

Les livres-dont-vous-êtes-le-héros :

MISE À MORT OU LE SALUT DE LA LECTURE

par Jean Perrot

*« Psst ! Oh, je vous en prie, écoutez-moi.
Vous m'entendez ? Pendant que vous lisez ces mots,
les entendez-vous dans votre tête ?
Entendez-vous ma voix ?
C'est que je suis novice
et je ne sais pas si j'ai lancé
correctement le sortilège... »*

C'est par ces phrases qu'au tout début de *La légion des morts* (Folio Junior), la narratrice de J.H. Brennan, sorcière apprentie en quête de héros, **vous** interpelle afin de procéder à la présentation des règles qui vont présider au jeu de votre lecture-aventure : il s'agira ici de protéger Avallon désemparé depuis la mort de Merlin. Comme, bientôt, vous allez être rebaptisé sous le nom de Pip, d'après le personnage de Dickens, il ne fait pas de doute que l'on place en vous de « grandes espérances » : acceptez-**vous** le contrat de lecture qui vous métamorphose et vous entraîne au dénouement de l'intrigue ? Cédez-**vous** à l'illusion de l'histoire ?

Une complicité à saisir

Et, avant d'ajouter quelques pages à l'étude des livres-jeux, à mon tour, je m'interroge :

les livres-dont-vous-êtes-le-héros sont le lieu d'un étrange malentendu, l'objet d'une curieuse ségrégation. Condamnés ou adulés sans partage — comme autrefois le *Club des Cinq* — ne seraient-ils pas l'occasion pour les pré-adolescents de marquer aux adultes l'existence de goûts inaccessibles et d'un univers réservé aux seuls **initiés** ? Entendez par ce mot les membres d'une société aussi marginale qu'exclusive. Et il n'est pas besoin d'être sorcier — ou d'être sorcière, comme dit Pef aujourd'hui — pour trouver la réponse : c'est en tant que **jeux** d'abord que ces histoires plaisent aux jeunes esprits. Plaisir de lancer les dés qui commandent l'imprévu du hasard et des rencontres. Plaisir facilement émoussé par les stéréotypes et par des éléments répétitifs, voire obsessionnels. Mais avant tout, plaisir de vertige, comme dans tout jeu de roulette ou de loto, et donc comme tel, parfaitement injustifiable. « Absurde »,



Dessin de Gary Chalk,
La Forteresse maudite,
Gallimard.



c'est-à-dire facteur d'irréalité totale régi par l'absolu d'un principe donc, en dehors de toute préoccupation de rendement ou d'utilité sociale ! Un peu comme pour les jeux de rôles qui se multiplient aujourd'hui et que Gilles Raymond a fort bien analysés dans le dernier numéro de la revue *Janus Bifrons* (1) consacré au jeu des adolescents précisément. Il semble bien que dans les deux cas, « l'utilité » vienne en plus, soit une prime ajoutée en quelque sorte.

Cette gratuité suffit-elle à infirmer la valeur des textes qui sous-tend ces pratiques, à les frapper de stérilité ou plutôt n'entre-t-elle pas dans la définition même de l'activité esthétique ? Les opinions ici divergent et deux camps s'opposent parfois, chevaliers armés aussi implacables que ceux qui s'affrontent dans le labyrinthe de ces histoires.

Les adversaires du livre-jeu considèrent que ce dernier n'est qu'un phénomène de mode, qu'il a connu son temps (la grande flambée de 1982-1985 couronnant le succès de Gallimard), qu'aujourd'hui les ventes sont en chute libre et que la multitude des titres décourage les lecteurs. Certains regrettent même que des maisons françaises prennent le train en marche quand l'express est passé. Et il est vrai qu'il y a une saturation certaine du marché et que la reprise des mêmes intrigues est plus que lassante, que l'on n'en finit plus d'abattre des monstres dans ces « contes à votre façon » modernes. En revanche, il est vrai aussi que le creux de la vague démographique des années 70 réduit directement le public potentiel du livre-dont-vous-êtes-le-héros et qu'un retour en force de ce dernier n'est pas impossible. Vrai aussi que le phénomène du prêt amical que ces récits suscitent contribue à limiter l'extension

(1) Gilles Raymond : « Le jeu de rôles, passe-temps ou passion dangereuse ? », *Janus Bifrons*, revue universitaire de l'adolescence, numéro spécial « Jeu, jeux et adolescence » 12/13, Strasbourg, 1987.



du marché. Il ne faut pas oublier non plus — le témoignage de nombreux bibliothécaires est formel — que ces livres sont pratiquement les seuls que l'on vole dans les bibliothèques pour la jeunesse de nos jours !

Enfin de nombreux enseignants ont pu constater que ces histoires offrent souvent de puissantes incitations à la lecture : des classes entières de « non-lecteurs » non seulement ont lu des dizaines de titres mais encore sont passées ensuite aux récits de Tolkien ou des légendes celtiques. On ne voit pas, d'ailleurs, pourquoi une magie semblable à celle qui a fait du *Sorcier de la montagne de feu* de Steve Jackson et Ian Livingstone un livre à succès inattendu, cesserait d'exercer ses effets sur les lecteurs à venir, car elle répond au principe de la surprise et d'une participation qui sont seules susceptibles de lutter contre l'ennui. Certains auteurs ne s'y sont pas trompés et se sont mis à exploiter la veine : ainsi Philippe Ebly a-t-il ajouté un titre prometteur à sa longue série avec *Deviens le Conquérant de l'Impossible* (Bibliothèque Verte). Ce roman est aussi à l'origine d'une initiative tout à fait exceptionnelle : avec un début de scénario bâti sur le même modèle, en effet, Philippe Ebly participe à une vaste expérience pédagogique entreprise à Dunkerque cette année. Avec le concours de l'Inspection d'Académie et des conseillers pédagogiques, plus d'une vingtaine de classes primaires composent des romans. Relayé par le Service Minitel, ce travail transforme la ville en un énorme atelier d'écriture auquel participent parents et enseignants. On se rappelle peut-être aussi qu'un professeur de Lettres d'un C.E.S. de Malakoff a déjà utilisé cette technique pour faire écrire par ses élèves un scénario, *Le rapt*, centré sur un enlèvement dans le métro...

Mais, objectera-t-on à juste titre, cette utilisation pédagogique de la fiction est-elle un gage de sa qualité ? Alors écoutons de nouveau la voix de la sorcière qui **vous** parle depuis un instant et qui insiste :

« Je suis ici, dans ce livre, prise entre les pages, en quelque sorte. Mais je me trouve également ailleurs, bien entendu. J'habite Avallon. Je m'appelle Cody... Mon maître est l'enchanteur Merlin. Ou plutôt était. Car l'enchanteur Merlin est mort... Non, non, ne riez pas. C'est triste... Affreusement triste. Tout le royaume est en deuil. Enfin, une grande partie du royaume. Il paraît qu'il est tombé d'un arbre alors qu'il chapardait des pommes. Tué sur le coup. A quatre-vingt-dix-neuf ans à peine ! Puis, le corps a disparu dans un nuage de fumée. Magicien jusqu'à la dernière seconde ! Un petit dé de gelée de prunes, c'est tout ce qu'on a retrouvé au pied de l'arbre. Très, très triste. »

Fondée sur les ruptures et les contrastes que permettent les jeux de l'énonciation dans l'espace littéraire, la narration progresse ainsi par une série d'interpellations, de feintes et de faux-semblants. Par delà les thèmes, le plaisir de la lecture réside dans cette exagération plaisante, dans l'exploration des différents plans de l'histoire et du récit. Ainsi, dès le paragraphe 2, Merlin, dont la mort recevra de nombreuses versions tout aussi invraisemblables que la première et sans cesse remises en question, sera retrouvé vivant à moitié nu dans un tonneau « parce que la Malédiction lui a volé sa robe » : conjuguant l'austérité d'un « vieux Grec qui vivait ainsi » à une pudeur plus moderne, le magicien s'adresse d'emblée à votre double Pip :

« Ne me regarde pas... Je ne suis pas habillé ! » « Et vous détournez les yeux, mais vous avez eu le temps d'entrevoir la haute silhouette efflanquée d'un homme à barbe blanche qui ne porte pour toute vêture que des bottes, des caleçons longs... »

Le merveilleux se dégonfle ainsi sous la pointe du dérisoire, mais en même temps se renforce indirectement grâce au décalage



introduit par le burlesque. Vous acceptez donc le contrat de lecture en souhaitant que le décorum moins des bonnes manières que des lois du récit n'ait pas trop à souffrir...

L'entrée de l'humour

Pour l'adulte, on le voit, c'est certainement cette note d'humour qui permet le parcours le plus sûr de ces livres d'aventures. Ce parcours est soutenu par une perspective parodique, mais aussi par la satire d'un point de vue parfois typiquement masculin, comme le constateront encore les lectrices en remarquant que la Cody mentionnée plus haut est présentée comme « une ravissante jeune fille de treize ans ». Pourtant la veine bouffonne offre d'autres pointes plus malicieuses : ainsi lorsque vous demandez à Cody où se trouve votre équipement : « Au paragraphe 2 ! », s'écrie-t-elle, en vous poussant vers une porte. Le jeu littéraire se superpose alors à la caricature. De même en vous tendant votre arme, Cody déclare : « Prenez cette épée, vous aurez besoin de ce truc-là » et vous lisez alors : « Hé, dites donc, qui traitez-vous de truc ? », proteste Excalibur Junior, votre épée parlante mondialement connue ».

Autre variante des « livres qui parlent » (2), le livre-jeu s'inscrit donc dans la tradition de l'histoire fantaisiste inaugurée par Lewis Carroll. Une allusion directe aux aventures d'Alice apparaît clairement dans un autre récit de H.J. Brennan qui place sans appel ses œuvres sous le signe du baroque. Ainsi peut-on découvrir au paragraphe 180 du *Temps de la malédiction* (Folio Junior) une vision du labyrinthe situé « de l'autre côté » de l'imaginaire :

« Quelle salle bizarre ! (Vous en trouverez le plan page 206)... Juste devant vous se trouvent deux citrouilles géantes, avec des trous découpés leur donnant l'aspect de

visages hilares. Vers le fond de la pièce, vous apercevez deux piliers de marbre massif en forme de gigantesques points d'interrogation. Entre ces piliers, et incrustés dans le sol, se trouve une énorme (et terrifiante) tête de mort surmontant deux tibias croisés. De part et d'autre de ce symbole sont accroupis deux très beaux spécimens du rarissime Manx à longue queue, Felix Terribilis... Entre les piliers, insoucieux des deux terribles chats, un ravissant petit lapin, vêtu d'une veste rose, est assis sur son derrière. Il vous salue d'un geste amical. »

Ce bric-à-brac d'objets farfelus ou, dans d'autres cas, fantastiques (comme ces menhirs qui se mettent à tourner et vous enferment dans un mur de pierre) déclenchent des épreuves non moins bizarres : ainsi vous pouvez choisir ici, soit de marcher sur les tibias, soit si vous êtes affamés, « essayer de mordre dans une de ces citrouilles » et, au paragraphe 140, vous apercevoir « que celle-ci vous rend aussitôt la pareille, vous prélevant 7 points de vie... » Le livre-dont-vous-êtes-le-héros ne serait-il accessible que dans l'exagération et le grossissement de ses motifs ? Il faut reconnaître que cette issue est souvent la seule réservée au lecteur un peu exigeant, car souvent les intrigues paraîtront squelettiques, l'absence de psychologie et de profondeur rébarbative et les ficelles du métier trop visibles. Pourtant il serait réducteur de généraliser et de voir dans ces textes de simples « livres-amorces » servant d'introduction à l'étude d'œuvres plus prestigieuses : nous avons montré ailleurs que les auteurs les plus subtils de ces séries présentent des mondes imaginaires cohérents, dotés d'une réelle unité littéraire, comme ceux, par exemple, de Ian Livingstone et Steve Jackson qui dressent un bilan critique féroce des tendances de l'Occident. Les joueurs et les débutants en lecture, eux,

(2) Cf. chapitre 7, « Parler comme un livre », Jean Perrot, *Du jeu, des enfants et des livres*, Editions du Cercle de la Librairie, novembre 1987.



trouvent de toute façon d'autres compensations et, s'ils sont insensibles aux effets littéraires, s'ils ne possèdent pas les clefs culturelles permettant de lire ces textes au deuxième degré, ils disposent bien de l'atout qui paraîtra un barrage à l'adulte : le combat de dés et aussi les petits problèmes (« Calquez, puis découpez et assemblez les morceaux de façon à reconstituer le cercle complet et rendez-vous au paragraphe indiqué », paragraphe 20) dont sont émaillés les récits. Le modèle d'*Un conte embrouillé* de Lewis Carroll (3) parsemé de problèmes logiques se fait sentir alors, mais ne rencontre qu'une pâle imitation : à la complexité des questions proposées par l'écrivain victorien ou par J.J.R. Tolkien, notre époque, il est vrai, oppose des énigmes beaucoup plus simples. Aussi c'est dans une autre direction que nous pouvons conduire notre lecteur, s'il lui reste un peu de courage et lui dire, avec le Merlin du *Temps de la Malédiction* :

« Vite ! ! ! Vite ! Il n'y a pas un instant à perdre ! Prends ton crayon et ta gomme, procure-toi du papier et des dés et laisse-moi jeter sur ta tête mon Sortilège du Filet. »

Mais plutôt que d'emprunter les chemins du merveilleux, tournons-nous vers le temps et les terres réelles de l'homme.

L'entrée du tourisme et de l'histoire

Cette fois-ci vous ne serez pas chevalier, mais détective dans l'enquête offerte à La Rochelle par François Thiéry dans *Concerto pour un vieille dame* (Magnard, 1987). Le plan de la ville vous est fourni d'emblée avec son avenue des Minimes et le Musée du Nouveau Monde. Cet « effet de réalisme » recherché par le plan n'est pas nouveau, puisqu'il vient de Tolkien et de plus loin

encore. Il faut dire aussi que vous ne rencontrez que les personnages habituels du petit roman pour enfants dans le style du *Club des Cinq* : le chien Hirsute, double inévitable de Dagobert et le héros enfantin affrontant des truands. L'humour du commandant qui vous accueille à bord de son Airbus ne manque pas de verve sans doute et introduit de « la bonne humeur », comme aussi la référence à la bande dessinée lue par un personnage. Essayons donc de « lire » le livre. Un bref parcours vous montre que « Bof ! Vous avez perdu » (p. 68), mais vous révèle les ingrédients de l'intrigue policière : un individu déguisé en vieille dame qui appartient à une bande internationale est impliquée dans un trafic de drogue. C'est quelque chose dans le genre de *Tintin* avec une référence explicite à *Manhattan Transfer* (p. 23). François Thiéry ne manque pas d'ambition en citant Dos Passos et en suggérant un autre type de morcellement de l'intrigue ou de nouvelles dispersions du point de vue et du « camera's eye ». Pourtant vous vous sentirez peut-être cruellement déçu en apprenant que « Bravo, vous avez gagné ». Vous n'avez pas payé bien cher, après quelques imbroglios, le prix de cette victoire. La seule énergie psychique mobilisée a été celle de la réussite ; l'avantage par rapport au simple jeu du hasard a été la nécessité dans laquelle le joueur s'est trouvé de recourir à son flair et — comme dans les intrigues diffusées par Ramsay — de ne pas prendre de fausses pistes et d'interpréter correctement les données du mystère. Une certaine intuition a ramené ici les illusions du roman policier et transformé la réussite en un défi lancé aux « forces sombres du Cogito », mais avec une naïveté de novice.

Dans un autre domaine, celui de l'histoire, la participation du lecteur, peut-être, fera appel à une énergie plus culturelle. Ainsi l'approche du bicentenaire rendra pratique-

(3) Voir la traduction de Jean Gattegno dans le *Cahier de l'Herne* « Lewis Carrol », 1971.



ment inévitable la lecture d'*A l'ombre de la guillotine* de Simon Farrell et John Sutherland (Folio Junior). Le livre cède sans ambiguïté au penchant que relèvent Bernard Epin, Madia Tovar et Daniel Virieux dans *La Révolution Française, elle inventa nos rêves* (Messidor/La Farandole, 1988) lorsqu'ils regrettent dans leur avant-propos ces livres trop nombreux où « des illustrateurs mal inspirés forcent le trait pour donner au peuple parisien agissant des rictus de haine forcenée, pour installer systématiquement dans le paysage des journées révolutionnaires le couperet de la guillotine, pour canaliser les attendrissements vers tout ce qui porte perruques et rubans... »

Vous êtes, en effet, promu au rang de fils d'aristocrate dévoué à la cause de Louis XVI. Vous vous appelez Philippe d'Auvergne, vous commandez une compagnie et votre dilemme est d'ordre politique : « *Vos propres sentiments sur les problèmes qui risquent de diviser le pays sont confus. D'un côté, c'est le roi qui détient l'autorité et de l'autre, c'est le peuple qui constitue la France* » (Portrait du héros). Vous allez donc faire la preuve de vos idées. D'abord un simple cas de conscience vous oblige à choisir entre devoir et humanité : « *Vous ne pourrez jamais commander à vos hommes de tirer sur des femmes et des enfants (60). Ensuite, si vous acceptez de vous joindre aux émeutiers pour manifester contre l'intransigeance du roi, vous connaîtrez le retournement du justicier et vous traquerez impitoyablement vos anciens amis. Vous déjouerez leurs ruses et la trahison du caporal Valmy, vous participerez à la prise de la Bastille et vous entendrez la voix de Danton. Si, préférant demeurer fidèle à votre caste, vous cherchez à vous retirer sur vos terres, vous vivrez alors le roman familial de l'héritier qu'un aigrefin tente de déposséder. Vous périrez peut-être d'un coup d'épée sur la route de l'exil qui conduit vers l'Angleterre. Enfin, si vous êtes pris avant d'atteindre la*

mer, votre tête volera sous le couperet de la veuve noire. » Mourir pour la Révolution (paragraphe 118) ou contre elle (paragraphe 17), voilà un programme bien éloigné de toute considération économique ou sociale, mais qui tentera les amateurs d'héroïsme historique et plaira aux jeunes lecteurs plus intéressés par le sens des destinées personnelles.

Reconnaissons que le livre parvient à provoquer une curiosité certaine : l'adulte même se laisse entraîner — ne serait-ce que pour savoir quel parti le héros est amené à prendre et pour mesurer la version imposée de l'histoire. Loin du documentaire prosaïque et dans une psychologie et sociologie réduites, l'intrigue offre un rêve orienté à faces multiples qui décevra les spécialistes de la période, mais la comparaison avec d'autres titres de la série, et notamment avec celui qui concerne la guerre d'indépendance des Etats-Unis (*Pour l'indépendance* de Simon Farrell et John Sutherland), nuancera tout rigorisme trop catégorique en laissant deviner une certaine magie de l'aventure dans la trame historique.

L'aventure et la loi du dépaysement

Aussi bien les formes habituelles de l'aventure exotique paraissent-elles dominer dans la collection cartonnée de livres-jeux que les éditions Casterman proposent à la place de l'Ami de Poche avec des œuvres plus anciennes, comme le cycle des Chevaliers de la Table Ronde ou *Blues pour Marco* d'Olivier Lécrivain. On découvrira la série des « Aventures à construire » de Jean Sauvy dont la première, *Odamok, le secret de l'enfant aux yeux bleus*, se déroule dans une Malaisie de rêve, avec pour monstres adverses requins et cachalots. Les illustrations et les récits brefs s'adressent au public des 8-10 ans. Semblable à un carnet alphabétique taillé d'encoches, le livre est toujours



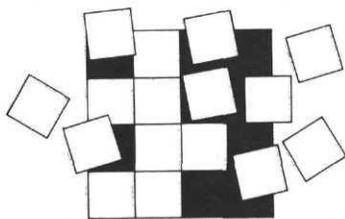
fondé sur le choix entre plusieurs possibles de l'aventure tropicale. Des symboles balisent les bifurcations de l'itinéraire qui a la simplicité de celui d'un conte : Odamak l'enfant perdu retrouve son village au terme du récit. L'esprit de la narration est bien rendu aussi par les images conçues dans le style de la bande dessinée, comme celles de Gaëtan Evrard qui rappelle Hergé dans *Kalali, le chemin du soleil*, ou avec un parti pris d'esthétisme plus marqué comme les planches de Natalie Louis-Lucas évoquant le style de Georges Lemoine dans *Kassala, le mystère de la princesse triste* et encore celles de Nicole Baron d'un esthétisme plus personnalisé mais de veine identique dans *Fahri, le fil rouge des trois destins*.

Plus complexe est la tentative de Paul Thiès dans le genre. On connaissait de cet auteur *Les forbans des Caraïbes* ou *Ali de Bassora* (éd. de l'Amitié) qui présentaient, chacun à sa manière, le cheminement ou les errances d'un enfant seul en pleine conformité avec le picaresque d'une sorte de Lazarillo de Tormes moderne. Ces éléments réapparaissent dans *Amad, les dés du hasard*, mais relevés du sel d'une parodie parfois un peu plus heureuse que celle qui faisait d'*Ali de Bassora* un écho des contes persans. On en saisira un exemple dans l'intégration du jeu de dés à l'histoire elle-même : ainsi Amad peut-il espérer gagner en trichant : clin d'œil aux lecteurs des livres-dont-vous-êtes-le-héros qui recourent souvent à ce stratagème ?

Ou plus simplement effet de miroir parodiant ce type de récit ? Le dénouement s'avère aussi d'un conventionnel volontairement grotesque, lorsque la tricherie conduit à l'esclavage ou, au contraire, lorsque le loyal orphelin aux yeux bleus découvre son père providentiel, un prince de Venise... Une vision cocasse couronne alors ce triomphe, quand apparaît « une paire de dés gigantesques roulant par dessus l'océan dans un fracas de tonnerre » : ultime flèche d'humour décochée au culte des stéréotypes ? De même, Amad harcelé par la traditionnelle hésitation entre l'or et l'amour recevra-t-il une fameuse paire de gifles de la part de sa belle. Les clichés sont donc largement soulignés pour appeler le vraisemblable, et la rapidité des enchaînements seule les sauve de la fadeur. Une fois encore, comme dans le cas des autres livres, l'emphase baroque contribue à masquer les faiblesses du genre. Quelques pages pleines de verve laissent entendre que ce talent pourrait trouver un emploi dans des aventures aux articulations plus fines. Il faut espérer, toutefois, que cette participation permette de réaliser le programme annoncé par l'éditeur au début du volume et aide cette lecture que l'on veut « réinventer ». On souscrira de toute façon au projet conçu :

« Pour que le lecteur se prenne au jeu et devienne à son tour narrateur.

Pour que plus jamais la lecture ne puisse être considérée comme un acte rébarbatif. » ■



Aventures
à construire