

Dominique Demers

Ecrire pour la jeunesse, ou comment voler la vedette à Super Mario?

Ce titre suggère une douloureuse confrontation voire même une véritable lutte à finir entre le livre (en l'occurrence la littérature jeunesse) et les autres médias (entre autres les jeux Nintendo) pour gagner ou garder les précieux lecteurs, consommateurs, clients. Cette inquiétude face à la disparition ou à la diminution des productions littéraires, menacées d'être avalées par une multitude d'autres médias superperformants a trop souvent guidé les réflexions sur le sujet, en littérature jeunesse du moins. Nous tenterons plutôt d'examiner sommairement et à titre d'exemple trois types de relations entre le paralittéraire auquel participe la littérature jeunesse (sans toutefois simplement y correspondre, mais ce n'est pas ici notre propos) et la culture médiatique.

Nous nous intéresserons aux liens entre la littérature jeunesse et les autres médias destinés aux enfants et adolescents au chapitre de la genèse des créations, de l'architecture des récits et des représentations de l'enfance dans le but de mieux cerner le fonctionnement des migrations entre ces deux univers. Avouons-le d'emblée et sans gêne, nous aimerions aussi, puisque c'est tellement rassurant, prédire un peu l'avenir en tentant de deviner le sens des migrations futures.

GENESES DE CREATION

Traditionnellement, la démarche de création en littérature jeunesse est initiée par l'écrivain qui assumera seul ou en collaboration avec un illustrateur -selon qu'il s'agisse de romans ou d'albums -la paternité de l'oeuvre. L'écrivain pense le récit et le produit. La genèse d'un récit télévisuel destiné aux enfants ou aux adolescents épouse un tout autre parcours. Imaginons un cas volontairement simplifié mais représentatif. Une équipe de production présente un projet, le plus souvent en réponse à une commande d'un diffuseur et pour remplir un créneau bien identifié. Exemple: une dramatique sérielle pour les 12-17 ans. Des chercheurs étudient la clientèle, sondent les rêves, les fantasmes, les peurs, les craintes et les désirs des 12-17 ans puis transmettent les conclusions de leur recherche à des concepteurs qui élaboreront un produit, par exemple, un téléroman quotidien en épisodes enchaînés de 30 minutes avec des héros adolescents évoluant principalement dans le cadre d'une polyvalente. La rédaction des synopsis puis des scénarios sera confié à une équipe de scénaristes encadrés par un ou plusieurs représentants des concepteurs. Enfin, les travaux des scénaristes seront éventuellement soumis à des *focus group* composés de téléspectateurs du groupe-cible visé, véritables cobayes permettant aux producteurs de tester leur produit avant de le mettre en ondes.

Ainsi, traditionnellement encore une fois, la genèse d'un récit sentimental sera fort différente selon qu'il fasse l'objet d'une production littéraire ou télévisuelle destinée à la jeunesse. Or, et c'est ce qui nous intéresse, au cours de la dernière décennie, la littérature jeunesse a de plus en plus souvent imité le parcours de création des productions télévisuelles en installant de nouvelles balises ayant pour nom:

concepts, commandes, travail en équipe et vérifications plus ou moins scientifiques du produit auprès d'une clientèle-cible.

La maison d'édition québécoise pour la jeunesse la plus populaire, les éditions La courte échelle, fonctionne strictement à partir de commandes. La directrice de production invite des professionnels de l'écrit (écrivains, journalistes, scénaristes...) à produire une oeuvre pour un créneau de lecteurs bien identifié et dans un format pré-établi correspondant à l'une des trois collections vedettes. Les manuscrits sont ensuite présentés à des jeunes lecteurs de l'âge du public-cible qui soumettront leur appréciation à la directrice de production. Au secteur jeunesse de la maison d'édition québécoise Pierre Tisseyre, le directeur privilégie aussi les commandes mais en fournissant en plus un concept aux écrivains choisis pour collaborer à la collection Faubourg Saint-Rock, la plus populaire. Tous les romans pour adolescents de cette série se déroulent dans un même espace, un quartier de Montréal aussi imaginaire que typique, le faubourg Saint-Rock, où évoluent des adolescents autour d'une polyvalente. Les différents auteurs invités partagent le même décor et les mêmes personnages, en signant tour à tour un titre de la collection.

Ce ne sont là que quelques exemples, et encore, ces emprunts au mode de production télévisuel ne sont pas l'apanage exclusif de la littérature québécoise pour adolescents. Les cas sont nombreux, au Québec comme dans d'autres pays, et tous les groupes d'âge, des tout-petits aux jeunes adultes, sont visés. A titre d'exemple encore une fois, une nouvelle maison d'édition pour enfants, Calligram, est née en Suisse au début des années 90 en lançant ce slogan : "Des livres pour la génération Nintendo". L'éditeur, Christian Gallimard, affichait clairement son désir d'imiter les autres médias en ces termes: "La génération Nintendo lit moins et elle a un rapport au livre très différent de nous. Le défi des éditeurs de livres pour la jeunesse est de continuer à fabriquer des livres dans un monde où les jeux vidéos délogent les livres sur les rayons. Malheureusement, les concepteurs d'émissions de télé, de films et de vidéos pour enfants, ont une longueur d'avance sur nous. Ils sont bien plus dans le coup! "

Calligram a donc envahi le marché en affichant clairement ses emprunts au mode de fonctionnement d'autres mass média. Chez Calligram, les équipes de production ont non seulement inventé des livres-concepts et commandé des textes et des images sur mesure mais elles ont aussi soumis ces produits à des *focus group* avant même de les finaliser. Une société de marketing a par ailleurs été mandatée pour vérifier les intuitions des concepteurs des diverses collections. Pour Petipluche, un concept de livres-jouets avec héros en peluche destiné aux 12 mois à 4 ans , on a testé jusqu'aux prénoms des petits animaux, histoire de savoir si, aux yeux des enfants, Cécile convenait bien à une souris, Elise à une cochonnette et Rémi à un hérisson...

ARCHITECTURE DU TEXTE

Il n'y a pas si longtemps, les documentaires pour la jeunesse se contentaient d'informer, la poésie de rimer et les récits humoristiques de faire rire. Depuis quelques années, les frontières entre les genres s'estompent ouvrant la voie à des constructions hybrides. L'architecture des textes n'obéit plus à des lois strictes et tout semble désormais permis.

Pensons à *Ciel d'Afrique et pattes de gazelle*, un "roman" - entre guillemets- pour adolescents de l'écrivain québécois Robert Soulières. Tel qu'annoncé en 4e de couverture, "en plus de contenir 256 pages, ce roman comprend : une chanson, un film western, une improvisation théâtrale, un passage dont vous êtes le héros, des illustrations, des notes de musiques, des clins d'oeil, etc." On peut aussi songer à la nouvelle collection de documentaires pour les jeunes, les Racines du savoir, chez Gallimard, de véritables livres boîtes à outils avec calques, transparents, matières et papiers spéciaux, autocollants, gaufrages, découpes diverses, lunettes magiques, mini-livres dans le livre, etc.

L'hybridation des genres et l'éclatement des récits figurent parmi les grandes tendances de la littérature jeunesse actuelle et l'on ne peut s'empêcher de songer que la télé, le cinéma, les vidéo-clips et les jeux Nintendo ne sont pas étrangers à ces transformations. Nous aborderons toutefois la question de l'influence des mass média sur l'architecture des récits pour la jeunesse à partir d'un cas précis: les livres dont vous êtes le héros.

Rappelons d'abord que les "livres dont vous êtes le héros", nés en Angleterre au début des années 80, sont issus d'un étrange croisement entre les jeux de rôles de type *Donjons et Dragons* popularisés au cours des années 60 et la tradition du *heroic fantasy* à la Tolkein. Ils se sont par la suite fait voler la vedette par *Super Mario* et autres rejetons de la puissante famille des jeux Nintendo dont l'imagerie, à l'origine, trahissait l'appartenance au conte merveilleux traditionnel: superhéros, quête initiatique, épreuves du type déloger le dragon et victoires menant à une princesse. Par ailleurs, *Super Mario* a récemment été adapté au cinéma et sans doute n'attend-on que moi pour en faire un héros de papier. Il va sans dire que les influences sont ici multiples et les emprunts ne sont plus à sens unique.

L'architecture des livres dont vous êtes le héros nous invite à reconnaître une filiation mass médiatique. La division en chapitres est remplacée par un système complexe de courts paragraphes numérotés et l'ordre de lecture varie au gré de l'utilisateur. Au morcellement très vidéoclip du récit s'ajoute donc, à première vue, une lecture qui tient plus du zapping télévisuel que de la linéarité plus typiquement littéraire. Par ailleurs, le fonctionnement des livres dont vous êtes le héros repose sur une figure de style intéressante: le lecteur-héros-maître-d'oeuvre-de-la-fabulae et ici c'est la parenté Nintendo qui s'impose. Devant un livre dont vous êtes le héros comme devant l'écran du téléviseur branché au Nintendo, l'utilisateur a accès à un scénario de base articulé sous forme de plusieurs variantes auquel l'utilisateur a accès de façon plus ou moins aléatoire. D'aucuns tombent dans le piège et y voient une transformation du lecteur à la fois en héros et en constructeur du récit mais ce n'est là qu'illusion car le lecteur n'invente rien et il n'est pas plus héros ici qu'ailleurs.

A vrai dire, la plus importante et la plus fascinante parenté entre les livres dont vous êtes le héros et les jeux Nintendo tient dans leur superbe effronterie en ce qu'ils révèlent les mécanismes de la fiction, en exploitent les artifices et se moquent des conventions. L'identification du lecteur au héros est imposée et fait même l'objet d'une règle du jeu. La psychologie des personnages et plus particulièrement leur force physique et morale est déterminée par un coup de dé dans le cas des livres dont vous êtes le héros et par la dextérité manuelle du joueur dans le cas des jeux Nintendo. Quant à la quête du héros, si à prime abord elle peut ressembler à

celle d'un Petit Poucet ou de Bilbo le Hobbit, on peut aussi penser qu'il en est bien autrement. La quête profonde n'est pas de sortir sain et sauf d'un labyrinthe ou de déjouer le sorcier maléfique mais bien d'accéder le plus rapidement possible à la fin du scénario. Le joueur Nintendo comme le lecteur-joueur des livres dont vous êtes le héros aspire surtout à parcourir le scénario dans un temps record. Identification ou pas il ne s'agit pas de s'abandonner à la fabulae mais bien de l'appriivoiser voire même de la dompter le plus rapidement possible pour atteindre l'objet de quête suprême: le mot "fin", du livre ou de la partie.

Imitant d'autres médias tout en les influençant eux-mêmes, les livres dont vous êtes le héros semblent surtout participer à un vaste système de libre-échange qui leur confère une grande liberté et les encourage à tout réinventer.

REPRESENTATIONS DE L'ENFANCE

Il existe encore très peu de recherches sur les représentations de l'enfance dans le champ littéraire pour la jeunesse et encore moins dans les autres récits destinés à l'enfance qu'ils soient télévisuels, cinématographiques, dramatiques ou autres. De récents travaux (Demers 1994) ont permis d'identifier la présence d'un même système de représentation de l'enfance hautement mythique dans la littérature jeunesse contemporaine de la plupart des pays occidentaux. Une manifestation importante de ce système de représentation réside dans le personnage de la petite peste, une figure dominante de la littérature enfantine des années 80. Ces petits tanants ou affreux jojo de notre fin de siècle se définissent ainsi: de très jeunes enfants, terriblement dégourdis qui font les 100 coups et ne sont jamais punis. Qui plus est, ils sont présentés comme éminemment sympathiques et extraordinairement intelligents. Petit détail important ces jeunes monstres sont entourés d'adultes sans épaisseur ni saveur qu'ils exploitent et manipulent effrontément. Et encore faut-il ajouter que la morale de l'histoire comme le sens du récit donne raison à ces jeunes monstres.

Ce type de représentation tout à fait inédit dans l'histoire de la littérature jeunesse trouve-t-il un écho dans d'autres médias? Bien qu'aucune recherche sérieuse n'ait été menée sur le sujet, il suffit de parcourir les rayons d'une boutique de location de films vidéos pour constater que dans le domaine du cinéma pour enfants, les années 80 appartiennent aussi aux mêmes petites pestes. Il suffit de penser à l'effrontée *Suzie Frisette*, au redoutable enfant-héros du film *Le petit monstre* (et ses suites), à l'impudente vedette de *Maman j'ai raté l'avion* (et ses suites) ainsi qu'à une foule d'autres recettes à succès du même type. Championnes du box office, ces petites pestes ont aussi fracassé tous les records en littérature jeunesse. Que l'on songe simplement au succès foudroyant de la série d'albums signés Robert Munsch (traduits au Québec à La courte échelle). Munsch, un des plus importants inventeurs de petites pestes de papier est également l'auteur canadien anglais le plus populaire à travers le monde, toutes catégories confondues.

Une véritable épidémie de petites pestes, d'un genre bien particulier, clairement défini, parfaitement reproduit, a donc envahi non seulement le monde des livres mais celui du cinéma. Et il serait injuste de parler ici d'emprunt ou d'imitation. Il semblerait plutôt que ces deux univers participent à un même système et sans doute serait-il souhaitable de les étudier comme tels. Ajoutons par ailleurs que, par delà les ressemblances, des variations importantes dans ces représentations, à

l'écran ou sur les pages, semblent vouloir souligner certaines spécificités de ces deux types de récits. Ainsi, et même si les petites pestes sont toujours victorieuses, on remarque un certain adoucissement de leur comportement en fin de scénario au cinéma et une apparence de réconciliation avec les adultes alors même que dans les albums pour enfants le dénouement s'effectue plutôt sous forme de surenchère. Plus petite peste tu meurs! Or, cette variation sur un même thème révèle bien la volonté farouche de tenir la littérature jeunesse à l'écart de toute visée moralisatrice alors que le cinéma pour la jeunesse, plus jeune et moins taxé justement par un héritage trop bien-pensant accepte plus facilement ce type de concession au monde de l'adulte.

EMPRUNTS, ECHANGES, COLLABORATIONS

Cette brève exploration révèle déjà trois types de relations entre la littérature jeunesse et les autres récits et produits destinés à la jeunesse. Inquiète, soucieuse de ne pas perdre ses lecteurs, la littérature jeunesse *emprunte* aux autres médias certains modes de fonctionnement notamment au niveau de la genèse des créations. Par ailleurs, elle s'engage dans des relations de *libre-échange*, abolissant de multiples frontières pour ouvrir la voie à ce que j'appellerai des "plus que livres", à des produits aussi audacieux qu'hybrides. Il ne s'agit plus d'imitation mais bien d'un éclatement où les idées fusent en tous sens, où le livre s'inspire d'autres médias tout en les influençant à son tour. Enfin, les livres jeunesse *participent*, avec d'autres formes de récits pour enfants, à un vaste système de représentations où d'importants motifs récurrents unissent entre autres la littérature et le cinéma sans toutefois les confondre.

Emprunts, échanges, collaborations... Les relations entre le livre et la culture médiatique au chapitre des productions destinées à la jeunesse révèlent un cousinage étroit et sans doute plus complexe qu'on ne l'imaginait. Traditionnellement opposée au livre pour adultes face auquel elle a toujours tenté de définir sa spécificité, la littérature jeunesse gagne à être resituée dans le paysage des diverses productions destinées à la jeunesse. Dans un contexte où les publics-cibles sont les mêmes, le vocable jeunesse servant de dénominateur, on peut mieux cerner l'évolution particulière du champ littéraire pour la jeunesse.

Après trois siècles d'histoire, la littérature jeunesse, qui est l'ancêtre des autres récits et productions diverses spécifiquement conçus à l'intention des jeunes, vit une crise d'identité issue de la confrontation aux autres médias. D'aucuns craignent sa disparition, d'autres lui reprochent de frayer avec la culture médiatique voyant là une bien vilaine contamination et un terrible danger d'assimilation. Pourtant, la littérature jeunesse ne semble pas menacée d'être engloutie par les autres médias. Nullement inféodée, elle participe plutôt à une vaste république de l'enfance où l'audace est de rigueur. Et alors même que la littérature jeunesse affiche une saine curiosité et une brave volonté d'ouverture, force est de remarquer qu'elle s'enracine parallèlement dans ce qui la caractérise et qui n'est autre que la fascination et le pouvoir des mots. On remarque en effet qu'au cours des dernières années les éditeurs pour la jeunesse ont publié un grand nombre de livres acclamés par la critique comme de véritables chef-d'oeuvres. S'agit-il d'un second âge d'or?

Peut-être assiste-t-on surtout à une nouvelle polarisation du champ littéraire pour la jeunesse. D'un côté, le livre s'ouvre à tous les possibles et de l'autre il s'enracine

dans sa spécificité littéraire, osant plus que jamais assumer sa littérarité. En marge d'une production éclatée, riche et audacieuse, en marge de ces "plus que livres" dont nous avons parlé, nous assistons aussi à une prolifération d'oeuvres plus "littéraires" que viennent sanctionner un nombre grandissant de prix littéraires, de bourses de création et autres types de reconnaissances institutionnelles auxquelles la littérature jeunesse n'a pas toujours eu droit.

La littérature jeunesse de l'ère multimédiatique mise sur la diversité en explorant une foule d'avenues diverses, en projetant le livre dans des zones nouvelles et en le redéfinissant mais aussi en produisant un nombre grandissant d'oeuvres qui célèbrent le plaisir des mots. Et ainsi la littérature jeunesse affiche peut-être surtout un désir de correspondre aux goûts, besoins et fantasmes des jeunes lecteurs qui sont extrêmement éclectiques. A preuve, lors d'un récent concours organisé sous le titre *Lettres à mon écrivain* des milliers de cégépiens qui avaient grandi avec le petit Mario Nintendo et les livres dont vous êtes le héros ont écrit à leur auteur préféré. Les trois plus populaires étaient: Stephen King, Lucy Maud et... Emile Nelligan.

Comment peut-on bâtir palmarès plus éclaté? Les artisans du livre pour la jeunesse ont donc peut-être raison de miser sur la diversité et d'oser s'ouvrir à tous les possibles.