

Daniel Couégnas
Université de Nantes

Présentation

Les productions fictionnelles de la littérature populaire du XIXe siècle (roman, théâtre, chanson) puis celles qui, au XXe siècle, s'inscrivent dans le régime de la culture médiatique (littérature, cinéma, BD, séries télévisées...), ont une propension à se focaliser sur la figure unique du héros même si, depuis notamment *Les trois Mousquetaires*, la sphère « héroïque » tend à se fractionner (groupes de personnages de la littérature pour la jeunesse ou de certaines séries télévisées), multipliant et compliquant les mécanismes d'identification et les modèles de comportement proposés aux récepteurs.

A l'origine, ce projet de dossier se proposait d'examiner quelques uns des points suivants :

Que se passe-t-il lorsque la figure du héros se fractionne ? Y a-t-il glissement, même partiel, hors de la sphère « héroïque » ? Quelles sont les conséquences (génériques, scripturales, narratives, pragmatiques, idéologiques) de la promotion des seconds rôles quand ils se placent au premier plan (l'effet Obélix) ? Peut-on envisager que les seconds rôles assument les fonctions de marqueurs génériques ? Sont-ils susceptibles d'évoluer sensiblement quand une fiction est transmédiatisée (texte, scène, écran...) ? Sont-ils des éléments textuels spécialement porteurs d'idéologie ? Sont-ils présents (et comment) dans le paratexte (notamment dans les illustrations de couverture des romans) ?

Le champ d'étude - plutôt que « corpus » au sens restreint et plus précis du terme - était immense et les modes d'approche aussi variés que possible. Les contributeurs avaient donc toute liberté pour travailler. Au bout du compte, ces études abordent les productions narratives de grande consommation des deux derniers siècles - le XXème s'y taille d'ailleurs la part du lion - et s'intéressent à un éventail de supports médiatiques assez riche, en dépit de l'absence du cinéma, simple hasard malheureux.

Le dossier s'est organisé matériellement en fonction de deux critères : nous avons suivi un plan approximativement *chronologique* permettant de suggérer *ipso facto* l'ordre d'apparition des *nouveaux supports médiatiques*. Sont ainsi présentés successivement des articles centrés sur le roman populaire, le théâtre, la bande dessinée et la littérature pour la jeunesse, les séries TV et enfin la vidéosphère (cédéroms et jeux vidéo).

Si l'ensemble des monographies constituant ce dossier est encore très loin de dessiner l'ébauche d'un ensemble de lois générales amorçant quelque chose comme une sorte de « poétique » des seconds rôles dans le récit de grande consommation, quelques amorces de conclusions peuvent être suggérées ou confirmées.

On observe - avec des nuances - une évolution du statut figé de second rôle dans la littérature populaire du XIXe siècle vers un *statut mouvant* au sein des groupes/

équipes de personnages (séries TV de la fin du XXe siècle et du début du XXIe). Cette évolution peut également être facteur de *changements génériques*.

On note également l'efficacité des effets du positionnement périphérique des seconds rôles sur les centres d'intérêt et les réactions affectives du récepteur : des *mécanismes parallèles d'identification* se produisent, contribuant à donner au personnage secondaire des fonctions *narratives* et *idéologiques* intéressantes.

Traditionnellement, certains seconds rôles assument une fonction comique de *mise à distance distrayante ou parodique*, créant un effet d'ironie prenant pour cible les fonctions épiques, « sérieuses », liées au personnage du héros.

Enfin, les seconds rôles apparaissent comme de passionnants *indicateurs sociologiques et anthropologiques* : l'évolution des moeurs, des mentalités, de la société contribuent à faire naître de nouveaux types de personnages secondaires.

Finalement, sous divers angles, ces personnages de seconds rôles nous intéressent précisément parce qu'ils sont « seconds ». Dès lors que l'intérêt du récepteur n'est pas censé se focaliser sur eux, ils peuvent faire l'objet de toutes les manipulations, adaptations, transformations. Dans l'ombre du héros-enseigne de la série, image de la continuité récurrente (voire répétitive) et par là même contraignante, les seconds rôles participent à l'évolution et au renouvellement des fictions sérielles, et mobilisent une part non négligeable de l'inventivité des auteurs. A leur modeste place, ils intéressent et émeuvent, contribuant, pour reprendre la belle expression de l'un des articles de ce dossier, à « l'irruption de l'humanité » dans la culture multimédiatique.