

Marie-Laure Ryan
Multivers et métavers : esquisse d'une typologie

Qu'est-ce que le multivers ? Un domaine imaginaire reposant sur l'idée de mondes autres que le nôtre, une notion scientifique qui inspire la science-fiction, ou un concept narratologique définissant un certain type de monde fictionnels ? Il est difficile de démêler ces trois approches, et dans cet article je les invoquerai toutes les trois pour esquisser une typologie des textes à mondes multiples.

Avant de continuer je voudrais spécifier mon usage des termes de monde ou univers. Le dictionnaire Littré les considère au moins en partie comme synonymes. : un monde est « L'ensemble de tout ce qui existe, » et un univers est « La totalité des choses créées. » Ces définitions ne permettent pas de distinguer les textes monovers (c'est à dire à un univers) des textes multivers. Une autre définition inutile est celle de monde comme « tout corps céleste comparable à la terre » : un texte qui décrit un voyage sur la lune ou sur la planète mars n'est pas automatiquement un texte à multivers. Une définition plus utile de monde (qui pourrait être étendue à « univers ») est « L'ensemble formé par la terre et les astres visibles, conçu comme un système organisé » : cette définition se situe entre le monde comme planète et le monde comme totalité. J'opterai de même pour une interprétation intermédiaire inspirée par la théorie des mondes possibles. Un univers fictionnel est un modèle sémantique centré autour d'un monde actuel fait d'existants et d'événements—les personnages et ce qui leur arrive. Ce monde actuel peut comprendre plusieurs corps célestes comme le soleil et la lune. Il est entouré par de nombreux mondes possibles mais non-actuels créés par l'activité mentale des personnages, comme leur savoir, leurs désirs, leurs obligations, leurs buts et leurs plans. Ce modèle permet des contradictions entre les mondes des personnages et le monde actuel, ou entre les mondes des divers personnages, et dans la mesure où les personnages essaient de les résoudre, ces contradictions constituent le moteur de l'intrigue. Mais le monde actuel doit être consistant, et par conséquent exclut la contradiction. Cette structure comme je l'ai dit forme un univers fictionnel et non pas un multivers. Mais imaginez maintenant qu'il y a plusieurs mondes actuels dans le domaine sémantique d'une fiction, et que ce qui est vrai dans l'un peut être faux dans l'autre. Chacun de ces mondes est logiquement consistant, mais l'ensemble de ces mondes ne l'est pas. Un texte à multivers consiste par conséquent en la répétition de la structure caractéristique d'un texte à monovers.

Les textes multivers peuvent être différenciés de deux manières : tout d'abord, par la substance de leurs mondes, ce qui veut dire par de quoi ces mondes sont faits. Par exemple ces mondes peuvent être des rêves, des hallucinations, des créations de l'imagination comme des romans ou des séries télévisées, des produits technologiques comme la réalité virtuelle, ou des objets cosmiques. Et deuxièmement—et ce sera la base de ma typologie—les textes multivers peuvent être différenciés par l'organisation structurelle de leurs mondes. Dans la mesure où un multivers est un concept cosmique, je m'inspirerai pour cette typologie d'un modèle proposé par le physicien Max Tegmark (2003), qui distingue trois niveaux de multivers.

Les mondes du premier niveau de Tegmark représentent toutes les combinaisons de particules élémentaires qu'on trouve dans notre monde. Ces combinaisons se retrouvent bien au-delà du système solaire ou de l'univers observable. Si l'espace est infini, il a de la place non seulement pour toutes les combinaisons possibles, mais aussi pour plusieurs copies de ces combinaisons. Il y a dès lors de bonnes chances pour que la combinaison qui décrit notre univers se retrouve ailleurs dans le multivers, et que nous ayons des doubles—des contreparties—dans

d'autres mondes. Il y a aussi des mondes où nos doubles sont légèrement différents, et bien sûr des mondes où nous n'existons pas. En tant que combinaisons de particules, les mondes du niveau 1 ont tous été créés au moment du Big Bang, mais ils existent indépendamment les uns des autres et forment par conséquent des réalités parallèles qui n'intersectent pas et qui ne divergent pas d'un tronc commun.

Ce modèle cosmologique est typique des franchises de super-héros qui ont proliféré ces dernières années. En 2022, Disney-Marvel a produit *Dr Strange in the Multiverse of Madness* et *Spider-Man : New Generation*, puis en 2023 *Spider-Man : Across the Spider-Verse* et *Ant-Man and the Wasp : Quantummania*. Le studio rival, DC Comics, a sorti la même année un volet de sa longue série *The Flash*, également situé dans un multivers. Mais même si elles utilisent fréquemment le terme de multivers dans leur titre, les franchises de super-héros reposent généralement sur une cosmologie faite d'une infinité d'objets célestes plutôt que sur une cosmologie composée d'univers qualitativement distincts. Les caractéristiques des multivers de super-héros sont les suivantes (D'Amato et Diani 2024): (1) Égalité ontologique : il n'y a pas de hiérarchie entre un monde actuel unique et plusieurs mondes possibles. Les mondes du système sont aussi réels les uns que les autres, ce qui permet des contradictions entre eux. (2) Les personnages ont des doubles dans plusieurs mondes. (3) Interférence entre les mondes; par exemple un personnage peut voyager d'un monde à l'autre et rencontrer son double. Sans cette interférence, nous aurions de nombreux récits distincts, un pour chaque monde, plutôt qu'une intrigue unifiée. (4) Rencontre de héros de différentes franchises dans le même monde ; par exemple, la Multiverse Saga de Disney/Marvel rassemble des héros tels que Loki, Kang le Conquérant, Spider-Man et Dr Strange. (5) Un réseau dense d'allusions aux textes antérieurs de la franchise ; ce réseau rend souvent la logique de l'intrigue difficile à suivre pour les nouveaux venus. C'est peut-être la raison pour laquelle l'industrie de super-héros dans le multivers semble avoir ralenti après 2023. A son apogée, l'idée de multivers a injecté une nouvelle vie à des franchises en voie d'épuisement et elle a permis d'unifier les versions souvent contradictoires concernant le même héros. Comme l'a écrit Karin Kukkonen déjà en 2010, « En réponse [à la prolifération incontrôlable des histoires], les bandes dessinées de super-héros ont fait de la nécessité une vertu et ont présenté leurs mondes narratifs comme faisant partie d'un « multivers » plus vaste, dans lequel une variété de mondes narratifs mutuellement incompatibles existe dans des réalités parallèles » (40). Ce type de multivers offre d'intéressantes possibilités d'intrigue. La présence de deux versions du même personnage dans le même monde peut mener à des quiproquos et malentendus, comme dans une nouvelle de John Wyndham, « Opposite Number, » où le héros est accusé de tromper son épouse car son double a été vu en compagnie d'une autre femme. Ou bien, le héros venant d'un autre monde peut entrer en contact avec une version plus jeune de lui-même, comme dans le film *The Flash*, où le héros Barry Allen voyage dans le temps et rencontre une version adolescente de lui-même à qui il apprend comment acquérir ses propres pouvoirs surnaturels.

Il est toutefois important de faire une distinction entre les récits à mondes parallèles et les récits d'exploration spatiale où les héros visitent plusieurs planètes, comme dans *Star Trek*, *Star Wars*, *Avatar*, ou plusieurs régions de la terre, comme dans *Les Voyages de Gulliver*. Cette distinction n'est pas toujours facile à faire, mais elle repose sur les critères suivants. Dans un récit d'exploration spatiale, l'espace doit être parcouru point par point, et il faut un moyen de transportation concret pour voyager d'un monde à l'autre. Dans les récits multivers, il faut un acte magique, comme la télétransportation, pour atteindre d'autres mondes. Dans un récit d'exploration spatiale il n'y a qu'une version des personnages, dans un récit multivers ils existent

dans plusieurs mondes. Dans un récit d'exploration spatiale, les mondes sont différents les uns des autres mais logiquement compatibles; dans un récit multivers, ils offrent des contradictions : par exemple, dans *Spider-Man : Across the Spider-Verse*, le Spider-Man du monde 1 est un jeune garçon hispanique et noir nommé Miles Morales, mais le Spider-Man du monde 50101 est un personnage indien nommé Pavitr Prabhakar. Et dans ce film il y a des dizaines de milliers de mondes appelés Terre, alors que dans un récit d'exploration spatiale chaque monde est unique.

Alors que les mondes du niveau 1 de Tegmark co-existent dans le même espace global, les mondes du niveau 2 occupent chacun leur propre espace. Ces mondes sont créés par des irrégularités dans la texture du cosmos, par des bulles qui éclatent et donnent naissance à un nouvel espace, par des trous noirs ou des trous de vers. Tegmark pense que ces mondes suivent les mêmes lois de physique que notre monde, ce qui veut dire les mêmes équations, mais avec des constantes différentes, ce qui mènerait à des phénomènes inconnus dans notre monde.

Dans ses manifestations narratives, cette structure produit des récits qui opposent deux mondes ontologiquement différents et mettent en scène un passage par un lieu spécifique –un portail – pour atteindre l'autre monde, passage souvent périlleux qui peut tenir lieu de rite d'initiation. Par exemple, les histoires de Harry Potter opposent le monde de l'Angleterre quotidienne au monde de l'école de sorcellerie de Poudlard. Le passage d'un monde à l'autre réside dans le quai 9 $\frac{3}{4}$ de la gare de King's Cross à Londres. Et dans le film *Everything Everywhere All at Once (EEAAO)*, le portail réside dans un placard à balais dans un bureau fédéral. Ces portails relient des mondes qui ont des propriétés radicalement différentes.

Une variante de cette structure est ce que j'appellerai les récits métavers. Par métavers je veux dire un monde emboîté dans un autre ou superposé. Ce monde est dû à l'activité mentale d'un membre de l'étage inférieur et cette structure est récursive : il peut y avoir des mondes emboîtés à l'infini, comme des fictions dans des fictions ou des jeux dans des jeux.

Le terme de métavers provient du roman de Neal Stephenson *Snow Crash* de 1992, dans lequel il dénote un monde en ligne comparable à *Second Life* où les habitants du monde actuel vivent des vies virtuelles en s'identifiant à des avatars de leur création. La technologie digitale est une source importantes de métavers, mais ce n'est pas la seule (Boillat 2022): le monde enchâssé peut être un film, comme dans le film de Woody Allen *La Rose pourpre du Caire*, un parc d'amusement, comme dans la série télévisée *Westworld*, un roman, comme dans la nouvelle de Woody Allen *L'Episode Kugelmass*, une série télévisée, comme dans le film *Pleasantville*, une émission de TV-réalité reposant sur une simulation matérielle, comme la ville dans le film *The Truman Show*, un jeu vidéo, comme dans le film de Steven Spielberg *Ready Player One*, une simulation générée par ordinateur, comme dans *Matrix*, ou même un rêve comme dans *Alice au pays des merveilles*.

Pour que le métavers fonctionne comme structure narrative, l'intrigue doit faire plus que d'insérer un monde virtuel dans un monde réel, elle doit mettre en scène un passage d'un monde à l'autre, et permettre à ce qui se passe dans un monde d'influencer ce qui se passe dans l'autre. Les formes les plus courantes de relation entre un monde fictionnellement réel et un métavers sont : le jeu de faire semblant, la métalepse, et l'illusion. Le jeu de faire semblant est illustré par *Snow Crash*, où le héros pénètre dans le monde virtuel sous la forme d'un avatar. Dans le monde du jeu, il attrape un virus qui affecte le monde actuel. La métalepse transgresse les niveaux ontologiques en permettant à un habitant du monde réel du texte de pénétrer dans un monde fictionnel, comme c'est le cas dans la nouvelle de Woody Allen, « L'Episode Kugelmass », où un juif de New York pénètre dans le monde de *Madame Bovary* et entame une liaison avec Emma, à la stupéfaction des professeurs du monde actuel qui enseignent ce roman. Quant à

l'illusion, elle est illustrée par *Matrix*. Dans ce film, le monde a été conquis par des machines intelligentes, mais ces machines dépendent pour fonctionner des signaux électriques émis par le cerveau humain. Pour maintenir cette source d'énergie, les machines emprisonnent l'humanité dans une simulation. Les humains, enchaînés à des lits, sont exploités comme des vaches à lait pour l'électricité de leur cerveau, mais les machines leur cachent leur condition par la simulation d'un monde idyllique dans laquelle l'humanité croit vivre en liberté et jouir de libre arbitre. Le film représente le combat d'un petit groupe de résistants, conscients de la vérité et confinés dans un vaisseau spatial, contre l'illusion créée par les machines.

Dans la mesure où ils opposent un monde factice, parce que créé, à un monde à l'existence autonome, les récits métavers posent la question de la nature de la réalité. Comment pouvons-nous savoir si nous vivons dans le réel ou dans une simulation ? Certains philosophes, dont David Chalmers (2022), pensent que si la simulation est parfaite, la question est indécidable, puisqu'un monde parfaitement simulé serait un monde réel du point de vue de ses habitants. Et si nous vivons dans une simulation, y a-t-il une réalité de base ou bien une pile infinie de simulations ? Dans le film *Matrix*, on peut se demander si les machines qui produisent la matrice pour les humains sont-elles-mêmes créées par des machines plus intelligentes. Comme le suggère Jorge Luis Borges dans « Les Ruines circulaires », le processus de création pourrait être infiniment récursif. La nouvelle met en scène un personnage qui voue toute sa vie à la création d'un être humain. Pour cela il doit l'imaginer dans sa totalité, ce qui veut dire attribuer une valeur de vérité à toutes les propositions possibles. Quand il vient à bout de cette tâche infinie, il découvre qu'il est lui-même une création, ce qui veut dire irréel. Le texte se termine ainsi : « Avec soulagement, avec humiliation, avec terreur, il comprit qu'il était lui aussi une apparence, qu'un autre était en train de le rêver » (53).

Le troisième niveau de la taxonomie de Tegmark repose sur l'interprétation multi-mondes de la mécanique quantique proposée comme une explication du paradoxe du fameux chat de Schrödinger (Deutsch 1997, Carroll en ligne, Gribbin en ligne, Ryan 2006). Rappelons l'idée de base : l'équation de Schrödinger, qui décrit ce qu'on appelle la fonction d'onde d'un électron, permet à l'électron d'être dans une superposition d'états. Enfermé dans une boîte où il a 50% de chances d'être tué par un processus radioactif, le chat de Schrödinger est à la fois mort et vivant. Mais quand on ouvre la boîte, la superposition s'effondre, et le chat est soit mort soit vivant. Autrement dit, l'état de superposition prédit par l'équation ne peut pas être observé. L'interprétation dite de Copenhague, défendue par Niels Bohr et Werner Heisenberg, attribue l'effondrement de la fonction à l'acte d'observation : en ouvrant la boîte, l'observateur envoie le chat dans l'autre monde ou bien lui permet de retourner sur son coussin favori. Mais en 1957, un doctorant de Princeton nommé Hugh Everett III a proposé que l'effondrement de la fonction n'est pas nécessaire. La superposition provoque une division de l'univers en plusieurs versions, une pour chaque résultat possible. Le chat, par conséquent, est mort dans un monde parallèle, et vivant dans un autre. Dans cette interprétation, les multiples possibilités décrites par les fonctions d'onde sont plus que des possibilités, comme c'était le cas dans les interprétations généralement acceptées, ce sont des phénomènes réels qui se déroulent dans des mondes différents, et toutes les possibilités sont réalisées. Mais une fois que les mondes se séparent, ils « décohèrent », ce qui signifie qu'ils évoluent selon leurs propres lignes temporelles sans jamais se rencontrer à nouveau. La structure sous-jacente de la cosmologie des mondes multiples est celle d'un diagramme en forme d'arbre dont les branches ne se rejoignent jamais.

Le schéma en forme d'arbre qui définit le niveau 3 exprime une préoccupation majeure de l'esprit humain pour une question captée par l'expression anglaise « what if » ou par l'image

du sentier qui bifurque : que se serait-il passé, si j'avais pris cette décision plutôt que telle autre, si tel évènement fortuit n'avait pas influencé ma vie ou le cours de l'histoire ? Un récit basé sur un schéma arborescent permet de représenter plusieurs branches, au lieu d'en choisir une et d'ignorer les autres ou de les reléguer au domaine du contrefactuel. Comme l'écrit Jorge Luis Borges dans « Le Jardin aux sentiers qui bifurquent, « Dans toutes les fictions, chaque fois que diverses possibilités se présentent, l'homme en adopte une et élimine les autres ; dans la fiction du presque inextricable Ts'ui Pên, il les adopte toutes simultanément. Il crée ainsi divers futurs, divers temps qui prolifèrent et bifurquent » (104). L'œuvre impossible de Ts'ui Pên est l'équivalent littéraire de l'interprétation multi-mondes de la mécanique quantique, à deux différences près : dans l'œuvre de Ts'ui Pên, les sentiers peuvent reconverger après avoir divergé, mais dans la mécanique quantique, les mondes décohèrent absolument et ne communiquent plus après leur séparation. Et deuxièmes, la théorie d'Everett n'a rien à faire avec les décisions humaines, mais la narration a besoin d'agent humains, et c'est pourquoi dans les récits inspirés par l'interprétation multi-monde, ce sont les choix délibérés des personnages qui créent des mondes différents.

Je vais donner ici trois exemples de fictions multivers inspirées par la physique quantique. Dans un roman intitulé *The Midnight Library* de Matt Haig (2020), l'héroïne, Nora, qui essaie de se suicider et se trouve dans un état intermédiaire entre la vie et la mort, a la possibilité de revivre sa vie en prenant des décisions différentes à certains moments cruciaux de son existence: par exemple, accepter la demande de mariage de son ami (ce qui mène à la violence domestique), poursuivre une carrière de nageuse olympique (ce qui mène à la célébrité mais aussi à la solitude et à l'exploitation par son entourage), épouser l'homme idéal, avoir un enfant et enseigner la philosophie à Cambridge (ce qui la rend surmenée et frustrée). Déçue par chacune de ces vies alternatives, l'héroïne décide que la vie médiocre qui l'a conduite au suicide est en fait le meilleur des mondes possibles. Les problèmes qui l'ont poussée au suicide peuvent tous être supprimés, et le regret des décisions passées est une activité stérile. C'est une fin à l'eau de rose, que le lecteur voit venir de très loin, mais elle satisfait au besoin du grand public pour un happy ending. Dans plusieurs de ses vies, Nora rencontre un charmant play-boy français, Hugo, qui passe son temps à sauter d'un univers à l'autre, car une vie ne lui suffit pas, il veut vivre toutes les vies. Hugo explique en ces termes le fondement scientifique du multivers : « La fonction d'onde universelle est réelle. Erwin Schrödinger, le type au chat, dit qu'en physique quantique, toutes les possibilités alternatives se produisent simultanément. Tout à la fois. Au même endroit. Superposition quantique. Le chat dans la boîte est à la fois vivant et mort. Vous pourriez ouvrir la boîte et voir s'il était vivant ou mort, c'est comme ça que ça se passe, mais dans un sens, même une fois la boîte ouverte, le chat est à la fois vivant et mort. Chaque univers existe parallèlement à tous les autres univers... Et traditionnellement, on pensait qu'il ne pouvait y avoir aucune communication ou transfert entre les mondes » (146). Les adhérents de la théorie multi-mondes continuent de penser qu'il ne peut y avoir aucune communication ou transfert entre les mondes, et ce n'est pas Schrödinger mais Everett qui a proposé cette théorie. Mais évidemment la fiction peut prendre certaines libertés avec la science pour construire une intrigue digne d'intérêt.

On retrouve le thème du retour dans le monde d'origine dans le film *Everything Everywhere All At Once* (2022). Le film concerne une famille d'immigrants chinois qui a beaucoup de problèmes : Evelyn et son mari Waymond exploitent sans succès une blanchisserie, leur fille Joy est dépressive car sa famille n'accepte pas sa relation lesbienne avec Becky, Waymond demande le divorce d'avec Evelyn car elle le néglige, le grand-père Gong Gong est

déçu par la carrière modeste d'Evelyn et Waymond aux Etats-Unis, et la famille doit de l'argent au fisc. Au cours d'une audience au bureau des impôts, Waymond se transforme en Alpha Waymond, la somme de tous les Waymonds habitant le multivers, et il révèle à Evelyn l'existence du multivers : « Chaque fois qu'une décision est prise dans un univers ramifié, un nouvel univers apparaît. » Et il ajoute : « Tu es morte 1000 fois dans 1000 univers. » Plus tard on entend une voix off qui déclare : « Tout ce qui existe est un arrangement de particules vibrant en superposition... emportées dans l'océan de toutes les autres possibilités. » Après une épopée dans des mondes de plus en plus fantastiques, où ils font l'expérience de l'absurde, la famille retourne à son monde de base, celui de la blanchisserie et du bureau des impôts, et résout tous ses problèmes : Waymond renonce au divorce, la famille accepte Becky, Joy et Evelyn se réconcilient, le grand-père abandonne son attitude critique, et l'employée des impôts donne à la famille un sursis. Comme dans *Midnight Library*, ce dénouement nous dit que de tous les mondes du multivers, le seul qui compte est notre monde de base, car c'est le seul qui contient nos racines affectives.

Si *Midnight Library* présente un exemple classique de structure arborescente, le multivers d'*EEAAO* est si chaotique qu'il pourrait bien représenter chacune de mes trois catégories : il y a des mondes qui dépendent des décisions des personnages, comme la décision d'Evelyn d'émigrer aux USA comparée à celle de rester en Chine et de devenir une célèbre actrice, ce qui place ces mondes dans le type 3 ; il y a des mondes qui ressemblent à des rêves ou des cauchemars, ce qui ferait d'eux des multivers de type 2, comme le monde où les doigts d'Evelyn sont des saucisses ; il y a des mondes de catégorie 1 qui existent indépendamment des décisions des personnages et semblent avoir toujours existé, comme un monde dont la vie est absente et où il n'y a que deux cailloux, bien que ces cailloux parlent par les voix d'Evelyn et de Joy. Il y a même un Alphamonde, situé en dehors ou au-dessus du système, où les personnages possèdent toutes les propriétés de leurs avatars dans tous les autres mondes. Cet Alpha monde est représenté dans un épisode où tous les mondes sont rassemblés dans une forme toroïde, et Alpha-Joy s'apprête à la détruire, ce qui reviendrait à faire disparaître le multivers, mais heureusement Alpha-Evelyn l'empêche. Le monde Alpha peut être décrit, mais il ne peut pas être imaginé, car il transgresse la loi logique de la non-contradiction : Evelyn peut être une célèbre actrice dans un monde et la propriétaire d'une blanchisserie dans un autre, mais une Alpha-Evelyn devrait être les deux à la fois, et bien d'autres choses en plus, ce qui dépasse l'imagination. La figure 1 montre comment le film représente la structure de son multivers.

Mon troisième exemple de fiction inspirée par l'interprétation multi-mondes de la physique quantique est le roman de Blake Crouch, *Dark Matter* (2016), qui est maintenant une série télévisée. Ce roman s'appuie explicitement sur la structure arborescente : « Supposons que le multivers ait commencé avec un seul événement : le Big Bang. C'est le point de départ, la base du tronc de l'arbre le plus immense et le plus élaboré que l'on puisse imaginer. Au fur et à mesure de l'écoulement du temps et de l'organisation de la matière en étoiles et en planètes selon toutes les permutations possibles, cet arbre a poussé des branches et ces branches ont poussé des branches, et ainsi de suite, jusqu'à ce que quelque part, quatorze millions de générations plus tard, ma naissance ait fait germer une nouvelle branche. Et à partir de ce moment, chaque choix que j'ai fait ou n'ai pas fait, et les actions qui m'ont affecté, tout cela a donné naissance à d'autres branches, à une infinité de Jason Dessens vivant dans des mondes parallèles, certains très semblables à celui que j'appelle mon monde d'origine, et d'autres incroyablement différents » (162). La première division du héros et narrateur se passe quand son amie Daniela devient enceinte: dans un monde, Jason 1 sacrifie sa carrière scientifique pour épouser Daniela, ils ont

un fils, Charlie, et Jason devient professeur de physique dans un médiocre collège à Chicago ; dans l'autre monde, Jason 2 abandonne Daniela, et poursuit une brillante carrière scientifique, au cours de laquelle il parvient à mettre des humains dans un état de superposition quantique, et invente une machine qui permet de voyager dans le multivers. Mais regrettant sa décision, Jason 2 se transporte dans le monde de Jason 1, et se met en ménage avec Daniela (qui le prend pour Jason 1). Il fait d'autre part kidnapper Jason 1 et le met à sa place dans le monde 2 : Jason 1 et Jason 2 ont ainsi échangé leur monde. Mais Jason 1 est obsédé par l'idée de retourner dans son monde d'origine et de reprendre sa vie de famille avec Daniela et Charlie. Grâce à la machine inventée par Jason 2 il est entraîné dans une odyssée qui lui permet de visiter plusieurs mondes parallèles, certains où Daniela est devenue une artiste célèbre au lieu de sacrifier elle aussi sa carrière pour épouser Jason. Mais il n'a pas de contrôle sur la destination de la machine, et c'est tout à fait par hasard qu'il atterrit un jour dans son monde d'origine, où Daniela vit un parfait amour avec Jason 2 qui a remis de la passion dans leur mariage. Mais Jason 1 n'est pas le seul à vouloir reconquérir Daniela : le monde 1 est envahi par tous les doubles de Jason créés lors de son voyage dans des mondes parallèles. Il y en a des milliers, et comme ils n'ont divergé de Jason 1 que récemment ils pensent comme lui, et devinent tous ses plans. Jason 1 parvient à persuader Daniela qu'il est le vrai Jason, il tue Jason 2, et trouve le moyen d'échapper à tous les autres Jasons. Mais comme ces autres Jasons continuent à habiter le monde 1, et à convoiter Daniela, Jason 1 est forcé d'émigrer avec Daniela et Charlie vers un autre monde, sélectionné au hasard par la machine.

Parmi les nombreux thèmes articulés par ce roman, je voudrais noter les suivants : 1. Le thème déjà rencontré de la nostalgie pour un monde d'origine, mais ici le retour est impossible, puisque Jason doit fuir dans un monde parallèle. 2. Le thème de l'exotisme et de « world-building ». Le voyage dans des mondes parallèles permet à l'auteur de donner libre cours à son imagination en créant des mondes fantastiques, les uns dystopiques et les autres utopiques. 3. Une exploitation du thème du double qui rappelle l'*Amphitryon* de Molière : comme Alcmène est séduite par le dieu Jupiter prenant l'apparence de son mari Amphitryon, Daniela découvre une nouvelle intensité amoureuse quand Jason 1 est remplacé dans son mariage par le brillant Jason 2, mais ni Alcmène ni Daniela ne sont coupables d'infidélité conjugale puisqu'elles ne font que de jouir du plaisir que leur donne une version plus séductrice de leur mari. 4. Le thème de la rivalité du héros avec ses doubles. L'irruption de milliers de Jasons à la fin du roman est un coup de théâtre d'autant plus surprenant qu'il semble violer la logique de la structure en forme d'arbre : si chaque décision crée un nouveau monde habité par un nouveau Jason, comment se fait-il que des milliers de Jasons convergent vers le même monde ? Ils devraient chacun habiter un monde différent, car la structure en forme d'arbre ne permet pas de fusions de mondes. Et d'autre part, si la machine à voyager dans le multivers choisit ses destinations au hasard, il est surprenant que chacun de ces Jasons aboutisse en même temps dans le même monde. Mais il faut être pointilleux pour reprocher à l'auteur ces infractions à la logique, que la plupart des lecteurs ne remarqueront probablement pas, car elles rendent possible de passionnantes situations narratives: l'irruption des doubles de Jason crée un effet de surprise, elle permet au roman de se terminer sur un intense climax dramatique au cours duquel Jason 1 doit déjouer les plans de ses rivaux en inventant des ruses ingénieuses; et surtout, elle suggère un parallélisme inattendu avec un thème mythique, celui de l'*Odyssée*. Comme Ulysse doit visiter plusieurs mondes étranges avant d'atteindre Ithaque, et doit vaincre d'innombrables prétendants pour reconquérir Pénélope, Jason 1 parcourt de nombreux univers alternatifs, tous différents les uns des autres, arrive par

hasard dans son monde d'origine, et doit recourir à la ruse, l'arme favorite d'Ulysse, pour éliminer ses rivaux et persuader Daniela qu'il est le vrai Jason.

Conclusion

Je voudrais terminer par un examen de la relation entre le nombre de mondes et le nombre de vies dans une fiction. La possibilité « une vie, un monde » est le cas non marqué; on la retrouve dans de nombreux genres allant du roman réaliste au conte de fées et à l'épopée. Le modèle « une vie, plusieurs mondes » décrit ces récits d'exploration spatiale que je ne considère pas vraiment comme des multivers, comme *Les Voyages de Gulliver* et *Star Wars*. Mais on trouve aussi cette situation dans les récits que j'appelle métavers, faits de mondes superposés, comme *Matrix*, *Truman Show*, ou *Ready Player One*. J'ai illustré la formule « plusieurs vies, plusieurs mondes » dans les récits multivers qui présentent des vies alternatives et des copies du même personnage : *Midnight Library*, *EEAAO*, ou les histoires de superhéros dans le multivers. Dans ces textes, à chaque vie correspond un monde ontologiquement différent des autres.

Il nous reste une case à remplir : celle d'un personnage vivant plusieurs vies dans le même monde. On pourrait dire de cette formule qu'elle est représentée par les jeux vidéo : chaque fois que le joueur rejoue le jeu après avoir échoué dans une partie précédente, il se donne une autre vie, et doit résoudre les problèmes du même monde. La formule « un monde, plusieurs vies » est rare en littérature, mais je voudrais proposer comme exemple *L'Anomalie* d'Hervé Le Tellier (2022). Dans ce roman un avion subit d'énormes turbulences lors d'un vol Paris-New York en mars 2021. Puis il atterrit normalement aux États-Unis. Mais trois mois plus tard, en juin, le même avion, avec le même pilote et les mêmes passagers, atterrit de nouveau. Les passagers sont des doubles de ceux qui étaient dans le premier avion, et ils ont vécu la même vie, sauf que ceux du premier avion ont vécu trois mois de plus—la période de mars à juin—alors que ceux du deuxième avion croient être en mars et n'ont pas vécu cette période. Par exemple le pilote du premier avion meurt dans l'intervalle, c'est à dire en mai ou juin, mais il est de nouveau vivant pour piloter le deuxième avion. L'un des thèmes principaux du roman examine comment l'intrusion d'un double de vous-même affecterait votre vie : certains passagers s'adaptent facilement à l'existence de leur double, pour d'autres c'est une catastrophe et ils décident de vivre une nouvelle vie sous une nouvelle identité, une vie où ils ne rencontreront jamais leur double. Le gouvernement américain convoque des scientifiques de Princeton et MIT pour expliquer l'événement étrange, et ils proposent plusieurs théories—une imprimante à matière, un trou noir, ou une simulation—, mais aucune n'est convaincante, et le mystère reste sans solution.

Un autre exemple du cas « un monde, plusieurs vies » est *La Moustache* d'Emmanuel Carrère (1986), un roman qui contredit un axiome sur lequel les philosophes sont unanimes : on peut influencer l'avenir mais le passé est immuable. Ce roman explore le traumatisme qui surviendrait si le passé pouvait être modifié pour un individu, mais restait stable pour tous les autres. Une chaîne d'événements tragiques se déclenche lorsque le personnage principal, qui n'a pas de nom, décide innocemment de raser la moustache qu'il porte depuis dix ans pour surprendre sa femme. Mais lorsque sa femme rentre à la maison, elle ne montre aucune surprise. Le protagoniste soupçonne qu'elle lui joue un tour, mais le lendemain, au travail, ses collègues se comportent également comme si de rien n'était. Quelques jours plus tard le protagoniste s'apprête à recevoir ses parents pour dîner, mais sa femme lui dit qu'ils sont morts depuis longtemps. Ce n'est que le début d'un processus inexorable qui désintègre petit à petit l'histoire personnelle du héros et la remplace par d'autres vies. Pour finir le protagoniste se rend à Macao,

ou il ne connaît personne et pense que personne ne peut le priver de son passé, mais quand il entre dans sa chambre d'hôtel, il découvre sa femme qui lui dit qu'elle passe des vacances avec lui. Il va à la salle de bain, soi-disant pour se raser, mais il se coupe la gorge. On pourrait à la rigueur expliquer *La Moustache* en postulant un multivers : dans le monde 1, le protagoniste a une moustache, dans le monde 2 il n'en a pas mais ses parents sont vivants, dans le monde 3 ses parents sont morts, etc. etc. Alors que la vie du protagoniste diffère d'un monde à l'autre, celles des autres personnages seraient simplement des copies similaires dans tous les mondes. Mais il n'y a aucune suggestion dans le texte qu'il existe d'autres mondes et cette interprétation introduirait un élément fondamentalement étranger au roman, violant le principe du rasoir d'Occam. Autre faiblesse de cette interprétation, elle rationaliserait la situation mais aux dépens du caractère tragique de l'expérience du protagoniste : ce n'est que dans un système mono-monde que cette expérience atteint l'intensité qui pousse le héros au suicide.

Alors que les trois autres catégories respectent pour la plupart la logique (sauf *EEAAO*), les textes « un monde, plusieurs vies » font appel à l'inexplicable. Ces textes démontrent que la fiction n'est pas l'esclave de la logique, et qu'elle peut très bien la subvertir pour rendre l'intrigue plus passionnante.

Bibliographie

Sources primaires

Borges, Jorge Luis. *Fictions*, traduit par Pierre Verdoye, Ibarra et Roger Caillois. Paris : Gallimard 1965, coll. Folio.

Carrère, Emmanuel. *La Moustache*. Paris: Folio, 1986.

Crouch, Blake. *Dark Matter*. New York: Ballantine Books, 2016.

Haig, Matt. *The Midnight Library*. Edinburgh: Canongate, 2020.

Le Tellier, Hervé. *L'Anomalie*. Paris : Folio, 2022.

Stephenson, Neal. *Snow Crash*. New York: Bantam Books, 1992.

Wyndham, John. "Opposite Number." In *The Seeds of Time*. Hammondsouth: Penguin 1959 [1956]. 121-39

Films

Ant-Man and the Wasp: Quantumania. Dir. Peyton Reed. Walt Disney Studios, 2023.

Dr. Strange and the Multiverse of Madness. Dir Sam Raimi. Walt Disney Studios, 2022.

Everything Everywhere All At Once. Dir. Daniel Kwan and Daniel Scheinert. A24, 2022.

Pleasantville. Dir. Gary Ross. New Line Cinema, 1998.

Ready Player One. Dir. Steven Spielberg. Warner Bros Pictures, 2018.

Spider-Man: Across the Spider-Verse. Dir. Joaquim De Santos, Kemp Powers and Justin D. Thompson. Sony Pictures Releasing, 2023.

Spider-Man: Into the Spider-Verse. Dir. Bob Perschetti, Peter Ramsay and Rodney Rothman. Sony Pictures Releasing, 2018.

The Flash. Dir Andy Muschietti. Warner Bros Pictures, 2023.

The Matrix. Dir. Lana and Lilly Wachowski. Warner Bros, 1999.

The Purple Rose of Cairo. Dir. Woody Allen, 1985.

The Truman Show. Dir. Peter Weir. Paramount Pictures, 1998.
Westworld. Dir. Jonathan Nolan and Lisa Joy. HBO Entertainment, 2016-22.

Sources secondaires

- Boillat, Alain. *Cinema as a Worldbuilding Machine in the Digital Era. Essay on Multiverse Films and TV Series*. Bloomington, Indiana University Press, 2022.
- Carroll, Sean. *The Many Hidden Worlds of Quantum Mechanics*. The Great Courses.
<https://www.thegreatcourses.com/courses/the-many-hidden-worlds-of-quantum-mechanics>.
- Chalmers, David. *Reality +: Virtual Worlds and the Problems of Philosophy*. New York: Norton, 2022.
- D'Amato, Gabriele, and Luca Diani. "Multiverse Fiction: A Narratological Approach to Infinite Worlds Narratives." *Between* XIV.27 (2024):595-613.
- Deutsch, David. 1997. *The Fabric of Reality: The Science of Parallel Universes—and Its Implications*. London: Penguin Books.
- Gribbin, John. "The Many-Worlds Theory, Explained." <https://thereader.mitpress.mit.edu/the-many-worlds-theory/>.
- Kukkonen, Karen. "Navigating Infinite Earths : Readers, Mental Models, and the Multiverse of superhero Comics." *Storyworlds: A Journal of Narrative Studies* 2 (2010): 39-58.
- Ryan, Marie-Laure. "From Parallel Universes to Possible Worlds: Ontological Pluralism in Physics, Narratology and Narrative." *Poetics Today* 24, no. 7 (2006): 633-74.
- Tegmark, Max. "Parallel Universes." *Scientific American Magazine* 288, no. 5 (May 2003): 40-51.

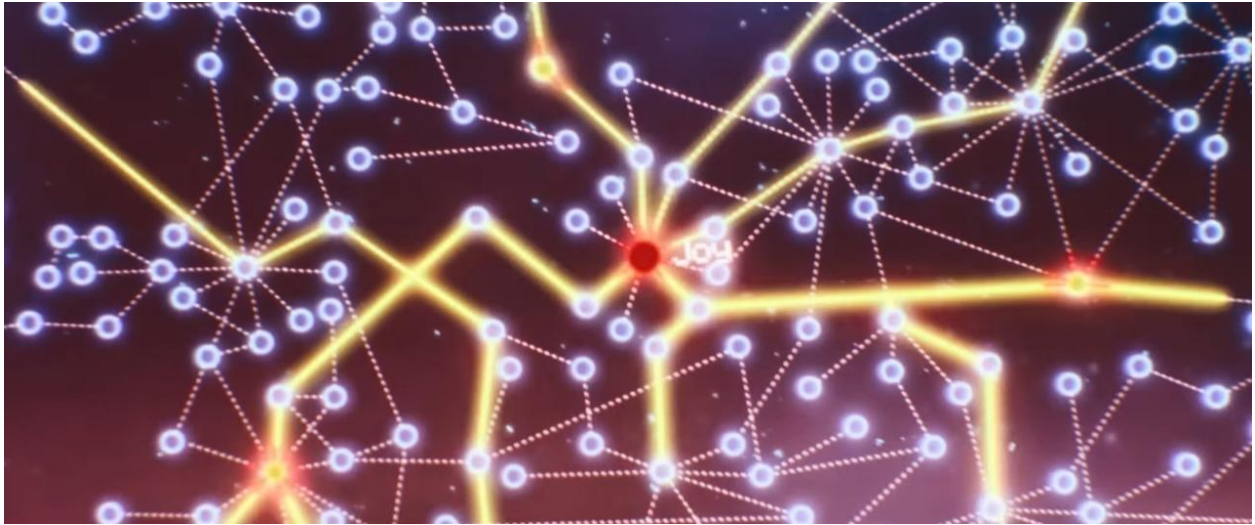


Figure 1. La structure du multivers d'après le film *Everything Everywhere All At Once*.