

*Dédiée aux auteurs qui se lancent dans la Science-fiction, la collection **Ecrire** propose à la fois la technique et la matière première imaginative. Publiée pour la première fois chez **Véga Découverte**, elle a d'abord été proposée comme une aide à la rédaction de nouvelles pour les candidats au concours **Cyberfiction 1998**. Cette édition a été révisée deux fois. Bonne lecture, et surtout, bonne écriture. David Sicé, le 9 janvier 2005.*

***Écrire de la Science-fiction** est microédité par David Sicé, 49 Av. Michel Jourdan 06150 Cannes-La Bocca. Tous droits réservés par David Sicé Janvier 1998 ; révision Janvier 2005, révision Juin 2006. Publié par davonline.com le 9 janvier 2005. Nouvelle édition du 15 juin 2006.*

LA BIBLIOTHEQUE BLEU ELECTRIQUE

*DANS LA MEME COLLECTION :
SERIE : ECRIRE...*

1. ECRIRE DE LA SCIENCE-FICTION
2. ECRIRE DU SPACE OPERA
3. ECRIRE DE LA PROSPECTIVE
4. ECRIRE DE LA FANTASY
5. ECRIRE DU FANTASTIQUE

ECRIRE DE LA SCIENCE-FICTION

par David Sicé.

CHAPITRE UN : BASES

Un récit de Science-fiction, c'est une **histoire**, avec un ou plusieurs éléments **imaginaires**, qui resteront **cohérents** tout au long d'une **action réaliste**. Ce sera donc aussi une action réaliste cohérente avec les éléments imaginaires mis en scènes.

LA SCIENCE-FICTION DESCEND DES MYTHES ET DES LEGENDES

Les mythes sont des récits situés dans le passé, le présent ou le futur ou dans des lieux imaginaires ou mélangeant la réalité avec un élément imaginaire. Ces récits cherchent à expliquer ou justifier l'ordre réel. Ils sont construits à plusieurs via le jeu du conteur et de son auditoire ou des on-dit.

La mythologie a évolué en romans merveilleux, en contes, en littérature fantastique, puis en romans

ECRIRE DE LA SCIENCE-FICTION

d'Anticipation et Fantasy. La seule différence réside dans le degré de sophistication du récit. Ainsi a-t-on pu remonter jusqu'à **La Bible** et **Lucien de Samosate** pour retrouver des récits de Science-fiction. Pourtant le mot « **Science-fiction** » n'apparaît qu'à partir de 1926. Ce mot a été inventé par **Hugo Gernsback**. Ce dernier n'entendait alors le mot « Science-fiction » que dans un sens limité, celui du conte technologique futuriste.

Attention ! Lorsqu'on débute, et qu'on n'a pas beaucoup lu la littérature du vingtième siècle, **on confond facilement la Science-fiction avec ses formes archaïques** : utopie, conte, roman merveilleux, mythologie... En particulier lorsqu'on s'essaye à la Fantasy ou au Fantastique. Ces derniers sont des genre encore plus sophistiqués que l'Anticipation, malgré les apparences.

Attention ! Pour le grand public, la Science-fiction, c'est du délire et de l'invention complète. **En pratique, c'est tout le contraire** : l'imaginaire mis en scène est la reconstruction minutieuse d'une réalité à partir d'éléments préexistants et d'un raisonnement logique.

TROIS PROCEDES FONT LE RECIT DE SCIENCE-FICTION

Le décalage vise à surprendre et émerveiller le lecteur. Il lui propose des scènes suffisamment proches de la réalité pour que le lecteur les comprenne, mais suffisamment éloignées pour que le lecteur ne les confonde pas avec la réalité. Le dosage dépend de l'expérience du lecteur, qui peut rejeter ce qu'il ne comprend pas ou n'a pas déjà rencontré dans le passé.

PAR DAVID SICE, TOUS DROITS RESERVES

L'exposition d'une nouvelle réalité consiste à décrire à travers le récit tous les éléments composant notre réalité. Elle insiste sur les limites du possible et de l'impossible, sans lesquelles le récit deviendrait délirant. C'est la cohérence, le détail, et le nombre des éléments décrits ou sous-entendus par l'auteur au cours du récit, qui donne la sensation de s'immerger dans un autre univers.

L'Altération de l'univers connu consiste à transformer ce qui existe aujourd'hui en quelque chose qui n'existe pas – ou pas encore.

On peut **déguiser** des objets qui existent en les nommant différemment. C'est le *plaquage* : un « pistolet » devient un « pistolet-laser ».

On peut **imiter** des objets qui existent, en changeant leurs attributs mais pas leur fonction. C'est la *transposition* : un paquebot devient un vaisseau spatial pour faire des croisières intersidérales.

On peut enfin **créer** de nouveaux objets par un raisonnement logique : c'est la *recomposition*) : d'abord il faut analyser les composantes de l'objet réel.

Puis **on mélange** les composantes avec d'autres, ou on combine différemment ces composantes entre elles. Ainsi, un cheval et un oiseau mélangés donnent un cheval ailé, qui pourra voler, mais se nourrira d'avoine comme un cheval ordinaire.

Attention ! La science-fiction n'est pas un tour de magie. Il est facile de croire qu'un récit intéressera le lecteur simplement parce que c'est de la Science-fiction. **C'est faux** : un lecteur sera intéressé parce que vous aurez respecté les règles de construction d'un récit réaliste, tout en utilisant les procédés de la Science-fiction).

CHAPITRE DEUX : BIBLIOTHEQUE

Trois sortes d'ouvrages existent pour vous faire progresser en matière d'écriture de Science-fiction : les ouvrages **sur l'écriture** elle-même ; les ouvrages **sur la Science-fiction** et le Fantastique en général ; **les romans** de Science-fiction eux-mêmes.

Dans chacun des quatre livrets suivants de cette collection, vous trouverez une liste de romans correspondant au thème exploré : **Space Opera, Prospective, Fantasy, Fantastique**. Il est cependant très profitable de lire ou relire **les classiques** du 19^{ème} et du 20^{ème} siècle. Ces derniers offrent en effet un éventail de styles souvent plus varié et plus abouti que les textes qui sont proposés aux lecteurs de Science-fiction.

Enfin, il faut savoir que souvent, les romans de Science-fiction sont des traductions rapides, parfois maladroites, voire carrément tronquées ou inexactes. Bien entendu, lire le texte dans sa version originale – voire le traduire soi-même – est un exercice encore plus profitable.

LES OUTILS DE L'ECRIURE

Côté technique, mieux vaut se munir d'un **dictionnaire de synonymes** ; d'un dictionnaire de conjugaisons et de tout ouvrage vous permettant d'accroître votre maîtrise de la langue. L'Internet peut aider, mais le papier est plus pratique.

Côté documentation, ménagez-vous un accès à une bonne **encyclopédie**, et d'un accès à **Internet**. Les **encyclopédies visuelles** destinées à la jeunesse constituent un très beau matériel. Les **recueils d'illustrations** de Science-fiction et de Fantastique, ainsi que les revues ou les livres sur la **géographie** ou **l'astronomie** excitent considérablement l'inspiration. Enfin, pour suivre l'actualité, il est conseillé de s'abonner à des **revues scientifiques** (Science & Avenir, Pour la Science), et / ou de suivre **les sites Internet dédiés** ou les chroniques scientifiques télévisées. Lire **les revues de Science-fiction** disponibles en librairie ou par abonnement est aussi conseillé, mais elles coûtent souvent très cher.

UNE LISTE D'OUVRAGES DE REFERENCE

Anatomie de l'horreur (Stephen King)

De très bons conseils en matière d'épouvante fantastique, toujours utiles à connaître, plus une bibliographie précieuse. J'AI LU

Écrire un scénario (Michel Chion)

Une synthèse de conseils et d'enseignements centrés sur la construction d'intrigue, parfaitement applicable à n'importe quel support au-delà du cinéma. Français (INA Cahiers du cinéma).

L'Encyclopedia of Science-Fiction (Clute & Nichols etc.) : un lourd volume de notices sur les oeuvres et les thèmes de Science-Fiction. Trop court mais avec de bons survols de sujets (récits résumés en une ligne) et assez exhaustif. Existe en CD rom. En Anglais. ORBIT

La Grande anthologie de la Science-fiction (divers auteurs) : une collection de nouvelles, groupées par thèmes ((*Histoires de robots, d'extraterrestres, de fin du monde...*) et

ECRIRE DE LA SCIENCE-FICTION

préfacées très souvent de manière remarquable. Surtout évitez la plus récente édition écourtée et amputée de la préface. LE LIVRE DE POCHE

Le Guide de l'écrivain (P. Désalmand)

Une somme de bons conseils au format livre de poche, d'un point de vue général. MARABOUT.

Histoire de la Science-fiction moderne (Jacques Sadoul)

Le premier volume *1911—1984* décrit par ordre chronologique les récits clés de la Science-fiction américaine. Ces résumés détaillés sont précieux, pertinents et apparemment exhaustifs. ROBERT LAFFONT ou J'AI LU. Le second volume est consacré aux récits francophones.

The Illustrated Encyclopedia of Science-Fiction (Clute)

Plus léger que sa version non illustrée (voir plus haut), mais splendidement illustré, et avec de beaux survols thématiques. Un ouvrage qui aiguise l'imagination, mais vraiment très court sur le détail des intrigues de Science-fiction. Anglais. DORLING KINDERSLEY.

Les Maîtres de la Science-fiction (Lorris Murray)

Ce livre présente les auteurs et les romans de Science-fiction et de Fantasy. Les résumés d'intrigues sont assez détaillés, mais le survol n'est pas assez complet. Français. BORDAS

Le Science-fictionnaire (Stan Baretts)

Il s'agit d'un dictionnaire en deux tomes (auteurs, thèmes), relativement détaillé quand aux intrigues, mais très loin d'être exhaustif et bien trop léger quant au survol des thèmes. Plusieurs erreurs et de gros oublis. DENOËL.

PAR DAVID SICE, TOUS DROITS RESERVES

CHAPITRE TROIS : ARCHETYPES

Il existe huit modèles de caractères humains, d'après **René Le Senne**. Les connaître est un des moyens d'éviter que tous vos personnages parlent et se conduisent exactement comme vous.

Le Colérique — ÉMOTIF, ACTIF, EXTRAVERTI : travailleur et enthousiaste, cordial et chaleureux, libéral et homme d'action, dynamique et excitable, téméraire, réagit au quart de tour, ne comprend pas grand chose aux autres, passionné, sentimental et gaffeur, toujours au travail avec une tendance à expédier la besogne.

Le Passionné — ÉMOTIF, ACTIF, INTROVERTI : jette toute son énergie dans l'oeuvre à accomplir. Ambitieux, entraîneur, actif, combatif, téméraire, aimant commander, méthodique, jamais irréfléchi. Devient paranoïaque en cas d'échec, comprend les autres, obsédé par ses buts.

Le Versatile — ÉMOTIF, PRUDENT, EXTRAVERTI : travaille par à-coups et ne dépense son énergie que dans ce qui l'intéresse. Mobile, papillonnant, frivole, recherche le divertissement, à la recherche de nouveauté et de rencontres, hypercritique, humeur variable, jaloux et envieux, attiré par ceux qui le repoussent et rebuté par ceux qui l'apprécient.

Le Sentimental — ÉMOTIF, PRUDENT, INTROVERTI. Profond et renfermé, solitaire, attaché à ses habitudes, son poste, timide, craintif, rebuté par la nouveauté. Paranoïaque, tourné vers le passé, et ses propres sentiments. Scrupuleux mais peu généreux, susceptible mais docile, grande conscience professionnelle et bonne conduite.

Le Réaliste — CALME, ACTIF, EXTRAVERTI. Recherche le succès social mais introuvable en cas d'ennuis. Remarquable sens pratique, adroit, ingénieux, diplomate. Travailleur acharné facile à vivre mais insensible, bon copain ni jaloux ni colérique ni vindicatif, soucieux avant tout de sa propre réussite.

Le Flegmatique — CALME, ACTIF, INTROVERTI : foncièrement honnête, respectueux des lois, principes, règlements. Impassible, perspicace, objectif, méthodique, patient. Aime l'ordre, la paix, le travail bien fait, la discipline. Régulier, précis, ne perd pas son temps, caractère de tout repos sans effusion de sentiment ni ferveur, manque de chaleur.

Le Nonchalant — CALME, PRUDENT, EXTRAVERTI. Attiré avant tout par le plaisir, le bien-être. Disponible, écoute les autres mais peu compatissant, facilement amoureux, influençable, tendance à suivre, à donner raison à dernier qui a parlé. Paresseux mais solidaire et doté d'esprit d'équipe, physiquement courageux, pas porté sur le spirituel.

Le Sage — CALME, PRUDENT, INTROVERTI. Honnête mais indifférent. Ne s'intéresse à rien, préfère la tranquillité. ponctuel, exact, ordonné, manque d'initiative, se plaît dans la répétition, déteste l'action, routinier. Garde ce qui l'impressionne en lui, se souvient de tout. Irréconciliable.

Tous ces caractères peuvent évoluer ou s'hybrider. **L'ÉMOTIF** ressent l'émotion au moment de l'action. **LE CALME** ressent l'émotion après l'action. **L'ACTIF** agit avant de réfléchir. **LE PRUDENT** réfléchit avant d'agir. **L'EXTRAVERTI** est tourné vers l'extérieur : Il dit ou montre ce qu'il pense ou ressent. **L'INTROVERTI** est tourné vers lui-même, ne dit pas, Il ne montre pas ce qu'il pense ou ressent. Il existe bien d'autres familles d'archétypes. Vous en trouverez une partie dans les livrets suivant de cette collection.

CHAPITRE QUATRE : VOCABULAIRE

Voici une liste de mots qui décrivent les récits de Science-fiction. Chacun de ces mots contient des idées d'aventures et d'univers à explorer.

Apocalypse : récit de fin du monde.

Cyberpunk : mouvement littéraire du début des années 80 mené par W. Gibson (**Neuromancien**) inspiré par le film **Bladerunner**. Polars urbains futuristes et / ou récits de prospective fondés sur les nouvelles technologies notamment robotique, biologique, spatiale et informatique, et sur l'extrapolation économique (mondialisation et capitalisme à outrance), politique (fin de l'Etat Nation au profit des multinationales) et écologique (pollution).

Dystopie : genre construit par opposition à l'Utopie. La Dystopie met en scène une société cauchemardesque et inhumaine — totalitaire, en cours d'anéantissement ou prise de folie.

Fantastique : au sens strict, récits basés sur l'intrusion d'un élément imaginaire dans notre réalité. Par extension, récit horrifique ou épouvantable quelconque.

Fantasy : genre basé sur l'exploration d'un territoire imaginaire. Par extension, toute aventure fantastique un peu sophistiquée, même si elle se déroule sur un territoire réaliste.

Hard-Science : genre centré sur la démonstration d'une hypothèse scientifique documentée ou étalage de connaissances scientifiques amalgamant abusivement théories et faits se révélant invariablement faux avec le recul des années et le progrès scientifique.

ECRIRE DE LA SCIENCE-FICTION

Histoire du futur : par analogie avec l'histoire du passé, chronologie ou chronique décrivant les événements marquants ou les petits incidents révélateurs de l'évolution de la société au delà de notre époque.

Monde perdu : Voyage fantastique en direction d'une contrée légendaire enclavée dans le monde réel (la plupart du temps, vitrine d'un passé (pré)historique ou mythologique).

Post-apocalyptique : récit de Prospective se déroulant après la fin de notre monde.

Prospective : récit basé sur l'extrapolation (qu'arriverait-il si ?), souvent qualifié de fable.

Rétro-futurisme : vision uchronique du futur mis en scène de manière à imiter les visions imaginées dans le passé : chaque univers mise en scène peut être désigné par un terme spécifique : le **Styling**, le **Steam Punk** etc.

Romance planétaire : récit se déroulant sur une autre planète, décrite dans le détail.

Space opera : aventures dans l'espace (englobant la **Romance Planétaire**).

Steam Punk : récits de Science-fiction situés dans un cadre Victorien (XIX^{ème} siècle).

Styling : récits de Science-fiction situés dans un cadre futuriste tel qu'on le concevait dans les années 30 à 40 en Amérique, par exemple dans la bande dessinée *Flash Gordon*..

Technobaratin : technique consistant à remplir le récit de vocabulaire et locution scientifiques en apparence, de telle

PAR DAVID SICE, TOUS DROITS RESERVES

manière à ce que le lecteur soit suffisamment impressionné pour ne pas chercher plus loin dans l'explication logique.

Uchronie : genre mettant en scène un futur, un passé ou un présent alternatif à ceux qui ont existé, peuvent exister ou existent dans la réalité.

Utopie : genre mettant en scène une société idéale (assurant le bonheur de ses membres) en cours de construction, de destruction ou menacée dans son existence. Selon la conception du bonheur de l'auteur, la société peut facilement passer pour une **dystopie**

Voyages extraordinaires : genre basé sur l'exploration de mondes nouveaux et étranges. Le voyage permet l'accomplissement d'une quête (matérielle, philosophique, ou métaphorique) ou l'évolution positive ou négative de la personnalité des voyageurs.

CHAPITRE CINQ : METHODE

Concrètement, écrire un récit passe par cinq phases.

1 — L'envie d'écrire : vous avez une attente, vous rêvez d'un genre d'histoires sans savoir les détails : celle-ci provient de votre expérience personnel, de ce que d'autres ont pu vous raconter, de vos lectures et des images qui vous environne : au lieu de partir au hasard, commencez par faire une liste des éléments que vous souhaitez retrouver dans votre récit final.

2 — La rêverie : des idées de héros, d'actions, de décors affluent et se combinent pour former une histoire plus ou moins complète dans votre esprit.

ECRIRE DE LA SCIENCE-FICTION

Cela se fait tout seul dans certaines situations bien précises : une activité manuelle ou corporelle répétitive ne demandant pas d'attention particulière (marcher, balayer, peindre un mur etc.).

Un fond musical peut aussi vous amener dans cet état. Il doit alors être suffisamment bas pour ne pas vous distraire et suffisamment sophistiqué et plaisant pour que votre oreille se laisse bercer (selon vos goûts : musique classique, irlandaise, baroque, romantique, mambo, sud-américaine, dream pop, trans, lounge etc.).

La rêverie survient également quand on est sur le point de s'endormir, ou encore en pleine nuit entre deux rêves, ou de bon matin, juste en émergeant du sommeil : la moindre idée lancée et votre esprit se débrouille tout seul. Autres cas, lorsque vous êtes en train de lire, ou de regarder une série d'images fixes, lorsque vous êtes enfiévré mais pas encore malade ou épuisé. Évitez l'ordinateur, la télévision, le hard rock, la techno — tout ce qui stresse, ce qui surexcite et ce qui assomme.

3 — La transcription des idées : recopiez tout ce qui vous vient à l'esprit sur des feuilles volantes (recto seulement !) et organisez-le. Reliez-les par des flèches, faites des petits dessins, numérotez-les, afin de faciliter une mise en ordre. Vérifiez bien que vous avez un début, un milieu et une fin.

Posez-vous ensuite toutes les questions nécessaires pour remplir les blancs (Qui ? Quand ? Où ? Pourquoi ? Comment ? Etc.). Gardez plusieurs réponses afin de choisir la meilleure une fois l'histoire intégralement survolée.

Vous devez arriver à un résumé **scène par scène** du récit (une scène = décor plus personnages plus action / dialogue ou événement).

4 — La rédaction : rédiger le récit intégral, mot à mot, comme il vient, sans se casser la tête : c'est le premier jet.

PAR DAVID SICE, TOUS DROITS RESERVES

Bien sûr, il faudra trouver des noms aux lieux et aux personnages, et à quelques autres choses, mais il est toujours possible de les changer en cours de route. Par contre, il sera parfois nécessaire de faire un « arrêt documentation » : vérifier ce qui existe sur le sujet dans la réalité et soigner la construction de ce qui n'existe pas.

5 — Relecture et corrections : Vérifiez tout – l'orthographe (auprès d'un spécialiste si vous avez du mal). Le style et la présentation : la clarté, les répétitions, les retours à la ligne, les ponctuations, et ainsi de suite. Vérifiez que certaines scènes du récit ne sont pas complètement inutiles — ou au contraire, qu'il ne manque rien à votre édifice.

C'est en écrivant qu'on apprend à écrire et tout le monde en est capable mais surtout, choisissez d'écrire court avant de vous lancer dans des romans : avant de courir il faut savoir marcher ! Car le plus important est de **terminer vos histoires**.

CHAPITRE SIX : LE LANGAGE

Malgré tout ce que vous pouvez avoir appris à l'école et ailleurs, il est possible que vous ignoriez ce qui suit. Lisez attentivement, car pour vous qui allez raconter des histoires et les écrire, ce savoir est **crucial**.

1. Le langage est une représentation limitée de la réalité par des signes

Le problème est que le signe n'a de rapport avec la réalité (signification) que par convention entre les personnes qui utilisent le langage. Les cinq lettres **ARBRE** n'ont aucun rapport évident avec un véritable arbre qui serait planté dans mon jardin.

ECRIRE DE LA SCIENCE-FICTION

D'autres parts les signes, les mots peuvent fort bien désigner des idées éloignées de la réalité, voir plusieurs objets réels à la fois ou à la fois une idée et un objet réel (équivoque).

ARBRE peut désigner l'arbre généalogique, le dessin d'un arbre sur une ardoise, un sapin véritable ou un chêne véritable. Tout va dépendre du **contexte** (entourage du mot, historique de la conversation, lieu de la conversation, geste de l'orateur, document joint, et ainsi de suite),

2. L'importance de l'agencement ou la forme des signes

La moindre modification dans l'agencement ou la forme des signes rend incompréhensible ou change le sens du message (mot, phrase, texte). **ARBRE** a une signification, **RAEBR** n'en a aucune. **ARBRE ?** devient une interrogation. **ARBRES** devient un certain nombre d'arbre.

Une majuscule, un italique etc. va ajouter ou retirer du sens au message. « *Ça*, c'est un *arbre*... » + sourire ironique du locuteur = **ceci n'est pas un arbre**.

Certains mots peuvent avoir des sens voisins d'autres mots mais il n'y a jamais deux mots dotés d'une signification parfaitement identique. Donc l'emploi, la présence ou l'absence, la fréquence d'apparition d'un mot a un sens.

Certaines consonances, racines peuvent être employées plus ou moins fréquemment : par ce jeu, la manière dont les mots s'enchaînent forment un rythme, un chant qui renforce ou trouble le message véhiculé par le texte : la **forme** – les rimes, dureté ou fluidité, sonorités du langage, maîtrise des figures de style (rhétorique) – est donc à prendre en compte.

PAR DAVID SICE, TOUS DROITS RESERVES

3. L'importance des règles de l'agencement des signes

Le langage n'est pas seulement une succession de signes, mais aussi un ensemble de règle pour les organiser.

Les signes de **punctuation**, les tabulations (retrait en tête de paragraphe), les fonctions des mots (verbe, adjectif, nom...), les principes de construction des phrases, l'orthographe, les conventions typographiques et la manière dont un texte est présenté vont influencer sur le sens de ce texte, mais aussi la lisibilité du texte. Il faut donc les maîtriser.

La **redondance** facilite la lecture : le message comportera plusieurs fois la même information, de manière à jalonner l'appréhension du texte par le lecteur. « C'est un arbre, sans doute un *boul*... » suffira pour identifier le mot incomplet comme étant le plus probablement *bouleau* et non pas *boulot* ou *bouleversement*.

On peut jouer avec ces règles d'agencement, en construisant de nouveaux mots à partir de racines connues du lecteur, en entourant un mot incompréhensible d'indices suffisant à l'identifier (« c'est un *schtroumpf*, sans doute un *bouleau* »).

5. L'importance de l'historique du langage

La signification des mots a changé au fil du temps et selon les cultures (« il est très *gai* » ne se dit plus aujourd'hui d'un homme viril qui a le rire facile).

La signification d'un mot change également selon le **niveau social**, selon la **profession** exercée, l'**âge**, et la **géographie** (« *tabernacle* » en Canadien signifie « *bon dieu de merde* » en plus blasphématoire encore). En changeant de **langue**, un même mot prend un sens différent, en même temps qu'il change de prononciation. C'est ainsi que sont nés la majorité des mots.

Le langage fait l'homme (et la femme) : on en est prisonnier comme d'une maison. Les mots façonnent la pensée : de nouveaux mots, de nouveaux contextes la font évoluer. Personne ne contrôle le langage. Le langage est donc extrêmement révélateur des mentalités et d'une civilisation. La maîtrise des langues étrangères permet d'acquérir une vision différente des choses. Enfin, étant exprimée en mots, il ne peut exister une Vérité unique.

6. La création littéraire ou le chiffage des signes

Créer un récit consiste à choisir des signes et des mots, et l'**ordre** dans lequel on les présente au lecteur / spectateur : un film, une illustration, une musique même n'existe que parce que des mots l'ont préparé.

C'est ce choix en fonction de la signification que l'on veut donner et de la vision qu'on a de la manière dont le message sera perçu, qui constitue l'acte de création.

7. L'analyse littéraire ou le déchiffrement des signes

Comprendre un récit consiste donc à faire l'inventaire des signes (mots, figures stylistiques etc.) utilisés et d'enquêter sur le contexte (l'auteur, l'époque, le sujet...) de manière à reconstituer le message d'origine. Par exemple un poème qui parle **d'une rose** pourrait parler **d'une femme**, mais également **de son sexe** (organe génital) de la femme : « *Pas de roses sans épine.* »

CHAPITRE SEPT : COMMUNICATION

Vous trouverez ici des outils importants pour animer et faire réagir vos personnages, faire avancer une intrigue ou encore faire briller vos dialogues. Ce chapitre résume en effet les découvertes réalisées dans les années soixante à propos du comportement des êtres humains.

1 — La communication orchestrale, verbale et non verbale

Les mots ne représentent que 20% des messages communiqués lors d'un contact entre deux personnes : l'intonation, le timbre, l'expression du visage, du corps, les vêtements, la distance, le décor et le contexte (ce qui s'est passé avant et ce qui peut se passer après) représente l'immense majorité de l'information transmise entre deux interlocuteurs.

Pour comprendre et pour communiquer correctement, il faut donc maîtriser bien plus de langages que simplement celui de la parole : langage des **gestes**, codes vestimentaires, rituels etc.

Une scène de communication est l'équivalent d'un **orchestre** en pleine improvisation : chaque musicien adapte son discours en fonction de l'ensemble des informations qu'il reçoit émises par les autres musiciens. L'image du musicien désigne un des canaux d'informations. Dans un groupe en train de communiquer, il peut y avoir un ou plusieurs chefs d'orchestre.

Cela signifie aussi qu'une conversation peut très bien se comporter comme si elle n'avait **ni commencement ni fin** : une dispute où l'on cherche à savoir qui a raison ou tort peut très bien n'avoir jamais de fin, parce que le problème n'est pas là. La « faute » d'un seul n'existe pas.

2 — Les niveaux de communication

Un même message (mot, attitude etc.) n'a **jamais une seule signification** : il doit s'interpréter sur plusieurs niveaux simultanément, par rapport à chaque situation à laquelle il peut être relié. Un dialogue qui n'aurait qu'un seul niveau, une seule signification sonnera faux. De même si ses niveaux se contredisent gravement.

Un message peut signifier quelque chose par rapport à **un message antérieur** (réponse), par rapport à la manière dont a été perçu un premier message (feed-back), par rapport à lui-même.

Des **erreurs** et des confusions peuvent survenir à tous les niveaux : un personnage peut répondre à un message ayant une signification professionnelle par un message ayant une signification sentimentale (« *ce n'est pas parce qu'une prostituée accepte de coucher avec moi qu'elle est amoureuse de moi* »).

La **confusion** peut être volontaire ou venir d'une éducation imparfaite, inadaptée ou psychotique (à divers degrés).

3 — La théorie des jeux

Dès lors que l'être humain a besoin du contact d'autres humains, il lui faut des prétextes pour organiser ces contacts :

a) un **passe-temps** est une communication n'ayant pour but que de maintenir le contact (discuter du temps qu'il fait) ;

b) un **rituel** est un contact organisé en plusieurs phases par tradition ou soucis d'efficacité (la remise d'une récompense, Oscar ou Palme d'Or) ;

c) un **jeu** (sens strict) est une manoeuvre consciente ou inconsciente visant à piéger l'interlocuteur pour son bien ou non, reconnaissable au fait que ce qui est affirmé n'a rien à voir avec

le but recherché (« *Prenez donc un verre* » (= afin que je puisse m'en jeter deux derrière la cravate sans que moi ni personne puisse rien me reprocher).

4 — L'apprentissage des comportements

Un être humain enregistre spontanément et inévitablement les comportements auxquels il est exposé pour les ressortir tels quels lorsqu'une situation similaire revient : attitude **parentale**, attitude **infantile**, attitude **professionnelle**, attitude **amicale**, attitude **adulte**, attitude **sexuelle** etc. Ce sont autant de **rôles**, comme au théâtre, et l'on en change tout le temps, pour mieux s'adapter à ce qui nous arrive.

Donc, **la folie est contagieuse**, et ne peut être prévenue que par une « vaccination » au moyen des rites antidotes. Un comportement ou des paroles « toxiques » détruisent par nature et par simple contact la raison et la sensibilité humaine.

5 — La gestion des personnes

On distinguera les personnages qui ont appris à communiquer de ceux qui ignorent les règles des jeux de la communication.

Cela ne signifie pas que les uns ou les autres soient meilleurs ou pire ou plus efficaces, mais seulement qu'ils **parlent et agissent différemment**, soient parce qu'ils sont plus « naïfs », « spontanés », ou « innocents », soit parce qu'au contraire ils sont armés pour réagir plus efficacement, ou encore sont persuadés de leur toute puissance.

CHAPITRE HUIT : L'INTRIGUE

Ce qui suit vous permettra de réussir là où beaucoup échouent : construire une histoire qui se tient, et la raconter efficacement, sans incohérence ni longueurs involontaires.

HISTOIRE, RÉCIT, INTRIGUE, LIGNE D'INTRIGUE

L'histoire, c'est ce qui s'est passé, dans l'ordre chronologique et avec tous les détails. **Le récit**, c'est ce que l'auteur a bien voulu vous montrer, dans l'ordre où il a voulu vous le montrer. **L'intrigue** c'est la manière dont les faits, les événements constituant l'histoire s'enchaînent logiquement les uns par rapport aux autres.

Une ligne d'intrigue est une série de faits ou d'événements constituant un ensemble, un cheminement, une petite histoire avec son début, son développement et son enchaînement, sans bifurcation. **Un arbre d'intrigue** est la représentation de plusieurs lignes d'intrigues reliées entre elles, le plus souvent à partir d'un tronc central (Intrigue principale).

Les intrigues secondaires sont les branches bifurquant à partir de ce tronc ou les racines servant à expliquer tel ou tel événement à l'origine de l'intrigue principale. **Une Intrigue en parallèle** peut-être considérée comme un tronc jumeau de l'intrigue principal.

CAUSES, EFFETS, MOBILES

Une ligne d'intrigues se construit à partir d'un personnage ou d'une situation. L'intrigue évolue ensuite, propulsée par **les mobiles** d'un personnage qu'on peut classer en trois catégories : **pulsion** (la faim, la colère, la peur...), **intérêt** (l'argent, le pouvoir, la peur de perdre une position sociale avantageuse...), **devoir** (la dette, la profession, la morale, un idéal...) ou encore **l'avancement du temps** (la tombée de la nuit, la faim) ou **la survenance d'évènements extérieurs** naturels ou provoqués (crash de la bourse, tremblement de terre).

Attention ! Les événements, le choix et les conséquences des actions se déterminent à l'aide de nombreuses **causes**, qui provoquent de nombreux **effets**. La cause ou l'effet unique dans une histoire donne l'impression au lecteur d'un manque de réalisme.

Attention ! Un effet peut lui-même être la cause d'un effet identique et le renforcer dans une spirale ascendante ou tout au moins maintenir une situation en cercle vicieux. Ce sont les **systèmes**, qui expliquent la stabilité ou l'instabilité de la réalité qui nous entoure (famille, entreprise, lois, gouvernements, population, reliefs naturels, architecture etc.).

LA PREMIÈRE LIGNE D'INTRIGUES

Avant de se lancer dans des intrigues complexes, faire au plus simple et bâtir une histoire en trois phases :

- 1 — Comment ça commence ?
- 2 — Comment ça finit ?
- 3 — Comment on passe de 1 à 2 ?

ECRIRE DE LA SCIENCE-FICTION

Il est indispensable de **connaître la fin d'une histoire** quand on travaille son arbre d'intrigues : toute improvisation est source d'inefficacité sans une grande expérience pour la charpenter.

LA SECONDE LIGNE D'INTRIGUES

Pour construire une nouvelle ligne d'intrigue à partir de la première, il suffit de bâtir une nouvelle histoire, toujours en trois courtes phases, dont une, deux, ou trois sont communes à la première.

Dans une intrigue en arborescence, seule la phase 1 ou 3 est commune. **Deux intrigues en noeud** vont avoir leur phase 2 en commun. **Deux intrigues en soufflet** vont avoir les phases 1 et 3 en commun. **Deux intrigues en chapelet** auront la phase 1 de la seconde ligne commune avec la phase 3 de la première ligne (la fin de l'une est le début de l'autre).

Enfin deux intrigues ayant toutes leurs phases en commun sont **confondues** et deux intrigues n'ayant aucune phase en commun mais pourtant racontées dans le même récit sont en **parallèles**. Si vous débutez, n'allez pas au-delà d'une ligne d'intrigue supplémentaire.

LE DÉVELOPPEMENT EN ACCORDÉON

Le procédé consiste à développer une phase extraite de n'importe quelle ligne d'intrigues du récit en trois autres

PAR DAVID SICE, TOUS DROITS RESERVES

phases, avec toujours un **début**, une **fin** et une **phase intermédiaire**.

On peut, sans être exhaustif proposer cinq types de développement : **a) Obstacle** (Complication / Lutte / Résolution) ; **b) Nouvelle donne** (Découverte / Confusion / Réajustement) ; **c) Digression** (Eveil-Curiosité / Appétit-Exploitation / Satiété-Retour au principal) ; **d) Fausse piste** (Erreur ou Doutes / Vérifications / Correction) ; **e) Ramifications** (Équivoque / Exploration ou Analyse / Synthèse).

Attention ! Le développement en accordéon ne doit surtout pas changer la fin de la ligne d'intrigue qui le contient.

LES RACCORDS

Il est impossible de développer tous les points d'une histoire en intrigues ramifiées : aussi faudra-t-il se contenter de laisser en suspens ou d'expliquer hâtivement certains détails du récits.

CHAPITRE NEUF : LECTURES

Lisez si possible tranquillement et à haute voix les extraits de romans suivants. Prenez le temps de **projeter dans votre tête les images**, les **sons**, les **odeurs**, la **texture** des objets, et toutes les **sensations** des héros (chaleur ou froid, vent, liberté ou pression... », et efforcez vous de ressentir leurs **émotions**. N'hésitez pas pour y parvenir à vous lever et faire les gestes des personnages, et à respirer différemment.

LA PLUIE DE LIVRES

Des livres lui dégringolaient sur les épaules, les bras, le visage. Un volume lui atterrit dans les mains, presque docilement, comme un pigeon blanc, les ailes palpitantes. Dans la pénombre tremblotante, une page resta ouverte, comme une plume neigeuse sur laquelle des mots aurait été peints avec la plus extrême délicatesse. Dans la bousculade et l'effervescence générale, Montag n'eut que le temps d'en lire une ligne, mais elle flamboya dans son esprit durant la minute suivante, comme imprimée au fer rouge. « Le temps s'est endormi dans le soleil de l'après-midi. » Il lâcha le livre. Aussitôt, un autre lui tomba dans les bras.

« Montag, par ici ! »

La main de Montag se referma comme une bouche, écrasa le livre avec une ferveur sauvage, une frénésie proche de l'égarément, contre sa poitrine. Là-haut, les hommes lançaient dans l'air poussiéreux des pelletés de magazines qui s'abattaient comme des oiseaux massacrés tandis qu'en bas, telle une petite fille, la femme restait immobile au milieu des cadavres.

Montag n'y était pour rien. C'était sa main qui avait tout fait ; sa main, de son propre chef, douée d'une conscience et d'une curiosité qui faisait trembler chacun de ses doigts, s'était transformée en voleuse. Voilà qu'elle fourrait le livre sous son bras, le pressait contre son aisselle en sueur, et ressurgissait, vide, avec un geste de prestidigitateur. Admirez le travail ! L'innocence même ! Regardez !

Stupéfié, il regarda cette main blanche. De loin, comme s'il était hypermétrope ; de près, comme s'il était aveugle.

« Montag ! »

Il sursauta.

« Ne restez pas là, idiot ! »

Les livres gisaient comme des monceaux de poissons mis à sécher. Les hommes dansaient, glissaient et tombaient dessus. Des titres dardaient leurs yeux d'or, s'éteignaient, disparaissaient.

« Pétrole ! »

Ils se mirent à pomper le liquide froid aux réservoirs numérotés 451 fixés à leurs épaules. Ils aspergèrent chaque livre, inondèrent toutes les pièces...

Farhenheit 451 (1953, Ray Bradbury)

Traduction J. Chambon et H. Robillot, éditions Denoël

UNE VIE SANS VALEUR ?

Un sentiment soudain de désolation l'étreignit. Il avait joliment gâché sa vie. Il avait maintenant quarante-six ans, et il passait son temps dans le living-room à s'amuser avec un concours de journal. Pas d'emploi rémunéré légitime, pas de femme, pas d'enfants, pas de maison à lui. Et il jouait avec la femme d'un voisin.

Vic avait raison : une vie dénuée de valeur.

Je ferais aussi bien d'abandonner, décida-t-il. Le concours, tout. D'aller me promener ailleurs, de faire autre chose. D'aller suer sous les derricks avec un casque d'aluminium, de ratisser des feuilles mortes, de gratter des chiffres dans le bureau d'une compagnie d'assurances, de magouiller dans l'immobilier.

N'importe quelle autre occupation serait plus adulte, comporterait davantage de responsabilités, m'arracherait à mon enfance prolongée, à cette marotte, comme si je passais mon temps à assembler des modèles réduits d'avions.

L'enfant qui le précédait obtint sa sucrerie et s'éloigna en courant. Ragle posa sa pièce de cinquante cents sur le comptoir.

ECRIRE DE LA SCIENCE-FICTION

« Auriez-vous de la bière, par hasard ? »

Sa voix lui parut bizarrement menue et lointaine. Le vendeur en tablier blanc, casquette sur la tête, le regardait sans bouger. Rien ne se produisit. Aucun son nulle part. Enfants, voitures et vent : tout s'était tu.

La pièce de cinquante cents tomba, s'enfonça dans le bois et s'évanouit.

Je suis en train de mourir, songea Ragle. Ou bien...

La terreur le saisit ; il voulut parler mais ses lèvres le trahirent. Il était désormais prisonnier du silence.

Encore une fois, non !

Non !

Cela m'arrive encore une fois.

La buvette se désagrégea en fines molécules incolores et sans traits. Ragle se mit à voir au travers, se mit à voir la colline derrière, les arbres et le ciel. Il vit la buvette quitter l'existence, avec son propriétaire, la caisse, l'énorme distributeur de boisson à l'orange, les robinets de Coke et de bière sans alcool à la pression...

A la place de tout ceci, une petite étiquette. Ragle tendit la main et s'en empara. Sur le papier était imprimé en capitales :

BUVETTE

Le temps désarticulé (P. K. Dick, 1959).

Traduction P. R. Hupp — Editions J'ai Lu

S'ENVOLER JUSQU'AUX ETOILES

Il monta, en corrigeant mieux les remous, grâce aux repères qu'offraient les étoiles. Leur aimant pâle l'attirait. Il avait peiné si

PAR DAVID SICE, TOUS DROITS RESERVES

longtemps, à la poursuite d'une lumière, qu'il n'aurait plus lâché la plus confuse. Riche d'une lueur d'auberge, il aurait tourné jusqu'à la mort, autour de ce signe dont il avait faim. Et voici qu'il montait vers des champs de lumière.

Il s'élevait peu à peu, en spirale, dans le puits qui s'était ouvert, et se refermait au-dessus de lui. Et les nuages perdaient, à mesure qu'il montait, leur boue d'ombre, ils passaient contre lui, comme des vagues de plus en plus pures et blanches. Fabien émergea.

Sa surprise fut extrême : la clarté était telle qu'elle l'éblouissait. Il dut, quelques secondes, fermer les yeux. Il n'aurait jamais cru que les nuages, la nuit, pussent éblouir. Mais la pleine lune et toutes les constellations les changeaient en vagues rayonnantes.

L'avion avait gagné d'un seul coup, à la seconde même où il émergeait, un calme qui semblait extraordinaire. Pas une houle ne l'inclinait. Comme une barque qui passe la digue, il entra dans les eaux réservées. Il était pris dans une part de ciel inconnue et cachée comme la baie des îles bienheureuses. La tempête, au-dessous de lui, formait un autre monde de trois mille mètres d'épaisseur, parcouru de rafales, de trombes d'eau, d'éclairs, mais elle tournait vers les astres une face de cristal et de neige.

Fabien pensait avoir gagné des limbes étranges, car tout devenait lumineux, ses mains, ses vêtements, ses ailes. Car la lumière ne descendait pas des astres, mais elle se dégageait, au-dessous de lui, autour de lui, de ces provisions blanches.

Ces nuages, au-dessous de lui, renvoyaient toute la neige qu'ils recevaient de la lune. Ceux de droite et de gauche aussi, hauts comme des tours. Il circulait un lait de lumière dans lequel baignait l'équipage. Fabien, se retournant, vit que le radio souriait.

« Ça va mieux ! » criait-il.

Mais la voix se perdait dans le bruit du vol, seuls communiquaient les sourires. « Je suis tout à fait fou, pensait Fabien, de sourire : nous sommes perdus. »

ECRIRE DE LA SCIENCE-FICTION

Pourtant, mille bras obscurs l'avaient lâché. On avait dénoué ses liens, comme ceux d'un prisonnier qu'on laisse marcher seul, un temps, parmi les fleurs...

Vol de nuit

(A. de St Exupéry, 1931). Editions Folio.

DANS MA TETE EST DESDEMONE

Au-dessus de moi, les images dansent au plafond. C'est Desdémone qui les a peintes. Des dessins de dragons et de serpents qui, tous, se contorsionnent autour d'une lame acérée. C'était des trucs qu'elle avait en tête. Et j'étais du lot.

Concentrons-nous sur les jours à venir, sur toutes les bonnes choses à venir. On va dire que les Déjantés vont trouver de l'English Voodoo, par exemple. Que les Déjantés vont ramener le Bidule à sa planète d'origine. Qu'ils vont l'échanger contre Desdémone. Qu'ils vont sortir de ce palais de misère et vivre bien. Que Bridget se trouvera un amoureux mieux que le Scarabée. Que le Scarabée se trouvera quelque chose, quelque chose à quoi s'accrocher.

Toutes les choses qu'il fallait qu'on réalise.

Et les pétales qui tombaient du réveil !

Au même moment, le téléphone se mit à carillonner. Sa sonnerie paraissait dure et funeste à côté des murmures d'amour, et je compris qu'il était porteur de mauvaises nouvelles, vu que ça faisait environ six mois qu'il avait été coupé pour défaut de paiement. Il ne pouvait donc pas sonner ! Je sautai sur mes pieds et l'attrapai alors qu'il paraissait entamer sa dernière sonnerie...

« Scribouille ! »

La voix.

PAR DAVID SICE, TOUS DROITS RESERVES

« Desdémone !

— Scribouille...

— C'est toi, Desdémone ?

— Scribouille. Aide-moi. »

Oh nom de Dieu, Desdémone...

« Aide-moi, Scribouille.

— Où es-tu ?

— Retrouve-moi. Ça fait mal...

— Où es-tu, Desdémone ? Desdémone, où es-tu ?

— Dans... Curieux... »

Sa voix se perdait, se fondait sans les espaces du Vurt.

Vurt (Jeff Noon 1993),

Traduction M. Albaret-Maatsch, Éditions Flammarion.

Retrouvez des conseils pour découvrir et écrire de la Science-fiction dans les prochains livrets de cette collection, par thème puis par auteur.