

FILÓ Réka

LE HÉROS SANS PEUR
- REMARQUES SUR L'ANALYSE D'UN CONTE -

Étudié de différents points de vue depuis plus d'un siècle, le conte a entre autres servi, grâce à son caractère linéaire et peu complexe, de point de départ à des investigations plus poussées sur le récit en général.

A la fin des années 20 V. Propp, travaillant sur des contes merveilleux, a démontré leur identité fondamentale en les ramenant à une séquence unique, composée de 31 fonctions telles que le méfait initial, le départ du héros, l'acquisition d'un auxiliaire magique etc.¹

Regroupant certaines de ces fonctions déterminées par Propp, A. J. Greimas, dans les années 60, a construit un modèle à six actants pour définir la structure de base du récit. Selon son schéma, le conte s'organise autour d'une quête dont les actants sont le destinataire, le héros et l'adjuvant d'une part, le destinataire, l'objet et l'opposant de l'autre. La situation initiale se caractérise par l'intégrité et l'harmonie qui se trouvent bientôt troublées soit par un membre de la même société, soit par quelqu'un qui vient de l'extérieur. La société souffre alors d'un manque au sens large: c'est le manque de l'objet de la future quête supposée susceptible de rétablir cette intégrité. C'est alors qu'une entité constituée en destinataire charge quelqu'un - qui deviendra, par là, le sujet - de combler le manque, et lie avec lui un contrat. Le sujet est donc obligé de revenir pour pouvoir remettre l'objet à celui qui pourra en profiter et qu'on désigne sous le nom de destinataire. Pour retrouver l'objet, le sujet quitte son espace d'origine et passe par des épreuves d'abord qualifiantes, puis, plus tard, par une épreuve décisive. Pour en sortir vainqueur, il reçoit l'aide des adjuvants. C'est lors de ces épreuves que l'opposant (ré-)apparaît et, finalement, se trouve vaincu par le sujet

¹ PROPP, V., *Morphologie du conte*, Paris: Seuil, 1974.

qui, ensuite, s'empare de l'objet, regagne son espace d'origine, remet l'objet au destinataire et reçoit la récompense.

Dans un article sur un conte lithuanien, celui du *Héros sans Peur*, Greimas fait remarquer de nombreux éléments qui en rendent l'analyse peu évidente. Voyons maintenant l'histoire du conte, reconstituée à l'aide des détails que Greimas donne dans son texte.

Le héros qui n'a peur de rien se met en route pour trouver la peur sans que quiconque lui demande de partir. Il affronte des adversaires et il les vainc tous. Lors des affrontements, il est aidé par le feu, par un établi et par une râpe à polir. Finalement, le Héros sans Peur (désormais: HsP) triomphe même de Velnias, "maître jusqu'alors incontesté de l'univers où se trouvent les deux protagonistes", et avec qui il semble être situé, hiérarchiquement, sur le même plan de puissance. Ayant vaincu Velnias, le HsP "devient régent au royaume et gendre du roi". La plupart des variantes s'arrêtent là, mais il y en a six qui "gardent présente la finalité du conte et permettent au héros de trouver la peur dans une séquence surajoutée". La fille du roi, "en déversant sur lui, pendant son sommeil, un seau d'eau froide", arrive à lui faire peur.

Par rapport à ce schéma, le conte du HsP présente des différences considérables. Dans la plupart des variantes, le héros se met en route sans qu'on lui demande de partir; il ne s'agit ni d'un contrat, ni d'un engagement de retour. Aussi ne retourne-t-il pas dans son pays mais, dans la plupart des variantes, il reste dans le pays de ses aventures.

Je trouve pourtant que ce conte montre bien plus que des différences formelles: de nombreux signes portent à penser que le héros qu'il met en scène est un héros d'ordre supérieur. Pour ce, je propose d'examiner, tout en tenant compte des particularités, la distribution actantielle de ce conte qui, elle aussi, sort visiblement de l'ordinaire. A tel point que je trouve qu'il n'y a que le sujet dont l'identification est incontestable: S=HsP.

Le cas du destinataire est moins évident, puisque dans la plupart des variantes personne ne demande au sujet de partir, personne ne lui propose de contrat. Toutefois, les actants n'étant pas des personnes mais des fonctions, on peut admettre qu'une même personne en assume plusieurs: ainsi le héros qui se met en route de sa propre décision peut-il être considéré comme son propre destinataire: Dr=HsP.

Pour continuer l'identification, il est nécessaire de commencer par examiner l'objet de plus près, puisque les actants qui restent peuvent, en fonction de la figuration de l'objet, avoir un contenu différent.

² GREIMAS, A.J. "Le Héros sans peur", *Du sens I*. Paris: Seuil, 1970.

De l'objet on peut savoir qu'il est susceptible de combler un manque quelconque, et que cette aptitude lui assure un statut d'objet de valeur.

Dans le cas du HsP, deux faits apparents portent à penser que le manque est celui de la peur: et le nom même du sujet, et les allusions textuelles persuadent le lecteur qu'il s'agit d'une quête de la peur.

Cependant, on a du mal à imaginer que la peur en elle-même, en tant que telle, puisse être un objet de valeur. Mais alors, pourquoi le héros en a-t-il besoin au point d'en partir à la quête? Au fait, une fois acquise, à quoi la peur lui servirait-elle? Bref, quel est le motif fondamental de sa quête?

Avant de répondre à ces questions il faut remarquer que le fait que le HsP n'a peur de rien permet plusieurs interprétations. On peut dire par exemple que, par ce manque de la peur, il diffère des gens de la société dont il semble faire partie mais de laquelle, en réalité, il est séparé par son aliénation, résultat de "la non-reconnaissance de l'autorité profane et sacrée". Le héros, écrit Greimas, chercherait alors "à supprimer sa propre aliénation, à retrouver le principe d'ordre dans lequel il pourrait s'intégrer". Son but final serait donc de s'intégrer dans la société: de devenir comme les autres, peureux, gris, moyen. Mais, dans ce cas, on serait porté à se demander s'il est vraiment un héros... De plus, il est "un héros sans contrat et sans engagement de retour". En effet, on sait qu'il ne rejoint plus la société d'origine. Mais alors comment aurait-il pu se fixer un tel but?

C'est pourquoi je pense que le manque de la peur en lui-même n'est pas un motif suffisant pour fonder la quête: le HsP doit avoir un but ultérieur à celui de la quête de la peur (dont il a pourtant besoin pour y arriver). Par conséquent, l'objet de la quête doit être un objet assez complexe. Je reprends alors la question: en quoi la peur peut-elle servir au héros? Si elle arrive à le saisir, qu'est-ce qu'il en fera? - Si elle arrive à le saisir, il ne lui reste plus qu'à la surmonter. Dominer sa peur, savoir agir malgré elle: cette capacité est une des composantes de l'objet. Or, savoir agir malgré la peur, c'est avoir du courage. En effet, le HsP est, à l'origine, caractérisé par la catégorie /-peur/ qui l'empêche de pouvoir être caractérisé par /+courage/. Le manque à combler serait donc celui du courage: le courage ce qui, par définition, exige la connaissance de la peur.

Toutefois, trouver la peur n'est pas une tâche facile pour quelqu'un qui n'en a pas du tout. Au fait, comment peut-on prendre peur? Pour ce, il est nécessaire d'en faire une petite analyse.

La peur, de par sa nature, ne peut pas exister en elle-même: elle est toujours liée à une personne. Par conséquent, elle ne peut pas être un

objet de don, elle ne peut être ni transmise ni introduite, mais seulement induite. Faire peur signifie induire de la peur; mais pour ce faire, l'actualisation d'une situation présentant une force susceptible de faire peur (SSFP/FSFP) est indispensable. Mettons alors que c'est l'expérience désagréable en tant que telle qui possède cette force. La peur, elle, ne peut venir que de la certitude ou de la possibilité (ou de la supposition de celles-ci) de devoir vivre une expérience désagréable. On peut alors la définir comme le sentiment qu'on a devant une expérience qu'on ne veut pas mais qu'éventuellement on doit vivre. Si l'on n'a pas peur, c'est que cette opposition n'existe pas: soit on veut connaître la peur, soit il est impossible qu'on soit contraint de vivre cette expérience. Par conséquent, si le HsP veut trouver la peur, il doit

- trouver ou supposer une SSFP/FSFP
- vouloir l'éviter
- être contraint de l'affronter

Le HsP veut donc trouver une situation qui le mette en face d'une force susceptible de faire peur. Or, cette force en est seulement susceptible; la réalisation de cette aptitude virtuelle dépend de la réaction de l'autre à cette menace. Le pouvoir de la SSFP n'est pas absolu mais relatif: la force qu'elle comprend se mesure à celle que présente la résistance de celui à qui la menace est adressée. La SSFP doit donc être suffisamment puissante. Comme le HsP est à la recherche d'une SSFP qui soit capable de remplir sa fonction en face de lui, c'est à dire de présenter une force plus grande que celle de la résistance du héros, les FSFP doivent passer par des épreuves pour être qualifiées. Or, le fait que parmi les actants c'est à l'opposant que la FSFP appartient implique que, en dernière analyse, c'est l'opposant qui doit être qualifié, et ce par le héros!

Théoriquement, il existe donc deux sortes d'épreuves: la première est celle des opposants, la deuxième succéderait à leur qualification et consisterait, pour le HsP, à surmonter la peur. Pourtant, à la suite de l'échec de la première, la deuxième ne se réalise pas.

Maintenant, d'après ce qui vient être dit, on peut proposer une identification de l'objet, ou plutôt des objets: O1 = la peur, O2 = la capacité de la dominer, d'agir malgré elle = le courage.

Arrivé à ce point, on doit mettre en valeur une contradiction qui paraît exister dans la distribution des fonctions. La question qui se pose est la suivante: comment est-il possible que l'opposant veuille aider le héros à atteindre son but? Est-il vraiment opposant? Pour aborder ce problème assez délicat, je propose de considérer ce qui suit.

La fonction qu'un personnage remplit peut être déterminée de deux façons. D'une part selon ses buts, selon sa propre conscience, c'est à dire selon le programme que son rôle lui impose. D'autre part, elle est déterminée en fonction de la relation du contenu concret du programme du personnage au contenu de celui des autres actants. Prenons l'exemple de Velnias: son but est de vaincre le HsP. Ce qui rend la situation paradoxale, c'est que - au premier niveau au moins - le but du HsP est identique à celui de l'opposant: celui-là cherche sa propre défaite espérant pouvoir ainsi trouver la peur. Or, leurs buts étant identiques, Velnias pourrait être en même temps l'adjuvant du héros.

Du point de vue du héros, l'adjuvant est celui qui l'aide à acquérir l'objet, et l'opposant, celui qui l'en empêche. Velnias, par son incompetence et par son incapacité à se qualifier, n'aide pas le HsP, donc il n'est pas adjuvant; au contraire, il l'empêche de trouver la peur. Avant l'épreuve, il est adjuvant et opposant virtuels. Par son échec, c'est sa fonction "opposant" qui se réalise, et c'est inséparable de la non-réalisation de la fonction "adjuvant". Autrement dit, il est opposant parce qu'il prive le HsP de son éventuel adjuvant, c'est à dire de lui-même.

Restent encore les trois éléments qui, au premier niveau, se définissent comme adjuvants: notamment le feu, l'établi et la râpe à polir. Ils sont là pour servir le héros; pourtant, si l'on examine leur rôle de plus près, on se rend compte qu'ils ne l'aident pas à acquérir l'objet de sa quête, ils ne l'aident pas à prendre peur. En effet, ils n'ont qu'une fonction indirecte, secondaire: celle d'aider le HsP à soumettre les candidats à l'épreuve et, par là, à trouver le digne adversaire - ou plutôt à disqualifier et à sélectionner ceux qui ne le sont pas.

Il apparaît donc que le HsP, dans la première partie qui constitue le corps du conte, n'a pas d'adjuvant véritable qui puisse l'aider à avoir peur. Le feu, l'établi et la râpe à polir ne sont adjuvants que d'une manière indirecte et, en ce qui concerne l'adversaire, de ses deux fonctions virtuelles (adjuvant - opposant) l'une seulement peut être réalisée - or, il semble y avoir une contrainte qui exige que ce soit la fonction d'opposant. Cette contrainte est celle de la victoire du héros.

Le héros est donc contraint de vaincre: il est déterminé, il ne peut que triompher. La peur, et nous l'avons supposé, provient d'une expérience désagréable à vivre. Par expérience désagréable le héros, n'étant affecté par aucun tourment, n'entend rien d'autre qu'une défaite définitive. En même temps, il est voué à la victoire, il peut être sûr de ne pas se trouver définitivement vaincu. Il est prédestiné à réussir sa mission. Il doit surmonter les épreuves, autrement le conte est soit coincé, soit altéré. L'expérience qui attend le héros est agréable: c'est celle de la victoire. Les vicissitudes ne le font pas souffrir; lors de

l'épreuve décisive sa réussite est assuré; - par conséquent, faute d'expérience désagréable à vivre, il n'a pas de quoi avoir peur. Mais tout cela au prix de l'absence de la liberté!

Qu'est-ce qui résulte alors, pour le héros, du fait qu'il n'est pas libre, qu'il est déterminé? La conséquence la plus évidente est qu'il ne risque rien. Mais s'il ne risque rien, s'il n'y a aucun enjeu, sa quête n'a peut-être pas de valeur réelle: puisque la valeur potentielle d'une victoire est proportionnelle à la possibilité de défaite en cas d'échec. Devenir libre signifierait donc valoriser sa quête. Etre libre, c'est avoir la possibilité d'échouer. Avoir la possibilité d'échouer est, pour le héros, avoir la possibilité de vivre une expérience désagréable. Se trouver en face de cette possibilité, c'est avoir peur. Avoir peur, c'est donc valoriser sa quête. Avoir peur peut être, par conséquent, un signe de la liberté; si le HsP cherche la peur, il cherche en même temps, implicitement, à devenir libre. On peut alors ajouter un troisième objet: O3 = la liberté. Or, si le HsP veut avoir peur, avoir du courage et être libre, le destinataire ne peut être que lui-même: Dre=HsP.

Le HsP veut donc trouver la peur mais, lors des affrontements avec ses adversaires, il n'y arrive pas. Quelques variantes du conte lui permettent pourtant, dans une séquence surajoutée, de prendre peur en faisant déverser sur lui par la fille du roi, pendant son sommeil, un seau d'eau froide. (Adj. = la fille du roi) Comment peut-on en expliquer la réussite?

Je trouve que la clé de la solution est, d'une part, le moment choisi pour induire la peur dans son âme: puisque le sommeil, état de conscience modifié, rend le dormeur plus ouvert, plus vulnérable. D'autre part, la réussite s'explique par le recours à un artefact: notamment, à la disjonction de l'être et du paraître. Lorsqu'elle déverse sur lui de l'eau froide, la fille du roi semble être offensive bien que, dans ses intentions, elle ne le soit pas. Le HsP identifie la situation au niveau de la structure: croyant au paraître, il pense avoir affaire à un opposant. Mais il ne connaît pas le contenu actuel de cet actant: pour lui c'est inconnu, c'est l'inconnu, c'est l'actualisation simultanée de tous les opposants virtuels. Le héros, lui, possède la capacité virtuelle de vaincre n'importe quel opposant. Mais, comme il ignore la figuration de l'actant auquel il pense avoir affaire, il ne sait pas par quel moyen il pourrait le vaincre. Alors, il prend peur: et cette peur est celle de ne pouvoir réaliser la capacité concrète par laquelle il pourrait triompher, donc la peur être vaincu.

Mais la réalité est que le contenu de cet actant est trompeur: c'est l'adjuvant qui fait semblant d'être opposant. On constate donc que par cette tricherie la fille du roi fait parvenir au HsP l'expérience de la peur. Mais comment expliquer cette nécessité de tricher?

L'explication de la nécessité de tricher requiert une analyse préalable de l'essence du conflit.

Suivant le schéma du conte, le but de l'opposant est de vaincre le sujet et vice versa; et c'est cet antagonisme qui constitue le conflit de base. Mais prenons le cas concret du HsP: son but, c'est de trouver la peur; et on a vu qu'il compte la trouver en se faisant battre. Il veut donc vaincre l'opposant et, à la fois, être vaincu par celui-ci. Il s'agit ici du paradoxe que Greimas fait remarquer: "pour accomplir sa tâche, il se doit d'être vaincu; mais, s'il est vaincu, il cesse d'être héros". On constate donc que le conflit de base se trouve dans la personne du héros même: parce qu'il n'est pas un. Il est déterminé de deux façons: en tant que héros, il l'est par la structure du conte, et en tant qu'individu, par son but individuel. En quelque sorte, il est son propre opposant. Plus exactement, on pourrait dire que le conflit de base n'est pas la confrontation classique des intérêts du sujet et de l'opposant, mais de ceux du sujet de la structure et du sujet du contenu, l'un étant opposant de l'autre. On peut alors identifier ce dernier actant dans sa complexité: Opp. = Velnias etc., Opp. = le sujet même.

Le héros, déterminé par la structure, a pour but d'arriver à son but, d'acquérir l'objet également conçu comme un élément de la structure, indépendamment de la figuration de celui-là. D'autre part, il doit triompher pour l'acquérir.

L'individu - le HsP, le sujet qui porte un nom - veut, pour sa part, arriver à un but concret, qui est cette fois la peur (et, par là, le courage et la liberté). L'individu est libre de choisir ses moyens. Pour connaître la peur, il accepterait même de vivre une expérience désagréable, d'être vaincu; ou de supposer une défaite possible.

Cependant, le côté héros refuse formellement une supposition pareille: elle est exclue puisqu'il possède, théoriquement, la capacité de vaincre n'importe quel opposant. Il ne reconnaît pas la supériorité de quelqu'un sans vouloir l'affronter. Or, si l'affrontement a lieu, l'adversaire est opposant pour le héros, et adjuvant virtuel pour l'individu. Ainsi la lutte sert-elle à dévoiler l'adversaire: à voir laquelle des deux fonctions se réalise. On constate qu'il est toujours vaincu, c'est à dire toujours opposant: il paraît donc que la structure est plus forte que son contenu variable. La vigueur du programme imposé par la structure ne permet pas à celui du contenu de se réaliser.

Le héros n'est pas vaincu, donc l'individu n'est pas vaincu non plus. Le héros continue alors son chemin, le côté individu et son but coincés dans son sac; il est héros, déterminé par la structure. S'il rencontre un actant qui agit en opposant, cela déclenche en lui, comme dans une machine, un programme de lutte qui, d'ailleurs, ne peut se

terminer que par sa victoire. Il ne se rend pas compte, ou bien il est contraint de ne pas tenir compte du fait que par une défaite le côté individu atteindrait son but. Il ne peut que suivre, étape par étape, son cours dans la structure du conte. Il veut acquérir l'objet sans savoir ce que c'est au niveau concret.

Mais l'individu, n'étant pas déterminé par la structure, peut et doit tenir compte de la figuration de l'objet. Le HsP, le sujet de ce conte nominalement désigné, c'est à dire le côté individu de l'actant complexe, veut trouver la peur et il sait que les affrontements, épreuves selon la structure, sont des occasions excellentes pour arriver à son but. Mais dans ce cas, l'objet serait retrouvé au cours et non pas à la suite de l'épreuve dans laquelle, de surcroît, le héros ne se qualifierait pas. La contradiction qui existe entre les deux programmes ne peut pas être levée sans tricher.

Il faut donc recourir à la disjonction de l'être et du paraître et, d'autre part, saisir l'occasion offerte par le fait que le HsP sommeille. Voir la distribution actantielle était nécessaire non seulement pour se rendre compte du caractère complexe de ce conte, mais aussi parce que ses éléments particuliers ainsi étalés font du HsP un héros d'ordre supérieur.

Tout d'abord, il y a le syncrétisme du sujet avec le destinataire et le destinataire. C'est le HsP qui éprouve le manque, puisque le manque lui est intérieur; il s'en rend compte et il se charge lui-même d'acquérir l'objet. Il est son propre contractant et il sait qu'il sera récompensé par la réussite, puisqu'il est aussi son propre destinataire. Il est plus autonome, plus indépendant, plus conscient que les autres héros: lui, il n'a pas besoin d'un destinataire incarné dans une autre personne - il a déjà intériorisé cette fonction.

Ensuite, le départ du héros n'est pas dû à l'enlèvement d'un objet, mais à la reconnaissance d'un manque qui, paraît-il, était jusqu'alors un manque inconscient. Vouloir acquérir quelque chose qu'il n'avait jamais eu suppose de la part du HsP une connaissance plus poussée de l'univers que celle que possède le héros ordinaire.

Quant à l'objet de sa quête, c'est un objet complexe qui est constitué par le courage et la liberté. Mais pour l'acquérir, le HSP établit une stratégie: il se propose de trouver d'abord la peur. Aussi dit-il à ceux qu'il rencontre qu'il cherche la peur. Il ne leur révèle pas le but final de sa quête: cela ne les regarde pas. L'effort qu'il devra faire pour la surmonter est son affaire intime: il n'aura aucun adjuvant, la réussite tient à lui seul. (Pour la liberté il ne doit pas lutter: elle lui est donnée avec la peur.)

Le courage et la liberté sont des besoins très subtiles, de caractère psychologique, imposés par la conscience du héros; c'est à dire que l'objet n'est pas d'essence matérielle, comme dans la plupart des contes.

Du manque c'est le HsP seul qui souffre et, soucieux de sa propre qualité, il fait de l'acquisition de l'objet qui le comble une question de conscience. Il ne se contente pas de l'estime des autres que son statut de héros doit normalement lui assurer. L'étalon auquel il se mesure se trouve en lui-même: c'est à ses propres attentes qu'il veut répondre.

Comme le HsP, le héros ordinaire n'est pas un non plus, mais sa double détermination ne provoque aucun conflit, aussi reste-t-elle inaperçue: le côté individu se soumet sans résistance à la structure. Son but concret, le contenu variable de l'objet n'entre jamais en contradiction avec les contraintes du conte.

Si le HsP décide de trouver la peur, cette décision semble contenir l'élément clé "conscience". De plus, une décision pareille peut être considérée comme la prise de conscience du côté individu.

Parce que se fixer la peur comme objet, c'est se révolter, c'est lancer un défi à la structure du conte.

