

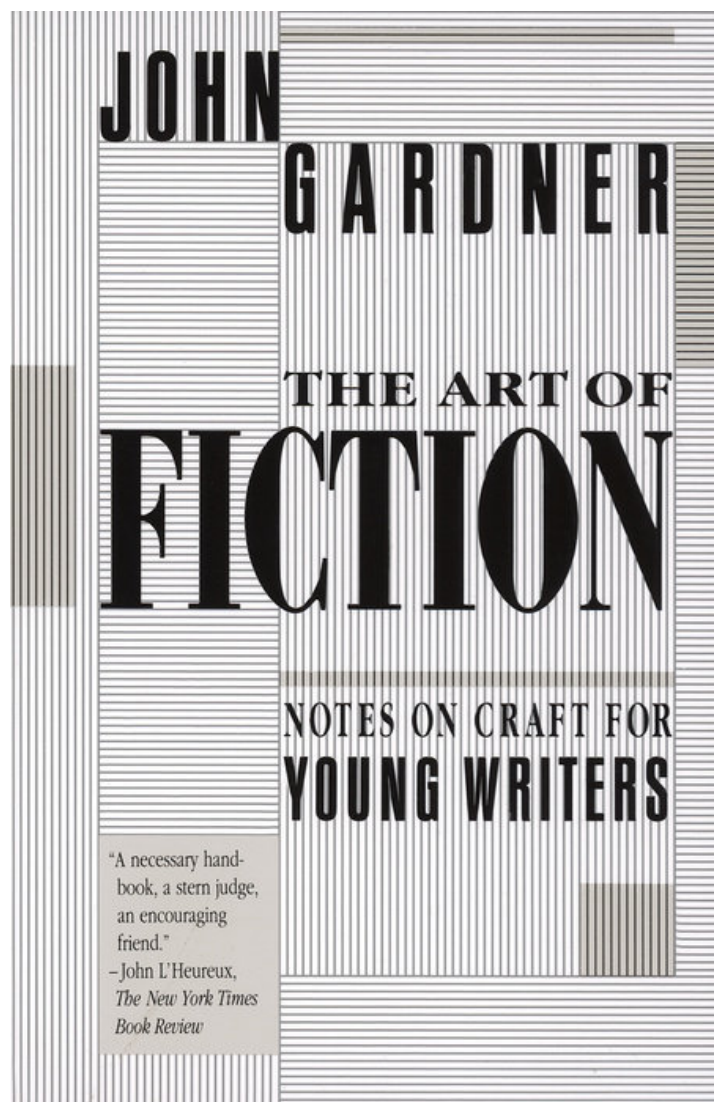


L'art de la fiction, notes pratiques à l'intention des jeunes écrivains

Maxime DesGranges - 10.05.2019



ESSAI – Toujours non traduit à l'heure actuelle (si un éditeur passe par ici, sait-on jamais), l'essai de l'écrivain et universitaire américain John Gardner (1933-1982) délivre avec précision et pédagogie sa fine connaissance des techniques d'écriture de fiction qu'il a enseignées pendant de longues années lors de ses cours de creative writing, à Raymond Carver notamment, dont il a été l'un des maîtres.



Quand faire commencer un roman ? Quelle longueur accorder à la partie d'exposition (suivant la division aristotélicienne début – milieu – dénouement) ? Quelles informations doit-on y distiller ? Quand introduire ses climax ? Comment équilibrer ses parties ?... Autrement dit : « Existe-t-il des principes artistiques généraux à respecter si l'on veut écrire une œuvre de fiction ? » demande tout anxieux le jeune

apprenti écrivain, qui rêve d'écrire enfin sa tétralogie d'Heroic Fantasy mettant en scène des batailles épiques entre orques et elfes dans un monde fictif entièrement cartographié de sa main au crayon de papier sur ses quatre feuilles de Canson méticuleusement scotchées entre elles.

Pas de panique, jeune apprenti : John Gardner est là pour tout t'expliquer. Pour Gardner comme pour beaucoup d'anglo-saxons, la réponse est « oui » (rappel : la question était : existe-t-il des principes généraux etc.), en précisant néanmoins que ces principes se situent à un tel degré d'abstraction qu'ils n'offrent que peu d'aide au jeune écrivain. Ces principes ne sont d'ailleurs pas absolus mais relatifs, puisque chaque règle qui s'instaure est aussitôt dépassée par une nouvelle invention, ce qui donne au genre romanesque sa plasticité ayant conduit à son hégémonie sur les autres genres.

Et s'il existe des règles et des formules pour la littérature ordinaire, facilement publiable, il n'en existe pas pour la fiction de qualité. Par ailleurs, quand bien même existerait-il des règles définies pour la fiction de qualité, l'écrivain talentueux n'est pas celui qui s'y conformerait strictement, mais celui qui ferait confiance à sa sensibilité, son instinct et son goût.

Pour autant, comme pour toute discipline créative, il existe un certain nombre de fondamentaux, de bases à connaître pour arriver à la maîtrise de son art. Ce sont ces fondamentaux que Gardner se propose d'explorer. En effet, il est rare de trouver des écrivains qui n'aient pas fait l'apprentissage de l'écriture de fiction. Jack London est sans doute le meilleur exemple de l'autodidacte complet. Mais même Hemingway, qui réprouvait l'apprentissage universitaire (« Just go away and write », conseillait-il) a tout de même bénéficié du regard avisé de Sherwood Anderson et de Gertrude Stein.

Une chose est sûre : aucun de ces grands écrivains ne s'est assis derrière son bureau pour « s'exprimer ». Ils ont cherché à raconter telle histoire ou telle autre, ou pour mélanger telle forme avec telle autre, produisant un nouvel effet. L'expression personnelle, quel que soit le plaisir qu'on puisse en tirer, vient presque accidentellement, de façon inévitable, par surcroît.

Les règles élémentaires de l'écriture de fiction

« Comment apprendre à bien écrire ? En étudiant la littérature à la fac, pardi ! » se dit le jeune apprenti écrivain anxieux et désormais naïf. Naïf car pour Gardner, plutôt que de suivre des études qui ne sont pas faites pour améliorer son écriture, le plus important est tout simplement la pratique, qui se compose de deux impératifs simples : « lire largement et écrire continuellement ». C'est ce qui différencie l'écrivain professionnel de l'occasionnel : pour le premier, la technique et la pratique deviennent une seconde nature, comme pour un pianiste (d'ailleurs, pour en arriver là, Gardner donne en fin de livre toute une série d'exercices pratiques d'écriture pour permettre au jeune écrivain de faire ses gammes).

Au-delà de ces deux impératifs, Gardner énumère trois règles élémentaires à suivre : n'essaye pas d'écrire avant de maîtriser les fondamentaux, n'écris pas seulement sur « ce que tu sais », mais choisis un genre ; crée une sorte de « rêve fictionnel » dans l'esprit du lecteur et évite comme la peste tout ce qui pourrait l'en sortir et l'en distraire. Revenons plus en détail sur chacun de ces points.

1/ Maîtriser les fondamentaux

Selon Gardner, un lecteur d'aujourd'hui lit un livre avant tout pour y découvrir, pour le dire dans sa forme la plus simplifiée, un personnage en mouvement. L'intrigue se situe alors « dans l'actualisation du potentiel qui existe dans un personnage ou une situation » (Aristote). Partant de là, Gardner place le triptyque « personnage, intrigue, action » (dans cet ordre) au centre de l'écriture romanesque, avant le style (question qu'il développe plus loin). Il ne rejette pas pour autant ce qu'il appelle la « métafiction » (ou unconventional fiction), seulement, dans la métafiction, le discours prévaut sur l'action (exemple : le Nouveau roman). En cela, Gardner explore avant tout la mécanique de la fiction conventionnelle.

Gardner présente dans une liste non exhaustive les fautes courantes qui constituent selon lui les marques d'une écriture maladroite : sur-utilisation de la voix passive, phrases introductives comprenant systématiquement un infinitif au début, variation brutale ou inappropriée du registre de langue, manque de variété des phrases (longueur, sujet-verbe-complément), rythme des phrases (métrique, accentuation), rime accidentelle, explications superflues alors que l'action suffit (il ne faut pas céder à la tentation

d'expliquer), et confusion focale (par exemple un personnage perçoit ce qu'il n'est pas censé pouvoir percevoir, à cause d'une intrusion inopinée du narrateur).

Ce que Gardner souligne en définitive est une des règles fondamentales bien connue des cours de creative writing : « Show, don't tell », ce qu'on peut traduire par : « Il faut montrer, non démontrer. » Gardner estime que toute information peut (doit) être transformée en action ou dialogue. En résumé, jeune apprenti, plutôt que d'expliquer que Bhaldir est un vieil orque aigri parce qu'il souffre d'une sciatique, il vaut mieux montrer Bhaldir donnant un coup de pied au chat qui dort sur son passage, puis se mettre à engueuler quelqu'un pour une brouille avant d'aller se plaindre à Gùndahl-le-vertueux que sa sciatique le fait toujours souffrir. De cette façon le lecteur a plus de chances de rester immergé dans le « rêve fictionnel ».

Gardner énumère ensuite rapidement trois fautes grossières (mais mineures) qu'on trouverait trop souvent dans la mauvaise littérature :

- 1/ poser les actions d'un événement dans le désordre (exemple donné : « Tournant, dribblant près du sol pour se mettre en position de tir, il se retrouva bientôt étalé par terre, du fait qu'une cheerleader surexcitée s'était mise sur son chemin. » Les faits sont donnés dans le désordre. D'abord la cheerleader doit se mettre sur le chemin, ensuite il y a le choc, puis le joueur se retrouve par terre, cela permet au lecteur de faciliter la visualisation de la scène dans son esprit.)

- 2/ insertion de détails bêtement exécutée (qui donne de nombreux clichés littéraires, par exemple le personnage qui s'aperçoit dans un miroir, ce qui donne l'opportunité bienvenue d'en faire la description physique, ou pire : il se voit dans le cadran d'une horloge pour symboliser le poids des années qui marque son visage).

- 3/ et certaines bizarreries dans l'imitation de difficultés de prononciation et d'énonciation des personnages (hum, ugh, d-d-d-d-don't) dont l'objectif est d'ajouter une touche de vérité mais qui, utilisées excessivement, sonnent souvent faux.

Mais ces fautes-là, qui relèvent de la maladresse, ne sont rien comparées aux trois fautes majeures suivantes, que Gardner qualifie carrément de « fautes de l'âme » :

- 1/ la sentimentalité, qu'il différencie des sentiments et de l'émotion en la définissant comme une tentative d'obtenir un effet sans fournir les causes appropriées. Exemple : faire mourir un chaton juste parce que tout le monde trouve ça triste, sans fournir les causes profondes de cet événement. Dans une bonne fiction, le lecteur doit être ému par les personnages et les événements, non par l'émotion falsifiée de celui qui nous raconte l'histoire et qui insiste pour que nous soyons émus ensemble.

- 2/ la frigidité, qui consiste à un manque de sérieux et de profondeur dans le traitement d'un matériau qui lui, est profond et sérieux. C'est aussi la façon que l'auteur a de s'intéresser plus à lui-même qu'à ses personnages. Or l'auteur se doit d'entrer profondément dans les émotions de ses personnages pour les comprendre, autant qu'il doit le faire pour des personnes réelles. Pour résumer, il s'agit d'un manque de sensibilité et d'attention au sujet traité. Pour Gardner, la frigidité est l'une des pires fautes possibles en littérature, car souvent à la base d'autres fautes. C'est la frigidité qui fait que l'auteur se concentre davantage sur la forme que sur le fond, c'est aussi ce qui le conduit à la sentimentalité (fausses émotions).

- 3/ le maniérisme, qui provoque une sortie du « rêve fictionnel » par des tics de style, par une intrusion intempestive de l'auteur par son style, lorsque l'auteur veut absolument nous montrer comme il est différent des autres, comme il manie la langue avec brio. Quand l'écrivain frigide manque de sentiments puissants, quand l'écrivain sentimental met du sentiment là où il ne faut pas, l'écrivain maniéré s'intéresse davantage à sa propre personnalité – et son ego – que celle de ses personnages.

Pour éviter toute tentation de maniérisme stylistique dont l'écrivain débutant est toujours la proie, on peut se souvenir ici d'une citation de David Hare : « *Style is the art of getting yourself out of the way, not putting yourself in it.* » (Le style, c'est l'art pour l'écrivain de savoir dégager le passage, pas de se mettre en plein milieu).

Voici pour les premières erreurs, petites et grandes, à éviter. Mais alors, comment atteindre la fameuse « maîtrise » ? Pour cela, il faut procéder par étapes, être régulier et rigoureux. Gardner conseille de commencer par plancher sur de petites unités. Écrire des nouvelles est déjà trop long, et le résultat sent trop souvent l'amateurisme. Il s'agit plutôt de s'exercer dans un premier temps à écrire un bon dialogue entre deux personnages, travailler les descriptions selon différentes contraintes, etc. Travailler

successivement sur des petites unités aide peu à peu l'écrivain débutant à prendre confiance dans son écriture, car il n'a pour l'instant pas à se préoccuper du message qu'il veut faire passer, ni de la construction d'une intrigue trop complexe qui va souvent lui échapper. De cette façon, l'écrivain débutant prend aussi conscience qu'un roman se compose d'une succession d'unités plus ou moins longues. Unité description, suivie d'une unité dialogue, suivie d'une unité action, etc. En décomposant la structure de la fiction, il est plus facile ensuite de les articuler de façon cohérente. Ce n'est qu'un fois ces exercices bien intégrés qu'il peut se lancer dans l'écriture de nouvelles, puis d'œuvres de fiction plus longues sans avoir peur de s'y perdre.

En imaginant que le jeune écrivain maîtrise désormais les fondamentaux (grammaire et syntaxe, variation des phrases, structure des paragraphes, faire la différence entre émotion et sentimentalité, étudier la construction du personnage, discerner bonne et mauvaise action dramatique, etc., car c'est bien l'étude de la technique qui mène l'écrivain à la maîtrise littéraire – non pas les excursions en canoë ou les périples solitaires au fond des bois, pour répondre à ceux qui conseillent aux jeunes écrivains de vivre des expériences plutôt que de s'exercer à bien écrire), une question qui revient souvent est : de quoi doit-on parler ? On en vient donc à étudier la deuxième règle élémentaire de l'écriture de fiction.

2/ Choisir un genre plutôt qu'un sujet

Gardner répond que le premier sujet de la fiction est, et a toujours été, l'émotion humaine, les valeurs et les convictions / croyances (beliefs). Il évoque un vieil adage de professeur consistant également à dire : « Écris à propos de ce que tu connais ». Or, selon Gardner, rien ne peut limiter davantage l'imagination.

Une meilleure réponse, bien que toujours imparfaite, pourrait être : « Écris le genre d'histoire que tu connais et aime le plus – histoire de fantôme, science-fiction, histoire réaliste sur ton enfance, peu importe. » Gardner affirme que l'unité de pensée primitive, la base consciente ou inconsciente à partir de laquelle l'artiste organise et sélectionne les détails de son travail, est le genre. C'est évident en musique. On peut se tenir à un genre strictement, ou croiser les genres, etc., en gardant à l'esprit que le croisement des genres se trouve derrière la plupart des chefs-d'œuvres littéraires de la tradition anglo-saxonne, toujours selon Gardner.

Cela dit, connaître son sujet en profondeur est primordial, autant que l'acuité du regard que l'écrivain porte sur le monde, qualités indispensables à toute œuvre de fiction de qualité. Gardner s'appuie sur l'exemple de Steinbeck en se demandant pourquoi l'écrivain américain a « raté » *Les Raisins de la colère*. D'après lui, le livre aurait dû faire partie du panthéon littéraire américain. Mais alors que Steinbeck savait tout ce qu'il y avait à savoir sur les « Okies » et les peines qu'ils connurent lors de leur voyage en Californie pour trouver du travail, il ne connaissait rien aux ranchers californiens qui les employaient et les exploitaient, il ne s'est pas intéressé aux raisons qui les poussaient à agir comme ils le firent, et, selon l'avis de Gardner, le roman donne finalement un « mélodrame agaçant dans lequel la complexité du Bien s'oppose à un Mal pas crédible et caricatural ».

Après avoir révisé ses fondamentaux et choisis un genre dans lequel écrire son histoire, le jeune apprenti écrivain devra impérativement maîtriser la troisième règle élémentaire de l'écriture fictionnelle, l'une des plus importantes.

3/ Créer un « rêve fictionnel »

L'un des principes que John Gardner juge essentiel pour considérer une œuvre de fiction réussie est ce qu'il appelle, selon une formule de R.L. Stevenson, la « fiction en tant que rêve » (fiction as dream) qu'on appellera ici « rêve fictionnel ». Gardner estime que l'une des tâches premières de l'écrivain est de créer une sorte de rêve dans l'esprit du lecteur qui ne soit jamais interrompu. La moindre interruption de ce rêve, par un excès de style, par une syntaxe non maîtrisée ou par un manque de précision visuelle dans la description d'une scène, sont les erreurs à ne jamais commettre.

Dans une grande œuvre de fiction, le rêve nous engage corps et âme, car nous nous confrontons à des problèmes fictifs comme s'ils étaient vrais : nous sympathisons, pensons, et jugeons. Si l'effet du rêve se doit donc d'être puissant, le rêve doit être saisissant et continu ("*vivid and continuous*") – saisissant parce que si les choses ne sont pas claires dans notre esprit à propos de ce dont nous rêvons (qui et où sont les personnages, ce qu'ils font ou essaient de faire et pourquoi) nos émotions et notre jugement s'en

trouveront désorientés, dissipés, ou bloqués ; et continu parce que le cours de l'action interrompu sans cesse aura nécessairement moins de force qu'une action conduite de façon fluide du début jusqu'à sa conclusion.

Pour Gardner, il faut faire en sorte que le rêve se déroule comme les images d'un film dans l'esprit du lecteur. L'auteur distrait le lecteur – met pause dans le film – quand, par un glissement technique ou par une « intrusion égoïste » dans le récit, il permet (ou force) le lecteur de s'arrêter de penser à l'histoire (il arrête de voir l'histoire) pour penser à quelque chose d'autre. Évidemment, certains auteurs jouent avec cet impératif, et font en sorte de ne pas laisser le lecteur entrer dans le rêve, mais il s'agit plutôt dans ce cas, selon Gardner, de métافiction.

La première et plus importante erreur de son point de vue est donc l'interruption du « rêve fictionnel ». Gardner juge que dès que le lecteur se met à penser à l'auteur ou au texte au lieu de l'histoire, le rêve est rompu, et c'est une faute. Il compare cette faute à un dramaturge qui interromprait sa pièce en plein milieu de la représentation pour rappeler au spectateur que c'est bien lui qui a écrit tout ça.

Pour cela, l'auteur doit utiliser une syntaxe claire et précise afin d'éviter au lecteur d'avoir à décoder les phrases. Ainsi, même si l'écriture passe toujours par une phase d'imitation, le meilleur moyen pour un écrivain amateur de faire fausse route, serait de chercher à imiter le style compliqué et sophistiqué du grand écrivain qu'il admire. Or le jeune écrivain devrait plutôt se concentrer dans un premier temps sur la continuité du « rêve fictionnel », exercice suffisamment périlleux en soi pour ne pas y ajouter la contrainte du style.

Mentir en disant la vérité, et inversement

Gardner s'interroge ensuite sur la relation entre vérité et fiction. L'œuvre de fiction doit-elle dire la vérité ? Quel genre de vérité la littérature nous révèle-t-elle ? La question est depuis toujours liée à la création romanesque. Quelle que soit la nature d'un texte, l'objectif de l'écrivain est de faire croire que l'histoire qu'il raconte est vraie, ou vraisemblable, en s'appuyant sur la célèbre formule de Coleridge qui définit le pacte auteur / lecteur autour de la « suspension momentanée et volontaire de l'incrédulité, qui constitue la foi poétique ». Pour parvenir à obtenir cet effet, l'auteur doit s'investir avec sérieux dans la précision du détail.

Car contrairement à l'auteur de contes qui, lui, profite naturellement de la « suspension de l'incrédulité » (la formule « Il était une fois » précise d'emblée au lecteur la nature fictive du récit qu'il découvre), le réaliste – au sens large – doit faire croire à la vérité. Quand le travail d'un écrivain « réaliste » est convaincant, tous les effets, même les plus subtils, ont des causes implicites et explicites. Par ailleurs les détails (ou preuves) authentifiant l'histoire à chaque étape du roman ne sont pas seulement l'élément central de la fiction réaliste, mais de toute fiction.

Le travail d'un écrivain réaliste ne peut se contenter du nom exact des rues et des boutiques ou des description des gens du voisinage, il doit nous présenter, moment par moment, des images concrètes tirées de son observation du comportement des gens, et il doit rendre compte des connections entre ces moments, les gestes exacts, les expressions faciales, ou les tournures de phrases qui, dans une scène, font aller les êtres humains d'une émotion à une autre, d'un instant précis au suivant. L'auteur doit continuellement présenter des « preuves » au lecteur, sous la forme de détails précis, confirmant la véracité prétendue des événements qu'il raconte.

Bien sûr, il faut garder à l'esprit la différence entre histoire vraie et vraisemblable. Le fait que l'histoire soit vraie ne déleste pas le romancier de la responsabilité de créer des personnages et des événements convaincants. En tant que lecteur, nous nous demandons sans arrêt : « Une mère dirait-elle vraiment cela ? » ou « Un enfant penserait-il vraiment de cette façon ? » et le romancier peut considérer avoir réussi son travail si nous répondons inévitablement « Oui » à ces questions. Si l'auteur a mal fait son travail, le lecteur n'est pas convaincu, quand bien même l'auteur lui présenterait des événements dont il a été réellement le témoin dans sa vie.

L'art subtil de la description fonctionne selon le même principe. Gardner estime qu'une bonne description ne peut se borner à indiquer au lecteur où l'action se déroule, dans quel cadre et quelle atmosphère, s'il

fait beau, s'il pleut, etc. Une bonne description doit aller plus loin : elle constitue un moyen de descendre loin dans l'inconscient de l'écrivain, pour y trouver des indices à propos des questions que sa fiction doit poser, et, avec un peu de chance, le guider vers les réponses. Il ne s'agit pas simplement de décrire une ferme, il faut évoquer une ferme décrite par quelqu'un avec une humeur particulière, des sentiments particuliers, intriqués dans une façon de voir le monde à ce moment donné. Pour cela, il doit user de la force symbolique des images qu'il utilise dans sa description. Il lui faut découvrir le signifiant des choses et les communiquer, ce qui pour l'écrivain constitue un seul et même acte.

Les sept éléments de la maîtrise littéraire

Après une plongée dans les différentes formes de technique d'un point de vue théorique, Gardner énumère les éléments auxquels doit se confronter l'écrivain débutant pour atteindre enfin la maîtrise littéraire. Il en sélectionne sept, que nous simplifions ici à l'extrême :

1/ L'imitation : il y a deux façons de procéder par imitation pour améliorer sa technique ; soit utiliser une forme ancienne et non familière pour présenter et analyser un sujet moderne, soit se lancer dans l'imitation ligne par ligne d'un texte existant, pour comprendre de l'intérieur les subtilités et les mécanismes du style d'un grand auteur.

2/ Le vocabulaire : en avoir trop n'est pas forcément un avantage, car une utilisation mal maîtrisée peut mener à la pédanterie. À ce propos, Hemingway, connu pour son style épuré, disait : « Bien sûr que je connais moi aussi de grands mots, mais je m'efforce par tous les diables de ne pas les utiliser. »

3/ La phrase : leur longueur, leur texture, leur rythme déterminent le sentiment, l'émotion que l'auteur veut véhiculer. Une phrase courte ne provoque pas le même effet qu'une phrase longue.

4/ Le rythme poétique : Gardner se lance dans une longue et instructive démonstration sur la métrique et l'accentuation des phrases dans un texte en prose, avec de nombreux exemples.

5/ Le point de vue : il développe ensuite un argumentaire sur les avantages, inconvénients et dangers de l'utilisation de la 1ère personne, de la 3ème personne subjective, de la 3ème personne objective...

6/ Le délai : comment créer du suspense, tout en gardant à l'esprit le danger de sortir le lecteur du « rêve fictionnel » ou de le manipuler avec trop d'insistance, ce que le lecteur n'apprécie pas.

7/ Le style : il évoque le danger de la volonté du débutant de vouloir trouver sa propre voix à tout prix. Toutefois, il y aura toujours des auteurs qui persisteront avec insistance à vouloir créer un style nouveau ; dans ce cas, Gardner leur dit : Allez-y (Go for it).

Construire une intrigue

Gardner se penche enfin sur le problème de l'intrigue. En s'appuyant sur de nombreux exemples, il explore les risques, les pièges, les facilités, avantages et inconvénients de chaque méthode de construction d'intrigue. Selon lui, il existe trois façons différentes de dérouler une intrigue (dans son acception moderne) : en partant de l'emprunt d'une histoire traditionnelle ou d'une anecdote tirée de la vie, en travaillant à rebours de son climax, ou en travaillant à partir d'une situation initiale.

Dans tous les cas, le climax doit être à la fois inévitable et surprenant (pour être à la fois persuasif et intéressant). Prenons l'exemple d'une histoire typique de conflit entre deux personnages, disons un orque et un elfe. La valeur du récit dépendra de la capacité de l'auteur à créer deux personnages puissamment convaincants lancés dans un conflit irréconciliable, que chacun des deux présente des aspects dignes de notre sympathie, en d'autres termes que chacun suive des valeurs réelles mais mutuellement exclusives. Pour que le climax soit persuasif, on doit nous montrer dramatiquement pourquoi chaque personnage croit ce qu'il croit, et pourquoi l'elfe ne peut en aucun cas se réconcilier avec les valeurs que défend l'orque, son antagoniste. Et de la même façon, nous devons comprendre pourquoi les deux personnages en conflit ne peuvent simplement s'éviter, nous devons comprendre ce qui les mène l'un à l'autre et rend la guerre entre l'Orquanie et l'Elfédie inévitable. Les personnages, en conflit avec la situation même, doivent être forcés d'agir par les événements.

Dans le cas des romans « architectoniques » où plusieurs lignes d'intrigues s'entremêlent, chacune centrée sur un personnage fort ou un groupe de personnages (par exemple Anna Karenine), chaque ligne doit être philosophiquement en liaison avec les autres (ici la vie de Levine et celle d'Anna, l'un se dirigeant vers son salut, l'autre vers la damnation). Car le dénouement d'un roman n'en marque pas seulement la fin, il en marque l'accomplissement. Ici, enfin, le lecteur comprend tout, émotionnellement sinon intellectuellement, et tout pour lui devient symbolique. Or ceci est, bien entendu, un effet qui n'est pas prévisible par l'auteur dans la confection du roman. Et ceci ne peut être enseigné.

Mais en ayant déjà accompli tout ceci, l'écrivain débutant n'a franchi que la première étape de toute fiction se voulant sérieuse. Le plus important reste à faire s'il veut atteindre le niveau d'une grande œuvre. « Mine deeper », disait Melville, creuse plus profond, c'est-à-dire qu'il faut aller chercher le sens fondamental des événements, en organisant une imitation de la réalité, elle-même articulée autour d'une question ou d'un thème suggéré par le problème du personnage. Car le roman doit accepter sa corrélation naturelle avec les questions métaphysiques, rejoignant ici l'avis de George Steiner pour qui chaque grande œuvre d'art pose forcément la question de l'existence ou de la non existence de Dieu. Cela ne signifie pas que tout grand roman se doit de poser cette question-là à un moment ou à un autre, comme un passage obligé, mais que d'une certaine façon, le roman doit se hisser au-delà de lui-même, soulevant des questions qui le dépassent.

Surtout, la fiction ne doit pas se contenter de nous distraire de nos problèmes ou de nous amuser, elle ne se contente pas d'élargir nos connaissances sur les gens et les endroits du monde, mais elle doit nous aider à comprendre, ou à remettre en cause, ce que nous croyons, elle renforce nos qualités les plus nobles, et nous conduit à nous sentir perplexes par rapport à nos fautes et nos limites.

Il y aurait beaucoup à discuter sur la conception que se fait John Gardner de l'écriture de fiction, et plus largement sur les cours de *creative writing* tels qu'ils sont enseignés de plus en plus, notamment en France où la discipline fait doucement son entrée à l'Université. Mais il est malheureusement impossible ici de restituer les nombreuses nuances qu'apporte l'auteur aux principes que nous retranscrivons ici. Mais qu'on le rejoigne ou pas, tout auteur, apprenti comme confirmé, trouvera matière à réflexion sur sa pratique (censée être) quotidienne de l'écriture. Et dans tous les cas, c'est un livre qui mérite largement de connaître une traduction française.

Maxime Desgranges

John Gardner - The art of fiction - Vintage Books - 1983 - 224 p.