

Écrire comme... est une série d'articles dans laquelle nous vous proposons de découvrir les outils de l'inspiration jusqu'à la rédaction finale. Nous partirons à chaque fois d'un récit existant, pour arriver à un nouveau récit créé à partir des mêmes outils.

Bonne lecture et bonne écriture.

# ECRIRE COMME WILLIAM GIBSON

## HOTEL NEW ROSE - OU L'ART DES COMPARAISONS

par David Sicé.

L'écrivain canadien **William Gibson** est considéré comme le fondateur du roman cyberpunk. En 1984 il signe le roman **Neuromancien**, puis en 1986, le recueil de nouvelles **Gravé sur Chrome** (aka *Burning Chrome*). A l'ambiance **Futur Noir** du film **Bladerunner** de Ridley Scott, (tiré du roman de **Philip K. Dick Les Androïdes rêvent-ils de moutons électriques**) Gibson superpose la notion de **Cyberespace**, (une réalité seconde générée par des ordinateurs), et plus traditionnellement, il marque le trait de l'ascension irrésistible des multinationales tandis que s'effacent le pouvoir des états nations.

La nouvelle **Hôtel New Rose** (écrite en 1981, et incluse dans le recueil **Gravé sur Chrome**) est l'occasion pour nous de tester dans toutes ses variantes l'**outil de comparaison**, à travers toutes les étapes de la création d'un récit.

**Hôtel New Rose** sera médiocrement adapté en 1998 par Abel Ferrara, avec dans les rôles de Fox, du narrateur et de Sandii, Christopher Walken, Willem Dafoe et Asia Argento.

## DE L'ART DE COMPARER

**Mais qu'appelle-t-on au juste une comparaison ?** Dans un récit, il est possible de parler d'une chose, ou d'une personne en utilisant des mots aussi justes que possible. Mais on peut aussi désigner cette chose ou cette personne par d'autres mots, qui vont lui donner une dimension, qu'elle n'aurait pas eue autrement.

La comparaison la plus évidente consiste à utiliser le mot [**comme**], qui exprime précisément le lien entre le sujet et l'objet identique selon le narrateur : [Elle était belle comme un ange]. **La métaphore** est une forme de comparaison déjà moins évidente : dans [l'ange ouvrit les yeux], parle-t-on de la femme ou d'un ange véritable ?

Nous réalisons alors que toute comparaison repose sur **la confusion du lecteur** : par un effet de représentation factice - un tour de passe-passe, un jeu de miroir - deux objets sont confondus dans l'esprit du lecteur, comme deux lignes séparées qui n'en forment plus qu'une. Le récit change d'allure, le héros change de visage, le message se simplifie, ou au contraire il se brouille.

Voyons à présent comment **William Gibson** a pu créer sa nouvelle **Hôtel New Rose** en se servant de différentes sortes de comparaisons à chaque étape du récit.

## OUTIL NUMERO UN : RETENIR UNE VISION

**Une vision, c'est une hypothèse sur l'avenir** : le monde pourrait être ainsi, nous pourrions en arriver à ce point, je pourrais

écrire un récit qui ressemble à cela. Or, nous ne créons rien de rien : nous partons de visions qui existaient avant, puis nous les mélangeons, nous les transformons. Alors où trouver ces visions préexistantes ? Bien entendu dans d'autres récits, mais également dans n'importe quel ensemble un peu complexe. Observons une fourmilière, et nous pourrions imaginer une société humaine qui lui ressemblerait.

Vous m'avez suivi ? Une vision est **une comparaison au futur** : à quoi ressemblerait mon sujet futur s'il était comme cet objet présent ?

Dans *Hôtel New Rose*, **Gibson** forme l'hypothèse d'un monde futur où les multinationales ont les mêmes attributs que des états : elles s'espionneront, elles se feront la guerre, elles auront donc des soldats, recruteront des mercenaires et il y aura des victimes.

Dans une seconde hypothèse – mêlée à la première, et peut-être inspirée des romans de **Philip K. Dick**, **Gibson** voit ce monde comme une image de notre époque ou d'autres époques passées, parasitée, brouillée par les nouvelles technologies et la confusion des cultures, et des frontières géographiques. Les gens n'ont plus de repères, parce qu'ils ne distinguent plus leur passé, ils ne savent plus d'où ils viennent - donc qui ils sont et où ils vont.

Testons à présent cet outil en partant de visions complètement différentes : celles des récits de **Steam Punk** (rétrofuturistes) et de **Fantasy Urbaine** : partons d'un monde passé, par exemple les années 1930 ou la Belle époque (1900), doté d'une technologie futuriste telle qu'on pouvait se l'imaginer à l'époque, et dans lequel la magie et les créatures fabuleuses évoluent plus ou moins librement. Dans ce monde, les vampires tiennent des banques, les pilotes de chasse sont des elfes et les savants fous rêvent d'un univers où la magie n'existerait pas.

## DOCUMENTATION ET THEORIES

Une fois que nous avons notre vision de notre futur récit, il s'agit de lui donner corps. Deux outils vous y aideront.

### OUTIL NUMERO 2 : LA DOCUMENTATION

Avant, on allait se plonger dans les livres d'une bibliothèque, et, si on en avait la possibilité, on allait faire le voyage sur les lieux du futur récit, rencontrer les futurs héros, ou tout au moins des gens qui leur ressemblaient. Aujourd'hui, vous pouvez aussi ouvrir votre moteur de recherche favori pour surfer sur l'Internet, utiliser la fonction recherche d'images, lire les forums, les Curriculum Vitae ou les blogs des gens qui vous intéressent, et le cas échéant, les contacter directement par courrier électronique.

Un conseil cependant : **croisez vos sources** ! Vous trouvez une information, un témoignage, une explication scientifique ? Cherchez une seconde version de cette information, qui proviendrait d'une source différente, pour confirmer la première version. Puis trouvez-en une troisième version, pour recouper les deux premières. Cela marche mieux si le support, la personne, la langue d'expression de l'information est différente. Par exemple : vous voulez vous inspirer d'un reportage sur le travail des juges sur France 2 ? Allez lire un bouquin d'un juge sur le sujet édité il y a quinze ans, puis bougez votre honorable personne pour parler à quelqu'un qui côtoie pour de vrai cette profession.

**Dans la nouvelle *Hôtel New Rose***, la documentation affleure à la surface du texte : on perçoit des bribes d'articles de magazines scientifiques, des revues géographiques, des livres sur le Japon, des films et surtout des « **conversations délirantes** » passionnées entre camarades de fac ou collègues de bureau. Gibson évoque des intérieurs d'hôtels de luxe (Hilton), des quartiers nippons ou marocains, du mobilier, des accessoires ou des costumes à coup de

petits détails saupoudrés, que vous pourriez retrouver dans un dépliant d'une agence de voyage destiné aux hommes d'affaire internationaux.

**Pour mon récit de Fantasy urbaine Belle époque**, je n'ai qu'à ouvrir une édition du jeu de rôles *L'Appel de Cthulhu* et ses suppléments par exemple sur la France des années trente, croisé avec un bestiaire de Fantasy ou un dictionnaire du Fantastique. Puis, histoire de croiser mes sources et profiter des avantages de ma connexion haut débit, je ferai quelques recherches sur le net pour retrouver tout ce dont j'aurai besoin : depuis les photos des bâtiments de l'époque jusqu'un imprimé de télégramme américain ou le plan du métro, en passant par un survol par satellite des régions du globe qui m'intéressent.

La documentation a pour but d'ajouter une touche de cohérence qui augmentera l'illusion de la réalité du récit. En clair, cet outil fera dire à votre lecteur : « Tiens, mais c'est comme si c'était vrai. ». Techniquement, c'est ce qu'on appelle l'effet de **vérisimilitude**.

### OUTIL NUMERO 3 : LA THEORIE

Une vision, cela reste toujours un peu flou, et pas très personnel. La documentation n'a rien d'original : tout le monde (enfin presque) pourrait « copier-coller » tel ou tel détail qui existe déjà. Alors que manque-t-il à l'univers de notre récit pour faire la différence et prendre toutes ses significations ? Une ou plusieurs théories pour l'étayer.

**Qu'est-ce qu'une théorie ?** Hé bien c'est encore une comparaison. Exemple : [le ciel est une voûte solide sur laquelle on a collé les pierres précieuses que sont les étoiles et le soleil est une boule de feu que transporte un chariot qui vole sous cette voûte]. Une théorie tiendra tant que les faits la vérifient.

**Peu importe alors que la comparaison soit exacte** ou complètement loufoque. Par exemple : [Dieu nous a donné deux jambes pour qu'on puisse enfiler nos pantalons] = il est vrai que nous avons deux jambes et que les pantalons aussi. Imaginons que les pantalons naissent soudain avec trois jambes. Que fera alors Dieu ?

**Gibson base Hôtel New Rose sur plusieurs théories**, qu'il exprimera soit directement par les paroles de l'un de ses personnages (Fox) soit au travers les propos de son narrateur.

*(Fox) était un soldat dans les escarmouches secrètes des zaibatsu, ces corporations multinationales qui contrôlent des économies entières. (= la concurrence entre les multinationales est comme la guerre entre les états-nations : il y a des soldats, des espions, des victimes.)*

La Pointe. Faut trouver la Pointe. La Pointe était... la fraction essentielle du pur génie humain, non transférable, verrouillée dans le crâne des scientifiques les plus en avance...= *[L'innovation est comme l'âme du chercheur : magique, impossible à détacher de l'homme].*

Imagine un extraterrestre, avait un jour dit Fox, débarqué ici pour identifier la forme d'intelligence dominante de la planète. L'extraterrestre jette un oeil et se décide. Que crois-tu qu'il choisit ?... Les multinationales. Le sang d'une (multinationale), c'est l'information, pas les gens... L'entreprise devenue forme de vie. = *[les multinationales sont comme des animaux ; l'information est leur sang ; les êtres humains sont des cellules, globules blancs, radicaux libres etc.]*

Voyons si je peux échafauder de la même manière une ou plusieurs théories pour mon récit de Fantasy urbaine.

[La magie fonctionne comme l'électricité. Le pouvoir est formé de particules, dont le déficit à proximité d'une source peut provoquer une décharge un transfert de particules magiques. Ainsi le sorcier pour changer le plomb en or doit accumuler le pouvoir à partir d'une source (une

« dynamo »). Les objets frappés de magie se transformeront ou seront détruits ou alors se chargeront à leur tour en particules magiques.]

[Le monde de Fantasy est comme le monde réel des années trente qui aurait été frappé par une bombe atomique, un Big Bang de particules magiques survenu au début du siècle]

[Les créatures fantastiques descendent d'humains ou d'animaux (de végétaux, minéraux) transformés par l'explosion, selon leur personnalité, leur inconscient, leurs liens affectifs avec les choses et les êtres qui les entouraient.]

## QUATRIEME OUTIL : LES INTRIGUES-TYPES

Maintenant, nous tenons un univers tangible et ses lois. Mais comment l'animer, c'est à dire faire qu'il arrive quelque chose d'intéressant ? Rien qu'à la lecture de vos notes, vous avez pu imaginer un début d'histoires, plus ou moins compliqué.

Pour y voir clair et pour passer à l'étape suivante, réduisez ce tas d'idées à sa plus simple expression : **comment ça commence, comment ça finit**. Vous pouvez aussi vous inspirer d'une histoire connue, par exemple *Roméo & Juliette*, le scénario d'un *James Bond*, la vie d'une personne réelle – et la résumer au maximum. Dernière possibilité, utilisez **une intrigue-type** déjà rédigée, par exemple :

### 6. MISSION

**Ligne** : 1°) Projet commun - 2°) Progression - 3°) Accomplissement.

**Ingrédients** : Une équipe de héros (ayant un objectif commun), un objectif, des actions des héros nécessaire pour accomplir l'objectif, un mobile pour travailler ensemble.

**Exemple** : 1°) Une équipe de sportifs décide de battre un record. 2°) Ils se préparent et se lancent dans l'entreprise. 3°) Ils battent le record.

Ici, Gibson s'inspire de récits d'espionnage : ses héros sont des mercenaires qui essaient de vendre un savant travaillant à un état pour un autre état. L'intrigue type qui correspond à ce genre d'histoire est proche de **[MISSION]** et se résume de la manière suivante :

1°) **DEBUT** : Les héros décident d'enlever le savant.

2°) **DEVELOPPEMENT** : Ils suivent leur plan.

3°) **FIN** : Ils enlèvent le savant (ou ils ratent l'enlèvement etc.)

Il se trouve que les intrigues-types sont en fait **trois comparaisons empilées** les unes sur les autres : mon histoire commence, se développe et finit comme cette autre histoire qui existe déjà.

Bien sûr, tout récit en germe contient plusieurs intrigues-types (ou lignes d'intrigues), **indépendantes** (on dit « parallèles ») ou **liées entre elles** - soit l'une commence lorsque l'autre finit (« en rang de perles » ou « chaînées ») soit que les unes sortent des autres et s'entrecroisent, comme les branches d'un arbre (« arborescentes »).

**Par exemple** : Gibson imagine que les deux héros de sa première intrigue se font manipuler (« doubler ») par leur associée, qui, elle, cherche à se venger. La vengeance est une autre sorte d'intrigue-type.

**Pour mon récit de Fantasy urbaine**, je vais me contenter d'utiliser exactement la même intrigue-type. Sauf que dans mon univers, le savant sera un sorcier que deux factions opposées se disputent.

## TROIS OUTILS DE CARACTERISATION

A présent, nous avons l'univers, et nous avons les intrigues qui vont l'animer. Nous pouvons raconter une histoire, mais une histoire

sans personnages. Et sans personnages, le lecteur ne peut pas s'identifier : il ne peut pas partager les émotions des héros, il ne peut pas leur faire une place dans son imagination - car on ne fait pas de place à « rien ».

### CINQUIEME OUTIL : LE GPP

A trois reprises, William Gibson utilise de manière tout à fait flagrante l'outil **Geste, Parole, Posture** pour faire exister ses héros aux yeux du lecteur.

Les **gestes**, c'est la manière dont le personnage bouge, fait des mimiques... Les **paroles**, c'est ce qu'il dit et la manière dont il le dit (ton de la voix, formules, vocabulaire, actes de paroles comme le salut, la critique etc.). Les **postures**, c'est la manière dont il prend sa place dans l'environnement (vêtements, coiffure, accessoires, utilisation et contact avec les choses etc.).

D'ordinaire, ces « trois canaux d'informations » distribuent leurs contenus petit à petit et simultanément à travers l'ensemble du récit. Dans le passage suivant, ces canaux sont complètement dissociés : l'un donne tout ce qu'il a à dire, puis c'est au tour de l'autre et enfin au troisième.

[**GESTES**] Je voyais Fox sourire, parler vite, rejeter d'un non de la tête...

[**PAROLES**] La Pointe, disait-il. Faut trouver la Pointe...

[**POSTURES**] Fox était impeccable, la sévérité de ses costumes sombres français compensée par un accroche-cœur de gamin qui refusait de tenir en place...

A ce stade de la création du récit, il suffit de noter les gestes, les paroles, les postures qui vous viennent à propos de chacun de vos héros. Inutile de les inventer : contentez-vous de décrire un geste, une parole, une posture que vous avez déjà vu **dans la réalité** (c'est mieux), **dans un film** (pas mal) ou **dans un livre**

(Attention, êtes-vous de savoir de quoi vous parlez ?).

En clair, votre héros se comportera **comme** une autre personne. Pour mon récit de Fantasy urbaine, voici mes notes sur l'un des personnages :

**GESTES** : jeune chat, toujours à s'étirer, à jouer de ses grands yeux innocents, son rire clair, tout entier fasciné par celle ou celui à qui il parle, il aime se montrer, prendre soin de sa mise, ses manières détendues, voire languissantes ou carrément " stone " (absent) dans ses mauvais jours.

**PAROLES** : Sa voix douce, et pourtant pénétrante, comme celle d'un amant ; il écoute plus qu'il ne parle ; il parle de tout et de rien de manière rassurante et chaleureuse, ou alors des endroits où il serait agréable d'aller, ou les choses qu'il serait agréable de faire...

**POSTURES** : Il sait se mettre en valeur ou au contraire passer inaperçu, pour qu'on fasse l'effort de le trouver ; se place par rapport à l'autre comme s'il était un ami intime ou un amant ; laisse croire qu'il se sent protégé par la présence de l'autre.

### SIXIEME OUTIL : LA METONYMIE DE CARACTERISATION

Une **métonymie** consiste à prendre la partie pour le tout : par exemple l'épée représentera celui qui la tient. Dans *Le Seigneur des Anneaux*, l'épée d'Aragorn brisée (par Sauron) est Aragorn lui-même, brisé c'est à dire incapable de prendre en main son destin, parce qu'il est persuadé que sa lignée est trop faible, qu'il trahira les siens comme son ancêtre les a trahi pour conserver l'Anneau Unique. L'épée reforgée, Aragorn deviendra roi.

Avec un tel outil, il devient donc possible de **décrire un personnage par une partie de ce personnage**, ses possessions ou même le décor qu'il traverse ou qui lui est traditionnellement associé : sa maison par exemple.

**William Gibson** utilise ce procédé à chaque fois qu'il décrit le contenu du sac à main de son héroïne : tous ces objets montrent en

fait ce qu'est la jeune femme à ce moment-là de l'histoire.

[Je me souviens de toi vidant ton sac sur le lit... à retourner ton maquillage.] = *le truc qu'on se met sur le visage pour cacher son aspect naturel - donc elle cherche à l'intérieur d'elle de quoi porter son prochain masque.* [Une liasse froissée de nouveaux yens,] = *l'argent compte pour elle ? C'est une personne prévoyante ou louche selon combien vaut le nouveau yen...* [un carnet d'adresses en lambeaux maintenu par des élastiques,] = *quelqu'un qui exploite ses nombreuses relations, mais celles-ci sont anciennes, donc peut-être obsolètes, elles tombent en morceaux.* [une clé bancaire Mitsubishi,] = *quelqu'un de socialisé, de normal dans un monde moderne.* [un passeport japonais avec le chrysanthème d'or estampé sur la couverture,] = *une femme qui a choisi son camp, sa culture, sa moralité.* [Et le .22 chinois,] = *une femme dangereuse, ou en danger – et qui sait se défendre.*

Toutes ces correspondances plus ou moins cachées ne sont pas nécessairement planifiées par l'auteur. Elles peuvent très bien surgir lors d'une séance d'écriture automatique, instinctive. Notre inconscient (déjà auteur de nos rêves au cours de notre sommeil) est le champion toute catégorie de ce genre d'associations.

De notre côté, tentons d'utilisons volontairement l'outil **Métonymie** pour décrire mon héroïne de Fantasy Urbaine : celle-ci occupe un meublé vaste mais plutôt dénudé, très propre (elle détachée et vide à l'intérieur). Dans un vase, posé sur la table, un bouquet éclatant qu'elle change tous les jours, (son cœur, son amour de la vie) ; au cours de l'histoire, son amant jettera un sortilège sur ce bouquet, pour qu'il reste toujours beau, en guise de petit cadeau - mais il ne s'agit que d'une illusion, et le bouquet se flétrira plus horriblement qu'un autre (l'amour de l'amant est un leurre, il va horriblement blessé son âme), la réalité n'apparaissant que lorsque le charme se sera dissipé.

Si vous n'êtes pas familier avec le vocabulaire symbolique (« Quel objet représente quoi ? »), un excellent investissement serait **Le dictionnaire des symboles** de **Jean Chevalier** et **Alain Gheerbrant** chez Robert Laffont, collection Bouquins.

## OUTIL NUMERO SEPT : LE SCENE PAR SCENE CHRONOLOGIQUE

Vous disposez désormais d'un univers et de ses lois, de lignes d'intrigues claires et de personnages caractérisés ? Faites avancer vos personnages sur le rail de vos lignes d'intrigues et notez tout ce qui arrive dans l'ordre ou cela arrive. Vous obtenez le résumé d'un récit qui imite l'écoulement linéaire du temps que le lecteur expérimente à chaque instant de sa vie.

### Voici le scène par scène chronologique de *Hôtel New Rose*.

1°) Le père de Sandii tombe en disgrâce à cause d'Hosaka. Sandii décide de le venger. (**Vengeance 1**) ; 2°) Sandii se poste à l'affût de mercenaires dont elle pourrait se servir pour réaliser sa vengeance, mais ne trouve pas. (**Vengeance 2 – obstacle**) ; 3°) X rencontre Fox qui le séduit par sa vision de l'espionnage industriel (**Mission 1**) ; 4°) Fox repère Hiroshi, mais ne sait pas comment contourner les soldats de Maas (**Mission 2 – obstacle**) ; 5°) X rencontre Sandii (= Sandii trouve X = **Vengeance 2 obstacle levé**), qui le séduit par sa beauté, son ambiguïté, son côté flou, manipulable, victime ; 6°) Fox utilise Sandii pour séduire Hiroshi (**Mission 2 - obstacle levé / Vengeance 2**) ; 7°) Fox vend Hiroshi à Hosaka, Hiroshi passe à Hosaka (**Mission 3 réussie**) ; 8°) Sandii vend Hosaka à Maas, plante un programme tueur dans l'incubateur du laboratoire, le déclenche quand Hosaka concentre ses chercheurs les plus doués dans le laboratoire d'Hiroshi. (**Vengeance 3, réussie = Danger 1**) ; 9°) Hosaka décide d'éliminer Fox et X (**Danger 2** : la fuite, **Danger 3** : les héros meurent).

L'ordre chronologique du scène par scène permet de détecter les trous et les faiblesses du scénario : avec ces notes, vous retrouverez les personnages, les décors, les actions, les rapports de cause à effet et la documentation manquante. Vous aurez également de nouvelles idées, et peut-être même une vision cette fois précise au mot près du récit que vous voulez écrire.

Voici ce que donne le scène par scène chronologique de mon récit de Fantasy urbaine :

**1°) (Vengeance 1)** Le père de Mark était un savant fou qui voulait ramener le monde à un état normal : il est capturé par la police sur plainte de la guide des sorciers de Paris, et il est enfermé dans un asile sordide. Enfant très mignon, Mark est utilisé par son beau-père, tout en étant couvert d'égarde et de cadeaux : il grandira en courtisan, brisé à l'intérieur, mais résolu à se venger de la guilde des sorciers, de tout ceux qui l'utilisent en général et de sa mère (à travers toutes les femmes) qui n'a pas su le protéger. ; **2°) (Vengeance 2 : obstacle)** Il fréquente les milieux révolutionnaires et huppés dans l'espoir d'intégrer l'un des nombreux complots montés par la Guilde des Sorciers contre les autres organisations comme les Templiers, la Hanse des Gnomes, les Ordres vampiriques - mais il n'y arrive pas ; **3°) (Mission 1)** Clara est une espionne à son compte, habituée à fréquenter les plus grandes capitales européennes. Elle rencontre Claude Abraxas, un détective sorcier minable qui rêve de faire le coup qui lui rapportera la plus grande renommée auprès de la Guilde des Sorciers. Clara est séduite par sa vision du métier. ; **4°) (Mission 1 suite = Vengeance 2 : obstacle levé)** Clara rencontre Mark à une représentation de la Bohème de Puccini à l'Opéra de Paris. Elle croise également Josuah, un élève vampire extrêmement prometteur de l'Académie de Sorcellerie de Paris, protégé par l'Ordre Vampirique de la Rose-Croix. Claude, qui connaît Josuah de réputation, note que l'adolescent a remarqué Mark ; **5°) (Mission 2)** Clara présente Mark à Claude, qui lui propose de travailler pour lui et de séduire Josuah pour qu'il quitte l'Ordre Vampirique pour la Guilde des Sorciers ; **6°) (Vengeance 2, suite)** Mark séduit Josuah comme convenu, mais il dénonce leur plan à l'Ordre Vampirique ; **7°) (Vengeance 3 : réussite)** Hypnotisé au moyen un philtre de l'Ordre Vampirique, Josuah invoque un démon nommé Légion qui massacre tout le monde : Josuah et les mages les plus précieux de la Guilde des Sorciers venus étudier ses dons, notamment ceux qui ont rendus fous le père de Mark. ; **8°) (Danger 1)** La Guilde des Sorciers décide d'éliminer Claude et Clara qui l'ont jetée dans ce piège ; **9°) (Danger 2-3)** Claude est brûlé vif, Clara est apparemment transpercée d'un coup d'épée, mais elle a été protégée par un charme de Mark. Elle se réfugie dans son meublé mais découvre que les fleurs du bouquet

ensorcelé par Mark se sont horriblement flétries, et que le sort de protection qui l'a sauvé de l'épée est aussi illusoire et volatile. Ecrasée de chagrin et délirante, elle se vide de son sang, bercée par l'espoir que Mark reviendra peut-être la sauver...

## HUITIEME OUTIL : LE MIMETISME NARRATIF

Il est possible de raconter une histoire dans l'ordre chronologique. Mais rien n'empêche de choisir un autre ordre de narration : celui de **la logique** (par exemple une dissertation en deux parties, deux sous-parties ; une tragédie en trois actes etc.) ou celui **des émotions** (par exemple du moins émotionnel au plus émotionnel). Vous pouvez même composer avec vos scènes un **tableau** (un roman victorien, une tapisserie médiévale, un opéra romantique, une partie d'échec, une série télévisée avec ses sept pauses publicitaires à suspens, un labyrinthe etc.).

Vous pouvez enfin tout simplement suivre votre instinct, c'est à dire **votre inconscient**. Vous n'avez alors à vous préoccuper de rien : vous verrez bien à la relecture quel logique aura guidé votre plume, et s'il est nécessaire de procéder à une réécriture pour plus de clarté, ou plus d'efficacité ou pour des raisons de goûts ou encore de tabous.

Mais quel est l'ordre que suit William Gibson dans *Hôtel New Rose* ? Comme il y a de quoi être perplexe, essayons de donner des titres aussi simple que possible à chaque paragraphe :

**1°) Hôtel New Rose** (depuis une semaine, le héros ressasse ce qui est arrivé) ; **2°) Fox** (sa première rencontre avec Fox) ; **3°) Hôtel New Rose** (où le héros en est mentalement à son septième jour d'attente) ; **4°) Sandii** (la première fois qu'il a rencontré Sandii) ; **5°) Hosaka** (l'histoire de la disgrâce du père de Sandii) ; **6°) Hôtel New Rose** (le futur fermé et désespéré du héros) ; **7°) Fox** (exploite Sandii) ; **8°) Sandii** (Nuit d'amour, suicidaire) ; **9°) Hosaka** (l'équipement qu'ils ont payés, que Sandii a acheté) ; **10°) Hiroshii** (le savant qu'ils ont retourné pour Hosaka)... etc.

Cela ressemble à de l'hypertexte : on trouve une racine à laquelle l'auteur revient constamment (Toutes les scènes de l'hôtel New Rose), et des fichiers, à travers lesquels on zappe, plus ou moins dans l'ordre chronologique.

**Hôtel New Rose > Fox**

**Hôtel New Rose > Sandii > Hosaka > Hiroshi...**

La mémoire du héros est utilisée comme une sorte d'agenda électronique – exactement ce que l'auteur dit que le héros fait dans la première scène, si délicate à traduire : [Parfois je te frappe. Je le rejoue...] / [Sometimes I hit you. I replay it...], qui signifie [Je clique à nouveau ton nom sur le menu de l'écran de l'ordinateur qu'on t'avait donné, et je fais défiler tout ce que tu y a écrit, tout ce que tu as fait avec, dont ta liste de courses, qui inclut les armes de ton crime.]

Maintenant, Gibson peut très bien ne pas avoir décidé d'un ordre en particulier. Ayant décidé de raconter l'histoire à la première personne et de l'état d'esprit de son narrateur, Il a pu se lancer dans une frappe au kilomètre de son récit, comme il lui venait sous les doigts, quitte à intervertir plus tard tel ou tel passage.

**Quel ordre pourrais-je suivre pour mon récit de Fantasy Urbaine ?** L'hypertexte ne me paraît pas une bonne idée, ne serait-ce que vis à vis de l'époque de mon récit. Et je ne me sens pas non plus d'écrire cette histoire à l'instinct dès à présent.

En revanche, l'idée d'imiter un tableau – voire une exposition de tableaux – m'interpelle : cela rappelle le côté Belle Epoque qui précéda les années folles, et que l'apocalypse magique de ma vision serait parvenue, tel un mirage, à maintenir dans l'air du temps. Pour choisir l'ordre dans lequel mes scènes apparaîtront au lecteur, je vais m'inspirer d'une oeuvre musicale : « **Les Tableaux d'une Exposition** » de Moussorgski (orchestrés spectaculairement par Ravel). Je reprends alors le sommaire du CD et cela me donne :

**1° Promenade** (Clara croise Claude à un vernissage impressionniste, ils font mine de se rencontrer pour la première fois, mais ce n'est pas le cas) ; **2° Gnomus** (Clara rencontre Mark dans le marché des gnomes, le lieu de tous les trafics) ; **3° Promenade** (Cara, Mark, Claude et Josuah se croisent à l'opéra de Paris) ; **4° Le vieux château** (Mark séduit Josuah, Claude vend Josuah à la Rose-Croix ; Clara couche avec Mark ; Mark troublé par l'image d'un château en ruine) ; **5° Promenade** (Clara amoureuse de Mark, mais elle se doute qu'il joue sur plusieurs tableaux) ; **6° Tuileries** (Clara mène l'enquête sur Mark, Josuah s'enfuit avec Mark comme prévu) ; **7° Bydlo** (Clara remonte la piste depuis la maison familiale campagnarde de Mark = le vieux château, jusqu'à l'asile misérable où le père de Mark est enfermé) ; **8° Promenade** (Clara sent que les choses se dérèglent et se tordent autour d'elle, fait appel à des moyens surnaturels) ; **9° Ballet des petits poussins** (le passé violent de Mark, sa haine des Rose-Croix) ; **10° Samuel Goldenberg et Schmuyle** (chez les Rose-Croix, Josuah invoque le démon légion, qui massacre tout le monde) ; **11° Limoges** : le marché (Claude meurt brûlé vif sous les yeux de Cara, qui s'enfuit épouvantée) **12° Catacombes** (Clara poursuivie finit transpercée par un assassin de la Rose-Croix) **13° Cum mortem in lingua mortua** (grâce au sort de Mark, elle se relève : mais la protection n'était qu'illusion : elle meurt dans son appartement, des effets retardés de la blessure mortelle).

Maintenant je ne vais pas bouleverser mes intrigues et mes personnages pour faire artificiellement correspondre mon récit et l'oeuvre de Moussorgski (qui elle-même imitait une véritable exposition de peinture de son époque). Je sais en revanche que mon premier chapitre / tableau s'intitulera « **Promenade** », et que je veux terminer mon récit sur la note funèbre du « **Cum mortem in lingua mortua** » (alors que l'oeuvre de Moussorgski se termine sur la grandiose « **Grande Porte de Kiev** »).

**DERNIERS OUTILS :**  
**PREMIERE PERSONNE ET TRANSITION PAR ANALOGIE**

Le découpage final de notre récit étant achevé, il ne nous reste plus qu'à nous lancer dans le premier jet, c'est à dire la frappe au kilomètre de notre récit. C'est le moment de fixer quelques paramètres précieux, et de survoler deux ou trois procédés stylistiques qui y sont associés.

**LE RECIT A LA PREMIERE PERSONNE** : Gibson va raconter l'histoire du point de vue d'un de ses héros. Cela signifie qu'il ne pourra dire et décrire que ce qu'il croit être la réalité, ce qu'il a vu, et avec ces mots. Il s'agit en fait d'un monologue, dont l'auteur présumé serait le héros.

Dans ce cas, Gibson va utiliser deux degrés de narration : **l'Idée Informelle** où le lecteur est bombardé de pensées, de sensations, d'émotions éparses, et **le Discours Direct Libre**, dans lequel l'auteur présumé (le héros) fait un effort pour mettre en forme ce qu'il veut raconter au lecteur.

[Sept nuits louées dans ce cercueil, Sandii. Hôtel New Rose.] = **Idée Informelle**. [Comme je te veux maintenant. Parfois je te frappe. Je le rejoue, si lent et doux et terrible, je peux pratiquement le toucher. Parfois je sors ton petit automatique de mon sac, je glisse mon pouce jusqu'en bas du chrome lisse, bas de gamme.] = **Discours Direct Libre**. [Un .22 chinois, sa mire pas plus large que les pupilles dilatées de tes yeux disparus.] = **Idée Informelle**. [Fox est mort à présent, Sandii.

Fox m'avait dit de t'oublier.] = **Discours Direct Libre** .

Par le jeu de l'Idée informelle et du Discours Direct Libre, le récit se déroule alors **comme** le fil de nos pensées.

**LES TRANSITIONS PAR ANALOGIE** : Comment passer d'une scène (séquence d'un film, planche d'une bande dessinée) à une autre ? On peut se contenter de juxtaposer les paragraphes, mais on peut aussi, comme le fait Gibson, utiliser un objet (un mot) commun aux deux scènes, pour donner une force (ou un effet)

supplémentaire au récit. Le paragraphe – c'est à dire la scène –, s'achève sur l'idée, l'objet, l'image ou le mot en question. Le paragraphe suivant commence avec la même idée, le même objet, mais dans une scène différente.

[...**Fox** est mort à présent, Sandii.] = fin de la scène 1 (dans l'ordre de la narration)

[**Fox** m'avait dit de t'oublier.] = scène 2 (elle n'est pas développée)

[Je me souviens de **Fox**, appuyé au comptoir capitonné...] = début de la scène 3.

Le raisonnement par analogie est à la base de toutes les formes de comparaison. Il organise notre mémoire, et, durant notre sommeil, tisse l'univers de nos rêves. Le raisonnement analogique suppose que si deux choses ont au moins un point commun, elles sont les mêmes. Cela peut être vrai comme cela peut être faux. Ainsi [la pomme rouge que tend la sorcière] = [les lèvres rouges de Blanche-Neige] = [les rougeurs du corps que déclenchent l'excitation sexuelle] = [le désir sexuel qui se réalise].

## NATURE MORTE

Par David Sicé

Le bouquet est posé dans un vase tout simple, sur une table toute propre. Deux tournesols d'or éclatant. Des tulipes rouge vif. Un chrysanthème violet et une marguerite blanche.

Je suis assise sur un petit tabouret contre le mur, ma chemise trempée de sang. Mais je vais bien. Grâce à lui. Grâce à Mark. Mark m'a protégé d'un charme de protection divine. La lame est rentrée en moi, mais elle ne m'a fait aucun mal. J'ai fait semblant. Je suis morte pour de faux. Puis je leur ai échappé : je suis revenue ici, aussi vite que j'ai pu, pour me changer avant de te rejoindre, mon amour.

Mais quelque chose m'en empêche.

Les tournesols empestent la mort.

## I. PROMENADE

Ces tournesols sont gorgés de lumière. Peints à coup de touches brèves, ondulées, ils rayonnent littéralement, ils sortent de la toile.

L'ombre du paquebot volant aux voiles en formes de cigares traverse la verrière qui nous surplombe et nimbe tout de bleu : Ce vernissage est une réussite totale, n'est-il pas, très chère ? Et je réponds : Vincent comment, avez-vous dit que ce peintre s'appelait ? Je souris à l'homme qui nous croise et me salue.

Claude. Le doux, le tendre, le velu Claude.

Clara, connaissez-vous cet homme ? Que diable allez-vous imaginer là, monsieur le Vicomte ? C'est bien la première fois que je le vois ! Et de vérifier dans le miroir d'une vitrine voisine si mon large chapeau emplumé et enrubanné me va toujours aussi bien. Miroir, miroir, dis-moi qui est la plus belle... menteuse ! J'éclate d'un rire léger, et je dépose un baiser tout à fait inconvenant, sur la joue de Monsieur le Vicomte, qui rougit adorablement.

## HOTEL NEW ROSE

Par William Gibson

Sept nuits dans ce cercueil de location, Sandii. Hôtel New-Rose. Combien je te désire à présent. Parfois que je frappe. Je te rejoue, si lente, si douce et méchante. Je peux presque le palper. Parfois j'esors ton petit automatique de mon sac, je fais glisser mon pouce tout le long du chrome lisse, bon marché. Chinois, calibre .22, sa mire pas plus large que les pupilles dilatées de tes yeux évanouis. Fox est mort à présent, Sandii.

Fox m'avait dit de t'oublier.

Je me rappelle de Fox accoudé nonchalamment au bar molletonné dans la pénombre d'un salon d'un quelconque hôtel de Singapour., rue Bencoolen, ses mains qui mimaient les différentes cercles d'influence, les rivalités internes, le tracé d'une carrière spécifique, un point faible qu'il avait découvert dans la protection d'un quelconque réservoir d'idées. Fox était un éclaireur de la guerre des cerveaux, un intermédiaire dans les

opérations conjointes entre entreprises. Il était un fantassin au cœur des escarmouches clandestines des zaibatsus, ces sociétés multinationales qui contrôlaient des économies entières.

Je vois Fox qui sourit, qui parle vite, qui rejette mes initiatives hasardeuses en matière d'espionnage industriel d'un « non » de la tête. La Pointe, il dit, faut trouver la Pointe. Il vous fait soupeser le « P » en capitale. La Pointe était le Saint Graal de Fox, la particule essentielle du pur talent humain, intransmissible, verrouillée dans les crânes des chercheurs scientifiques les plus courus du monde.

(Traduit par David Sicé, tous droits réservés 2006).

## NEW ROSE HOTEL

William Gibson

Seven rented nights in this coffin, Sandii. New Rose Hotel. How I want you now. Sometimes I hit you. Replay it so slow and sweet and mean, I can almost feel it. Sometimes I take your little automatic out of my bag, run my thumb down smooth, cheap chrome. Chinese .22, its bore no wider than the dilated pupils of your vanished eyes. Fox is dead now, Sandii.

Fox told me to forget you.

I remember Fox leaning against the padded bar in the dark lounge of some Singapore hotel, Bencoolen Street, his hands describing different spheres of influence, internal rivalries, the arc of a particular career, a point of weakness he had discovered in the armour of some think tank. Fox was point man in the skull wars, a middleman for corporate crossovers. He was a soldier in the secret skirmishes of the zaibatsus, the multinational corporations that control entire economies.

I see Fox grinning, talking fast, dismissing my ventures into intercorporate espionage with a shake of his head. The Edge, he said, have to find that Edge. He made you bear the capital E. The Edge was Fox's grail, that essential fraction of sheer human talent, nontransferable, locked in the skulls of the world's hottest research scientists.

Tous droits réservés William Gibson 1983./ 1986. Une version française de la nouvelle est éditée chez J'ai Lu (traduction Jean Bonnefoy).