

NADÈGE LANGBOUR

Université du Mans

Le labyrinthe comme motif métadiscursif dans la création littéraire de Christian Grenier

Écrivain contemporain français et spéléologue amateur, Christian Grenier érige le motif du labyrinthe souterrain en thème récurrent de ses fictions pour la jeunesse. Générateur de suspens, ce type de labyrinthe a d'abord pour fonction de capter l'attention du lecteur. Mais la mise en scène de ce lieu fictionnel singulier ne peut pas exclusivement s'interpréter comme un simple ressort narratif. Chez Christian Grenier, le labyrinthe est foncièrement sursignifiant. C'est un enchevêtrement de sens où le motif diégétique revêt également une dimension métadiscursive et où le labyrinthe moderne, en dépit de tout ce qui l'éloigne de son modèle antique, dialogue avec le mythe. En nous appuyant sur huit œuvres de l'auteur empruntées à sa vaste production romanesque (il a publié près d'une centaine de romans), nous nous proposons de montrer comment, au sein du motif du labyrinthe, se cristallisent les enjeux narratifs, métanarratifs et métatextuels qui innervent les fictions de Christian Grenier, quel que soit le genre auquel elles appartiennent (nouvelles, roman policier, fantasy, uchronie ou science-fiction).

*Traces du mythe dans les labyrinthes de
Christian Grenier*

Spécialiste de la science-fiction, Christian Grenier développe, en apparence, des univers fictionnels fort éloignés des mythes grecs dont fait partie intégrante l'histoire de Minos, de Pasiphaé, de Dédale et du Minotaure. Pourtant, dès que le motif du labyrinthe émerge dans son œuvre, le mythe n'est jamais loin. Son recueil de contes et récits qu'il publie en 2003 et qu'il consacre aux *Conquérants du ciel* est à ce titre révélateur. La première histoire met en scène Icare, enfermé avec son père dans le labyrinthe, « une construction de couloirs à ciel ouvert, si vaste et si complexe que quiconque s'y aventurerait risquait de ne jamais en découvrir l'issue »¹. Ce récit inscrit ainsi explicitement le motif du labyrinthe dans un cadre mythologique, même si certains protagonistes originels ne sont pas évoqués. En effet, le conte « Les ailes d'Icare » ne mentionne ni Thésée ni Ariane. Ces personnages ne sont cependant pas oubliés. Ils apparaissent dans l'une des nouvelles de science-fiction qui conclut le recueil et qui a pour titre « Les fils d'Ariane ». Jouant sur l'homographie entre « fil(s) » et « fils », Christian Grenier multiplie les clins d'œil au mythe du labyrinthe dès le titre de la nouvelle tout en désignant Thésée et les explorateurs du futur comme les enfants – les fils – des pionniers français de la navigation spatiale qui utilisèrent les fusées Ariane. La structure du recueil *Icare et les conquérants du ciel*, qui propose l'histoire d'Icare dans l'*incipit* et celle d'un Thésée du futur dans la clause, témoigne ainsi du dispositif référentiel et de la pratique intertextuelle mise en œuvre dans les fictions de Christian Grenier pour que toute mention d'un lieu

1 C. Grenier, *Icare et les conquérants du ciel*, Paris, Nathan, 2003, p. 7.

labyrinthique fasse, au moins implicitement, signe vers le mythe originel.

Dans la continuité du labyrinthe mythique hanté par le Minotaure, les labyrinthes de Christian Grenier cachent des êtres inquiétants et potentiellement dangereux. Ainsi, dans *La Musicienne de l'aube*, Michaël, Sylvain et Sophie découvrent que les grottes du Multimonde, qui composent l'une des bordures du labyrinthe qu'ils ont emprunté, sont peuplées par les Troglodytes dont l'hybridité mi-homme mi-crapaud n'est pas sans faire écho à la nature monstrueuse du fils de Pasiphaé. Confrontés à une de ces créatures alors qu'ils sortent du labyrinthe, ces adolescents ne peuvent cacher leur dégoût :

Derrière eux se tenait accroupi, dans la position du crapaud, un individu étrange et repoussant. [...] Son corps de batracien était harnaché d'une cuirasse de peau aux nombreuses articulations. Plus un pouce de chair n'apparaissait. Ses mains étaient dissimulées sous des gants cornés et griffus. Quant à son visage, il était recouvert d'un masque d'écorce troué d'orifices pour le nez, la bouche et les yeux. Une épaisse pellicule de mica protégeait ces derniers. Seuls flottaient à l'air libre les longs cheveux filasses de la créature.²

Le monstre enfermé au cœur du labyrinthe n'est cependant pas toujours identifiable par son étrangeté physique. Il arbore parfois une apparence humaine. Toutefois, dans les labyrinthes virtuels de *L'Ordinateur* et de *Tuez Jack le muché !* auxquels les protagonistes accèdent en se connectant à un jeu vidéo en 3D, les gardiens des lieux s'apparentent d'une certaine façon à des monstres puisque ce sont les esprits vengeurs de génies informatiques morts prématurément.

Dans la nouvelle *Tuez Jack le muché !*, « le joueur, muni de la combinaison et du scaphandre habituels, se trouve dans un réseau complexe de souterrains, de

2 C. Grenier, *La Musicienne de l'aube*, Cycle du Multimonde, Paris, Hachette, 1996, t. 1, p. 56 et 61.

galeries, de puits, de labyrinthes, de culs-de-sac. [...] Le but du jeu est de découvrir où se dissimule Jack le muché, et de le mettre hors d'état de nuire »³. Si le scénario semble classique, les conséquences du jeu le sont moins car l'immersion virtuelle est si réaliste que, lorsque le joueur se trouve face à sa cible, il panique et se mutile au point de se donner la mort. Ainsi Jack, le monstre du labyrinthe des muches, tue les joueurs. Or Jack le muché est l'avatar de Jack Lasson, l'informaticien qui a conçu le jeu et qui est depuis décédé. Par là même, Jack le muché se trouve auréolé de cette monstruosité inquiétante de la créature gardienne du labyrinthe : c'est un mort qui tue ceux qui pénètrent dans son royaume. Écrite en 1994, trois ans avant *L'Ordinateur*, cette nouvelle préfigure l'intrigue du roman policier dans lequel l'inspectrice Logicielle enquête sur des morts mystérieuses survenues devant des ordinateurs. Au fur et à mesure de ses investigations, elle découvre que les victimes utilisaient toutes le même logiciel les invitant à explorer un château abandonné afin de trouver comment y pénétrer pour ensuite voler les œuvres d'art qu'il contient. L'inventeur de ce jeu, Achille, cherche par ce biais à se venger de ceux qui ont pillé le château de son père en les faisant littéralement mourir de peur. C'est ce que comprend Logicielle quand elle arpente à son tour « le dédale des souterrains »⁴ du château :

Le sol était jonché d'ossements qui craquèrent quand elle avança. Ces squelettes faisaient-ils partie du programme initial ? Étaient-ils la conséquence de l'échec et de la mort de ses prédécesseurs ? Elle comprit vite l'absurdité de sa seconde hypothèse ; mais depuis qu'elle avait rejoint les sous-sols, l'angoisse qui la tenaillait noyait peu à peu son bon sens. Elle se demanda ce qui provoquait cet effroi grandissant. Certes, les lieux étaient sinistres ; il suintait des murs glauques

3 C. Grenier, « Tuez Jack le muché ! », [dans :] *Idem, Virtuel : attention, danger !*, Paris, Milan, 1994, p. 80.

4 C. Grenier, *L'Ordinateur*, Paris, Rageot, 2004, p. 213.

une humidité suspecte et malsaine ; on eût dit que les parois transpiraient. Son visage était balayé par un léger courant d'air ; elle croyait respirer une odeur âcre et fétide. Devant elle, la clarté vacillante de la torche n'éclairait que trois ou quatre mètres de boyaux ; le reste était noyé dans une obscurité violette d'où surgirait d'une seconde à l'autre, elle en était sûre, une créature d'épouvante.⁵

Dans *L'Ordinateur*, Achille investit à la fois la posture du Minotaure et celle de Minos. « Créature d'épouvante » cachée dans les méandres du labyrinthe pour traquer sa proie, il est aussi celui qui juge les âmes, ne condamnant que les pillleurs du château : « Achille conçoit ce programme comme une véritable souricière. Les appâts qu'il sème attireront les anciens vandales ; mais les obstacles qu'il échafaude empêcheront les étrangers au pillage d'accéder à Grimoire »⁶. Achille fait en cela signe vers Minos, le juge des enfers, d'autant que sa vengeance est une vengeance d'outre-tombe car le jeune informaticien est mort avant que son piège ne fasse sa première victime.

L'ambivalence d'Achille témoigne de la façon dont Christian Grenier s'approprie la complexité du mythe du labyrinthe. Né hors mariage de la liaison de sa mère et de Chiron, le propriétaire du château de Grimoire, Achille n'a jamais été accepté par son beau-père avec lequel les tensions se sont exacerbées quand celui-ci a pillé les œuvres d'art de Grimoire. En cela, Achille apparaît bien comme la réincarnation du Minotaure tel que le décrit Paolo Santarcangeli dans *Le Livre des labyrinthes* : « Sur le Minotaure pèse le destin de l'innocent, de l'innocemment cruel, de l'être prédestiné par les dieux à être cruel et en même temps à être frappé par cette cruauté. Il porte le poids de la faute de luxure de sa mère et du monde entier ; en lui se réalise non

⁵ *Ibidem*, p. 163.

⁶ *Ibidem*, p. 199.

seulement le destin de la bête – qui est d'être sacrifiée – mais aussi l'irruption de la bestialité dans l'homme »⁷.

D'une certaine façon, Sonn, le maître des Zappeurs dans *Virus L.I.V.3*, appartient également à cette race minotauresque de l'innocent devenu malgré lui un monstre. Dans ce monde futuriste où s'opposent les Lettrés et les Zappeurs, Sonn a été rejeté par sa mère parce qu'il s'intéressait à l'informatique. Ayant trouvé refuge auprès des Zappeurs qui vivent dans des parkings souterrains labyrinthiques dont « seuls les ZZZ savent comment sortir »⁸, Sonn est devenu leur chef. Or c'est lui qui a créé le virus graphophage qui détruit les livres, invention qui a fait de lui un monstre aux yeux de tous les Lettrés.

Force est donc de constater que, dès lors que Christian Grenier met en scène le labyrinthe dans ses fictions, le mythe originel en nourrit toujours plus ou moins la représentation. Comme le remarque Sylvain Chabaud dans son article « Errances géographiques et labyrinthe carcéral », « [l]e labyrinthe, c'est également la présence, en filigrane, de la mythologie antique : Pasiphaé, Minos et Dédale, le Minotaure et les ailes d'Icare »⁹. Parfois le lien avec le mythe semble tenu et demeure implicite ; parfois il est manifeste, comme dans les enquêtes de Logicielle contées dans *L'Ordinateur* et dans *Simulator*.

Dans *L'Ordinateur*, le destin d'Achille, nous l'avons vu, rejoue celui du Minotaure en tant qu'enfant innocent condamné à devenir un monstre vengeur. Son nom

7 P. Santarcangeli, *Le Livre des labyrinthes – Histoire d'un mythe et d'un symbole*, Paris, Gallimard, 1974, p. 15.

8 C. Grenier, *Virus L.I.V.3 ou la mort des livres*, Paris, Hachette, 2001, p. 99.

9 S. Chabaud, « Errances géographiques et labyrinthe carcéral : le parcours sinueux du poète Louis Bellaud de la Bellaudière (1543-1588) », [dans :] M. Carminati, M.-J. Verny (dir.), *Figures de l'errance et du labyrinthe – Le mythe revisité*, Montpellier, Presses Universitaires de la Méditerranée, 2022, p. 237.

même fait signe vers les mythes et indirectement vers celui du labyrinthe. En effet, si le héros grec est avant tout connu pour son rôle dans la guerre de Troie, il ne faudrait pas oublier que ses armes, longuement décrites par Homère dans le livre XVIII de l'*Iliade*, font également référence à d'autres mythes. Or, sur son bouclier forgé par Héphaïstos, sont justement représentées la création de Dédale et l'histoire d'Ariane : « L'illustre Boiteux modèle [...] une place de danse toute pareille à celle que jadis, dans la vaste Cnosse, l'art de Dédale a bâtie pour Ariane aux belles tresses »¹⁰. Cette *ekphrasis* homérique, célèbre morceau de bravoure littéraire, trouve d'ailleurs un écho dans le roman de Christian Grenier, lorsque celui-ci décrit la scène mythologique qui orne la façade d'un coffre sculpté représenté dans le château virtuel de Grimoire¹¹.

Dans *Simulator*, une autre enquête menée par l'inspectrice Logicielle, le motif du labyrinthe réapparaît accompagné, cette fois, d'allusions à Dédale et Icare. L'héroïne est chargée de mener des investigations sur un accident d'avion suspect qui semble être une arnaque à l'assurance. Personnellement impliquée puisqu'elle connaît deux victimes, Logicielle se rend à la Réunion et explore les réseaux volcaniques de l'île, convaincue que les passagers sont vivants et qu'ils y sont retenus prisonniers :

Au-dessus d'elle, la paroi, arrondie, offrait une surface striée de jolies veines colorées. Le couloir effectua un coude à l'issue duquel trois nouveaux orifices apparurent. Elle hésita, ramassa des gratons qu'elle empila. Ainsi, au retour, elle se repérerait sans mal.

Au bout d'un quart d'heure, elle comprit qu'elle faisait erreur. Elle avait effectué cinq ou six fois le même manège. Les galeries se recoupaient et se ramifiaient d'une façon complexe. À deux reprises, elle avait dû rebrousser chemin, la voûte effondrée interdisait d'aller plus loin.

10 Homère, *Iliade*, trad. Paul Mazon, Paris, Gallimard, 1975, p. 389.

11 C. Grenier, *L'Ordinateur*, *op. cit.*, p. 135 et 217.

Soudain, sa lampe donna un signe de faiblesse. [...] Elle secoua sa lampe. Sans résultat. Avança la main, palpa la paroi. Ici, l'angle était quasiment droit, comme si la lave avait buté contre un obstacle et créé un coude. Elle ne s'en souvenait pas. Dans quel sens était-elle arrivée ? Était-elle vraiment revenue sur ses pas ? Une boule d'angoisse lui serra la gorge. Retrouver la sortie à tâtons relèverait moins de l'exploit que du miracle. Cette fois, elle était égarée. Perdue au cœur d'un labyrinthe.¹²

Ce ne sont pas les cairns qu'elle a érigés qui vont permettre à Logicielle de sortir de ce labyrinthe volcanique mais un fil d'Ariane d'un genre nouveau : le *simulator*, un ordinateur moléculaire dans lequel sont enregistrées les topographies de toutes les grottes de l'île. Or cet ordinateur, de la taille d'une pelote de laine, a été mis au point par Tony qui a « conçu des semi-conducteurs de la taille d'un atome »¹³ et les a assemblés en utilisant « des molécules et des protéines capables de reconnaître et manipuler ces composants un à un »¹⁴. Génial inventeur, Tony fait ainsi signe vers Dédale mais aussi vers son fils puisque, faisant partie des passagers de l'avion qui s'est abîmé en mer, il rappelle également la chute funeste d'Icare.

Dans les fictions de Christian Grenier, l'apparition du motif du labyrinthe est donc toujours plus ou moins explicitement mise en réseau avec des composantes du mythe originel. Là où il y a labyrinthe, les ombres du Minotaure, de Dédale, et de Minos ne sont jamais loin. Quant aux figures d'Ariane et de Thésée, elles semblent se réincarner dans les héros des romans qui, tout en arpentant physiquement les labyrinthes qui se présentent à eux, ont aussi pour fonction de dénouer les fils de l'histoire pour la mener à son terme. En ce sens, ces personnages sont un peu des personnages déictiques qui miment le geste du lecteur interprétant

12 C. Grenier, *Simulator*, Paris, Rageot, 2004, p. 218-219.

13 *Ibidem*, p. 12.

14 *Ibidem*, p. 13.

le récit. Ainsi les fictions de labyrinthes de Christian Grenier peuvent se lire comme des récits réflexifs qui, tout en contant une histoire, mettent en scène la réception de l'œuvre et sa création car, si le lecteur se doit de dénouer les fils de l'intrigue, l'auteur, lui, se plaît à les emmêler.

Récits labyrinthiques et labyrinthes intertextuels : le labyrinthe comme métaphore de la création littéraire

En dépit de la diversité générique des romans de Christian Grenier mettant en scène le labyrinthe, toutes ses fictions ont un point commun : leurs personnages sont systématiquement en quête de réponses ou embarqués dans une enquête. Or la construction narrative d'une enquête implique que les protagonistes fassent « mille hypothèses »¹⁵, certaines se révélant être des impasses dans lesquelles les héros s'égarer et s'éloignent de la solution, d'autres constituant au contraire une étape dans le long cheminement qui les mène à la résolution de l'énigme. À force de tâtonnements, ils parviennent « à découvrir, tirer et démêler tous ces fils »¹⁶, à « recoup[er] ces données »¹⁷ pour résoudre le mystère qui les occupe. En cela, les personnages s'apparentent à la fois à Ariane et Thésée, puisque leur démarche intellectuelle consiste à tisser des liens entre les indices. Ils doivent retrouver le fil conducteur qui permet de solutionner l'enquête tout en donnant sa cohérence à la trame narrative qui, pour ménager le suspense et le plaisir du lecteur, prend des allures labyrinthiques.

15 *Ibidem*, p. 71.

16 *Ibidem*, p. 232.

17 *Ibidem*, p. 222.

Le motif du labyrinthe dans les romans de Christian Grenier est donc intimement lié à la construction labyrinthique du récit au point que le labyrinthe peut être compris comme une métaphore de l'écriture. Cela est d'autant plus vrai que les romans de Christian Grenier comportent une dimension métadiscursive explicite, ne serait-ce que parce qu'ils mettent en scène des personnages de romanciers. Les Lettrés de *Virus L.I.V.3*, dont fait partie l'héroïne, sont des écrivains et, dans la quadrilogie du *Cycle du Multimonde*, les adolescents qui traversent le labyrinthe pour explorer d'autres univers sont hantés par le souvenir de l'oncle de Michaël, Édouard Nigerrre, un prolifique romancier qui vient de décéder. Édouard n'était d'ailleurs pas seulement un écrivain, il était aussi inventeur de jeux vidéo : « son oncle avait mis au point un logiciel de jeu de rôles qu'il avait baptisé *Dieux, Dragons et Donjons*. Grâce à ses connaissances scientifiques, l'écrivain s'était vite reconverti dans les jeux virtuels. [...] Et l'informatique avait semblé décupler l'imaginaire que le romancier avait jusque-là mis au service de nombreux récits d'aventures »¹⁸. La parenté que Christian Grenier établit entre le romancier et le concepteur de réalité virtuelle permet de considérer Achille (dans *L'Ordinateur*) et Jack Lasson (dans *Tuez Jack le muché !*) comme des avatars de l'écrivain. Or Achille et Jack sont tous deux les concepteurs de labyrinthes virtuels mortels. Quant à Édouard, il est involontairement le créateur du dédale exploré par son neveu et ses amis puisque ce « labyrinthe "aléatoire" et vivant »¹⁹ est en réalité le prolongement du cerveau du romancier qui est mort devant son ordinateur. La machine a alors créé une « extension

18 C. Grenier, *La Musicienne de l'aube*, op. cit., p. 38.

19 C. Grenier, *Cyberpark, Cycle du Multimonde*, Paris, Hachette, 1997, t. 3, p. 27.

biologico-informatique »²⁰ des réseaux de synapses de l'auteur qui se sont matérialisés en méandres dans lesquels se perdent les adolescents.

Ainsi le romancier se pare de la toge de Dédale et est érigé au rang d'inventeur de labyrinthe, à ceci près que son labyrinthe est avant tout textuel et qu'il repose sur une énigme qu'il soumet au lecteur. Celui-ci est entraîné dans une écriture ludique dont il doit dénouer les fils emmêlés par un écrivain qui se pense en « maître du jeu »²¹. C'était d'ailleurs le rôle joué par Édouard dans les parties de « Dieux, Donjons et Dragons » qu'il animait autrefois pour Michaël et ses amis. C'est aussi le rôle qu'il s'est donné dans son roman *Cyberpark*, imaginant un personnage à son image retranché dans « une tour d'ivoire »²² où « il se donnait l'illusion de dominer le monde, l'ivresse d'assumer ce en quoi sa fonction de créateur l'avait malgré lui transformé : un demiurge, doté du droit de vie et de mort sur ses sujets »²³. Nouveau Dédale inventeur d'un labyrinthe textuel, le romancier est donc également une sorte de Minotaure qui se plaît à perdre et inquiéter son lecteur par les énigmes qu'il lui soumet, allant parfois jusqu'à l'« égare[r] dans une mauvaise branche du scénario »²⁴. S'inscrivant dans la continuité des travaux menés par Jacques Dubois²⁵ ou Vincent Jouve²⁶, Marion François résume d'ailleurs parfaitement cette double posture de l'auteur à l'égard de son lecteur quand, dans son article intitulé « Roman policier contemporain, labyrinthe d'une enquête, labyrinthe d'une écriture », elle s'interroge : « Mais que

20 C. Grenier, *Mission en mémoire morte, Cycle du Multimonde*, Paris, Hachette, 1997, t. 4, p. 195.

21 *Ibidem*, p. 38.

22 C. Grenier, *Cyberpark, op. cit.*, p. 192.

23 *Ibidem*, p. 193.

24 *Ibidem*, p. 147.

25 J. Dubois, *Le Roman policier ou la modernité*, Paris, Nathan, 1992.

26 V. Jouve, *La Lecture*, Paris, Hachette, 1993.

devient le lecteur pris dans ce labyrinthe ? Comme le détective, il est en quête d'indices pour trouver un sens au livre : une direction, une signification ; il erre dans la structure labyrinthique du roman, édifié par cet "ingénieux ingénieur" qu'est l'écrivain »²⁷.

Si les romanciers de papier et plus généralement les créateurs d'univers fictionnels sont, dans les romans de Christian Grenier, considérés comme les dignes héritiers de Dédale, cela signifie-t-il que notre auteur se voit également comme l'inventeur de labyrinthes textuels ? Le fait que le nom d'Édouard Nigerré, le romancier du *Cycle du Multimonde*, soit une anagramme de Christian Grenier nous permet de répondre par l'affirmative : comme ses personnages d'écrivain, Christian Grenier se plaît à transformer ses romans en jeux de piste, proposant un enchevêtrement de sens et de niveaux de lecture dans chacune de ses fictions. Parfois, ce jeu de piste prend la forme d'énigmes autobiographiques, comme il le dévoile dans *Mission en mémoire morte* lorsqu'il dit de son double qu'« Édouard Nigerré s'amusa à introduire dans ses récits des personnages qui possédaient le nom et les caractéristiques de parents, de collègues et d'amis »²⁸. L'accès à la solution de ce type d'énigmes reste cependant limité à un nombre restreint de personnes car « ces facéties littéraires échappaient aux lecteurs »²⁹. Néanmoins, ceux qui connaissent Christian Grenier ou qui ont lu son autobiographie *Je suis un auteur jeunesse* peuvent deviner, derrière les personnages de Sylvain et Sophie, les frère et sœur du *Cycle du Multimonde*, un clin d'œil à ses enfants ou, derrière le personnage du docteur Waquier, le médecin légiste consulté par Logicielle lors de ses

27 M. François, « Roman policier contemporain, labyrinthe d'une enquête, labyrinthe d'une écriture », [dans :] R. Bouvet, M. Latendresse-Drapeau (dir.), *Errances*, Montréal, UQAM, 2005, p. 85.

28 C. Grenier, *Mission en mémoire morte*, *op. cit.*, p. 53.

29 *Ibidem*, p. 53.

enquêtes, une allusion à son propre médecin de famille. De même, les maisons d'Édouard et de Germain – un ami de Logicielle – ont des points communs avec la maison de Christian Grenier qui vit lui aussi dans le Périgord, dans le village nommé Le Fleix, d'ailleurs mentionné dans le *Cycle du Multimonde*³⁰.

Si peu de lecteurs peuvent trouver la voie leur permettant de circuler dans ce labyrinthe de références autobiographiques, en revanche, les labyrinthes intertextuels qu'élabore Christian Grenier dans ses romans sont, eux, accessibles à tous dès lors que le lecteur possède ce qu'Umberto Eco nomme une « encyclopédie intérieure »³¹ suffisamment nourrie pour lui permettre de reconnaître les emprunts et allusions aux grands textes de la littérature. L'un des labyrinthes intertextuels les plus riches tissés par Christian Grenier apparaît dans *Virus L.I.V.3*. Dans ce roman opposant les Lettrés et les Zappeurs, c'est-à-dire les pro et les anti-livres, les Lettrés sont retranchés dans une immense tour bibliothèque composée d'un labyrinthe de livres : « Dans les travées, les rayonnages étaient couverts de livres jusqu'au plafond »³², « Là, rangés sur des rayonnages – à l'infini me sembla-t-il – se trouvaient alignés des milliers, des millions de livres. [...] C'était la bibliothèque de Babel »³³. Clin d'œil à la bibliothèque labyrinthique de Borgès, ce lieu fait aussi signe vers l'écriture de Christian Grenier qui se plaît à mêler plusieurs niveaux textuels en intégrant, dans son récit, des extraits de romans empruntés par exemple à Alain Fournier, Jules Verne, Kafka ou Bradbury. Dans ce monde futuriste qui rend hommage à *Fahrenheit 451*, le virus L.I.V.3 détruit les livres en transformant le texte écrit en espace

30 C. Grenier, *Les lagunes du temps*, *Cycle du Multimonde*, Paris, Hachette, 1997, t. 2, p. 16.

31 U. Eco, *Lector in fabula*, Paris, Grasset, 1985.

32 C. Grenier, *Virus L.I.V.3*, *op. cit.*, p. 56.

33 *Ibidem*, p. 26.

virtuel dans lequel chacun peut se projeter en ouvrant un roman. Le lecteur évolue alors dans le monde fictif en s'incarnant dans un personnage. L'expérience menée par l'héroïne lorsqu'elle lit *l'incipit* de *La Prose du Transsibérien* de Cendrars offre un bel exemple de la façon dont Christian Grenier joue avec son lecteur en proposant des réécritures des textes célèbres de la littérature que son lecteur est invité à reconnaître :

Je commençais à feuilleter la *Prose du Transsibérien* : [...]

Une ville folle apparut : un Moscou revu et corrigé par un peintre visionnaire, où le Kremlin ressemblait à un immense gâteau. J'avisai un vieux moine qui psalmodiait en lisant à haute voix dans un livre.

"Monsieur... Monsieur, s'il vous plaît ?"

Perdu dans sa litanie, l'homme d'Église ne m'entendait pas.³⁴

On devine, derrière les mots de Christian Grenier, le Kremlin de Cendrars décrit comme « un immense tartare croustillé d'or avec les grandes amandes des cathédrales [...] et l'or mielleux des cloches »³⁵ ; on reconnaît, derrière le moine psalmodiant de *Virus L.I.V.3* celui de *La Prose du Transsibérien* qui lit « la légende de Novgorod »³⁶. Avec *Virus L.I.V.3* de Christian Grenier, le lecteur est donc invité à découvrir une écriture kaléidoscopique qui érige l'intertextualité en poétique créatrice et adopte pour credo le cri des personnages : « Dans les livres, il y a encore des livres »³⁷. Ce jeu d'enchaînement et d'emboîtement des textes propose ainsi au lecteur un entrelacement textuel qui transforme le roman en labyrinthe.

À l'instar des multiples voies qu'il propose d'emprunter, le labyrinthe est, chez Christian Grenier, un motif qui appelle de multiples niveaux de lecture

³⁴ *Ibidem*, p. 138-139.

³⁵ B. Cendrars, *La Prose du Transsibérien*, Paris, Les Hommes nouveaux, 1913, v. 12-14.

³⁶ *Ibidem*, v. 15.

³⁷ C. Grenier, *Virus L.I.V.3*, *op. cit.*, p. 181.

et d'interprétation. Motif diégétique qui nourrit l'intrigue et le suspens en égarant les personnages et en les contraignant parfois à prendre des chemins de traverse, le labyrinthe peut également se lire comme la métaphore de l'écriture de notre auteur qui se meut en labyrinthe ludique pour le lecteur. Il rejoint en cela les ténors du Nouveau Roman dont Catherine d'Humières dit : « Il s'agit, pour l'écrivain, d'installer une véritable réflexivité entre le thème du récit, la façon de l'exposer, et l'acte de lire. Le labyrinthe n'est pas seulement le sujet du roman, il est aussi le modèle du style adopté par l'artiste, et le lecteur lui-même devient le voyageur qui bute dans tous les replis d'un labyrinthe de voies imprévisibles »³⁸.

38 C. d'Humières, « Sur le modèle du labyrinthe, lorsque la littérature privilégie le jeu », [dans :] *Amaltea. Revista le mitocritica*, Madrid, 2009, t.1, p. 136.

bibliographie

Chabaud, S., « Errances géographiques et labyrinthe carcéral : le parcours sinueux du poète Louis Bellaud de la Bellaudière (1543-1588) », [dans :] M. Carminati, M.-J. Verny (dir.), *Figures de l'errance et du labyrinthe – Le mythe revisité*, Montpellier, Presses Universitaires de la Méditerranée, 2022.

Eco, U., *Lector in fabula*, Paris, Grasset, 1985.

François, M., « Roman policier contemporain, labyrinthe d'une enquête, labyrinthe d'une écriture », [dans :] R. Bouvet, M. Latendresse-Drapeau (dir.), *Errances*, Montréal, UQAM, 2005.

Grenier, C., « Tuez Jack le muché ! », [dans :] *Idem, Virtuel : attention, danger !*, Paris, Milan, 1994.

Grenier, C., *La Musicienne de l'aube, Cycle du Multimonde*, Paris, Hachette, 1996, t. 1.

Grenier, C., *Les lagunes du temps, Cycle du Multimonde*, Paris, Hachette, 1997, t. 2.

Grenier, C., *Cyberpark, Cycle du Multimonde*, Paris, Hachette, 1997, t. 3.

Grenier, C., *Mission en mémoire morte, Cycle du Multimonde*, Paris, Hachette, 1997, t. 4.

Grenier, C., *L'Ordinateur*, Paris, Rageot, 2004.

Grenier, C., *Virus LIV3 ou la mort des livres*, Paris, Hachette, 2001.

Grenier, C., *Icare et les conquérants du ciel*, Paris, Nathan, 2003.

Grenier, C., *Simulator*, Paris, Rageot, 2004.

Homère, *Illiade*, Paul Mazon (trad.), Paris, Gallimard, 1975.

Humières, C., « Sur le modèle du labyrinthe, lorsque la littérature privilégie le jeu », [dans :] *Amaltea. Revista le mitocritica*, Madrid, 2009, t. 1..

Santarcangeli, P., *Le Livre des labyrinthes – Histoire d'un mythe et d'un symbole*, Paris, Gallimard, 1974.

abstract

The labyrinth as a metadiscursive motif in Christian Grenier's literary creation

The labyrinth motif appears regularly in Christian Grenier's novels. In diegesis, it is always linked to myth and the fates of Daedalus, Theseus and Ariadne. It is also a diegetic motif that structures the setting, organizes the characters' quest and generates suspense. But this motif is above all a metadiscursive metaphor that theorizes the author's writing. In particular, he evokes the meandering construction of police intrigues. It also represents the referential games developed by Christian Grenier: By mixing the words of other writers with his own, offers his readers the opportunity to enter a kind of intertextual labyrinth.

keywords

labyrinth, myth, rewriting, intertextuality, metadiscourse

mots-clés

labyrinthe, mythe, réécriture, intertextualité, métadiscours

nadège langbour

Docteur de Lettres Modernes, professeur agrégé, membre associé du labo 3LAM (Univ. Du Mans), N. Langbour est auteur de nombreux travaux sur la littérature de jeunesse. Ses essais intitulés *Littérature de jeunesse : la construction du lecteur* (lauréat du Prix Scientifique L'Harmattan 2019) et *Modèles et contre-modèles de l'enseignant dans la littérature de jeunesse* sont publiés chez L'Harmattan en 2020 et 2022. Elle est également auteur de romans : *L'Arche des Inukshuk – roman écologique en terres arctiques* (L'Harmattan, 2021), *2189, l'armada des exilés climatiques* (L'Harmattan, 2022).

PUBLICATION INFO			
Cahiers ERTA	e-ISSN 2353-8953 ISSN 2300-4681		
	Received : 28.09.23 Accepted : 19.01.24 Published : 28.06.24	ÉTUDES	
ORCID : 0000-0002-8008-8887			
N. Langbour, « Le labyrinthe comme motif métadiscursif dans la création littéraire de Christian Grenier », [dans :] <i>Cahiers ERTA</i> , 2024, nr 38, pp. 9-26. DOI : 10.4467/23538953CE.24.008.19931			
www.ejournals.eu/CahiersERTA/			
Attribution 4.0 International (CC BY 4.0).			