

Costumes de poupées et panoplies narratives : les novellisations de Barbie

Matthieu LETOURNEUX (France)

Maître de conférences en littérature à l'université Paris X-Nanterre

Introduction

Loin d'aborder de front le « phénomène » de Barbie (son succès, les débats qu'elle génère, la passion qu'elle suscite...), nous nous proposons aujourd'hui de nous concentrer sur un de ses épiphénomènes, la série de romans prenant pour protagonistes les poupées Barbie que publient les éditions Hemma depuis une vingtaine d'années. Pourquoi se cantonner à un tel produit ? Parce qu'il pose un problème que l'on peut formuler de la façon suivante : si de tels récits sont des adaptations de *Barbie*, qu'est-ce qui est précisément adapté, et comment cette adaptation fonctionne-t-elle pour convertir en univers de fiction et mettre en intrigue une série de poupées de plastique et de tissu ? Un jouet, ou une gamme de jouet, ce n'est pas un récit, mais c'est un support pour des jeux de fiction dont la fonction est de constituer un récit (jeux de *mimicry*, si l'on reprend le modèle de classification de Roger Caillois dans *Les Jeux et les Hommes*¹). Comment dès lors bascule-t-on de ce(s) récit(s) potentiel(s) à ces formes de récits fixés que sont les romans, les albums ou les bandes dessinées ? Cela pose la question des limites entre la fiction ludique et les formes de fiction narrative dirigée, en particulier dans leur version populaire et sérielle².

Observons d'abord les objets que nous avons choisis dans notre étude. Au vu du catalogue de la Bibliothèque nationale, une première remarque s'impose : les ouvrages liés, de près ou de loin, à la poupée Barbie se comptent par plusieurs centaines, et se déclinent sous toutes les formes : livres à compter, albums à colorier, livres de jeux, livres animés, livres de recettes, livres d'activités de fête, livres à autocollants, livres de conseils beauté, livres culturels (on peut ainsi découvrir le monde avec Barbie), livres d'activités (permettant de créer des bijoux, des accessoires de mode, de décorer ses ongles), livres révélant tous les secrets de Barbie, ou encore « livre gadget », puisque c'est le nom d'une série d'ouvrages, et qu'on peut être tenté d'appliquer cette expression à l'ensemble de la production éditoriale associée à la poupée.

L'énumération en témoigne, il existe une volonté marquée d'occuper le terrain, en s'adressant à tous les âges : on part des livres en images et des livres à compter, et on aboutit aux premiers romans, après être passé par les albums associant images et texte. Ici, je

¹ Roger CAILLOIS, *Les Jeux et les Hommes*, Paris, éd. Gallimard, 1967.

² Sur les relations entre fiction ludique et narration traditionnelle, voir Jean-Marie SCHAEFFER, *Pourquoi la fiction ?* Paris, éd. du Seuil, coll. « Poétique », 1999.

n'évoque même pas les ouvrages de luxe, évidemment destinés aux adultes nostalgiques, qui témoignent de ce que les fabricants du jeu ont su accompagner leurs consommateurs au-delà des limites traditionnelles du jouet, en répondant aussi au goût des parents. Toutes les formes sont exploitées, selon le vieux principe de la consommation médiatique, qui veut que les produits dérivés bénéficient de l'aura du produit initial dont ils sont dérivés, et qu'en retour, en déclinant la marque sur tous les supports, ils représentent pour elle une publicité sans égal. En ce sens, les ouvrages utilisant le personnage de Barbie ne sont guère différents en apparence des autres supports médiatiques, vêtements, accessoires, autocollants ou fournitures scolaires. C'est ce dont témoigne le contenu des magazines *Barbie* qui proposent, au fil des pages, aussi bien des romans-photos centrés sur Barbie aux intrigues proches de celles que l'on rencontre dans les romans de Barbie, mais aussi des jeux Barbie, des conseils Barbie, et qui offrent aussi des produits Barbie – parfums, sacs à dos, cœur gonflable, etc. Mais là où l'objet se contente de déclinier la marque, reproduite sur les cahiers, crayons, trousse et pinces à cheveux, en lui associant quelques traits signifiants désignant aussi bien l'imaginaire de Barbie que celui de la petite fille (couleur rose, cœurs, strass) et, tout au plus, un portrait de la poupée, les livres, eux, développent une trame narrative, et participent à la construction de ce qu'on pourrait appeler l'univers de fiction sur lequel repose cet imaginaire de la poupée Barbie. Là où les objets ne font que déclinier la marque, le livre lui donne une densité, et participe activement à sa signification.

Les relations qui existent entre les romans de Barbie et les autres produits témoignent de ce que ces ouvrages sont profondément paralittéraires, au sens où ils ne reposent pas sur un fondement littéraire, mais sur un univers qui est autour – *para* – et en dehors de l'œuvre. Les contraintes associées à l'ouvrage ne sont pas internes, comme dans une œuvre littéraire, mais externes : il s'agit de retrouver des propriétés associées à une poupée, de répondre à une grille de lecture qui est celle d'un jouet et de ses valeurs, non celle d'un livre. C'est vrai de tous les ouvrages, mais souvent de façon anecdotique (quand Barbie se limite à une fonction illustrative, mais que le véritable objet du livre est d'apprendre à faire la cuisine ou de jouer à relier des points et à franchir un labyrinthe). Cela l'est de façon stratégique quand les ouvrages sont des récits de fiction, et qu'ils s'apparentent à d'autres pratiques de la littérature populaire et enfantine. La propriété des récits retrouve en effet celle de toutes les novellisations, novellisations de films, de bandes dessinées, de jeux vidéos, etc., qui expliquent que l'œuvre novellisée est *a priori* une œuvre dégradée, parce que sa situation parasite (dépendant du produit d'un autre média) lui interdit *a priori* toute cohérence propre (même si l'on peut imaginer une novellisation s'émancipant du modèle antérieur, comme bien des adaptations cinématographiques ont su opposer leurs propres codes filmiques au modèle littéraire initial)³.

Les novellisations de Barbie sont très nombreuses. Je me concentrerai sur celles que propose, depuis une vingtaine d'années, l'éditeur populaire pour la jeunesse Hemma, parce qu'il s'agit de novellisations proprement dites (adaptation en romans d'œuvres issues d'un média différent). Mais je ne m'interdirai pas, le cas échéant, de me référer à d'autres novellisations au sens large : les adaptations proposées par les albums Barbie publiés chez

³ Sur les questions liées à cette forme paralittéraire qu'est la novellisation, on se reportera à l'ouvrage collectif *La Novellisation, du film au livre*, Louvain, Leuven University Press, 2004.

Touret dans les années 1970 (et rééditées dans les années 1980), et reprenant le modèle narratif des albums de *Martine* ; et les adaptations, plus proches encore de l'univers originel du jeu, sous forme de roman-photo, que propose le magazine *Barbie*. Dans tous les cas, nous sommes face à des œuvres sérielles dans lesquelles l'auteur s'efface derrière le produit : les textes sont rédigés par des « écrivains », presque des anonymes, comme Geneviève Schurer, chez Hemma, qui n'a signé sous ce nom que les romans de Barbie et quelques adaptations de contes, ou les vagues « Dolly et Gloria », chez Touret, pseudonymes qui servaient de signature pour une série d'albums de Barbie dans les années 1970 – quant aux romans photo, ils ne proposent pas de nom d'auteur, mais sont publiés dans un magazine dont le rédacteur en chef est... Geneviève Schurer, l'auteur des novellisations parues chez Hemma. Produits sans auteur donc : il ne s'agit pas ici d'en évaluer la valeur esthétique mais d'en décrire les mécanismes génétiques, et la logique de séduction.

Quel que soit le mode d'adaptation – novellisation, roman-photo, album illustré – il existe un écart fondamental entre les récits narratifs construits autour de Barbie et les adaptations et novellisations traditionnelles. Ces dernières proposent en effet des versions littéraires d'œuvres issues d'autres médias au modèle narratif similaire ; le cinéma, la bande dessinée, la télévision proposent tous des récits construits, cadrés par une communication traditionnelle avec destinataire (auteur) et destinataire (public) bien déterminés. La novellisation n'est alors que l'adaptation de ces récits préexistants avec d'autres moyens : elle obéit à une *mimesis* intertextuelle ; dans le cas de séries adaptées (romans inspirés de séries télévisées n'en reprenant pas directement la trame), c'est l'esprit de la série – les personnages, les structures récurrentes, l'univers de fiction, etc. – qui est repris de le roman⁴. Or, dans le cas de la série des *Barbie*, il n'y a pas de récit à l'origine de l'œuvre. Ou plutôt, il y a toute une série de récits inventés au fil des jeux par un grand nombre d'enfants, mais des récits qui, par définition, ne laissent pas de traces. Il y a également tout un ensemble de récits « latents », d'indices de récits égrenés par les illustrations de l'emballage, le catalogue, les publicités, etc. mais qui sont plutôt une invitation au jeu, un cadre pour ces récits en puissance qu'actualisera l'enfant. Aussi, s'il n'y a pas de récit déterminé, doit-on se demander ce qui est adapté dans ce cas.

Une première remarque s'impose : ce n'est pas le jouet qui est novellisé, mais le récit qu'il suppose. Contrairement à Oui-Oui dans les récits d'Enid Blyton ou à l'ours Michka que l'on rencontrait dans l'album fameux du Père Castor, dans les romans qui la prennent pour personnage, Barbie n'est pas une poupée, c'est une de ces jeunes filles / jeunes femmes que l'on rencontre si souvent dans la littérature de jeunesse, de Fantômette à Alice. Ou plutôt, contrairement à Fantômette et Alice, Barbie n'est pas un enfant, puisqu'elle a perdu tous les traits de l'enfance : elle n'a pas de parents, elle n'est plus à l'école, elle est indépendante financièrement. Barbie est donc plutôt du côté des adultes, même si la plupart de ses activités sont bien éloignées de leur monde : elle fait du cheval, de la plongée... elle paraît toujours être en vacances : on lui propose de partir en croisière ou aux sports d'hiver, elle n'hésite pas, prépare son sac, et se dirige vers la gare la plus proche. Barbie ne travaille pas vraiment.

⁴ Nous laissons de côté le cas particulier des novellisations de jeux vidéo (média qui combine structure narrative traditionnelle et fiction ludique ouverte). Sur cette question, voir Matthieu LETOURNEUX, « Un cas limite de narrativité, la novellisation des jeux vidéo », *La Novellisation, du film au livre, op. cit.*

Quand elle est baby-sitter, c'est pour aider des amis, pas pour gagner de l'argent... Bref, Barbie est un fantasme d'adulte pour enfants – symbole d'émancipation et d'un principe de plaisir triomphant. Laissons de côté cet aspect bien connu de la littérature de jeunesse et des pratiques de jeu de l'enfant (avec un protagoniste qui n'est pas vraiment une projection dans l'avenir, mais une ressaisie du monde des adultes à travers les préoccupations de l'enfant), et contentons-nous de constater que, par-delà le jouet, c'est au récit que ledit jouet doit permettre à l'enfant de créer que réfèrent les novellisations de Barbie : la jeune fille hédoniste que décrivent les livres n'est rien d'autre que l'avatar du personnage – non pas tant celui des jeux d'enfants, que celui qu'annoncent les illustrations des boîtes ou les accessoires qui accompagnent la poupée.

Dans son imitation bon marché de la « Bibliothèque Rose », dont il a longtemps copié la couverture rose cartonnée et dont il plagie aujourd'hui la couverture souple dans les rayonnages des supermarchés, l'éditeur Hemma vient confirmer cet écart essentiel par rapport à la poupée Barbie, comme support de récit, au profit du personnage que ce support paraît désigner. En témoignent les illustrations intérieures de l'ouvrage, signées par Liliane Crismer, qui n'imitent guère les formes de la poupée Barbie, mais proposent des protagonistes dans un style dépouillé, voire rudimentaire, au réalisme naïf et anonyme – des êtres humains. Cela a longtemps été le cas des couvertures, sur lesquelles un dessin, plutôt qu'une photo de la poupée, figurait. On ne peut donc réduire les romans à de simples supports publicitaires. D'ailleurs aucun article de la gamme n'est explicitement repris dans les œuvres, et en cela, les novellisations romanesques diffèrent de ce qu'on rencontre dans les romans photo du magazine (qui, avec leurs costumes et accessoires s'apparentent souvent à un catalogue des produits *Barbie*) ou de ce que proposaient habilement les albums Touret, qui présentaient des scènes, au dessin académique et des pages pédagogiques (sur la mer ou la ferme), mais dans lesquels bien des objets du catalogue pouvaient s'apercevoir. Rien de tel dans les novellisations de chez Hemma. Tout au plus retrouve-t-on le nom des poupées : celui de Barbie, mais aussi ceux de Ken ou de Skipper. Loin d'être une publicité pour les jouets il semble qu'Hemma, éditeur populaire, a racheté une licence pour s'assurer des ventes aisées, comme d'autres ont racheté les licences de *Buffy contre les vampires* ou de *Magic, l'assemblée*.

Que reste-t-il alors de Barbie, si elle cesse d'être une poupée pour devenir une jeune fille dont le principal lien avec le jouet est son nom ? Comment le récit fait-il pour viser, par-delà l'objet, cet autre récit potentiel que le jouet invite à construire ? Qu'est-ce que le roman actualise de ce récit potentiel ? Qu'identifie-t-il comme éléments fonctionnels parmi les attributs de la poupée ? Après tout, l'identité du jouet tient d'abord à sa nature de poupée, le reste n'est qu'affaire d'appropriation par l'enfant qui joue et qui, au fil de ses actions, invente une identité à l'objet. Pour le dire autrement, malgré une communication des créateurs autour d'une « biographie » de la poupée, malgré les indices narratifs offerts par ce paratexte que sont l'emballage et la publicité, le récit est lacunaire. La Barbie-jouet n'a d'histoire qu'à partir du moment où l'enfant joue, et possède autant d'histoires qu'il y a de jeux, chaque enfant ressaisissant à l'infini la personnalité de Barbie au gré de son inspiration (elle est une fois princesse, une fois mère de famille, une fois aventurière, etc.). Si la poupée est aisément identifiable, à travers des traits physiques, et un univers spécifique qui lui est associé

(romantique, consumériste et un peu clinquant avec ses paillettes), la jeune fille vers laquelle elle doit mener l'enfant qui joue ne possède pas d'identité, puisque, d'un jeu à l'autre, elle n'est jamais tout à fait identique.

Cette essence protéiforme de la jeune fille que représente la poupée se retrouve nettement dans le récit, qui propose une Barbie qui possède elle-même une identité lacunaire. Barbie n'a pas d'Histoire, pas d'état civil. Elle a souvent un métier qu'elle vit comme un loisir (« baby-sitter », « Star de la mode », « star du rock⁵ », actrice...), et un métier généralement enviable. Mais ce métier n'est jamais le même. Elle ne vieillit pas et n'acquière aucune expérience du passé, puisque la série n'installe aucune chronologie entre les romans. Elle n'a pas même une personnalité bien établie. En fait, Barbie n'est pas un personnage, c'est un simple nom, derrière lequel l'auteur propose à chaque fois une personnalité et un état civil différents. À l'intérieur même des récits, l'auteur se garde bien de préciser où vit Barbie, ce qu'elle aime, etc. On peut en dire de même de son ami Ken, de Midge et Skipper. De cette dernière, on n'est même plus trop sûr qu'elle est encore la petite sœur de Barbie, car le récit ne le dit pas vraiment ; de même il est difficile de savoir si Ken est l'ami ou le petit ami de la femme-poupée⁶. Ainsi, les personnages flottent dans un univers de fiction qui reste potentiel – et ce, dans une mesure qui n'a rien à voir avec ce qu'on rencontre dans la plupart des univers de fiction des récits populaires.

Plus étonnant, par-delà les personnages, l'absence d'identité s'étend aux structures et aux thèmes mêmes des récits. Il n'y a pas réellement de logique sérielle dans les romans de Barbie. Certaines œuvres s'inscrivent dans la tradition du merveilleux des contes (*Barbie et les Fées*), d'autres empruntent au roman policier (*Barbie et le Mystère du train*), d'autres encore s'inspirent des stéréotypes du roman d'aventures (*Barbie et le Trésor des pirates*, *Barbie et le Secret des pharaons*), ou d'aventures sportives (*Barbie aux Jeux olympiques*, *Barbie aux sports d'hiver*, etc.). Pas d'unité générique, pas d'unité narrative non plus : certains récits proposent une trame narrative unifiée (*Barbie et le Secret des pharaons*, *Barbie et le Mystère du train*), d'autres sont structurées de façon rhapsodique, privilégiant le niveau de l'épisode au détriment de l'intrigue d'ensemble (*Barbie star de la mode*, *Barbie aux Jeux olympiques*). Ce disparate, à tous les niveaux, d'un roman à l'autre est l'un des traits les plus surprenants de ces ouvrages. Contrairement à ce qui se produit dans presque toutes les séries populaires pour la jeunesse ou pour les adultes, il n'y a pas d'effet de sérialité – ni « biographique », ni générique, ni structurel. Il n'y a que Barbie, réduite pour ainsi dire à son nom, simple support de valeurs.

Ainsi, Barbie, Ken, Skipper et Midge sont moins des personnages que des types, voire de simples actants. Car l'un des éléments invariants dans les récits est offert par le schéma actantiel. Les personnages entretiennent toujours les mêmes relations élémentaires (Barbie est l'héroïne, elle protège Skipper et rattrape ses bêtises, elle est l'amie de Midge, elle est heureuse avec Ken...). Ce que signifie cette représentation des personnages, de leurs relations et du cadre spatio-temporel, c'est qu'ils en restent au niveau fonctionnel, supports de récit ; signifiants aux signifiés élémentaires, ils se plient à toutes les appropriations ?

⁵ Autant de titres des différents ouvrages de la collection.

⁶ En ce sens, l'état civil de Barbie est plus pauvre encore dans les romans que dans la biographie officielle que diffuse le fabricant depuis l'origine.

Nous l'avons vu, par rapport aux adaptations en images de l'univers de Barbie (romans-photos du magazine, ou saynètes des éditions Touret), l'absence de support visuel empêche les romans de se contenter d'une représentation fétichisée de la poupée, de ses costumes et de ses accessoires, et la novellisation de Barbie perd largement la référence au jouet. Or, pour reconstituer la relation à l'univers du jeu, l'auteur va insister régulièrement, mais de façon ponctuelle et superficielle, sur l'apparence du personnage. Barbie, c'est avant tout une série de costumes et d'accessoires. Elle va donc s'habiller et choisir de nouveaux vêtements à chaque circonstance. De même, elle reçoit des bijoux (*Barbie star du rock*), elle prépare ses bagages pour un voyage (*Barbie reine de la musique*, *Barbie aux sports d'hiver*) ou détaille avec soin les déguisements que portent les invités pour un bal masqué ou les robes choisies pour aller danser (*Barbie et le Trésor des pirates*, *Barbie reine de la musique*)... façon détournée de retrouver le principal plaisir ludique associé à la poupée Barbie, qui consiste à l'habiller, la changer, la coiffer... Mais cette thématique n'est que très superficielle, et n'affecte en rien le récit : une Barbie qui se change, cela ne fait pas un roman.

Je dois faire ici une légère digression. L'un des romans de Barbie que j'ai achetés d'occasion a été lu avec admiration par une de ses lectrices – lu... et réécrit. En effet, cette lectrice, plus créatrice que les autres, a semble-t-il décidé de corriger *Barbie star de la mode* dans le sens qui lui agréait. Les modifications ne sont pas neutres. Outre quelques coupes salutaires (supprimant d'un trait rageur toute description de plus de deux lignes), la jeune critique a systématiquement repensé les descriptions vestimentaires : « un tee-shirt rose » devient ainsi « un tee-shirt mauve », la robe n'est plus « rebrodée de perles blanches », mais « rebrodée de papillons », le bonnet, plus « de fourrure blanche » mais « de fourrure ». De la même façon, les personnages subissent la censure de ce *rewriter* en herbe : « une belle noire qui se nomme Kaïma » disparaît d'un groupe de filles, et « une jolie rousse » devient « une jolie blonde ». Le travail d'appropriation du texte paraît enfin affecter les goûts de Barbie, qui préfère désormais « prendre son petit déjeuner » que de « boire une tasse de thé ». On ne peut dire si ce qu'oppose la jeune lectrice (très jeune au vu de la calligraphie) au roman se fonde sur le physique et les costumes de ses poupées, ou sur son propre physique et ses propres goûts, mais ce qui compte, c'est qu'il y a ici appropriation du livre, rattaché à l'univers familial de la petite fille, comme si la familiarité avec la poupée Barbie, associée à la neutralité de l'univers de fiction proposé par le roman, permettait un travail d'assimilation préalable de l'œuvre, qui ne serait plus totalement hétérogène de l'univers du jeu. À l'inverse, le caractère inessentiel des indications portant sur les vêtements avait permis à l'enfant de les modifier à sa guise sans que le sens du récit n'en soit le moins du monde altéré. C'est peut-être parce que Barbie n'a pas vraiment d'identité, parce qu'elle n'est ni une poupée, ni un personnage déterminé, que l'enfant peut se l'approprier.

Autrement dit, la fonction de Barbie romanesque ne diffère pas fondamentalement de celle de la Barbie poupée : c'est un support de récit que l'on habille à sa guise, dans un cas avec un costume particulier (princesse, soirée, vacances au ski, équitation...), dans l'autre avec un thème ou, si l'on veut, un « costume narratif » (*Barbie et la Reine / star de la mode / aux sports d'hiver / au pays des chevaux*). On retrouve en réalité très souvent dans les romans le principe de la panoplie – dans l'espoir peut-être que les enfants achèteront les livres associés aux costumes de poupée qu'ils possèdent. Le développement de l'intrigue

romanesque paraît bien se modeler sur les mécanismes du développement de la fiction ludique, avec à chaque fois des invariants (la poupée, le personnage) que l'on habille avec des variations potentiellement infinies (les vêtements engageant à chaque fois à leur tour une série ouverte de récits).

En se focalisant sur certains éléments essentiels du jeu (habiller la Barbie, la « faire belle »), le roman propose une reformulation superficielle de l'univers plastique et visuel de la poupée en univers langagier, sans toutefois déterminer en profondeur la spécificité du récit. Il existe en effet un écart fondamental entre la logique du récit et celle du jouet, et qui explique en partie les difficultés à novelliser le jouet. La poupée est un objet visuel et matériel qui se déploie dans l'espace, là où le roman propose un personnage verbal, abstrait, qui n'existe que par ses actions – et par l'action de raconter. Cet écart fondamental entre un être spatial, la poupée Barbie, et un être temporel, la jeune fille Barbie, retrouve l'opposition qu'avait mis en évidence Lessing dans son étude du *Laocoon* (1766). Lessing prend pour point de départ le fameux groupe sculpté de Laocoon et de ses fils emportés par le serpent envoyé par Poséidon. Il souligne l'écart qui existe entre d'une part ce qu'on appellerait aujourd'hui les arts plastiques, qui existent dans l'espace, et ne peuvent exprimer que par l'espace (y compris des catégories aussi éloignées de l'espace que le temps), et d'autre part le récit écrit, qui est grammaticalement structuré autour du verbe, expression du temps, et ne peut exprimer qu'à partir de la catégorie temporelle (l'espace étant par exemple décrit par une succession de phrases). Dès lors, si l'on en revient à Barbie (et j'espère qu'on me pardonnera ce saut audacieux de Lessing à Barbie), on se rend compte qu'il existe un fossé infranchissable parce qu'essentiel entre la Barbie de plastique, entité spatiale, et la Barbie textuelle, entité temporelle.

Or, cet écart d'essence est fondamental, dans la mesure où il inverse le mode d'existence du personnage / poupée, et, de ce fait, la relation à la fiction. La poupée Barbie est un être statique. Sans action extérieure (sans qu'un enfant la manipule), elle est réduite à sa dimension spatiale. Mais elle est faite pour générer de la fiction, puisqu'elle doit permettre aux enfants de jouer, c'est-à-dire de raconter des histoires. La présence d'accessoires et de panoplies permet de générer le récit. Accessoires et costumes sont en effet autant d'invitations à créer du récit : l'objet (téléphone portable, brosse, sac) n'a de sens qu'utilisé (pour téléphoner, brosser, sortir...) ; quant à la panoplie, elle vise, comme la *panoplia*, l'armure du guerrier grec, une fonction précise ; elle est liée à une action : plonger, faire du cheval, sortir, aller danser... Avec Barbie, l'habit fait le moine, mais surtout toutes les actions qui vont avec. La spatialité de Barbie est donc entièrement signifiante, chaque accessoire, chaque costume porte en lui-même un embryon de récit, et combinés, ils multiplient les récits possibles⁷. Tandis que l'enfant habille ou coiffe Barbie, il anticipe l'événement que le rituel d'habillage prépare : Barbie va danser, retrouver Ken ou le prince charmant. Le récit n'a pas besoin d'être *réalisé*, car l'action d'habiller Barbie est comme le coloriage que faisait Stevenson enfant des

⁷ Dans ce cadre, le paratexte commercial – publicités, emballages, catalogues... – suggère des usages possibles de la panoplie. Il invite au récit, suggérant des pistes ; mais il n'est pas récit achevé, puisque son rôle n'est pas de raconter (ce qui circonscrirait le champ des possibles), mais à inviter à raconter.

gravures du théâtre à découper de Skelt : il ébauche déjà une multitude de récits potentiels qui naissent de la préparation, et le plaisir qui les accompagne⁸.

À l'inverse, le roman de Barbie s'inscrit dans une dimension temporelle. Barbie existe avant tout par ses actions. Un récit qui se concentrerait sur la description du personnage et de ses costumes ennuerait évidemment le lecteur – en tout cas, il nous ferait quitter le champ de la fiction populaire enfantine pour nous ouvrir à une expérimentation romanesque surannée. À l'inverse, la panoplie n'a plus lieu d'être décrite en détail, puisque le récit est déjà là ; l'obsession des costumes que nous avons repérée dans les romans accompagne le récit plutôt qu'elle ne le génère : elle participe avant tout au plaisir de retrouver l'univers de Barbie et à l'effet de réel, mais ne produit aucun récit.

Si l'événement se produit immédiatement (c'est-à-dire sans médiation), le risque est alors de sauter en quelque sorte par-delà l'univers de la poupée Barbie pour se rendre directement du côté de ce qu'elle vise. Le risque est que le personnage soit de fait réduit à un nom, mais que, derrière les allusions superficielles, il ne reste rien de la poupée dans cette jeune fille aux aventures protéiformes. Entre le récit potentiel impliqué par la panoplie et les accessoires de la poupée, et le roman, l'écart paraît impossible à combler. En réalité, il n'en est rien, dans la mesure où les mécanismes du récit sériel vont permettre de dépasser cette apparente opposition.

Qu'est-ce, en effet, que le récit sériel ? C'est un récit fondé sur la répétition de structure, de thèmes, de personnages. Ici, la sérialité n'est pas interne, dans la mesure où les structures, thèmes et biographies ne se reproduisent pas d'épisode en épisode, mais externes, puisqu'elle se fonde d'une part sur certains éléments de l'univers du jeu, et d'autre part, sur les motifs qu'elle emprunte, tour à tour, au récit policier, au récit d'aventures, au conte, au récit sportif, etc. Ces deux pratiques sérielles se retrouvent à travers la coexistence de deux sortes d'ouvrages qui composent la série des romans *Barbie* : ceux qui proposent une intrigue romanesque dont la trame superficielle et les emprunts génériques sont indiqués dès le titre (*Barbie et le Mystère du train*, *Barbie et le Secret du pharaon*) et ceux qui reprennent le principe de la panoplie, en la reformulant en un thème indiqué dès le titre (*Barbie baby sitter / star du rock / aux sports d'hiver*). Dans ce second cas, le titre offre une panoplie actantielle équivalente aux accessoires de la panoplie de la poupée. Dans *Barbie aux sports d'hiver*, les événements déclinent toute la gamme des activités et motifs que l'on peut associer à ce type de vacances : soirée au chalet, slalom sur les pentes, fabrication de bonshommes de neige, descente aux flambeaux, mais aussi aventures montagnardes (Barbie se perd dans le brouillard) et féerie alpine (Ken vient chercher Barbie en traîneau blanc). Qu'importe que la structure narrative d'ensemble soit abandonnée au profit d'une parataxe épisodique ; l'essentiel est de passer en revue les possibles narratifs associés à un thème – ici, ce qu'on peut faire en costume de ski. Comme la panoplie de ski de la poupée Barbie skieuse va générer naturellement une série de jeux contenant des aventures aux sports d'hiver, le thème de chaque roman décline les anecdotes attendues, actualisant les potentialités de la panoplie narrative.

⁸ Robert Louis STEVENSON, « Un simple à un sou, et un en couleurs, à deux sous », *Essais sur l'art de la fiction*, Paris, éd. Payot-Rivages, coll. « Petite Bibliothèque Payot », 1992.

Souvent, un tel usage de la panoplie narrative conduit les récits à emprunter naturellement à des modèles génériques préexistants : l'univers de *Barbie star du rock* rappelle évidemment certains *teenage movies* qui fleurissaient encore au début des années 1990 à la suite du succès des films de John Hughes ; et *Barbie star de la mode* pastiche, sur un mode infantile et aseptisé, la mode, déjà pâlie à l'époque, de ce que les Anglo-Saxons appellent les *bonkbusters*, pour désigner ces récits (adultes) de gloire, d'argent, d'artifice et de pouvoir dont *Dallas* et *Dynasty* ont été les porte-drapeaux. Plus généralement, l'ensemble des ouvrages s'inspire partiellement de certains stéréotypes des récits sentimentaux – mais ici encore, de façon édulcorée – les garçons que Barbie ne manque pas de rencontrer dans chacun des romans sont toujours séduisants, et même s'ils ne mettent jamais en péril le couple platonique qu'elle forme avec Ken, ils figurent des avatars évidents de princes charmants : ce sont des rock star, des sauveteurs, des garçons venus d'îles lointaines... ici encore, la logique est celle du garçon-panoplie.

Cette proximité entre la logique du récit-panoplie et celle du récit de genre explique que les œuvres qui n'obéissent pas explicitement, dès le titre, au modèle de la panoplie parasitent systématiquement les univers de fiction offerts par les grands genres populaires : *Barbie et le mystère du train* va emprunter bien des traits des récits à énigmes (*Le Crime de l'Orient Express* et *Le Train bleu* d'Agatha Christie, *L'Inconnu du Nord-Express* ou *Une femme disparaît* d'Alfred Hitchcock et les mille autres énigmes de train) ; *Barbie et le Trésor des pirates* joue avec les codes du récits d'aventures géographiques (trésor caché, décors exotiques, faune menaçante...), etc. On peut parler de parasitisme dans ce sens où l'on assiste à une série d'emprunts superficiels faits par un récit à l'univers de fiction d'un genre donné au point que le récit paraît ressortir dudit genre, mais d'emprunts décoratifs, qui n'affectent pas la logique du récit ; aussi suffirait-il de modifier le décor pour avoir l'impression de basculer dans un autre genre⁹.

Dans le cas de Barbie, ces emprunts sont permis par la proximité qui existe entre la logique du genre et celle du jeu de *mimicry*. En réalité, le genre fonctionne également comme une panoplie : un *western* s'accompagne de son costume, de son décor et de ses événements, bref des *topoi* du genre¹⁰. En ce sens, le genre suscite une attente du lecteur que le récit va remplir en partie (pour un western, par exemple, duel dans la grand-rue, bagarre au saloon, etc.). Ce qu'attend le lecteur, c'est que le récit de genre (et donc l'auteur) utilise certains des accessoires offerts par la panoplie générique. Le recours des romans de Barbie aux récits de genre s'explique alors par le fait que, en reprenant superficiellement les conventions génériques, ils usent du genre comme d'une nouvelle panoplie : à la place de « Barbie plongée » ou de « Barbie ski », on nous propose « Barbie mystère » ou « Barbie aventure géographique ».

⁹ Voir, sur cette notion, J. Ignacio FERRERAS, *El triunfo del liberalismo y de la novela histórica*, Madrid, Taurus, 1976 et *La Novela de ciencia ficción*, Madrid, Tascon, Siglo XXI de Espana editores, 1972.

¹⁰ Voir Matthieu LETOURNEUX, « Romance et récit de genre ou l'in vraisemblable vraisemblance », *La Voix du regard*, n° 16, automne 2003.

Conclusion

Ce que nous révèlent les romans de Barbie, c'est combien le plaisir du récit de genre met en branle des mécanismes proches de ceux des jeux de fiction enfantins. Chaque auteur joue à sa façon avec la panoplie du genre, privilégiant tel accessoire, repensant totalement l'usage de tel autre, négligeant un troisième... Il établit ainsi du jeu dans le genre, procédant par variation, interprétation, appropriation. De son côté, le lecteur de récits de genre s'attend à retrouver certains thèmes et certains événements. Pour lui, le récit est en partie déjà là avant que la lecture ne commence, mais présent *en lui*, dans une fiction qu'il a lui-même confusément élaboré au fil de ses lectures. Le récit de genre qu'il lit n'actualise qu'en partie ce récit potentiel qui existe en lui, mais il trompe aussi constamment ses attentes. Et c'est cet écart qui provoque le plaisir : il y a bien en un sens création commune, jeu de fiction collectif. Cette variation autour des principes implicites du genre, cette façon d'illustrer un genre qui n'est jamais tout à fait celui qu'imagine le lecteur, c'est ce qui permet d'introduire la relation ludique propre au récit de genre, entre plaisir de la répétition et surprise de la variation. Dans cette relation à l'œuvre se dessine une relation aux codes qui n'est en définitive pas si éloignée de celle offerte par la grammaire implicite du jouet qui doit servir de support aux jeux de *mimicry*, dont les possibilités – et donc aussi les limites – installent le joueur dans une fiction glissant également de la répétition à la variation. Cette proximité, en définitive, des pratiques du jeu et de celles du récit de genre explique les échanges qui se produisent sans cesse de l'un à l'autre, faisant du jeu de *mimicry* une assimilation constante des stéréotypes du récit générique (même s'il ne s'agit souvent que de reformuler par leur médiation des préoccupations quotidiennes) à l'époque de la mode du *western*, on jouait aux cow-boys ; aujourd'hui on devient un super héros ou un dresseur de *Pokemon*, parce que les genres à succès ont évolué. Mais, à son tour, le récit de genre s'approprie inlassablement les motifs de la fiction – celle du récit, celle du jeu – dans une perspective éminemment ludique : l'auteur de genre, en réinventant toujours de nouveaux récits à partir de la panoplie générique, en renouvelant toujours le donné, révèle des mécanismes du récit proches de ceux des jeux de fiction.