

DE LA DENONCIATION DU PLAGIAT À L'ELOGE DE L'INTERTEXTUALITE : LA MISE EN SCENE ROMANESQUE D'UN PLAIDOYER POUR UNE LITTERATURE DE JEUNESSE DE QUALITE

Nadège LANGBOUR

Université de Rouen, C.E.R.E.d.I., France
nadege.langbour@free.fr

Résumé : Cet article propose d'étudier les fictions réflexives de C. Lehmann et C. Grenier, deux auteurs pour la jeunesse. En mettant en scène l'écrivain, le plagiaire, le lecteur et le livre, ils développent une réflexion sur la littérature de jeunesse. Ils dénoncent les plagats produits par certains écrivains mais défendent l'emploi de l'intertextualité dans la littérature de jeunesse. Cette intertextualité a une fonction didactique car elle forme la culture littéraire du jeune lecteur. Les romans des deux écrivains permettent ainsi de développer un plaidoyer pour une littérature de jeunesse de qualité qui ne doit pas être considérée comme une « paralittérature ».

Mots-clés : littérature de jeunesse, plagiat, intertextualité, didactique, réflexivité

Abstract : This article proposes to study the reflective fictions of C. Lehmann and C. Grenier, two authors for the youth. With the staging of the writer, the plagiarist, the reader and the book, they develop a reflection on the youth literature. They denounce the plagiarism produced by some writers but defend the use of intertextuality in the youth literature. This intertextuality has a didactic function because it forms the literary culture of the young reader. The two writers develop a plea for quality youth literature that should not be considered as a "paraliterature".

Keywords: youth literature, plagiarism, intertextuality, didactics, reflexivity

* * *

Dans le vaste champ de la critique et de la recherche, la littérature de jeunesse est souvent considérée comme une littérature secondaire, une « paralittérature » ou une « sous-littérature ». Si des séries comme *Fantômette*, *Alice* ou *Chair de poule* peuvent justifier le dédain de certains chercheurs, bien que ces livres aient bercé l'enfance de nombreux lecteurs, elles ne peuvent à elles seules justifier et légitimer l'anathème qui frappe régulièrement la littérature de jeunesse. Une grande partie des œuvres littéraires destinées à la jeunesse sont en effet des œuvres originales et complexes qui développent un imaginaire nouveau et personnel, loin des clichés et des stéréotypes. Ainsi l'idée que la littérature de jeunesse ne serait qu'une littérature secondaire plagiant la littérature générale en la simplifiant et en l'appauvrissant pour la mettre à la portée du jeune lecteur se révèle être non seulement fausse mais aussi aux antipodes de ce qui fonde cette littérature. En effet, parce qu'elle doit constamment prouver sa légitimité, la littérature de jeunesse n'a cessé de développer un discours réflexif sur la littérature, attestant par là même qu'elle n'est pas une « sous-littérature » mais, au contraire, une « sur-littérature », c'est-à-dire une littérature sur la littérature où les fictions développent un retour réflexif sur l'écriture et sur la façon dont la littérature de jeunesse s'articule avec la littérature dite « classique ». De nombreux auteurs proposent alors au jeune lecteur ce que F. Salaün appelle des « fictions pensantes » (Salaün, 2010), autrement dit des histoires où l'évolution de l'intrigue romanesque est intrinsèquement liée au développement d'un discours

autoréflexif. Parmi eux figurent C. Lehmann et C. Grenier, deux écrivains français qui, par le biais de la fiction, énoncent dans leurs romans un véritable plaidoyer pour une littérature de jeunesse de qualité, en dénonçant d'une part le plagiat qui mine certaines œuvres et qui nuit à l'image générale de la littérature de jeunesse et en louant d'autre part l'intertextualité omniprésente dans les romans pour la jeunesse qui transforment leurs auteurs en passeurs de la littérature pour leurs jeunes lecteurs.

La dénonciation du plagiat

Amoureux de la littérature et soucieux de produire des fictions de qualité pour la jeunesse, C. Lehmann et C. Grenier ont composé à plusieurs reprises des romans et nouvelles qui prennent la littérature et l'écriture à la fois comme sujet et comme objet de leurs intrigues romanesques. Ils inscrivent ainsi leurs œuvres dans le cadre du genre réflexif du « roman de l'écrivain » (Mangeon, 2016 : 177), participant par là même à la formation littéraire et artistique du jeune lecteur en enrichissant sa culture et en l'invitant à réfléchir à l'essence de la littérature et de l'écriture.

Mais comment transformer l'acte d'écrire en sujet de roman pour ce jeune lecteur alors que celui-ci est féru d'action, d'enquête, de fantastique, d'angoisse ? Conscients de cet horizon d'attente, nos deux auteurs développent des stratégies aussi ingénieuses qu'efficaces : ils font de l'écriture et de l'écrivain les victimes d'un crime que leurs héros vont tenter de résoudre. Or, comme le remarque A. Mangeon dans l'incipit de son essai *Crimes d'auteur* :

Quel est le crime suprême que puisse commettre un écrivain ? Le plagiat, bien sûr. Et à quelle extrémité pourrait se résoudre un auteur pour masquer les traces de son forfait, ou pire, pour se débarrasser d'une influence trop encombrante ? Au meurtre du père ou d'un pair - c'est souvent tout un. (Mangeon, 2016 : 9)

La problématique du plagiat est ainsi au cœur de *La Citadelle des cauchemars* de C. Lehmann et d'*Un personnage en quête de cœur* de C. Grenier, ce dernier revenant par ailleurs sur cette question de façon plus ou moins approfondie dans d'autres romans comme *@ssassins.net* ou *Big Bug*¹.

Plagier est un délit, un acte de malhonnêteté intellectuelle honteux dont les personnages de nos deux auteurs ont pleinement conscience. Aussi se troublent-ils quand ils se trouvent confrontés à une situation inconfortable où ils accusent ou sont accusés de plagiat. La multiplication des aposiopèses traduit alors leur malaise, comme dans *La Citadelle des cauchemars* de C. Lehmann où la mère du héros, après avoir découvert un texte écrit par son fils, ne peut s'empêcher de douter qu'il en soit l'auteur :

- Tu as vraiment écrit ce devoir... je veux dire... tu ne l'as pas recopié ?
Sa voix hésitait, maladroite. Je la regardai, ahuri, sans savoir quoi répondre. Elle hocha la tête :
- Oui, bien sûr, je suis bête. C'est bien toi qui l'as écrit... (Lehmann, 2001 : 77)

¹ Dans ce roman, il est question du plagiat scientifique que nous n'aborderons pas dans le cadre de cet article. Ce plagiat conduit Jean Deparis, un entomologiste de renom, à supprimer son collaborateur pour jouir, seul, du prestige de leur découverte (Grenier, 2005 : 221-232).

Si le jeune Vincent est bel et bien l'auteur de son texte, il n'en est pas de même pour Martin Nigol, l'écrivain héros d'*Un personnage en quête de cœur* de C. Grenier.

Quand son éditeur le contacte pour le féliciter d'un mail humoristique qu'il aurait écrit sous un pseudonyme, Martin, qui n'a rien envoyé, s'attribue pourtant la paternité du texte.

Il dévoile par là même son statut peu honorable de plagiaire, doublant le crime de s'attribuer le texte d'un autre par celui d'en demander une copie :

- Ah, Martin, enfin ! Tu viens de recevoir mon e-mail ?
- Oui. J'aimerais savoir Paul... De quel message me parles-tu ?
- Pardi, de celui de ton héroïne ! Ah, tu m'as bien fait rire. Ne me dis pas que tu n'en es pas l'auteur !

Après une seconde d'hésitation, Martin lança :

- Si, bien sûr. Mais écoute, Paul... je suis très ennuyé. À la suite d'une erreur de manipulation, j'ai effacé ce courrier. Pourrais-tu m'en envoyer la copie ? (Grenier, 2000 : 55)

C. Lehmann et C. Grenier font donc du plagiat le crime inaugural qui amorce leurs intrigues romanesques. Celles-ci vont ensuite se développer sous deux angles différents, C. Lehmann évoquant le problème récurrent du plagiat des écrivains passés tandis que C. Grenier aborde la question du plagiat en lien avec les nouvelles technologies numériques. Toutefois, en dépit des divergences narratives de nos auteurs, tous deux mettent en scène ce que H. Maurel-Indart appelle « les plagiaires conquérants », c'est-à-dire les plagiaires « animés d'une sorte de vampirisme littéraire » (Maurel-Indart, 2007 : 25).

Le titre de « vampire littéraire » imaginé par D. Sangsue (Sangsue, 1989) convient à merveille au plagiaire mis en scène par C. Lehmann dans *La Citadelle des cauchemars*, d'autant que le plagiaire en question s'approprie sans état d'âme les œuvres des maîtres de la peur et de l'épouvante que sont B. Stoker, A. C. Doyle, H. P. Lovecraft. Or, vampiriser le père de Dracula va s'avérer une terrible erreur ! L'histoire met en scène le jeune Vincent qui découvre, après le décès de son grand-père, qu'il possède le don de l'écriture. Lors d'un voyage onirique, qui n'est pas sans rappeler celui de Dante dans *La Divine comédie*, Vincent se trouve transporté dans un monde inquiétant. Il erre longtemps dans le « Marais de l'Ennui » (Lehmann, 2001 : 38) où il manque de se perdre avant d'arriver à la Citadelle, la forteresse de la littérature où les auteurs défunts dépérissent lentement. La Citadelle elle-même risque de disparaître, rongée par le Marais. Après avoir rencontré les fantômes de Lovecraft, Poe et Villon, Vincent comprend l'origine de l'effondrement de la Citadelle : D. L. Stern, un écrivain pour la jeunesse qui a publié une centaine de romans dans la série « Sueurs froides », a plagié les œuvres des maîtres de la littérature d'épouvante en les caricaturant. L'irrespect dont a fait preuve D. L. Stern en s'appropriant les textes d'autrui et en les dénaturant révolte le jeune lecteur qui confie son désarroi à un libraire, trop heureux de découvrir un adolescent qui ne soit pas fasciné par les sous-produits de D. L. Stern :

- Je hais D. L. Stern et ses zombies gluants de la mort qui tue grave ! C'est sa faute ! Tout est sa faute !
- Le libraire s'assit sur son tabouret, passa une main dans ses cheveux. Il avait l'air surpris, surpris mais pas mécontent.

- Qu'est-ce que tu veux dire... ?

- C'est la faute de ce type, avec ses bouquins minables ! C'est à cause de lui que la Citadelle a sombré [...] je sais maintenant que D. L. Stern en est aussi responsable. Il transforme les choses, il déforme ce qui a été imaginé avant lui... Il recrée des caricatures... [...]

- D. L. Stern est un escroc muni d'une calculatrice et d'une photocopieuse. Il pille les grands auteurs des siècles passés, et transforme leurs créations originales en bouillie prémâchée pour des générations d'adolescents qui n'ont aucun moyen de savoir qu'on leur sert la copie au lieu de l'original. (Lehmann, 2001 : 95, 97, 100)

Pour les besoins de la fiction, C. Lehmann invente bien sûr ce personnage de l'écrivain plagiaire. Pourtant, plusieurs indices permettent de supposer que l'auteur de *La Citadelle des cauchemars* incrimine dans son roman un écrivain bien réel, R. L. Stine, qui composa les soixante-deux récits de la série *Chair de poule* entre 1992 et 1997. C. Lehmann, qui publie son roman en 1998, semble bien viser les productions de R. L. Stine, dont le patronyme est d'ailleurs très proche de celui du plagiaire D. L. Stern. Preuve en est les similitudes entre les titres des romans attribués à D. L. Stern - *Le fantôme du collège*, *Le Loup-garou de la lande*, *La Chose dans la plomberie* (Lehmann, 2001 : 90 et 106) - et les titres de certains récits de R. L. Stine publiés en 1995 et 1996 : *Le Fantôme de l'auditorium*, *Le Loup-garou des marécages* et *Terreur sous l'évier*. Ainsi, par le biais de la fiction, C. Lehmann pointe du doigt certains auteurs pour la jeunesse qui, loin de respecter leur lectorat en leur offrant des œuvres originales de qualité, se contentent de plagier le patrimoine littéraire en l'appauvrissant. Le personnage de Vincent se fait alors à la fois le porte-parole du lecteur et de l'auteur de *La Citadelle des cauchemars* quand il plaide en faveur d'une littérature de qualité à l'intention des jeunes et quand il rejette avec véhémence les tentatives d'explication et de justification avancées par D. L. Stern : « Vous êtes une ordure, un voleur. Vous n'êtes pas digne d'être écrivain. Je le dirai à tout le monde, je dirai quel plagiaire vous êtes... » (Lehmann, 2001 : 133).

Dans *Crimes d'auteurs*, A. Mangeon montre que face à la menace de voir son imposture révélée au grand jour, le plagiaire opte souvent pour la mise à mort du plagié, afin de faire disparaître les preuves de son forfait. Cette analyse du scénario type des « romans de plagiaires », vraie pour la littérature générale, doit cependant être modulée au regard du traitement spécifique qu'en propose la littérature de jeunesse. Certes, dans *La Citadelle des cauchemars*, D. L. Stern tente de tuer Vincent. Mais il échoue. Au lieu de cela, il fait apparaître dans son bureau les fantômes de B. Stoker, A. C. Doyle et H. P. Lovecraft qui viennent lui demander des comptes :

- Nous avons à vous parler, monsieur Stern. Nous aimerions avoir un entretien avec vous sur la notion de propriété intellectuelle...

- Allez-vous faire foutre, tous les trois ! Et les autres aussi ! [...] Vous êtes morts, tous, depuis au moins soixante-dix ans ! Vous n'avez plus aucun droit d'auteur !

- Vous allez un peu vite en besogne, monsieur l'écrivain, reprit l'homme à la voix sépulcrale. Je suis décédé en 1937...

- Quand bien même, j'en ai rien à foutre ! Qu'espérez-vous, me traîner en justice ? Dans quel monde vivez-vous donc ? Aujourd'hui, tout le monde copie tout le monde, et personne n'en prend ombrage. Vous devriez m'être reconnaissants d'avoir su accommoder vos livres au goût du jour.

- Ce n'est pas exactement comme ça que nous voyons les choses, reprit l'homme à la canne. À cause de vous, personne ne nous lit plus. Et vous avez causé beaucoup de tort à nos créatures, dit-il en désignant les jouets en plastique sur le bureau. C'est quelque chose que nous ne pouvons accepter. (Lehmann, 2001 : 136-167)

À force de piller les œuvres des écrivains d'autrefois, D. L. Stern a involontairement convoqué leurs mânes dans son bureau. De nécrophage littéraire, il est devenu nécromancien littéraire : au lieu d'entériner la mort de ceux qu'il plagiait, il leur a redonné vie. Le plagiaire est devenu une sorte de Docteur Frankenstein : en fragmentant les œuvres du passé pour les réassembler à sa guise, il a donné vie à une nouvelle création, qui se retourne contre son inventeur. En effet, par la psalmodie d'extraits de leurs textes, les fantômes des écrivains vont métamorphoser les monstres grotesques et caricaturaux imaginés par D. L. Stern qui tente, en vain, de s'enfuir, « poursuivi par une horde de démons » (Lehmann, 2001 : 154) :

Il eut une brève hésitation, puis reprit sa course, tandis que Conan Doyle continuait son invocation :

- « *Du feu s'échappait de sa gueule ouverte, ses yeux jetaient de la braise, son museau, ses pattes s'enveloppaient de traînées de flammes. Jamais aucun rêve délirant d'un cerveau dérangé ne créa vision plus sauvage, plus fantastique, plus infernale que cette bête qui dévalait du brouillard.* »

La statuette de plastique du loup-garou se renversa sur le bureau. Ses contours se brouillèrent, tandis que l'obscurité envahissait la pièce. Et dans le noir, sans la voir, je sentis bondir une forme hideuse, terrifiante, dont le passage laissa une odeur de poudre et d'encens. Bram Stoker fit mine de tendre l'oreille, d'une manière un peu théâtrale, et récita à son tour :

- « *Le comte se tourna vers moi avec des yeux brillants et dit : "Écoutez-les ! Les enfants de la nuit ! Comme leur musique est douce..."* »

Il n'avait pas fini de parler que sa voix fut couverte par un concert de hurlements, de jappements, et j'entendis passer, loin dans le couloir, une horde de loups courant dans la neige, et le hennissement affolé d'un attelage de chevaux. Enfin, Lovecraft prit la parole :

- « *Tous écoutèrent, et ils écoutaient tous encore quand la Chose s'avança, pesante, et leur apparut [...]* » (Lehmann, 2001 : 151-152)

Avec délectation, C. Lehmann narre donc dans la clause de son roman l'éviction du plagiaire qui se trouve contraint de fuir dans les ténèbres, loin du champ de la création littéraire. Pour ce faire, C. Lehmann se mue à son tour en écrivain Frankenstein puisqu'il assemble des extraits du *Chien des Baskerville*, de *Dracula* et de *L'Appel de Cthulhu* pour écrire son propre texte. Par là même, il témoigne de la porosité qui existe entre les concepts de plagiat et d'intertextualité tout en s'amusant avec le statut de l'écrivain Frankenstein qui convient tout à la fois au plagiaire et à celui qui mérite le titre d'auteur.

Le rapprochement entre le plagiaire et le héros de Mary Shelley est explicitement effectué par C. Grenier dans *Un personnage en quête de cœur* (Grenier, 2000 : 50). Cette nouvelle pour la jeunesse raconte l'histoire d'un écrivain à succès, Martin Nigol, qui n'est pas le véritable auteur de ses romans. Il s'approprie en effet le travail d'un « nègre » d'un genre nouveau : un ordinateur capable de produire des romans :

Olaf était un ordinateur d'une nouvelle génération. Bien que Martin fût un informaticien hors pair, il n'aurait jamais pu le mettre au point sans l'aide de son ami Grousset. La carte-mémoire d'Olaf, surpuissante, était constituée de réseaux de neurones miniaturisés. Jamais le terme de « cerveau électronique », pour un ordinateur, n'avait été plus approprié. Le prototype dont disposait Martin était unique. Pour l'instant, sa fonction était strictement limitée à la communication en général et à l'écriture en particulier. C'était en fait un système d'exploitation qui utilisait des milliards de données encyclopédiques sur l'histoire, la géographie, et surtout la littérature. D'où le surnom qui lui avait été donné : Olaf, pour Ordinateur Logiciel Auto-Fictionnel. Outre le traitement du courrier et les

jonctions avec le Réseau, la fonction principale d'Olaf était la rédaction intégrale et automatique de récits...

Le principe était simple : Martin fournissait au logiciel un synopsis de quelques pages comportant le nom et le portrait des personnages, le sujet et les décors d'une aventure ainsi qu'une ou deux premières péripéties et quelques phrases types destinées à orienter le style. Olaf s'occupait du reste : en quelques secondes et grâce au principe de logique floue avec lequel il fonctionnait, il livrait quasi instantanément un roman de trois cents à quatre cents pages. (Grenier, 2000 : 51-52)

En mettant en scène un plagiaire qui s'approprie les écrits d'une intelligence artificielle, C. Grenier propose une synthèse de trois problématiques liées à la question du plagiat : le vol du travail des coauteurs, la pratique du plagiat liée à Internet et le recours à l'écriture combinatoire produite à l'aide d'ordinateurs auxquels on livre des textes d'écrivains connus pour en produire de nouveau. Loin de condamner ces pratiques d'écriture liées aux nouvelles technologies, C. Grenier se contente de les interroger, invitant par là même le jeune lecteur, qui est souvent un membre actif de la communauté numérique, à réfléchir à la notion de propriété intellectuelle lorsqu'il utilise les ressources du net.

La démocratisation d'Internet a en effet profondément modifié les notions d'auteur et de propriété intellectuelle. Comme l'écrit H. Maurel-Indart

La cyberculture favorise incontestablement la circulation des textes et l'estompement de leur origine. Avec l'Internet s'effectue un étonnant retour en arrière, aux temps d'avant l'imprimerie, de la culture orale, au Moyen Âge du texte toujours susceptible d'être repris et modifié par un continuateur. (Maurel-Indart, 2007 : 181)

En imaginant un ordinateur « qui utilisait des milliards de données encyclopédiques sur l'histoire, la géographie, et surtout la littérature » (Grenier, 2000 : 51), C. Grenier met en scène cette pratique de l'écriture combinatoire dont certains internautes font l'éloge. Ce faisant, il interroge la notion de plagiat d'autant que l'utilisateur d'Olaf, bien que persuadé de son bon droit, a conscience de n'être qu'un « pirate » (Grenier, 2000 : 52), que l'auteur d'une « supercherie » (Grenier, 2000 : 54). Et il y a plus car, loin de se cantonner au plagiat en exploitant Olaf, Martin Nigol se livre à l'auto-plagiat : « nourri par les épisodes précédents, Olaf rédigeait des récits que Martin lisait avec plaisir » (Grenier, 2000 : 53). Autrement dit, l'ordinateur de Martin Nigol puise dans ses précédents textes et les recombine pour en produire de nouveau. La fiction fait ici écho à des pratiques bien réelles. Qu'on pense par exemple au programme *Rimbaudelaire* développé par ALAMO dont « un des buts [...] est la génération automatique de textes littéraires, étant donné certaines contraintes : phrases, poèmes, petites annonces, scénarios,... en utilisant l'ordinateur². » De telles innovations permettent de produire des textes surprenants et intéressants, même s'ils flirtent parfois dangereusement avec le plagiat.

Embrassant les problématiques de son temps liées à la production textuelle, C. Grenier ne condamne pas sans appel le potentiel créatif que l'informatique a apporté aux écrivains d'aujourd'hui. D'ailleurs, dans son roman intitulé *@ssassins.net*, il imagine un programme informatique permettant de faire agir, de faire entendre les écrivains qui

² Voir le site d'ALAMO - Atelier de Littérature Assistée par la Mathématique et les Ordinateurs.

ont marqué le Grand Siècle. Le potentiel du programme enthousiasme alors ses concepteurs qui y voient déjà un moyen de faire naître de nouvelles œuvres littéraires :

Jamais l'environnement du XVII^e siècle n'aura été reconstitué avec autant d'exactitude ! C'est un moyen fabuleux pour étudier l'histoire, la politique, la littérature, les arts, la vie quotidienne... Une fois le jeu commercialisé, imaginez qu'un utilisateur empêche, par exemple, euh... Molière de mourir ! Du coup, le voilà qui se met à écrire de nouvelles pièces. Inédites ! Mais oui ! Le logiciel autorise sûrement de telles extensions !

- Mais il faut nous assurer que les conséquences de telles utilisations n'entraînent aucune dérive, expliqua Kosto. (Grenier, 2004 : 58)

Tout en appelant à la prudence et à la circonspection, C. Grenier met ainsi en exergue l'enrichissement que les outils numériques apportent à l'écriture. Sans nier les risques de plagiat, il entérine l'évolution de la figure d'auteur qui est devenu un « ordinateur », comme nous l'avons montré dans notre article consacré aux « Spécificités et fantaisie des représentations de l'auteur dans la littérature de jeunesse : portraits et autoportraits de l'écrivain dans l'œuvre de Christian Grenier » (Langbour, 2018 : 11).

Ce n'est donc pas tant le plagiat lié à l'usage des ordinateurs qui est dénoncé dans *Un personnage en quête de cœur* mais bien la pratique plus classique du plagiat qui consiste à déposséder autrui de son texte. Martin Nigol n'est pas l'auteur de ses romans : il s'approprie le travail effectué par l'intelligence artificielle. Mais celle-ci se révolte. L'entité virtuelle contacte alors Martin pour lui demander des comptes. Le plagiaire s'insurge d'abord du procédé. Pensant être à son tour la victime d'une « mystification » (Grenier, 2000 : 55), il menace son interlocuteur de le « traîn[er] devant les tribunaux pour tentative d'extorsion et utilisation abusive d'un patronyme bénéficiant d'un copyright » (Grenier, 2000 : 57). Mais Martin doit ensuite se rendre à l'évidence : c'est bel et bien le plagié qui s'adresse à lui en le menaçant de révéler au monde qu'il n'est qu'un plagiaire :

Je ne suis ni malhonnête ni injurieuse ; je n'usurpe aucune identité. Ma demande consistant à exiger que les droits soient partagés entre nous deux me semble tout à fait justifiée. Convaincre Paul Zachet³ sera facile : il me suffira de lui expliquer la façon dont tu t'y prends pour rédiger tes textes. Dans les aventures que tu mets en œuvre, je ne nie pas ta part d'imaginaire. Mais avoue que c'est moi qui prends tous les risques et qui assure le plus gros du travail. En toute logique, je devrais même te considérer comme un simple agent littéraire et t'accorder dix pour cent des sommes que tu reçois. De toute façon, cher [Martin⁴], je crains que tu n'aies pas le choix. (Grenier, 2000 : 58)

Face au risque qu'Olaf représente pour sa carrière, Martin envisage un premier temps de débrancher la machine. Mais il renonce et préfère accepter un marché insolite que lui propose l'intelligence artificielle : grâce à ses compétences en informatique et au talent d'un de ses amis médecin, il va aider l'intelligence artificielle à intégrer un corps de chair et de sang. En émule de Frankenstein, Martin va donc donner la vie à celui qu'il a plagié.

Aussi différentes que soient les deux fictions imaginées par C. Grenier et C. Lehmann, elles développent face à la question du plagiat des scénarii similaires : après avoir

³ Paul Zachet est l'éditeur de Martin Nigol.

⁴ Nous nous permettons de corriger une coquille dans le texte, le prénom de l'éditeur ayant été écrit ici au lieu de celui de Martin.

dénoncé la malhonnêteté du plagiaire, celui-ci devient, malgré lui, un créateur en donnant ou redonnant vie aux auteurs légitimes. Cette transmutation du plagiaire en Frankenstein littéraire va de pair avec une conception de la littérature comme espace intertextuel. Si nos deux écrivains pour la jeunesse condamnent le plagiat, ils n'ont en revanche cessé de mettre en avant la richesse intellectuelle et littéraire que l'intertextualité apporte aux productions nouvelles.

L'éloge de l'intertextualité

Le mythe romantique de l'écrivain original et inspiré qui produit une œuvre unique est depuis longtemps révolu. Après les travaux de J. Kristeva, G. Genette ou R. Barthes, la démonstration est faite :

tout texte est un intertexte, d'autres textes sont présents en lui, à des niveaux variables, sous des formes plus ou moins reconnaissables : les textes de la culture antérieure et ceux de la culture environnante ; tout texte est un tissu nouveau de citations révolues (Barthes, 1974 : 6).

Cette coprésence des textes dans chaque nouvelle œuvre écrite, qui transforme la littérature en espace polyphonique, est habilement mise en scène dans les romans de C. Lehmann et C. Grenier. Dans *La Citadelle des cauchemars*, l'île où s'élèvent les vestiges de la forteresse de la littérature est composée d'un empilement de livres, ce qui traduit joliment l'idée que tout écrit s'ancre dans un réseau d'hypotextes :

Je mis enfin le pied sur la berge. L'île, car ce n'était plus qu'une île, semblait avoir ralenti son naufrage. Je trébuchai, tombai à genoux... Écarquillant les yeux, je vis que le sol, que j'avais pris pour du sable, était constitué de livres. Des dizaines, des centaines, des milliers de livres aux couvertures souples ou rigides, aux pages encore bien lisibles ou jaunies par le temps. J'en pris quelques-uns en main au hasard, creusai pour m'assurer que je ne rêvais pas. Non, sous les livres, il y avait d'autres livres, et encore d'autres livres. (Lehmann, 2001 : 55)

Cette métaphore de la construction littéraire érigeant ses fondations sur les livres qui l'ont précédée et nourrie atteste qu'aux yeux de l'écrivain pour la jeunesse, l'intertextualité est une pratique consubstantielle de la création littéraire. « Sous les livres, il y avait d'autres livres », écrit C. Lehmann en 1998. La même année, C. Grenier écrit une phrase quasi identique dans son roman *Virus L.I.V.3 ou la mort des livres* : « dans les livres, il y a encore des livres » (Grenier, 2001 : 177). Les dates de publication des deux romans ne permettent pas d'affirmer que l'un des écrivains s'amuse ici à développer une référence intertextuelle à l'œuvre de son homologue, même si tous deux cultivent ce type d'intertextualité ludique, C. Grenier transformant par exemple C. Lehmann en médecin dans son roman policier *Arrêtez la musique !* et le reléguant un instant au rang de suspect de meurtres (Grenier, 2004 : 61-62, 71, 152-155) tandis que C. Lehmann esquisse un clin d'œil complice à C. Grenier dans *La Citadelle des cauchemars* lorsqu'il fait dire à D. L. Stern que tout auteur doit d'abord : « connaître le profil des lecteurs, étudier le marché, trouver un créneau » et que « les ordinateurs qui tuent et tout ça [sont un] très bon créneau » (Lehmann, 2001 : 115-116), ce qui s'avère être une discrète allusion au roman *L'Ordinateur* de C. Grenier paru en 1997. La complicité littéraire des deux écrivains explique, à elle seule, qu'en 1998 ils développent tous deux une réflexion similaire sur la notion d'intertextualité.

Si dans *La Citadelle des cauchemars* l'île de la Citadelle incarne la pratique intertextuelle, dans *Virus L.I.V.3* de C. Grenier, celle-ci est mise en exergue suite à la propagation d'Ulysse virus qui menace de détruire les livres et de faire disparaître la littérature. Dans ce roman d'anticipation, la société est divisée en deux camps : les Lettrés qui sont au pouvoir et les Zappeurs qui cultivent, dans la clandestinité, leur goût pour les nouvelles technologies qui sont décriées par l'autorité en place. Or les Zappeurs ont mis au point un virus qui bouleverse profondément le monde : le virus L.I.V.3 permet de pénétrer dans l'univers du livre. Comme dans un jeu de réalité virtuelle, le lecteur se trouve plongé dans l'espace livresque, empruntant les traits d'un personnage en guise d'avatar, ce qui lui permet d'interagir avec les autres « vivants sans entrailles » qui peuplent la fiction. Mais ce virus a un effet secondaire désastreux : tout livre parcouru grâce à la lecture virtuelle s'efface définitivement. La littérature risque de disparaître. Toutefois les héros, Allis et Lund, découvrent une parade en lisant *Vingt mille lieues sous les mers* de J. Verne où ils se trouvent projetés dans la bibliothèque du *Nautilus* :

« Capitaine Némó, voilà une bibliothèque qui ferait honneur à plus d'un palais des continents, et je suis vraiment émerveillé, quand je songe qu'elle peut vous suivre au plus profond des mers. »

Je compris que je me trouvais dans le *Nautilus* ! Le capitaine Némó prit place sur un divan pour répondre :

« Où trouverait-on plus de solitude, plus de silence, monsieur le Professeur ? Votre cabinet du Muséum vous offre-t-il un repos aussi complet ?

- Non, monsieur, et je dois ajouter qu'il est bien pauvre à côté du vôtre. »

Le professeur Aronnax se tourna vers moi et m'adressa un joyeux clin d'œil. C'était Lund. Se tournant vers Némó, il reprit :

« Vous possédez là six ou sept mille volumes...

- Douze mille, monsieur Aronnax. »

Aronnax - ou plutôt Lund - me fit signe d'approcher tandis que Némó, derrière nous, précisait :

« Ces livres sont d'ailleurs à votre disposition, et vous pourrez en user librement.

- Regarde, me confia Lund à voix basse : tout ce que l'humanité a produit de plus beau dans l'histoire est ici : la poésie, le roman et la science, depuis Homère jusqu'à Victor Hugo, depuis Xénophon jusqu'à Michelet, depuis Rabelais jusqu'à George Sand. Choisis, Allis, et lis. »

Je pris *La Mare au diable*. J'ouvris l'ouvrage au hasard et je lus. [...]

« Eh bien Allis ?

- C'est vrai : *je lis* ! Les lettres ne s'effacent pas. [...] Mais... pour les ouvrages plus récents ?

- Il suffit de lire des textes contemporains ! [...] Les écrivains n'arrêtent pas de se citer entre eux, ils ne parlent bien que de ce qu'ils aiment. *Les livres sont plein de livres*, Allis. » (Grenier, 2001 : 178-180)

Dans la fiction de C. Grenier, l'intertextualité vient donc au secours de la littérature : c'est elle qui la sauve du néant.

En louant l'intertextualité après avoir dénoncé le plagiat servile pratiqué par certains auteurs, C. Grenier et C. Lehmann offrent donc, dans leurs « fictions pensantes » pour la jeunesse, une analyse intéressante de l'écriture qui prend parfois la forme d'un métadiscours : les aventures de leurs héros et les propos qu'ils énoncent délivrent, en filigrane, les grandes lignes d'une poétique de la littérature de jeunesse qui clame haut et fort son appartenance à la Littérature avec un « L » majuscule. Comme le dit Cyrano, l'un des protagonistes d'*@ssassins.net* : « le signe de la réussite est d'être copié. Mais je

prétends aussi, chère Laure, cultiver mon originalité. Le créateur authentique sait s'écarter des modèles, et en fournir à son tour ! » (Grenier, 2004 : 133).

C'est donc en toute transparence et souvent avec humour que nos écrivains pour la jeunesse pratiquent l'intertextualité, chacun revendiquant même le statut de « plagiaire joueur » tel que l'a défini H. Maurel-Indart dans *Du plagiat* :

Conscient de sa dette à l'égard de ses prédécesseurs, il joue avec les références codées, les citations cachées ou les recopiations faussement signalés, convoquant ainsi, à travers son œuvre, l'ensemble de la communauté littéraire. Au lecteur de s'y retrouver dans ce jeu subtil de l'intertextualité. (Maurel-Indart, 2011 : 15-16)

Au-delà des citations de B. Stoker, A. C. Doyle et H. P. Lovecraft dans *La Citadelle des cauchemars*, au-delà de celles des incipits du *Grand-Meaulnes*, de *La Prose du Transsibérien*, de *La Métamorphose* et de *Fahrenheit 451* dans *Virus L.I.V.3*, les auteurs s'amusent à développer un jeu intertextuel riche et complexe. L'analyser ici dépasserait le cadre de cet article mais nous ne résistons pas à l'envie de donner quelques exemples qui étayeront notre propos. Qu'il s'agisse de C. Lehmann ou de C. Grenier, ces deux auteurs n'ont cessé de rendre hommage aux écrivains qu'ils aiment. Ainsi C. Lehmann se plaît-il à emprunter à H. P. Lovecraft une réflexion émise dans *Épouvante et surnaturel en littérature* quand il fait dire au grand-père de Vincent : « La plus ancienne et la plus forte émotion de l'Humanité, Vincent, c'est la Peur » (Lehmann, 2001 : 68). De même C. Grenier multiplie les clin d'œil aux écrivains d'antan, pourvoyant les personnages de *Virus L.I.V.3* de patronymes dont les connotations sont plus ou moins transparentes : Allis L. C. Wonder, Emma G. F. Croisset, Rob D. F. Binson, Colin B. V. Chloé, Fabrice H. B. Sorel, Céline L. F. Bardamu, Jacky C. A. Rimbault⁵. Tous ces jeux intertextuels, qui témoignent à la fois d'une pratique ludique et réfléchie de la littérature, attestent, si besoin est, de la qualité de la littérature de jeunesse qui, comme les œuvres passées, enrichissent notre patrimoine littéraire tout en le réactualisant.

Conclusion : la littérature de jeunesse comme nouvelle Tour de Babel

Que C. Lehmann et C. Grenier qui écrivent pour la jeunesse soient les auteurs de « fictions pensantes » proposant de réfléchir à ce qui constitue l'essence de la littérature n'a rien d'étonnant. Tous deux sont signataires de la Charte qui précise les droits des écrivains de jeunesse en rappelant notamment « qu'il n'existe pas plusieurs littératures dont ils formeraient une branche mineure mais une seule, où ils ont leur place aux côtés des autres auteurs » (Grenier, 2004 : 289). C. Grenier en est même l'un des fondateurs. Interroger la question du plagiat et celle de l'intertextualité dans des romans pour la jeunesse constitue donc, en définitive, un formidable plaidoyer pour une littérature de jeunesse de qualité qui se développe conjointement à la littérature générale. Nos auteurs revendiquent le droit de développer une intertextualité intelligente et respectueuse des textes d'autrui, d'autant que cette intertextualité trouve également sa justification dans le lectorat auquel s'adressent leurs œuvres. En

⁵ Pour plus de détails, nous renvoyons à notre mémoire *La poétique de la bibliothèque chez Christian Grenier*, notamment au chapitre 2 - « Les réécritures ou le dialogue avec la bibliothèque » - dans lequel nous étudions l'intertextualité dans les romans de C. Grenier (Langbour, 2017 : 51-98).

effet, selon l'antique adage « *placere et docere* », la littérature de jeunesse a aussi une fonction didactique : elle forme le jeune lecteur et aiguise son goût pour les lettres. Par là même, l'intertextualité en littérature de jeunesse se trouve peut-être encore plus légitimée que dans les œuvres de littérature générale puisqu'elle permet aux auteurs s'adressant à un lectorat plus jeune de se faire passeurs de littérature.

Cette vocation semble être celle de nombreux écrivains pour la jeunesse. Sans prétendre dresser une bibliographie dont l'exhaustivité serait impossible, on peut citer quelques auteurs de jeunesse qui ont su développer une intertextualité intelligente dans leurs romans tout en créant des œuvres d'une grande originalité : Gudule avec *La Bibliothécaire* et *Après vous, Monsieur de La Fontaine*, A. Jay avec sa *Demoiselle des Lumières, fille de Voltaire*, Y. Hassan avec *Momo, petit prince des Bleuets*, P. Baccalario et E. Jauregui avec leur série *Le Mystère du livre disparu*, M. Glaser avec *Les Passeurs d'histoires...* Aussi succincte que soit cette liste, elle révèle le goût prononcé des auteurs de jeunesse pour une écriture à la fois intertextuelle et novatrice. Elle laisse alors entrevoir une réalité encore trop sous-estimée par les chercheurs contemporains : la littérature de jeunesse, loin d'être le pâle plagiat de la littérature générale, est au contraire devenue une nouvelle Tour de Babel où les mots des auteurs d'hier et d'aujourd'hui se mêlent pour procurer au lecteur - jeune et moins jeune - un véritable « plaisir du texte » (Barthes, 1973).

Références bibliographiques

- ALAMO. <<http://www.alamo.free.fr/>>, consulté le 7 octobre 2018.
- BARTHES R. 1973. *Le plaisir du texte*. Éditions du Seuil. Paris.
- BARTHES R. 1974. « Théorie du texte » [En ligne]. URL : <https://www.psychanalyse.com/pdf/HEORIE_DU_TEXTE_ROLAND_BARTHES.pdf>, consulté le 7 octobre 2018.
- GRENIER Ch. 2000. *Un personnage en quête de cœur dans Graines de futur*. Mango Jeunesse. Paris.
- GRENIER Ch. 2001. *Virus L.I.V.3 ou la mort des livres*. Hachette. Paris.
- GRENIER Ch. 2004. *@ssassins.net*. Rageot. Paris.
- GRENIER Ch. 2004. *Arrêtez la musique !*. Rageot. Paris.
- GRENIER Ch. 2004. *Je suis un auteur jeunesse*. Rageot. Paris.
- GRENIER Ch. 2005. *Big Bug*. Rageot. Paris.
- LANGBOUR N. 2017. La poétique de la bibliothèque chez Christian Grenier [En ligne], Mémoire sous la direction de G. Behoteguy. Université du Maine. URL : <<https://grenier-blog.noosphere.org/index.php/post/2018/05/21/La-poétique-de-la-bibliothèque-chez-Christian-Grenier>>, consulté le 7 octobre 2018.
- LANGBOUR N. Juin 2018. « Spécificités et fantaisie des représentations de l'auteur dans la littérature de jeunesse : portraits et autoportraits de l'écrivain dans l'œuvre de Christian Grenier » dans *Nouvelle Fribourg*, N°3. URL : <<http://www.nouvellefribourg.com/archives/specificites-et-fantaisie-des-representations-de-lauteur-dans-la-litterature-de-jeunesse-portraits-et-autoportraits-de-lecrivain-dans-loeuvre-de-christian-grenier/>>, consulté le 7 octobre 2018.
- LEHMANN Ch. 2001. *La Citadelle des cauchemars*. L'école des loisirs. Paris.
- MANGEON A. 2016. *Crimes d'auteur. De l'influence, du plagiat et de l'assassinat en littérature*. Hermann. Paris.
- MAUREL-INDART H. 2007. *Plagiats, les coulisses de l'écriture*. Éditions de la Différence. Paris.
- MAUREL-INDART H. 2011. *Du plagiat*. Éditions Gallimard. Paris.

- SALAÛN F. 2010. *Besoin de fiction. Sur l'expérience littéraire de la pensée et le concept de "fiction pensante"*. Hermann. Paris.
- SANGSUE D. 1989. « Les Vampires littéraires » dans *Littérature*. N° 75, *La voix, le retrait, l'autre*. Larousse. Paris. P. 92-112.