

Des héros en pleine mutation ?

Benoît Virole*

Il était difficile de clore ce dossier consacré aux héros de la littérature de jeunesse – héros de papier et de plume (ou de clavier) – sans s’interroger sur la forte concurrence qu’exercent les nouveaux médias (audiovisuel et numérique) comme producteurs de héros d’un nouveau type, se démultipliant sur tous les écrans. Comment se joue cette concurrence ? A-t-on des raisons d’être pessimiste ? Benoît Virole apporte sa contribution à ce débat.

Les héros pour l'enfance et la jeunesse sont-ils entrés dans une phase de mutation ? Voilà une question à première vue dénuée de sens : leur spécificité est bien leur atemporalité, puisqu'ils puisent leurs racines dans les besoins et les désirs profonds de chaque jeune lecteur. Tant qu'il y aura des enfants qui grandiront, en passant par toutes les phases complexes de leur développement, ils auront besoin d'une identification à des personnages forts et les livres répondront à ces attentes en leur proposant des êtres imaginaires dans lesquels ils pourront se projeter. Pour autant, leur nature révèle aussi la représentation collective que chaque société se fait de l'enfance. Entre les contes pour avertissement destinés à éduquer les garnements en leur faisant peur des châtiments et les heroic fantasy modernes où des super héros s'affrontent en combat singulier, il existe des différences suffisamment marquées pour qu'on accepte l'idée que l'analyse des héros pour la jeunesse permet de mieux cerner l'un des fondements idéologiques importants d'une société, à savoir la représentation de l'enfance. Or, un rapide survol des héros actuels montre que ceux-ci sont devenus avant tout des produits.

* Psychanalyste et écrivain. Dernier ouvrage paru : *Le roman Shell* chez Hachette Littératures, Prix Jeunes Mousquetaires, 2008.

Les héros conçus initialement par des auteurs pour les besoins de leurs œuvres littéraires se retrouvent transformés en objets destinés à la consommation de masse. D'autres, de plus en plus nombreux, sont délibérément conçus en vue du marché du loisir et leurs concepteurs cherchent à séduire¹ l'imaginaire des enfants, dans cette visée mercantile. Ainsi, on repère bien une tendance de la société à produire des héros avec une durée d'existence éventuellement courte, encadrée par les lois du marketing, mais destinés à être consommés par un public large.

Héros de papier, héros des écrans

Ces héros développent une existence plurielle qui se partage entre les différents médias de l'image, et en particulier le cinéma. L'attente des jeunes se concentre sur les sorties de films présentant des nouveaux personnages. Parfois, ceux-ci ont d'abord eu une existence littéraire. Mais elle est généralement oubliée et très souvent travestie. Cette prévalence du vecteur cinématographique, puis télévisuel, est problématique. Lors de la lecture d'un récit, plus précisément d'une nouvelle ou d'un roman, nous évoquons mentalement des représentations des personnages, mais aussi du cadre. Ces évocations sont strictement privées. Elles sont une création unique, qui utilise tous les souvenirs conscients et inconscients de l'expérience d'une vie. Au fil des pages, un flux de représentations mentales traverse l'esprit du lecteur. Pour certains, ces représentations sont de véritables images à fort contenu visuel. Pour d'autres, elles sont moins précises mais comportent des sensations kinesthésiques, auditives, olfactives,

des affects, etc. Elles n'appartiennent à aucun répertoire fixé. Elles sont en constante réorganisation même si elles puisent au fond de l'expérience vécue. Par exemple, la lecture d'une même nouvelle à plusieurs années de distance peut générer dans l'esprit du même lecteur des évocations imagées fort différentes. Tout le plaisir, et la puissance de transformation de la lecture, se situent là. La lecture génère donc des représentations à partir d'un texte, lui-même issu d'une construction mentale propre à l'auteur. Or, aujourd'hui, avec la systématisation des versions filmées associées à la sortie des livres, on assiste à une explicitation publique, commune, partagée, standardisée de l'imaginaire. Impossible de voir Harry Potter autrement que sous les traits de l'acteur dans les films, ou les monstres de Poudlard autrement qu'à travers les figurations proposées. Même si personne ne voit vraiment le même film – et qu'il existe aussi un rapport subjectif à l'image filmée – le rapport entre le texte et l'évocation mentale est quand même modifié qualitativement quand des images sont systématiquement associées à une œuvre littéraire. L'aspect privé, intime, de l'évocation est remplacé par une communication mondialisée d'images standardisées. L'évocation privée que suscite par exemple la lecture d'un roman d'aventures devient participation à un imaginaire collectif construit sur le mode de l'idolâtrie. Cette entrée dans la consommation collective d'un produit renvoie certes, au bout du compte, à des significations privées, mais celles-ci restent formatées par un imaginaire stéréotypé, dans une logique marchande.

Du livre au film en passant par les jeux vidéo, les figurines, mugs et autres produits dérivés !

Plus encore, nos héros, après leur sortie sur les écrans de cinéma, se retrouvent fréquemment déclinés dans des versions pour les jeux vidéo. Or, le développement des jeux vidéo n'est pas une péripétie secondaire du développement technologique. C'est un nouveau vecteur de culture qui conduit à une mutation dans le rapport au héros. L'identification par évocation mentale, ou par mimétisme des comportements, devient participation effective dans une sorte d'immersion. « Je » suis « Spider Man » dans ce jeu vidéo et c'est bien mon projet d'action qui se réalise dans cet univers. Le rapport identificatoire s'approfondit. Le héros existe certes comme une entité en soi, une création culturelle externe au sujet, mais il devient consubstantiel à soi dans l'acte virtuel. Le joueur ne fait pas bondir Spider Man, il est Spider Man l'espace d'un bond virtuel.

Y a-t-il encore un avenir pour la littérature de jeunesse ?

Nous sommes ainsi placés devant le constat indéniable d'une mutation dans le rapport entre l'enfant et les héros. Non seulement la distanciation générée par l'évocation mentale liée à la lecture d'un texte, ou à la contemplation d'illustrations, est annulée par l'envahissement des images sur les écrans de cinéma et de télévision, mais le virtuel étend le champ de possibles en permettant d'être soi-même le héros dans l'acte virtuel. Devons-nous nous inquiéter d'une telle évolution pour l'avenir même de la littérature enfantine ? Le succès de l'édition enfantine, comme celui de héros qui sont nés dans l'expérience littéraire avant d'être propulsés à l'écran, attestent que l'écriture reste, encore, un espace privilégié où l'inspiration d'un auteur peut



faire naître des personnages nouveaux ayant quelque chance de marquer durablement l'imaginaire. Mais il se serait vain de se le masquer, nous sommes bel et bien entrés dans une nouvelle ère culturelle où les épopées et les actes héroïques ont abandonné les récits oraux et l'écriture livresque pour coloniser l'image et le virtuel.

1. Au sens fort, d'une tentative de séduction adulte en mettant les enfants en présence de contenus à forte connotation violente, voire sexuelle, et cherchant à exploiter le monde pulsionnel de l'enfant. On pourrait ainsi penser que le marché colonise l'inconscient infantile en vue d'une exploitation mercantile.

