

Lurelu

The logo for Lurelu, featuring the word "lurelu" in a white, lowercase, sans-serif font inside a red square. The letter "u" is stylized with a circular element around it.

Quand les écrivains explorent la création littéraire

Sophie Michaud

Volume 43, numéro 3, hiver 2021

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/94766ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Association Lurelu

ISSN

0705-6567 (imprimé)

1923-2330 (numérique)

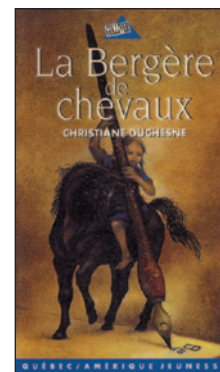
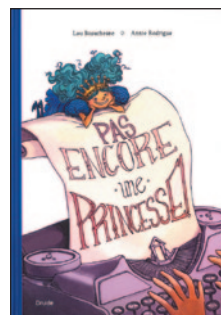
[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Michaud, S. (2021). Quand les écrivains explorent la création littéraire. *Lurelu*, 43(3), 83–88.

Quand les écrivains explorent la création littéraire

Sophie Michaud



Depuis plusieurs années déjà, la création littéraire prend de plus en plus d'importance et tend à s'imposer par la popularité des ateliers d'écriture entre autres, autant dans le monde scolaire que dans la communauté. La littérature pour la jeunesse, véritable miroir de la société, illustre cet engouement par des œuvres qui abordent l'art d'écrire et mettent en scène l'écrivain, ses personnages et son travail créatif.

Mais comment représente-t-on l'écrivain? Comment présente-t-on son processus d'écriture? Qui sont ses personnages et quels liens entretiennent-ils avec leur auteur? Quels liens conservent-ils avec le réel? Et avec la fiction? Dans cet article, les œuvres publiées au Québec et au Canada, entre les années 2000 et 2020, pour les enfants et les adolescents, ont été passées en revue. Les textes retenus sont ceux qui abordent dans la fiction la question de la création littéraire.

Mon article explore les différentes avenues présentes dans les textes. Pour débiter, il me semble important de définir le concept de la métafiction. Puis, les grandes tendances dans les récits seront dégagées par une analyse de la figure de l'écrivain, du processus d'écriture et des personnages. Certains cas d'exception seront aussi mis en avant.

La métafiction

Une partie du corpus étudié s'inscrit dans la métafiction : une définition s'impose donc. Selon Catherine Tauveron, ces textes ne créent pas l'illusion du réel, mais attirent l'attention du lecteur sur les conditions de production littéraire et sur le statut fictif du texte.

Il est, dans une frange de la littérature de jeunesse, des albums qui rompent avec le pacte de lecture et qui au lieu de raconter une histoire fictive prennent pour objet la littérature même,

c'est-à-dire remplacent ou recouvrent la narration de l'histoire fictive par la dramatisation de sa création ou de sa réception : l'histoire qu'ils racontent est une histoire de lecture ou de création d'histoire, en d'autres termes, une métafiction¹.

Dans un récit traditionnel, auteur et lecteur ne font pas partie de l'intrigue. Ils se trouvent tous deux hors de la fiction. Seul le personnage vit à l'intérieur de cette dernière. Dans la métafiction, au contraire, auteur et lecteur se situent dans la fiction au même titre que le personnage. On y trouve la configuration suivante² :

Hors de la fiction	Dans la fiction			Hors de la fiction
Auteur réel	Auteur fictif	Personnage de la fiction	Lecteur fictif	Lecteur réel

Le *modus operandi* de ces textes est sans contredit de jouer sur la porosité des frontières. Habituellement, l'écrivain reste à l'extérieur du monde fictif, le lecteur, dans sa chaise, le livre en mains, et le personnage, dans la fiction, soumis aux volontés de son créateur. À cela s'ajoutent aussi les métalepses, lorsque les acteurs franchissent les bornes intrafictionnelles. Ainsi, il sera possible, par exemple, de voir l'auteur entrer dans la fiction qu'il est en train d'élaborer, le personnage surgir dans le monde de l'auteur et devenir auteur ou lecteur de sa propre histoire, le lecteur entrer dans la fiction qu'il est en train de lire, etc. C'est ce que Tauveron appelle les métafictions métaleptiques³. Toutes ces possibilités ne se concrétisent que dans les œuvres de fiction : les auteurs et les lecteurs réels sont représentés dans la fiction, mais restent fictifs tout comme l'histoire qu'ils écrivent ou les personnes qu'ils créent. Plusieurs textes étudiés s'amuse à déjouer les limites du réel et de la fiction.

1. Les écrivains expérimentés

Plusieurs histoires mettent en scène l'écrivain, élément indispensable de la création littéraire puisque, sans lui, le texte n'existe pas. Deux types d'écrivains expérimentés ressortent du corpus retenu. Dans maintes œuvres, l'écrivain se dessine sous les traits d'un adulte, à la fois fictif et reconnu. Lou Beauchesne, dans *Pas encore une princesse!*, place une grande écrivaine dans son récit, jouant ainsi avec les deux sens du terme. De son côté, *La bergère de chevaux*, de Christiane Duchesne, présente un septuagénaire prolifique.

La deuxième figure d'écrivains adultes s'avère à la fois connue du lecteur réel et reconnue du milieu littéraire. En effet, Marie-Louise Gay, Mélanie Watt, Caroline Merola et François Gravel se situent eux-mêmes comme personnage écrivain fictif dans leur propre texte. Dans ces métafictions, l'auteur entre dans la fiction qu'il raconte par la narration à la première personne et échange avec ses personnages. La représentation fictive de Robert Munsch bascule même dans une métafiction métaleptique : il pénètre dans l'œuvre qu'il est en train d'écrire. Dans ces textes, le lecteur ne peut donc pas dissocier l'écrivain réel de l'écrivain fictif. On se retrouve par le fait même devant des mises en abyme, soit des livres dans lesquels les écrivains écrivent un livre.

La figure de l'écrivain se démarque des autres dans l'œuvre de Jacques Lazure. En plus de se représenter en tant qu'écrivain fictif dans *Les effacés*, Lazure converse avec les auteurs gothiques, noirs ou fantastiques du XIX^e siècle. Les auteurs réels devenus fictifs lui demandent de faire revivre leur œuvre oubliée ou méconnue. Lazure fictif devient donc un écrivain fantôme, «ce qu'on appelle un *ghostwriter* dans le milieu littéraire américain, un de ses écrivains sans prestige, rédacteur anonyme qui transforme



en livre ce que d'autres ont à raconter, des "auteurs" qui ne savent pas, ou n'ont pas le temps d'écrire, trop occupés à exister» (p. 34). Ici, les écrivains n'existent plus, mais revivent dans la fiction. Lazure utilise donc l'intertextualité pour représenter l'écrivain : son texte cite d'autres textes.

2. Les apprentis écrivains

D'autres œuvres, quant à elles, introduisent des apprentis écrivains qui apprennent les rudiments de l'écriture. Ils incarnent souvent un personnage fictif enfant qui découvre l'art d'écrire. C'est le cas notamment de Raffi, dans *Les histoires de Raffi*, qui participe à un atelier d'écriture en classe. Gilles Tibo, dans *Le petit écrivain*, dépeint un apprenti écrivain «qui désire écrire un livre pour devenir immortel dans une librairie ou une bibliothèque» (p. 10), mais qui ne sait pas comment écrire une histoire. Dans *Monsieur Khaloun*, Antoine, un enfant, rédige une composition écrite sur le thème des vacances d'été. Les apprentis écrivains sont parfois anthropomorphisés. Tout comme Méchant Minou, dans *Méchant Minou raconte des histoires*, Chester, un personnage chat, apprend comment écrire une histoire tandis que Robear, un ours, retravaille son texte avec son ami l'écureuil.

3. Le processus d'écriture

Dans les œuvres à l'étude, on exploite différentes thématiques reliées au processus d'écriture : le syndrome de la page blanche, la recherche d'idées, les «muses», l'écriture du manuscrit, l'évaluation du manuscrit et la révision. Deux seules œuvres développent à peu près tous ces sujets de front, soit *Comment je suis devenu cannibale* et *Un million de questions!* Les autres titres traitent souvent d'un aspect en particulier.

3.1 Le syndrome de la page blanche

La leucosélophobie, soit la peur de la page blanche chez l'écrivain, est abordée dans à peu près toutes les œuvres qui mettent en scène l'écrivain, quel qu'il soit, puisqu'elle fait partie du processus de création. Le syndrome de la page blanche s'avère l'élément déclencheur du récit dans *Pas encore une princesse!* Lou Beauchesne l'inscrit même comme une maladie du *grand guide médical des artistes*, car Granita Vanderschukvargen, la protagoniste, en souffre. L'écrivaine décrit donc les principaux symptômes : «cerveau lent, irritabilité, démangeaison du cuir chevelu, difficulté de concentration, tendance soudaine à se ronger les ongles ou à mordre un crayon» (p. 9). On constate donc que l'écrivaine fictive ne connaît pas cette maladie, contrairement à l'écrivaine réelle. Lou Beauchesne s'est d'ailleurs inspirée de sa propre panne d'inspiration pour écrire cette histoire.

3.2 La recherche d'idées

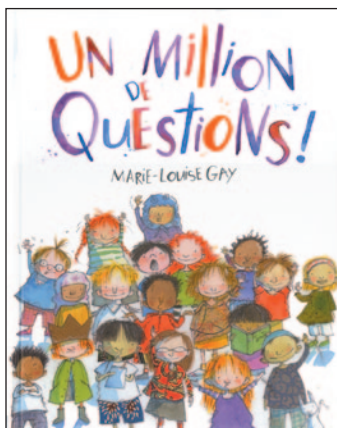
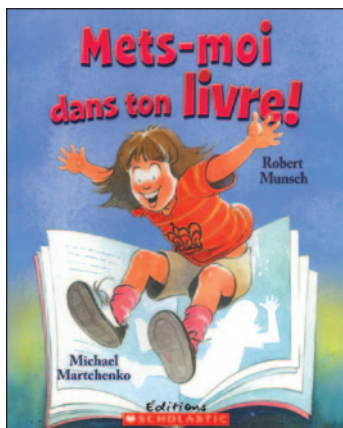
Les idées servent de point de départ à l'écriture. La recherche de ces idées se déroule à l'étape de la planification. Elles sont développées lors de la rédaction de l'ébauche et peaufinées lors de l'écriture. Plusieurs œuvres abordent le sujet, car les personnages apprentis écrivains se questionnent souvent sur la façon de trouver des idées intéressantes. Raffi, dans *Les histoires de Raffi*, cherche désespérément des idées intéressantes dans un atelier d'écriture. De leur côté, les auteurs confirmés suggèrent des astuces pour stimuler l'imagination et ainsi y puiser des idées nouvelles et surprenantes. Pour Gravel, «il suffit de laisser aller son imagination en complétant la question suivante : que se passerait-il si?» (p. 12).

Marie-Louise Gay dévoile son processus d'écriture en répondant à la question : «Par

où commences-tu quand tu veux écrire une histoire?» Pour elle, l'exploration de son monde imaginaire passe par des questions et propose aux plus jeunes la même technique que Gravel : «Voyons voir... et si mon héros était [...] ...un lapin qui chante?... un escargot féroce?» À ce sujet, le narrateur écrivain fictif d'*Une histoire sans histoire*, de Bertrand Gauthier, propose aussi le processus de gestation de la création des personnages aux apprentis lecteurs : «J'invente un héros. Mon héros s'appelle-t-il Alexis ou Roméo? [...] Je choisis Roméo. Est-il matelot ou un robot?» (p. 4-5) Avec toutes ces questions, l'écrivain fictif de Gauthier muscle son imaginaire, teste ses idées et sélectionne les meilleures. Cela dit, pour plusieurs écrivains, la solution reste la «muse».

3.3 La muse

La muse, l'inspiration poétique qui tient le rôle de conseillère littéraire dans la mythologie, prend plusieurs formes dans les œuvres étudiées. Pour Granita de Lou Beauchesne, il s'agit d'une minuscule petite fille, commandée par téléphone en urgence, qui atterrit dans son pot à crayons et qui lui explique alors qu'il faut «étouffer son personnage, lui créer un style, une personnalité» (p. 17) avant d'étouffer l'histoire. Habituellement personnifiée sous les traits d'une femme, elle prend des allures d'enfant en littérature pour la jeunesse et agira comme telle. Se présentant comme la petite fille de son récit, le personnage fictif, relevant du merveilleux, rencontre son créateur, l'écrivain fictif, avant même d'exister dans sa propre histoire et choisit de devenir princesse, même si l'écrivaine lui rappelle qu'«il y a des tonnes d'histoires de princesses» (p. 18). On constate donc que, dans ce cas comme dans plusieurs autres, l'origine d'une histoire passe par la création d'un personnage. La muse demande ensuite de faire apparaître un prince charmant et son



cheval blanc, et crée une histoire pour son propre profit. Elle tire donc les ficelles de l'histoire à la place de l'écrivain fictif. L'enfant laisse finalement l'écrivaine en plan; celle-ci devra écrire seule son récit. Celui-ci, comme plusieurs où il est question de la rédaction d'un livre dans un livre, présente une mise en abyme.

Dans le même ordre d'idées, les rencontres d'enfants dans les écoles et dans les bibliothèques nourrissent les écrivains réels qui transportent ces petits êtres dans la fiction. En effet, Marie-Louise Gays'inspire de la pléthore de questions que lui posent les enfants réels lors de ses visites scolaires, les muses de cette histoire, pour créer son album.

Robert Munsch, de son côté, dans *Mets-moi dans ton livre!*, raconte qu'une jeune fille lui a un jour demandé : «Qu'arriverait-il si vous mettiez un enfant dans un livre et que l'enfant voulait en sortir?» Une lectrice réelle a donc inspiré cette histoire. Munsch explique : «J'en ai fait une histoire d'école pour pouvoir l'offrir aux classes qui m'écrivaient.» Un jour, une classe de North Bay, en Ontario, a réalisé son histoire tout en photo. Il a utilisé ce concept pour créer son propre livre. Encore ici, les lecteurs réels, des élèves, ont stimulé l'imaginaire de l'écrivain avec l'adaptation de cette histoire.

Partir de soi et de ce que l'on connaît bien demeure une aide précieuse dans la recherche d'idées. Lorsque Raffi trouve enfin une idée tirée de sa vie personnelle, ce sont les élèves de sa classe, ses muses fictives, qui, en lui posant des questions, le ramènent à ses propres expériences et l'aideront à trouver le filon de son récit.

De la même façon, Gilles Tibo répond à la question : «Où prendre les idées, comment trouver l'inspiration?» Jérôme Landry-Pelletier, dans *Le petit écrivain*, tente d'écrire en devenant quelqu'un d'autre, soit Jérôme Huzago, un mélange de Hugo et de Balzac.

Avec cette nouvelle identité, aucune idée ne survient. Il rencontre alors une écrivaine, la muse dans cette histoire, qui lui conseille d'écrire sa vérité. Après un long blocage et beaucoup de recherches et de questions, il finit par trouver la vérité au fond de lui et écrit son histoire. Le paratexte nous apprend que Tibo a appliqué son conseil et a puisé dans «le pays de [s]on enfance et [il a] tenté de [s]e souvenir de [s]es premiers émois littéraires» (p. 68) pour écrire cette histoire. En somme, le vécu et les expériences de l'auteur lui servent souvent d'inspiration dans l'acte d'écrire.

3.4 L'élaboration de l'histoire

Deux œuvres majeures se démarquent de l'ensemble des textes par les conseils divulgués aux apprentis écrivains réels sur l'élaboration d'une histoire. Marie-Louise Gay, l'écrivaine fictive, entraîne les lecteurs au cœur de l'élaboration de son histoire dans *Un million de questions!* L'auteure réelle reprend certains personnages de ses publications antérieures, soit Sacha et Stella, Caramba, Roselyne Rutabaga, et l'ours polaire d'Angèle, entre autres, et les inclut dans son récit. Ensemble, personnages et écrivain fictif créent l'histoire du jeune géant timide. Le lecteur assiste à la conception de l'histoire. Dans son album, Gay démystifie à la fois l'écriture et la création des illustrations.

Tout comme le fait Nick Bruel pour les enfants âgés de 7 à 11 ans, dans *Méchant Minou raconte des histoires*, François Gravel présente un essai dans lequel il crée une fiction pour expliquer aux adolescents comment écrire une histoire. Avec un discours tenu à la première personne, en adoptant le ton d'un animateur d'atelier d'écriture, il construit une intrigue tout en abordant les principales composantes d'un récit : les personnages, les lieux, le temps, les actions, la narration, les niveaux de langue, et se

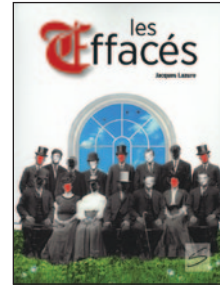
lance dans la construction de son roman. Le lecteur assiste à la confection du récit, l'histoire s'écrit devant lui. Gravel présente les ingrédients d'une bonne histoire, qu'il compare à un drap sur une corde à linge : «Si vous n'avez qu'un début percutant et une fin étonnante, il risque d'y avoir un grand vide au milieu et votre lecteur risque de s'ennuyer, ce qui est un crime grave. Il faut donc lui installer quelques pinces à linge – des rebondissements – pour le réveiller» (p. 87). Le lecteur réel accompagne donc l'écrivain dans l'écriture de son histoire et découvre ainsi comment il la travaille.

Enfin, dans *Monsieur Khaloun* de Jean Lacombe, le personnage livre le secret d'une bonne histoire : l'exagération. Il avoue, en effet, qu'il a exagéré un brin : «Mais, entre nous, on ne fait pas de bonnes histoires sans un petit brin. Pas vrai?» (p. 86)

4. Les lecteurs. Évaluation, révision, édition

Dans *Le pire livre du monde*, Élise Gravel crée trois personnages qui commentent une histoire de laquelle ils sont exclus. L'affirmation «Je crois qu'on est personne» prouve le désir d'exister des personnages. Faute de participer au récit, ils critiquent le texte. Ils soulèvent les faiblesses de cette histoire, soit l'absence d'originalité, les erreurs, les longues descriptions, les répétitions, le manque de vocabulaire, les mots savants à éviter, les dialogues qui n'ajoutent rien au récit, la violence gratuite, le sexisme, la présence des publicités, et ce, en plus de dénoncer la finale décevante qui révèle que les personnages ont rêvé. Bref, en passant par l'humour, Gravel nomme toutes les erreurs à éviter dans une histoire.

Un seul album traite spécifiquement de la révision, soit *La petite bûche* de Michaël Escoffier et Kris Di Giacomo. En résumé, un ours écrit une histoire et fait des fautes avec ses grosses pattes. Son ami l'écureuil, à la



fois conseiller littéraire et réviseur, l'aide et commente son histoire au fur et à mesure qu'il rédige. Le texte est réécrit devant le lecteur, ce qui en fait un bon exemple de révision. François Gravel, quant à lui, aborde la révision en fournissant en annexe un extrait de la révision du chapitre 1. Les adolescents auront ainsi une bonne idée du travail à réaliser après avoir écrit un texte.

Comment je suis devenu cannibale est l'unique titre qui traite de l'envoi du manuscrit dans les maisons d'édition. Brossant un tableau juste de la situation, Gravel discute des lettres de refus et du déroulement de chacune des étapes, s'il y a acceptation. S'appuyant sur sa propre expérience, il présente les corrections suggérées par la direction littéraire.

De son côté, Lazure, écrivain fictif, réécrit, dans *Les effacés*, les textes d'autres écrivains publiés à une autre époque. Ainsi, il adapte en coupant et en transformant le texte original de quatorze œuvres. En ne conservant que l'essentiel de ces dernières, l'écrivain utilise l'hypertextualité pour créer son œuvre. Il prend des textes datant du XIX^e siècle, les hypotextes, et les actualise pour les rendre accessibles à un public adolescent et ainsi en faire de nouveaux textes, les hypertextes. Le protagoniste, se positionnant entre l'auteur, le directeur littéraire et le critique, rencontre les écrivains pour leur présenter la nouvelle version de leur texte : il souligne ainsi les faiblesses du texte original en leur expliquant les changements effectués.

5.1 Le personnage qui s'impose

Les personnages jouent également un rôle déterminant dans la création littéraire. Certains personnages désirent vivre dans la fiction et prendre la place de l'écrivain fictif pour raconter leur histoire. Chester, ce chat-personnage de papier, s'impose

dans une histoire qui n'est pas la sienne, s'incruste dans l'appartement de la souris et transforme même la décoration. Cet «égocentrique et très impoli» boule de poils tente d'évincer la souris, personnage principal, et de prendre le contrôle de la narration afin de raconter son histoire à la place de l'écrivaine de l'album, une incarnation fictive de Mélanie Watt. Armé de son crayon-feutre rouge, il s'incarne en tant qu'auteur dans le texte, dans les illustrations, mais aussi dans le paratexte. Il n'hésite pas à biffer le nom de l'écrivaine et à le remplacer par le sien. Il choisit un titre éponyme. Une lutte s'installe entre lui et Watt personnage : on se dispute l'espace et le contenu. Se proclamant le héros de l'histoire, il devient l'auteur et l'illustrateur de ce récit. Watt riposte et pousse Chester hors du cadre de l'histoire pour replacer la souris au centre de cette dernière. Ici, Chester, personnage-idée non retenu de l'écrivaine, va jusqu'à créer Mélanie Watt personnage de son histoire.

Comme le mentionne Catherine Taveron, «Chester est en somme l'histoire d'un double franchissement de la frontière mouvante, mais sacrée, entre deux mondes : celui où l'on raconte et celui que l'on raconte⁴». Dans *Chester, le retour!*, l'écrivaine ne maîtrise pas plus son personnage, qui lui résiste et qui impose ses choix tout au long du récit. Dans le troisième épisode, soit *Le chef-d'œuvre de Chester*, Chester prend le contrôle de la narration, mais ne maîtrise pas les règles de l'élaboration d'une histoire. L'auteure de la fiction l'accompagne et lui prodigue des conseils concernant le plagiat, le syndrome de la page blanche, le genre de l'histoire, les personnages, le décor... jusqu'à ce que le marqueur rouge manque d'encre.

Comme dans tous les titres de cette série, Mélanie Watt aura le mot de la fin, affichant ainsi sa souveraineté sur son personnage.

5.2 Le personnage résistant

De plus, certains personnages résistent à leur créateur et s'opposent à leur récit parce qu'il désire s'impliquer dans les prises de décision. À l'instar de Nick Bruel, Caroline Merola utilise ce procédé dans *L'histoire de la petite bestiole* et *La périlleuse aventure de la petite bestiole*. Comme la relation entre l'auteure fictive et le personnage est cordiale et conciliante, ce dernier prend de plus en plus de place dans l'album jusqu'à sortir de la page de droite, page de l'illustration, pour se retrouver dans l'espace du texte, à gauche, pour dessiner. L'auteure lui confisque alors son crayon jusqu'à ce qu'il retourne de son côté. À partir de ce moment, la petite bestiole devient l'illustratrice et prend le contrôle du récit, jusqu'à ce qu'elle décide de redonner les rênes à la narratrice, qui refuse alors de poursuivre l'histoire : «Finalement, je trouve que vous vous débrouillez très bien sans moi. Vous pouvez continuer l'histoire tout seuls.» Les personnages se tournent alors vers les enfants, narrataires de l'histoire, pour compléter leur périple.

Dans *La périlleuse aventure de la petite bestiole*, la petite bestiole efface le texte de son auteure et tire sur l'illustration de la page de droite pour la placer sur la double page : «Comme ça, on aura beaucoup plus de place pour vivre nos aventures.» Mais l'illustratrice aussi auteure, représentation fictive de Merola, tire encore les ficelles de cette histoire en lui envoyant de la pluie. La bestiole dessine alors une porte pour se rendre dans un autre endroit. Encore ici, les décors et l'histoire sont contrôlés par Merola, jusqu'à ce que la petite bestiole biffe le texte de l'écrivaine et le change pour finir leur cabane. Elle affirme même : «Désormais, nous écrivons nous-mêmes notre histoire.» Dans cet album, l'écrivaine est évincée de son histoire, mais illustre encore le récit.



5.3 Le personnage qui piège son créateur

Dans l'histoire de Munsch, on assiste à une mise en abyme où une enfant demande à l'écrivain de la mettre dans son livre. Ainsi : «Il prend Hailey, la plie, l'aplatit bien comme il faut et la coince dans le livre» (p. 98). Devenue personnage du livre, l'enfant, loin de voir cet acte comme un honneur, veut sortir du livre et rentrer chez elle. Les élèves fictifs de la première histoire tentent donc de sortir Hailey-personnage de son livre.

Le plaisir du récit ici n'est pas de raconter l'histoire de la protagoniste, mais plutôt de raconter comment on peut la sortir du livre. La protagoniste, sortie du livre, redevenue enfant réelle-fictive de la première histoire, se venge, prend le crayon-feutre de l'écrivain fictif de la deuxième histoire et écrit une nouvelle fin : «Alors l'écrivain se retrouva dans son propre livre. Il ne put jamais en sortir et y resta coincé pour TOUJOURS!» (p. 118) L'écrivain fictif de la première histoire se retrouve donc personnage du second récit. Le personnage, le lecteur fictif de la première histoire, devient donc l'auteur du personnage écrivain du deuxième récit.

5.4 Le personnage refuse son existence

D'autres personnages déclinent tout simplement l'idée d'être une création de papier. Archimède Tirelou inventeur, dans *Le fou du roi* de Fabrice Boulanger, crée un personnage qui refuse que quelqu'un le contrôle comme il le fait avec ses pièces sur son jeu d'échecs. Quand Suzette, sa copine de jeu, remet en doute le libre arbitre de leur existence en affirmant : «Il existe, peut-être même, un livre dans lequel notre destin est déjà écrit!» À ces mots, Archimède répondra que ça le rendrait fou : «Je veux être libre de faire ce que j'ai envie!» Il refuse ici d'être le pantin d'un autre. Les personnages se rendent à la bibliothèque pour en avoir le

cœur net. Boulanger utilise alors la mise en abyme : le conseiller de lecture remet son propre livre à Archimède. Ce dernier, qui réalise que tout ce qu'il a dit s'y trouve, décide d'inventer quelque chose pour arrêter ça. Il se rend à la cave pour y trouver une solution «dans les tonneaux qui renferment les idées de ses ancêtres» qui lui diront : «Pour libérer ton roi, les pièces de ton jeu tu déplaceras, ainsi la fin de l'histoire tu changeras.»

Archimède décide alors de récrire l'histoire et de faire un casse-tête avec les illustrations. Mais les idées lui manquent. Suzette écrit alors l'histoire et remet les morceaux de casse-tête en place : «Moi, je préfère me laisser bercer par la vie, c'est bien plus amusant.» On constate donc qu'elle accepte son statut de création et que, pour elle, la vie est décidée d'avance par son auteur. Archimède trouve inquiétant de ne pas connaître la fin : «Il suffisait de lire le livre jusqu'au bout, dit Suzette en avançant un de ses pions. Vous auriez compris que vous alliez être échec et mat à la page suivante!» Suzette accepte son sort de papier, ce qui fait d'elle la grande gagnante de cette partie d'échecs, alors qu'Archimède, inquiet, voire angoissé par son statut, ne réussit pas à déjouer le sort décidé par son auteur. L'histoire se termine comme elle se doit, et le créateur l'emporte sur sa créature.

Christiane Duchesne propose un tout autre modèle d'histoire où un personnage refuse qu'un écrivain décide de son destin. Dans un premier temps, le personnage ne connaît pas son statut : «J'ai un peu peur parce qu'on dirait que vous connaissez ma vie» (p. 77). En effet, lorsque Lila rencontre son auteur, elle constate qu'il sait tout d'elle et qu'elle ne le connaît pas. Elle découvre au cours de la conversation avec Balthazar que c'est lui qui décide de tout, autant à l'écrit que par la pensée : «Il y a une solution. Une seule, dit-elle en essayant ses larmes. Vous allez terminer l'histoire, avec Sinan Nani

dedans. Je suis votre prisonnière, mais vous allez écrire l'histoire comme je le veux, moi» (p. 112).

Elle dicte alors son histoire et Balthazar qui l'écrit comme elle la souhaite. D'abord étonné de la présence de la bergère chez lui, il réalise que cette histoire inachevée a eu beaucoup d'implications pour elle : «Est-ce qu'elle a cessé de vieillir parce que je n'ai jamais terminé son histoire? Est-ce que je l'ai empêchée de retourner chez elle?» (p. 63) Ici, aucune résistance de la part de l'écrivain qui veut plus que tout satisfaire son personnage, la rendre heureuse et en même temps se faire pardonner. Ici, la créature conserve son libre arbitre et l'emporte sur son créateur : elle décide de son destin.

5.5 Les personnages en quête de leur auteur

Dans *La bergère de chevaux*, clin d'œil à *Six personnages en quête d'auteur* de Pirandello, les personnages de Balthazar sortent de leur livre et apparaissent subitement dans la maison de leur auteur. Ce dernier, disparu à leurs yeux, est, dans les faits, au grenier en train de chercher l'histoire de la bergère de chevaux, ce roman inachevé qui raconte le récit de Marie, son amie, qui lui a inspiré Lila, la bergère de chevaux. Les personnages, conscients qu'ils ont quitté leur histoire, s'inquiètent pour leurs lecteurs : «Et les lecteurs alors? s'inquiète le serpent Bé [...] Ils doivent sûrement se poser des questions [...] Ils ouvrent leur livre et hop! plus personne. Seulement le décor et un peu d'histoire, pas de personnages...» (p. 126). Les lecteurs des histoires de Balthazar accompagnent donc leurs personnages par la force des choses dans cette nouvelle réalité, l'histoire de la bergère de chevaux, parce qu'ils font partie intégrante de la vie de ses êtres de papier. Il faudra attendre la fin du roman pour comprendre la matérialisation de ces derniers dans l'histoire première :

Balthazar voulait tellement retrouver l'histoire de sa bergère. Il le désirait tellement que Lila est apparue malgré lui. Mais avant, il a dû penser à vous aussi, trop fort, sans s'en rendre compte [...] Et vous vous êtes retrouvés ici, tout simplement, parce qu'il a trop pensé à vous. Alors, pour rentrer dans vos livres, si vous essayez de penser très fort à votre histoire, vous risquez d'y retourner! (p. 140)

Les pensées de l'écrivain fictif permettent donc aux personnages de quitter leur propre fiction et de pénétrer dans la réalité de leur auteur. C'est aussi ce qui les aidera à retourner dans leur fiction respective. Balthazar promet même d'écrire rapidement une nouvelle histoire où ils pourront tous se retrouver.

Et l'auteur de conclure...

La littérature pour la jeunesse interroge l'acte d'écrire et offre tout un monde de possibilités aux auteurs : écrivains, processus de création et personnages sont présentés sous différentes formes. Si certains représentent le mode de fonctionnement du processus créateur, d'autres exploitent les frontières entre la réalité et la fiction, et revoient la limite des espaces de chacun au sein de l'œuvre. Comme le précise Denis Dormoy : «C'est une façon pour l'écrivain de livrer au travers de fictions quelques facettes de son activité et d'inviter son jeune lecteur à lire moins "naïvement" et, peut-être, à "devenir l'auteur qui sommeille en lui"⁵.»

Il faut donc sans plus tarder explorer ces œuvres avec les petits et les grands.

Bibliographie des ouvrages analysés

- BEAUCHESNE, Lou. *Pas encore une princesse!*, coll. «Petite marmite», Éd. Druide, 2018.
- BOULANGER, Fabrice. *Le fou du roi*, Éd. Michel Quintin, 2009.
- DUCHESNE, Christiane. *La bergère de chevaux*, Éd. du Boréal, 2006.
- ESCOFFIER, Michaël et Kris DI GIACOMO. *La petite bûche*, Éd. D'eux, 2019.
- GAUTHIER, Bertrand. *Une histoire sans histoire*, Éd. ERPI, 2007.
- GRAVEL, Élise. *Le pire livre du monde*, Éd. Scholastic, 2019.
- GRAVEL, François. *Comment je suis devenu cannibale*, coll. «Titan», Éd. Québec Amérique, 2018.
- GAY, Marie-Louise. *Un million de questions!*, Éd. Dominique et compagnie, 2015.
- HANLON, Abby. *Les histoires de Raffi*, Éd. D'eux, 2018.
- LACOMBE, Jean. *Monsieur Khaloun*, Soulières éditeur, 2014.
- LAZURE, Jacques. *Les effacés*, coll. «Graffiti +», Soulières éditeur, 2020.
- MEROLA, Caroline. *L'histoire de la petite bestiole*, Éd. La courte échelle, 2017.
- MEROLA, Caroline. *La périlleuse aventure de la petite bestiole*, Éd. La courte échelle, 2019.
- MUNSCH, Robert. «Mets-moi dans ton livre!», dans *L'heure de Munsch*, Éd. Scholastic, 2016.
- TIBO, Gilles. *Le petit écrivain*, coll. «Ma petite vache a mal aux pattes», Soulières éditeur, 2007.
- WATT, Mélanie. *Chester*, Éd. Scholastic, 2007.
- WATT, Mélanie. *Chester, le retour!*, Éd. Scholastic, 2008.
- WATT, Mélanie. *Le chef-d'œuvre de Chester*, Éd. Scholastic, 2010.

Notes

1. Catherine Tauveron, «Voyages transgressifs au-delà des frontières et autres métalepses de la littérature de jeunesse», *Repères*, vol. 22, 2006, p. 177.
2. *Ibid.*, p. 178.
3. *Ibid.*, p. 179.
4. Catherine Tauveron, «Trois petits traités ludiques de fiction», *Strenae* [en ligne], 2 | 2011. [<http://journals.openedition.org/biblioproxy.uqtr.ca/strenae/348>].
5. «Fictions d'écrivains», *L'aventure littéraire dans la littérature de jeunesse*, Grenoble, Centre régional de documentation pédagogique de l'académie de Grenoble, 2002, p. 115.