consommée par les colons de la planète Mars pour échapper au quotidien désolant et austère de leur vie extraterrestre. Les deux protagonistes du roman – le propriétaire de *Perky Pat Layouts*, Leo Bulero, et son associé Barney Mayerson – sont confrontés à une concurrence déloyale dans le secteur de la drogue, autrefois sous leur monopole. Ils décident de combattre la nouvelle substance illicite lancée par Palmer Eldritch.

Cet aventurier de l'espace est réapparu miraculeusement sur Pluton, après avoir été porté disparu pendant plusieurs années à la suite d'un voyage près de Proxima du Centaure. Son retour coïncide avec l'apparition d'une nouvelle drogue sur le marché noir, le *Chew-Z*, substance aux effets mystérieux qui attire les nouveaux résidents de Mars en quête de sensations fortes. L'omniprésence d'Eldritch dans ce monde futuriste – il n'est jamais vraiment présent physiquement, mais il se manifeste sous la forme de plusieurs avatars et médiums – joue un rôle déterminant dans le récit.

C'est en consommant le mystérieux *Chew-Z* que Bulero et Mayerson sont confrontés à l'une des manifestations de Palmer Eldritch. Ils découvrent alors le terrible secret que cette drogue recèle. Selon les dires d'Eldritch, elle permettrait de réaliser nos désirs et de vivre des millions de vies en moins d'une seconde. Les

représentants de *Perky Pat Layouts* ressentent toutefois un effet bien différent en l'ingérant. Cette substance les maintient dans un univers où le magnat du *Chew-Z* est le maître incontesté. Bulero et Mayerson deviennent alors les prisonniers de la subjectivité de Palmer Eldritch, avec tous les autres adeptes de cette drogue.

L'étude qui suit s'articule autour de deux problématiques présentes dans le récit. Il sera premièrement question du caractère insaisissable du corps de Palmer Eldritch., lequel ne se présente jamais de manière littérale : ce personnage apparaît plutôt par le biais de sa compagnie et des médias technologiques. Dans un deuxième temps, l'analyse portera sur la concurrence et les effets des drogues dans le récit. À travers ces deux problématiques, il sera possible de comprendre la nature exacte d'Eldritch, mais aussi de rendre compte de la vision de Philip K Dick et de l'importance qu'il accorde aux croyances religieuses et spirituelles face aux dangers du réel.

## Chapitre 1

### 1.1 Capitalisme schizophrène & posthumanité dans la représentation de Palmer Eldritch

Le récit de *The Three Stigmata of Palmer Eldritch* tourne autour de la figure de l'homme, qui se voit dépassé par le produit qu'il a mis en marché. Cette idée est bien représentée par le personnage de Palmer Eldritch qui, avant même d'apparaître à ses concurrents, se manifeste par sa réputation :

The homeopape conjectures were correct, Felix Blau, boss of the police agency, was saying on the vid screen. It is Palmer Eldritch and he appears to be alive although badly injured. We understand that a UN ship of the line in bringing him back to a base hospital. Location of course undisclosed.<sup>4</sup>

Pour bien saisir le rôle de l'image d'Eldritch, et les incidences de cette image sur la compagnie qu'il dirige, la thèse de Slavoj Zizek sur les interdits symboliques dans la société capitaliste nous paraît très pertinente. Dans *Le spectre rôde toujours*, Zizek réfléchit aux implications du capitalisme sur l'économie psychique de l'individu. L'émergence de la société de consommation a bouleversé le monde à un point tel que l'individu a été marqué psychologiquement. Zizek analyse la manière avec laquelle les nouvelles libertés qu'engendre ce mode de vie capitaliste ont bouleversé la vie des individus, laquelle était auparavant régie par des interdits symboliques – c'est-à-dire les interdits du père, d'un point de vue psychanalytique. Le capitalisme contemporain fait en sorte que les interdits symboliques sont aujourd'hui libérés ou dépassés. Pour Zizek,

le reflux de l'autorité « patriarcale » traditionnelle (la loi symbolique) s'accompagne du développement de son double inquiétant, le Surmoi. Autrement dit, la jouissance contemporaine n'a rien d'un état spontané, mais vient plutôt d'un impératif du Surmoi. Comme Jacques Lacan l'a dit à maintes reprises, l'injonction définitive du Surmoi est « Jouis ! »<sup>5</sup>

4 DICK, Philip Kindred, *The Three Stigmata Of Palmer Eldritch*, p.17

5 Zizek, Slavoj, *Le spectre rôde toujours*, p.28



Pour mettre en lumière le paradoxe de ce Surmoi, Zizek propose aussi une formule plus concise : « Que cela te plaise ou non, tu dois jouir ! »<sup>6</sup>.

Palmer Eldritch personnifie cette figure du père, qui est essentielle à la loi symbolique. En vendant la drogue *Chew-Z*, il promet bonheur et vie éternelle. Or, dépendre d'un produit pour accéder au bonheur, c'est dépendre de son producteur ; et accepter ce *bonheur*, c'est aussi accepter de vivre sous le contrôle de l'image de Palmer Eldritch. Il s'agit-là de la première assise de cette posthumanité entendue au sens large et préconisée par Philip K. Dick dans ses romans : cette posthumanité qui est assujettie à la conscience et non plus seulement aux objets technologiques. Palmer Eldritch n'a donc plus de corps, mais bien tous les corps.

Pour bien comprendre la portée d'une telle affirmation, il est important de saisir à quoi renvoie précisément le terme de posthumanité. Dans son étude sur le sujet, N. Katherine Hayles définit la posthumanité comme suit :

First, the posthuman view privileges informational pattern over material instantiation, so that embodiment in a biological substrate is seen as an accident of history rather than an inevitability of life. Second, the posthuman view considers consciousness, regarded as the seat of human identity in the Western tradition long before Descartes....Third, the posthuman view thinks of the body as the original prosthesis we all learn to manipulate, so that excluding or replacing the body with other prostheses becomes a continuation of a process that began long before we were born. Fourth, and most important, by these and other means, the posthuman view configures human being so that it can be seamlessly articulated with intelligent machines. In the posthuman, there are no essential differences or absolute demarcations between bodily existence and computer simulation, cybernetic mechanism and biological organism, robot teleology and human goals<sup>7</sup>.

N. Katherine Hayles considère que la matérialité du corps humain remonte d'abord à des schémas informationnels. Le code génétique est avant tout une série de valeurs informationnelles. Il s'agit du même genre de valeurs informationnelles que ce qu'on

6 Zizek, Slavoj, *Le spectre rôde toujours*, p. 28.

7 Hayles, N. Katherine, *How we became posthuman: Virtual bodies in Cybernetics, Literature & Informatics*, p. 2-3.

retrouve dans une ligne de code informatique. La raison humaine comprend sa propre genèse comme elle comprend celle des machines en réduisant sa composition à des valeurs codées. Si on voit les deux variables comme étant réduites au même dénominateur commun, on se retrouve devant des valeurs informationnelles. Ultimement, nous ne sommes au fond que notre code génétique. Le corps est un réceptacle dans lequel l'information génétique est stockée. Il change à mesure qu'on y fait entrer de nouvelles données : le vieillissement par exemple, ou l'acquisition de certains réflexes ou de certains talents. Les variables pour une modification du corps humain sont le temps, l'apprentissage et les blessures physiques, entre autres.

L'information Palmer Eldritch ne se limite pas à un réceptacle. Elle est partout. Le caïd est ce que Katherine Hayles appelle le posthumain, soit une conscience humaine qui dirige des réceptacles informationnels et des corps différents. Palmer Eldritch n'est plus humain, mais bel et bien quelque chose qui ne souffre pas des effets du temps et qui vient prolonger indéfiniment ses possibilités d'action.

Une question épineuse demeure, à savoir celle de la représentation de Palmer Eldritch. La réflexion sur les concepts de posthumanité et de subjectivité transcendante révèle que Palmer Eldritch dirige seul son entreprise. Dans le roman, on ne fait jamais mention d'une éventuelle compagnie Palmer Eldritch. Il n'y a que lui – sa seule conscience – derrière tout ça.

D'autre part, on doit garder à l'esprit l'entreprise de distribution de *Chew-Z* qui, produisant plus qu'une drogue, crée aussi du travail. Eldritch s'y trouve, de ce point de vue encore, en position d'ambiguïté. Eldritch existe-t-il corporellement ou simplement de manière légale ? En jetant un deuxième coup d'oeil à cette dichotomie, on s'aperçoit qu'elle souligne une fois de plus le rapport d'Eldritch à la

posthumanité (ses plans d'immortalité sont à peine voilés). La présence d'Eldritch dans le monde perceptible, et ce avant l'ingestion de *Chew-Z*, est sans cesse médiatisée par la technologie. En effet, tout effet de présence se fait par l'intermédiaire d'un instrument technologique (pensons à sa voix), c'est donc dire que Palmer Eldritch n'existe que de nom et de réputation, du moins avant qu'il y ait consommation de *Chew-Z*.

La vision du concept lacanien du *Grand Autre* par Slavoj Žižek donne l'heure juste sur l'effet qu'a la domination de Palmer Eldritch sur les consommateurs naïfs de *Chew-Z*. Žižek parle de la *Matrix* dans son article et Palmer Eldritch a, dans le roman de Dick, une fonction similaire. Il est partout. Il déconstruit cet ordre symbolique virtuel où il y a dichotomie entre les hommes et les machines. L'omnipotence d'Eldritch, son omni puissance, lui permet de renverser facilement ses opposants.

Le magnat du *Chew-Z* est donc représenté par tous les objets technologiques et médias de communication électronique qui se trouvent à l'intérieur de sa compagnie. Ces objets lui assurent l'omniprésence nécessaire à la domination du marché de la drogue. Cette situation soulève cependant plusieurs questions sur la nature du personnage.

Où est le point de départ de cette domination ? Comment est-ce que Palmer Eldritch est arrivé à cet état de puissance absolue qui lui donne mainmise sur le marché noir de la drogue, marché d'abord destiné aux colons martiens ? La réponse se trouve peut-être dans ces réflexions autour du concept corps : le personnage possède-t-il, en fait, encore un corps qui lui est propre ? À travers quels moyens parvient-il à marquer son omnipotence ? Nous verrons que le point de départ de la domination eldritchienne réside bien dans son corps, particulièrement à travers trois stigmates technologiques.

## Chapitre 2

### 2. 1 Palmer Eldritch et la question du corps absent

La question du corps de Palmer Eldritch, ainsi que son rapport au réel, est épineuse. En analysant les apparitions progressives du protagoniste, nous verrons en quoi la question du corps de Palmer Eldritch soulève des réponses contradictoires : a-t-il encore un corps ou a-t-il maintenant tous les corps ?

Avant de plonger au cœur du texte, arrêtons-nous à la définition du corps qu'en donne N. Katherine Hayles, laquelle nous semble un outil nécessaire pour la suite de notre argumentation. L'auteure explique que la corporalité ne se limite pas au corps humain et elle la compare à la textualité :

To explore the importance of the medium's materiality, let us consider the book. Like the human body, the book is a form of information, transmission and storage, and like the human body, the book incorporates its encodings in a durable material substrate. Once encoding in the material base has taken place, it cannot easily be changed<sup>8</sup>.

Ce qui nous intéresse dans l'argument de Hayles, c'est sa définition de la matérialité comme transmission d'informations dans un médium X. Il est intéressant de noter ceci que Hayles affirme : le médium X (corps humain, livre ou autre réceptacle d'informations quelconque) ne peut pas être facilement modifié. Or, comme le titre du roman de Dick en informe, le corps de Palmer Eldritch se révèle sous trois stigmates cybernétiques. Lorsque Barney Mayerson se voit confronté à l'apparition d'un clone de Palmer Eldritch, le lecteur découvre par le fait même son corps technologique. L'atterrissage forcé de son vaisseau spatial sur Pluton lui laisse trois stigmates technologiques, qui remplacent ses yeux, ses dents et son bras.

Pour bien comprendre la portée des stigmates d'Eldritch, examinons tout d'abord la façon dont il se présente à son concurrent Leo Bulero, lorsque ce dernier

<sup>8</sup> Hayles, *op. cit.*, p. 114.

se rend sur Luna pour discuter avec lui :

The next he knew he was once more conscious and swadled – absurdly – to a chair in a barren room. His head rang and he looked blearily around, but saw only a small table in the center of the room on which an electronic contraption rested [...]. At once the electronic contraption said, « Good morning Mr. Bulero. I am Palmer Eldritch »<sup>9</sup>.

Cette première manifestation d'Eldritch se produit par le médium d'un haut-parleur. Sa présence est d'emblée médiatisée, ce qui renforce l'ambiguïté du personnage et approfondit son rapport à la technologie. Son mode d'apparition pousse encore plus loin la fusion amorcée par le jeu avec les stigmates, en intégrant désormais quelques parties de son corps.

Voyons maintenant de plus près cette première manifestation, que l'on pourrait nommer *corporelle*, au sens de N. Katherine Hayles. Cette apparition (qui s'avère être enfin un simulacre) a lieu très tard dans le récit. La problématique du corps de Palmer Eldritch se complexifie par la consommation *de droit* de Leo Bulero et Barney Mayerson. Tombé à l'intérieur même de la subjectivité d'Eldritch, le corps de ce dernier n'a plus de limites bien définies. Tout ce qui entoure les deux représentants de *Perky Pat Layouts* devient en quelque sorte sous la volonté d'Eldritch ou Eldritch lui-même. Dans un passage du roman, Eldritch est décrit comme suit :

From the ship stepped Palmer Eldritch. No one could fail to identify him; since his crash on Pluto the homeopages have printed one pic after another. [...] Grey and bony, well over six feet tall, with swinging arms and a peculiarly rapid gait. And his face. [...] He had enormous steel teeth [...] they were welded to his jaws permanent, he would die with them. And his right arm was artificial. [...] And he was blind. At least from the standpoint of the natural born body. [...] The replacements, fitted into the bone sockets, had no pupils, nor did any ball move by muscular action. Instead a panoramic vision was supplied by a wide angle lens, a permanent horizontal slot running from edge to edge<sup>10</sup>.

Mayerson est le premier à se heurter à l'une des manifestations humanoïdes

9 Dick, Philip Kindred, *The Three Stigmata of Palmer Eldritch*, p. 74-75.

10 *Ibid.*, p. 161.

d'Eldritch avec ses trois stigmates. En suivant les théories de Katherine Hayles, selon lesquelles le corps serait un réceptacle d'informations, le simulacre de Palmer Eldritch soulève d'intéressantes questions. Le contact avec les objets de technologie (les prothèses) donne au magnat une première extension de son corps, le rendant capable de prolonger sa conscience dans ces objets qui l'entourent. Comme nous l'avons déjà constaté, les récits de Dick abordent souvent la question de la critique du capitalisme de consommation et des univers dystopiques, rendant le sujet esclave de ses instincts de consommateur.

Le réceptacle fermé dont parle Hayles est maintenant un corps ouvert par les stigmates et complété par des artefacts technologiques, qui rapprochent son image de celle du cyborg, image qui reviendra d'ailleurs dans les autres ouvrages de Dick et dans sa postérité cyberpunk des années quatre-vingt (William Gibson, Bruce Sterling, etc.). L'expression *corps ouvert* employée ici est primordiale. C'est par elle que se fait le rapprochement entre les concepts de posthumanité, de capitalisme schizophrène et de subjectivité transcendante qui sont ici à l'étude, d'où l'importance de la figure de Palmer Eldritch comme figure centrale dans notre étude, voire même dans l'œuvre entière de Philip K. Dick.

Maintenant que nous avons tracé un chemin vers l'omnipotence de Palmer Eldritch, la prochaine étape est de comprendre le fonctionnement de cette domination, faite à l'aide du *Chew-Z*. Il convient maintenant de nous intéresser plus profondément à cette drogue et à ses nombreux effets, puisque c'est par elle que Palmer Eldritch va rendre les personnages du récit prisonniers. En comprenant bien les rouages de la domination eldritchienne sur son environnement, il sera alors possible de dresser un portrait du réel, devenu dangereux et sans issues par cette figure de subjectivité transcendante qui est, nous le verrons, à la source de

changements majeurs dans l'écriture de Philip K. Dick.

## Chapitre 3

### 3.1 *Can-D* vs *Chew-Z*, entre symbolisme et schizophrénie

Les deux drogues concurrentes au cœur du récit de *The Three Stigmata of Palmer Eldritch* donnent à leurs adeptes des effets complètement différents. Les effets de ces drogues sont, pour Palmer Eldritch, les outils de son omnipotence. Le *Chew-Z* est le prolongement direct de son omniprésence et de son contrôle sur les sujets consommateurs. Il permet de prolonger le questionnement sur la posthumanité dans l'œuvre de Philip K. Dick. Les personnages transcendants ne dépendent d'aucun moyen technologique pour s'affirmer. Même si elle est une thématique récurrente chez l'auteur, la technologie est ici accessoire à la subjectivité transcendante. C'est pourquoi il semble pertinent de faire une étude comparative des deux drogues et de leurs effets respectifs, car elles ont un rôle à jouer dans la perception du sujet.

### 3.2 La névrose du *Can-D*

Pour bien comprendre la problématique qui entoure le *Chew-Z* et son arrivée dans le roman de Dick, jetons tout d'abord un coup d'œil sur la première drogue, la *Can-D*, qui était celle offerte aux colons par *Perky Pat Layouts*. En approfondissant nos réflexions sur cette drogue fournie par Leo Bulero et Barney Mayerson, voyons pourquoi elle s'est vue remplacée par le *Chew-Z*. Quels besoins ne comblait-elle pas chez les adeptes ?

Le *Can-D*, vendu clandestinement avec l'assortiment de poupées *Perky Pat*, donne aux colons de la planète Mars un repos temporaire, qui leur fait oublier les conditions austères dans lesquelles ils vivent. On peut le constater ici dans l'hallucination de Fran et Sam, des colons martiens :



He handed her half of a strip of *Can-D*, then popped his own portion into his mouth and chewed greedily. Still looking mournful, Fran also chewed. He was Walt. He owned a Jaguar XXB sports ship with a flat-out velocity of fifteen thousand miles an hour. His shirts came from Italy and his shoes were made in England. As he opened his eyes he looked for the little G.E clock TV set by his bed; it would be on automatically, tuned to the morning show of the great news clown Jim Briskin. [...]Walt shut off the TV, rose, walked barefoot to the window; he drew the shades, saw out then onto the warm sparkling early-morning San Francisco street, the hills and white houses<sup>11</sup>

Ce que permet le *Can-D*, c'est de substituer un monde triste pour un monde plus heureux. La citation précédente montre l'effet du *Can-D* : Sam se transforme en Walt, l'ami de cœur de Perky Pat, qui bénéficie une vie matériellement comblée sur Terre. Sa perception du réel (son ordre symbolique) change complètement. Une mise en scène, un jeu de rôle, permet donc aux adeptes du *Can-D* de s'évader de l'angoisse quotidienne de la vie coloniale sur Mars. Sigmund Freud, dans *Au-delà du principe du plaisir*, donne la définition de ce sentiment omniprésent dans la vie des colons martiens :

Le terme d'angoisse désigne un état caractérisé par l'attente d'un danger et la préparation à celui-ci, même s'il est inconnu.<sup>12</sup>

Si on suit la logique freudienne, ce sentiment d'angoisse chez les colons provoque un déplaisir, ce qui apporte tout de suite le désir de plaisir. Freud définit l'activité de jeu comme étant « influencée par le désir »<sup>12</sup>. Le jeu de rôle auquel s'adonnent les colons martiens leur donne donc du plaisir, lequel est provoqué par l'illusion d'un retour sur terre dans des conditions matérielles abondantes. En sortant de ce doux rêve, les adeptes du *Can-D* replongent dans la mélancolie, loin de leur monde natal. La solution qui semble s'imposer à eux est celle de prendre encore plus de *Can-D*, ce qui les rend dépendant de la compagnie *Perky Pat*.

Les figurines des entreprises *Perky Pat* – qui ont été remises aux colons – prennent alors une grande signification, qui dépasse le simple succès matériel.

11 DICK, *op. cit.*, p.43

12 FREUD, Sigmund, *Au-delà du principe du plaisir*, p. 56.

L'objet est libéré de sa fonction pratique. Il signale l'accès à un autre monde, ce qui pousse les colons à collectionner ces objets de collection *Perky Pat*.

Les figurines donnent en quelque sorte accès à une réalité disparue. Le consommateur est par conséquent plongé dans une perpétuelle mélancolie. En commercialisant le *Can-D* chez les colons de Mars, *Perky Pat* choisit d'entrer dans le monde capitaliste, et ce de façon sauvage.

La drogue est, pour les entrepreneurs, tout à la fois un moteur et un produit. Jean Baudrillard, dans *Le système des objets*, analyse sous un angle psychanalytique la problématique de la collection chez les adultes :

Elle constitue un rapport de régression vers le stade anal, qui se traduit par des conduites d'accumulation, d'ordre, de rétention agressive, etc. La conduite de collectionneur n'équivaut pas à une pratique sexuelle, elle ne vise pas une satisfaction pulsionnelle (comme le fétichisme), cependant elle peut atteindre à une satisfaction réactionnelle aussi intense<sup>13</sup>.

Baudrillard parle également de la collection chez les enfants comme « une manière de maîtriser le monde »<sup>14</sup>. Or, dans la perspective où justement la collection est un rapport régressif, il n'est pas surprenant que, dans ce lieu hostile qu'est la planète Mars, la régression et le réel terrien inatteignable aillent de pair. Le monde de la collection des objets *Perky Pat* est un complètement maîtrisé par son propriétaire au sens littéral du terme. Il est celui qui met en scène l'univers dans lequel le consommateur fait son voyage.

Ce qui déclenche la mélancolie chez le sujet, c'est l'illusion d'un absolu et la collection de fétiches. Le sujet vit, de manière illusoire et temporaire, le succès. Le retour dans le réel crée un besoin obsédant, celui de retrouver cet état de grâce temporaire que procure le *Can-D*.

---

13 BAUDRILLARD, Jean, *Le système des objets*., p. 123.

14 *Ibid.*

Les collectionneurs d'objets *Perky Pat* gardent cette collection pour pouvoir élargir l'étendue de leurs voyages sur le *Can-D*. Plus ils ont d'objets, plus leurs voyages sont peuplés d'éléments qui leur rappellent la Terre. Plus leurs voyages leur rappellent la Terre, plus ils ont envie de s'acheter d'autres objets pour alimenter le souvenir. On est ici dans une névrose de consommation, où l'achat d'objets ramène le sujet dans l'univers préalablement traumatique. C'est donc un trauma en lien avec la Terre, de laquelle les consommateurs ont été arrachés par une conscription coloniale. Par ailleurs, la drogue n'est disponible qu'avec l'achat de figurines et de jouets *Perky Pat* – elle est déclarée illégale par les Nations Unies en raison des problèmes de santé et de productivité qu'elle occasionne. L'imperfection du *Can-D*, c'est l'éternel retour au point de départ. Les adeptes souhaitent plutôt une illusion qui dure, et c'est là où la drogue de Palmer Eldritch entre en jeu.

### 3.3 La psychose du *Chew-Z*

Avec le retour de Palmer Eldritch dans la galaxie apparaît le *Chew-Z* de même que plusieurs promesses, dont celle d'éliminer le monopole du *Can-D*. Dans la promotion qu'Eldritch en fait cependant, rien de concret. Elle est lancée sur le marché sous le slogan « God promises eternal life, we can deliver it ». Eldritch en fait une description très floue à Leo Bulero : elle permettrait à son adepte de pouvoir devenir celui qu'il veut être, et ce pour le temps qu'il désire, sans perdre une seule seconde de son existence.

Le voyage que fait Leo Bulero sur le *Chew-Z* nous donne un bon aperçu des effets de cette drogue. Quittant la pièce blanche où il y était attaché, il discute avec l'*electronic contraption* (d'où sort la voix d'Eldritch). Il se retrouve soudainement sur

le gazon avec une jeune fille qui joue du yo-yo. Cette représentation n'est pas choisie par Bulero lui-même ; les transformations et les irrégularités de son univers confirment qu'il n'est en contrôle de rien. Monica, la petite fille, lui donne certains indices qui prouvent que Palmer Eldritch est le seul et unique dieu de ce nouvel univers :

Kneeling, the girl touched the grass here and there. All at once a section slid smoothly back; the girl reached into the cavity and brought out a suitcase. "I keep it hidden", she explained.<sup>15</sup>

Sans clairement s'annoncer comme étant un avatar de Palmer Eldritch, la petite fille est une instance extérieure, capable de modifier l'environnement immédiat. Leo Bulero ressent d'autres effets (qui modifient son environnement) lors de son voyage sur le *Chew-Z*. Par exemple, certaines irrégularités se présentent lorsqu'il se croit à l'abri de tout danger dans sa maison. Il se retrouve soudainement dans son bureau, à discuter avec son employée Roni Fugate. Du coup, Eldritch décide du contraire :

It was not Roni Fugate who stood there, not even an ancient manifestation of her; it was a puddle, but not of water. The puddle was alive and in it bits of sharp, jagged gray splinter swarm.<sup>16</sup>

Le voyage sur le *Chew-Z* est donc caractérisé par l'émergence d'une autre réalité, du moins un autre environnement, où on doit s'attendre à tout. Contrairement au *Can-D* qui recrée temporairement les meilleures conditions matérielles du monde terrien, la drogue d'Eldritch donne accès à un monde que le sujet croit contrôler, mais qu'il ne contrôle absolument pas. Le sujet est complètement sous l'influence du magnat de la drogue. Il s'agit d'un monde semblable à celui qui existe déjà, mais entièrement contrôlé par Palmer Eldritch. Dans cette scène avec Roni Fugate, celle-ci se transforme en mare d'eau informe et vivante, comme dans un cauchemar. Cette scène est intéressante : il s'agit d'un décor familial et sécuritaire, mais dans lequel un

---

<sup>15</sup> Dick, *op. cit.*, p. 77.

<sup>16</sup> *Ibid.*, p. 96.

événement étrange rend tout menaçant. La transformation de Roni Fugate est le symbole de l'hégémonie d'Eldritch.

Sigmund Freud, dans son essai *L'inquiétante étrangeté*, s'interroge sur les techniques esthétiques qui provoquent un sentiment d'angoisse et de peur. L'expression *inquiétante étrangeté* est tirée de l'allemand *unheimlich*, qui veut dire « défamiliarisé ». Cette précision est importante dans la vision freudienne du terme :

C'est ce que nous appelons *unheimlich* ; vous, vous l'appellez *heimlich*. Cela nous rappelle plus généralement que ce terme de *heimlich* n'est pas univoque, mais qu'il appartient à deux ensembles de représentations qui, sans être opposées, n'en sont pas moins fortement étrangers, celui du familier, du confortable et celui du caché, du dissimulé<sup>17</sup>.

Certains de ces procédés nous intéressent : celui de la répétition et du retour du refoulé. Leo Bulero, devant Roni Fugate qui n'est qu'un avatar vide, fait le commentaire suivant, qui dirigera notre analyse vers ces deux termes freudiens :

And you, you're not Dr. Smile, and you didn't call Barney, and he wasn't talking to Roni Fugate; it's all just a drug-induced hallucination. It's my own fears about Palmer Eldritch being read back to me, this trash about him being under Prox influence, and you, too<sup>18</sup>.

Pour illustrer le concept du retour du refoulé (qui n'est pas complètement étranger à la répétition), Freud se sert du conte *L'homme au sable* d'E.T.A Hoffman.

Pour le jeune héros du conte d'Hoffman, Nathanaël, le retour du refoulé se fait à travers un souvenir traumatique d'enfance : la mort violente de son père. Nathanaël, angoissé à l'égard de l'homme au sable – il punit les enfants qui ne veulent pas dormir –, se met à associer ce personnage avec l'avocat Coppélius, qui rend visite à son père la nuit et réclame les yeux des enfants. Pendant qu'il tente de sauver les yeux de son fils, le père meurt. Cette mort coïncide *étrangement* avec la mystérieuse disparition de l'avocat Coppélius. C'est en revoyant Coppélius des années plus tard,

17 Freud, Sigmund, *L'inquiétante étrangeté et autres textes*, p. 47

18 Dick, *op. cit.*, p. 81.

sous les traits d'un opticien nommé Coppola, que Nathanaël entre en psychose et essaie d'étrangler celui qui l'a privé de son père.

Cette analyse est pertinente pour notre étude, au sens où le retour du refoulé amène un délire psychotique chez le sujet. Contrairement au *Can-D*, qui joue sur le plan de la névrose et qui recrée un monde disparu dont on peut être le maître, le *Chew-Z* plonge le sujet dans une psychose permanente. Dans ce réel qu'on croit maîtriser, tout s'échappe. Du point de vue de Freud, ce qui advient dans la scène de bureau serait une sorte de défamiliarisation, qui rendrait l'expérience Bulero inquiétante. La flaque et le corps étranger dans un lieu familial font perdre à Leo son emprise sur le réel. Bien sûr, l'expérience psychotique de Bulero n'est pas suffisante pour affirmer que le *Chew-Z* plonge son utilisateur dans la psychose, car les manifestations d'Eldritch sont toujours momentanées et laissent le sujet reprendre temporairement le contrôle de son réel. De l'événement avec Monica à la métamorphose de Roni Fugate, le voyage de Leo Bulero sur le *Chew-Z* ressemble plus à une démonstration de la force de Palmer Eldritch qu'à un univers complètement manipulé. L'expérience de Barney Mayerson sur le *Chew-Z* se révèle beaucoup plus exhaustive et angoissée.

### **3.4 Barney Mayerson et le contrôle total de Palmer Eldritch**

Barney Mayerson est un personnage beaucoup plus fragile et tourmenté que Leo Bulero. Son état psychologique instable résulte de plusieurs pertes, lesquelles ont sévèrement modifié les fondements de son identité. Mayerson est donc un personnage beaucoup plus susceptible à la psychose que son patron Bulero.

Dès l'ouverture du roman, la position de Barney Mayerson en tant que sujet

névrosé est constatable. Peu après son divorce d'avec sa femme Emily, qu'il aime encore, il se retrouve au lit avec une collègue de travail pendant que Dr. Smile, son psychanalyste portable (littéralement : il est dans une mallette psychanalytique), discute avec lui. La perte d'Emily, ajoutée à la perte de son emploi – Leo Bulero le congédie après qu'il n'ait pas fait le voyage sur Luna pour le sauver d'Eldritch et du *Chew-Z* – entraîne chez lui une forte remise en question. Son voyage sur la drogue d'Eldritch se fait d'ailleurs sur une base quasi volontaire, alors qu'il est sur Mars, à la recherche d'expériences supérieures à celle qu'offre le *Can-D*. Anne Hawthorne, la compagne de colonisation de Barney, explique pourquoi ils désirent consommer le *Chew-Z* :

Iconoclasm, Anne said. "I want to smash their idols and that's what Perky Pat and Walt are. I want to because I" She was silent, then. "I envy them. It's not religious fervor; it's just a very mean, cruel streak. I know it. If I can't join them..."<sup>19</sup>

Anne Hawthorne exprime ici son désir de transcender son univers immédiat, sans vouloir s'en remettre au *Can-D* et à ses figurines. Elle refuse la consommation d'une substance qui la rendra semblable à une figurine inanimée, sans vie. Elle affirme vouloir détruire Perky Pat et Walt. Barney et Anne recherchent donc une puissance : ils veulent démolir ce monde auquel ils n'auront plus jamais accès. Ils veulent transcender la réalité des colons de Mars.

C'est dans cet état d'esprit, dans cette recherche de transcendance, que le voyage de Barney Mayerson sur le *Chew-Z* va s'amorcer. Tout comme Leo Bulero, il va trouver dans ce voyage une autre subjectivité transcendante, celle de Palmer Eldritch. Dès que Barney ingère la drogue, et jusqu'à la fin du roman, le lecteur se trouve à plonger avec lui dans ce voyage sur le *Chew-Z*, voyage qu'il s'avère impossible d'arrêter. Si Barney semble en sortir lorsque la narration passe de Bulero à

---

<sup>19</sup> *Ibid.*, p. 142.

Mayerson, c'est le lecteur qui d'un coup se trouve prisonnier de la subjectivité omnipotente de Palmer Eldritch, car c'est bien avec ce voyage de Mayerson que le lecteur comprend vraiment qu'il s'agit-là d'un voyage à l'intérieur d'Eldritch.

Mayerson constate d'ailleurs très rapidement la victoire d'Eldritch :

That's who and what he is, he realized. The owner of these worlds. The rest of us just inhabit them and when he wants to he can inhabit them, too. Can kick over the scenery, manifest himself, push things in any direction he chooses. Even be any of us he cares to. All of us, in fact if he desires. [...] Palmer Eldritch had gone to Prox a man and returned a god<sup>20</sup>.

La clé de la mystérieuse transformation d'Eldritch se cache également à l'intérieur du texte de Dick et vient compléter la réflexion amorcée plus tôt sur les liens entre la subjectivité transcendante de Palmer Eldritch et le système économique capitaliste. En observant un tube contenant du *Chew-Z*, Barney pose une question capitale :

Is Palmer Eldritch actually inside this? he wondered... <sup>21</sup>

À ce moment-là, est-ce Mayerson qui est à l'intérieur de Palmer Eldritch ou l'inverse ? Si le *Can-D* procure au sujet une union avec les figurines de *Perky Pat Layouts*, le *Chew-Z*, lui, permet au sujet de fusionner avec Palmer Eldritch. On ne devient pas cette figure de représentation, mais en l'ingérant elle devient nous, elle nous envahit. La multiplication de Palmer Eldritch est le fait de son statut posthumain. En insérant sa conscience à l'intérieur du produit *Chew-Z*, Palmer Eldritch donne l'aboutissement final à la chaîne de production capitaliste. S'il est permis de croire assez tôt dans le récit qu'Eldritch est seul et unique maître de sa compagnie, son omniprésence à travers les objets de technologie (pensons à *l'electronic contraption*) en est le signe. Par cette découverte que fait Barney Mayerson, on perçoit Eldritch à la fois comme producteur et comme produit. Le

<sup>20</sup> *Ibid.*, p. 192.

<sup>21</sup> *Ibid.*



*Chew-Z* serait alors le symbole de son omniprésence et de son omnipotence.

Il nous semble maintenant pertinent de clarifier le statut posthumain de Palmer Eldritch. Chez Philip K. Dick, et particulièrement dans *The Three Stigmata of Palmer Eldritch*, la posthumanité doit être comprise comme un stade d'évolution qui laisse les caractéristiques de l'humain contemporain complètement de côté. C'est en ce sens que la notion de posthumanité chez Dick se différencie du concept de posthumain cybernétique élaboré par des auteurs cyberpunk comme Bruce Sterling et William Gibson. Si Dick est bien le prédécesseur du mouvement littéraire cyberpunk, on ne peut pas, toutefois, l'identifier à ce dernier. L'auteur de *The Three Stigmata of Palmer Eldritch* renvoie à un stade de posthumanité qui apparaît quelques années après les considérations cyberpunk des années quatre-vingt. Dans le monde de Dick, les cyborgs et les prothèses technologiques sont monnaie courante et ses préoccupations sont beaucoup plus abstraites. Dans le cas de Palmer Eldritch et du *Chew-Z* par exemple, la technologie n'est plus au centre des préoccupations. La domination du magnat de la drogue est globale ; elle s'applique à tous les aspects de l'environnement du sujet.

### **3.5 Palmer Eldritch et ses multiplications**

Les multiplications de Palmer Eldritch à travers le *Chew-Z* sont le résultat d'un processus qui lui permet de se reproduire et de devenir la totalité de la planète Mars. Le récit de Palmer Eldritch est structuré autour du mouvement de son désir. La volonté d'Eldritch de devenir la planète Mars est le moteur du récit. Ici, la notion de machine désirante, telle qu'élaborée par Deleuze et Guattari dans leur ouvrage *L'Anti-Œdipe*, aide à clarifier la démarche dickienne. Cette notion aide à comprendre

comment la production de désir de Palmer Eldritch et la production du réel, tel que perçu par Bulero et Mayerson, entrent en collision. Il nous paraît cependant essentiel d'asseoir ces deux concepts avant de nous lancer dans une analyse plus approfondie.

Les concepts de machines désirantes et de corps-sans-organes s'opposent à ce que Deleuze et Guattari appellent le théâtre antique de la psychanalyse. D'entrée de jeu, Deleuze écrit : «

Ça fonctionne partout, tantôt sans arrêt, tantôt discontinu. Ça respire, ça chauffe, ça mange. Ça chie, ça baise. Quelle erreur d'avoir dit le ça. Partout ce sont des machines, pas du tout métaphoriquement. »<sup>22</sup>

Comme on peut le constater dans ce passage, Deleuze et Guattari s'en prennent directement à la conceptualisation du désir comme fantasme chez Freud. Le concept de machine désirante prend le sujet désirant comme une machine qui a pour but de s'inscrire dans le réel par le désir. Deleuze et Guattari conceptualisent l'action comme un aboutissement, voire comme une partie intégrante du désir. Le désir étant le moteur de l'action, le moteur du réel en est son aboutissement. En parlant du fonctionnement de la machine schizophrène, Deleuze et Guattari disent :

L'éclatante et noire vérité qui gît dans le délire – il n'y a pas de sphères ou de circuits relativement indépendants : la production est immédiatement consommation et enregistrement et la consommation détermine directement la production, mais la détermine au sein de la production même. Si bien que tout est production<sup>23</sup>.

Deleuze et Guattari soutiennent donc que l'économie psychique du schizophrène ne réside pas dans un circuit – tel que l'a démontré la théorie œdipienne de Freud – , mais qu'elle doit être perçue comme une constante production. Le voyage de Barney Mayerson, et particulièrement sa rencontre avec les multiplications de Palmer Eldritch, peut être clarifié à l'aide du concept deleuzien de machines désirantes. À la lumière de notre interprétation de la subjectivité de Palmer

22 DELEUZE, GILLES et Félix GUATTARI, *L'Anti-Oedipe*, p. 7.

23 *Ibid.*, p. 10.

Eldritch comme une entité qui incorpore tous les sujets qui consomment la drogue *Chew-Z*, on constate que la schizophrénie d'Eldritch et celle des sujets qu'il habite sont identiques. Cette indifférenciation de l'identité est illustrée de façon spectaculaire dans la scène suivante, où on voit six incarnations de Palmer Eldritch :

The elevator arrived. The doors slid aside. Inside the elevator waited four men and two women, silently. All of them were Palmer Eldritch. Men and women alike : artificial arm, stainless steel teeth...the gaunt, hollowed-out grey face with Jensen eyes<sup>24</sup>.

Ce passage est essentiel pour une lecture du voyage de Barney Mayerson dans une perspective deleuzienne. Le corps-sans-organe est pour Deleuze et Guattari la production de désir, c'est ce qui *fait* corps et non ce qui *est* corps. De plus, ils soutiennent que :

Le corps-sans-organe, l'improductif, l'inconsommable, sert de surface pour l'enregistrement de tout le procès de production du désir. Si bien que les machines désirantes semblent en émaner dans le mouvement objectif apparent qui les lui rapporte<sup>25</sup>.

Le mouvement du désir de Palmer Eldritch devient la seule variable du réel et se confond avec le réel du sujet. Le magnat de la drogue est dans un rapport schizophrène à son environnement, car il ne différencie plus les corps-sans-organe. Tous les désirs ne sont que son propre désir et tout son réel se réduit à lui-même. En devenant à lui seul la planète Mars, il en vient à vivre à l'intérieur de lui-même.

Ce constat sur la schizophrénie d'Eldritch nous mène à Leo Bulero, Barney Mayerson et tous les autres prisonniers de cet état, puisqu'ils partagent tous la schizophrénie d'Eldritch. Un fait intéressant est l'affirmation d'Eldritch à Leo Bulero qu'il serait le premier à avoir consommé du *Chew-Z*. Il en aurait fait l'expérience lors de son séjour à Proxima du Centaure. Il affirme l'avoir consommé de toutes les

---

24 Dick, *op. cit.*, p. 192.

25 Deleuze, Gilles et Félix Guattari, *op. cit.*, p. 17.

façons imaginables. Pourquoi alors Palmer Eldritch n'est-il pas lui-même prisonnier de sa schizophrénie ou même de la schizophrénie de quelqu'un d'autre ? On peut trouver la réponse dans l'affirmation d'Eldritch, lorsqu'il dit qu'il est le premier humain à avoir essayé cette drogue et qu'elle est, chez les habitants de Proxima, l'équivalent du Peyotl pour les terriens. Par cette affirmation, le fait humain est associé avec la schizophrénie. Du même coup, Dick ramène la monstruosité du personnage à sa sphère humaine, celle de la maladie.

Mayerson et Bulero sont pris dans l'expansion infinie du magnat de la drogue. En consommant le *Chew-Z*, ils deviennent une partie de ce qu'on appelle maintenant Palmer Eldritch. Ce dernier s'insère en eux par l'ingestion de la drogue. Ils deviennent Eldritch. Ils deviennent des corps-sans-organes, comme diraient Deleuze et Guattari. Ils deviennent enfin des surfaces d'enregistrement du désir d'Eldritch, et le désir de ce dernier finit par absorber tout son environnement. Mayerson et Bulero, voient leur environnement se confondre avec Eldritch. Leur réalité se transforme et est déformée par Eldritch, qui ne se différencie plus de leur individualité. La figure paternelle qu'est Eldritch est éternellement reproduite sur les corps-sans-organes que sont devenus Leo Bulero et Barney Mayerson.

## Ouverture sur la dialectique intertextuelle chez Philip K. Dick

Puisque notre analyse est hétérogène, elle peut s'avérer particulièrement aride. Une récapitulation s'impose donc, avant que nous passions à la partie suivante, qui abordera la dialectique intertextuelle entre Palmer Eldritch et Wilbur Mercer, sauveur virtuel de *Do Androids Dream of Electric Sheep?* Une lecture hâtive et superficielle du mystérieux Palmer Eldritch peut conduire à de fausses conclusions. Premièrement, l'absence de matérialité d'Eldritch suggère qu'il pourrait être la représentation d'une compagnie commerciale. Dans le roman de Dick l'expérience des adeptes du *Chew-Z* a lieu exclusivement à l'intérieur de la subjectivité de Palmer Eldritch. On serait ainsi portés à croire que ce dernier n'est qu'une entité corporative.

En tant que figure posthumaine stigmatisée (il porte des implants cybernétiques pour pallier des blessures), Palmer Eldritch parvient à prolonger sa conscience dans des objets technologiques – ordinateurs et médias électroniques divers – au sens où la technologie devient elle-même une partie de son corps, et donc une partie de sa conscience. Ses apparitions à l'extérieur de la drogue *Chew-Z* se font d'ailleurs par le truchement d'objets technologiques. Sans même avoir le contrôle absolu sur les adeptes de la drogue qu'il vend, Eldritch se fait figure omnipotente à travers sa présence dans son commerce.

La drogue *Chew-Z*, vient suppléer le *Can-D*. Cette substitution de la névrose du *Can-D* par la psychose du *Chew-Z* se fait par l'omnipotence de Palmer Eldritch, telle que perçue et vécue par les adeptes de cette nouvelle drogue. Un cercle vicieux schizophrénique se resserre maintenant sur tous les consommateurs. C'est l'essence de *The Three Stigmata of Palmer Eldritch*. Le roman met en scène, en quelque sorte, le monde de production capitaliste. C'est l'assujettissement total du consommateur au pouvoir de l'économie capitaliste de consommation.

Il s'agit maintenant de se demander si la dystopie capitaliste représentée dans *The Three Stigmata of Palmer Eldritch* est une fatalité. Y a-t-il moyen, pour le protagoniste, d'échapper à son destin ? En se fiant aux romans ultérieurs de Dick, on peut affirmer que l'ubiquité et le pouvoir assujettissant du marché capitaliste peuvent être relativisés par un sauveur, qui assume à son tour le rôle de la subjectivité transcendante.

## II. *Do Androids Dream of Electric Sheep?*

La deuxième partie de notre étude sera faite autour de l'analyse du roman *Do Androids Dream of Electric Sheep?* Nous étudierons tout d'abord les liens dialectiques entre les personnages Palmer Eldritch et Wilbur Mercer, afin de démontrer que Mercer enrichit la problématique de la subjectivité transcendante. La représentation de Mercer suggère que le sujet peut éviter l'emprisonnement dans le carcan de cette dernière.

À l'aide des théories de Scott Bukatman, Jean Baudrillard et Guy Debord, nous verrons comment les concepts de simulacre et de spectacle se manifestent dans le monde de réalités multiples et foisonnantes qui rendent l'existence de Mercer possible. Je ferai ensuite un rapprochement entre la psychanalyse et les études posthumaines afin de résoudre l'énigme de Rick Deckard, c'est-à-dire sa fusion avec Wilbur Mercer. La fusion entre Mercer et Deckard ajoute une variable à la problématique de la subjectivité transcendante – la figure du sauveur sans corps, qui n'existe qu'à travers la croyance de ses adeptes.

Suivant de près *The Three Stigmata of Palmer Eldritch* dans la production de Philip K. Dick, *Do Androids Dream of Electric Sheep?* semble en être la suite logique. Le roman poursuit la réflexion sur la subjectivité transcendante amorcée dans le roman précédent. Alors que l'adaptation cinématographique de Ridley Scott, *Blade Runner*, met l'accent sur l'impitoyable chasse entre Rick Deckard et les androïdes Nexus-6, le roman de Dick possède une intrigue beaucoup plus complexe : la chasse aux androïdes est l'élément déclencheur d'une crise identitaire chez le chasseur de prime Deckard, qui commence à interroger la nature de tout ce qui l'entoure, et à qui fin du roman aura subi une transformation radicale.

La problématique des androïdes fera partie de l'analyse (parce qu'elle aide Deckard à se développer en tant qu'individu), mais elle n'en sera pas l'objet principal car elle n'est au fond qu'accessoire.

L'analyse du roman portera tout d'abord sur les rapports entre Rick Deckard et Wilbur Mercer, de même que sur leurs rapports avec plusieurs autres personnages (les *chickenhead* et les nombreux androïdes, entre autres). Ces rapports pousseront le protagoniste Deckard à se construire une nouvelle identité. En plus d'être chasseur de prime, Rick Deckard est marié à une femme, Iran, qu'il ne voit pas beaucoup. Elle semble obnubilée par un nouvel objet de consommation nommé *Penfield Mood Organ*, qui lui permet d'ajuster son humeur pour la journée. Pratiquant du *Mercerism*, une étrange religion propagée par un télé-messie absent, Deckard s'efforce d'en respecter les dogmes. Celles-ci consistent en gestes et rites qui font revivre aux croyants le temps d'avant-guerre. Il s'agit d'une guerre nucléaire qui a réduit tous les habitants de la terre à une classe d'êtres apathiques et sans mémoire qui sont incapables de se rappeler l'origine du conflit.

Afin de bien saisir l'étendue de l'emprise du personnage de Wilbur Mercer sur le récit de Dick, il faut analyser le contexte dans lequel évoluent les personnages jugés réels. Le récit de *Do Androids Dream of Electric Sheep?* se situe dans un monde postapocalyptique où les effets des bombardements nucléaires ont rendu la terre pratiquement inhabitable. La poussière radioactive omniprésente sur terre a décimé la population animale et plongé les humains dans l'apathie. On remarque chez certains humains – particulièrement chez les *chickenhead*, dont John Isidore, un des protagonistes principaux du roman fait partie – un retard intellectuel. La caste des *chickenhead* comprend les malchanceux isolés qui n'ont pas pu quitter la Terre ou se mettre à l'abri des radiations, et dont les capacités intellectuelles sont



minimales.

C'est dans cet environnement déprimant qu'agit Rick Deckard, et sa mission de tuer ou *retirer* des androïdes le plongera dans une crise identitaire. C'est plus particulièrement le lien avec Wilbur Mercer qui transformera Deckard.

L'auteur de science-fiction, théoricien et ami de Philip K. Dick, Norman Spinrad, avait déjà remarqué la corrélation entre les figures de Palmer Eldritch, Wilbur Mercer et Glen Runciter (dont nous discuterons ultérieurement). Dans son article, *La transmutation de Philip K. Dick*, Spinrad parle des réalités subjectives multiples dans l'œuvre de Dick :

sur le plan littéraire et métaphysique : démontrer que *quelle que soit leur origine*, les états mentaux altérés créent à leur tour des réalités altérées aussi « réelles » que ce que nous considérons individuellement comme « la réalité fondamentale », puisque chacune de nos « réalités fondamentales », loin d'être l'absolu que nous voulons y voir, constitue *en elle-même* une réalité subjective unique qui se dégage telle quelle de notre propre matrice biophysique, unique et personnelle<sup>26</sup>.

Alors que cette conception de Spinrad semble résumer à elle seule le principe animant Palmer Eldritch, elle ne réussit pas à délimiter la figure de Wilbur Mercer. Ce dernier doit son existence à l'identification des croyants avec son expérience traumatisante de la guerre qui avait détruit une bonne partie de la planète. La subjectivité des adeptes du Mercerisme est illustrée dans le roman de Dick par Deckard et John Isidore, un *chickenhead* fortement intoxiqué par la poussière radioactive qui flotte dans ce monde d'après-guerre. Pourtant, cette notion est insuffisante pour rendre compte du statut de réel de Mercer. Lors d'une conférence donnée au Canada, Dick proposa la définition suivante de la réalité : « reality is that which, when you stop believing in it, doesn't go away »<sup>27</sup>. Le statut de Wilbur Mercer,

26 Spinrad, Norman, « La transmutation de Philip K. Dick », dans *Le Kalédickoscope*, p. 56.

27 Dick, Philip Kindred, « How to Build a Universe That Doesn't Fall Apart Two Days Later », dans *Selected literary*, p. 261.

son combat pour l'existence viendra à ne faire qu'un avec l'histoire du chasseur de prime Deckard. C'est le lien intime entre l'existence de Mercer et la crise identitaire de Rick Deckard qui sera à l'étude ici. Nous tracerons ce lien surtout dans les figures dialectiques utilisées par Dick.

La complexité des questions abordées par Dick dans ses romans, ainsi que leur pertinence pour le contexte contemporain se révèle davantage dans le cadre d'une étude comparative. Une comparaison entre Palmer Eldritch et Wilbur Mercer aura donc le mérite de révéler autant les similitudes et différences entre ces personnages que l'évolution de la pensée de l'auteur de *The Three Stigmata of Palmer Eldritch* à *Do Androids Dream of Electric Sheep?*. Il y a une dialectique intertextuelle à l'œuvre dans ces romans, qui nous permet de saisir les enjeux conceptuels liant les personnages d'Eldritch et Mercer. Claude Bruaire souligne dans son ouvrage sur la dialectique que :

la vérité n'est pas une donnée immédiate [...] alors que même la norme du vrai se définit comme l'identité de l'être et de son savoir, la vérité ne se livre ni instantanément, ni directement. »<sup>28</sup>

Si on admet que la dialectique a comme objectif principal l'exploration, compréhension, et explication de la vérité, elle doit être comprise comme un processus continu et non pas comme une école de pensée. La vérité, pour Dick, la réponse à son angoisse sur la subjectivité transcendante, se montre dans la figure de Wilbur Mercer, indirectement liée à Palmer Eldritch. Mercer est le sauveur là où Eldritch est la damnation pour ses personnages. Dans le contexte de la dialectique intertextuelle et de la critique de la société capitaliste de consommation et de la politique expansionniste et militariste des États Unis qui s'articule dans *The Three Stigmata of Palmer Eldritch* et *Do Androids Dream of Electric Sheep?* Wilbur

28 Bruaire, Claude, *La dialectique*, p. 10.

Mercer peut être vu comme contre-argument par rapport à Eldritch, comme une figure qui sort de l'empire Eldritchien. Dans un bon esprit dialecticien, sans réfuter l'omniprésence et l'omnipotence de Palmer Eldritch, la conception du personnage de Wilbur Mercer enrichit la réflexion de Dick sur la réalité ; il y ajoute une variable qui ouvre une brèche dans le cercle fermé ou la fatalité narrative de la subjectivité d'Eldritch. C'est avec Wilbur Mercer également que la pensée religieuse de Dick -- qui jouera un rôle central dans son travail dans les années 1970 -- commence à se préciser. Penchons-nous maintenant sur ce mystérieux Mercer et sa manière de se rapprocher de ses adeptes par l'entremise de ce curieux engin qu'est l'*empathy box*.

## Chapitre 4

### 4.1 Wilbur Mercer et l'*empathy box*

Le roman de Philip K. Dick situe son récit au lendemain d'un conflit nucléaire d'importance planétaire qui a rendu la terre inhabitable et plongé ses derniers habitants dans un état de stupeur intellectuelle qui les coupe de leur histoire. La poussière radioactive enferme les personnages dans un présent perpétuel où le seul but de tous et chacun est la survie. Le seul lien qui existe entre les hommes est celui des médias, par l'omniprésence de Buster Friendly. Dans le contexte postapocalyptique de *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, les habitants de la côte ouest des États-Unis ont perdu tous leurs repères non-pertinents à leur survie immédiate. Plus d'idéaux communs, sauf celui d'échapper à la poussière radioactive.

La représentation de l'apathie et de l'amnésie de l'humanité par rapport à l'histoire antérieure au conflit mondial et ses conséquences tragiques suggère que cet environnement postapocalyptique était propice à l'apparition « messianique » et ambiguë de Wilbur Mercer :

it had been a costly war despite the valiant predictions of the Pentagon and its smug scientific vassal, the Rand Corporation-which had, in fact, existed not far from this spot. Like the apartment owners, the corporation had departed, evidently for good. No one missed it. In addition, no one today remembered why the war had come about or who, if anyone, had won. The dust, which had contaminated most of the planet's surface, had originated in no country and no one, even the wartime enemy, had planned on it<sup>29</sup>.

Cette citation contient beaucoup d'éléments importants dans notre analyse, alors analysons-la méticuleusement, à commencer par la mention du fait que personne ne se rappelle du pourquoi de la guerre et qui l'avait gagné, si vainqueur il y avait eu.

Dans *La condition postmoderne*, le philosophe français Jean-François Lyotard affirme que :

---

<sup>29</sup> Dick, Philip Kindred, *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, p. 15.

Le Grand Récit a perdu sa crédibilité, quel que soit le mode d'unification qui lui soit assigné<sup>30</sup>.

Lyotard fait ici référence aux Grand Récits de la modernité en tant que grands consensus de l'humanité ; la science et la religion, ayant perdu leur valeur universelle, l'accès au savoir devient fragmenté et subjectif. En accord avec Lyotard, la représentation du personnage de Wilbur Mercer est largement fragmentée, au point d'en devenir ambiguë, ce qui nous oblige à la regarder de plus près.

Le télé-messie Wilbur Mercer apparaît pour la première fois dans le récit au *chickenhead* John Isidore par le truchement de l'*empathy box* :

When he turned it on, the usual faint smell of negative ions surged from the power supply; he breathed in eagerly, already buoyed up. Then the cathode-ray tube glowed like an imitation, feeble TV image; a collage formed, made of apparently random colors, trails, and configurations which, until the handles were grasped, amounted to nothing. So, taking a deep breath to steady himself, he grasped the twin handles. The visual image congealed, he saw at once<sup>31</sup>.

Cette description de l'*empathy box*, médium qui permet aux adeptes du Mercerisme d'entrer en contact avec le messie de la secte, en dit beaucoup sur la nature de cette figure religieuse. Ressemblant à un téléviseur, l'*empathy box* possède des poignées qui sont censées transmettre à l'utilisateur des sensations physiques provoquées par les scènes se déroulant sur l'écran.

#### **4.2 Le rôle du spectacle comme terrain de confrontation dans *Do Androids Dream of Electric Sheep?***

Dans *Terminal Identity*, le critique et théoricien de la science-fiction postmoderne Scott Bukatman fait souvent allusion au célèbre manifeste de Guy Debord, *La société du spectacle*. Bukatman réactualise les propos de Guy Debord à travers un rapprochement entre le concept de spectacle de ce dernier et celui de

30 Lyotard, Jean-François, *La condition postmoderne*, p. 63.

31 Dick, *op. cit.*, p. 21.

simulacre chez Jean Baudrillard.

Décriant l'unilatéralisme de la société du spectacle, Debord a énoncé plusieurs thèses qui s'avèrent pertinentes pour notre étude. En voici un exemple :

Dans un monde *réellement renversé* le vrai est un moment du faux.<sup>32</sup>

Médiatisée par la *empathy box*, l'expérience de John Isidore est assujettie au spectacle répété de la torture subie par Wilbur Mercer à la fin de sa vie. La fusion vécue par Isidore par le biais de l'*empathy box* est efficace au point qu'Isidore reçoit les mêmes stigmates que son télé-messie :

Releasing the handles, he examined his arm [...]. This was not the first wound he had received while in fusion with Mercer and it probably wouldn't be the last.<sup>33</sup>

L'existence d'Isidore consiste donc en une série de spectacles – les fusions avec Wilbur Mercer, les émissions télévisées de *Buster Friendly and his friendly friends* et les faits marquants de sa propre vie.

La pertinence de la théorie du spectacle de Debord dans le contexte de *Do Androids Dream of Electric Sheep?* est évidente : dans ce roman, le spectacle et les nombreuses manifestations de la notion de réalité se rejoignent. *Buster Friendly* par exemple, ce mystérieux personnage télévisuel, qui obnubile la vie des gens en diffusant son émission continuellement sur *le government channel*<sup>34</sup>, est un personnage de spectacle, mais il représente également la réalité des téléspectateurs. Pour le *chickenhead* Isidore, écouter l'émission de *Buster Friendly* est une expérience quasi religieuse. Les seuls moments où il ne regarde pas ce programme sont ceux où il dort, travaille ou expérimente la fusion avec Wilbur Mercer.

32 Debord, Guy, *La société du spectacle*, p. 19.

33 Dick, *op. cit.*, p. 25.

34 *Ibid.*, p. 203.

À la fin du roman, Buster annonce sur les ondes de la télévision que Mercer n'existe pas, que ce que montre l'*empathy box* n'est qu'une mise en scène. Cette révélation provoque chez Isidore une profonde crise de foi :

And that's right, he realized; Buster Friendly is going to reveal his carefully documented sensational *exposé* tonight<sup>35</sup>.

Lors de l'exposition de sa trouvaille, Friendly présente son argument comme suit :

Mr. Wade Cortot, who flatly states, from his years of experience that the figure of Mercer could well be merely some bit player marching across a sound stage. Cortot has gone so far as to declare that he recognizes the stage as one used by a now out-of-business minor movie-maker with whom Cortot had various dealings several decades ago<sup>36</sup>.

La déclaration de Buster Friendly sur la nature fictive de Mercer semble au premier abord véridique car le programme de Friendly est une émission de propagande du gouvernement sans visage qui monopolise les ondes. Cependant, cette révélation sur le fondateur du Mercerisme est à prendre au deuxième degré, la suite du roman prouvant que le discours de Friendly est lui-même une fiction. C'est cette situation ambiguë qui plonge le récit dans la même ligne de pensée (quoiqu'à un différent degré) que *The Three Stigmata of Palmer Eldritch*. Friendly et Mercer se renvoient d'ailleurs la balle, le lecteur pouvant difficilement décider si les deux personnages sont réels ou fictionnels.

Nous verrons plus loin dans notre analyse que Wilbur Mercer possède effectivement une réalité matérielle qui est étroitement liée à Rick Deckard. Il reste encore à explorer la représentation de Mercer en tant que télé-messie. La communion du *chickenhead* Isidore avec Mercer est la première manifestation de ce dernier dans le récit. Imitant les derniers moments de Mercer, communiant avec sa souffrance, recevant les mêmes blessures que ce celui-ci suite à sa lapidation par un groupe

---

<sup>35</sup> *Ibid.*, p. 206.

<sup>36</sup> *Ibid.*, p. 207.

anonyme appelé Les tueurs (*The Killers*), Isidore ne fait plus la différence entre son propre corps et le corps meurtri du messie télévisuel :

A rock hurled at him, struck his arm. He felt the pain. He half turned and another rock sailed past him, missing him; it collided with the earth and the sound startled him<sup>37</sup>.

Il y a donc une communion entre la souffrance d'Isidore et celle de Wilbur Mercer. Le thème de la communion est encore une fois mis de l'avant dans la littérature de Dick, on se rappellera que la prise de la drogue Chew Z qui conduit à l'expansion du pouvoir absolu d'Eldritch dans *Les trois stigmates de Palmer Eldritch* évoquait également la communion chrétienne.

Revenons maintenant à l'hypothèse de Scott Bukatman qui, en suivant Debord affirme que dans l'œuvre de Dick – ainsi que dans la science fiction postmoderne en général – le sujet se confond avec le spectacle. Pour Bukatman le spectateur/sujet postmoderne se caractérise par son appartenance à une communauté virtuelle de téléspectateurs qui est radicalement coupée de la réalité :

The citizen/viewer, no longer participating in the production of reality, exists now in a state of pervasive *separation*, cut off from the producers of the surrounding media culture by a unilateral communication and detached from the mass of fellow citizen/viewers as a new *virtual community* of television families and workplaces that arises to invisibly take their place<sup>38</sup>.

Bukatman cerne bien ce qui arrive à ceux qui expérimentent la fusion avec Wilbur Mercer. Sans rapport à la production de spectacle, le sujet s'empare du spectacle comme une partie intégrante de son existence. Le spectacle de la lapidation et la mort de Mercer apparaissant sur l'écran de l'*empathy box* est lui aussi coupé de la réalité, mais la représentation de ce martyr est suffisamment crédible pour que les adeptes du Mercerisme puissent s'identifier totalement avec la souffrance du fondateur de la secte. On comprend mieux maintenant l'intention qu'avait Buster

---

37 *Ibid.*, p. 23.

38 Bukatman, Scott, *Terminal Identity: The Virtual Subject in Postmodern Science Fiction*, p. 36.



Friendly de mettre les spectateurs devant l'éventualité d'une production cinématographique du processus de fusion Mercerienne, donc d'exacerber l'idée que Wilbur Mercer est en fait une fiction, une image dans une mise en scène cinématographique.

Poussons un peu plus loin l'hypothèse de Bukatman et réfléchissons sur le fait que les séances de fusion avec Mercer à travers l'*empathy box* laissent des blessures visibles chez tous ceux qui en font l'expérience. C'est le premier point d'ancrage de Wilbur Mercer dans le réel. La fusion Mercerienne s'inscrit sur le corps de tous les adeptes de la secte. Si on reprend l'idée que le monde dans lequel les personnages de *Do Androids Dream of Electric Sheep?* vivent est entièrement bâti dans l'après-guerre, et que ces personnages n'ont pas de souvenirs de ce qui a pu venir avant, la figure de Mercer ne serait-elle pas un retour plutôt qu'une nouveauté ? La religiosité du processus de fusion et la perception de Mercer en général sont rattachées au passé par leur rapport au christianisme.

## Chapitre 5

### 5.1 Fusion Mercérienne et psychanalyse

Le processus de fusion Mercérienne décrit dans *Do Androids Dream of Electric Sheep?* se prête admirablement à une lecture psychanalytique en raison de son exploration de l'inconscient du sujet et de sa capacité d'interagir avec un univers hautement symbolique. Comme démontré ci-dessus, cette fusion a des répercussions psychiques importantes sur les personnages qui la pratiquent. Par exemple, Rick Deckard subira une transformation radicale de sa personnalité suite à la fusion Mercérienne.

La théorie freudienne postule que ce qui est refoulé, refait surface dans le comportement, le langage ou les rêves du sujet. Dans *L'homme aux loups*, Freud discute du rêve par rapport au refoulé. Il y raconte l'histoire d'un jeune sujet dont le rêve angoissant met en scène des loups qui l'observent par la fenêtre de sa chambre. Le psychanalyste tente de déterminer un terrain symbolique dans son rêve qui pourrait lier ces angoisses à un objet de la vie courante de son patient. L'étude de Freud ici nous servira d'exemple, dans l'optique où le rêve et la fusion Mercérienne sont similaires, car le sujet ne contrôle pas son expérience. Nous approfondirons cette thèse avec l'aide des travaux de Nicholas Abraham et de Maria Torok. Comme le rêve d'angoisse obsessionnel du jeune patient de Freud, pour ceux qui font l'expérience de la fusion, c'est toujours le même moment qui revient, la mort de Wilbur Mercer. Le trauma de l'attaque brutale et anonyme dont ce dernier est victime est ressenti par les adeptes du Mercérisme à travers la fusion avec Mercer, comme contrecoup d'un trauma historique créé par la guerre.

Dans son analyse du rêve de l'homme aux loups, Freud postule que la peur obsessionnelle des loups et le rêve d'angoisse de son patient traduisent le complexe

de castration :

Son contenu se rapproche sans équivoque au complexe de la castration. Le vieux loup a été dépossédé de sa queue par le tailleur. Les queues de renard aux loups dans ce rêve sont sans doute des compensations à cette absence.<sup>39</sup>

Sans vouloir rattacher Wilbur Mercer au complexe de castration, nous pouvons utiliser les critères de Freud dans notre analyse de la séquence d'images que les adeptes du Mercerisme aperçoivent lors de leur fusion avec Wilbur Mercer.

Prenons tout d'abord la fusion d'Isidore comme exemple :

The visual image congealed; he saw at once a famous landscape, the old brown, barren ascent, with tufts of dried-out bonelike weeds poking slantedly into a dim and sunless sky.<sup>40</sup>

Dès le début de la fusion de John Isidore, on trouve d'autres signes qui rattachent Wilbur Mercer avec une hypothétique période d'avant-guerre. Le paysage est celui disparu, recouvert par la poussière du conflit. Mercer n'évolue pas dans ce sombre environnement de gratte-ciels embrumés, mais dans un coin rural où les animaux naturels existent encore. Le climat semble exprimer une nature mourante ce qui renforce l'idée d'un trauma ayant rapport au conflit, l'issue du conflit lors duquel périt Mercer étant un retour dans le monde actuel. Le sujet s'approprie l'Histoire au travers du média qu'est l'*empathy box*. Dans un récit où la représentation (le spectacle, dans les termes de Guy Debord) est omniprésente, voire même omnipotente, l'Histoire est retransmise au sujet dans une représentation, soit par la fusion Mercerienne. L'Histoire n'est pas présente, mais accessible par le média de l'*empathy box*.

## 5.2 Le rôle du non-séparé originaire

Le monde de Wilbur Mercer et de l'*empathy box* est un monde perdu, une

<sup>39</sup> Freud, Sigmund, *L'homme aux loups*, p. 29.

<sup>40</sup> Dick, *op. cit.*, p. 21-22.

mémoire perdue des habitants des États-Unis dans le récit de Philip K. Dick et devrait être interprété comme tel. Dans *L'écorce et le noyau* Nicolas Abraham et Maria Torok théorisent l'unité duelle mère-enfant comme le non-séparé originaire de la psyché humaine :

ce n'est pas le non séparé initial homme-femme, le mythe hypothèse de l'androgynie, qui serait cet original fictif, mais un autre non-séparé : l'unité originaire mère-enfant ; *païdo-méter*, disons. Tout comme pour l'androgynie, la séparation originaire apportera, ici aussi, ce par quoi aucun rétablissement de l'unité initiale ne sera possible<sup>41</sup>.

Abraham et Torok prennent le concept d'une unité mère-enfant où

l'unité duelle est donc le non-séparé séparé, ou la séparation incluse dans le non-séparé.<sup>42</sup>

Pour pouvoir appliquer cette notion effectivement à la problématique de Wilbur Mercer et de ses fidèles, il est intéressant d'aborder la question selon la perspective postmoderne qui semble gérer le récit. Si on prend l'accès à l'Histoire, inhibé par les médias omniprésents, comme un trou noir générationnel, un changement en apparence inexplicable, on peut trouver une origine aux problèmes des protagonistes à accéder à leurs métarécits.

Les Sans Histoire de *Do Androids Dream of Electric Sheep?* sont des illustrations classiques de cette unité duelle dont parlent Abraham et Torok. Le récit de Dick est en fait, foisonnant de séparations dans ce qui semble l'unité d'un seul et même monde glauque et sombre. Le concept de l'androïde par exemple est la séparation la plus évidente et la plus étudiée dans le récit de Dick, mais restons ici, pour l'instant, avec Wilbur Mercer et les fidèles du *Mercerisme*. L'accès à l'Histoire dans le monde de Deckard et Isidore se fait par le Mercerisme et son processus de fusion. L'unité duelle se fait par la fusion temporaire, démontrant au sujet l'état d'un monde ayant déjà existé et le ramenant de manière cavalière dans le monde

41 Abraham, Nicolas et Maria Torok, *L'écorce et le noyau*, p. 396.

42 *Ibid.*, p. 397.

immanent par la mort (voir destruction) de Wilbur Mercer. Le sujet (en l'occurrence ici Deckard) se fait objet du désir d'une génération passée à laquelle les habitants de ce monde dystopique n'ont plus accès. Par le fait même, Deckard devient média pour l'Histoire d'un peuple, ce qui est au cœur même de sa transformation en fin de récit.

### 5.3 Le processus de fusion entre Deckard et Mercer

Demeurons avec Wilbur Mercer pour l'instant et poussons plus loin d'idée de la corporalité trouble qui se manifeste de plusieurs façons tout au long du récit. La première manifestation corporelle et la plus constante est l'*empathy box*. Dick ne décrit ce mystérieux instrument, ainsi que son processus actif, qu'une seule fois, lors de la fusion qu'expérimente John Isidore en début de récit :

Time to grasp the handles, he said to himself, and crossed the living room to the black empathy box. When he turned it on, the usual faint smell of negative ions surged from the power supply; he breathed in eagerly, already buoyed up. Then the cathode-ray tube glowed like an imitation, feeble TV image; a collage formed, made of apparently random colors, trails, and configurations, which, until the handles were grasped, amounted to nothing. So taking a deep breath to steady himself, he grasped the twin handles. The visual image congealed<sup>43</sup>.

La description du processus de fusion que fait Dick ici met le lecteur devant un objet similaire à un écran cathodique de télévision, accompagné de poignées, qui semblent le vecteur de fusion, ce qui fait devenir le sujet un avec le médium. La question qui doit d'être posée ici se réfère au rôle de la télévision en tant que médium. C'est ici que le travail de N. Katherine Hayles révèle à nouveau sa pertinence par rapport à notre analyse. Hayles élabore sur l'idée que l'information a un corps, et que le corps humain lui-même est information et vecteur d'informations de toute sorte.

Hayles affirme que le corps humain est réceptacle d'information et que

---

<sup>43</sup> Dick, *op. cit.*, p. 21.

l'information sans corps (corps humain ou sous toute autre forme) n'est pas visible pour l'oeil, car elle n'a pas de forme. L'information qui a un corps a donc une forme, car le corps délimite l'information, l'organise à l'intérieur de balises données. Dès le début de son exposé, Hayles parle des théories contemporaines en biologie moléculaire qui ne sont pas très loin des rêves du roboticien Hans Moravec qui voulait télécharger la conscience des êtres humains dans différents médiums :

Much of the discourse on molecular biology treats information as the essential code the body expresses, a practice that has certain affinities with Moravec's ideas. In fact, a defining characteristic of the present cultural moment is the belief that information can circulate unchanged among different material substrates<sup>44</sup>.

Elle identifie également la conscience comme le principal objet humain dans le discours posthumaniste, ce qui laisse au réceptacle de cette conscience un énorme champ de possibilités.

C'est précisément ce qui en est ici de l'*empathy box*. Il semble important ici de souligner qu'elle ne contient pas que les informations corporelles de Wilbur Mercer, mais qu'elle contient l'information sur sa mort ainsi que sur tout un environnement d'avant la guerre. En fait, si transfert d'information il y a, c'est celui du sujet de la fusion Mercérienne qui, comme le rêvait Hans Moravec, télécharge sa conscience dans l'*empathy box*. Pour quelques minutes, le sujet mélange des informations corporelles avec celles de Wilbur Mercer dans ses derniers instants. L'expérience de fusion Mercérienne de Rick Deckard vient compliquer la donne, mais nous la verrons plus tard, après avoir complété l'analyse du phénomène en son ensemble.

On a vu ici plus tôt un aperçu de la fusion Mercérienne chez le *chickenhead* Isidore et les implications physiques que cette dernière pouvait avoir chez le sujet. Le

---

<sup>44</sup> Hayles, *op. cit.*, p. 1.

processus de fusion a cependant un impact plus étendu que celui d'un loisir virtuel et spirituel. Tout d'abord, la relation de Wilbur Mercer avec les androïdes tout au long du roman est ombrageuse et parfois même paradoxale. Commençons tout d'abord par une analyse comparative de Mercer et des androïdes. *Do Androids Dream of Electric Sheep?* est le roman qui exemplifie le mieux cette relation, plus précisément, car il contient les premiers balbutiements du cyberpunk, la forme androïde présentée comme étant au cœur du récit et, par la présence de Wilbur Mercer, c'est la perspective de Dick qui est représentée.

Mercer est représentatif de l'œuvre de l'auteur, car il se situe dans cette lignée de personnages (dont font aussi partie Palmer Eldritch et le triumvirat Chip-Runciter-Ubik), qui affichent des caractéristiques de la posthumanité sans s'en réclamer. Ces personnages composent avec une corporalité trouble, pour pouvoir s'imposer dans une réalité alternative, qui souvent n'est pas la leur. Mercer suit logiquement Eldritch dans la pensée de l'auteur, car après avoir constaté la fatalité de l'univers subjectif chez Palmer Eldritch, Wilbur Mercer démontre comment le sujet peut devenir une entité tangible dans une réalité qui n'est pas la sienne.

Wilbur Mercer se présente à Rick Deckard comme étant l'antithèse de l'androïde. Les machines de la *Rosen Association* sont des créatures présentes dans le quotidien des Isidore, Deckard et autres humains, mais qui ne font pas partie de ce mythique monde d'avant-guerre. Ce sont des créatures du présent, immanentes, qui sont même dépourvues de toute spiritualité selon l'opinion générale des humains. La figure de Wilbur Mercer est complètement contraire dans le sens où, physiquement parlant, elle n'a aucun rapport au monde présent, sinon par l'*empathy box*, dont nous avons discuté plus tôt. Qu'est-ce qui fait de Wilbur Mercer, pour les adeptes du *Mercerisme*, un allié, contrairement aux androïdes, vus comme l'ennemi ? La réponse

est proche de notre observation ci-dessus sur Wilbur Mercer en tant que signe d'un monde perdu. Cependant, une nouvelle question doit venir à l'esprit du lecteur, qui doit se demander pourquoi le sujet ici recherche un lien avec ce monde d'avant-guerre.

#### 5.4 Implications psychanalytiques du processus de fusion

La psychanalyse est particulièrement pertinente dans l'analyse du sujet posthumain. Quelles sont les raisons de l'acceptation, donc ultimement de la présence de Wilbur Mercer et de sa religion dans l'univers de *Do Androids Dream of Electric Sheep?* Dans son traité *Le malaise dans la culture*, Sigmund Freud prend la religiosité comme point de départ de ses réflexions sur l'homme moderne. Il évoque une correspondance avec un ami qui portait sur la religion et le sentiment de religiosité chez le sujet. En désaccord avec Freud, son ami lui affirme que la religion :

Apporte un sentiment qu'il appellerait volontiers la sensation de "l'éternité", sentiment de quelque chose de sans frontières et sans bornes, pour ainsi dire "océanique".<sup>45</sup>

Freud se penche sur cette expression d'« océanique », d'un lien indissoluble avec le monde extérieur. Pour essayer de comprendre cette affirmation, Freud revient à la psychologie et se penche sur le *moi* ainsi que sa constitution dans l'analyse. Freud parle du *moi*, en tant que corps propre, comme d'une

affirmation de frontières, de lignes claires et tranchées<sup>46</sup>.

Dans son analyse, le sentiment du *moi*, adulte, n'a pas toujours été ainsi, il va jusqu'à affirmer que l'état humain de bébé en est un d'indifférenciation entre le sujet et le monde extérieur. Freud désigne ce désir de régression qu'il associe à la religion

---

<sup>45</sup> Freud, Sigmund, *Le malaise dans la culture*, p. 5.

<sup>46</sup> *Ibid.*, p. 7.



comme un *moi plaisir* primitif qui ne peut échapper à la rectification par l'expérience. Qu'est-ce qu'on peut en déduire chez les sujets du roman de Dick qui cherchent dans la religion ce qu'ils ne retrouvent pas dans leur monde ?

### 5.5 La construction d'un sujet historicisé Deckard-Mercer

Joignons ici les deux dernières parties de l'analyse pour essayer de trouver une réponse à notre interrogation sur l'expérience de la fusion Mercérienne. Que peut représenter Wilbur Mercer à l'intérieur de son *empathy box* ? La réponse est simple et compliquée à la fois et demande qu'on s'y arrête. Wilbur Mercer ne représente rien, sinon qu'un pont, pour le sujet, face à sa propre histoire. Bien que les adeptes du *Mercerisme* peuvent voir les caractéristiques physiques du mystérieux télé-messie, c'est leur corps qui fait partie de la fusion Mercérienne et qui, à la place de Mercer, prend les coups. C'est d'ailleurs la raison pour laquelle John Isidore, et après, Rick Deckard montrera des stigmates physiques de sa fusion Mercérienne. Cela nous ramène encore, chez Philip K. Dick au phénomène du double dans des romans... ce qui nous ramène aux considérations psychanalytiques chez le sujet.

Le dédoublement du sujet entre celui qui expérimente la fusion et Wilbur Mercer ramène au sujet historicisé. L'*empathy box* médiatise l'Histoire, offre au sujet de révéler la vérité sur ses origines et de tracer une ligne claire et définitive qui le sépare de l'androïde. À travers de l'expérience de la mort de Wilbur Mercer, le sujet récupère une partie de son histoire. Les événements qui se bousculent lors d'une fusion en disent beaucoup à ce sujet. Premièrement, l'environnement est différent. Alors que l'environnement immédiat du sujet est moribond et statique, celui à l'intérieur de la fusion montre une nature mourante, qui semble s'éteindre au même

rythme qu'un Wilbur Mercer vieillissant. On peut également y apercevoir le meurtre de Mercer, un acte qui semble sans explication, conduit par des « tueurs » sans visages.

Wilbur Mercer n'est pas si différent des androïdes, dans le sens où sa présence physique dans le monde immanent est une construction humaine, l'*empathy box*. Son croyant et avatar Rick Deckard lui, est un humain, il est la personnification de leur mal, de la condition contre laquelle ils luttent avec acharnement. Les androïdes sont clairement discriminés comme êtres inférieurs et sans conscience en raison de leur incapacité à atteindre l'état de fusion Mercerienne. Compte tenu du caractère clandestin de la religion, de son côté « rival » de Buster Friendly, mascotte de l'État, Dick semble suggérer que le monde dystopique des protagonistes de *Do Androids Dream of Electric Sheep?* est contrôlé soit par les androïdes eux-mêmes ou soit par la compagnie qui les fabrique. C'est également pour cette raison que pour eux, Mercer doit mourir de nombreuses fois avant de livrer son message. Il devient la conscience des humains, ce qui est vecteur de leur spécificité.

Ces observations nous conduisent à un thème récurrent chez Philip K. Dick, celui du double. Dick a toujours prôné la représentation d'un double fantôme dans ses romans. Souvent associé au décès de sa sœur jumelle Jane, ce personnage fantomatique se manifeste dans les œuvres de Dick avec une rigueur surprenante, annonçant des thématiques comme la perte et/ou la quête identitaire.

Hayles affirme d'ailleurs avec justesse que la psychologie et la structure sociale sont indissociables dans l'œuvre de Dick:

In Dick's fictional worlds, psychology interpenetrates social structure. Contradictions in social structure manifest themselves as aberrant psychology, and aberrant psychology has social consequences. Understanding the relation of Dick's life to his fictional constructions need not reduce his social critique to private neurosis. On the contrary, it illuminates how he was able to fashion a

synthesis that undermines precisely the distinctions that would keep the personal in a sanitized domain separate from the social, political and economic structures constituting the individual.<sup>47</sup>

Selon la thèse de Hayles, la relation directe de l'environnement social avec le sujet dans les romans de Dick se doit d'être comprise avec l'idée que tout part de ce dernier. La structure sociale émane de plusieurs esprits ayant travaillé à des projets communs et dans une ligne de pensée similaire. Donc, cette opposition entre les valeurs des androïdes et celles du *Mercerisme* doit être abordée d'un point de vue psychologique, dans le même ordre d'idée que celui qui nous a emmenés à comprendre le fonctionnement et la perception du *Mercerisme*, intrinsèque au sujet. Deux perceptions du monde s'affrontent en la perception transcendante des adeptes du *Mercerisme* et la vision pragmatique et immédiate des androïdes.

Le fonctionnement de la figure de Wilbur Mercer en tant que conscience et mémoire médiatisée donne au sujet une situation dans l'Histoire et renvoie l'androïde à une toute autre signification. L'androïde, agissant déjà comme dédoublement physique du sujet, Wilbur Mercer, par l'*empathy box* le renvoie au principe de création par l'humain et à son caractère artificiel. Pour le télé-messie, l'androïde est partie intégrante de la réalité fabriquée.

Pour l'androïde, Wilbur Mercer représente l'expression d'un problème de création. Il leur rappelle le processus de création des machines par les humains. C'est pourquoi, comme nous l'avons vu plus tôt, que Buster Friendly (possiblement une figure androïde) ramène la création de Wilbur Mercer comme étant un canular ayant pris racine dans sa propre époque. Pour un être fonctionnant avec une rationalité complète et programmée, il est difficile de saisir l'Histoire sur une période temporelle.

---

<sup>47</sup> Hayles, *op. cit.*, p. 165.

## 5.6 Le rapport à l'androïde et psychanalyse.

Penchons-nous maintenant sur le rapport de Deckard à l'androïde. Il est important à notre problématique dans l'optique où c'est par ce rapport que le chasseur de primes se définit, étape cruciale de sa fusion.

Revenons encore et toujours à Sigmund Freud, si on se place du point de vue des androïdes, Mercer est une des nombreuses manifestations de l'*unheimlich* qu'on retrouve dans les romans de l'auteur américain. Le sentiment d'inquiétante étrangeté est, comme mentionné ici, dû à un retour du refoulé, provoqué par le double qu'est Wilbur Mercer. L'androïde se comprend comme une création humaine à travers Mercer. Un androïde ignorant ou refoulant sa genèse s'affranchit alors de cette perception de l'humain en tant que créateur.

La première question qu'on doit se poser est celle de la pertinence de la figure de l'androïde dans la psychanalyse. Norbert Wiener, un des pères de la cybernétique et influence marquante pour Philip K. Dick, rapproche étonnamment l'homme et la machine en ce qui a trait à la psychopathologie. Dans son œuvre maîtresse *Cybernetics : Or Control and Communications in the Animal and the Machine*, Wiener consacre un chapitre complet à cette problématique. Il rapproche le cerveau humain et la programmation cybernétique sous un dénominateur commun, soit comme l'instance responsable pour le calcul des opérations :

it is not the empty physical structure of the computing machine that corresponds to the brain, at least but not the combination of this structure with the instructions given it at the beginning of a chain of operations and with all the additional information stored and fainted from outside in the course of this chain<sup>48</sup>.

Wiener dresse une barrière éthique entre les deux variables de sa

---

48 Wiener, Norbert, *Cybernetics or Control and Communication in the Animal and the Machine*, p. 146.

problématique (le cerveau humain et l'ordinateur qui commande à la machine) lorsque survient une défaillance dans une des deux instances. Lorsqu'un court-circuit se présente dans la machine, Wiener identifie le processus à suivre pour régler le problème comme un ménage complet de toute l'information en place dans sa mémoire. L'application de ce procédé pour l'humain y est cependant impossible :

Now there is no normal process except death which completely clears the brain from all past impressions; and after death, it is impossible to set it going again<sup>49</sup>

C'est exactement là où le bât blesse dans *Do Androids Dream of Electric Sheep?* Le prototype *Nexus-6* se voit comme l'égal de l'être humain, même comme stade supérieur dans l'évolution. La seule manière de pouvoir rendre leur ordinateur processeur sécuritaire pour les autres humains, c'est de le démolir, de *retirer* l'androïde, comme le dit si bien l'euphémisme des chasseurs de prime. La ressemblance du prototype *Nexus-6* à l'être humain rend cependant les choses beaucoup plus confuses et difficiles. C'est en se penchant plus près sur leurs psychés respectives que les différences se remarquent et que le côté « machine » des androïdes fait complètement surface.

C'est toute cette problématique du double et de ses apparitions sous forme d'androïde ou de personnage téléométrique qui motive les conflits dans *Do Androids Dream of Electric Sheep?* Dans son traité sur le sentiment d'inquiétante étrangeté, Freud dissèque bien le phénomène :

Le fait qu'il existe une telle instance, capable de traiter le reste du moi à l'instar d'un objet, donc que l'homme a la faculté de s'observer lui-même, rend possible de doter l'ancienne représentation du double d'un nouveau contenu et de lui attribuer bien des choses, principalement tout ce qui apparaît à l'autocritique comme faisant partie de l'ancien narcissisme surmonté des origines<sup>50</sup>.

L'androïde représente pour l'humain son rapport complètement émotif face à cette rationalité froide, complète et dominante, tandis que Mercer, comme figure

<sup>49</sup> *Ibid*, p. 148.

<sup>50</sup> Freud, Sigmund, *op. cit.*, p. 81.

ancestrale de l'androïde, lui rappelle, comme un souvenir oublié, qu'il est la création d'une créature extérieure à elle-même, ce qui le renvoie à ce narcissisme primaire, qui chez l'androïde semble non surmonté. Une question reste ici sans réponse, c'est justement celle de l'androïde et pourquoi, vu son caractère artificiel, ne se qualifierait-il pas lui aussi comme subjectivité transcendante ? C'est pourquoi il sera nécessaire de faire un détour dans notre réflexion sur la posthumanité pour clarifier davantage la notion du sujet transcendant.

Cette question se retrouve dans *Do Androids Dream of Electric Sheep?* Pour y répondre, nous devons sonder davantage le lien entre les personnages et Wilbur Mercer, ainsi que la qualification de ce dernier.

La réponse à cette question peut se donner en deux temps : premièrement, si nous poursuivons notre réflexion sur le thème du double, on s'aperçoit que si Mercer et les androïdes semblent être des doubles antagonistes, le processus de fusion du *Mercerisme* positionne Mercer comme un double complémentaire du sujet de la dite fusion. N. Katherine Hayles s'est également penchée sur la fusion Mercerienne et les points avec lesquels Mercer devient double du sujet :

The paradox is written into Mercerism through the ambiguities it generates between the self and the other. The moment a human grasps the empathy box, his consciousness fuses with that of unknown and unnamed others.[...] In the empathy box, citizens feel empowered, but the endless scenarios they play out make clear that they are in fact powerless, a paradox that is a more insidious version of Dick's empowerment by writing about the hopelessness and androidism of the tomb world<sup>51</sup>.

N. Katherine Hayles soulève ici une question qu'il sera possible de résoudre dans la deuxième partie de notre argument. Oui, le sujet de dédouble dans la fusion mercerienne avec l'*empathy box*, mais il reste néanmoins que le médium a ses propres limites. Il apporte ses réponses, comme nous pu le constater, en situant le

---

51 Hayles, *op. cit.*, p. 177-178.

sujet dans une temporalité historique, mais la question de la complémentarité de Mercer avec le sujet humain et de sa transcendance reste floue. Pour trouver une réponse à cette question nous devons examiner davantage la fusion entre Deckard et Mercer.

## Chapitre 6

### 6.1 L'être fusionnel Deckard-Mercer

Le stoïque chasseur de prime Deckard, s'engage dans une quête identitaire qui l'emmènera à devenir littéralement quelqu'un d'autre. Fidèle adepte de la doctrine du *Mercerisme*, Rick Deckard, fort de son expérience comme chasseur d'androïdes, possède sa propre exégèse du processus de fusion :

In retiring i.e., killing an andy, he did not violate the rule of life laid down by Mercer. *You shall kill only the killers*, Mercer had told them the year empathy boxes first appeared on Earth. And in Mercerism, as it evolved into a full theology, the concept of The Killers had grown insidiously. In Mercerism, an absolute evil plucked at the threadbare cloak of the tottering, ascending old man, but it was never clear who or what this evil presence was. A Mercerite *sensed* evil without understanding it. Put another way, a Mercerite was free to locate the nebulous presence of the killers wherever he saw fit. For Rick Deckard an escaped humanoid robot, which had killed its master, which had been equipped with an intelligence greater than that of many human being, which had no regard for animals, which possessed no ability to feel empathic joy for another life form's success or grief at its defeat that, for him, epitomized The Killers<sup>52</sup>.

On peut voir ici, dans la longue exégèse que Rick Deckard fait du processus de fusion Mercerienne, que contrairement à John Isidore, dont la fusion a été étudiée plus tôt, Rick Deckard possède une bonne capacité de symboliser les éléments du rituel de la fusion et d'appliquer ces derniers à des signes de sa vie courante. La raison pour laquelle la fusion de Rick Deckard se rend plus loin que celle de John Isidore et des autres Mercerites, comme il les nomme, réside peut-être justement dans la capacité de Rick Deckard à faire des liens entre ses problématiques quotidiennes et celles de Mercer. En faisant ces liens, il réduit les écarts entre ce qui se passe dans son quotidien et dans l'*empathy box*, car Deckard voit son quotidien comme une suite logique de ce qu'il y arrive dans le processus de fusion soit la reprise de contrôle de l'homme sur sa création après avoir passé très près de l'anéantissement. Il voit la réalité dans la fusion.

---

<sup>52</sup> Dick, *op. cit.*, p. 31-32.



## 6.2 Le rapport à la femme aux cheveux noirs dans la construction du sujet Deckard-Mercer

La fusion entre Deckard et Wilbur Mercer va effectivement plus loin que les autres. Curieusement, cette fusion débute dans le récit, quelques pages après la révélation télévisée faite par Buster Friendly de la duperie que sont Wilbur Mercer, l'*empathy box* et toute la problématique théologique entourant le *Mercerisme*. N. Katherine Hayles émet une hypothèse intéressante quant à la résolution du paradoxe de l'existence de Mercer.

Elle croit que la réponse se cache dans le traitement de la femme par Deckard, ou plus précisément de la mystérieuse fille aux cheveux noirs, ce double infini de ce que la soeur de Dick, Jane aurait pu être :

Because of the multiplicity of her nature as Dick constructs it, she is the perfect screen on which to project this ambivalence. On the one hand, she represents a rejection all the more inevitable and absolute because it springs not from the deficiencies in the male, which he could presumably correct, but from her own inability to relate to anyone. On the other hand, she represents all that the male finds desirable and vital, so for him to be cut off from her is tantamount to not living. If she rejects him, it means he is not really alive and thus is an android<sup>53</sup>.

Ce qui ressort ici de l'analyse de Hayles est intéressant, parce que cette analyse fait allusion à un autre aspect important dans la fiction de Dick - la femme aux cheveux noirs ou la *schizoid woman* - dont il est question dans de nombreuses études sur l'œuvre de l'écrivain. Dans *Do Androids Dream of Electric Sheep?* la fille aux cheveux noirs est représentée par Rachael Rosen, une jeune androïde de *Rosen Association* qui apparaît tout d'abord dans le récit pour faire échouer le test *Voigt-Kampf* de Rick Deckard, test supposé mesurer le niveau d'empathie d'un individu, avec lequel ce dernier réussit à débusquer les androïdes. C'est cependant à la suite de

---

53 Hayles, *op. cit.*, p. 178.

ces événements que la situation avec Rachael Rosen deviendra encore plus ambiguë qu'au départ.

Avant la scène de la confrontation finale avec Roy Baty et les derniers androïdes à *retirer*, Rick Deckard a un moment d'intimité avec Rachael Rosen où ils ont une relation sexuelle. La scène débute lorsque Rachael remet à Deckard un rapport sur les trois androïdes restant à abattre, rapport où figure Pris Stratton, une androïde faite sur le même modèle que Rachael Rosen, donc un autre double, qui vient s'ajouter à cette véritable prolifération de doubles dans le roman de Dick. La peur s'empare de Rachael lorsqu'elle comprend qu'elle n'a pas d'existence propre, mais qu'elle est bien représentante d'un type d'androïde Nexus-6 en particulier. Après qu'ils aient consommé leur relation, Deckard réfléchit sur le comportement de Rachael :

If anything, she had become cheerful and certainly as human as any girl he had known.<sup>54</sup>

Rappelons-nous ici pour un instant de Sigmund Freud et de son ami qui lui décrivait par correspondance le sentiment *océanique*, sans frontières, que la religion catholique lui faisait vivre en tant qu'individu. À travers sa relation avec Rachael Rosen, la perception de Deckard de la nature de l'androïde change et fait tomber une autre barrière dans sa compréhension du monde qui l'entoure. Rick Deckard parvient à percevoir l'androïde comme une autre forme de vie et à éprouver de l'empathie pour elle en lui disant que, même si légalement elle n'était pas humaine, biologiquement, elle était une créature organique. Si on peut comparer l'approche de Rick Deckard à celui du sujet religieux dans la recherche de Sigmund Freud, on peut le faire sur le terrain de cette régression vers le moi primitif dont nous avons discuté précédemment dans notre analyse.

---

<sup>54</sup> Dick, *op. cit.*, p. 196.

Cependant, cette régression de Rick Deckard, dans le monde où il évolue, semble vouloir s'orienter vers un monde d'avant-guerre, en accord avec les principes du *Mercerisme* où il faut montrer de l'empathie envers toute créature vivante (si pour Mercer, avoir de l'empathie envers les animaux est important, il est conséquent d'en avoir envers les autres créatures différentes de soi) et où une harmonie perpétuelle règne. C'est ce qui prédispose Rick Deckard à passer par la fusion et à devenir une autre personne. Il se mettra à chasser les androïdes pour une toute autre raison, soit parce qu'ils menacent cette harmonie en faisant violence à une autre forme de vie, et non parce qu'ils sont une forme de vie défendue.

### 6.3 Le moment de fusion

L'ultime moment fusion de Rick Deckard avec Wilbur Mercer se produit, curieusement, en dehors de l'*empathy box*. Mercer en sort grâce à John Isidore, le *chickenhead* qui entre dans un état de crise à la suite de la nouvelle de Buster Friendly à propos de laquelle Wilbur Mercer n'existerait pas.

In the depression caused by the sagging of the floor, pieces of animals manifested themselves, the head of a crow, mummified hands which might have once been part of monkeys. A donkey stood a little way off, not stirring and yet apparently alive. At least it had not begun to deteriorate. [...] Mercer, he said aloud. Where are you now? This is the tomb world and I am in it again, but this time you're not here, too. The Wind blew, cracking and splintering the remaining bones, but he sensed the presence of Mercer. Come here, he said to Mercer<sup>55</sup>.

Cette apparition impromptue du *tomb world* de Wilbur Mercer se terminera par l'aveu de ce dernier que la supercherie est bel et bien vraie, mais ce que Mercer est devenu aux yeux de John Isidore est ce qu'Isidore a cru la vérité. La décision d'Isidore de refuser de continuer de croire en son idole conduit naturellement à la disparition de sa foi. Cependant, cette crise de foi, cette rage qui a provoqué une

---

<sup>55</sup> *Ibid.*, p. 212-213.

apparition du *tomb world* aura envoyé Wilbur Mercer vers sa destination finale, le corps de Rick Deckard.

Lorsque le chasseur de prime entre dans le repère de John Isidore, Roy Baty, Irmgard Baty et Pris Stratton, il entre alors dans un lieu fortement marqué par la présence de Wilbur Mercer qui a réussi à traverser le *Tomb World* grâce à la crise de foi qu'a subie John Isidore. Mercer et Deckard se retrouvent face à face, sans l'aide de l'*empathy box*, à la grande confusion de Deckard, qui lui, était venu dans l'idée de compléter son travail. C'est cependant cette brève rencontre avec Mercer qui le pousse à agir sur son environnement direct et à retirer Priss Stratton, son existence s'opposant aux principes du Mercerisme :

Leave me alone; Mercer told me I've got to do it.' And then he saw that it was not quite Rachael. "For what we've meant to each other" the android said as it approached him its arms reaching as if to clutch at him. The clothes, he though, are wrong. But the eyes, the same eyes<sup>56</sup>.

Contrairement à ce que nous avons pu analyser chez Palmer Eldritch, le sujet dans la situation décrite ici cherche la motivation à l'extérieur de lui-même. Un fait extérieur à sa propre subjectivité influence sa position. Le lecteur peut comprendre que Wilbur Mercer a commencé à concrètement transcender sa réalité fabriquée (qu'il soit une fraude ou à l'intérieur d'une boîte, il reste dans le domaine du fabriqué) pour pouvoir toucher le réel avec Deckard. Cependant, le télé-messie ne s'arrête pas là. Au-delà du mentorat spirituel qu'il apporte au chasseur de prime, il viendra à ne faire qu'un avec lui.

En tuant les derniers androïdes, il rétablit l'harmonie en éliminant les éléments belligérants de la société et gagne l'argent nécessaire pour acheter son bouc, un animal vivant, conforme aux principes du *Mercerisme*. En fin de roman, lorsque

---

<sup>56</sup> *Ibid.*, p. 221.

Deckard rentre chez lui, son travail terminé, il se met à parler comme ce sujet situé dans le temps, cherchant à combattre l'état monolithique du monde autour de lui. Le lecteur comprend bien l'effet de Mercer sur lui :

Once, he thought, I would have seen the stars. Years ago. But now it's only the dust; no one has seen a star in years, at least not from Earth. Maybe I'll go where I can see stars, he said to himself as the car gained velocity and altitude; it headed away from San Francisco, towards the uninhabited desolation to the north. To the place where no living thing would go. Not unless it felt that the end had come<sup>57</sup>.

Après que Mercer soit venu à lui pour l'aider à finir son travail, c'est lui qui viendra à Mercer pour la fusion finale entre les deux êtres. Il quitte les lieux où se trouvent les gens de son environnement immédiat pour entreprendre un voyage transcendantal dans un *no man's land* désertique. C'est le dernier pas que Rick Deckard franchit dans son processus de fusion. Ce qu'on peut ressortir ici de leur première rencontre dans l'immeuble de John Isidore, c'est que Mercer, sorti de l'*empathy box* est apparu à un fidèle pour ensuite disparaître. C'est maintenant, au cours du dernier chapitre que le contraire viendra à se matérialiser, que Rick Deckard disparaîtra aux yeux de son environnement pour aller porter une main secourable à son mentor et lui donner corps dans le monde réel.

Deckard ne se rend tout d'abord pas compte de la totalité du changement :

Thereupon he resumed his trudge up the slope, the lonely and unfamiliar terrain, remote from everything; nothing lived there except himself. The heat. It had become hot now; evidently time has passed. And he felt the hunger. He had not eaten for god knew how long. [...] a step from almost certainly fatal Cliffside fall – falling humiliatingly and helplessly, he thought; on and on [...]. At the moment the first rock – and it was not rubber or soft foam plastic -struck him in the inguinal region. And the pain, the first knowledge of absolute isolation and suffering, touched him throughout in its undisguised actual form.[...] « Wilbur Mercer! » Is that you? My god, he realized it's my shadow<sup>58</sup>.

On voit ici, dans ce passage, le processus de métamorphose de Rick Deckard en cette entité Deckard-Mercer. Malgré le caractère ambigu de la prose dans cette

---

57 *Ibid.*, p. 227.

58 *Ibid.*, p. 230-231.

situation, on peut voir que, finalement, tout ce qui s'est passé dans l'*empathy box* est devenu partie de la réalité environnante. L'apport de Deckard, sa preuve finale de bravoure aura été d'éliminer une représentation des ennemis du gourou. Wilbur Mercer, dans une autre métaphore religieuse de Dick, a transcendé son état pour se faire homme et vivre dans un monde loin de ce qu'il avait dans l'*empathy box* et pour pouvoir contribuer à un effort évolutif basé sur une croyance religieuse. Maintenant que le processus de fusion a été bien décrit et décodé, reste ici à comprendre sa signification et en quoi, elle constitue un pas en avant dans la littérature de Philip K. Dick et dans sa construction d'un sujet transcendant, dans le processus évolutif qui mènera à l'établissement du concept de posthumanité.

### III. *Ubik*

Revenons au travail très pertinent ici du critique américain Scott Bukatman pour nous aider à comprendre la signification de ce processus de fusion à l'intérieur du récit autant que dans l'évolution littéraire de Dick. Bien que la réalité multiple et fabriquée de *Do Androids Dream of Electric Sheep?* échappe à une catégorisation littéraire dans l'étude que Bukatman fait du concept de *paraspaces* de Samuel Delany, le critique pose quand même un regard sur la question qui nous intéresse. Sans vouloir se lancer dans une analyse en profondeur de Delany, Bukatman apporte, dans son analyse du concept polysémique d'univers parallèle, une perspective postmoderne qui nous aidera ici dans notre analyse :

Modernism is organized around perception through shifting consciousnesses and unreliable narrators. Interpretation becomes a foreground and dominant activity for the reader of, and character within, the modernist text. The postmodern text replaces such an epistemological impulse with an ontological imperative. Knowledge is no longer emplaced as the structuring problematic; instead, being is centered, as the status of the world and existence become defining issues. Postmodern fiction stages a dissolution of ontological boundaries, presenting a collision and shifting of worlds<sup>59</sup>.

Si on applique les explications de Bukatman au roman de Dick, on peut déjà commencer à entrevoir comment l'auteur américain, avec *Do Androids Dream of Electric Sheep?* commence à dépasser la définition moderniste du sujet comme une entité autarcique, ayant subordonné son environnement à sa perception, comme il est cas dans *The Three Stigmata of Palmer Eldritch*. L'impératif ontologique qu'apporte la vision d'un sujet postmoderne nous encourage à le rapprocher encore une fois de la psychologie et de l'univers de la psychanalyse. L'identité étant un élément hautement variable et définie ontologiquement chez le sujet, la quête identitaire de Rick Deckard, qui mènera à la fusion Deckard-Mercer doit tout être analysée non pas en partant de Deckard lui-même, car Dick le dépeint comme taciturne, mais par les

59 Bukatman, *op. cit.*, p. 162.

facteurs qui modèlent sa personnalité et qui vont éclairer sa métamorphose.

Le phénomène si étrange s'appelant Wilbur Mercer, quoi qu'extérieur à Rick Deckard au départ sera approprié par ce dernier. C'est là la différence majeure entre Deckard et Eldritch. Alors qu'Eldritch se perçoit comme l'alpha et l'oméga de l'univers, la croyance de Rick Deckard en un autre univers qui transcende le sien résultera en une appropriation tout d'abord physique, comme nous avons pu le constater dans notre analyse précédente ainsi qu'en une expérience mystique vécue dans une région éloignée à la frontière de l'Oregon. Après la fusion, Mercer-Deckard devient la métaphore vivante du cycle de Wilbur Mercer. En s'investissant d'un pouvoir représentatif, il devient immortel. Deckard peut mourir, mais Mercer, dans sa valeur représentative se manifestera à travers les corps de ses adeptes qui travailleront à recréer le monde d'avant-guerre dont il faisait partie.

Il peut sembler présomptueux de coller une signification à un texte aussi ambigu. Toutefois notre interprétation suit de près l'évolution de la pensée de Dick vers une vision philosophico-religieuse. Dans le monde postapocalyptique de *Do Androids Dream of Electric Sheep?* le Mercerisme est une figure polysémique pour le lecteur comme pour le sujet. C'est par le biais de la force de représentation du *Mercerisme* que Rick Deckard transcendera son environnement et remontera jusqu'aux racines de son culte. En gardant une ligne d'action conséquente avec les valeurs véhiculées par le *Mercerisme*, le sujet transcendera non seulement son environnement, mais celui de son idole aussi. Des desseins fatalistes de *The Three Stigmata of Palmer Eldritch*, aux mystères divins poussés par l'intervention humaine de *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, la littérature de Philip K. Dick, prendra un tournant philosophico-religieux qui l'a mené à des œuvres quasi mystiques à la fin de sa vie.



L'apparition de Wilbur Mercer signale une nouvelle tendance dans l'œuvre de Dick -- la mobilisation du *deus ex machina*, le dispositif narratif comprenant des interventions providentielles, littérales ou masquées. *Ubik* constitue une illustration exemplaire de ce dispositif. Le roman s'inscrit dans la trajectoire de la subjectivité transcendante, mais lui fait prendre un tout autre tournant.

Le roman *Ubik*, paru en 1969, est perçu par la critique et par Philip K. Dick lui-même comme une œuvre unique dans sa littérature, qui annonce le tournant mystique qu'il allait prendre au crépuscule de sa carrière. Fortement marqué par les figures de subjectivité transcendante qui se manifestent également dans *The Three Stigmata of Palmer Eldritch* et *Do Androids Dream of Electric Sheep?* *Ubik* aborde cette problématique d'une autre perspective. Le roman fut reçu de manière controversée par la critique littéraire, qui critiqua sa structure narrative faible et désorganisée. Cette faiblesse semblait contredire la discipline rigoureuse de l'écriture dickienne, qui brille particulièrement dans le roman polyphonique très bien ficelé qu'est *Do Androids Dream of Electric Sheep?*

Regardons rapidement le récit. *Ubik*, c'est tout d'abord l'histoire de Joe Chip, bras droit de Glen Runciter. Ce dernier est propriétaire d'une compagnie de *intertials*, un service offert pour lutter contre l'espionnage industriel fait à l'aide de *precogs*. Qui sont les *precogs*? Ils sont ces individus au pouvoir de connaître le futur, omniprésents dans les romans de Philip K. Dick. Le boulot de Chip est de tester le champ de puissance des *precogs* et de savoir combien d'*intertials* seront nécessaires pour les annuler.

Lorsque la compagnie part exécuter un contrat sur *Luna*, à l'aide d'une dizaine d'*intertials*, ils sont piégés par Stanton Mick, un industriel qui veut se débarrasser de la concurrence de Runciter. Une bombe explose, Runciter est mortellement blessé.

Le reste des employés se dépêchent alors d'aller mettre son corps dans un *moratorium*, un édifice qui permet de garder une activité encéphalique chez les morts pendant plusieurs années. La femme de Runciter, Ella, est d'ailleurs maintenue dans un *moratorium* de luxe à Zürich depuis plusieurs années. Elle est cependant à la fin de son cycle d'*half-life*, dégageant une activité cérébrale très faible.

Durant leur voyage de retour sur la Terre, les employés de *Runciter Associates* commencent à se rendre compte que quelque chose ne tourne pas rond. Tout d'abord, un sentiment de fatigue et de vieillesse généralisée chez les survivants. Bientôt suivent : un paquet de cigarettes desséchées, de la monnaie à l'effigie de leur patron, mais personne ne peut se douter de ce qui arrive vraiment :

Did it age us? Wendy asked, from behind Hammond; she stepped past him and seated herself beside Joe. 'I feel old. I am old; your package of cigarettes is old; we're all old, as of today, because of what has happened. This was a day for us like no other.'<sup>60</sup>

On voit ici un des premiers signes précurseurs de l'arrivée d'Ubik, le réseau signifiant des objets devient inconsistant, quelqu'un ou quelque chose, transcende la réalité dans laquelle sont les personnages.

C'est cette sombre constatation qui marque le départ de la course à la montre que les survivants de *Runciter Associates* auront à survivre. Le monde se met à se dessécher et à pourrir autour d'eux. Le temps semble reculer, l'environnement pourrit, pour laisser place à un environnement de plus en plus vieux. En l'espace de quelques heures, ils dégringolent de 1992 à 1939. Du même coup, les *inertials* perdent leurs forces et meurent les uns après les autres. Bien vite, grâce à de mystérieux messages écrits dans sa chambre d'hôtel à Zürich, Chip se rend compte que ce sont lui et les *inertials* qui sont morts et non Runciter. Ce qu'ils sont en train de vivre est la *half-life*, dans laquelle Runciter les a mis, dans le même *moratorium* que sa femme Ella.

<sup>60</sup> DICK, Philip Kindred, *Ubik*, p.75

Runciter met également Joe Chip sur la piste de Patricia Conley, une mystérieuse nouvelle employée de *Runciter Associates* à la chevelure noire, qui a le pouvoir *inertial* de changer le passé. Elle soumet ainsi le présent et le futur à sa volonté, rendant tous les gens qui la contrarient dépendants de son pouvoir. À l'aide des conseils de Runciter et d'un mystérieux produit anti-entropie appelé *Ubik*, Joe Chip peut combattre le sort qui l'afflige et survivre plus longtemps dans cet univers de *half-life* en décomposition.

Il y aura un autre adversaire puissant que Joe Chip devra affronter : Jory Miller, un jeune garçon à l'activité encéphalique grouillante, qui se nourrit des plus faibles. Il est la terreur de tout le *moratorium*, avalant candidement ce qui reste de vie dans tous ses habitants. Les Runciter, Joe Chip et ce mystérieux *Ubik* entrent en lutte contre les instincts carnivores de Jory. Le roman finit d'ailleurs sur une discussion entre Chip et Ella sur le fait que toute cette bataille fut menée pour que Joe Chip devienne le conseiller de Glen Runciter quand Ella ne dégagera plus assez d'activité encéphalique pour pouvoir exister. Ella et *Ubik* transmettent à Joe Chip le pouvoir de combattre l'entropie accélérée provoquée par Jory Miller.

*Ubik* est donc un roman qui essaie de répondre aux questions posées dans *The Three Stigmata of Palmer Eldritch* et *Do Androids Dream of Electric Sheep?*. Tout en mettant au centre de la représentation de la subjectivité transcendante le personnage principal, le roman ne définit pas ce dernier comme une victime – comme l'ont été Bulero et Mayerson – ou comme instrument – tel que l'a été Rick Deckard. C'est là le paradoxe, car tout au long du roman, le personnage de Joe Chip se heurte à toutes sortes d'obstacles dans son environnement immédiat. *Ubik* interroge plus directement la notion de transcendance du sujet. Est-ce que la grandeur, la puissance et l'immortalité que revendiquent Palmer Eldritch et Wilbur

Mercer-Rick Deckard sont accessibles à Joe Chip, l'*everyday man* de Philip K Dick ?  
 Penchons-nous sur le chemin tortueux de Chip vers la transcendance.

Les enjeux que nous étudions ici, soit la posthumanité et la subjectivité transcendante sont traités dans *Ubik* de manière très différente. Prenons tout d'abord la notion de posthumanité. Elle est, pour ainsi dire, comprise à un niveau plus littéral, puisqu'elle est ici postérieure à la vie humaine. La question de l'androïde est évacuée. Le sujet posthumain est déjà mort. C'est par la posthumanité - l'accès à un support de vie encéphalique technologique - qu'il pourra toujours exister et communiquer avec le monde des vivants. On comprend qu'*Ubik* est un roman portant littéralement sur la vie après la mort. Dick ne parle plus ici d'androïdes et de prothèses corporelles, mais bien d'une vie psychique ayant lieu après la mort, dans un endroit spécialisé où des équipements sophistiqués aident la communication du mort avec les vivants.

La première communication faite à partir de ce que Dick appelle le *half-life*, se fait entre le président de *Runciter Associates* Glen Runciter et sa femme Ella :

Upright in her transparent casket, encased in an effluvium of icy mist, Ella Runciter lay with her eyes shut, her hands lifted permanently towards her impassive face. It had been three years since he had seen Ella, and of course she had not changed. She never would, now, at least not in the outward physical way. But with each resuscitation into active half-life, into a return of cerebral activity, Ella died somewhat<sup>61</sup>

Contrairement à comment Dick approchait la posthumanité dans *The Three Stigmata of Palmer Eldritch* et *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, le corps du sujet posthumain n'est pas modifié, il est voir même *conservé* méticuleusement dans un état qui rappelle l'humanité. En fait, jamais autant que dans *Ubik* les notions de subjectivité transcendante et de posthumanité seront si intimement liées. Il faut cependant concevoir les deux concepts majeurs de notre analyse sous un autre angle.

---

61 DICK, *op. cit.*, p.11

Les sujets d'*Ubik* transcendent la mort et le monde des vivants à volonté à l'aide des objets de technologie mis en disposition par le *moratorium*. Ils ne sont pas améliorés à même leurs corps.

La différence majeure d'*Ubik* avec les romans qui le précèdent, réside en majeure partie dans cette évacuation quasi totale de la question du corps dans la problématique de la posthumanité. *Ubik* est un roman où Dick accorde une importance capitale à l'objet, le rendant anthropomorphe et tout puissant dans la vie des protagonistes du roman. Joe Chip, le personnage principal en est d'ailleurs la victime soumise, assujettie aux pouvoirs de son environnement anthropomorphe :

The door refused to open. It said, "Five cents, please". He searched his pockets. No more coins, nothing. "I'll pay you tomorrow" he told the door. Again he tried the knob. Again it remained locked tight. "What I pay you" he informed it, "is in the nature of gratuity; I don't *have* to pay you." "I think otherwise" the door said. "Look in the purchase contract you signed when you bought this conapt"<sup>62</sup>

Dick, dans son commentaire sur sa nouvelle *Colony*, affirmait que la paranoïa la plus totale n'est pas lorsque vous croyez que votre patron complotte contre vous, mais lorsque vous croyez que le téléphone de votre patron complotte également contre vous. C'est cette ligne de pensée qu'*Ubik* suit en tant que roman. Non seulement Joe Chip et les onze *inertials* ont à se méfier du cannibalisme psychique du monstrueux Jory, mais ils doivent continuellement redouter leur environnement immédiat qui change, manipulé par les différentes forces extérieures au *half-life*. Tout dans *Ubik* est susceptible de changer, de disparaître ou de pourrir. Lorsque le lecteur se croit à l'abri de ces instabilités, Dick renvoie toujours à ces obsessions sur le réel qui caractérise ses romans : comment savoir si ce qu'on perçoit est le réel ? Comment savoir si on existe ou non ?

Faisant partie de ces forces matérielles, l'Ubik, produit miracle capable de

---

62 *Ibid*, p.23-24

contrecarrer les effets de l'entropie, sera le sujet central de l'étude de l'objet dans la subjectivité transcendante du roman de Philip K. Dick. Il affecte tous les protagonistes, leur donnant pouvoir de transcendance sur leur environnement. Venant en aérosol, disponible dans de rares coins de vente, Ubik semble être l'antidote parfait à la fatalité. Utilisé pour la première fois dans le récit, lorsque Joe Chip essaie de gravir les marches le séparant de sa chambre d'hôtel, se sentant mourir, Chip est cependant rattrapé au passage par Glen Runciter, intrus dans le *half-life*, qui asperge son employé, question de lui sauver la vie, ainsi que ses intérêts chez les *half-lifers*.

Nous mettrons donc à l'étude la place de l'objet, tout d'abord en rapport au sujet, ensuite dans la situation de subjectivité transcendante telle qu'on la connaît chez Philip K. Dick, soit la situation d'un personnage qui transcende deux mondes, deux niveaux de narration. Que ce soit les *half-lifers* ou Glen Runciter, qui utilisent le mystérieux produit, ils sont tous à la merci du mystérieux aérosol qui défie l'entropie.

## Chapitre 7

### 7.1 L'objet de paranoïa dans *Ubik*

Comme nous l'avons constaté, dans notre analyse précédente, les récits de Dick abordent souvent la question de la critique du capitalisme de consommation ou des univers dystopiques rendant le sujet esclave de ses instincts de consommateur. *Ubik* explore la même thématique, au niveau de l'objet et de son pouvoir d'assujettissement.

Le théoricien Carl Freedman, dans son article « Towards a theory of paranoia », fait un rapprochement entre les concepts de consommation et de paranoïa dans la littérature de Philip K. Dick, s'attardant plus particulièrement sur le roman qui nous intéresse ici, *Ubik*. Il pose tout d'abord un canevas d'étude en définissant, à l'aide de la psychanalyse, ce qu'il appellera ici la paranoïa. Freedman établit le paranoïaque comme étant le meilleur des métaphysiciens. Il dit :

The paranoiac is not only someone for whom every detail is meaningful for whom nothing can be left uninterrupted or taken for granted but someone who holds a conception of meaning that is both totalizing and hermeneutic<sup>63</sup>.

En poursuivant son analyse, Freedman pose une question particulièrement pénétrante : qu'est-ce qu'il y a dans le système capitaliste qui interpelle le sujet paranoïaque ? À cette question, le critique fournit une réponse qui nous intéresse particulièrement :

Capitalism is definable as generalized commodity production, which, as Marx shows, necessarily encompasses generalized commodity fetishism. But the secret of the commodity itself the basic distinction between the commodity and the non-commodified object of traditional societies is its dual aspect, its status as both a use-value that satisfies some human need and an exchange-value that renders it an interchangeable atom in the total system of exchange and that mystifies its origin in human labor<sup>64</sup>.

---

63 Freedman, Carl, « Towards a Theory of Paranoia », dans *On Philip K. Dick, 40 Articles from Science-Fiction Studies*, p. 112.

64 *Ibid.*, p. 113.

Cette théorisation du statut de la marchandise dans la société capitaliste peut nous servir ici de cadre pour notre analyse. Elle nous aidera à éclairer la représentation la paranoïa dans *Ubik*.

Pour Joe Chip, chaque détail de son environnement est important, parce que chaque détail est susceptible de le trahir et finit par le trahir durant le roman. Même avant l'accident qui le plonge dans le *half-life* avec toute son équipe, Chip est constamment trahi par des objets qui ont leur propre volonté : la cafetière, la porte, etc. C'est d'ailleurs cette connaissance, voir cette méfiance des objets du quotidien qui placera Joe Chip dans une situation avantageuse par rapport à tous les *inertials*. Chip est déjà paranoïaque, il sait que son environnement va le trahir et au lieu de le découvrir, il recherche les signes.

Comme le sujet paranoïaque identifié par Freedman, Joe Chip se penche sur des détails en apparence minuscules, comme les cigarettes soudainement desséchées après l'explosion sur Luna, pour en tirer des conclusions totalisantes sur sa situation vis-à-vis son environnement immédiat. Il tire un sens général des détails les plus minces. Ce guet-apens, dans lequel Chip et ses employés sont tombés, ne fera que multiplier le nombre de sources alimentant sa paranoïa.

## **7.2 Runciter, Patricia Conley et Jory, comme préfigurations de l'objet de paranoïa**

### **7.2.1 Runciter**

Joe Chip est constamment en état de spéculation sur les sources de danger présentes dans son environnement immédiat. Même si c'est là dans un dessein positif, c'est Glen Runciter, son patron, qui sera le premier à trahir l'environnement immédiat



de Chip et à l'envoyer dans une série de réflexions paranoïaques :

"Graffiti" he said, "You know, words scrawled. Like you find all the time in the men's room. Read it". In crayon, or purple ballpoint pen ink, the words read : JUMP IN THE URINAL AND STAND ON YOUR HEAD, I'M THE ONE THAT'S ALIVE. YOU'RE ALL DEAD. "Is it Runciter's writing?" Al asked. "Do you recognize it?" "Yes" Joe said, nodding. "It's Runciter's writing". "So we know the truth" Al said. "Is it the truth?"<sup>65</sup>.

Alors que son collègue de chambre et employé, Al, se satisfait de ce qui l'entoure et accepte sa situation, Joe Chip, lui, la remet immédiatement en question. Il totalise l'ensemble de signes qui lui sont donnés en une seule situation. Fait important également, c'est immédiatement qu'Al commencera à se décomposer et à s'éteindre en unisson avec l'univers qui l'entoure, alimentant le ton paranoïaque du récit.

Comme le lecteur l'apprendra en fin de récit, la survie de Joe Chip sera directement liée à sa paranoïa et sa mise en doute de ce même récit. Mais avant d'en arriver là, concentrons-nous sur la première figure de doute dans l'esprit de Joe Chip, soit la manifestation impromptue d'un Glen Runciter que tout le monde croyait mort. La transcendance de Glen Runciter est symbolique de ce tournant vers le mystique dans l'écriture de Philip K. Dick que nous avons déjà mentionné.

Christopher Palmer, dans *Philip K. Dick: Exhilaration and terror of the postmodern*, note quelques caractéristiques de l'écriture de l'auteur américain qui sont utiles à notre analyse :

Dick's writing situates itself on territory contested between politics and religion : politics, wherein a certain cultural practice or way of explaining the world can be seen as ideological, that is, an invention or production helpful to those in power; and religion, wherein, the same thing can be seen as illusory, that is, the sign that secular, experienced reality is not really real. Behind a social ideology there may be nothing more than another fabrication, but behind a secular illusion there is, perhaps, a spiritual reality<sup>66</sup>.

65 Dick, *op. cit.*, p. 120.

66 Palmer, Christopher, *Philip K. Dick: Exhilaration and Terror of the Postmodern*, p. 6.

La figure de Glen Runciter se définit exactement à la croisée des deux axes de l'écriture de Philip K. Dick telles que décrites par Christopher Palmer. Il est un sauveur en complet cravate, un messie qui agit de manière intéressée. Selon le récit d'*Ubik*, la religion n'a rien à voir avec la transcendance qui aide les actions de Glen Runciter, le tout est dû à l'aide du *moratorium*, où les corps sont gardés dans l'état de *half-life*. En fin de roman, il deviendra permis de douter de la pertinence de l'intervention humaine dans l'histoire, mais à sa première manifestation, Runciter semble être la seule instance capable de transcender la réalité perceptible par Chip.

Derrière l'illusion du *half-life*, ce monde (comme nous le verrons) créé par Jory, contrôlé par le mystérieux aérosol *Ubik*, se cache peut-être une réalité que Glen Runciter lui-même n'avait pas soupçonné. Malgré qu'on le croit (et que lui-même se croit) à la hauteur de la situation, c'est la figure mystérieuse d'*Ubik* qui aura le dernier mot. Avant de passer à l'analyse de ce fantastique produit, voyons une situation d'ensemble des protagonistes qui semblent pouvoir profiter de pouvoirs transcendants, question d'avoir une vue d'ensemble de la situation.

### 7.2.2 Patricia Conley

Patricia Conley, dans *Ubik*, est l'incarnation de la sempiternelle femme aux cheveux noirs, obsession récurrente chez Philip K. Dick. Comme Rachael Rosen de *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, elle est froide, calculatrice et manipulatrice. On voit Pat arriver dans le récit lorsque G.G Ashwood, un consultant externe à *Runciter Associates* propose au grand patron et à Joe Chip d'engager la jeune dame pour ses pouvoirs d'*inertial* uniques, elle peut changer le passé.

L'importance de ce personnage désagréable vient peu après la découverte de

Joe Chip de son état instable, entre deux mondes. Dans ce monde du *half-life*, les employés de la firme de Glen Runciter se rendent à l'enterrement de ce dernier, dans le but de montrer leur respect et pour Joe Chip, d'éclaircir le mystère de ce monde qui semble se désintégrer autour d'eux.

Averti tout d'abord par Glen Runciter du manque d'honnêteté de Patricia Conley (il sait qu'elle n'a pas utilisé son pouvoir pour éviter la tragédie sur Luna), Joe Chip commence à prendre conscience de l'importance et de l'identité de son problème. Atteint par ce mal mystérieux qui tue ses compagnons de travail, lors d'une discussion avec Patricia qui le regarde s'effacer avec une satisfaction sadique, il apprend la vérité sur elle : «

"Our theory" Joe said, "was right". He took a deeper breath. "One", he succeeded in saying; he ascended another step and then, with tremendous effort, another. "That you and G.G. worked it out with Ray Hollis. To infiltrate." "Quite right", Pat agreed.<sup>67</sup>

Patricia Conley, depuis ses débuts avec *Runciter Associates*, utilise son pouvoir de manière à nuire à la compagnie. Son rôle dans le récit, sans être complètement défini, semble être celui d'une observatrice sadique qui se réjouit de voir les employés s'effacer un à un, avant de succomber elle aussi à ce mystérieux mal, et ce, même si elle se comportait comme si elle était hors d'atteinte. Elle utilise son pouvoir transcendant pour pouvoir nuire aux employés de Glen Runciter. Elle relance la réflexion, car elle semble en mission, pressée de soustraire *Runciter Associates* pour le compte de Ray Hollis, ce qui renvoie le lecteur à la sempiternelle question : qui est vivant et qui est mort ? C'est Pat Conley qui semble avoir des connexions avec le monde extérieur, alors que Glen Runciter ne pourrait bien être qu'un fantôme qui hante Joe Chip.

Cependant, en employé loyal, Chip fait confiance à son patron et ne croit pas

---

<sup>67</sup> *Ibid.*, p. 175.

un mot de ce qui sort de la bouche de Conley. Bonne chose, puisqu'après s'être fait sauver la vie par Glen Runciter, Joe Chip rencontre Don Denny, un des seuls survivants, qui lui raconte le tragique destin de la froide et calculatrice Pat :

When I got out of the elevator on the second floor here I found her. It had just begun to hit her. She seemed terribly surprised, apparently, she couldn't believe it. I guess she thought she was doing it. With her talent.<sup>68</sup>

C'est grâce à cette révélation de Don Denny que la vraie cause de cet étrange phénomène qui affecte les protagonistes du récit est révélée.

### 7.2.3 Jory Miller

Jory Miller est un garçon décédé très jeune et placé en état de *half-life* par sa famille au *moratorium Beloved Brethren*, le même endroit où repose Ella Runciter, la femme décédée de Glen, et où plus tard dans le récit reposeront tous les membres de l'équipe de *Runciter Associates*. Dû à son décès en jeune âge, l'activité encéphalique de Jory est de beaucoup supérieure à celle de ses colocataires du *moratorium*.

En début de récit, Glen Runciter en a déjà un aperçu lorsque le jeune homme interrompt la conversation qu'il avait avec sa femme, en quête d'une discussion avec quelqu'un qui se trouve dans le monde des vivants. Le directeur du *moratorium* explique alors à Runciter que la proximité de Jory et de sa femme dans la disposition des cercueils aura créé une osmose entre les deux résidents du *moratorium*. Bien qu'annonciatrice de ce qui allait se produire, cette explication n'a pas pris en compte la gravité du problème qu'est Jory qui, on le verra, se nourrit de ce qui reste de vie dans les résidents du *moratorium*.

Jory est la figure de paranoïa la plus marquante d'*Ubik*, menaçant de détruire l'univers des autres personnages et d'avaloir ce qui leur reste d'existence pour nourrir

---

<sup>68</sup> *Ibid.*, p. 194.

la sienne. Christopher Palmer propose une idée qui explique la source de cette paranoïa que Jory induit chez les sujets du roman :

Subjects and objects are interdependent : each ought to have it's own distinctiveness, let's say. If either seems to lack it, the other is jeopardized. They share the same fate.<sup>69</sup>

Jory est une figure quasi absolue de subjectivité transcendante, car il est le mauvais Dieu qui dirige les univers qu'il créé. Tout existe et cesse d'exister au rythme de sa subjectivité et de ses désirs. Comme nous l'avons vu dans le premier chapitre avec Deleuze et Guattari, la schizophrénie du personnage de Jory est entretenue par sa perception de son entourage comme n'étant qu'une partie de lui-même. Pour lui, les autres membres du *moratorium*, ainsi que les employés de *Runciter Associates*, ne sont que des corps-sans-organes, des surfaces d'enregistrement de son propre désir, puisqu'ils vivent à l'intérieur du monde qu'il a créé et qu'ils n'ont d'utilité que de servir de repas.

Pour Jory, tout ce qui se passe à l'intérieur du *half-life*, n'est que jeu et interaction avec lui-même, car il se voit comme l'autorité toute puissante ayant comme possibilité de se nourrir des gens qui partagent son espace. Pour les employés de *Runciter Associates*, c'est une course contre la montre, une course au *Ubik* pour pouvoir se protéger du pouvoir destructeur de l'adolescent perturbé. C'est une situation qui n'est pas sans rappeler le combat sans issue de Barney et Leo contre Palmer Eldritch dans *The Three Stigmata of Palmer Eldritch* ou la nature même de l'existence de Wilbur Mercer dans *Do Androids Dream of Electric Sheep?* Comment est-ce que le personnage peut se libérer d'un univers opprimant à l'aide de la transcendance du sujet ? C'est là où *Ubik* se différencie de ses prédécesseurs. L'instance transcendante indomptable, vue comme une forme de quasi-divinité dans les deux romans précédemment utilisés, se retrouve ici sous la forme saugrenue d'un

---

<sup>69</sup> Palmer, *op. cit.*, p. 10.

aérosol bon marché.

## Chapitre 8

### 8.1 *Ubik*, passage littéral du politique à l'ontologie

Comme il a été noté à priori, le sujet, dans *Ubik* est dépourvu du pouvoir énorme qu'il possédait dans *Do Androids Dream of Electric Sheep?* et *The Three Stigmata of Palmer Eldritch*. L'ambiance paranoïaque du roman repose sur le fait qu'ils sont toujours à court d'un objet nécessaire à leur survie dans un univers oppressant. Penchons-nous en détail sur les secrets de ce fameux produit miracle.

*Ubik* promet quelque chose de très clair : le salut. Un autre point qu'il affirme par sa seule existence est que cette dernière a un prix. Dans *Exhilaration and terror of the postmodern*, Christopher Palmer, décrit les années 1960 et 1970 – la période où Dick écrit la majorité de son œuvre, comme étant celle de la commercialisation intense de la culture. Une attitude triomphaliste envers la culture, la technologie et l'avenir en général y régnait. Dick prend son importance en tant que précurseur de la littérature postmoderne américaine justement dans des romans comme *Ubik* où il interroge l'idéologie de la croissance économique et de la consommation à outrance à son époque.

Le premier contact du lecteur avec le produit transcendant qu'est *Ubik* se fait à travers les publicités qui ornent la première page de chaque chapitre. *Ubik* est partout, dans chaque produit, il promet tout et peut tout faire. Cette présentation confirme fort bien l'observation de Christopher Palmer qui dit que la littérature de Philip K. Dick à la frontière du politique et du religieux.

### 8.2 Le rapport à l'objet de paranoïa

Le roman *Ubik* est un excellent exemple de ce mélange du politique et du

religieux dans l'œuvre de Dick. La réflexion sur la spiritualité, la vie et la mort est intimement liée au drame d'entreprise qui se déroule dans le roman. Le produit *Ubik* est l'ultime réalisation du capitalisme, la mise en marché de l'immortalité. Un consommateur d'*Ubik* peut littéralement dire : j'achète, donc je suis.

On est ici en présence d'un critère absolu, créé par Dick, qui semble pouvoir résoudre les incongruités possibles dans son récit. Kim Stanley Robinson, dans son étude sur les romans de Philip K. Dick, décrit *Ubik* comme un roman controversé, qui brise les conventions génériques de la science fiction :

Cette dérobade délibérée vis-à-vis de nos tentatives d'expliquer rationnellement les événements du texte casse, comme Lem l'a remarqué, une des conventions centrales du genre. Et le livre est différent, qualitativement, des textes de science-fiction, ou l'explication rationnelle est ignorée ou ratée, comme chez Van Vogt et beaucoup d'autres ; ici, la convention n'est pas ignorée, mais brisée<sup>70</sup>.

Pour Robinson, l'insertion d'*Ubik* dans le récit, plus spécialement sous la forme des épigraphes en début de récit est la preuve d'un désir de transgression de la part de l'auteur américain, un désir d'insérer une variable dans le roman, qui lui permettra des incongruités qui auraient été impossibles s'il avait suivi les lignes de conduite de la science-fiction traditionnelle. Sans cette transfiguration, *Ubik* n'aurait pas pu faciliter le passage de la politique à l'ontologie dans la littérature de Dick<sup>71</sup>.

Dans *L'Objet et le récit de fiction* Laurent Lepaludier propose une critique de la théorie des objets de Jean Baudrillard qui s'avère ici intéressante. Lepaludier s'intéresse spécialement à la classification baudrillardienne des objets comme éléments de certains systèmes de significations. Il paraphrase Baudrillard en disant :

La structure technologique de l'objet forme la base de sa rationalité, mais l'objet est aussi en prise avec l'irrationalité des besoins humains.<sup>72</sup>

À la lumière des observations de Lepaludier et Baudrillard, *Ubik* peut être

<sup>70</sup> Robinson, Kim Stanley, *Les romans de Philip K. Dick*, p. 167.

<sup>71</sup> *Ibid.*, p. 163.

<sup>72</sup> Lepaludier, Laurent, *L'Objet et le Récit de Fiction*, p. 46.



mis en perspective de deux manières différentes. Le simple aérosol est, vu le besoin urgent et vital, départi de sa fonction et investi d'une signification toute autre, celle de la survie dans l'univers du récit paranoïaque. Rappelons-nous ici Carl Freedman lorsqu'il parlait du paranoïaque comme ayant une conception totalisante de la signification. *Ubik* est l'objet paranoïaque par excellence, dans l'univers paranoïaque créé par Jory Miller, il est le seul rempart de survie, seulement par lui, la subjectivité transcendante est possible.

Lepaludier continue les réflexions de Baudrillard en séparant les objets réels des objets de fiction :

Il est clair que Jean Baudrillard s'intéresse en priorité aux objets réels et non fictionnels, qu'il travaille plutôt dans le domaine de la langue que dans celui du discours, et que même lorsqu'il aborde un domaine tel que la publicité, les objets y constituent toujours des référents réels. Si certains classements thématiques sont pertinents dans le texte littéraire, ils sont aussi complétés et modifiés par la sémiotique de l'œuvre. La fiction a le pouvoir d'affranchir l'objet des contingences du réel, et ceci pas uniquement dans le mode merveilleux ou fantastique. La fiction met en place des chaînes de signifiants d'objets selon des classements thématiques<sup>73</sup>.

---

73 *Ibid.*, p. 47.

## Chapitre 9

### 9.1 La chaîne significative d'*Ubik*

Ce sont ces chaînes de signifiants thématiques qui sont d'un grand intérêt dans *Ubik*. Les épigraphes au début de chaque chapitre sont un excellent indicateur de ces chaînes de signifiants, elles commencent dans le domaine du réel (ou du moins, dans celui du plausible) alors que dans le dernier chapitre, elles deviennent obscures et donnent un nouveau sens à toutes celles qui les précèdent. Les signifiants réels évoqués par le produit dans les épigraphes précédentes doivent être réévalués à la lumière du dernier chapitre.

Si on fait une étude comparative de deux épigraphes, on peut voir dans un premier temps, un ensemble de signifiants qui rattachent le produit *Ubik* au réel, comme simple produit de consommation :

Wild new Ubik salad dressing, not Italian, not French, but entirely new and different taste treat that's waking up the world. Wake up to Ubik and be wild! Safe when taken as directed .<sup>74</sup>

En contre-exemple, au dernier chapitre, l'épigraphe semble être la clé du roman et entraîne une relecture des précédents ainsi que du roman à sa lumière :

I am Ubik. Before the universe was, I am. I made the suns. I made the worlds. I created the lives and the places they inhabit; I move them here, I put them there. They go as I say; they do as I tell them. I am the word and my name is never spoken, the name which no one knows. I am called Ubik, but that is not my name. I am. I shall always be<sup>75</sup>.

La dernière épigraphe modifie le champ signifiant des épigraphes précédentes. Lorsqu'on fait une relecture des épigraphes qui précèdent celle du dernier chapitre, on doit toujours sous-entendre cette dernière, pour comprendre la signification des effets du produit *Ubik* au cours du récit. Les mille et une utilisations domestiques d'*Ubik* sont en effet dérivées de son habileté à stopper l'entropie. Elles

<sup>74</sup> Dick, *op. cit.*, p. 35.

<sup>75</sup> *Ibid.*, p. 215.

sous-entendent *Ubik* en tant que cette entité qui précède le cours de l'humanité et qui peut passer outre ses lois. La sauce à salade empêchera cette dernière de pourrir, le nettoyeur domestique rendra les meubles neufs à nouveau, ainsi que l'antiacide renversera les effets du temps sur l'estomac d'Helen, la personne présentée dans la publicité. Dans plusieurs des cas, les publicités donnent une contre-indication en ce qui a trait à la sur-utilisation d'*Ubik*, ce qui est également pertinent face à une des plus grandes énigmes du récit, ce que nous verrons un peu plus tard.

L'utilisation faite par les protagonistes à l'intérieur du récit diffère pas de celles faites dans les épigraphes. La forme que prend *Ubik*, celle d'un produit aérosol ou d'un onguent préconise l'usage domestique du produit qui, cependant, n'a des effets qui ne peuvent s'expliquer dans la chaîne signifiante du réel. La transcendance procurée au sujet par l'utilisation de l'aérosol trouve racine dans l'explication mystique, et non dans l'utilisation de prothèses technologiques comme dans les deux romans précédents dans l'analyse. En fait, le mystique *Ubik* vient en aide à la technologie mise en place dans les *moratoriums*, qui met les résidents en état de *half-life*.

La technologie fait défaut aux *half-lifers* face à Jory Miller, les sujets du roman de Dick s'effacent et meurent, au lieu de transcender deux mondes comme il serait censé le faire dans le *moratorium*. L'inexpliqué prend le pas sur le scientifique, ou pour revenir à Darko Suvin, l'ontologie prend le pas sur le politique. Joe Chip reçoit lui-même une intervention miracle d'*Ubik* par l'intermédiaire de Glen Runciter, lorsque la mort semble le rattraper :

Runciter strode in three big steps to the door, slammed it and bolted it, came at once back to Joe. Opening a drawer of the vanity table, he hastily brought out a spray can with bright stripes, balloons and lettering, glorifying its shiny surface. 'Ubik', Runciter said as he shook the can mightily, then stood before Joe, aiming it at him. 'Don't thank me for this' he said and sprayed prolongedly left and right; the air flickered and shimmered, as if bright particles of light had been

released, as if the suns energy sparkled here in it's worn out hotel room.' Feel better?'<sup>76</sup>.

L'univers dans lequel se trouvent les protagonistes au moment où Runciter sauve la vie de Joe Chip à l'aide d'*Ubik*, est un univers créé de toutes pièces par Jory Miller, mais rappelons-nous ici le mot d'ordre, énoncé dans la dernière épigraphe :

Before the universe was, I am<sup>77</sup>

Le produit de consommation que les personnages croient posséder dans les deux univers est, en vérité, l'instance qui possède le pouvoir de transcender les deux réalités présentes dans le récit et les autres réalités suggérées par celle que Jory Miller aura été capable de créer avec son énergie encéphalique.

Pour comprendre le rôle que joue ici *Ubik* dans l'assujettissement à l'objet dans le processus de la subjectivité transcendante, penchons-nous ici sur un article de critique Scott Durham : *P.K Dick, from death of the subject to a theology of late capitalism*. Durham analyse tout d'abord l'intégration du capitalisme dans les romans de Dick et ses effets sur le sujet en désignant le tout comme processus schizophrène :

He (the subject) is about to give in to the schizophrenic process. Inert and hitherto lifeless objects a desk, a vase, a gun suddenly endowed with life, will penetrate his flesh and lodge themselves into his vital organs. 'Now it's me' he said.<sup>78</sup>

La problématique d'*Ubik* se prête bien à la réflexion de Durham, car ce n'est qu'après avoir été imprégné par l'aérosol que le sujet peut assumer sa persistance dans l'univers transcendant du *half-life*. Le sujet devient sujet-*Ubik*, car il ne peut plus exister sans l'objet. Son désir est complètement absorbé par l'objet. L'existence de Joe Chip devient une quête unique pour l'aérosol mystique. Il est cependant important, lorsqu'on fait cette association de ne pas oublier la chaîne de signifiants

---

76 *Ibid.*, p. 181.

77 *Ibid.*, p.215

78 Durham, Scott, *From the death of the subject to a theology of Late Capitalism*, dans, *On Philip K. Dick, 40 Articles from Science-Fiction Studies*, p.189

d'*Ubik* en tant que produit miracle mystique, qui combat l'entropie. Le lien entre capitalisme et spiritualité se fait ici, avec la consommation miraculeuse du produit qui altère le corps des protagonistes qui l'utilisent.

## Chapitre 10

### 10. Le paradoxe du sujet transcendant apporté par *Ubik*

Les implications d'*Ubik* dans l'œuvre de Philip K. Dick sont énormes. C'est le premier roman où l'auteur américain propose une désincarnation complète du sujet face à l'univers paranoïaque. Le sujet n'a plus recours aux prothèses et extensions technologiques pour prolonger sa conscience dans un univers autre. S'il a accès à ces dernières, par exemple dans le *moratorium* (la projection de la conscience dans une réalité fabriquée psychiquement), le sujet n'a plus aucun contrôle sur sa transcendance. L'omnipotence de Palmer Eldritch, le règne intemporel de Wilbur Mercer ou ne serait-ce même que le pouvoir décisionnel de Barney Mayerson où Leo Bulero, sont des choses qui ne sont plus pertinentes dans *Ubik*, le sujet étant complètement assujéti aux éléments (technologiques ou mystiques) de son environnement.

Ce qui nous intéressera dans cette section, c'est le paradoxe déclenché par la fin du roman de Philip K. Dick. Joe Chip, soudainement libéré des limitations corporelles que l'auteur américain impose à ses personnages dans *Ubik*, fait une démonstration de puissance qui n'égale que les pouvoirs de Palmer Eldritch, protagoniste du premier roman qui a été à l'étude dans notre analyse.

Lorsque Glen Runciter, en fin de roman, fait un geste typique de Joe Chip (chercher de la monnaie dans ses poches de pantalon), il fait une découverte des plus déstabilisantes :

Who's this on all three coins? Not the right persona at all. And yet, he's familiar. I know him. And then he recognized the profile. I wonder what this means, he asked himself. Strangest thing I've ever seen. Most things in life eventually can be explained. But – Joe Chip on a fifty-cent piece? It was the first Joe Chip money he had ever seen. He had an intuition, chillingly, that if he searched his pockets, and his billfold, he would find more. This was just the beginning<sup>79</sup>.

<sup>79</sup> Dick, *op. cit.*, p. 216.

La question que l'on doit se poser ici est : de quelles limites Joe Chip s'est-il affranchi pour pouvoir prendre un ascendant sur la situation ? Comme Glen Runciter le psalmodie tout au long du roman, il est vivant et les autres ne le sont pas. Runciter a toujours un corps, une existence qui lui est propre, pas Joe Chip. Christopher Palmer a un point de vue intéressant sur la question :

The implication would seem to be that Joe, like Runciter before him, has attained autonomy (the ability to pop up anywhere) by becoming a kind of system himself. He is perhaps a kind of Joe effect, free of his previous confinement in his failing or merely inept body, and his limited and wavering knowledge<sup>80</sup>.

Ce que Palmer soulève, c'est que Dick, à la fin de ce roman bizarre et transgressif en revient à ses préoccupations premières sur le sujet et la schizophrénie, mais sous un angle différent. Dick pose un regard différent sur les mêmes sujets qui le hantent depuis qu'il a commencé l'écriture. Joe Chip, le sujet schizophrène complètement pénétré par l'objet de consommation devient lui-même un système de signifiants objectifiés, comme Glen Runciter le fut pour lui dans le *half-life*. Lorsque ce dernier vient en aide à Joe Chip pour l'aider à se départir de l'emprise de Jory Miller, ce dernier n'a aucune existence propre dans le *half-life*.

Il n'est pas mort, son activité encéphalique n'étant donc pas une donnée pertinente dans la course contre la montre que Joe et les *inertials* mènent contre Jory Miller (et jusqu'à un certain point, les mauvaises intentions de Patricia Conley). Il ne peut que pointer à Joe Chip des portes de sortie, l'aider à survivre le plus longtemps possible, mais la rédemption viendra pour Joe sous les traits de la mystérieuse et évanescence Ella Runciter.

Sous la menace d'une mort complète imminente, elle cherche pour son mari, son remplaçant, celui qui pourra le conseiller à partir du *moratorium* de *Beloved*

---

80 Palmer, *op. cit.*, p. 202.

*Brethren*. Affranchie des préoccupations matérielles, elle est la forme de subjectivité transcendante la plus pure, la plus informée sur *Ubik* dans le récit. Étant demeurée pendant plusieurs décennies dans un état de *half-life*, Ella a l'expérience de la transcendance entre les deux niveaux de réalité impliqués et elle est le personnage du roman de Dick avec le moins de besoins corporels.

Ella n'apparaît qu'une seule fois avec la capacité de mouvement et d'action, toutes les autres fois, elle est immobile, dans son cercueil de verre au *moratorium*. Elle apparaît dans un taxi pour sauver Joe Chip de la décorporation qui le menace encore. Dans l'univers où Jory possède une omnipotence qui n'est pas sans rappeler celle de Palmer Eldritch, elle vient sortir Joe Chip d'embarras.

Lors de leur discussion, Ella apprend à Joe qu'elle veut qu'il la remplace, ainsi que plusieurs faits intéressants sur sa situation. La première remarque intéressante est faite par Joe lui-même :

You're the other one, Joe said. Jory is destroying us, you are trying to help us. Behind you there's no one, just as there's no one behind Jory. I've reached the last entities involved. Ella said caustically : "I don't think of myself as an entity". I think of myself as Ella Runciter. "But it's true", Joe said. "Yes Somberly", she nodded<sup>81</sup>.

Joe Chip comprend alors sa situation. Il est face aux deux entités qui contrôlent et forment l'univers dans lequel il est présentement.

Ella embrasse Joe à sa sortie du taxi et ce dernier semble maintenant investi des pouvoirs de changer son environnement, puisque ce dernier n'est créé qu'à partir de l'énergie psychique des protagonistes. Le baiser d'Ella semble lui avoir conféré la conscience de ses pouvoirs :

She leaned toward him, kissed him on the cheek; her lips seemed to ripe with life. And some of it conveyed to him; he felt slightly stronger ». <sup>82</sup>

81 Dick, *op. cit.*, p. 206.

82 *Ibid.*, p. 207.



C'est à ce moment que Joe Chip acquiert les pouvoirs de subjectivité transcendante. La suite du chapitre, décrivant la confrontation entre Joe et Jory, a comme champ de bataille, la texture même de ce qui est perçu comme la réalité à l'intérieur du *half-life*. Malgré l'emprise absolue que Jory semble avoir sur lui, il réussit à faire apparaître une des créatrices d'*Ubik* pour pouvoir être capable de se pourvoir de son aérosol protecteur contre Jory.

Imprégné de la puissance d'*Ubik*, Joe Chip peut maintenant contrôler l'horizon de la perception dans l'univers du *half-life*. Débarrassé de sa corporalité dans le monde réel, Joe Chip, ne faisant qu'un avec *Ubik*, peut maintenant altérer la texture de tous les niveaux de réalité. Selon la théorie de Deleuze et Guattari, l'entité Joe Chip, imprégnée du pouvoir d'*Ubik* devient une machine désirante. L'univers schizophrène paranoïaque du roman de Dick devient un corps-sans-organes, une surface d'impression pour ses désirs. Il devient consommé par l'objet, il devient carrément cet objet qui lui permet de chanter la réalité.

Le lecteur, activement sollicité comme participant au récit doit comprendre *Ubik* comme un aérosol anti-entropique, comme une entité transcendante qui contrôle le récit jusque dans sa construction, ainsi que comme une menace potentielle de la réalité. Le sujet (en l'occurrence ici Joe Chip ou plutôt, ce qu'il en reste) en fin de récit, sans corps, ne devient qu'un système de signes dans l'univers de Glen Runciter. Ce qui amène le lecteur à se demander si Runciter lui-même vit dans la réalité ou dans un autre univers créé et géré par la perception du sujet. La mise-en-abyme du produit, avec le titre du roman suggère qu'ils sont tous des personnages d'*Ubik*, qu'il est l'instance créatrice de l'univers du récit, ainsi que du récit lui-même en tant que structure.

Nous revenons ainsi à la constatation que nous avons faite en début de notre

analyse d'*Ubik*, à savoir que la question du corps est totalement évacuée de la subjectivité transcendante. C'est lorsque Joe Chip s'affranchit de ses besoins corporels, qu'il sera capable de transcender son état de *half-lifer*, que tout le monde, même le lecteur croyait sans retour. Le sujet n'est plus, sans le sens qu'il n'est plus Joe Chip la personne, mais il est Joe Chip, au travers de ses manifestations provoquées par le *Ubik*. La fusion avec l'objet était presque invisible dans *The Three Stigmata of Palmer Eldritch*. Leo Bulero et Barney Mayerson mâchent le *Chew-Z* et demeurent en apparence semblables à ce qu'ils sont, c'est la réalité autour d'eux qui devient Palmer Eldritch. Dans *Do Androids Dream of Electric Sheep?* la fusion avec l'objet est partielle. Deckard et Mercer fusionnent, mais dans le nouveau sujet créé, on peut reconnaître Deckard comme Mercer.

Dans *Ubik*, le sujet finit par complètement disparaître, il adopte l'ensemble de signes de l'objet de consommation. Si on repense ici aux épigraphes qui chapeautent les chapitres du roman de Dick, la plupart d'entre elles, publicités banales en apparence, donnent toujours une contre-indication à l'utilisation d'*Ubik*. « Avoid prolonged use » au chapitre cinq ou « Warning: use only as directed. And with caution » au chapitre six en sont deux bons exemples. À la lumière de l'épigraphe étudiée plus tôt, qui donne une nouvelle signification à tous les précédents, on peut lire la mise en garde comme étant destinée à tous ceux qui en utilisent le produit généreusement.

Glen Runciter est un de ces consommateurs assidus d'*Ubik*. Il l'utilise pour sauver l'existence de Joe Chip dans le *half-life*, à maintes reprises, car ce dernier ne peut pas mettre la main sur un échantillon du produit, à cause de Jory qui consomme progressivement son entourage. La mise en garde faite par *Ubik* même (encore une publicité ou le mystérieux produit qui parle par lui-même ? Personne ne saura)

résonne encore à nos oreilles lorsqu'on pense à ce problème : « Before the universe was, I am ».

Ubik semble donc être la substance même de l'univers et de l'existence. Il a le pouvoir de plier l'univers perçu par les personnages du roman à son bon vouloir. C'est pourquoi la réalité environnante se transforme lorsque Runciter consomme trop de ce produit.

La nature d'Ubik en tant qu'allégorie mystique a suscité beaucoup de débats dans la critique. Cette préoccupation nous semble ici secondaire au fait que la subjectivité transcendante doit être étudiée à partir du sujet et comme un effacement du sujet plutôt qu'un avènement mystérieux. C'est Christopher Palmer qui avait raison en disant que l'écriture de Philip K. Dick se trouve à mi-chemin entre le politique et le religieux. Le roman *Ubik* représente le mariage parfait de ces deux domaines.

La problématique du sujet dans Ubik a comme variable le rapport du sujet aux objets - rapport d'assujettissement complet, qui se manifeste à travers la fusion complète entre le sujet et le produit. Le pouvoir de manipuler la réalité se révèle dans la représentation du produit. Ce constat peut paraître bien sombre, mais l'approche de Dick est intéressante dans le sens où les protagonistes ont le pouvoir de faire agir Ubik en leur faveur. Contrairement au message formulé dans *The Three Stigmata of Palmer Eldritch*, la consommation n'est plus une fatalité, mais bien un acte de foi qui se rapproche du religieux. Joe Chip, comme on peut le voir lors de son affrontement avec Jory, croit en Ubik, au point où il changera la matière de l'univers créé par l'adolescent démoniaque pour pouvoir y faire pénétrer une variable inconnue, une alliée qui sera capable de lui fournir la ration d'Ubik. La vision anti-capitaliste des écrits de Dick s'ouvre sur une nouvelle approche phénoménologique de la

spiritualité.

### La place d'*Ubik* dans l'analyse

Il est toujours difficile de parler d'*Ubik* dans le contexte de l'œuvre de Dick, car ce roman se différencie considérablement des autres récits de l'auteur. Ce qui fait de ce roman un des points tournants la carrière de ce dernier, est l'équilibre qu'il maintient entre les différentes thématiques chères à l'écrivain – celles de la science-fiction plus traditionnelle, et celles plus mystiques ou spirituelles caractérisant sa production tardive.

En ce qui concerne les notions clé de notre analyse – la posthumanité et la subjectivité transcendante – *Ubik* signifie un changement dramatique dans l'approche de Dick. Le statut du posthumain dans ce roman est différent de celui des personnages posthumains dans *The Three Stigmata of Palmer Eldritch* et *Do Androids Dream of Electric Sheep?* Les corps technologisés et les consciences médiatisées par des appareils ou circuits électroniques sont remplacés par une nouvelle forme de posthumanité qui évacue le corps complètement. La forme la plus saillante du posthumain dans *Ubik* – la *half-life* des morts dans le moratorium – se caractérise par l'absence de dispositifs technologiques, mais les corps des morts semi-vivants ou *half-lifers* sont tout de même assujettis aux objets qui les entourent. Cette forme de vie partielle de la conscience anticipe les événements dans lesquels Joe Chip et les autres personnages principaux du roman joueront un rôle important.

*Ubik* présente un paradoxe par rapport à la problématique de la posthumanité et de la subjectivité transcendante. Tout en étant indissociables, ces deux concepts sont néanmoins distincts dans ce roman : l'aérosol *Ubik*, qui semble à prime abord s'appliquer seulement aux *half-lifers*, finit par absorber tous les personnages du roman dans son univers illimité.

Plusieurs personnages, au départ, transcendent les différents niveaux de réalité. Les Runciter, Glen et Ella, Patricia Conley, la mystérieuse fille aux cheveux noirs, qui semble schizoïde et détachée de ses sentiments, mais surtout Jory Miller, ce jeune garçon à l'activité intellectuelle très forte, qui semble court-circuiter tous les éléments de la réalité qu'il crée lui-même pour Joe et les *intertials* et qui les dévore les uns après les autres, question de se nourrir de leur énergie et pouvoir accroître son emprise sur le microcosme qu'est devenu le *moratorium Beloved Bethren*.

Patricia Conley, la première suspecte dans la série de morts chez les *intertials* représente une autre manifestation de la transcendance de l'aérosol, car avec son pouvoir de remodeler le passé pour contrôler le futur, elle est la première à pouvoir transcender la réalité en dehors de l'univers créé par Jory. Elle manipule le passé pour pouvoir se servir de Joe Chip et entrer chez *Runciter Associates*, mais refuse de s'en servir pour pouvoir modifier le passé et effacer l'accident sur *Luna* qui les a envoyé dans le *half-life*. Comme les autres cependant, elle succombera aux pouvoirs de Jory et verra son existence aspirée.

La véritable source de subjectivité transcendante ici n'est pas de nature technologique, comme Dick nous laisse le présager au début du roman avec la visite de Glen Runciter au *moratorium*. C'est une entité de nature beaucoup plus ambiguë, le produit aérosol appelé *Ubik* qui contrôle les sujets et leur susceptibilité à transcender les différents niveaux de réalité présents dans le récit d'*Ubik*.

L'aérosol mystérieux absorbe le sujet, au sens littéral. Il couvre le sujet, chaque pore de sa peau et le transforme en ce système de signes ubiquitaire, qui modifie la texture de la réalité pour les sujets qui sont trop longtemps exposés à sa présence. C'est à la suite d'une conversation avec Ella Runciter, dans un taxi, que Joe Chip comprend l'étendue de ses pouvoirs, lorsque lorsqu'il a accès à l'aérosol. Ce

dernier entrera dans une confrontation avec un des avatars de Jory, dans l'univers que ce dernier a créé, et réussit à dépasser sa volonté pour pouvoir accéder à sa provision d'*Ubik*.

C'est à la fin du roman, lorsque Glen Runciter trouve de la monnaie à l'effigie de Joe Chip dans les poches de son pantalon, qu'il est possible pour le lecteur de comprendre la portée des pouvoirs de l'aérosol miracle. En effet, annoncé comme un simple produit de consommation dans les épigraphes ouvrant les chapitres du récit, *Ubik* montre sa vraie nature lors de la dernière épigraphe : l'aérosol miraculeux doit être désormais compris comme un facteur dominant et affectant tous les systèmes de signes dans l'environnement des personnages.

*Ubik* a le pouvoir de tout modifier, car il vient avant tout : « Before the universe was, I am », comme le texte l'explique si bien. C'est là l'intérêt du roman *Ubik* dans l'œuvre de Dick, car la subjectivité transcendante n'est plus perçue ici comme une fatalité, ni comme une finalité. Bien que le sujet soit complètement absorbé par le pouvoir de l'objet, il n'est pas condamné à son état. La subjectivité transcendante se rapproche d'un état de transcendance qui n'aurait pas été élaboré dans *The Three Stigma Of Palmer Eldritch* ou *Do Androids Dream Of Electric Sheep?*

C'est avec *Ubik* que Dick amorcera la dernière phase de sa carrière, où sa littérature évacuera l'approche de la science-fiction traditionnelle, pour pouvoir se concentrer sur un aspect plus spirituel et sur des questionnements encore plus profonds sur la nature de la réalité, avec des romans comme : *A Scanner Darkly*, *Flow My Tears, the Policeman Said*, *VALIS*, etc.

## Conclusion

L'œuvre de Philip K. Dick est difficile à analyser, car elle témoigne d'une évolution constante de la pensée de l'écrivain. Dans ce mémoire, nous avons tenté de circonscrire le point tournant dans la carrière de Dick à l'aide de deux concepts qui nous semblent fondamentaux pour l'analyse de la production dickienne : la posthumanité et la subjectivité transcendante.

Les productions littéraires du genre cyberpunk mettent souvent en scène des cyborgs et insistent sur le pouvoir de la technologie de changer le statut de l'humain. Même si Dick est maintes fois désigné comme l'un des pères fondateurs de ce genre, son œuvre aborde la question de la posthumanité d'une façon différente des auteurs du cyberpunk comme William Gibson et Bruce Sterling. L'approche de Dick est plus conceptuelle que celle de ces écrivains : il utilise des figures qui, à l'aide de technologies avancées, accèdent à une autre réalité où ils peuvent accroître leur puissance et leur domination sur leur environnement. Nous avons appelé ces personnages posthumains « figures de la subjectivité transcendante ».

La question de la posthumanité et de la subjectivité transcendante est essentielle dans trois romans importants de Dick : *The Three Stigmata of Palmer Eldritch*, *Do Androids Dream of Electric Sheep?* et *Ubik*. *The Three Stigmata* décrit un environnement paranoïaque où Eldritch devient omnipotent grâce à la drogue *Chew-Z*. Ce personnage illustre fort bien le questionnement de la notion de posthumanité dans l'œuvre de Dick.

Premièrement, la question du corps chez Eldritch est fondamentale. Handicapé, affublé de plusieurs prothèses technologiques qui complètent son corps depuis son retour d'Alpha du Centure, le mystérieux aventurier de l'espace se laissera



désirer avant d'apparaître sous formes corporelles dans le récit.

En fait, Eldritch se montre tout d'abord sous la bannière de sa compagnie. Il compte distribuer sa drogue, le *Chew-Z*, en toute légalité, avec la bénédiction des Nations Unies. Sa première manifestation, lorsqu'il invite Leo Bulero à discuter avec lui sur *Luna*, nous en dit beaucoup sur la nature de sa présence dans l'environnement, indépendamment du facteur *Chew-Z*. En effet, à l'intérieur des murs des bâtiments de sa compagnie, Eldritch est partout. Son corps, prolongé par des prothèses technologiques, fait en sorte que sa conscience puisse se glisser dans tous les objets de son environnement, comme l'engin électronique à partir duquel il discute avec Bulero avant de lui injecter la drogue *Chew-Z* et de l'emprisonner à l'intérieur de sa subjectivité.

En un deuxième temps, nous avons examiné l'instrument de domination d'Eldritch, la drogue *Chew-Z* ainsi que ces effets sur les consommateurs. L'ingestion de cette drogue oblige les personnages à plonger dans un monde qui est entièrement contrôlé par Palmer Eldritch. Ces personnages se trouvent, pour ainsi dire, à l'intérieur du désir d'Eldritch.

Le voyage de Barney Mayerson sous l'influence de la drogue *Chew-Z* représente une illustration exemplaire de la subjectivité transcendante incarnée par Palmer Eldritch. L'ingestion de cette drogue transforme le corps des consommateurs en corps-sans-organes, en des surfaces d'inscription pour le désir de Palmer Eldritch. Chaque colon sur Mars devient une partie de Palmer Eldritch, se soumettant à son désir de devenir une planète. Comme il le spécifie dans le récit, pour lui, c'est une question de reproduction.

Notre analyse de *Three Stigmata of Palmer Eldritch* nous a permis de

constater que la subjectivité transcendante, dans le cas d'Eldritch, est indissociable du posthumain. L'humain non-modifié sera inévitablement victime de l'immense pouvoir du sujet technologisé. La subjectivité transcendante de Palmer Eldritch est présentée comme un sombre horizon caractérisé par la critique anticapitaliste de Dick. Le consommateur devient prisonnier du capitalisme de consommation et est assujéti complètement par le produit commercial ou la marchandise. Son désir se confond avec le produit de consommation.

Dans la deuxième partie de notre travail, nous soutenons que *Do Androids Dream of Electric Sheep?* laisse présager la transformation de la pensée de Dick, le penchant pour les questions spirituelles et religieuses qui est si visible dans la dernière partie de sa carrière. La représentation la plus frappante de la subjectivité transcendante dans ce roman est Wilbur Mercer, le fondateur d'une religion underground qui fait fureur dans un monde ravagé par la guerre nucléaire. Rick Deckard et John Isidore, deux adeptes de cette religion, font l'expérience de la fusion avec Mercer à travers la *empathy box*, un écran télévisé muni de poignées qui repasse en boucle les derniers moments de la vie du gourou. L'adepte qui s'unit à Mercer peut ressentir la souffrance, voire même les blessures du télé-messie, ce qui brise la fusion dans la plupart des cas.

Rick Deckard reçoit l'ordre de tuer les androïdes Nexus 6, qui sont jugés trop dangereux pour se mouvoir en liberté sur terre. Lorsque Deckard rencontre la jeune androïde Rachael Rosen, il commence à douter de son identité, ainsi que de la différence entre les humains et les Nexus 6, qui semblent plus authentiques que leurs modèles humains. La crise d'identité de Deckard l'oblige à se rapprocher de Wilbur Mercer, auquel il s'unit dans des séances d'*empathy box* de plus en plus intenses.

L'existence de Mercer est contestée par Buster Friendly, comédien de la seule

émission de télévision qui a survécu la guerre nucléaire. Les déclarations sur la supercherie de Mercer sont à prendre avec un grain de sel, car elles apparaissent dans un programme de télé qui est lui même une fiction. L'apparition de Mercer en fin de récit remet en question la véracité de Buster Friendly, mais cette apparition produit une nouvelle série de questionnements, cette fois-ci sur le processus de fusion complète entre Mercer et Deckard.

Quelle est donc la contribution de *Do Androids Dream of Electric Sheep?* à la problématique de la posthumanité et de la subjectivité transcendante telle que nous l'avons formulée ? Pour Deckard, Mercer représente la relation à l'histoire. La fusion avec Mercer aide Deckard à saisir son historicité, à comprendre les raisons de la guerre et sa situation actuelle. Le chasseur de prime décidera alors de faire évoluer son sort, plutôt que de rester emprisonné dans cette atmosphère lourde et aliénante provoquée par la guerre. Au terme de son voyage initiatique, Deckard revient transfiguré, complètement fusionné avec Mercer. Il pourra ainsi œuvrer pour la résurrection de Mercer dans le monde réel. Le sujet fragmenté redeviendra unitaire, une seule subjectivité transcendante.

La représentation du sujet transcendant dans *Do Androids Dream* est particulièrement intéressante. Ce sujet n'est plus autonome, mais assume désormais sa place dans un univers complexe qui comprend plusieurs mondes possibles. En s'emparant de Deckard, Mercer a finalement prouvé son immortalité, car en tant qu'idéal, qu'objet de foi absolue du croyant, il transcendera toujours la empathy box. Cette orientation du roman indique que Dick est en train de s'éloigner du fatalisme anticapitaliste du roman de Palmer Eldritch.

*Ubik* s'intéresse à une posthumanité post mortem. Les *half-lifers* du roman sont cliniquement parlant morts, mais l'activité de leur cerveau est prolongée après la

mort grâce à des machines spéciales. Leur survivance psychique ou *half-life* est menacée par un jeune, Jory Miller, qui se nourrit de l'énergie des autres *half-lifers* à la manière d'un vampire.

Plusieurs personnages du roman – Glen Runciter, Patricia Conley, Jory Miller, Joe Chip – sont capables de percer la matière du réel dans l'univers du *half-life*. Après avoir soupçonné Patricia de la déchéance de cet univers, et après avoir échapper à la mort grâce à l'intervention de Glen Runciter et de l'aérosol Ubik, Joe Chip se rend compte que c'est Jory Miller, le garçon à l'activité intellectuelle dévorante, qui a créé cet univers.

L'aérosol Ubik représente la subjectivité transcendante absolue. Cet objet miraculeux absorbe entièrement le sujet. Pour pouvoir transcender la réalité, le sujet doit être complètement couvert de ce produit. Le désir du sujet se confond avec l'objet de consommation – l'aérosol Ubik. On a de nouveau cette impression de fatalité qui est présente dans *The Three Stigmata Of Palmer Eldritch* ; cependant, lorsque Joe Chip se rend compte des pouvoirs que lui apportent l'assujettissement complet au produit, il se met à transcender l'univers créé par Jory et à pouvoir changer le cours des choses par lui-même. Le sujet devient sujet-objet, effaçant toute trace corporelle en fin de récit, devenant un ensemble de signes lors de sa transcendance des différents niveaux de réalités. Cela explique pourquoi, en fin de récit, Glen Runciter se retrouve face à face avec une pièce de monnaie à l'effigie de Joe Chip.

Notre travail pourrait de résumer comme tentative de prouver les observations de critiques tels Christopher Palmer et Darko Suvin, qui ont affirmé que l'écriture de Dick se situe à mi-chemin entre le politique et le religieux, ou entre le politique et l'ontologie. Les romans de Dick abondent en personnages à fortes convictions

politiques ou mystiques, mais le défi pour nous fut de déceler et situer la transition, dans son écriture, d'une position plus politisée ancrée dans la science-fiction plus traditionnelle à une vision plus mystique et éclatée. Cette vision débouchera sur de nouveaux défis, qui seront élaborés dans la « trilogie divine » - les romans *Valis*, *The Divine Invasions*, et *The Transmigration of Timothy Archer*.

Bien que la représentation et théorisation du posthumain dans les romans de Dick ait inspiré la production cyberpunk d'un William Gibson ou d'un Bruce Sterling, l'imaginaire de Dick est très différent de celui des auteurs cyberpunk. L'articulation paradoxale de la subjectivité transcendante comme conscience historique, ou une historicité qui se définit en tant que fusion avec ou dépassement d'une instance messianique quasi-divine, est un des points de divergence entre Dick et ses héritiers cyberpunk.

L'univers dickien est construit sur la base d'une dialectique intertextuelle qui pose de nouveaux défis avec chaque roman tout en répondant aux questions soulevées par les romans précédents et en anticipant les questions à venir. En postulant que les deux notions jumelées de posthumanité et subjectivité transcendante constituent une configuration conceptuelle fondamentale dans l'imaginaire de Dick, cette étude a pu tracer une certaine trajectoire dans l'œuvre de ce grand écrivain de science-fiction. La suite de nos questionnements sur cette problématique se trouve dans une étude à venir. »

## Bibliographie

ABRAHAM, Nicholas et Maria Torok, *L'écorce et le noyau*, Champs Flammarion, Paris, 1999.

BAUDRILLARD, Jean, *Le Système des Objets*, Gallimard, Paris, 1968.

BRUAIRE, Claude, *La dialectique*, PUF, Paris, 1985.

BUKATMAN, Scott, *Terminal Identity: The Virtual Subject in Postmodern Science-Fiction*, Duke University Press, Durham, 1993.

CARRÈRE, Emmanuel, *Je suis vivant et vous êtes morts : Philip K. Dick 1928-1982*, Seuil, Paris, 1993.

COLLON, Hélène, *Regards sur Philip K. Dick : Le Kalédickoscope*, Encrage, Paris, 2006.

DEBORD, Guy, *La société du spectacle*, Folio, Paris, 1968.

DELEUZE, Gilles et Félix GUATTARI, *Capitalisme & Schizophrénie I : L'Anti-Édipe*, Éditions Minit, Paris, 1972.

DICK, Philip Kindred, *The Three Stigmata of Palmer Eldritch*, Vintage Books, New York, 1965.

DICK, Philip Kindred, *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, Ballantine Books, New York, 1968.

DICK, Philip Kindred, *Ubik*, Vintage Books, New York, 1969.

DURHAM, Scott, « The death of Subject », dans *On Philip K. Dick, 40 Articles from Science-Fiction Studies*. SF-TH, Indiana, 1992.

FREEDMAN, Carl, « Toward a Theory of Paranoïa » dans *On Philip K. Dick, 40 Articles from Science-Fiction Studies, SF-TH*, Indiana, 1992.

FREUD, Sigmund, *Le malaise dans la culture*, PUF, Paris, 1948.

FREUD, Sigmund, *L'homme aux loups*, PUF, Paris, 1957.

FREUD, Sigmund, *Essais de psychanalyse*, Petite Bibliothèque Payot, Paris, 1982.

FREUD, Sigmund, *L'inquiétante étrangeté et autres textes*, Folio, Paris, 1985.

GILLESPIE, Bruce, *The Non Science-Fiction Novels of Philip K. Dick*, *Nova Mob Meeting*, No.1 ANZAPA, October 1990.

HAYLES, N. Katherine, *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature And Informatics*, University Of Chicago Press, Chicago, 1999.

LEPALUDIER, Laurent, *L'Objet et le récit de fiction*, Rennes, 2004.

LYOTARD, Jean-François, *La condition postmoderne*, Éditions Minuit, Paris, 1979.

MOYLAN, Tom, *Scraps of the Untainted Sky: Science-Fiction, Utopia, Dystopia*. West view Press, Oxford, 2000.

PALMER, Christopher, *Philip K. Dick: Exhilaration & Terror of the Postmodern*, Liverpool University Press, Liverpool, 2003.

ROBINSON, Kim Stanley, *Les romans de Philip K. Dick*, Les moutons électriques éditeur, Clamecy, 2005.

SUTIN, Lawrence, *Divine Invasions: A Life of Philip K. Dick*, Carrol & Graf, New York, 2005.

SUTIN, Lawrence, ed, *The Shifting Realities of Philip K. Dick: Selected Literary and Philosophical Writings*, Vintage Books, New York, 1995.

WIENER, Norbert, *Cybernetics: or Control and Communication in the Animal Kingdom*, MIT Press, Cambridge, 1948.

ZIZEK, Slavoj, *Le spectre rôde toujours*, Nautilus, Paris, 2002.

ZIZEK, Slavoj, *La subjectivité à venir*, Champs Flammarion, Paris, 2004.