

Éducation aux médias

Le personnage entre réalité et fiction

Par définition conçu comme entité fictive, le personnage ne prend vie que par l'illusion de réalité qu'il suscite au sein de la fiction. Cette vie pourtant peut dépasser le cadre de l'œuvre, le personnage semblant alors en quelque sorte sortir de la fiction pour participer à la « vraie » vie, tel Tom Baxter dans *La Rose Pourpre du Caire* de Woody Allen, qui sort de l'écran de cinéma pour pénétrer dans la salle de projection, ou tel Hercule Poirot dont la mort romanesque dans *Hercule Poirot quitte la scène* donna lieu à une vraie nécrologie dans le *New York Times* du 6 août 1975. Il arrive aussi que dans l'expérience ordinaire de la fréquentation des médias, le terme de personnage se trouve associé à des personnes ayant une existence bien réelle : personnalités publiques, individus impliqués dans des faits divers, candidats à des jeux télévisés de toute sorte, etc.

Qu'est-ce qui, dans ces situations, motive l'emploi du mot *personnage* ? En quoi ces emplois renseignent-ils sur l'essence de la notion ? Ces questions peuvent contribuer à nourrir la réflexion sur le rapport que tout un chacun entretient avec la vie médiatique, rapport dont la notion même de personnage semble l'une des clefs.

Deux facteurs peuvent justifier ce glissement des emplois de la fiction à la réalité.

Tout d'abord la présence d'un narratif : l'idée de personnage naît à partir du moment où un individu se trouve impliqué dans une succession d'événements dont la relation prend alors la forme d'un récit. La démarche journalistique, en tant qu'elle a vocation à relater des faits, narre des événements dont les protagonistes accèdent ainsi au statut de personnage.

Second facteur : la réduction du réel à quelques traits particuliers, ce qui peut se résumer en termes d'image. De même que le père Grandet de Balzac incarne l'avarice ou le père Goriot l'amour inconditionnel pour ses filles, de même toute figure publique semble réduite dans les représentations qui en sont données (ou que l'on s'en fait) à un nombre restreint de particularités par lesquelles elles sont identifiées. Dans la démarche journalistique, cette réduction participe d'une logique d'efficacité : inutile d'associer la personne dont il est question à des traits de caractère sans incidence sur les faits évoqués. On retrouve là l'une des exigences économiques qui a souvent cours dans le roman. Cette logique de réduction est donc motivée par une exigence de concision. Mais elle peut aussi être motivée par un souci d'efficacité représentationnelle et argumentative. En témoigne par exemple la technique de communication dite du « storytelling », aujourd'hui largement employée dans le champ publicitaire ou la communication politique, technique qui se propose de construire l'image d'un individu à partir d'un récit qui lui serait systématiquement associé, anecdote érigée en mythologie personnelle métamorphosant l'individu bien réel en personnage.

Les supports ne manquent pas pour étudier ces oscillations entre personne et personnage, qui ne marquent pas tant un passage de la réalité à la fiction, qu'un passage du réel à sa mise en représentation.

Le contexte d'une campagne électorale peut fournir un matériau très riche : aussi bien les affiches, clips et sites Internet visant à promouvoir une candidature, que les articles de presse et émissions commentant et décryptant ladite campagne. La relation d'un fait divers ou de ses suites judiciaires peut également s'avérer féconde. Le fait divers prend généralement la forme d'un article ou d'une série d'articles (parfois un reportage) diffusé dans la presse, écrite ou audiovisuelle. Le protagoniste devient dès lors personnage par cette mise en avant de sa personne en lien avec un acte criminel, du fait aussi de cette échappée hors de l'ordinaire, par l'accomplissement d'une action qui est non seulement condamnable moralement et juridiquement, mais aussi qui contient une irréductible part de mystère qui suscite l'imagination, l'interprétation et la curiosité du public. « Signifiant excessif qui ouvre sur des signifiés pluriels et ambigus » selon Franck Évrard (*Faits divers et littérature*), le fait divers ne peut, pour cette raison qu'intéresser le romancier, et plus largement l'artiste. Dès lors le traitement du fait divers peut alimenter une réflexion sur ce double mouvement qui va de la réalité vers la fiction qui s'en inspire, puis de la fiction à la réalité, que l'œuvre s'efforce d'atteindre. En quoi et comment ce détour par l'œuvre (écriture, mise en scène) permet-il de mieux revenir au réel ?

L'étude du changement de support permet la mise en évidence du fait proprement littéraire : la construction romanesque du personnage à partir d'un ensemble de faits avérés. *Madame Bovary* peut illustrer cette double trajectoire : le suicide d'une certaine Madame Delamarre, épouse infidèle d'un médecin de province, a probablement contribué à la conception d'un roman et d'une héroïne, lesquels donneront lieu à une notion théorisée philosophiquement par Jules de Gaultier (en 1892 et 1902) puis par George Palante (1903), enfin à un mot qui figure depuis dans tous les dictionnaires et qui désigne un comportement proprement humain : le bovarysme.

Les œuvres littéraires ou cinématographiques sont très nombreuses, qui puisent à cette source du fait divers : outre l'exemple bien connu de l'affaire Berthet qui inspira à Stendhal *Le Rouge et le noir*, on peut évoquer une affaire plus récente qui défraya la chronique dans les années 1990 et suscita un nombre considérable d'articles, d'enquêtes, de reportages et de documentaires, ainsi que deux films : *L'Emploi du temps* de Laurent Cantet en 2001 et *L'Adversaire* de Nicole Garcia en 2002, d'après le livre-enquête du même titre d'Emmanuel Carrère. Autant de tentatives par le reportage, l'analyse ou la fiction, de percer le mystère d'un assassin. La fait divers, parce qu'il se trouve à la croisée du médiatique et du littéraire, permet en cela d'appréhender au plus près l'essence du personnage, à la fois figure publique rattachée à un événement particulier et construction romanesque ou cinématographique.

Le personnage aux limites de l'identification

Le travail sur le personnage romanesque peut aussi être rapproché des identités numériques, c'est-à-dire du lien technologique qui unit la personne réelle à son ou ses personnages virtuels. C'est un domaine bien connu des élèves et qui peut permettre de les placer en situation de création ou de construction d'un personnage (on consultera avec profit les dossiers en ligne *Enseigner les lettres avec le numérique*). De la sorte, on pourrait s'attendre à ce qu'ils appréhendent de façon plus expérimentale le personnage romanesque et réfléchissent davantage à l'élaboration, par l'écrivain, de ses caractérisations ainsi qu'aux contraintes narratives dans lesquelles le personnage s'inscrit.

On parle d'avatars pour désigner les représentations informatiques d'un internaute, tant dans les jeux vidéo que sur les réseaux sociaux ou les forums. Si dans le jeu de rôle le joueur compose son personnage (son avatar) en restant dans les limites du jeu, l'avatar dans un sens conceptuel jouit d'une réalité plus large : il s'agit d'une représentation de soi-même sans limite, l'identité virtuelle n'est soumise à aucune contrainte, aucun scénario. Cette représentation peut illustrer autre chose que l'utilisateur lui-même, et les avatars peuvent être de différents types (abstrait, figuratif, textuel...). L'avatar est donc une clé pour pénétrer un monde virtuel (et l'on pense à l'univers de la fiction romanesque) : la personne, devant son écran, se fait personnage et devient un actant de l'univers virtuel qu'elle s'est construit ou dans lequel elle s'inscrit (dans le cas des jeux).

Cette apparence est choisie par l'internaute mais elle peut donc comporter, dans les jeux vidéo, une part de caractérisation imposée par le « rôle » choisi. Dans les jeux de rôle en effet (et les jeux de rôle en ligne : MMORPG), le joueur est représenté par un avatar qu'il crée pour partie seulement puisque ce dernier interagit avec l'environnement contrôlé par le programme et avec les autres joueurs. Un avatar est donc conditionné par ses fonctions dans le jeu, ses caractéristiques en découlent, de même qu'un personnage de roman est conditionné par une intrigue et une écriture : Gracq a bien montré dans *En lisant en écrivant* que la fameuse phrase de Valéry, « la marquise sortit à cinq heures », n'était ni arbitraire ni anecdotique, elle réduit le champ des possibles quant à la suite narrative qu'on peut lui donner, elle crée des contraintes pour un écrivain qui construit son roman comme une trajectoire car « Tout ce qu'on introduit dans un roman devient signe ». Il en va de même du personnage : il est soumis à la composition ou à ce que Genette, à propos de *La Princesse de Clèves*, dans *Figures II*, appelle le « telos » de l'œuvre. De même, dans la plupart des MMORPG il s'agit en priorité de faire progresser son personnage dans un monde virtuel en respectant certaines caractérisations ou diverses contraintes inhérentes au type de jeu (sorte d'intrigue !). L'avatar est ici bien plus qu'une simple représentation, il se dote d'une vie et d'un devenir, il s'inscrit dans un monde.

Plus largement, le personnage peut aussi permettre de réfléchir aux modalités de l'identité numérique : un internaute peut utiliser son profil pour construire une image favorable de lui, se mettre en scène ou opter, dans les jeux, pour l'évasion en épousant une identité autre. Cela pose évidemment la question du rapport à l'identité qui peut être un biais pour faire réfléchir les élèves aux spécificités de l'énonciation romanesque (le narrateur par rapport à l'auteur et au personnage) : l'internaute qui se donne un avatar construit une fiction de vie, une identité narrative. Et celle-ci peut être mouvante, dépendre des autres, c'est le cas des jeux vidéo dans lesquels le joueur construit son identité sur un forum.

Pour aller plus loin

Desgens, Guillaume et Éric Freyssinet, *L'Identité à l'ère numérique*, Paris, Dalloz, 2009.

Évrard, Franck, *Faits divers et littérature*, Paris, Nathan, 1997.

Romantisme, « Le Fait divers », n°97, 1997 (notamment Hamon, Philippe, « Introduction. Fait divers et littérature », p. 7-16).

Sites de référence

www.eduscol.education.fr > enseigner avec le numérique > valoriser les usages et ressources numériques

www.eduscol.education.fr > enseigner avec le numérique > actualité du numérique > s'informer avec le numérique > veille éducation numérique > article avril 2010 « Données à caractère personnel, identité numérique, e-réputation, droit à l'oubli... »

www.eduscol.education.fr > Accueil Lettres > Information Communication > enseigner les lettres avec le numérique : brochures 2010, 2011, 2012

www.ac-montpellier.fr > chercher massat.jpg