

Diplôme national de master

Domaine - sciences humaines et sociales

Mention - sciences de l'information et des bibliothèques

Spécialité - cultures de l'écrit et de l'image

La dimension sociale et politique de la littérature de jeunesse à travers l'exemple de la trilogie *Hunger Games* de Suzanne Collins

Hermine Lefebvre

Sous la direction d'Evelyne Cohen
Professeur d'Histoire et Anthropologie culturelles (XX^e siècle) – ENSSIB.

Remerciements

Je tiens à remercier madame Évelyne Cohen, pour m'avoir permis de traiter ce sujet qui me tenait à cœur, ainsi que l'attention qu'elle a bien voulu me porter au cours de l'année.

Mes remerciements vont également aux bibliothécaires de la Bibliothèque nationale de France, surtout celles de la salle I, dédiée à la littérature jeunesse pour leurs conseils et leur aide.

Je remercie également mes parents pour leur soutien constant, leur présence, ainsi que pour avoir relu ce mémoire.

Résumé : La trilogie Hunger Games écrite par Suzanne Collins a obtenu un grand succès éditorial. Il s'agit d'étudier les particularités de cette œuvre en la replaçant dans le contexte historique de la littérature de jeunesse, puis en détaillant le monde créé par l'auteur. L'étude des thèmes centraux de l'œuvre –la critique de la société contemporaine, la question des médias, la violence en question– nous permet de mieux cerner le projet de l'auteur. Enfin, nous pencher sur l'ampleur du phénomène créé par la série nous montre à quel point une œuvre de fiction peut avoir un impact sur le réel.

Descripteurs :

Hunger Games – Suzanne Collins – Littérature de jeunesse – Littérature adolescente – Science-fiction – Dystopie – Critique de la société contemporaine – la question des médias – La violence en question – Réception d'une œuvre – Adaptation cinématographique.

Abstract : The Hunger Games Trilogy written by Suzanne Collins has been a publishing success. In this thesis, I intend to study the particularities of those novels by replacing them in the general context of the young adult literature and by studying the world created by the author. The main themes are to be considered : criticism of our modern society, the issues raised by the media and the question of violence. This will lead me to study the reception of the novels by the readers, the movies and to see how a novel can impact the real world.

Keywords : Hunger Games – Suzanne Collins – Young adult literature – Science-fiction – Dystopia – criticism of modern society – violence in question – media – film adaptation.

Droits d'auteurs



Cette création est mise à disposition selon le Contrat :
« **Paternité-Pas d'Utilisation Commerciale-Pas de Modification 2.0 France** »
disponible en ligne <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.fr> ou
par courrier postal à Creative Commons, 171 Second Street, Suite 300, San
Francisco, California 94105, USA.

Sommaire

INTRODUCTION.....	11
PARTIE I : LA LITTÉRATURE JEUNESSE, HISTOIRE ET ETAT DES LIEUX.....	15
Chapitre I : L’histoire de la littérature jeunesse.....	15
<i>L’émergence de la littérature jeunesse au XVIIème et au XVIIIème siècle</i>	15
<i>Le XIXème siècle : l’essor de la littérature de jeunesse</i>	17
<i>Le XXème siècle : une littérature désormais bien présente</i>	19
Chapitre II : La littérature de jeunesse aujourd’hui	22
<i>L’expansion de la littérature de jeunesse : l’apparition de succès</i> <i>phénoménaux, à l’image d’Harry Potter et les courants actuels.....</i>	22
<i>Le marché de l’édition jeunesse au début du XXIème siècle.....</i>	24
<i>Les adolescents d’aujourd’hui et leurs lectures : les enjeux de la</i> <i>littérature adolescente.....</i>	26
Chapitre III : Des romans pour la jeunesse, la série des <i>Hunger Games</i>	30
<i>Le genre du roman.....</i>	31
<i>L’auteur et ses liens personnels avec l’œuvre</i>	43
PARTIE 2 : LA SERIE <i>HUNGER GAMES</i>, PLONGÉE DANS UN UNIVERST PARTICULIER	51
Chapitre IV : Les résumés des romans, premier regard sur les <i>Hunger Games</i>.....	51
<i>Hunger Games.....</i>	51
<i>L’embrasement.....</i>	53
<i>La révolte.....</i>	54
Chapitre V : Le monde des <i>Hunger Games</i>	56
<i>L’histoire de Panem.....</i>	57
<i>Les <i>Hunger Games</i> : « Puisse le sort vous être favorable ! »</i>	62
<i>Le système des personnages</i>	68
Chapitre VI : la construction du récit.....	80
<i>L’écriture du récit</i>	80
<i>Les références antiques.....</i>	84
<i>La mise en place d’un réseau de symboles</i>	91
PARTIE TROIS : REFLEXIONS ET CRITIQUES	97
Chapitre VII : Les dérives de la société contemporaine	97
<i>La faim et la surconsommation.....</i>	97
<i>La science et la technologie au service des puissants</i>	101

<i>Critique du règne de l'apparence et de la mode</i>	<i>109</i>
Chapitre VIII : Les médias au centre de l'œuvre	113
<i>La critique de la société de divertissement.....</i>	<i>114</i>
<i>« N'oublie pas que c'est un spectacle » : l'être et le paraître dans les médias.....</i>	<i>119</i>
Chapitre IX : Un questionnement de la violence	129
<i>La violence des régimes et la recherche d'une meilleure solution</i>	<i>129</i>
<i>L'homme face à la guerre</i>	<i>135</i>
<i>Une quête de soi face à la violence du monde</i>	<i>140</i>
PARTIE QUATRE : RECEPTION ET ADAPTATION DE L'OEUVRE	153
Chapitre IX : Réception et chiffres de vente	153
Chapitre X : L'adaptation cinématographique	157
<i>L'histoire des adaptations.....</i>	<i>158</i>
<i>Les différences avec le livre</i>	<i>162</i>
Chapitre XII : De la fiction à la réalité, deux exemples	165
<i>Hunger Games, des romans porteurs de projets</i>	<i>165</i>
<i>Un symbole utilisé par des peuples en révolte</i>	<i>167</i>
CONCLUSION	171
SOURCES.....	175
BIBLIOGRAPHIE	177
TABLE DES ANNEXES	183
TABLE DES MATIERES	195

INTRODUCTION

Dans son ouvrage intitulé *La littérature en péril*, publié en 2007, l'essayiste Tzvetan Todorov écrit :

« Si je me demande aujourd'hui pourquoi j'aime la littérature, la réponse qui me vient spontanément à l'esprit est : parce qu'elle m'aide à vivre. [...] Je ne lui demande plus tant, comme dans l'adolescence d'épargner les blessures que je pourrais subir lors des rencontres avec des personnes réelles ; plutôt que d'évincer les expériences vécues, elle me fait découvrir des mondes qui se placent en continuité avec elles et me permet de mieux les comprendre. [...] Plus dense, plus éloquente que la vie quotidienne mais non radicalement différente, la littérature élargit notre univers, nous incite à imaginer d'autres manières de le concevoir et de l'organiser. [...] Loin d'être un simple agrément, une distraction réservée aux personnes éduquées, elle permet à chacun de mieux répondre à sa vocation d'être humain. »¹

Dans ces quelques phrases, il montre l'une des grandes vocations de la littérature : aider l'homme à comprendre le monde qui l'entoure en lui en présentant différentes facettes. La littérature éclaire alors des parcours de vie, replace le lecteur dans une dimension plus vaste et plus importante que ses propres expériences, lui permet de comprendre sa propre existence, de se découvrir et de prendre conscience de ce qui l'entoure. Au lieu de confier la littérature aux seuls spécialistes, Tzvetan Todorov conseille de la mettre entre toutes les mains afin qu'elle puisse remplir sa mission en nous faisant appréhender du mieux possible l'être humain. En effet, l'univers de fiction s'avère propre à nous dire des choses du réel. Cette vision profondément humaniste s'applique dans l'esprit de Tzvetan Todorov à la littérature de façon générale, mais qu'en est-il pour les formes plus particulières, comme la littérature de jeunesse ? Celle-ci peut-elle également apprendre à vivre, répondre à la « vocation d'être humain » de ses jeunes lecteurs ?

La littérature de jeunesse n'est pas évidente à appréhender dès l'abord ; la notion elle-même est problématique, puisqu'elle est la seule forme de littérature à se désigner par son public-cible et non par ses thématiques. La science-fiction, le policier, le roman historique sont autant de genres qui identifient un type de roman

¹ TODOROV Tzvetan, *La littérature en péril*, Paris, Flammarion, 2006, p. 15-16 (Café Voltaire).

et ne se réfèrent pas à un lectorat-type, féminin ou masculin, adulte ou jeune. En ce sens, la littérature de jeunesse se place d'emblée à l'écart des autres en se choisissant un destinataire particulier. Pourtant, cette dénomination n'est pas fixe non plus, puisqu'on parle également de « littérature enfantine », de « littérature pour enfants », de « littérature d'enfance et de jeunesse », de « littérature pour les jeunes »². Qui sont vraiment ces jeunes à qui elle se destine ?

La littérature de jeunesse peut-elle faire entendre sa voix ; peut-elle s'exprimer sur des sujets sérieux, parler sans concession et sans frein du monde d'aujourd'hui à des adolescents ? Doit-elle au contraire les protéger ? De quelle façon cette littérature peut-elle témoigner d'un engagement social et politique ? Comment les auteurs peuvent-ils introduire leurs jeunes lecteurs au monde des adultes, en les rendant conscients de ce qui les entoure, en les amenant à s'engager à leur tour ?

C'est à ces questions que nous allons tenter de répondre en nous penchant sur la dimension sociale et politique des romans pour la jeunesse publiés actuellement. Les ouvrages du début du XXI^{ème} siècle sont encore peu étudiés aujourd'hui et notre étude se portera particulièrement sur la trilogie *Hunger Games* de Suzanne Collins, best-seller plébiscité, malgré un thème qui paraît difficile. En effet, les romans narrent l'histoire d'adolescents qui s'affrontent jusqu'à la mort dans un univers post-apocalyptique, dominé par un régime totalitaire et la révolte de la population face à cette tyrannie. Cette thématique politique change des romans fantastiques qui ont envahi les rayons de la littérature jeunesse ; les sorciers d'*Harry Potter*, les vampires et autres loups-garous de *Twilight*, le caractère épique du *Seigneur des Anneaux* et de *Bilbon le Hobbit* paraissent soudain bien lointain à côté de cette vision d'un monde futuriste et pourtant proche du nôtre. La science-fiction semble revenir au goût du jour, comme le montre la récente adaptation cinématographique de *La Stratégie Ender* d'Orson Scott Card, roman paru dans les années 1980 et qui met en scène des enfants devant livrer une guerre contre des extra-terrestres. Au début du XXI^e siècle, la trilogie *Hunger Games* est la première série de romans à exploiter de façon aussi poussée et avec autant de succès le domaine politique ; sa réussite va entraîner la parution de nombreux romans sur le même sujet, qui connaîtront des succès plus ou moins importants et dont certains seront adaptés en film comme le premier volume de la

² PRINCE Nathalie, *La littérature de jeunesse*, Paris, Armand Colin, 2010, emplacement 255, (Collection U).

série *Divergent* par l'Américaine Veronica Roth. À ce titre, il est apparu particulièrement intéressant de se pencher sur l'étude d'*Hunger Games* afin de comprendre ce qui peut plaire aux adolescents dans cette littérature réflexive et de quelle façon elle parvient à susciter l'engouement de cette génération. Comme dans la plupart des livres à destination des enfants et des adolescents, la trilogie d'*Hunger Games* évoque la lutte du bien contre le mal, des valeurs comme l'amitié, l'amour, la famille mais, plus sombre et plus réaliste, elle cherche également à nous parler de notre propre réalité en la commentant et en montrant ses pires défauts. Les thèmes abordés sont contemporains, éveillent des échos dans les adolescents d'aujourd'hui, et c'est aussi en cela que l'étude de cette trilogie peut se révéler instructive. Grâce à elle, nous verrons quelles sont les questions qui traversent aujourd'hui la littérature de jeunesse ainsi que la société qu'elle critique ou tend à transformer, quels avertissements sont adressés aux lecteurs afin de les mettre en garde contre un avenir difficile.

Pour ce faire, nous reviendrons dans un premier temps sur l'histoire de la littérature jeunesse, en montrant les évolutions qu'elle a connues depuis ses débuts ainsi que la façon dont elle a été perçue et considérée, en parallèle avec la vision que le monde des adultes a de celui des enfants ; cela nous permettra de voir de quelle façon la trilogie *Hunger Games* s'inscrit dans ce paysage littéraire ainsi que les raisons qui ont conduit l'auteur à écrire sur des thématiques politiques tout en les destinant à des adolescents. Dans une deuxième partie, nous aborderons l'univers de la série en détail en nous intéressant à l'univers décrit, à ses particularités, mais aussi aux personnages ainsi qu'à la construction des romans en eux-mêmes, ce qui nous donnera un aperçu précis de ce monde futuriste. La troisième partie analysera les différentes critiques faites par l'auteur et portant sur la société actuelle. Dénonçant les inégalités de notre civilisation, Suzanne Collins se penche également sur les ravages de la guerre ; abordant la violence sans concession, elle permet une réflexion sur celle-ci et invite le lecteur à réfléchir sur lui-même grâce à ses personnages. Enfin, la dernière partie étudie la réception des romans et évoque les adaptations cinématographiques produites à partir de ceux-ci ; elle montre que la fiction peut rejoindre la réalité et lui venir en aide.

PARTIE I : LA LITTÉRATURE JEUNESSE, HISTOIRE ET ETAT DES LIEUX

Dans cette première partie, il s'agit de présenter un panorama de l'histoire de la littérature de jeunesse, la manière dont elle a pris son essor pour devenir une production clairement identifiée, tournée spécifiquement vers un certain public. Il est d'ailleurs étonnant de constater que cette littérature est la seule qui se définit par son destinataire, les enfants et les adolescents, et non par le genre auquel elle appartient. Nous étudierons en premier lieu son histoire depuis le XVIIIème siècle, puis nous nous focaliserons sur l'état des lieux de la littérature de jeunesse à l'aube du XXIème siècle, en lien avec la façon dont est perçu le public destinataire, avant d'approcher dans un troisième chapitre l'œuvre qui servira de fondement à notre étude et sa position au sein de cette littérature.

CHAPITRE I : L'HISTOIRE DE LA LITTÉRATURE JEUNESSE

Dans ce chapitre, nous nous intéresserons à la littérature de jeunesse depuis ses débuts au XVIIème siècle jusqu'à ses évolutions au cours du XXème siècle. Il s'agit de montrer les différences de perception qui ont entouré cette littérature et l'ont peu à peu construite pour en faire aujourd'hui un genre à part entière, encore mouvant cependant dans ses limites, notamment au niveau de l'âge de son destinataire.

L'émergence de la littérature jeunesse au XVIIème et au XVIIIème siècle

Jusqu'à la fin du XVIIème siècle, il n'existe pas réellement de livres pour enfants, encore moins une littérature qui leur est spécifiquement dédiée ; le développement de cette littérature est étroitement lié à l'évolution de la perception de l'enfance.

Sous l'Ancien Régime, les enfants apprennent surtout ce qui a trait à la religion et à la morale ; les principaux ouvrages qui leur sont destinés sont d'ordre scolaire,

comme des catéchismes ou des abécédaires³, ou encyclopédique afin de leur apprendre à connaître le monde, et ils ont donc pour lectures de divertissement des livres pour adultes, comme les *Voyages de Gulliver* de Jonathan Swift⁴. C'est en 1699⁵ que Fénelon écrit *Les Aventures de Télémaque* à destination du duc de Bourgogne, petit-fils de Louis XIV, qui raconte les aventures du fils d'Ulysse à la façon de l'*Odyssée*. L'objectif de Fénelon est d'apprendre la culture antique au dauphin ainsi que lui donner une formation morale et politique, ce qui se traduit dans l'ouvrage par la présence de Mentor, un précepteur qui guide Télémaque sur le chemin de la sagesse et lui enseigne la morale de chacune de ses aventures⁶. Premier ouvrage de fiction à destination des enfants, ce roman d'aventures se distingue de la production du XVII^e siècle, littérature édifiante pour les élèves, mettant en scène saints et chevaliers légendaires. L'œuvre de Fénelon devient rapidement un succès éditorial ; entre 1717 et 1830, ont paru plus de cent cinquante éditions⁷. Cependant, le roman de Fénelon n'est pas immédiatement suivi d'effet ; au début du XVIII^e siècle, la littérature pour enfant n'existe pas, en vertu de la façon dont les enfants sont perçus par les adultes. À partir de sept ans, les enfants travaillent ou étudient, selon le milieu auxquels ils appartiennent ; ils passent presque instantanément du statut d'enfant à l'âge adulte, sans que la transition soit réellement marquée⁸. C'est seulement dans la seconde moitié du XVIII^e que les conceptions autour de l'enfance évoluent. John Locke s'intéresse à l'éducation des enfants et essaie de la rendre plaisante par le jeu⁹ ; l'*Émile* de Jean-Jacques Rousseau est la manifestation la plus évidente de ce changement. L'enfant devient un être à part entière qu'il faut protéger et entourer¹⁰. Cela permet l'émergence d'une littérature pour la jeunesse, dont Jeanne-Marie Leprince de Beaumont est l'un des précurseurs, par la publication de son *Magasin des enfants* en 1758. L'ouvrage rassemble différents contes qu'elle a écrits dans une intention moraliste et pédagogique, afin de former l'esprit des enfants dont elle a la garde. En 1782 paraît *L'Ami des enfants* d'Arnaud Berquin, rassemblant de nombreuses histoires écrites par l'auteur et livré tous

³ NIERES-CHEVREL Isabelle, *Introduction à la littérature de jeunesse*, Paris, Didier Jeunesse, 2009, p. 29.

⁴ POSLANIEC Christian, *Des livres d'enfants à la littérature de jeunesse*, Paris, Gallimard-BNF, 2008, p. 13.

⁵ CHELEBOURG Christian, MARCOIN Francis, *La littérature de jeunesse*, Paris, Armand Colin, 2007, p. 15.

⁶ POSLANIEC Christian, *op. cit.*, p. 14.

⁷ POSLANIEC Christian, *op. cit.*, p. 15.

⁸ POSLANIEC Christian, *op. cit.*, p. 16.

⁹ NIERES-CHEVREL Isabelle, *op. cit.*, p. 30.

¹⁰ *Ibid.*

les mois¹¹, qui sera suivi par *L'Ami des adolescents*¹². Il rencontre aussitôt un important succès. Un léger changement s'observe par rapport à l'objectif de Madame Leprince de Beaumont. En effet, si la morale est toujours présente, le livre se destine davantage au divertissement des enfants, veut les éduquer en les amusant. À la même période, d'autres auteurs se lancent dans l'écriture de livres pour enfants. Certaines caractéristiques de la littérature de jeunesse actuelle apparaissent, notamment le fait que les principaux personnages de ces histoires sont tous des enfants et que leur environnement est proche de celui de leurs lecteurs¹³. Cependant, ces premières tentatives ne créent pas une véritable littérature à destination de la jeunesse et la Révolution française ne change pas cet état de fait. Tout au plus apporte-t-elle un appétit de lecture chez les jeunes gens en les rendant friands d'informations sur les événements qui se déroulent¹⁴.

Le XVII^e siècle voit apparaître le premier ouvrage à destination d'un enfant, mais ce n'est qu'au cours du XVIII^e siècle que ce premier essai est suivi de quelques autres, qui forment les prémisses d'une véritable littérature destinée à la jeunesse. Les ouvrages de cette époque sont essentiellement tournés vers l'éducation et constituent des outils pédagogiques, s'éloignant des premiers contes, perçus comme mauvais pour les enfants. L'éducation s'oppose ainsi à l'imagination. C'est cependant au cours du XIX^e siècle que la littérature de jeunesse se développera véritablement.

Le XIX^e siècle : l'essor de la littérature de jeunesse

La production de livres publiés chaque année double entre 1800 et 1830¹⁵. Au début du siècle, les éditeurs font paraître des éditions abrégées des auteurs classiques, comme *Robinson Crusoe* de Daniel Defoe ou *Don Quichotte* de Cervantes. Le premier roman spécifiquement destiné aux enfants s'intitule *Le Robinson de douze ans*. Écrit par Madame Mallès de Beaulieu, il paraît en 1818 et constitue la première évasion romanesque pour les enfants¹⁶. Il s'agit du compte-rendu des expériences d'un enfant

¹¹ POSLANIEC Christian, *op. cit.*, p. 20.

¹² CHELEBOURG Christian, MARCOIN Francis, *op. cit.*, p. 19.

¹³ NIERES-CHEVREL Isabelle, *op. cit.*, p. 31.

¹⁴ POSLANIEC Christian, *op. cit.*, p. 21.

¹⁵ NIERES-CHEVREL Isabelle, *op. cit.*, p. 32.

¹⁶ NIERES-CHEVREL Isabelle, *op. cit.*, p. 34.

naufagé sur une île déserte, qui parvient finalement à retrouver sa mère¹⁷. L'essentiel de la production concerne les contes moraux ; on apprend aux enfants le « goût du travail », « le dévouement filial », le « respect de la hiérarchie sociale »¹⁸. C'est à partir de 1860 que la littérature de jeunesse se développe véritablement, à travers trois aspects : les livres de prix, remis aux meilleurs élèves, les livres scolaires, dont le principal éditeur est Hachette, et les livres offerts en cadeaux, plus divertissants, dont l'éditeur emblématique est Hetzel.

Le marché des livres pour les enfants va se développer au fil du siècle¹⁹. L'enseignement primaire devient obligatoire jusqu'à douze ans, selon la loi Guizot de 1833, et la gratuité des livres scolaires est imposée, ce qui favorise leur diffusion et ouvre donc un immense marché pour les éditeurs puisque le nombre d'enfants scolarisés se multiplie. La distribution des livres de prix se généralise dans les années 1820 et touche en 1850 60 000 écoles²⁰. Ces livres gardent un important aspect moraliste. L'éditeur Hachette se tourne ensuite vers l'édition d'histoires pour enfants en publiant les œuvres de la comtesse de Ségur, dont l'immense succès le conduit à créer une collection spécifique, la « Bibliothèque rose », qui s'enrichit petit à petit de nouveaux auteurs et permet aux jeunes lecteurs de se divertir ainsi que de s'évader²¹. Le développement des romans dans la littérature pour adulte favorise son essor dans celle à destination des enfants. Vient ensuite Hetzel qui donne une réelle impulsion à la littérature de jeunesse en fondant sa maison d'édition en 1843²². Il publie d'abord les grands auteurs du XIX^{ème} siècle, comme Hugo, Lamartine, Zola, Dumas et crée ensuite une collection pour la jeunesse : Le nouveau magasin des enfants. Exigeant sur le plan littéraire, refusant que l'on donne des livres inintéressants aux enfants, il demande aux grandes plumes de l'époque d'écrire pour sa collection. De la même façon, il fait remarquablement illustrer ses ouvrages. En 1864, il crée une nouvelle collection : la Bibliothèque d'éducation et de récréation dont Jules Verne est l'auteur le plus important. Afin de faire connaître leurs ouvrages, Hachette et Hetzel adopte un procédé courant au XIX^{ème} siècle : la prépublication dans des revues. À partir de 1882, les lois Ferry rendent l'école laïque, gratuite et obligatoire, ce qui multiplie encore le

¹⁷ CHELEBOURG Christian, MARCOIN Francis, *op. cit.*, p. 21.

¹⁸ NIERES-CHEVREL Isabelle, *op. cit.*, p. 33.

¹⁹ POSLANIEC Christian, *op. cit.*, p. 26.

²⁰ POSLANIEC Christian, *op. cit.*, p. 28.

²¹ CHELEBOURG Christian, MARCOIN Francis, *op. cit.*, p. 24.

²² POSLANIEC Christian, *op. cit.*, p. 32.

nombre d'enfants susceptibles d'être touchés par les ouvrages de jeunesse. Les éditeurs traduisent également des ouvrages étrangers comme *L'île au trésor*, de Stevenson, *L'Appel de la forêt* de Jack London, *Le livre de la jungle* de Kipling ou encore *Peter Pan* de Barrie tandis que les revues à destination des enfants se font de plus en plus nombreuses.

Le XXème siècle : une littérature désormais bien présente

Le début du XXème siècle est marqué par la première guerre mondiale, qui donne un coup d'arrêt à la production. De 1916 à 1918, le nombre de parutions à destination des enfants tombe à 40 par an, alors qu'il était de 300 avant la guerre. Les livres publiés à cette période cherchent surtout à faire vibrer la fibre patriotique des enfants. La production redémarre lentement à la fin de la guerre, avec la création de nouvelles revues. Les éditeurs rééditent les auteurs les plus connus, n'osant pas encore proposer de nouveautés. Hachette crée ainsi en 1924 la Bibliothèque Verte afin d'accueillir les classiques, notamment les auteurs autrefois publiés chez Hetzel, qui a périclité. Dans l'entre-deux-guerres, les éditeurs se tournent de nouveau vers les ouvrages étrangers, des classiques mais aussi quelques nouveautés. *Alice au pays des merveilles* est de nouveau édité, *Heidi* est diffusé en France à partir de 1934²³. Les années 1930 sont le témoin d'un recul du moralisme et d'une valorisation de la littérature de l'imagination, mais cela va changer après la seconde guerre mondiale²⁴.

La seconde moitié du XXème siècle est marquée par la loi du 16 juillet 1949, portant sur les publications destinées à la jeunesse, spécifiant que celles-ci

ne doivent comporter aucune illustration, aucun récit, aucune chronique, aucune rubrique, aucune insertion présentant sous un jour favorable le banditisme, le mensonge, le vol, la paresse, la lâcheté, la haine, la débauche ou tous les actes qualifiés crimes ou délits de nature à démoraliser l'enfance et la jeunesse.

Elle est complétée par la loi du 29 novembre 1954, qui interdit ce qui conduit « à inspirer ou à entretenir les préjugés ethniques ». Ces lois sont toujours en vigueur aujourd'hui et conduisent les éditeurs à prêter attention aux ouvrages qu'ils publient,

²³ NIERES-CHEVREL Isabelle, *op. cit.*, p. 43.

²⁴ NIERES-CHEVREL Isabelle, *op. cit.*, p. 45.

préférer se censurer eux-mêmes plutôt que de prendre le risque de tomber sous l'emprise de la loi.

Dans la seconde moitié du XX^{ème} siècle, de nombreuses collections à destination des adolescents sont créées par les éditeurs, permettant de faire ressortir avec plus de netteté les romans destinés à la jeunesse et montrant l'intérêt que les maisons d'édition portent à ce public, qui élargit leur champ de production et qui, fidélisé, achètera ensuite les productions à destination des adultes. Le rôle joué par la collection est important puisqu'il permet d'identifier d'emblée le public visé ; les thèmes communs entre les ouvrages autorisent des achats de confiance par les lecteurs, certains de retrouver des situations qu'ils ont appréciées dans d'autres ouvrages issus de la même collection.

Après la seconde guerre mondiale, les éditeurs se montrent prudents et rééditent surtout des classiques, comme Alexandre Dumas, Jules Verne ou encore la comtesse de Ségur, souvent adaptés afin de convenir à un jeune public, sans que cela soit toujours très heureux²⁵. À partir de 1955, un phénomène nouveau se dessine dans le paysage de l'édition pour la jeunesse : l'apparition des séries²⁶, qui feront les grandes heures des Bibliothèque Rose et Verte, les grandes collections d'Hachette. Les premières sont *Alice*, de Caroline Quine, pour la Verte et *Le Club des Cinq* par Enyd Blyton pour la Rose. De nombreuses séries françaises viennent ensuite les compléter : les *Michel*, de George Bayard, les *Six Compagnons* de Paul-Jacques Bonzon, les *Langelot*, de Vladimir Volkoff, qui publie alors sous le pseudonyme de Lieutenant X, pour ce qui concerne la Bibliothèque Verte, *Fantômette* de Georges Chaulet pour la Rose. Ces séries reproduisent toujours le même schéma ; les noms et les lieux changent d'un volume à l'autre mais le déroulement de l'aventure reste sensiblement le même. Cet aspect stéréotypé porte atteinte à la littérature de jeunesse en renvoyant une image négative de celle-ci, ce qui pousse les autorités pédagogiques à s'en détourner et à les ignorer²⁷. Les années 1950 sont également marquées par l'émergence du roman scout, entre 1937 et 1969²⁸, à travers la collection Signe de Piste, dont le plus grand succès est la série du *Prince Éric* par Serge Dalens. Les ouvrages de Jean Valbert et de Jean-Louis Foncine connaissent également une importante réussite, accompagnés, comme Dalens,

²⁵ DELBRASSINE Daniel, *Le roman pour adolescents aujourd'hui : écriture, thématiques et réception*, Champigny-sur-Marne / Paris, CRDP de Créteil / La Joie par les livres, 2006, p. 20.

²⁶ DELBRASSINE Daniel, *op.cit.*, p. 21.

²⁷ *Ibid.*

²⁸ DELBRASSINE Daniel, *op.cit.*, p. 22.

par les illustrations de Pierre Joubert. Les années 1950 sont donc marquées par un certain immobilisme, en proposant des rééditions ou des séries agencées autour d'un schéma répétitif.

Cependant, certains éditeurs tentent de se démarquer de cette tendance, en proposant des ouvrages où se trouve un vrai souci de réalisme, accompagné d'une volonté pédagogique²⁹. Des récits d'aventures plus complexes apparaissent, marqués par une envie d'authenticité, bien documentés. La collection « Rouge et Or », créée en 1949, représente bien ce mouvement, de même que les éditions Rageot, fondées en 1941, qui proposent des romans d'aventure. Mais ce mouvement novateur atteindra son sommet dans les années 1970 avec l'apparition d'une nouvelle génération d'éditeur³⁰. Il est possible de citer la collection « Plein vent », créée en 1966³¹, destinée aux adolescents de 12 à 16 ans, constituée de romans d'aventure, soucieux d'évoquer des questions de l'époque. Chaque maison d'édition crée sa propre collection pour la jeunesse ; ainsi en va-t-il pour Gallimard qui crée « Folio Junior » en 1977³². Flammarion, Hachette et Nathan font de même. L'émergence des adolescents comme classe d'âge spécifique conduit ensuite à la création de collections qui se démarquent de celles destinées aux enfants plus jeunes dans les années 1980 et 1990³³. Ainsi, Albin Michel Jeunesse est créé en 1981, Le Seuil Jeunesse en 1982, Pocket Jeunesse en 1998³⁴. De même que les collections, les genres se diversifient : l'auteur Christian Grenier gère en 1981 la série Science-fiction pour Folio junior, tandis que les éditions Syros fondent la collection « Souris noire » en 1986³⁵.

Entre les années 1950 et 1990, le roman pour la jeunesse a considérablement évolué, quittant le domaine des classiques et sortant de l'enfermement des séries pour s'ouvrir à des domaines plus larges, ouverts sur le monde, qui conduisent à la création de collections particulières pour les adolescents. Cette importante transformation s'accompagne de nouvelles manifestations, comme les prix littéraires récompensant les romans pour adolescents ou les salons du livre, dont certains sont entièrement dédiés à la littérature de jeunesse, à l'image du Salon du livre pour la jeunesse de Montreuil créé

²⁹ *Ibid.*

³⁰ DELBRASSINE Daniel, *op.cit.*, p. 23.

³¹ NIERES-CHEVREL Isabelle, *op. cit.*, p. 49.

³² DELBRASSINE Daniel, *op.cit.*, p. 27.

³³ DELBRASSINE Daniel, *op.cit.*, p. 29.

³⁴ NIERES-CHEVREL Isabelle, *op. cit.*, p. 48.

³⁵ NIERES-CHEVREL Isabelle, *op. cit.*, p. 51.

en 1984, rebaptisé Salon du livre et de la presse jeunesse en 2002³⁶, qui a lieu chaque année à la fin du mois de novembre. Des universitaires commencent à étudier cette littérature, tentent de lui donner une certaine légitimité, une reconnaissance, au point que l'on assiste dans les années 1990 à la création de formations spécifiquement tournées vers cette littérature³⁷. Mais le marché du livre de jeunesse évolue encore à la fin du XXème siècle et une nouvelle donne apparaît peu à peu, qui prend pleinement forme dans les premières années du XXIème siècle.

CHAPITRE II : LA LITTÉRATURE DE JEUNESSE AUJOURD'HUI

L'expansion de la littérature de jeunesse : l'apparition de succès phénoménaux, à l'image d'Harry Potter et les courants actuels

La fin des années 1990 et le début des années 2000 sont bouleversés par le phénomène Harry Potter, dont le premier tome, *Harry Potter à l'école des sorciers*, paraît en 1997 chez Bloomsbury et l'année suivante chez Gallimard Jeunesse. La série se distingue par l'ampleur de son tirage, par la longueur de plus en plus importante des tomes –l'édition française du cinquième volume atteignant les 900 pages–, ainsi que par son grand format et les chiffres de vente qu'elle atteint : en 2006, 320 millions d'exemplaires en avaient été vendus dans 140 pays, grâce à des traductions dans 40 langues³⁸. Elle marque également l'apparition du fantastique dans la littérature de jeunesse³⁹. Le succès d'*Harry Potter* conduit de nombreux éditeurs à prendre eux-mêmes position dans cette nouvelle donne que le phénomène crée. Ils cherchent à développer leur production dans le domaine du fantastique et chacun choisit une méthode : certains achètent la production anglo-saxonne déjà riche comme Pocket Jeunesse, qui publie notamment la série *Hunger Games* dans le courant des années 2000 ; d'autres donnent leur chance aux auteurs

³⁶ NIERES-CHEVREL Isabelle, *op. cit.*, p. 48.

³⁷ DELBRASSINE Daniel, *op.cit.*, p. 37.

³⁸ PERRIN Raymond, *Fictions et journaux pour la jeunesse au XXe siècle*, Paris, L'Harmattan, 2009, p. 431.

³⁹ DELBRASSINE Daniel, *op.cit.*, p. 41.

francophones, comme Rageot, qui fait paraître les ouvrages de Pierre Bottero, notamment ses trilogies *La quête d'Ewilan* et *Les mondes d'Ewilan*. Certains choisissent de développer les « Hors-Collection » pour les grands formats qui ne rentrent dans aucune des catégories jeunesse, d'autres préfèrent créer de nouvelles collections, dans lesquelles paraissent uniquement des grands formats dans le domaine fantastique, comme la collection « Wiz » de Albin Michel. Cet engouement pour ce genre et le succès croissant d'Harry Potter conduit à la mise en place de méthodes promotionnelles d'ordinaire réservées aux romans pour adultes⁴⁰, avec la parution des ouvrages en grands formats puis en poche quelques mois plus tard. *Harry Potter* lance également le grand retour des séries et des cycles ; de nombreuses parutions pour la jeunesse dans le début des années 2000 s'inscrivent dans le format de la trilogie ou comptent un nombre de volumes plus importants encore ; ainsi peut-on citer la série *Eragon* de Christopher Paolini, qui de trilogie devient tétralogie, *Les Chevaliers d'Émeraude* d'Anne Robillard qui atteint douze volumes, *Twilight* de Stephenie Meyer, qui comporte quatre volumes, *Hunger Games*, qui compte trois volumes. La mode est donc aux séries et aux pavés, puisqu'aucun de ces livres ne fait moins de trois cents et que les plus importants tournent autour de six cents pages. Les éditeurs semblent donc s'éloigner de leur production traditionnelle pour proposer au public ce qu'il souhaite⁴¹, abandonnant un rôle de prescripteur pour suivre les courants importés du modèle anglo-saxon. La priorité se fait commerciale ; les ouvrages cités précédemment sont tous des best-sellers, vendus à plusieurs millions d'exemplaires, et qui ont ensuite pour la plupart été adaptés au cinéma. Les collections plus littéraires des grandes maisons d'édition s'effacent pour laisser la place aux nouveaux phénomènes, bien plus rentables pour elles.

Avec les développements que connaît la littérature de jeunesse, notamment avec le succès de la série *Harry Potter*, les éditeurs tentent de plus en plus de séduire les adultes avec leurs ouvrages, au point que certains font paraître les livres dans deux formats, avec des couvertures différentes, l'une plus mature destinée aux adultes tandis que l'autre est tournée vers le public adolescent. Cela a notamment été le cas avec les aventures du jeune sorcier de J. K. Rowling, paru simultanément, dans le monde anglo-saxon, avec deux jaquettes spécifiques, mais

⁴⁰ *Ibid.*

⁴¹ DELBRASSINE Daniel, *op.cit.*, p. 14.

il n'est pas le seul dans ce cas. Ainsi, alors que la littérature de jeunesse devait au début conduire ses lecteurs vers les livres pour adultes, elle devient un véritable domaine à part, sortant de la marginalité⁴², capable d'attirer tant les enfants que les adultes, brouillant davantage encore ses frontières. « L'effet Harry Potter » a été encore plus important que prévu et a bouleversé toute l'édition pour la jeunesse en permettant aux éditeurs de sortir de gros romans et de développer le genre de la fantasy jusqu'alors très discret en France⁴³.

Le marché de l'édition jeunesse au début du XXIème siècle

Depuis le début du XXIème siècle, le marché de l'édition pour la jeunesse connaît une importante augmentation de la production et une concentration du marché⁴⁴. Dans son ouvrage, Bertrand Ferrier montre cette augmentation entre 2002 et 2007. En 2002, sur un total de 45 787 nouveautés, on compte 5 651 livres pour la jeunesse. En 2007, pour un total de 60 376 nouvelles parutions, 7 713 sont destinées aux enfants et aux adolescents⁴⁵. L'augmentation concerne tous les domaines de l'édition mais elle est particulièrement visible dans le domaine de la jeunesse. Les éditeurs les plus importants dans ce domaine sont Hachette Jeunesse, Casterman, Gallimard Jeunesse, Milan Jeunesse, Hatier, Fleurus, Bayard Jeunesse, tous types d'ouvrages pour la jeunesse confondus, fictions ou non.

En 2006, le secteur de la littérature de jeunesse se place en deuxième position sur le marché global. Il représente 14,3% du chiffre d'affaires, soit une augmentation de 5,5%, hors *Harry Potter* (les ventes très importantes de ces ouvrages nécessitent de les retirer des calculs afin de pouvoir mieux apprécier les variations), et vient derrière la littérature générale, qui totalise 27,1% de chiffre d'affaires⁴⁶. Au sein du marché de la littérature de jeunesse, les ventes des poches

⁴² CHELEBOURG Christian, MARCOIN Francis, *op. cit.*, p. 44.

⁴³ PERRIN Raymond, *op.cit.*, p. 432.

⁴⁴ FERRIER Bertrand, *Tout n'est pas littérature ! : La littérarité à l'épreuve des romans pour la jeunesse*. Rennes, Presses universitaires de Rennes, 2009, p. 30.

⁴⁵ *Ibid.*

⁴⁶ GAGEY Colette, « Le marché du livre jeunesse en 2006 : tendances, enjeux et problématiques », *La littérature jeunesse, une littérature de son temps ? : actes du colloque du Salon du livre et de la presse jeunesse en Seine-Saint-Denis au CNAM à Paris le 6 février et les 15, 29 et 30 mars 2007*, Montreuil, Centre de promotion du livre de jeunesse, 2007, p. 164.

et des grands formats représentent 35% du total et constituent le premier segment de ce marché, devant les albums et les documentaires⁴⁷. Le fantastique est toujours le genre le plus vendu et va de pair avec l'aventure⁴⁸ ; les films tirés des ouvrages comme *Harry Potter* ou *Eragon* continuent de dynamiser le secteur, comme c'est le cas à chaque fois qu'une adaptation sort au cinéma, ainsi que nous le verrons avec l'exemple d'*Hunger Games*. Cela renforce le phénomène de « best-sellerisation »⁴⁹ sur les meilleurs titres du secteur jeunesse, dont les niveaux de vente peuvent atteindre et dépasser ceux des ouvrages pour adultes. Ceux-ci bénéficient d'une importante mise en place : alors que la plupart des grands formats se trouvent entre 3000 et 5000 exemplaires, les hors-série pour adolescents peuvent dépasser les 300 000 exemplaires⁵⁰. L'auteur de la communication constate également que l'accessibilité aux livres s'est améliorée grâce aux héros populaires comme Harry Potter, à la diversification de la production mais aussi à l'accélération des best-sellers, qui sont liés à une actualité très médiatisée⁵¹. Ces best-sellers sont une composante importante du marché de la littérature jeunesse et se succèdent : après *Harry Potter*, indétrônable en termes de vente, est venue la série *Twilight* puis *Hunger Games* à chaque fois décrits comme des phénomènes mondiaux. Les livres de jeunesse sont également présents sur tous les réseaux de vente, de la FNAC aux grandes surfaces, en passant par les petites librairies de proximité, ce qui leur assure une meilleure diffusion⁵².

Après nous être intéressé au marché de la littérature de jeunesse à l'aube du XXI^e siècle, nous allons à présent considérer les destinataires de cette littérature : les adolescents.

⁴⁷ *Ibid.*

⁴⁸ GAGEY Colette, *op. cit.*, p. 165.

⁴⁹ *Ibid.*

⁵⁰ *Ibid.*

⁵¹ GAGEY Colette, *op. cit.*, p. 168.

⁵² *Ibid.*

Les adolescents d'aujourd'hui et leurs lectures : les enjeux de la littérature adolescente

Il convient de nous pencher sur les spécificités de la littérature pour adolescents, les enjeux qu'elle recouvre ainsi que sur le public auquel elle se destine, public mouvant, incertain, difficile à définir. L'âge de l'adolescence ne fait pas toujours consensus et les définitions varient souvent. L'*Encyclopaedia Universalis* le définit ainsi :

Phase de croissance et de développement assurant la transition entre l'enfance et l'âge adulte, l'adolescence est assimilée dans les anciennes sociétés traditionnelles aux changements physiques de la puberté et aux rites qui l'accompagnent pour permettre à l'enfant de passer dans le monde des adultes. Dans les sociétés contemporaines développées, l'adolescence est envisagée selon une perspective plus longue qui englobe non seulement la maturation physique mais aussi les aspects psychologiques, sociaux et éducatifs de cette évolution. Dans ces sociétés, le terme adolescence réfère en général à la période située entre douze et vingt ans.⁵³

tandis que le Larousse⁵⁴ propose :

Période de la vie entre l'enfance et l'âge adulte, pendant laquelle se produit la puberté.

Ces définitions manquent de précision, notamment sur la fin de cette période, comme le souligne Josée Gertet-Laffard⁵⁵. Elle rappelle brièvement l'histoire de la notion d'adolescence : le terme apparaît en France au XIII^e siècle et désigne celui qui est en train de grandir, par opposition à l'adulte, qui a terminé sa croissance⁵⁶. Au XIX^e siècle, cet âge demeure l'apanage des classes aisées, qui peuvent profiter de leur jeunesse, contrairement aux enfants des classes les plus pauvres, contraints de travailler très jeunes. Au début du XX^e siècle, l'adolescent est considéré comme une personne insoumise, qu'il faut discipliner ; les livres destinés aux jeunes gens se chargent alors de valeurs pieuses et

⁵³ *Encyclopaedia Universalis*, disponible en ligne sur (<<http://www.universalis.fr/>>).

⁵⁴ Dictionnaire Larousse, disponible en ligne sur (<<http://www.larousse.fr/dictionnaires/francais>>).

⁵⁵ LARTET-GEFFARD Josée, *Le roman pour ados, une question d'existence*, Paris, Sorbier, 2005, p. 29.

⁵⁶ LARTET-GEFFARD Josée, *op. cit.*, p. 30.

morales⁵⁷. En lien avec le développement de la psychologie, l'adolescence est de plus en plus connue et comprise, souligne les écarts entre les différentes générations, qui semblent impossibles à combler. C'est un moment de changement, de mutation, pour la personne en devenir ; le corps se transforme, le regard porté sur les autres évolue ; les adolescents sortent de l'enfance mais n'ont pas encore franchi la frontière de l'âge adulte et se trouvent dans une période pleine d'incertitude, d'interrogations sur l'avenir, sur eux-mêmes, sur leurs perceptions du monde. Ils cherchent à se construire, avec ou en-dehors du cercle familial, cherchent des réponses, de nouvelles expériences, des repères autres et se placent parfois en opposition avec leur famille dans une quête identitaire. Dans les années 1980, les adolescents tiennent à se démarquer des enfants, sans pour autant se considérer comme adultes⁵⁸.

L'adolescence aujourd'hui recouvre un grand nombre d'années et désigne les jeunes gens de treize à vingt ou même vingt-cinq ans⁵⁹, ce qui constitue un très large public pour les éditeurs, mais pose aussi problème. Un lecteur de treize ans n'a pas exactement la même mentalité ou la même façon de penser qu'un lecteur de vingt ans ; ils n'ont pas les mêmes expériences, les mêmes visions, ne sont pas demandeurs des mêmes choses, notamment en terme de lectures. De plus, peu d'entre eux déclarent lire régulièrement, préférant sortir et voir leurs amis, plutôt que de se plonger dans une activité perçue comme solitaire. Il est intéressant également de constater les différences entre filles et garçons. 58% des garçons sont non-lecteurs, tandis que la proportion tombe à 34% pour les filles⁶⁰. Nombre d'entre eux perçoivent la littérature sous l'angle des classiques qu'ils sont contraints de lire au collège ou au lycée ; la lecture est alors vécue comme quelque chose d'obligatoire, de contraint, et non plus comme un plaisir et un choix. Il a fallu le succès d'ouvrages comme *Harry Potter* pour remettre en avant la littérature adolescente, montrer aux jeunes gens qu'il existe des ouvrages qui leur sont particulièrement dédiés et remettre au goût du jour cette lecture plaisir.

Dès lors, il convient de s'interroger plus avant sur cette littérature particulière destinée aux adolescents et de mettre en avant ses spécificités et ses enjeux dans le monde actuel, en abordant la réalité littéraire de ses romans.

⁵⁷ LARTET-GEFFARD Josée, *op. cit.*, p. 32.

⁵⁸ DELBRASSINE Daniel, *op. cit.*, p. 29.

⁵⁹ LARTET-GEFFARD Josée, *op. cit.*, p. 39.

⁶⁰ LARTET-GEFFARD Josée, *op. cit.*, p. 47.

La littérature adolescente recouvre de nombreux genres et s'est développée dans des genres que l'on considère aujourd'hui comme de la paralittérature. Romans de science-fiction, de fantasy ; romans historiques, d'amour, d'aventures constituent le large éventail des domaines dans lesquels la littérature de jeunesse s'impose. Mais à travers ceux-ci, il est possible de déceler deux principaux courants : celui des romans réalistes et celui des romans relevant davantage de la veine fantastique, de l'imaginaire⁶¹. Le courant réaliste s'inscrit dans une perspective familiale et sociale, confronte l'adolescent à des situations qu'il est susceptible de vivre. Ces romans mettent en scène des héros adolescents, ce qui facilite l'identification pour le lecteur, qui vivent les changements propres à l'adolescence, découvrent leur corps, l'amour, ou s'opposent à leurs familles. À travers ces romans, le lecteur est invité à se poser des questions qui sont déjà celles des adultes : « amour ou haine, douleur ou joie, peur et soif de liberté et d'aventure, argent, identité sexuelle et construction de la personnalité »⁶². Les sujets de société contemporains sont également abordés, comme la condition féminine dans le monde, les souffrances de l'enfance et de l'adolescence, tant physiques que psychologiques⁶³. Les romans de science-fiction et de fantasy s'inscrivent dans un décor imaginaire, peuplé de créatures fabuleuses, mais développent également des thèmes susceptibles d'attirer les adolescents. L'aspect souvent initiatique de ces œuvres accompagne le lecteur vers l'âge adulte, trace pour les héros un chemin souvent semé d'embûches. Ces romans mettent également en avant un monde souvent instable, en pleine mutation, sur le point de vivre un grand changement, qu'il est possible de placer en parallèle des questions des adolescents. Les personnages se posent la question du monde dans lequel ils veulent vivre, prennent les armes pour défendre leur propre vision et éviter la destruction de leur univers. Ces deux courants, apparemment antagonistes au premier regard, se ressemblent finalement, puisqu'ils racontent une quête de soi⁶⁴, montrent des personnages qui grandissent et font leur entrée dans le monde des adultes. Il n'y a que la façon de présenter les choses, dans un cadre réaliste ou imaginaire, qui diffère.

⁶¹ LARTET-GEFFARD Josée, *op. cit.*, p. 103.

⁶² PERRIN Raymond, *Littérature de jeunesse et presse des jeunes au début du XXI^e siècle : esquisse d'un état des lieux, enjeux et perspectives : à travers les romans, les contes, les albums, la bande dessinée et le manga, les journaux et les publications destinées à la jeunesse*, Paris, L'Harmattan, 2008, p. 422.

⁶³ *Ibid.*

⁶⁴ LARTET-GEFFARD Josée, *op. cit.*, p. 132.

Les auteurs écrivant pour les adolescents s'intéressent à la vie intérieure des personnages, à la résolution interne de leurs conflits. Ils évoquent de nombreux thèmes, n'hésitent pas à aborder la violence familiale ou politique⁶⁵, comme l'exemple d'*Hunger Games* le montrera pour cette dernière, montrant une audace nouvelle qui n'existait pas quelques années plus tôt. Certains textes mettent en avant les enfants en tant que victimes, montrent le processus de violence qu'ils ont vécu puis leur rétablissement, dans un objectif de formation et d'initiation en instaurant une réflexion autour des thèmes qu'ils abordent⁶⁶. Les enjeux se font également plus contemporains ; les auteurs n'hésitent plus à parler des conflits actuels, du terrorisme, à les aborder dans leurs romans, à évoquer les problèmes politiques contemporains. Comme l'écrit Anne Armand, dans son article « Littérature de jeunesse et lecture littéraire », il y a :

surtout des récits écrits aujourd'hui, qui rendent compte des préoccupations de nos élèves et non de celles que nous avons eues il y a vingt ans : les nouvelles relations familiales, la violence, le chômage, la sexualité, la ville, l'école, la confrontation quotidienne avec les autres cultures, les autres religions, l'identité dans laquelle les jeunes d'aujourd'hui se reconnaissent, voilà tout ce que l'on peut lire dans des ouvrages contemporains de littérature de jeunesse et qu'on ne lit pas de la même façon dans une littérature plus traditionnellement valorisée en classe. Pour que nos élèves comprennent l'intérêt de la relecture et prennent goût à la réflexion sur ce qui a été lu, les livres qu'on leur propose doivent permettre cette interrogation sur les valeurs de la société contemporaine qui est une des missions de l'école.⁶⁷

Le roman pour la jeunesse, surtout celui destiné aux adolescents, invite donc le lecteur à ouvrir les yeux sur le monde, à s'intéresser à des réalités nouvelles, en phase avec les évolutions de la société et fait partager l'expérience du héros au lecteur, lui permet de la faire sienne par l'identification au personnage principal. Celui-ci transmet alors ses valeurs au lecteur ; il s'agit souvent d'un

⁶⁵ DELBRASSINE Daniel, *op.cit.*, p. 244.

⁶⁶ DELBRASSINE Daniel, *op.cit.*, p. 322.

⁶⁷ ARMAND Anne, « Littérature de jeunesse et lecture littéraire » : actes du séminaire national *Perspectives actuelles de l'enseignement du Français*, Paris, 23-24-25 octobre 2000, disponible en ligne sur (<http://dialogue.education.fr/D0033/actfran_armand.pdf>).

message de pacifisme et de non-violence, d'une invitation à la tolérance, un message d'une nature assez consensuelle⁶⁸.

Ce parcours à travers l'histoire de la littérature de jeunesse nous a permis de voir comment celle-ci s'est constituée et de quelle façon elle a été perçue selon les siècles. D'abord entièrement tournée vers les jeunes enfants, au point qu'il est possible de dire qu'à l'origine la littérature de jeunesse désignait spécifiquement la littérature enfantine, celle-ci s'est diversifiée à mesure qu'évoluait la notion d'enfance et que se développait celle d'adolescence. À présent, la littérature de jeunesse se divise en plusieurs secteurs selon les âges de ses destinataires ; les ouvrages à destination des young adults, d'après la dénomination anglo-saxonne, ou des jeunes adultes, notion recouvrant les adolescents de 15 à 25 ans, ne cessent de se multiplier. La littérature jeunesse est toujours florissante et continue de se développer, même en-dehors des phénomènes. Ce panorama nous permet à présent de nous pencher sur la série *Hunger Games* afin de voir de quelle façon elle s'insère dans le paysage de la littérature de jeunesse.

CHAPITRE III : DES ROMANS POUR LA JEUNESSE, LA SÉRIE DES *HUNGER GAMES*

À présent que nous avons parcouru l'histoire de la littérature jeunesse et vu quelles en sont les principales caractéristiques à l'heure actuelle, il convient de nous plonger dans l'œuvre de Suzanne Collins, la série des *Hunger Games* afin de voir de quelle façon elle s'inscrit dans le cadre de cette littérature pour adolescents en plein développement. Dans un premier temps, nous nous intéresserons au genre du roman, la dystopie, genre traditionnellement dédié à la littérature adulte mais qui commence à trouver ses marques dans les romans pour adolescents, puis nous nous pencherons sur la biographie de l'auteur et les motivations qui l'ont conduite à écrire une telle série.

⁶⁸ DELBRASSINE Daniel, *op.cit.*, p. 367.

Le genre du roman

Hunger Games est la plupart du temps rangé dans la catégorie des romans dystopiques. Dans un premier temps, nous reviendrons sur la définition de ce genre, qui s'inscrit en contrepoint de l'utopie, et nous nous attarderons plus particulièrement sur la dystopie dans la littérature pour les adolescents, afin de voir ses spécificités. Nous aborderons ensuite les autres genres auxquels *Hunger Games* emprunte certains de ses éléments, devenant ainsi une œuvre quelque peu éclectique, susceptible de séduire un large public par la diversité des thèmes évoqués.

Une dystopie

Utopie et dystopie

Le genre dystopique étant arrivé après l'utopie, il n'est pas possible de l'aborder sans parler de celle qui l'a précédé.

La première utopie connue est celle que Platon présente dans les dialogues du *Crimée* et du *Critias* en décrivant Atlantide et son peuple. Cette société permet au philosophe d'écrire un autre ouvrage, *Les Lois*, dans lequel il détermine ce que serait une république idéale. Le mythe de l'Atlantide est intéressant en ceci que s'y trouvent déjà les principales caractéristiques d'une utopie : elle est située sur une île, à laquelle il est difficile d'accéder, et elle a pour but de proposer un mode de gouvernement idéal, capable de satisfaire toute une population et de la conduire au bonheur. L'utopie peut également s'accompagner d'une critique de la société et de ses travers, et c'est ce que fait Thomas More dans *Utopie ou Traité de la meilleure forme de gouvernement*, paru en 1516⁶⁹, qui est considéré comme l'œuvre fondatrice du genre. Il s'agit pour l'auteur de critiquer le règne d'Henri VIII Plantagenêt⁷⁰. De même que pour Platon, Utopie –ce qui signifie « aucun lieu » en grec– est une île dont on ignore la localisation exacte, gouvernée par un prince aidé d'assemblées qui votent les lois et contrôlent le pouvoir⁷¹. Dans son ouvrage

⁶⁹ FONDANECHÉ Daniel, *Paralittératures*, Paris, Vuibert, 2005, p. 176.

⁷⁰ *Ibid.*

⁷¹ *Ibid.*

portant sur les paralittératures, Daniel Fondanèche développe plus précisément les caractéristiques de l'utopie de More, qui porte notamment une grande attention aux produits de la terre, assurant la survie élémentaire de la population, et prône l'uniformité, particulièrement en matière d'habillement⁷². More dessine les contours d'une population bienheureuse, qui deviendra par la suite une constante des mondes utopiques où les habitants apparaîtront bons, engagés dans le cycle vertueux du bonheur⁷³. Cependant, tout n'est pas idéal dans le monde d'Utopie, puisque les Utopiens peuvent partir en guerre pour acquérir de nouveaux territoires, quitte à chasser les populations qui y vivent, et possèdent des esclaves⁷⁴. Cela laisse déjà transparaître les premières limites de cette utopie. De même, la population est étroitement surveillée par les dirigeants, sous prétexte d'éviter les mauvais comportements, et les déplacements sont limités⁷⁵. Les dernières particularités de l'utopie sont un certain collectivisme, une mise en commun des biens, ainsi qu'une forme d'autarcie, qui conduit la société à subvenir elle-même à ses besoins, sans aide extérieure.

Quelques utopies ont tenté de s'inscrire dans la réalité, comme le projet des phalanstères de Charles Fourier, qui a connu quelques réalisations au XIX^{ème} siècle. Il s'agit pour lui de trouver une harmonie nouvelle, en classant les individus en fonction de leurs caractères et de leur passion. Les séries obtenues de cette façon, proches des séries mathématiques, permettraient de construire une société autre, où le travail serait réparti en fonction des centres d'intérêts de chacun et dont le stade ultime serait l'harmonisme. Fourier établit également les conditions de vie de chacun, au sein de phalanstères, petites communautés réglées mathématiquement. Malgré les essais tentés, aucun phalanstère aussi rigoureux n'a pu être établi.

Dans la majorité des cas, l'utopie se veut un jeu de l'esprit, qui tente d'imaginer une société idéale⁷⁶, bien que l'illusion ne dure pas. Il est aisé de se rendre compte que le monde utopique ne propose qu'une définition légère du bonheur, qui offre à l'homme de vivre dans une sorte d'innocence éternelle, dans laquelle ses besoins élémentaires sont satisfaits mais qui ne lui permet pas de

⁷² FONDANECHÉ Daniel, *op.cit.*, p. 177.

⁷³ FONDANECHÉ Daniel, *op.cit.*, p. 178.

⁷⁴ FONDANECHÉ Daniel, *op.cit.*, p. 179-180.

⁷⁵ FONDANECHÉ Daniel, *op.cit.*, p. 182.

⁷⁶ FONDANECHÉ Daniel, *op.cit.*, p.186.

s'élever intellectuellement. Lorsque le regard se fait plus attentif, le paradis de l'utopie peut présenter une face plus proche de l'enfer⁷⁷ et se transformer alors en dystopie.

C'est au XIX^{ème} siècle, précisément au moment où l'on tente de créer ces cités idéales dans la réalité, que naît le thème de l'utopie qui tourne mal. John Stuart Mill emploie le terme de dystopie pour la première fois en 1868 pour désigner ces échecs⁷⁸ ; le terme s'impose dans le monde anglo-saxon et commence à être utilisé aujourd'hui dans le monde francophone.

La dystopie se définit en contrepoint de l'utopie et serait une « utopie qui tourne au cauchemar⁷⁹ ». D'après Daniel Fondanèche,

La dystopie propose ce que l'on appelle une utopie noire, régressive, une contre-utopie [...] Il s'agit moins de proposer une théorie sociale nouvelle et progressiste [...] que de s'opposer, par le biais de la satire, à un présent estimé dangereux.⁸⁰

Ce genre est tout de suite caractérisé par son pessimisme, bien qu'à la fin du XIX^{ème} siècle, l'avenir ne paraisse pas si sombre : des révolutions permettent encore de rétablir l'ordre dans ces sociétés, à l'image de ce qui se passe dans le roman *Quand le dormeur s'éveillera* d'H. G. Wells, paru en 1899⁸¹. Le pessimisme s'accroît au cours du XX^{ème} siècle, à mesure que l'anti-utopie se crée son propre paysage, « entre les villes tentaculaires, les machines omnipotentes et l'hypertrophie de l'État »⁸².

Au contraire des utopies, les dystopies s'inscrivent dans le genre de la science-fiction car elles se placent dans le domaine de la spéculation et non dans celui de la théorie⁸³. Elles ont pour objectif de présenter une vision de notre monde, de notre présent dans la pire situation qui pourrait se produire. Si, dans l'utopie comme la dystopie, l'innovation sociale reste le thème central, elle n'est pas exploitée de la même façon :

⁷⁷ FONDANECHÉ Daniel, *op.cit.*, p.188.

⁷⁸ GOIMARD Jacques, *Critique de la science-fiction*, Paris, Éditions Pocket, 2002, p.74 (Agora).

⁷⁹ FONDANECHÉ Daniel, *op.cit.*, p.187.

⁸⁰ FONDANECHÉ Daniel, *op.cit.*, p.157.

⁸¹ GOIMARD Jacques, *op. cit.*, p.74.

⁸² GOIMARD Jacques, *op. cit.*, p.75.

⁸³ FONDANECHÉ Daniel, *op.cit.*, p.188.

[...] tandis que l'utopie insiste sur le caractère radical de l'innovation et sur l'originalité du projet, l'anti-utopie proclame l'échec du changement, le retour éternel des fatalités sociales et des contraintes sociales (avec cette cruauté supplémentaire que la révolution a eu lieu et qu'il est trop tard pour la recommencer).⁸⁴

La plupart d'entre elles montrent l'expansion d'un régime totalitaire ; ainsi en va-t-il pour le roman de George Orwell, *1984*. Elles sont également souvent racontées du point de vue d'un étranger ou d'un habitant du système réfractaire à celui-ci, comme c'est le cas dans *Hunger Games* où, dès le départ, Katniss manifeste de la distance envers le gouvernement de Panem⁸⁵. Comme les utopies, les dystopies sont géographiquement isolées, ceci afin de garder leurs habitants dans l'ignorance de ce qui se passe au-delà des frontières de leur communauté⁸⁶.

En imaginant ce que pourrait être le futur, la dystopie se veut être un avertissement adressé à l'homme du présent et montre ce que serait la réalisation d'une utopie en s'intéressant à ses conséquences et non à son origine⁸⁷. Dans son roman *Le meilleur des mondes*, paru en 1932, Aldous Huxley illustre un totalitarisme du parfait bonheur, dans lequel personne ne peut être malheureux. Cependant, telle qu'elle est présentée, cette société ne donne à personne l'envie d'y vivre tant elle paraît malsaine et, au contraire, source de malheur ou, du moins, d'un faux bonheur qui traduit une vacuité de l'homme dans ce monde futuriste. Huxley met également en place une société eugéniste, où chaque être humain est fabriqué dans une usine et conditionné dès sa naissance pour les tâches qu'il sera amené à accomplir. Dans l'univers d'Huxley, les habitants ne se rendent pas compte qu'ils sont exploités et se pensent heureux, comme le dit Daniel Fondanèche :

Dans les anti-utopies, l'homme se déclarera heureux en toute bonne foi parce qu'il n'aura pas conscience d'être opprimé, jusqu'à ce que la découverte de cette oppression, cette prise de conscience, fasse de lui un être

⁸⁴ GOIMARD Jacques, *op. cit.*, p. 78.

⁸⁵ COLLINS Suzanne, *Hunger Games*, traduit de l'anglais (États-Unis) par Guillaume Fournier, Paris, Éditions Pocket Jeunesse, 2009, p. 12.

⁸⁶ NIKOLAJEVA Maria, *Power, Voice and Subjectivity in Literature for Young Readers*, New-York, Routledge, 2010, p.75 (Children's Literature and Culture).

⁸⁷ FONDANECHÉ Daniel, *op.cit.*, p.201.

tout en même temps déviant et malheureux, rendu à l'évidence de sa condition de prisonnier d'un système qui le dépasse et l'écrase.⁸⁸

C'est également le cas dans *1984*, roman dans lequel le héros Winston Smith prend peu à peu conscience des mensonges de son gouvernement et se révolte contre celui-ci. En perdant ses illusions, il devient un marginal dans la société dans laquelle il vit, et se demande comment les autres habitants font pour ne pas se rendre compte des agissements du pouvoir en place ; il est capable de prendre de plus en plus de recul sur sa situation et tente de se révolter contre Big Brother en rejoignant un mouvement contestataire.

La conclusion des dystopies ne comporte guère d'espoir. Ainsi, le Sauvage du *Meilleur des mondes* ne parvient pas à s'adapter à la société et finit par se pendre, sans que son action influe de quelque façon que ce soit sur les autres personnages du récit. Dans *1984*, Winston Smith est capturé et comprend que même l'opposition est orchestrée par le gouvernement, que celui-ci contrôle véritablement toute sa population et qu'il n'y a aucun moyen de lui échapper. La liberté et la capacité de réflexion qu'il a cru retrouver n'ont duré qu'un temps, et le roman s'achève sur le conditionnement de Winston, qui le pousse à encenser le régime, avant qu'il ne soit achevé d'une balle. La dimension humaine disparaît pour laisser la place au système, qui devient la finalité de la dystopie⁸⁹. Cet aspect est quelque peu présent dans la série *Hunger Games* où le pouvoir en place est prêt à tout pour maintenir sa domination sur sa population en l'asservissant, tout en tentant de lui donner l'illusion qu'il est bienveillant à son égard. Dans le cadre des dystopies, le but des dirigeants semble être de transformer le monde en une gigantesque machine, aux rouages parfaitement huilés, où chacun serait à sa place et ne pourrait s'en écarter sous peine de sanctions. Le monde semblerait alors plongé dans un présent éternel, où tous les jours se dérouleraient de la même façon⁹⁰.

Historiquement, le genre dystopique succède donc à l'utopie : celle-ci s'étend du XVI^{ème} au XIX^{ème} siècle, tandis que la dystopie prend le relais dans les années 1890. Il est intéressant de voir qu'aujourd'hui c'est cette dernière qui

⁸⁸ FONDANECHÉ Daniel, *op.cit.*, p.184.

⁸⁹ FONDANECHÉ Daniel, *op.cit.*, p.194.

⁹⁰ FONDANECHÉ Daniel, *op.cit.*, p.202.

prédomine et que l'on n'écrit plus guère d'utopies. Les dystopies se présentent donc comme une vision de notre monde, poussée à l'extrême dans ce qu'il a de pire, afin de montrer aux lecteurs une image de l'avenir et les pousser à agir pour qu'un tel futur n'advienne pas. Leurs fins sombres, sans espoir, où les révoltés meurent sans que la société ait évolué en font des romans pessimistes, qui semblent au premier abord peu propices pour les enfants et les adolescents. Il convient alors de s'interroger sur les éventuelles spécificités de la dystopie dans les romans pour jeunes adultes.

La dystopie dans les œuvres pour jeunes adultes

Dans le paysage des dystopies, la série *Hunger Games* a ceci de particulier qu'elle a été écrite pour des adolescents et non pour des adultes. Nous verrons tout d'abord le problème que peut poser l'engagement dans la littérature de jeunesse, puis la place qu'occupe la dystopie dans cette littérature avant d'aborder les différences de traitement que ce public induit.

Dans son article intitulé « Dystopie et provocation : la construction du lecteur dans la littérature de jeunesse », portant sur l'engagement en littérature de jeunesse, Laurent Bazin rappelle que cette littérature se construit autour de l'éducation et du divertissement. Il constate alors qu'il n'est pas étonnant :

que cette littérature ne soit pas si souvent considérée à l'aune de son engagement, a fortiori quand les tendances dominantes sont à l'aventure et à la fantasy, plutôt qu'à l'exemplification des enjeux contemporains ou à la représentation des conflits sociaux.⁹¹

Il s'interroge également sur le choix de l'imaginaire qui est souvent fait par les auteurs de romans pour enfants, ce qui conduit à sous-estimer encore cette littérature en la tenant pour immature⁹². Cependant, la dystopie occupe une place particulière dans ce paysage puisque l'imaginaire appartient justement à la fonction éducative en présentant un monde qui sera ensuite contesté⁹³. De plus,

⁹¹ BAZIN Laurent, « Dystopie et provocation : la construction du lecteur dans la littérature de jeunesse », dans *Contre l'innocence. Esthétique de l'engagement en littérature de jeunesse*, BENERT Britta, CLERMONT Philippe (dir.), Frankfurt am Main, Peter Lang, 2011, p. 307.

⁹² BAZIN Laurent, *op. cit.*, p. 308.

⁹³ *Ibid.*

comme le souligne Maria Nikolajeva, le genre dystopique ne va pas forcément de soi dans la littérature de jeunesse :

Yet dystopia is, or should be, by definition an impossible genre in children's fiction. As many critics have repeatedly pointed out, children's literature is utopian by nature.⁹⁴

Pourtant, depuis quelques années, le genre dystopique connaît un certain engouement dans la littérature pour adolescents, tant en France⁹⁵ que dans le monde anglo-saxon⁹⁶. L'existence de dystopies pour jeunes adultes remonte à la fin des années 1960, date à laquelle les auteurs ont commencé à commenter les orientations que prenait la civilisation⁹⁷. Depuis les années 1970 jusqu'à aujourd'hui, une littérature plus sombre a émergé, exprimant les craintes des auteurs envers le futur des enfants pour lesquels ils écrivaient⁹⁸. Il s'agit d'avertir les lecteurs des conséquences dangereuses que peut avoir notre comportement actuel et de faire prendre conscience des changements nécessaires dans l'organisation politique et sociale de notre société⁹⁹. Aujourd'hui, il est remarquable qu'à une époque où l'on recherche la facilité, le plaisir rapide, la dystopie suscite encore l'intérêt des adolescents. Dans son article, Laurent Bazin évoque les nombreuses parutions françaises sur le sujet¹⁰⁰ : *Le combat d'hiver*¹⁰¹, de Jean-Claude Mourlevat, *Virus L.I.V3 ou la mort des livres*¹⁰², de Christian Grenier, *Aussi libres qu'un rêve*¹⁰³, de Manon Fargetton¹⁰⁴. Les ouvrages

⁹⁴ NIKOLAJEVA Maria, *op.cit.*, p. 73. Traduction : « Pourtant, la dystopie est, ou devrait être, par définition un genre impossible dans la fiction pour enfants. Comme beaucoup de critiques l'ont pointé à de nombreuses reprises, la littérature enfantine est utopique par nature. »

⁹⁵ BAZIN Laurent, *op. cit.*, p.309.

⁹⁶ NIKOLAJEVA Maria, *op. cit.*, p.73.

⁹⁷ HINTZ Carrie, *Utopian and Dystopian Writing for Children and Young Adults*, London, Routledge, 2002, p. 163.

⁹⁸ *Ibid.*

⁹⁹ *Ibid.*

¹⁰⁰ BAZIN Laurent, *op. cit.*, p.307.

¹⁰¹ MOURLEVAT Jean-Claude, *Le combat d'hiver*, Paris, Gallimard Jeunesse, 2006, 350 p. (Coll. « Hors Série »). Ce roman narre l'histoire de quatre adolescents qui s'échappent de leur orphelinat et tentent de retrouver leurs parents. Ce faisant, ils vont découvrir le rôle que ceux-ci ont joué par le passé et s'engager au côté du « peuple-cheval » pour conquérir leur liberté.

¹⁰² GRENIER Christian, *L.I.V.3 ou la mort des livres*, Paris, Livre de Poche Jeunesse n°653, 2007, 192 p. L'auteur s'intéresse ici plus particulièrement à l'opposition actuelle entre science et littérature, en mettant en scène un monde où une république littéraire triomphe tandis que les avancées technologiques sont décriées. Il s'efforce de montrer que les deux peuvent s'unir sans dommage pour l'une ou pour l'autre.

¹⁰³ FARGETTON Manon, *Aussi libres qu'un rêve*, Paris, Mango, 2007, 192 p. (Coll. « Autres Mondes »). La société est soumise à un régime particulier : les gens nés au début de l'année auront accès aux meilleurs métiers tandis que ceux nés en décembre ne pourront obtenir que les postes dont personne n'aura voulu. Les héroïnes, des jumelles nées l'une le 31 décembre, l'autre le 1er janvier, luttent contre cette tyrannie, pour gagner le droit d'exercer le métier qu'elles souhaitent.

¹⁰⁴ BAZIN Laurent, *op. cit.*, p.309.

américains ne sont pas moins nombreux dans la décennie 2000-2010 : il est possible de citer, à titre d'exemples, la série *Divergent*¹⁰⁵, de Veronica Roth, ou encore *Delirium*¹⁰⁶ de Lauren Oliver et *Matched*¹⁰⁷ d'Ally Condie, ouvrages qui mettent tous en place des sociétés totalitaires contre lesquelles des adolescents s'efforcent de lutter. Il est intéressant de noter que la majorité de ces ouvrages ont pour personnage principal une adolescente et non un garçon, ce qui est rarement le cas dans la littérature pour adolescents et tend à montrer la lutte des auteurs contre les stéréotypes.

Les dystopies sont donc bien présentes dans le paysage littéraire à destination des jeunes adultes. Il convient alors de s'interroger sur ce qui rend possible leur existence dans un domaine où l'on salue traditionnellement l'innocence de l'enfant. En effet, le commentaire d'une société qui s'adresse à des adolescents n'est pas le même que celui tourné vers un public plus âgé ; si les thèmes sont très semblables, la façon de les amener diverge. Écrire pour les enfants nécessite de prendre certaines précautions, ce que résume Monica Hugues, citée dans l'ouvrage *Utopian and Dystopian Writing for Children and Young Adults* de Carrie Hintz :

You may lead a child into the darkness, but you must never turn out the light.¹⁰⁸

S'il est possible de décrire un monde sombre dans un ouvrage pour enfant, celui-ci ne doit jamais être totalement sans espoir. Dans les dystopies à destination des adolescents, la transformation de la société est difficile mais tout de même possible, ce qui n'est pas le cas dans celles écrites pour les adultes. Comme nous l'avons vu, l'univers de *1984* ne présente pas de changement à la fin du roman ; la révolte de Winston Smith a échoué et la société n'évolue pas. Il n'y a aucun espoir

¹⁰⁵ ROTH Veronica, *Divergent*, New-York, Harper Collins, 2011, 487 p. Dans ce roman, la société qui survit dans les ruines de Chicago se divise en différentes castes. À l'âge de seize ans, chacun subit un test pour déterminer laquelle lui convient. L'héroïne, Tris, appartient à plusieurs d'entre elles, ce qui fait d'elle une « divergente », quelqu'un qui ne devrait pas exister dans cette société et est considéré comme une menace qui doit être éliminée. La jeune fille tente de survivre et de réformer sa société.

¹⁰⁶ OLIVER Lauren, *Delirium*, New-York, Harper Collins, 2011, 383 p. Le monde dans lequel vit Lena considère l'amour comme le plus grand des maux. À l'âge de dix-huit ans, on subit une opération du cerveau afin de lui ôter toute capacité à aimer. Cependant, l'héroïne va commencer à éprouver des sentiments et comprendre le mensonge dans lequel sa société vit.

¹⁰⁷ CONDIE Ally, *Matched*, États-Unis, Dutton Juvenile, 2010, 384p. Cassia, dix-sept ans, vit dans une société qui se prétend idéale et organise chaque chose de façon optimale : le travail, les loisirs, la nourriture, les vêtements, la mort même. Les mariages sont également arrangés en fonction des meilleures compatibilités entre les personnes. Cassia est promise à son meilleur ami mais un bug du système fait apparaître un autre garçon. Les adolescents vont commencer à s'interroger sur leur société et, peu à peu, se rebeller contre elle.

¹⁰⁸ HINTZ Carrie, *op. cit.*, p 25.

d'amélioration. C'est précisément ce côté désespéré qu'il convient d'éviter dans la littérature adolescente, et ce que Suzanne Collins applique en menant à son terme la révolte des citoyens de Panem.

La destination des romans dystopiques varie également en fonction du public. Alors que dans les contre-utopies pour adultes, la description du système et de ses rouages prévaut, les personnages ne faisant qu'illustrer la situation, celles pour les adolescents apportent un regard différent sur le réel, puisqu'elles montrent surtout les capacités d'un individu à prendre ses distances avec le régime en place¹⁰⁹. Comme le dit Carrie Hintz dans son ouvrage :

these utopian works propose to teach the young reader about governance, the possibility of improving society, the role of the individual and the limits of freedom. Utopian writing for children and young adults examines the roots of social behavior and encourages the child to question his or her own society.¹¹⁰

De plus, les protagonistes sont souvent des adolescents, en prise avec le monde des adultes. Ils rendent l'identification plus facile et les lecteurs se montrent ainsi plus réceptifs aux messages transmis. C'est le cas de la série *Hunger Games* mais aussi des ouvrages cités précédemment. Les personnages ont rarement plus de dix-huit ans. Dans son ouvrage, Hintz établit un parallèle entre la dystopie et l'adolescence en soulignant que:

Adolescence frequently entails traumatic social and personal awakening. The adolescent come to recognize the faults and weaknesses of his or her society and rebels against it.¹¹¹

Selon elle, la dystopie agit ainsi comme une métaphore de l'adolescence, âge auquel l'autorité apparaît souvent comme une forme d'oppression. Cette hypothèse est appuyée dans l'ouvrage de Bradford:

[Fictions] construct narratives of personal growth, maturation, stories about relationships between the self and others, and between individuals and

¹⁰⁹ BAZIN Laurent, *op. cit.*, p 313.

¹¹⁰ HINTZ Carrie, *op. cit.*, p.9. Traduction : « Ces œuvres utopiques ont pour but d'apprendre au jeune lecteur des choses sur le gouvernement d'une société, la possibilité d'améliorer cette société, le rôle de l'individu et les limites de la liberté. L'écriture dans le genre de l'utopie pour les enfants et les jeunes adultes examine les racines du comportement social et encourage les enfants à questionner leur propre société. »

¹¹¹ *Ibid.* Traduction : « L'adolescence entraîne souvent un traumatisme social et un éveil personnel. L'adolescent commence à reconnaître les défauts et les faiblesses de sa société et se rebelle contre ceux-ci. »

society. [...] A child protagonist is bound to rebel against the high level of conformity demanded by a utopian society.¹¹²

Les adolescents, en rébellion contre le monde pour construire leur propre identité, sont donc les plus à même de voir les failles du système dans lequel ils vivent, tandis que les adultes se sont résignés et se contentent de l'existence qu'ils mènent, sans plus chercher de réponses. Ils apparaissent trop effrayés ou trop soumis pour se dresser d'eux-mêmes contre le régime ; ils n'ont plus l'énergie des adolescents et ont appris à vivre de cette manière. Cette situation est encore accentuée par le fait que ce sont les enfants qui endossent la responsabilité du futur, en surmontant les problèmes engendrés par les générations qui les ont précédés¹¹³. C'est exactement ce qui se passe dans la série *Hunger Games* dans laquelle Katniss combat pour ouvrir la voie vers un monde meilleur. Bien qu'elle ne soit pas la meneuse de la révolte mais seulement son symbole, c'est bien elle qui a donné l'impulsion nécessaire qui a conduit à la rébellion et permis aux districts de s'unir. C'est également elle qui met fin à l'engrenage infernal des jeux, en refusant que les rebelles vainqueurs les infligent à la population vaincue.

La dystopie trouve donc sa place dans le vaste paysage de la littérature pour adolescents, en atténuant ses plus sombres aspects et en n'oubliant jamais de laisser une note d'espoir à la fin, même ténue. Pour renforcer l'intérêt des adolescents pour ce genre, il est suggéré de le mêler à d'autres thèmes, plus familiers et plus communs¹¹⁴. Hintz appuie cela en soulignant que, puisque les personnages sont des adolescents, les dystopies à destination des jeunes adultes ont des liens avec le roman d'apprentissage, qui met en scène la perte de l'innocence¹¹⁵. La trilogie *Hunger Games* s'inscrit dans cette dimension puisqu'il est possible d'identifier d'autres genres romanesques dans ses pages.

¹¹² BRADFORD Clare, MALLAN Kerry, STEPHENS John, CALLUM Robyn, *New World Orders in contemporary children's literature*, Basingstoke (UK), Palgrave Macmillan, 2011, p.12. Traduction : « [Les fictions] construisent des récits de croissance personnelle, de maturité, des histoires portant sur les relations entre soi et les autres, et entre les individus et la société. [...] Un protagoniste jeune est propre à se rebeller contre le haut niveau de conformité exigé par une société utopique. »

¹¹³ BRADFORD Clare, MALLAN Kerry, STEPHENS John, CALLUM Robyn, *op.cit.*, p. 182.

¹¹⁴ BRADFORD Clare, MALLAN Kerry, STEPHENS John, CALLUM Robyn, *op. cit.*, p. 12.

¹¹⁵ HINTZ Carrie, *op.cit.*, p. 9.

Roman d'aventure, histoire d'amour : des thèmes chers aux adolescents

La dystopie n'est pas le seul genre romanesque auquel la trilogie *Hunger Games* se lie. En l'effet, afin d'offrir des prises familières aux lecteurs sur l'histoire, Suzanne Collins inclut d'autres thèmes dans son œuvre, autre que le message politique, comme nous allons le voir à présent. *Hunger Games* possède certains codes des histoires d'amour, des romans d'aventure et d'apprentissage, tout en les détournant légèrement.

Une histoire d'amour en forme de triangle amoureux

Comme dans de nombreuses séries pour adolescents, l'exemple le plus célèbre étant *Twilight* de Stephenie Meyer, l'héroïne Katniss se retrouve prise entre l'affection que lui portent les deux principaux protagonistes masculins tandis qu'elle-même ne parvient pas à décider pour lequel son cœur balance. Cette hésitation, cette ambiguïté se poursuivent tout au long de la série¹¹⁶ avant de trouver une résolution à la fin de l'histoire. Pour Katniss, la relation est compliquée par le fait qu'elle doit d'abord feindre d'aimer Peeta pour plaire aux téléspectateurs, avant qu'elle ne se rende compte que les sentiments qu'elle éprouve pour lui sont plus complexes. Elle a toujours considéré Gale comme son meilleur ami et partenaire de chasse mais celui-ci la regarde d'un œil nouveau, qui la conduit également à s'interroger sur ce qu'elle ressent. Tous trois forment un triangle amoureux classique dont l'avenir va dépendre des choix que chacun effectuera. Les actes de Gale au service de la révolte l'éloigneront définitivement de Katniss, qui se décidera en faveur de Peeta. Ainsi, l'histoire d'amour sert le propos de l'intrigue, de même que l'intrigue appuie l'histoire amoureuse. Les deux sont étroitement liés. Néanmoins, ce triangle ne va pas sans originalité, puisque Katniss, de caractère peu romantique, demeure foncièrement indépendante, capable de se débrouiller sans les deux garçons et, surtout, sa décision finale est davantage un choix par défaut qu'une réelle envolée du cœur¹¹⁷.

¹¹⁶ HEMTHORNE Tom, *Approaching the Hunger Games Trilogy: A Literary and Cultural Analysis*, Jefferson (NC), MacFarland, 2012, version numérique, emplacement 402.

¹¹⁷ HEMTHORNE Tom, *op. cit.*, emplacement 411.

Un roman d'aventure, où la survie quotidienne est un enjeu

Le genre romanesque qui met en scène la survie des protagonistes dans un milieu foncièrement hostile est né après la Seconde guerre mondiale, et ses règles ont été rapidement fixées : malgré les traumatismes vécus, le héros guérit, afin de servir d'aide et d'exemple à ceux qui subissent eux-mêmes des chocs importants¹¹⁸. *Hunger Games* met en scène les blessures et les traumatismes de Katniss ainsi que la façon dont elle se remet, sans pour autant sacrifier complètement aux codes du genre. En effet, la jeune fille ne se remet jamais totalement de ce qu'elle a subi : comme l'épilogue de la trilogie nous l'apprend, il lui a fallu près de quinze ans avant d'accepter d'avoir des enfants avec Peeta¹¹⁹. Elle considère toujours son existence comme un acte de survie quotidien et les cauchemars de son adolescence « ne s'effaceront jamais complètement. »¹²⁰ De nouveau, Suzanne Collins détourne à son avantage les règles d'un genre afin de mettre le lecteur en porte-à-faux par rapport à ses attentes et ainsi avoir davantage d'impact sur lui.

Les *Hunger Games* comme romans d'apprentissage

Le roman d'apprentissage met traditionnellement en scène un jeune héros qui suit un parcours initiatique, le conduisant à perdre ses illusions d'enfant afin d'entrer dans le monde des adultes dans lequel il trouve pleinement sa place à la fin de l'histoire. *Hunger Games* suit une partie de ce schéma : Katniss est obligée de quitter son district pour pénétrer dans l'arène et livrer les combats qui la conduiront à occuper une place nouvelle dans l'ordre du monde¹²¹. Cependant, ce n'est pas seulement un roman de formation que propose Suzanne Collins mais aussi un roman de déformation. En effet, Katniss ne sort pas intacte des épreuves qu'elle subit ; au lieu de devenir plus forte à mesure que l'intrigue se déroule, elle

¹¹⁸ HEMTHORNE Tom, *op. cit.*, emplacement 446.

¹¹⁹ COLLINS Suzanne, *La révolte*, p. 416.

¹²⁰ *Ibid.*

¹²¹ HEMTHORNE Tom, *op. cit.*, emplacement 452.

régresse, perd de son assurance et de sa solidité¹²². Ce qu'elle apprend la grandit et la diminue en même temps.

C'est donc une trilogie quelque peu hybride que nous offre Suzanne Collins en mêlant les genres comme elle le fait. Dystopie mais pas seulement, histoire d'amour aux marges de l'œuvre, roman d'aventure où les héros souffrent davantage : la série défie les conventions¹²³ et l'auteur rend ainsi son œuvre plus attrayante pour le public auquel elle se destine. Par l'insertion de thèmes plus conventionnels au message politique et social qu'elle veut transmettre, Suzanne Collins lui confère un caractère plus accessible. Bien que les lecteurs attachés au strict respect des genres risquent d'être déçus¹²⁴, c'est aussi pour elle une façon d'attirer un lectorat plus large : tant les adolescents qui aiment les histoires d'amour que ceux qui sont attirés par la science-fiction peuvent trouver leur bonheur dans ces pages.

L'auteur et ses liens personnels avec l'œuvre

À présent qu'un aperçu général de l'œuvre a été donné et que nous avons déterminé les différents genres auxquels elle appartient, il convient de s'intéresser à son auteur et à ce qui l'a conduite à écrire une telle série. Dans un premier temps, nous aborderons l'enfance et la carrière professionnelle de Suzanne avant de revenir sur ses motivations, qui proviennent en grande partie de l'éducation qu'elle a reçue.

Vie de l'auteur

Suzanne Collins est née en août 1962. Dernière de quatre enfants¹²⁵, elle grandit près de l'académie militaire de West Point où son père enseigne¹²⁶. Celui-

¹²² HEMTHORNE Tom, *op. cit.*, emplacement 458.

¹²³ HEMTHORNE Tom, *op. cit.*, emplacement 391.

¹²⁴ HEMTHORNE Tom, *op. cit.*, emplacement 391.

¹²⁵ MARGOLIS Rick, « A Killer Story: An Interview with Suzanne Collins, Author of 'The Hunger Games' », *School Library Journal*, 1^{er} septembre 2008, disponible en ligne sur (< <http://www.slj.com/2008/09/authors-illustrators/a-killer-story-an-interview-with-suzanne-collins-author-of-the-hunger-games/> >).

ci raconte souvent à ses enfants des souvenirs de sa propre enfance, notamment à l'époque de la dépression. Pour se nourrir, sa famille devait chasser et lui-même se rendait souvent dans les bois pour ramasser des champignons –ce qu'il fait encore lors de l'enfance de Suzanne, bien que leur mère refuse que les enfants touchent aux plantes qu'il ramène. Ces champignons ne l'ont cependant jamais rendu malade¹²⁷. En 1968, alors qu'elle a six ans, la famille déménage dans l'Indiana¹²⁸ et son père part pour la guerre au Vietnam. Sa mère tente de protéger ses enfants des informations concernant le conflit mais n'y parvient pas toujours. La petite Suzanne reste marquée par cet événement :

[...] sometimes the TV would be on, and I would see footage from the war zone. I was little, but I would hear them say "Vietnam," and I knew my dad was there, and it was very frightening.¹²⁹

Son père revient du Vietnam mais la guerre l'a marqué à vie, et cette marque s'imprimera à son tour chez ses enfants :

Collins said her father came back from Vietnam enduring "nightmares, and that lasted his whole life." As a child, she awoke, at times, to the sound of him crying out during those painful dreams.¹³⁰

Le père de Suzanne Collins a toujours pris soin de transmettre à ses enfants la connaissance qu'il avait du monde, notamment dans le domaine socio-politique¹³¹. Suivant la carrière militaire de M. Collins, la famille déménage régulièrement, aux États-Unis mais aussi en Europe et notamment à Bruxelles¹³².

¹²⁶ BLASINGAME James, « An interview with Suzanne Collins », *Journal of Adolescent and Adult Literacy*, vol. 52, n°8, mai 2009, p. 726-727, disponible en ligne sur (< http://www.michelepolak.com/322fall11/Weekly_Schedule_files/Blasingame.pdf >).

¹²⁷ COLLINS Suzanne, « A conversation with Suzanne Collins, Questions and Answers », Scholastic, disponible en ligne sur (< <http://www.scholastic.com/thehungergames/media/qanda.pdf> >).

¹²⁸ DOMINUS Susan, « Suzanne Collins's War Stories for Kids », *The New-York Times*, 8 avril 2011, disponible en ligne sur (<<http://www.nytimes.com/2011/04/10/magazine/mag-10collins-t.html?pagewanted=all&r=1&>>).

¹²⁹ MARGOLIS Rick, « A Killer Story: An Interview with Suzanne Collins, Author of 'The Hunger Games' », *School Library Journal*, 1^{er} septembre 2008. Traduction : « La télévision était parfois allumée et je voyais des reportages sur la guerre. J'étais petite mais je les entendais dire « Vietnam », je savais que mon père était là et c'était très effrayant. »

¹³⁰ DOMINUS Susan, « Suzanne Collins's War Stories for Kids », *The New-York Times*. Traduction : « Collins dit que son père est revenu du Vietnam en subissant « des cauchemars, et cela a duré toute sa vie. » Enfant, elle s'éveillait parfois en l'entendant crier alors qu'il faisait l'un de ces rêves douloureux. »

¹³¹ BLASINGAME James, « An interview with Suzanne Collins », *Journal of Adolescent and Adult Literacy*.

¹³² HEMTHORNE Tom, *op. cit.*, emplacement 192.

C'est lors de son enfance que Suzanne Collins développe son goût par la lecture, grâce à l'une de ses institutrices. En effet, celle-ci lit à sa classe des histoires comme les nouvelles d'Edgar Allan Poe les jours de pluie et les élèves l'écoutent avec fascination¹³³. Adolescente, elle reste une grande lectrice et s'intéresse à des romans plutôt tournés vers les adultes comme *1984* de George Orwell, *Sa Majesté des Mouches* de William Golding, *Anna Karénine* de Léon Tolstoï, ou encore *Germinal* d'Émile Zola¹³⁴, des lectures qui lui seront plus tard utiles dans l'écriture d'*Hunger Games*.

La famille revient s'installer aux États-Unis, dans l'Alabama et Suzanne Collins passe l'équivalent du baccalauréat, avec une spécialisation dans le théâtre, en 1980¹³⁵. Elle étudie ensuite à Indiana University, où elle obtient une licence de théâtre et de télécommunications. C'est également là qu'elle rencontre Cap Prior, qu'elle épousera¹³⁶. Elle commence à travailler en tant que reporter local, puis déménage à New-York en 1987¹³⁷. C'est en 1991 que Suzanne Collins entame sa carrière professionnelle en écrivant des séries pour enfants pour la télévision¹³⁸. Elle travaille pour la firme Nickelodeon, qui produit de nombreux programmes à destination des enfants, et écrit des épisodes de séries dont certaines seront nominées aux Emmy Awards, récompenses décernées chaque année aux émissions de télévision américaines. Certaines de ses séries sont destinées à un public de très jeunes enfants. En travaillant sur l'une d'elles, un illustrateur lui propose de se lancer dans les romans pour enfants. Ce qu'elle fait à travers la série *Grégor*, imaginée à partir d'une extrapolation d'*Alice au pays des Merveilles*. Si Alice, vivant à la campagne, peut tomber dans un trou de lapin, un enfant de New-York chutera plus probablement dans un trou creusé par l'homme. Et c'est dans cette exploration que se lance le jeune héros de Suzanne Collins, dont les aventures ont été vendues dans vingt-et-un pays. Cette série, dont la publication coïncide avec l'entrée en guerre des États-Unis contre l'Irak en 2003¹³⁹, pose également la

¹³³ HUDSON TRIERWEILER Hannah, « Q&A with Hunger Games Author Suzanne Collins », Scholastic, disponible en ligne sur (<<http://www.scholastic.com/teachers/article/qa-hunger-games-author-suzanne-collins>>).

¹³⁴ COLLINS Suzanne, « A conversation with Suzanne Collins, Questions and Answers »

¹³⁵ HEMTHORNE Tom, *op. cit.*, emplacement 205.

¹³⁶ HEMTHORNE Tom, *op. cit.*, emplacement 206.

¹³⁷ HEMTHORNE Tom, *op. cit.*, emplacement 208.

¹³⁸ Pour la fin du paragraphe, nous nous appuyons sur la biographie présente sur son site officiel : (<<http://www.suzannecollinsbooks.com/bio.htm>>)

¹³⁹ HEMTHORNE Tom, *op. cit.*, emplacement 231.

question de la guerre et de ses conséquences. Malgré le succès de ses livres, Suzanne Collins continue de travailler pour la télévision.

C'est en 2008 qu'elle entame la rédaction de la série *Hunger Games* qu'elle conçoit presque aussitôt comme une trilogie, consciente que l'histoire ne pouvait s'arrêter à l'issue du premier tome :

But once I'd thought through to the end of the first book, I realized that there was no way that the story was concluded. Katniss does something that would never go unpunished in her world. There would definitely be repercussions. And so the question of whether or not to continue with a series was answered for me.¹⁴⁰

Suite au succès du premier tome, Suzanne Collins a arrêté de travailler pour la télévision pour se consacrer à l'écriture de la série ainsi qu'à son adaptation cinématographique¹⁴¹. D'après Tom Hemthorne, elle a été nommée sur une liste du journal *Times*, désignant les cent personnes qui affectent le plus notre monde¹⁴². Elle reste cependant très discrète et ne fait que de rares apparitions, souvent loin des caméras¹⁴³. Susan Collins vit à présent avec son mari et ses deux enfants¹⁴⁴ dans le Connecticut, à peu de distance de New-York.

Ses motivations pour écrire Hunger Games

Il y a deux raisons principales qui ont conduit Suzanne Collins à créer l'univers des *Hunger Games* et toutes deux sont liées par l'expérience qu'a l'auteur de la guerre, non en l'ayant vécue par elle-même mais par les témoignages familiaux qu'elle a pu entendre. Alors qu'on lui demandait ce qui l'avait poussé à écrire pour des enfants sur des sujets aussi sérieux que la guerre, voici ce qu'elle a répondu :

¹⁴⁰ COLLINS Suzanne, « A conversation with Suzanne Collins, Questions and Answers ». Traduction : « Mais une fois que j'ai commencé à penser à la fin du premier livre, j'ai réalisé qu'il n'y avait aucun moyen que l'histoire puisse se conclure là. Katniss fait quelque chose qui ne resterait pas impuni dans son monde. Il y aurait inévitablement des répercussions. Et alors, la question de savoir si je continuerais ou non avec une série a trouvé sa réponse. »

¹⁴¹ HEMTHORNE Tom, *op. cit.*, emplacement 258.

¹⁴² HEMTHORNE Tom, *op. cit.*, emplacement 285.

¹⁴³ DOMINUS Susan, « Suzanne Collins's War Stories for Kids », *The New-York Times*.

¹⁴⁴ MARGOLIS Rick, « The Last Battle : With *Mockingjay* on its way, Suzanne Collins weighs in on Katniss and the Capitol », *School Library Journal*, 1^{er} août 2010, disponible en ligne sur (<<http://www.slj.com/2010/08/authors-illustrators/the-last-battle-with-mockingjay-on-its-way-suzanne-collins-weighs-in-on-katniss-and-the-capitol/#>>).

That was probably my dad's influence. He was career Air Force, a military specialist, a historian, and a doctor of political science. When I was a kid, he was gone for a year in Viet Nam. It was very important to him that we understood about certain aspects of life. So, it wasn't enough to visit a battlefield, we needed to know why the battle occurred, how it played out, and the consequences. Fortunately, he had a gift for presenting history as a fascinating story. He also seemed to have a good sense of exactly how much a child could handle, which is quite a bit¹⁴⁵.

L'expérience de son père alors qu'elle était enfant l'a marquée, mais lui a également permis de prendre conscience qu'il était possible d'aborder des sujets graves et sérieux comme la guerre dans des livres pour enfants et adolescents, l'important étant surtout dans la façon de présenter les choses¹⁴⁶. L'une de ses principales motivations est de montrer aux adolescents les réalités de la guerre, notamment dans un contexte où certains d'entre eux ont vu leur père partir à la guerre en Irak, comme elle a elle-même vu partir le sien¹⁴⁷ :

In "The Hunger Games" Collins embraces her father's impulse to educate young people about the realities of war. "If we wait too long, what kind of expectation can we have?" she said. "We think we're sheltering them, but what we're doing is putting them at a disadvantage."¹⁴⁸

Elle cherche ainsi à interroger ses lecteurs sur ce qui conduit à une guerre et la rend nécessaire :

When I think back, at the center of all this is the question of what makes a necessary war—at what point is it justifiable or unavoidable?¹⁴⁹

¹⁴⁵ COLLINS Suzanne, « A conversation with Suzanne Collins, Questions and Answers ». Traduction : « C'est probablement l'influence de mon père. Il a fait carrière dans l'aviation américaine, été un spécialiste des questions militaires, un historien et un docteur en sciences politiques. Quand j'étais enfant, il est parti pour un an au Vietnam. C'était très important pour lui que nous comprenions certains aspects de la vie. Ainsi, il ne suffisait pas que nous visitions un champ de bataille, nous devons savoir pourquoi la bataille avait eu lieu, comment elle s'était déroulée et les conséquences. Heureusement, il avait un don pour présenter l'Histoire comme une histoire fascinante. Il semblait aussi posséder une bonne idée de ce qu'un enfant peut appréhender, et qui est assez conséquent. »

¹⁴⁶ *Ibid.*

¹⁴⁷ COLLINS Suzanne, « A conversation with Suzanne Collins, Questions and Answers ».

¹⁴⁸ DOMINUS Susan, « Suzanne Collins's War Stories for Kids », *The New-York Times*. Traduction : « Dans *Hunger Games*, Collins suit l'impulsion de son père pour éduquer les adolescents aux réalités de la guerre. « Si nous attendons trop longtemps, quelle espérance pouvons-nous avoir ? » dit-elle. « Nous pensons que nous les protégeons, mais ce que nous faisons, c'est les placer dans une situation désavantageuse. » ».

¹⁴⁹ MARGOLIS Rick, « The Last Battle : With *Mockingjay* on its way, Suzanne Collins weighs in on Katniss and the Capitol », *School Library Journal*, 1^{er} août 2010. Traduction : « Quand j'y repense, au cœur de tout, il y a la question de ce qui rend une guerre nécessaire –jusqu'à quel point est-elle justifiable ou inévitable ? »

Le déclic, qui a abouti à la création de la série, repose en partie sur cette expérience, sur cette familiarité de l'auteur avec la guerre et l'attention qu'elle porte à ce sujet. Dans la même interview, elle relate :

I was channel surfing between reality TV programming and actual war coverage when Katniss's story came to me. One night I'm sitting there flipping around and on one channel there's a group of young people competing for, I don't know, money maybe? And on the next, there's a group of young people fighting an actual war. And I was tired, and the lines began to blur in this very unsettling way, and I thought of this story.¹⁵⁰

L'histoire des *Hunger Games* est donc née de la confrontation entre un programme de télé-réalité et les guerres qui secouent encore le monde, ainsi que de la conscience que les enfants peuvent entendre parler de sujets graves, sans que cela leur porte atteinte. Ces deux thématiques sont fortement présentes dans l'œuvre, comme nous le verrons.

Ce chapitre nous a permis d'aborder la série *Hunger Games* de façon générale. L'étude des genres auxquels elle appartient montre les particularités de l'œuvre. Tout en s'inscrivant dans le courant dystopique, elle en diffère par sa fin en demi-teinte, pas aussi désespérée que les conclusions d'autres romans de la même veine. Suzanne Collins joue avec les codes romanesques en prenant à revers les attentes des lecteurs pour mieux leur faire comprendre ses intentions. Ainsi, chaque genre auquel se rattache la trilogie est légèrement détourné afin d'avoir un impact plus puissant et servir au mieux l'intrigue. Enfin, la biographie de l'auteur nous amène à comprendre pourquoi elle a choisi un tel thème pour ses romans. Sa conscience aiguë de la guerre et de ses conséquences, ainsi que certaines attitudes contemporaines, l'ont conduite à prendre la plume afin de s'adresser aux enfants sur le sujet, sans crainte de les effrayer ou de les perturber, en se mettant à leur niveau pour les entraîner vers une prise de conscience.

¹⁵⁰ COLLINS Suzanne, « A conversation with Suzanne Collins, Questions and Answers ». Traduction : « Je passais d'une chaîne à l'autre, d'un programme de télé-réalité à un reportage sur une guerre en cours, lorsque l'histoire de Katniss m'est venue. Un soir, je suis assise là, en train de zapper, et sur une chaîne, il y a un groupe de jeunes gens en compétition pour, je ne sais pas, de l'argent peut-être ? Et sur la suivante, il y a un groupe d'adolescents en train de combattre dans une guerre. Et j'étais fatiguée, et les lignes ont commencé à se flouter d'une façon troublante, et j'ai pensé à cette histoire. »

Cette première partie nous donne un aperçu de la littérature de jeunesse qui s'est constituée progressivement à partir de la fin du XVII^{ème} siècle jusqu'à constituer un domaine à part entière de la littérature. Elle a évolué en fonction de la façon dont ses destinataires étaient considérés mais ses frontières sont encore floues aujourd'hui, et elle se partage entre les ouvrages destinés aux jeunes enfants et ceux écrits pour un public adolescent. Cette littérature est florissante aujourd'hui et les livres à destination des jeunes adultes occupent de plus en plus de place dans ce panorama. La trilogie *Hunger Games*, objet de notre étude, s'inscrit dans ce vaste champ et met en avant les tendances actuelles du marché de la littérature de jeunesse. À présent, il convient d'entrer plus profondément dans le monde des *Hunger Games* en nous intéressant à l'histoire qui nous est racontée, ainsi qu'à l'univers dans lequel elle se déroule.

PARTIE 2 : LA SERIE *HUNGER GAMES*, PLONGEE DANS UN UNIVERS PARTICULIER

Dans cette partie, il s'agit d'entrer dans le monde de la trilogie *Hunger Games* écrite par Suzanne Collins, qui occupe une place particulière dans le paysage de la littérature adolescente. Dans un premier temps, nous nous intéresserons au cadre général de la série, à la trame des romans. Cela nous permettra ensuite d'aborder l'œuvre de l'intérieur en présentant la société dans laquelle les personnages évoluent, à travers l'histoire du pays et les règles particulières des *Hunger Games*. Enfin, la construction des romans sera abordée en détail et permettra de mettre en évidence les réseaux de références et de symboles utilisés par l'auteur, qui se font écho tout au long du roman, densifiant et complexifiant ainsi les livres.

CHAPITRE IV : LES RESUMES DES ROMANS, PREMIER REGARD SUR LES *HUNGER GAMES*

Dans ce chapitre, il s'agit de jeter un premier regard sur la trilogie des *Hunger Games* à travers un résumé de chacun des tomes, qui présente de façon rapide les enjeux des livres et les thématiques qu'ils mettent en place.

Hunger Games

Chaque année, à Panem, construit sur les ruines des États-Unis, sont organisés les Hunger Games, un jeu télévisé qui voit s'affronter jusqu'à la mort douze garçons et douze filles, âgés de douze à dix-huit ans, issus de chacune des régions qui composent le pays. L'unique survivant est proclamé vainqueur. Le roman s'ouvre le jour de la Moisson, tirage au sort des adolescents pour les jeux de l'année et prélude à l'ouverture des soixante-quatorzième Hunger Games.

Lorsque la petite sœur de Katniss, à peine âgée de douze ans, est choisie, la jeune fille n'hésite pas et se porte volontaire pour participer aux jeux à sa place. Une vie difficile, faite de chasse et de braconnage, lui a donné un caractère fort qui

pourra l'aider à survivre aux Jeux. Elle est rejointe par Peeta Mellark, fils de boulanger, qui l'a secourue par le passé. Accompagnés de leur mentor, Haymitch Abernathy, ancien vainqueur des Hunger Games, les deux adolescents prennent la route du Capitole, la capitale, où ils sont présentés officiellement au public. Dans un jeu où l'apparence compte beaucoup, l'attrait et la séduction exercés sur les téléspectateurs de la capitale sont primordiaux afin de s'attirer leur sympathie et de se faire sponsoriser, c'est-à-dire obtenir une aide au fil de l'avancée des jeux. Dans cet objectif, Peeta fait croire à tous qu'il est amoureux de Katniss ; cette stratégie fonctionne et les deux jeunes gens sont aussitôt surnommés les « amants maudits »¹⁵¹.

Une fois dans l'arène, paysage recréé de toutes pièces à l'intérieur d'un dôme, Katniss se retrouve d'abord livrée à elle-même, prise en chasse par certains des autres participants et contrainte d'affronter les différents pièges mis en place par les organisateurs. Mais son habitude de parcourir les forêts de sa région l'aide à survivre les premiers jours. Elle noue également une alliance avec Rue, une fillette de douze ans, venue d'une région proche de la sienne. À elles deux, elles parviennent à déstabiliser une partie des adolescents les plus forts. Au fil des jours, les participants se font de moins en moins nombreux. Rue est tuée et Katniss abat son meurtrier.

Peu de temps après, elle retrouve Peeta, qui avait fait alliance avec d'autres participants afin de la protéger. Il est blessé et elle s'efforce de le soigner, d'autant plus lorsqu'une annonce générale leur apprend que cette année, les jeux peuvent avoir deux vainqueurs, s'ils viennent du même district, signe que leur histoire d'amour continue d'émouvoir le public.

Après la mort de leur dernier adversaire, Peeta et elle demeurent seuls en lice, lorsqu'un nouveau retournement de situation intervient : il ne peut y avoir qu'un seul vainqueur, le changement précédent est annulé. Katniss et Peeta décident alors de mettre fin à leurs jours, ce qui provoque un autre bouleversement. Ils sont tous les deux proclamés vainqueurs, mais Katniss comprend très vite que ce geste de rébellion face à la toute-puissance du Capitole ne restera pas sans conséquence.

Ce premier tome met donc en place l'univers de l'intrigue, ainsi que le pouvoir absolu qui règne sur Panem. Il montre également toute la cruauté des Hunger Games, qui contraignent des enfants à se battre jusqu'à la mort. C'est enfin

¹⁵¹ COLLINS Suzanne, *Hunger Games*, p. 143.

l'occasion pour l'auteur de semer les premières graines de la rébellion, qui s'épanouira dans les tomes suivants.

L'embrase

Quelques mois après la fin des Hunger Games, Katniss et Peeta sont de retour chez eux et continuent de se remettre des épreuves endurées dans l'arène, ce qui ne va pas sans peine car de nombreux cauchemars continuent de les assaillir. Ils doivent cependant bientôt se préparer pour la Tournée de la Victoire, qui les emmènera à travers les douze districts de Panem, tous tenus de célébrer leur triomphe, malgré la mort de leurs propres enfants.

Katniss reçoit alors la visite du président Snow, qui lui apprend que certaines régions ont interprété sa tentative de suicide comme un geste de rébellion et tentent de se soulever. Il lui revient donc la mission de les convaincre qu'il ne s'agissait que du geste désespéré d'une adolescente amoureuse, refusant de tuer son petit ami. La jeune fille est pleinement consciente de la menace qui pèse sur sa famille ; si elle ne parvient pas à calmer les mouvements de révolte, elle en sera tenue pour responsable.

La Tournée de la Victoire commence et Katniss se rend compte qu'un vent nouveau souffle sur les districts. Ses efforts ne parviennent pas à dissiper les tensions. Dans son district, des mesures de sécurité draconiennes et répressives sont mises en place, sous prétexte de protéger la population, mais il s'agit plutôt de la contrôler et de veiller à ce qu'elle ne se soulève pas. Gale, le meilleur ami de la jeune fille pour qui elle entretient des sentiments ambigus, en est victime. Katniss réfléchit à sa propre situation, hésite entre fuir pour protéger sa famille du gouvernement ou s'engager dans les soulèvements.

Cependant, c'est à ce moment que sont annoncés les Hunger Games de l'année, une édition spéciale, qui a lieu tous les vingt-cinq selon des règles spécifiques. Cette fois, les concurrents seront choisis parmi les vainqueurs encore en vie de chaque district. Katniss étant la seule gagnante féminine de sa région, sa participation est donc automatique, et elle voit là un acte de vengeance du président. Peeta et Haymitch sont les deux potentiels participants masculins, et le

jeune homme s'arrange pour se porter volontaire, afin de partir de nouveau dans l'arène avec Katniss dont il est véritablement amoureux.

Le thème de ces jeux n'est pas très bien accueilli par le public qui a l'habitude de voir chaque année les anciens vainqueurs dans le rôle de mentors et les connaît donc plutôt bien. Il n'apprécie pas non plus que le couple des amants maudits soit de nouveau condamné, surtout lorsque Peeta met au point une nouvelle stratégie et annonce que Katniss est enceinte. Les concurrents font également part de leur désaccord au fil des interviews auxquelles ils participent avant les jeux ; la dernière d'entre elles les voit tous se prendre par la main, en un geste d'union et de défi lancé au Capitole.

Dans l'arène, Katniss et Peeta s'allient avec certains des anciens vainqueurs et livrent de nouveaux combats. Cependant, l'issue de ces Hunger Games est bien différente de la première. En exécutant un plan mis au point par l'un des concurrents, Katniss fait sauter le champ de force entourant l'arène. Un véhicule aérien surgit alors pour l'emmener. Elle ne tarde pas à apprendre que la rébellion a pris de l'ampleur et a reçu le renfort des survivants du district Treize, que tous croyaient disparus. Un plan a été décidé pour la sauver. Malheureusement, Peeta n'a pas pu s'échapper avec elle et il est à présent aux mains du gouvernement.

Ce deuxième tome montre la montée en puissance progressive de la rébellion. Née à partir de gestes individuels, elle prend rapidement de l'importance et s'étend à tous les districts. Le soutien inattendu du treizième district favorise le basculement dans le conflit. Davantage qu'auparavant, Katniss est devenue le symbole de cette révolte, celle qui a mis le feu aux poudres.

La révolte

C'est une Katniss différente que nous retrouvons à l'ouverture de ce troisième volume. Physiquement et mentalement diminuée par les traumatismes subis, elle est toujours sous le choc de ce qui s'est passé dans l'arène et de la disparition de Peeta. De plus, son district a été incendié par le Capitole, et près de quatre-vingt-dix pourcents de sa population ont trouvé la mort.

Cependant, la guerre est à présent déclarée entre le Capitole et les districts, menés par le district Treize. Afin de soutenir le moral des rebelles, celui-ci décide

d'utiliser Katniss à des fins de propagande et la met en scène en tant que participante active de la révolte. La jeune fille se soumet à ce jeu à condition que ce soit elle qui tue le président de Panem. Dans le même temps, elle s'interroge sur son rôle et sur l'avenir de Panem. La vie dans le district Treize, contraint de vivre en autarcie depuis la fin du précédent conflit, n'est guère réjouissante ; tout y est strictement encadré et réglementé, et Katniss a parfois l'impression de retrouver l'oppression du Capitole.

Une guerre des ondes commence également entre les rebelles et le gouvernement. C'est par ce biais que la jeune fille apprend ce qu'il est advenu de Peeta. Torturé et manipulé par les hommes du président, il appelle à un cessez-le-feu. Katniss réalise alors que la moindre de ses actions entraîne davantage de tourments pour le garçon et ne sait comment réagir. Ayant besoin que son symbole continue de les aider, le district Treize parvient à faire libérer Peeta. Mais, dès qu'il aperçoit Katniss, il tente de la tuer. Les rebelles comprennent qu'il a été conditionné par le Capitole et tentent de le soigner.

Pendant ce temps, la rébellion s'en prend à la base de défense principale du gouvernement. Opposée au projet qui doit mener à la mort d'un grand nombre de combattants ennemis, Katniss ne peut l'empêcher et l'attentat a lieu, ce qui apporte un avantage décisif au district Treize, qui est à même à présent de prendre d'assaut la capitale, dernier bastion du président.

Katniss obtient de participer à la bataille, en compagnie de Peeta, qui est quelque peu remis. Avec un groupe de soldats, ils doivent progresser à travers la ville semée de pièges, dernière arène du pouvoir en place. Alors qu'ils approchent du palais présidentiel, des bombes incendiaires, lâchées par les rebelles, explosent autour d'eux. Katniss est presque entièrement brûlée mais parvient à survivre, traumatisée au plus profond d'elle-même.

Tandis qu'elle se remet, la nouvelle présidente de Panem, Coin, ancienne directrice du district Treize, propose une dernière édition des Hunger Games, afin de faire payer les anciens dirigeants en leur infligeant les mêmes souffrances qu'à la population. Katniss fait mine d'accepter. Mais, au moment de tuer l'ancien président, elle se tourne vers Coin et c'est celle-ci qu'elle abat.

Les districts parviennent à se relever de la guerre. Rentrée chez elle, Katniss épouse Peeta et ils ont deux enfants. Même s'ils ne se remettent jamais de ce qu'ils ont enduré, ils arrivent à affronter la vie quotidienne.

Ce troisième tome montre les ravages et les conséquences de la guerre qui n'épargnent personne, ainsi que les positionnements de chacun par rapport à ce conflit. Des positions les plus extrêmes aux plus modérées, l'auteur explore les questionnements autour de ce thème et, sans jamais se faire didactique, amène chacun à s'interroger sur son propre comportement, sur la personne qu'il est.

Ce premier panorama de la série permet d'en cerner les principaux thèmes. Il s'agit donc d'un monde futur, soumis à un régime dictatorial, auquel nul ne semble pouvoir s'opposer. Cependant, les actes d'une jeune fille rebelle parviennent à réveiller toute une population, qui prend les armes pour conquérir sa liberté. L'auteur dépeint alors les différentes prises de position face aux événements, place chacun de ses personnages dans des choix délicats qui les engagent entièrement, pose la question de la guerre, de sa nécessité et de ses suites et laisse à son lecteur la responsabilité de la réponse qu'il veut y apporter. Afin de mieux comprendre le monde décrit par Suzanne Collins, nous allons à présent nous intéresser à ses principales composantes qui sont le pays en lui-même, les Jeux et les personnages.

CHAPITRE V : LE MONDE DES HUNGER GAMES

Il s'agit à présent de se pencher sur l'univers créé par Suzanne Collins et de voir quelles en sont les particularités. Dans un premier temps, nous aborderons l'histoire et l'agencement de Panem, le nom de l'État dans lequel vivent les personnages. Puis nous étudierons l'institution des Hunger Games, les événements qui y ont conduit, et leurs spécificités. Enfin, nous nous pencherons sur les principaux personnages, classés en fonction de leur rôle dans l'intrigue, selon qu'ils font partie des protagonistes, des antagonistes ou des personnages secondaires. Pour ce faire, nous nous baserons essentiellement sur les informations fournies tout au long des trois romans.

L'histoire de Panem

Des États-Unis au pouvoir dictatorial de Panem

Le premier chapitre du roman nous présente un résumé succinct des événements ayant conduit à l'avènement du régime de Panem. Le pays est situé sur les ruines des anciens États-Unis, dévastés suite à une succession de catastrophes naturelles, allant de la sécheresse à la montée des océans qui a diminué la taille des terres dans une proportion importante¹⁵². Les hommes survivants se sont alors livrés une guerre sans merci pour la gestion des ressources encore disponibles. De là ont surgi le Capitole et treize districts, qui ont pu vivre en paix¹⁵³.

Si la localisation des districts est connue, leur place dans le temps n'est jamais donnée avec précision. Une question sur le temps nécessaire pour que l'actuelle Amérique du Nord se retrouve dans un tel état a été posée à Suzanne Collins :

You'd have to allow for the collapse of civilization as we know it, the emergence of Panem, a rebellion, and seventy-four years of the Hunger Games. We're talking triple digits.¹⁵⁴

Si la date des événements de la série est incertaine, ayant lieu dans un futur lointain, le monde de Panem n'est cependant pas entièrement détaché de notre monde actuel comme nous le verrons plus tard.

Les districts ont vécu en paix un temps avant de se rebeller contre le Capitole. Ils ont cependant été vaincus et le treizième a été rayé de la surface de la Terre par les forces armées du pouvoir¹⁵⁵. Depuis lors, le Capitole exerce une domination sans faille sur les douze districts restants.

¹⁵² COLLINS Suzanne, *Hunger Games*, p. 24.

¹⁵³ *Ibid.*

¹⁵⁴ COLLINS Suzanne, « A conversation with Suzanne Collins, Questions and Answers ». Traduction : « Il faut laisser le temps nécessaire pour qu'arrivent l'effondrement de la civilisation telle que nous la connaissons, l'émergence de Panem, une rébellion, et soixante-quatorze ans d'Hunger Games. Nous parlons de nombres à trois chiffres. »

¹⁵⁵ COLLINS Suzanne, *Hunger Games*, p. 24

Le Capitole et les douze districts : une relation de domination

Panem est divisé en treize régions distinctes : le Capitole, où réside le centre du pouvoir et douze districts qui lui sont inféodés.

Le Capitole est la capitale de Panem. Il est ainsi décrit par l'héroïne :

Les caméras n'ont pas exagéré sa grandeur. En fait, elles auraient plutôt atténué la magnificence de ses tours aux façades irisées, des voitures étincelantes qui roulent dans ses larges avenues goudronnées, de tous ces gens bien nourris aux costumes somptueux, aux coiffures étranges et au visage peint.¹⁵⁶

D'emblée nous est présentée une ville qui se distingue du reste du pays, comme en témoigne la réaction de Katniss, qui évoque le goudron des routes, les voitures qu'elle n'a quasiment jamais vues de sa vie. Le Capitole apparaît comme un monde à part, presque coupé de la réalité quotidienne des districts, dont le seul but est de satisfaire sa population en lui offrant tout le confort matériel possible, ainsi que des divertissements permanents en échange de l'abandon de ses responsabilités¹⁵⁷. Centre du pouvoir, la capitale est bien protégée : une barrière rocheuse l'isole de la plupart des districts et lui a ainsi assuré la victoire lors de la première rébellion, puisque les rebelles ne sont pas parvenus à franchir les remparts rocheux¹⁵⁸. Le Capitole tire sa richesse du travail fourni par les douze Districts ; chacun d'eux est spécialisé dans un mode de production.

Ainsi, le district Un fabrique des objets de luxe à destination du Capitole¹⁵⁹ ; c'est l'une des régions qui a le plus d'affinités avec lui. De même, le deuxième district a des relations privilégiées avec la capitale ; il s'occupe officiellement de carrières de pierre mais, depuis la disparition du Treize, il est devenu la nouvelle base de défense du Capitole. C'est lui qui fabrique les armes et fournit les plus gros contingents de miliciens¹⁶⁰. Le district Trois est chargé de la production industrielle ; il gère ainsi les voitures, les téléviseurs, les explosifs, en bref tout ce

¹⁵⁶ COLLINS Suzanne, *Hunger Games*, p. 65.

¹⁵⁷ COLLINS Suzanne, *La révolte*, p. 239.

¹⁵⁸ COLLINS Suzanne, *Hunger Games*, p. 64.

¹⁵⁹ COLLINS Suzanne, *Hunger Games*, p. 75.

¹⁶⁰ COLLINS Suzanne, *La révolte*, p. 93.

qui a un rapport avec l'électronique¹⁶¹, tandis que le Quatre est spécialisé dans la pêche¹⁶². Les attributions des districts Cinq et Six ne sont pas évoquées dans les romans, de même que pour le neuvième d'entre eux, et on ne sait que peu de choses sur eux. Le septième district est tourné vers la production de bois et de papier¹⁶³. La production de textile, de vêtements, ainsi que des uniformes de milicien, relève de la juridiction du Huit¹⁶⁴.

Le district Dix se consacre à l'élevage, à la gestion des troupeaux¹⁶⁵ et fournit le Capitole en viande. Le district Onze s'occupe de l'agriculture¹⁶⁶ ; il s'agit du plus grand des districts et aussi du plus pauvre –Katniss trouve le sien presque riche en comparaison¹⁶⁷. Il est constamment sous la surveillance d'hommes en arme, entouré de miradors¹⁶⁸. Le district Douze est l'un des plus pauvres et celui qui retient le moins l'attention des autorités¹⁶⁹. Il compte environ huit mille habitants¹⁷⁰. En admettant qu'il soit le moins peuplé et que la population d'un district à l'autre varie du simple au double, cela peut donner une idée du nombre de personnes qui ont survécu aux catastrophes du passé et il semblerait que l'humanité ne soit pas passée loin de l'extinction. La spécialité du district Douze est le charbon. Cependant, pour survivre, les habitants ont dû développer un marché parallèle, dans un lieu appelé la Plaque¹⁷¹, ancien entrepôt désaffecté, qui leur permet de compléter leurs maigres revenus.

Katniss nous livre peu d'informations sur la situation des régions les unes par rapport aux autres. Cependant, il est précisé que le Capitole se trouve dans les Rocheuses tandis que le district Douze se situe dans les Appalaches¹⁷². La localisation exacte des autres régions n'est pas connue. Le lecteur sait simplement que le district Quatre se trouve au bord de la mer, sans que celle-ci soit jamais nommée.

¹⁶¹ COLLINS Suzanne, *Hunger Games*, p. 225.

¹⁶² COLLINS Suzanne, *Hunger Games*, p. 72.

¹⁶³ COLLINS Suzanne, *L'embrasement*, p. 221.

¹⁶⁴ COLLINS Suzanne, *L'embrasement*, p. 148.

¹⁶⁵ COLLINS Suzanne, *L'embrasement*, p. 220.

¹⁶⁶ COLLINS Suzanne, *Hunger Games*, p. 72.

¹⁶⁷ COLLINS Suzanne, *L'embrasement*, p. 62.

¹⁶⁸ COLLINS Suzanne, *L'embrasement*, p. 61.

¹⁶⁹ COLLINS Suzanne, *Hunger Games*, p. 210.

¹⁷⁰ COLLINS Suzanne, *Hunger Games*, p. 23.

¹⁷¹ COLLINS Suzanne, *Hunger Games*, p. 17.

¹⁷² COLLINS Suzanne, *Hunger Games*, p. 48.

Le Capitole exerce un contrôle strict sur les districts. Ils sont cernés de grillages, normalement électrifiés en permanence –bien que cela ne soit pas le cas dans le district Douze¹⁷³- et les rues sont emplies de miliciens appelés les Pacificateurs, chargés de faire respecter la loi. La moindre entorse aux règles est punie par la flagellation¹⁷⁴ ; les crimes les plus graves entraînent la mort par pendaison¹⁷⁵. Les mesures répressives peuvent comporter la fermeture des lieux de travail ainsi que la privation de nourriture que cela entraîne¹⁷⁶. La pire domination cependant est celle exercée à travers les Hunger Games comme nous le verrons.

Le cas particulier du district Treize

Au début de la trilogie, la population de Panem pense que le district a disparu sous les bombes du Capitole. Comme il était tourné vers la production nucléaire, les lieux sont considérés à présent comme inhabitables, hostiles à toute forme de vie. Cependant, Katniss va découvrir qu'il n'en est rien, que le district Treize a survécu de son côté, en étant ignoré du Capitole.

Sa survie tient dans le fait qu'il possédait une partie de l'armement atomique de Panem¹⁷⁷. Il a négocié la paix en pointant ses missiles sur le Capitole qui a accepté de le laisser en paix, plutôt que de subir un bombardement. Le Treize s'est alors développé de façon souterraine et ne compte plus aucun bâtiment en surface ; certains de ses immeubles s'enfoncent de trente étages sous terre¹⁷⁸. Les premiers temps ont été difficiles et le district a failli s'éteindre, avant de s'astreindre à une stricte et rigoureuse organisation, en partageant équitablement ses ressources, en prohibant le gaspillage et en se soumettant à une grande discipline. Ainsi, tous les matins, chaque habitant se fait tatouer sur le bras son emploi du temps de la journée, qu'il doit respecter sous peine de représailles. La journée commence à sept heures avec le petit-déjeuner et s'achève à 22h30 par une douche qui dilue

¹⁷³ COLLINS Suzanne, *Hunger Games*, p. 10.

¹⁷⁴ COLLINS Suzanne, *Hunger Games*, p. 209.

¹⁷⁵ COLLINS Suzanne, *L'embrasement*, p. 135.

¹⁷⁶ COLLINS Suzanne, *L'embrasement*, p. 138.

¹⁷⁷ Pour ce paragraphe, nous nous appuyons principalement sur les pages 24-25 de *La révolte*.

¹⁷⁸ COLLINS Suzanne, *La révolte*, p.54.

l'emploi du temps. Le district Treize apparaît donc réglé comme une machine, semblable à une mécanique dont les rouages sont toujours bien huilés.

La population vit dans des compartiments pour deux ou trois personnes, dotés du nombre adéquat de couchettes, d'une commode et d'un coin toilette, sans superflu. Tout le monde est logé de la même façon et il en va de même pour l'habillement qui consiste en un pantalon et une chemise gris¹⁷⁹. La même logique préside aux repas : chaque portion de nourriture est calculée en fonction du poids, de l'âge et des activités que la personne aura à accomplir au long de la journée. Le gaspillage est là aussi interdit, de même qu'emporter de la nourriture avec soi¹⁸⁰.

Le district possède les moyens de se défendre contre une attaque extérieure ; en cas de bombardement, la population est invitée à se réfugier dans des bunkers enfouis très loin sous la surface où un équipement minimal leur est fourni. L'organisation y est encore plus stricte que pour la vie ordinaire¹⁸¹. Katniss résume ainsi la vie dans ce district :

« Les citoyens du Treize ont tellement besoin de se changer les idées.¹⁸² »

Cette rigueur a permis au district de devenir auto-suffisant, de construire une nouvelle société et de s'entraîner de façon presque permanente pour la prochaine révolte contre le Capitole¹⁸³. Cependant, cette organisation sociale n'apparaît pas plus satisfaisante que celle imposée par le gouvernement de Panem. Le treizième district, dont la localisation est longtemps demeurée inconnue, qui vit en marge du monde, apparaît comme une sorte d'utopie, un refuge pour les habitants en fuite. Pourtant, ils se rendent compte que l'existence n'y est pas forcément mieux que dans le monde qu'ils quittent. Sans se transformer en cauchemar, l'utopie rêvée perd les couleurs de l'illusion pour retrouver le gris de la réalité.

¹⁷⁹ COLLINS Suzanne, *La révolte*, p.40.

¹⁸⁰ COLLINS Suzanne, *La révolte*, p. 44.

¹⁸¹ COLLINS Suzanne, *La révolte*, p. 166.

¹⁸² *Ibid.*

¹⁸³ COLLINS Suzanne, *La révolte*, p. 37.

Les Hunger Games : « Puisse le sort vous être favorable ! »

Le déroulement des Hunger Games

Les Hunger Games sont nés à l'issue d'une révolte des treize districts contre le Capitole. Vaincus par les forces du gouvernement, douze d'entre eux ont signé le traité de la Trahison, apportant de nouvelles lois au pays, tandis que le treizième se trouvait anéanti, sans aucun survivant¹⁸⁴. Le Capitole, afin de rappeler qu'une telle rébellion ne devait jamais se produire de nouveau et de punir les districts survivants, a créé les Hunger Games ou Jeux de la faim, bien que l'expression ne soit pas traduite en français. Les Hunger Games sont considérés comme un spectacle et tous les districts sont tenus de les regarder à la télévision, sous peine d'une répression sévère ; de cette façon, le gouvernement s'assure que nul ne peut échapper à la leçon.

La sélection

Lors d'une cérémonie appelée la Moisson, chaque région doit choisir par tirage au sort un garçon et une fille, appelés les tributs, âgés de douze à dix-huit ans¹⁸⁵. Les règles particulières du tirage sont les suivantes : à la première participation, le nom est inscrit une fois, deux fois l'année suivante et ainsi de suite jusqu'à la dernière participation. Il est cependant possible de demander à inscrire son nom en échange d'un approvisionnement en huile et en blé pour une personne pendant un an –qu'on appelle *tessera*. Et cet arrangement est reconductible autant de fois qu'on le souhaite. Ainsi, Katniss prend des *tesserae* pour sa mère, sa sœur et elle-même¹⁸⁶. Naturellement, toutes ces participations s'additionnent au fil des années et augmentent ses chances d'être envoyée dans l'arène. Cependant, le tirage au sort est entièrement aléatoire et un nom inscrit une seule fois peut tout aussi bien être sélectionné que celui écrit une quarantaine de

¹⁸⁴ COLLINS Suzanne, *Hunger Games*, p. 24.

¹⁸⁵ COLLINS Suzanne, *Hunger Games*, p. 19.

¹⁸⁶ *Ibid.*

fois. Lors de la Moisson, il est possible de se porter volontaire en remplacement de la personne tirée au sort, afin de lui éviter de partir pour l'arène. C'est ce que fait Katniss en voyant que c'est le nom de sa petite sœur qui est sorti¹⁸⁷.

Avant les jeux

Après un bref moment avec leurs familles et leurs amis, les tributs sélectionnés sont acheminés vers le Capitole en compagnie de leurs mentors, anciens vainqueurs des *Hunger Games*. Ceux-ci sont chargés de conseiller leurs tributs, de leur trouver des sponsors et de leur faire envoyer des cadeaux dans l'arène pour les aider à survivre¹⁸⁸.

C'est au Capitole qu'a lieu la cérémonie d'ouverture. Chaque paire de tributs défile sur un char dans un costume représentant un élément-clef de son district, le charbon pour le Douze ou la pêche pour le Quatre, par exemple¹⁸⁹. Cela leur permet déjà de s'attirer les faveurs du public, qui choisit ainsi ses concurrents favoris.

Après cela, les tributs disposent de trois jours pour s'entraîner afin d'être prêts à affronter ce qui les attendra dans l'arène. Ils participent à différents ateliers qui ont pour but de leur apprendre à se battre ou à survivre dans des conditions hostiles¹⁹⁰ puisqu'il est normalement interdit de se préparer aux *Hunger Games* – tous les districts ne respectent cependant pas cette règle et présentent chaque année des tributs déjà aguerris, doués dans le maniement des armes¹⁹¹. Au terme du troisième jour d'entraînement, les tributs sont convoqués individuellement devant les Juges afin de faire la démonstration de leurs talents¹⁹². Ceux-ci attribuent ensuite une note allant de 1 à 12, cette dernière étant le meilleur score¹⁹³, qui sert de base aux téléspectateurs pour leurs paris et permet d'obtenir des sponsors¹⁹⁴.

Enfin, la veille des *Hunger Games* a lieu une émission télévisée lors de laquelle chacun des concurrents est interviewé. C'est leur dernière occasion de se

¹⁸⁷ COLLINS Suzanne, *Hunger Games*, p. 28.

¹⁸⁸ COLLINS Suzanne, *Hunger Games*, p. 53.

¹⁸⁹ COLLINS Suzanne, *Hunger Games*, p. 72.

¹⁹⁰ COLLINS Suzanne, *Hunger Games*, p. 100.

¹⁹¹ COLLINS Suzanne, *Hunger Games*, p. 101.

¹⁹² COLLINS Suzanne, *Hunger Games*, p. 94.

¹⁹³ COLLINS Suzanne, *Hunger Games*, p. 110.

¹⁹⁴ COLLINS Suzanne, *Hunger Games*, p. 111.

présenter à leur avantage et de s'attirer la sympathie du public¹⁹⁵. Face au présentateur, certains choisissent la provocation, l'arrogance ; d'autres se font insaisissables¹⁹⁶. D'autres choisissent la carte de l'émotion, comme Peeta qui avoue pour la première fois son amour pour Katniss¹⁹⁷, ce qui permet aux deux adolescents d'éclipser tous les autres concurrents grâce au trouble qu'ils provoquent.

Les Hunger Games

Les vingt-quatre adolescents sont ensuite envoyés dans une arène au décor aléatoire et contraints de s'y affronter jusqu'à la mort.

Juste avant le lancement des jeux, les derniers préparatifs ont lieu sous l'arène. Un mouchard est injecté dans le bras des tributs, afin que les Juges puissent les localiser à chaque instant¹⁹⁸. Chacun reçoit les mêmes vêtements¹⁹⁹ pour affronter de manière égale le climat de l'arène, avant d'y être introduit d'une façon particulière : une plaque de métal les hisse à la surface. Ils se trouvent alors disposés en cercle, autour de la Corne d'abondance où les Juges ont disposé une quantité importante de matériel utile à la survie pendant les Jeux : nourriture et médicaments par exemple²⁰⁰. Les tributs n'ont pas le droit de bouger de leur support pendant soixante secondes afin de prendre connaissance de leur environnement²⁰¹. Durant les premiers Hunger Games de Katniss, l'arène comporte au centre une plaine et un lac, tandis qu'une vaste forêt s'étend sur un côté et un champ de céréales de l'autre²⁰². Dans le second volume, elle compte un immense lac, cerné par une plage et une forêt, et agit comme une horloge : chaque douzième de l'arène déclenche un piège particulier à une heure de la journée. Ainsi, à midi et à minuit, la foudre s'abat sur un arbre particulier de l'arène et électrifie les environs.²⁰³

¹⁹⁵ COLLINS Suzanne, *Hunger Games*, p. 122.

¹⁹⁶ COLLINS Suzanne, *Hunger Games*, p.130.

¹⁹⁷ COLLINS Suzanne, *Hunger Games*, p.136.

¹⁹⁸ COLLINS Suzanne, *Hunger Games*, p. 151.

¹⁹⁹ COLLINS Suzanne, *Hunger Games*, p. 152.

²⁰⁰ COLLINS Suzanne, *Hunger Games*, p. 156.

²⁰¹ *Ibid.*

²⁰² *Ibid.*

²⁰³ COLLINS Suzanne, *L'embrasement*, p. 332.

Au terme des soixante secondes, les Hunger Games commencent véritablement. La majorité des tributs tente de récupérer du matériel de survie à la Corne d'abondance, et c'est souvent l'occasion d'un bain de sang, qui permet d'éliminer une partie des adolescents dès la première journée²⁰⁴. Les tributs entraînés par les districts font alors main basse sur tout le confort matériel disponible dans l'arène et sont parés pour partir chasser leurs adversaires. Ils peuvent s'allier entre eux au début des Jeux afin d'éliminer plus facilement les concurrents les plus faibles puis ils se retournent les uns contre les autres²⁰⁵ dans des affrontements sanglants qui ravissent les téléspectateurs.

La mort de chaque tribut est annoncée par un coup de canon ; les survivants peuvent ainsi tenir le compte des concurrents restants²⁰⁶. De plus, chaque soir, l'hymne du Capitole se fait entendre et, dans le ciel, s'affichent les visages et les numéros de district des morts²⁰⁷.

En plus des autres tributs, l'une des premières préoccupations dans l'arène est la nécessité de trouver de l'eau et de quoi se nourrir afin de ne pas s'affaiblir dès le début des Jeux. Il faut également faire face aux pièges prévus par les Juges, qui peuvent se déclencher à tout moment pour divertir les spectateurs et donner du relief aux Hunger Games quand les adolescents ne s'entretuent pas assez vite²⁰⁸. En effet, il leur faut à tout prix éviter que le public s'ennuie²⁰⁹. Dans le premier volume, Katniss est ainsi confrontée à des boules de feu, à des guêpes tueuses, dont le venin donne de violentes hallucinations, ainsi qu'à des mutations génétiques²¹⁰.

Pour éviter cela, ils peuvent également organiser des événements particuliers, afin de regrouper les tributs survivants et les obliger à s'affronter. Ces moments sont annoncés par une sonnerie de trompette, qui préfigure la plupart du temps un banquet : parfois, un véritable festin est installé ; dans d'autres Jeux, il peut n'y avoir qu'une maigre portion de nourriture, forçant les tribus à se battre pour se l'approprier²¹¹. Dans le premier volume, les Juges décident de changer une

²⁰⁴ COLLINS Suzanne, *Hunger Games*, p. 157.

²⁰⁵ COLLINS Suzanne, *Hunger Games*, p. 167.

²⁰⁶ COLLINS Suzanne, *Hunger Games*, p. 160.

²⁰⁷ COLLINS Suzanne, *Hunger Games*, p. 164.

²⁰⁸ COLLINS Suzanne, *Hunger Games*, p. 181.

²⁰⁹ *Ibid.*

²¹⁰ COLLINS Suzanne, *Hunger Games*, p. 340.

²¹¹ COLLINS Suzanne, *Hunger Games*, p. 249-250.

règle et d'établir qu'il peut y avoir deux vainqueurs s'ils viennent tous les deux du même district²¹², ce qui montre l'intérêt du public pour l'histoire d'amour entre Katniss et Peeta.

Afin d'aider les tributs, les sponsors ont la possibilité de leur envoyer des cadeaux, à l'aide de petits parachutes. C'est ainsi que Katniss, blessée, reçoit un médicament pour se soigner²¹³. Le prix de ces cadeaux augmente au fil des jeux pour atteindre une véritable fortune à la fin, ce qui oblige les mentors à choisir avec soin ce qu'ils veulent offrir à leurs tributs²¹⁴.

Les Jeux se déroulent selon une durée variable allant de quelques jours à deux ou trois semaines. Le dernier tribut survivant est déclaré vainqueur²¹⁵. Il est alors soigné par les médecins du Capitole, avant d'être présenté au public²¹⁶ au cours d'une émission qui résume les principaux éléments des Hunger Games²¹⁷. Suite à cela, le vainqueur peut rentrer chez lui. Il reçoit alors un certain nombre d'avantages, l'assurance que lui et sa famille ne mourront pas de faim et pourront vivre dans une certaine aisance jusqu'à la fin de ses jours. Le district gagnant est également récompensé : chaque habitant reçoit chaque mois un paquet de provisions qui le met quelque peu à l'abri du besoin²¹⁸.

La Tournée de la Victoire

Quelques mois après les jeux, à mi-chemin entre deux éditions, le vainqueur entame une tournée de la victoire dans les différents districts²¹⁹. La tournée commence généralement dans le district Douze et se termine dans le Un, puis un festin est organisé au Capitole. La région du vainqueur est rejetée à la fin et consacre son triomphe²²⁰.

²¹² *Ibid.*

²¹³ COLLINS Suzanne, *Hunger Games*, p. 195.

²¹⁴ *Ibid.*

²¹⁵ COLLINS Suzanne, *Hunger Games*, p. 24

²¹⁶ COLLINS Suzanne, *Hunger Games*, p. 358.

²¹⁷ COLLINS Suzanne, *Hunger Games*, p. 370.

²¹⁸ COLLINS Suzanne, *Hunger Games*, p. 31

²¹⁹ COLLINS Suzanne, *L'embrasement*, p. 10.

²²⁰ COLLINS Suzanne, *L'embrasement*, p. 53.

Ceux qui ont vu leurs enfants mourir sont forcés d'acclamer celui qui a pu les tuer ou, du moins, s'est montré plus habile qu'eux dans l'art de survivre. Ainsi, il est difficile d'éprouver le moindre sentiment de sympathie envers le district vainqueur et cela relève de la volonté du Capitole de les empêcher de s'unir. Cependant, les discours prononcés par le vainqueur peuvent mettre un peu de baume au cœur des parents, lorsque leur enfant a été un allié précieux²²¹.

Grâce aux Hunger Games, le pouvoir de Panem montre sa domination absolue sur sa population, puisque les familles ne peuvent rien faire pour sauver leurs enfants, sans risquer d'être éliminées par les milices²²². De plus, cela lui permet de maintenir une certaine division entre les districts et donc de renforcer son pouvoir sur eux. Les jeux auxquels participent Katniss sont les soixante-quatorzième et précèdent des Hunger Games particuliers, appelés les Jeux de l'Expiation.

Les Jeux de l'Expiation

Tous les vingt-cinq ans a lieu une édition spéciale des Hunger Games, dite des Jeux de l'expiation, en hommage aux victimes de la guerre civile²²³. Il s'agit d'une version plus cruelle des Hunger Games habituels. Ainsi, au vingt-cinquième anniversaire, les districts ont dû choisir leurs tributs par le biais d'une élection et non par tirage au sort, en mémoire du fait qu'ils avaient décidé de se révolter²²⁴. Le cinquantième anniversaire a exigé l'envoi du double de tributs par les districts,

« afin de rappeler que pour chaque citoyen du Capitole tué, deux rebelles sont morts. »²²⁵

Les troisième jeux de l'Expiation se tiennent dans le deuxième volume de la trilogie et veulent montrer que même les plus forts ne peuvent rien tenir pour acquis : ainsi, les tributs seront choisis parmi les vainqueurs des jeux précédents²²⁶.

²²¹ COLLINS Suzanne, *L'embrasement*, p. 63.

²²² COLLINS Suzanne, *Hunger Games*, p. 24.

²²³ COLLINS Suzanne, *L'embrasement*, p. 179.

²²⁴ *Ibid.*

²²⁵ COLLINS Suzanne, *L'embrasement*, p. 180.

²²⁶ *Ibid.*

Dans le cas du district Douze, Katniss étant la seule fille ayant remporté les jeux, cela la renvoie automatiquement dans l'arène, sans qu'elle ne puisse rien y faire.

Les Hunger Games servent à merveille les buts du Capitole en opprimant la population tout en apportant des divertissements sans fin et inégaux aux habitants du Capitole qui suivent chaque année les Jeux avec passion. Ils sont un important outil politique et constituent le point central de la trilogie. Afin d'achever notre exploration du monde de Panem, il nous reste à faire connaissance avec les principaux personnages.

Le système des personnages

Les protagonistes

Katniss Everdeen

Elle est l'héroïne de l'histoire, celle par qui nous assistons à tous les événements de l'intrigue.

Née dans le district Douze, elle a eu une existence difficile, qui l'a contrainte à se battre pour survivre. En effet, son père, mineur, est mort dans un coup de grisou alors qu'elle n'avait que onze ans²²⁷. Sa mère s'est alors effondrée et est tombée en dépression, incapable de s'occuper de ses deux filles²²⁸. Alors qu'elles étaient sur le point de mourir de faim, Peeta Mellark les a aidées en donnant à Katniss des miches de pain un peu trop cuites, que ses parents ne pouvaient vendre²²⁹. Cet acte a sauvé la vie des fillettes et de leur mère ; Katniss a ensuite trouvé le courage de se rendre seule dans la forêt où elle allait avec son père, pour chasser à l'arc et ramener de la viande à sa famille. En privé, elle manifeste toute la distance qu'elle a pour le régime et rêve souvent de s'enfuir au loin avec sa famille. Signe de son dégoût pour les Hunger Games, elle a depuis longtemps décidé de ne pas se marier et ne pas avoir d'enfant²³⁰.

²²⁷ COLLINS Suzanne, *Hunger Games*, p. 32.

²²⁸ COLLINS Suzanne, *Hunger Games*, p. 33.

²²⁹ COLLINS Suzanne, *Hunger Games*, p. 36.

²³⁰ COLLINS Suzanne, *Hunger Games*, p. 15.

Alors que l'histoire commence, elle a seize ans et participe à sa cinquième Moisson. Lorsque le nom de sa petite sœur, Prim, est tiré au sort, elle se porte aussitôt volontaire pour prendre sa place dans l'arène. Par amour pour elle, Katniss est décidée à remporter les Jeux. Elle fait preuve d'un caractère combatif, entier, et a du mal à cacher le dédain que lui inspire le public des Hunger Games. Sa volonté de survivre lui est d'une grande aide dans l'arène et lui inspire l'idée de tenter le tout pour le tout en faisant semblant de se suicider avec Peeta. Elle n'imagine pas alors les conséquences de son geste.

Par son courage et par ses actes, elle va devenir le symbole de la rébellion, capable d'unifier tous les districts derrière elle. Elle demeure indépendante, ne se laisse faire par aucun des pouvoirs en présence. Elle sort cependant brisée de la guerre et met longtemps avant de se reconstruire.

Suzanne Collins nous présente une héroïne forte au premier abord, faite pour la survie, à même de se débrouiller sans aide. Au fil de l'histoire, cependant, Katniss apparaît de plus en plus défaite par les événements. Elle souffre de stress post-traumatique, subit de nombreuses blessures, devient mentalement perturbée. L'auteur déconstruit son héroïne physiquement et mentalement au lieu de nous présenter le parcours glorieux de symbole auquel le lecteur pourrait s'attendre en commençant la lecture. Elle nous montre ainsi de façon frappante les ravages causés par les traumatismes et la guerre.

Peeta Mellark

Peeta est le benjamin du boulanger du district Douze. Son nom fait sans doute référence au pain indien « pita », qui se prononce de la même façon. Du même âge que Katniss, c'est un garçon gentil, doux, remarquablement doué pour le dessin et doté d'une grande force physique qui lui permet de soulever des sacs de farine de cinquante kilos²³¹. Dans le monde de Panem, il apparaît paradoxal qu'une telle force soit liée à un caractère aussi aimable.

Peeta est tombé amoureux de Katniss la première fois qu'il l'a vue alors qu'ils étaient enfants, et c'est ce qui l'a conduit, quelques années plus tard, à faire exprès de brûler les pains pour pouvoir les lui donner. Il est prêt à tout pour l'aider

²³¹ COLLINS Suzanne, *Hunger Games*, p. 96.

à survivre dans l'arène et met au point le stratagème qui le fait avouer son amour devant les caméras de télévision. Après le début des Hunger Games, il s'allie aux tributs les plus forts pour protéger Katniss mais se fait blesser. La fin des Jeux est éprouvante pour lui, et il doit se faire amputer d'une jambe suite au dernier affrontement.

Dans le deuxième tome, lorsque le thème de l'Expiation est révélé, il est prêt à tout pour aider Katniss à sortir de nouveau vivante de l'arène. Cependant, les rebelles ne parviennent pas à le sauver en même temps qu'elle et il tombe aux mains du Capitole qui le torture pour lui faire avouer des informations sur la rébellion dont il ignore tout. Il est délivré par le district Treize, qui découvre qu'il a perdu pied avec la réalité et veut plus que tout tuer Katniss. Sa rééducation est longue et difficile, mais il parvient à retrouver son amour pour la jeune fille. Après la guerre, tous deux se marient.

À travers le personnage de Peeta, Suzanne Collins nous montre que la force brute n'est pas la réponse à tout. Pour Katniss, il représente la vie, la sécurité. Le garçon n'est pas combatif dans l'âme, et il est cruel de voir que c'est lui qui se fait torturer par le régime, qui parvient à modifier sa nature en jouant sur ses souvenirs, pour essayer de le transformer en tueur.

Gale Hawthorne

Âgé de dix-huit ans, il est le meilleur ami de Katniss et son partenaire de chasse. C'est un rebelle dans l'âme et c'est avec lui qu'elle parle de ses projets de fuite. Cependant le garçon a une famille de cinq personnes à charge²³² –son père est mort dans le même coup de grisou que le père de Katniss- ce qui rend leur idée difficilement exécutable. Il éprouve des sentiments amoureux envers la jeune fille mais ne s'en est pas encore ouvert à elle.

Peu présent dans le premier volume du fait de son absence des Hunger Games, il prend une dimension plus importante par la suite. Dans le deuxième tome, il est victime de la vague de répression qui frappe le district Douze. En apportant le produit de son braconnage à l'un des Pacificateurs de la ville, il tombe sur son remplaçant envoyé par le Capitole, qui le condamne aussitôt à la

²³² COLLINS Suzanne, *Hunger Games*, p. 15.

flagellation. Il survit de justesse à la punition mais cela n'étouffe pas sa soif de rébellion.

Lorsque le district Douze est bombardé, il parvient à sauver environ huit cents personnes et à les maintenir en vie, le temps que le Treize vienne les recueillir²³³. Gale s'engage alors ouvertement à leur côté et travaille à la fabrication d'armes qui doivent permettre de tuer le plus grand nombre d'adversaire, en les piégeant ou en se déclenchant à retardement. Ses actes au service de la rébellion l'éloignent définitivement de Katniss, car il l'est l'un des concepteurs des bombes incendiaires qui la blessent et qui tuent sa sœur.

Gale est un personnage intéressant par les idées extrêmes qu'il affiche. Avec lui, Suzanne Collins nous interroge sur la nécessité de la guerre et jusqu'où il est possible d'aller pour voir son camp l'emporter.

Les antagonistes

Le président Coriolanus Snow

Il est décrit comme un homme de petite taille, mince, aux cheveux blancs²³⁴. Katniss assimile son regard à celui d'un serpent²³⁵. Son odeur est un étrange mélange de sang et de rose²³⁶ car il a pour habitude de porter une rose blanche au parfum entêtant sur le revers de sa veste²³⁷.

Le troisième tome nous en apprend davantage sur la façon dont il a accédé au pouvoir, à un âge assez jeune²³⁸. Le poison lui a permis d'éliminer ses adversaires ou ses amis politiques qui auraient pu se retourner contre lui et d'accéder ainsi au rang de président, qu'il n'a pas quitté depuis. Les modalités de l'élection présidentielle de Panem ne sont pas connues mais il est possible de supposer que Snow a été élu à vie ou s'est arrangé pour modifier la loi en ce sens. Quoi qu'il en soit, il n'a pas quitté son poste depuis lors. Afin d'inspirer confiance à ses adversaires, il buvait dans les coupes empoisonnées après avoir pris au préalable un antidote. Cependant, ceux-ci ne se sont pas toujours révélés fiables et

²³³ COLLINS Suzanne, *La révolte*, p. 14.

²³⁴ COLLINS Suzanne, *Hunger Games*, p. 77.

²³⁵ COLLINS Suzanne, *L'embrasement*, p. 23.

²³⁶ *Ibid.*

²³⁷ COLLINS Suzanne, *L'embrasement*, p. 27.

²³⁸ COLLINS Suzanne, *La révolte*, p. 185.

ce sont des ulcères à la bouche qu'ils ont provoqué que vient l'odeur de sang qui entoure en permanence le président.

C'est un homme impitoyable, qui tient à assoir toujours plus la domination du Capitole sur les autres districts. C'est ainsi qu'il avoue que les Jeux de Katniss auraient pu avoir une autre issue. Selon lui, le Juge organisateur n'aurait pas dû paniquer et, au lieu de laisser Katniss tenter de se suicider, aurait dû utiliser les armes du Capitole pour la tuer²³⁹. Par cette position, Snow manifeste sa volonté d'écraser la moindre tentative de rébellion de la part des districts.

Il est également manipulateur et tente de justifier les Hunger Games en soulignant qu'une autre révolte laisserait les districts en ruines, exsangues²⁴⁰. Le Capitole n'est peut-être pas parfait mais il laisse entendre que toute alternative serait pire.

À l'issue de l'assaut mené contre le Capitole, Snow est capturé, jugé et condamné à mort. Katniss doit exécuter la sentence mais l'épargne au dernier moment en réalisant que le vieil homme ne représente plus aucune menace pour quiconque.

La présidente Alma Coin

Elle est âgée d'une cinquantaine d'années. Ses cheveux sont gris, tombent sur ses épaules. Aux yeux de Katniss, ils apparaissent sans défaut²⁴¹. Ses yeux sont gris aussi, mais d'une nuance particulière, comme si on leur avait ôté toute couleur²⁴². Elle gère le district Treize d'une main de fer et attend de chacun qu'il se soumette à ses décisions afin que la vie commune puis la guerre se déroulent au mieux.

Elle est la véritable meneuse de la rébellion et n'apprécie pas de devoir composer avec Katniss qui en est le symbole et sans qui les districts ne peuvent s'unir. Elle voit la jeune fille comme un danger pour elle. En effet, Coin projette de se faire élire présidente une fois le conflit terminé. Or, tout en ne visant pas une telle responsabilité, Katniss n'a pas réfléchi à ce moment. De ce fait, elle est une

²³⁹ COLLINS Suzanne, *L'embrasement*, p. 26.

²⁴⁰ COLLINS Suzanne, *L'embrasement*, p. 27.

²⁴¹ COLLINS Suzanne, *La révolte*, p. 16.

²⁴² *Ibid.*

menace aux yeux de la présidente du district Treize qui voudrait alors la voir mourir en martyr²⁴³.

À la fin du troisième volume, elle propose aux vainqueurs survivants de mettre en place une dernière session des Hunger Games, afin de les venger et de faire payer les dirigeants du Capitole²⁴⁴. Katniss prend alors pleinement conscience du fait que le règne de Coin risque de ne pas être très différent de celui de Snow. Ainsi, au lieu de tuer l'ancien président, elle exécute Coin d'une flèche²⁴⁵.

Les carrières

C'est ainsi que sont surnommés les tributs entraînés par leur district. Ils viennent le plus souvent du Un, du Deux et du Quatre, et sont vainqueurs la plupart du temps. Bien nourris, préparés aux Jeux depuis leur enfance, ils se transforment en tueurs une fois dans l'arène et font alliance entre eux –ce que Katniss appelle la « meute des carrières ». Ils forment un contrepoin à aux enfants habituellement envoyés dans l'arène contre leur gré et apparaissent comme des « laquais du Capitole »²⁴⁶. Ce sont les principaux adversaires dans l'arène et Katniss prend grand soin de les éviter, sachant qu'elle ne fait pas le poids face à eux.

Le plus connu d'entre eux est Cato, le tribut du district Deux présent dans les premiers Hunger Games de Katniss. Lors des interviews qui précèdent les jeux, elle le décrit comme « une implacable machine à tuer »²⁴⁷. C'est ainsi qu'il se révélera dans l'arène, en s'imposant comme le meneur de la meute. Néanmoins, bien qu'il soit sans doute l'un des plus forts tributs, il tombe sous les crocs des monstres du Capitole et c'est Katniss qui l'achève d'une flèche afin de mettre un terme à ses souffrances.

Bien que fortement liés au système des Hunger Games et apparaissant au premier abord comme des adolescents sanguinaires, élevés pour la gloire et les combats, les carrières sont tout autant victimes que les autres des actes du gouvernement. Au final, ils sont un ressort des Jeux au même titre que les pièges

²⁴³ COLLINS Suzanne, *La révolte*, p. 284

²⁴⁴ COLLINS Suzanne, *La révolte*, p. 393.

²⁴⁵ COLLINS Suzanne, *La révolte*, p. 396

²⁴⁶ COLLINS Suzanne, *Hunger Games*, p. 100.

²⁴⁷ COLLINS Suzanne, *Hunger Games*, p. 131.

ou le décor de l'arène, et sont une aide au maintien de la division entre les districts, en attirant sur eux l'antipathie d'une large partie de la population.

Chacun de ces antagonistes joue un rôle particulier dans le déroulement de l'intrigue. Les deux présidents offrent deux visions du pouvoir, deux manières de l'exercer, différentes en apparence mais assez semblables. Suzanne Collins évite ainsi de tomber dans le manichéisme en montrant un dictateur face à une présidente vertueuse. Coin et Snow ont ceci en commun qu'ils cherchent tous deux à conserver le pouvoir qu'ils ont entre leurs mains et sont prêts à tout pour contrôler leur population. Les Hunger Games et la discipline du district Treize servent, chacun à leur façon, leurs objectifs. Les carrières, qui apparaissent comme les ennemis principaux dans le premier volume et servent l'intrigue en y ajoutant un élément dramatique, sont également nuancés : comme les autres, ce sont des enfants victimes d'un pouvoir totalitaire, qui les a conditionnés dès leur plus jeune âge pour les amener à ne désirer que la victoire dans les Hunger Games.

Les personnages secondaires

Les innocents

Deux personnages vont être abordés dans cette partie. Il s'agit de Primrose, surnommée Prim, la petite sœur de Katniss, et de Rue, la fillette avec qui elle lie amitié dans l'arène.

Au début de la série, Prim est âgée de douze ans puisqu'il s'agit de sa première Moisson. C'est une fillette blonde aux yeux bleus, dont le grand cœur ne fait aucun doute. Elle apparaît en contrepoint de sa sœur en se dévouant aux tâches de la maison et en s'occupant particulièrement des animaux²⁴⁸. Prim se révèle comme une excellente guérisseuse, bien plus courageuse que sa sœur aînée lorsqu'il s'agit d'affronter les blessures et les maladies. Lorsqu'elle rejoint le district Treize, elle trouve sa place comme infirmière et on lui propose de suivre des études de médecine, ce qu'elle accepte avec plaisir. Cependant, à la fin de la guerre, alors qu'elle tente de porter secours à des enfants du Capitole blessés par les bombes incendiaires des rebelles, elle est tuée par un déclenchement à retardement sous les yeux de Katniss.

²⁴⁸ COLLINS Suzanne, *Hunger Games*, p. 9.

Rue est le tribut féminin du district Onze lors des premiers Hunger Games de Katniss. Elle a le même âge que sa sœur. Elle est décrite comme ayant la peau brune et les yeux marron et ressemblant beaucoup à Prim²⁴⁹. La première fois que Katniss l'aperçoit, elle la compare à un oiseau²⁵⁰. Sa taille fluette lui est utile dans l'arène et lui permet de sauter agilement d'arbre en arbre²⁵¹. Elle est l'aînée de six enfants, qu'elle protège avec soin, et avec lesquels elle n'hésite pas à partager sa nourriture²⁵², prenant comme Katniss très à cœur son rôle de sœur aînée. Dans son district, son rôle est de signaler la fin de la journée de travail en sifflant un air particulier, qui sert de signe de ralliement. Elle meurt par la main du garçon du district Un, qui est aussitôt abattu par Katniss, trop tard cependant pour la sauver²⁵³. Ne pouvant l'enterrer, Katniss recouvre alors son corps de fleurs, montrant ainsi tout l'attachement qu'elle a pour elle.

Les deux fillettes sont nommées d'après des fleurs, ce qui renforce leur côté innocent. Prim tire son nom de la primevère²⁵⁴, qui est l'une des premières fleurs à éclore au printemps et correspond à l'image que le lecteur se fait de la fillette qui s'épanouit au fil de la trilogie. La rue est une plante médicinale qui calme les inflammations et éloigne les insectes. Il est possible de voir dans ce nom un clin d'œil aux capacités de guérisseuse de Rue, qui soigne Katniss des piqûres de guêpes qu'elle subit dans l'arène.

Elles sont toutes les deux un puissant moteur de l'intrigue, puisque c'est pour sauver la vie de sa sœur que Katniss se porte volontaire pour les Jeux ; c'est la fillette qui est à l'origine de la plupart de ses actions : elle lui fait tout d'abord promettre de remporter les Hunger Games, ce qui donne à Katniss la volonté de survivre, puis la nécessité demeure de la protéger des hommes du Capitole. La mort de Rue provoque l'un des premiers gestes de rébellion de Katniss.

Le destin des deux fillettes illustre le destin des populations civiles lors des guerres. Aucune des deux ne meurt en combattant : Rue tombe dans un piège tandis que Prim est victime des bombes incendiaires des rebelles. Leurs disparitions encadrent le récit de part et d'autre, comme pour montrer que les

²⁴⁹ COLLINS Suzanne, *Hunger Games*, p. 52.

²⁵⁰ COLLINS Suzanne, *Hunger Games*, p. 105.

²⁵¹ COLLINS Suzanne, *Hunger Games*, p. 197.

²⁵² COLLINS Suzanne, *Hunger Games*, p. 218.

²⁵³ COLLINS Suzanne, *Hunger Games*, p. 237.

²⁵⁴ COLLINS Suzanne, *Hunger Games*, p. 9.

enfants sont toujours les premières victimes, soit d'un régime dictatorial, soit des guerres. Elles manifestent toute la tragédie et la cruauté des conflits.

Les auxiliaires

Nombreux et variés, ces personnages apportent leur aide à Katniss au fil de la série et permettent de mettre davantage en relief les turpitudes du régime. Haymitch Abernathy, le mentor de Katniss et de Peeta, Finnick Odair, ancien vainqueur du district Quatre, et Cinna, styliste du Capitole, ont tous un rôle à jouer.

Haymitch est le seul et unique vainqueur du district Douze avant les deux adolescents. L'exploit est d'autant plus remarquable qu'il a remporté les Jeux lors de la deuxième édition d'Expiation. Pour ce faire, il a utilisé à son avantage une des faiblesses de l'arène : le champ de force qui l'entoure et l'isole du monde extérieur. Une ruse d'Haymitch lui a permis de tuer la dernière concurrente en lice²⁵⁵. Le Capitole a vu dans ce détournement de ses propres armes un signe de rébellion et a ordonné l'exécution de la famille d'Haymitch afin que cela serve d'exemple au reste de la population. Le jeune homme a ensuite sombré dans la boisson et est devenu l'alcoolique que connaissent Katniss et Peeta.

En tant que mentor, Haymitch est chargé d'aider les tributs du district Douze à survivre aux Hunger Games mais, avant l'arrivée des deux jeunes gens, il ne se montre guère efficace dans cette tâche. Il ressemble à Katniss sur certains points ; tous deux se comprennent. Ainsi, dans l'arène, la jeune fille interprète convenablement les messages qu'il lui envoie par le biais des cadeaux des sponsors. Ils sont également conscients tous les deux que Peeta vaut davantage qu'eux et sont prêts à tout pour le sauver. Haymitch devient une sorte d'oncle aux yeux de Katniss, à côté de la figure paternelle qu'elle a perdue.

De son côté, Finnick a remporté ses Jeux à quatorze ans, ce qui fait de lui l'un des plus jeunes vainqueurs²⁵⁶. Il apparaît superficiel, séducteur, imbu de lui-même aux yeux de Katniss, avant qu'elle ne le connaisse davantage. Le jeune homme lui est imposé comme allié par Haymitch lors des soixante-quinzième

²⁵⁵ COLLINS Suzanne, *L'embrasement*, p. 209.

²⁵⁶ COLLINS Suzanne, *L'embrasement*, p. 215.

Hunger Games mais la jeune fille a du mal à lui faire confiance. Elle change cependant d'avis lorsqu'il sauve la vie de Peeta, puis lorsqu'il pleure la perte de son ancien mentor, second tribut du district Quatre, révélant ainsi une certaine sensibilité. Finnick fait partie de ceux qui s'échappent de l'arène à l'issue du deuxième volume mais il apparaît brisé dans le troisième, car le Capitole a fait enlever sa fiancée afin de le faire souffrir. Katniss découvre que celle-ci est une ancienne gagnante qui a en partie perdu l'esprit suite au traumatisme provoqué par l'arène. Finnick, le garçon charmeur, prend alors une autre dimension à ses yeux. C'est un jeune homme fragile, qui a été contraint, après ses Jeux, de devenir un esclave sexuel au service des puissants du Capitole. Finnick illustre la façon dont le pouvoir en place exerce encore sa domination sur les vainqueurs, en les obligeant à travailler pour lui sous peine de représailles exercées contre leurs familles. Brisés par les Hunger Games et ce qu'ils subissent ensuite, de nombreux gagnants sombrent dans l'alcool, la drogue et endurent les sévices du Capitole. Cependant, Finnick échappe aux tourments de son passé en retrouvant sa fiancée, libérée par les rebelles. Tous deux se marient²⁵⁷. Leur bonheur est de courte durée : en suivant Katniss, Finnick meurt dans l'assaut contre le Capitole. La fin de la trilogie nous apprend néanmoins que sa femme a eu un enfant de lui.

Le personnage de Finnick permet au lecteur de mieux comprendre les exactions perpétrées par le régime, qui ne laisse pas les vainqueurs en paix. Il est aussi celui qui apporte un regain de joie au milieu de la guerre en trouvant le bonheur.

Enfin, Cinna est le styliste de Katniss ; il est chargé de la confection de ses robes pour les différentes cérémonies entourant les Hunger Games. Il est le premier à la présenter comme la « fille du feu », en hommage au charbon que produit son district. Ses créations comportent souvent un double sens ; sans avoir la possibilité de s'engager vraiment dans la rébellion, il manifeste son désaccord à travers les vêtements dont il habille Katniss. Ainsi, lors des interviews qui précèdent les seconds Hunger Games, la jeune fille doit revêtir sa robe de mariage, sur un ordre cruel du président Snow. Cinna lui demande alors de tourbillonner sur scène ; en s'exécutant, Katniss voit sa robe blanche prendre feu et laisser la place à

²⁵⁷ COLLINS Suzanne, *La révolte*, p. 243.

une tenue de geai moqueur, signe de révolte contre le gouvernement²⁵⁸. Le styliste paiera de sa vie cet acte courageux.

L'exemple de ces trois personnages nous montre les intentions de Suzanne Collins. Chacun d'eux, avec son histoire et ses particularités, creuse son monde et dessine un éventail de personnalités, toutes différentes mais servant toutes les propos de l'auteur. Haymitch et Finnick soulignent les vicissitudes du gouvernement, tandis que Cinna participe à sa façon à la rébellion, en mettant son art au service de la cause qu'il embrasse, conscient de ce qu'il risque en soutenant ainsi Katniss.

Ceux qui sont pris dans le système

Cette partie s'intéresse aux habitants du Capitole, qui ne voient pas la réalité de la vie dans les districts et considèrent les Hunger Games comme un divertissement.

Le premier personnage venant du Capitole qui nous est présenté est Effie Trinket, chargée du tirage au sort pour le district Douze. Son allure contraste avec celle de la population, avec « son sourire d'une blancheur effrayante, ses cheveux roses et son tailleur vert pomme.²⁵⁹ » Elle ne comprend pas, ou fait mine d'ignorer, l'infamie des Jeux et prend le sacrifice de Katniss comme un signe d'enthousiasme pour les Hunger Games :

C'est l'esprit des Jeux ! [...] Tu ne voulais pas te laisser voler la vedette, hein ?²⁶⁰

Son excitation ajoute à l'horreur de la situation, par le décalage complet qu'elle offre. Le comportement des gens du Capitole que rencontre Katniss ensuite est la même. Ses préparateurs, qui l'aident à se faire belle, sont émuouillés à l'idée des Jeux qui se préparent et provoquent la pitié de la jeune fille :

Difficile de détester mes préparateurs. Ils sont d'une telle stupidité. Pourtant je sais qu'à leur manière, ils s'efforcent sincèrement de m'aider.²⁶¹

²⁵⁸ COLLINS Suzanne, *La révolte*, p. 259.

²⁵⁹ COLLINS Suzanne, *Hunger Games*, p. 24.

²⁶⁰ COLLINS Suzanne, *Hunger Games*, p. 29.

Les habitants du Capitole ne pensent qu'à leur propre plaisir, rapportent tout à eux-mêmes, comme Katniss s'en rend compte à la fin des jeux, lorsqu'elle les retrouve. Ils commentent chaque événement des *Hunger Games* par rapport à ce qu'ils faisaient à ce moment précis, qu'ils soient en train de prendre un bain ou dans leur chambre²⁶². D'emblée, Katniss a parfaitement conscience de la vanité de leur existence :

Quelle impression cela fait-il de vivre dans un monde où la nourriture apparaît sur simple pression d'un bouton ? À quoi utiliserais-je les heures que je consacre à courir les bois si ma subsistance était assurée aussi facilement ? Que font-ils de leurs journées, ces gens du Capitole, à part orner leur corps et attendre une nouvelle cargaison de tributs pour se distraire par le spectacle de leur mort ? ²⁶³

Malgré tout le mépris qu'elle éprouve pour les habitants du Capitole, Katniss ne peut s'empêcher de se dire que ce n'est pas vraiment de leur faute ; elle aussi, sans doute, agirait de la même façon si elle était née et avait grandi au Capitole.

Cependant, certains d'entre eux sauront faire preuve de courage au moment de la révolte et s'engageront au côté des rebelles malgré les risques. S'ils ne perçoivent tout d'abord la révolte qu'à travers les pénuries qui frappent le Capitole et les privent des meilleurs plats, quelques uns arrivent à voir au-delà. D'abord prisonniers, les préparateurs de Katniss l'aideront à remplir son rôle de symbole et les deux. Une équipe de journalistes la suit sur le front afin de tourner des spots de propagande et elle est impressionnée par la façon dont ils mettent toute leur énergie dans leur travail, au point de se faire la réflexion qu'elle les choisirait comme alliés dans l'arène²⁶⁴.

En décrivant la frivolité et l'insouciance permanentes des habitants du Capitole, Suzanne Collins montre une population qui a choisi d'abandonner toutes ses responsabilités sociales et politiques en s'adonnant à une vie facile et faite de plaisirs permanents, où chaque désir peut être rapidement exaucé. Une population

²⁶¹ COLLINS Suzanne, *Hunger Games*, p. 69.

²⁶² COLLINS Suzanne, *Hunger Games* p. 362.

²⁶³ COLLINS Suzanne, *Hunger Games* p. 71.

²⁶⁴ COLLINS Suzanne, *La révolte*, p. 115.

semblable à la nôtre par certains côtés, davantage préoccupée de son confort matériel que des événements qui se déroulent autour d'elle. Pourtant, l'attitude des préparateurs de Katniss ainsi que des journalistes montrent que certains peuvent changer, s'éveiller au monde et s'engager à leur tour, grâce au réveil de leur conscience politique. Suzanne Collins nous indique ainsi qu'il est toujours possible d'agir et de s'extraire de son cocon afin de s'investir dans la vie de la cité au lieu de se laisser vivre.

CHAPITRE VI : LA CONSTRUCTION DU RECIT

Ce chapitre est consacré à la façon dont Suzanne Collins construit son récit pour le rendre attractif et riche aux yeux de son lecteur. Nous nous intéresserons dans un premier temps à l'écriture du récit, à sa narration ainsi qu'aux procédés utilisés, puis nous aborderons les références qui ont permis à Suzanne Collins d'ancrer son œuvre dans une atmosphère familière en convoquant des mythes antiques. Enfin, nous mettrons en avant le réseau de symboles qui se déploie dans les trois ouvrages de la série et les investit.

L'écriture du récit

Point de vue et narration

La trilogie *Hunger Games* est racontée du point de vue de Katniss, qui narre son histoire à la première personne du singulier. Selon les classements établis par Gérard Genette, elle est ainsi une narratrice extradiégétique et autodiégétique²⁶⁵. Ce choix de Suzanne Collins rend Katniss extrêmement proche du narrataire ; il a accès à tous ses mouvements, toutes ses pensées, tous ses sentiments, il vit l'histoire en direct²⁶⁶ mais il est tout aussi limité qu'elle dans sa vision globale des événements. Il ne sait que ce que la jeune fille apprend, ce qu'elle connaît déjà. Cette absence d'omniscience plonge le lecteur dans le même désarroi que Katniss,

²⁶⁵ GENETTE Gérard, *Figures III*, Paris, Seuil, 1972, p. 256.

²⁶⁶ DELBRASSINE Daniel, *op.cit.*, p. 240.

notamment dans l'arène. Elle n'a aucune idée de l'endroit où se trouvent les autres tributs et de ce qu'ils sont en train de faire ; le lecteur partage cette ignorance et s'inquiète avec la jeune fille. Il vit l'expérience de l'arène de l'intérieur et non avec le recul qu'aurait pu apporter le point de vue d'un autre personnage. Il est tout aussi immergé et impliqué que Katniss dans ce qui se déroule, ce qui renforce l'impact du roman et de ce qu'elle subit. En effet, cette narration prend une tournure intéressante dans le troisième volume, dans lequel Katniss apparaît traumatisée par tout ce qu'elle a vécu et souffre du syndrome de stress post-traumatique, qui provoque régulièrement des crises d'angoisse ou un besoin de fuite. Le lecteur vit avec elle ces pertes de contact avec le réel, ces décrochages avec la réalité et appréhende bien mieux ce qu'elle endure, comprend les dégâts psychologiques sans qu'une description soit nécessaire. La narration s'adapte à ces changements psychologiques. Ainsi, dans le premier volume, Katniss n'a guère le temps de s'arrêter pour penser ; elle est essentiellement dans l'action, toujours en mouvement, prête à réagir aux nouveaux problèmes qui s'offrent à elle. Dans *L'embrasement*, la situation change quelque peu ; elle est obligée de réfléchir à ses sentiments, à ce qu'elle doit faire pour arranger la situation des districts, tout en gardant une certaine activité. *La révolte* est en revanche beaucoup plus descriptif, avec des procédés de répétition, qui montrent la fréquence avec laquelle Katniss fuit le réel en s'isolant. Elle prend plus de temps pour réfléchir, tenter de faire le point. La narration adopte alors un rythme différent, plus lent, manifestant les difficultés de Katniss à s'adapter aux nouvelles situations. Elle aide ainsi à la caractérisation du récit, de même que le temps employé.

Le temps choisi par Suzanne Collins pour son récit est le présent. Le lecteur est ainsi plongé directement dans l'action ; il a l'impression de vivre les événements en même temps que Katniss, en simultanée, sans la distance induite par les temps du passé. Par cet artifice, l'histoire semble s'écrire sous ses yeux et lui donne le sentiment que rien n'est joué d'avance. Le présent est également adapté à l'écriture de Katniss : c'est une jeune fille peu éduquée, qui n'a appris que les bases à l'école, qui n'a pas l'occasion de lire ou de se cultiver. Il aurait été étrange de la voir jongler avec les temps et cela aurait rompu la caractérisation de Katniss, en lui donnant une voix qui n'aurait pas été la sienne.

Le mode de narration adopté par Suzanne Collins permet au lecteur d'être au plus près de l'héroïne, de partager ses doutes et ses réflexions. Elle montre ainsi à

son lecteur que rien n'est acquis en ne mettant pas en scène un personnage fort de ses certitudes, tourné dès le début vers le bien, comme le sont souvent les héros de romans pour adolescents. Les questions que se pose Katniss s'adressent autant à elle-même qu'au lecteur et l'invitent à réfléchir en même temps qu'elle, à formuler sa propre réponse.

Une écriture cinématographique

L'expérience de Suzanne Collins dans l'écriture de séries télévisuelles se ressent dans la façon dont elle a construit sa trilogie. En effet, ressources littéraires et audiovisuelles s'entremêlent pour tenir le lecteur en haleine, l'inviter à tourner les pages ainsi que pour rendre le monde de Panem plus concret.

Le roman s'articule autour d'une classique structure dramatique en trois actes : le premier expose la situation, le second raconte la crise tandis que le troisième apporte une résolution, partielle le plus souvent dans le cas de la trilogie²⁶⁷. Dans le premier volume, la première partie s'intitule « Les tributs », la deuxième « Les Jeux », la troisième « Le vainqueur » ; ces trois parties, de neuf chapitres chacune, répondent à cette structure. Il en va de même dans le second volume : « L'étincelle » expose la situation des districts, le feu qui couve ; « L'Expiation » manifeste la crise par le retour de Katniss dans l'arène ; enfin, « L'ennemi » clôt ces Hunger Games et ouvre sur la guerre qui va suivre en recentrant les enjeux sur le véritable adversaire : le Capitole. Le troisième tome fonctionne selon le même principe. Il est intéressant de constater qu'il n'y a guère de séparation entre ces parties ; elles s'enchaînent directement sans décalage de temps ou d'action. Elles s'inscrivent dans la continuité de l'intrigue tout en y apportant un nouveau regard, en offrant un éclairage différent. Cette structure très régulière permet à Suzanne Collins de construire des romans homogènes en termes de longueur. Les romans eux-mêmes suivent cette structure : *Hunger Games* est un volume d'exposition, tandis que *L'embrasement* montre la crise qui secoue le pays ; enfin, *La révolte* amène la résolution des conflits.

Les caractéristiques de l'écriture de Suzanne Collins sont visibles dès les premières pages des volumes. Ses incipits commencent tous *in medias res*. En

²⁶⁷ HEMTHORNE Tom, *op. cit.*, emplacement 348.

effet, dans le premier volume, alors que le lecteur ignore tout du monde dans lequel il entre, il suit Katniss dans sa vie quotidienne, dans un départ à la chasse. Ce n'est qu'au fil du chapitre que le terme de Moisson est expliqué et que Panem est peu à peu dévoilé, juste avant que se déroule la sélection pour les Hunger Games. Le lecteur saisit alors toute l'horreur de l'univers dans lequel les personnages évoluent. Les deux autres romans de la trilogie commencent avec le même procédé. Dans *La révolte*, nous retrouvons Katniss en train d'arpenter les ruines du district Douze. Ces images fortes sont ensuite expliquées par le rappel du bombardement. Suzanne Collins cherche ainsi à déstabiliser ses lecteurs et à les encourager à poursuivre la lecture pour comprendre ce qu'il voit. Toujours pour impliquer directement le destinataire dans l'action, elle pratique beaucoup l'analepse, qui met en scène des événements du passé pour mieux éclairer le présent. C'est par de tels récits rétrospectifs que le lecteur apprend ce qui s'est passé avec Peeta lorsque Katniss et lui étaient enfants, qu'il découvre le moment de la mort du père de la jeune fille. Ces moments sont toujours en lien avec l'action présente, l'expliquent et servent également à Suzanne Collins à maintenir le suspense sur la suite des événements en interrompant le récit.

En effet, l'un des principaux ressorts auxquels elle fait appel est le cliff-hanger, le retournement de situation qui clôt de façon abrupte un chapitre afin de donner au lecteur l'envie irrésistible d'entamer le suivant. Le premier chapitre de la trilogie se termine par l'annonce du nom de Prim, alors qu'au fil de ces premières pages, Katniss avait exposé toute la fragilité et l'innocence de sa sœur qu'elle protège plus que tout. La nouvelle choque le lecteur et le pousse à tourner la page pour savoir comment la situation va se résoudre. Si le fait que la jeune fille se porte volontaire pour prendre la place de la fillette apporte un bref soulagement, celui-ci est très vite remplacé par l'angoisse pour Katniss : jusqu'à présent, le district Douze n'a eu qu'un vainqueur, elle n'a que peu de chance de renouveler l'exploit. Par cette maîtrise du suspense, Suzanne Collins entraîne ainsi son lecteur toujours plus loin dans son histoire. Ce rythme effréné est l'une des ressources habituelles de séries audiovisuelles, dans lesquelles aucun temps mort n'est permis. Le suspense est également maintenu d'un tome à l'autre. Lorsque le premier tome s'achève, le soulagement éprouvé par les personnages est de courte durée : l'acte de Katniss dans l'arène est considéré comme un geste de rébellion et lui attire des ennuis qui seront résolus dans le second volume ; le second s'achève sur

l'enlèvement de Katniss par les rebelles et la capture de Peeta par le gouvernement.

Afin de renforcer l'impact de l'histoire sur son destinataire, l'auteur s'attache à créer ce que Barthes a théorisé sous le nom d'effet de réel. Ces détails en apparence inutiles renforcent la cohésion interne de l'histoire et donnent le sentiment au lecteur que ce qu'il lit est réel. Les objets sont ainsi investis par une histoire, un passé et ne servent pas seulement d'éléments de décor. Ainsi, lorsque le président Snow vient rendre visite à Katniss chez elle, le bureau derrière lequel il s'assoit est celui où « Prim fait ses devoirs et [où sa] mère tient ses comptes²⁶⁸ ». Il ne s'agit donc pas de n'importe quel meuble, il a des usages spécifiques qui l'ancrent dans une réalité quotidienne. De fait, cela rend encore plus choquante l'intrusion du président dans l'intimité de la famille.

L'écriture de Suzanne Collins lui permet d'enchaîner les actions à un rythme rapide et de rendre ainsi l'atmosphère de l'arène où il n'y a guère de temps mort. À la suite de Katniss, le lecteur est plongé dans un tourbillon violent, qui le pousse à toujours tourner les pages sans s'arrêter, comme si tout était suspendu à sa lecture. Les procédés littéraires et audiovisuels utilisés, tant l'emploi de la première personne que la succession des bouleversements, conduisent le lecteur à s'investir émotionnellement dans sa lecture. Cette écriture rend la série attractive pour des adolescents et contribue sans doute au succès de la série. Mais Suzanne Collins ne se contente pas de construire son œuvre sur le plan structurel ; elle l'investit de références afin de donner plus de corps à son monde en convoquant un cadre connu du lecteur.

Les références antiques

Ce point nous permet d'évoquer les inspirations de l'auteur dans la création de son monde. S'inspirant d'un mythe antique et de l'Empire romain, comme nous allons le voir, Suzanne Collins recrée un paysage familier du lecteur et s'inscrit ainsi dans une tradition littéraire. Dans une interview, elle assume l'héritage qu'elle reprend : « The world of Panem, particularly the Capitol, is loaded with

²⁶⁸ COLLINS Suzanne, *L'embrasement*, p. 26.

Roman references. »²⁶⁹ Nous verrons tout d'abord l'utilisation qui est faite du mythe de Thésée et du Minotaure, puis les emprunts à la culture romaine, à travers l'expression « panem et circenses », avant de mettre en parallèle les Hunger Games avec les combats de gladiateur et la révolte de Spartacus.

Le mythe de Thésée et du Minotaure

Alors qu'on lui demande ce qui a inspiré l'écriture de la trilogie, Suzanne Collins revendique ouvertement son emprunt au mythe de Thésée :

A significant influence would have to be the Greek myth of Theseus and the Minotaur.²⁷⁰

Selon le mythe²⁷¹, le fils du roi Minos de Crète ayant été assassiné sur le territoire d'Athènes, le souverain porte la guerre contre la cité. Assiégée, celle-ci interroge l'oracle, qui lui conseille de se soumettre aux demandes du roi. Minos exige alors un tribut de sept jeunes gens et de sept jeunes filles qu'Athènes devra livrer chaque année, pendant neuf ans. Leur sort est funeste : ils seraient condamnés à errer dans un labyrinthe jusqu'à ce que mort s'ensuive ou que le Minotaure les dévore. Les versions du mythe diffèrent à ce sujet : selon les Crétois, il n'y aurait nul monstre dans le labyrinthe et les enfants seraient offerts aux vainqueurs de jeux organisés dans le pays. Lorsque les envoyés crétois reviennent pour la troisième fois, des patriciens s'insurgent contre le roi Égée, qu'ils estiment seul responsable de la situation et lui demandent d'envoyer son fils, Thésée, comme tribut. D'après Plutarque, les raisons du départ du prince divergent : soit il aurait été choisi par les ambassadeurs, soit il se serait porté volontaire, décidant de tuer le Minotaure. Quoiqu'il en soit, il embarque avec les autres jeunes Athéniens pour la Crète, à bord d'un navire aux voiles noires, en signe de deuil. Le roi Égée lui confie cependant une voile blanche, à installer au retour s'il est victorieux. Alors que Thésée arrive en Crète, la princesse Ariane, fille de Minos, s'éprend de lui et lui confie une pelote de ficelle afin qu'il ne se

²⁶⁹ COLLINS Suzanne, « A conversation with Suzanne Collins, Questions and Answers ». Traduction : « Le monde de Panem, et particulièrement le Capitole, est chargé de références à Rome.

²⁷⁰ *Ibid.* Traduction : « Le mythe grec de Thésée et du Minotaure a été une influence notable.

²⁷¹ Plutarque, *Vie des hommes illustres*.

perde pas dans le labyrinthe. Le jeune prince sort triomphant de son combat contre le Minotaure et rentre à Athènes. Mais, à l'arrivée, il omet de mettre en place la voile blanche. Le croyant mort, Égée se précipite dans la mer qui porte désormais son nom.

Il est aisé alors de voir les similitudes entre ce mythe et les Hunger Games ; le même terme de tribut est employé dans les deux cas pour désigner les jeunes gens et les jeunes filles tirés au sort et jetés dans l'arène ou dans le labyrinthe. L'objectif est également le même dans les deux cas : il s'agit de rappeler l'impuissance des parents en leur prenant ce qu'ils ont de plus cher sans leur laisser la possibilité de protester. Suzanne Collins s'exprime ainsi sur le sujet :

Crete was sending a very clear message: "Mess with us and we'll do something worse than kill you. We'll kill your children." And the thing is, it was allowed; the parents sat by powerless to stop it. Theseus, who was the son of the king, volunteered to go. I guess in her own way, Katniss is a futuristic Theseus.²⁷²

Le parallèle entre la situation de Katniss et celle de Thésée est évident, bien que la jeune fille ne soit pas fille de roi. Les parents des adolescents envoyés dans l'arène des Hunger Games ne peuvent rien faire pour s'y opposer, à moins d'être exécutés par la milice du régime. De même, Thésée et Katniss sont tous deux volontaires : le prince pour sauver ses compatriotes, Katniss pour venir en aide à sa sœur. Tous deux s'inscrivent dans une même démarche héroïque et, en ce sens, la jeune fille apparaît véritablement comme un Thésée du futur.

« *Panem et circenses* »

Suzanne Collins admet que le nom même du pays, Panem, provient de l'expression latine « *panem et circenses* », désignant le pain et les jeux du cirque, plus couramment traduite par « du pain et des jeux ». L'expression trouve son origine dans les *Satires* de Juvénal :

²⁷² COLLINS Suzanne, « A conversation with Suzanne Collins, Questions and Answers ». Traduction : « Crête envoyait ainsi un message très clair : « Créez-nous des ennuis et nous ferons pire que vous tuer. Nous tuerons vos enfants. Et le fait est que cela a été permis, les parents demeuraient impuissants à l'empêcher. Thésée, qui était le fils du roi, s'est porté volontaire pour y aller. Je suppose que, à sa façon, Katniss est un Thésée du futur. »

« Ces Romains si jaloux, si fiers de leurs suffrages,
Qui jadis commandaient aux rois, aux nations,
Décernaient les faisceaux, donnaient les légions,
Et seuls, dictant la paix, ou proclamant la guerre,
Régnèrent du Capitole aux deux bouts de la terre,
Esclaves maintenant de plaisirs corrupteurs,
Que leur faut-il ? du pain et des gladiateurs. »²⁷³

Juvénal l'emploie de façon péjorative, pour montrer la décadence du peuple romain, autrefois puissant mais qui s'abandonne à présent aux plaisirs. Cette décadence est aussi celle du Capitole de Panem, puisque les habitants vivent dans l'abondance de nourriture et profitent chaque année des Hunger Games qu'ils ne voient que comme un divertissement. Ayant tout ce qu'il leur faut, ils restent soumis au pouvoir du président et ne s'inquiètent pas de ce qui peut se passer au sein des districts. L'expression résume également parfaitement le monde de Panem. D'un côté, la grande majorité des habitants des districts, notamment celui dont vient l'héroïne, emploient une importante partie de leur temps à trouver de quoi se nourrir et subvenir à leurs premiers besoins. De l'autre, il y a les Hunger Games, qui amusent la population de la capitale et sont l'angoisse principale des districts. Le pain et les jeux sont donc les deux composantes principales de la vie quotidienne des habitants de Panem, créant une dynamique de la peur dont ils ne pensent pas pouvoir s'extraire au début de l'histoire.

Les jeux du cirque : parallèles entre les gladiateurs et les HG.

Suzanne Collins parle d'une dernière grande influence antique, qui est le corollaire de l'expression précédente. Il s'agit des jeux du cirque et, plus particulièrement, des combats de gladiateurs :

In keeping with the classical roots, I send my tributes into an updated version of the Roman gladiator games, which entails a ruthless government forcing people to fight to the death as popular entertainment.²⁷⁴

²⁷³ Juvénal, *Satires*, Satire X.

²⁷⁴ COLLINS Suzanne, « A conversation with Suzanne Collins, Questions and Answers ». Traduction : « En lien avec les racines classiques, j'ai envoyé mes tribus dans une version modernisée des combats de gladiateurs romains, ce

Dans les deux cas, il s'agit d'envoyer des personnes se battre dans une arène, le plus souvent pour s'entretuer, mais le principe des Hunger Games est bien plus cruel que celui de leurs antiques prédécesseurs. En effet, les combats de gladiateurs n'étaient pas toujours mortels. Si le vaincu avait bien combattu et que la foule l'appréciait, le maître des jeux pouvait intervenir en sa faveur et le sauver en dressant son pouce. Dans le cas contraire, le gladiateur était achevé dans l'arène. Les Hunger Games n'admettent pas cette possibilité de salut et les spectateurs n'ont aucune influence dans la survie ou la mort des tributs, puisqu'il s'agit pour le président de montrer son pouvoir absolu sur le peuple de Panem. Cependant, Suzanne Collins s'est inspirée des équipements de certains gladiateurs pour ses propres personnages. Ainsi, dans le deuxième tome, nous est présenté le personnage de Finnick Odair, originaire du district Quatre, dédié à la pêche. En conséquence, dans l'arène, le jeune homme présente tous les attributs du rétiaire. Il combat notamment en s'aidant d'un trident, comme ces gladiateurs.

La révolte de Spartacus

Dans une interview donnée en 2010 au journaliste américain Rick Margolins, Suzanne Collins évoque l'importance qu'a eue Spartacus pour la trilogie :

« Spartacus really becomes more of a model for the arc of the three books, for Katniss. »²⁷⁵

Spartacus nous est connu à travers des extraits de Plutarque et les fragments des livres XCV à XCVII de l'Histoire romaine de Tite-Live. Il s'inscrit dans le contexte des guerres serviles et mena la troisième d'entre elles. Au milieu du II^{ème} siècle avant Jésus-Christ, le nombre important d'esclaves et les mauvais traitements infligés par leurs maîtres conduisirent à des révoltes importantes²⁷⁶. La

qui manifeste l'idée d'un gouvernement impitoyable, qui force des gens à se battre à mort en guise de divertissement populaire. »

²⁷⁵ BLASINGAME James, « An interview with Suzanne Collins ». Traduction : « Spartacus a vraiment pris des allures de modèle au fil des trois livres, pour Katniss. »

²⁷⁶ Pour ce paragraphe, je m'appuie sur l'Histoire romaine, Tite-Live, traduction de Nisard et sur l'*Histoire romaine* de Le Glay.

première eut lieu en Sicile, entre 135 et 132 avant Jésus-Christ. Les insurgés, par leur nombre et leur force, parvinrent à créer un véritable État, et un esclave soi-disant devin, Eunous, se proclama roi. Ce ne fut qu'en 133 que sa capitale fut assiégée par l'armée du consul Calpurnius Piso. Elle tomba en 132 et Eunous fut tué. La deuxième guerre servile se produisit en 103, en Campanie, et fut achevée en 101 par le consul Aquilius. Mais la plus connue d'entre elles est celle menée par Spartacus en 73. D'après Tite-Live, un peu plus de soixante-dix gladiateurs de l'école de Lentulus, située à Capoue, parvinrent à s'enfuir. Ils furent rejoints par des bergers et des esclaves de la région de l'Apennin et se divisèrent en groupes, l'un mené par Spartacus, l'autre par le Gaulois Crixus, puis mirent l'Italie du Sud au pillage. En 72, l'armée de Crixus fut la première à être vaincue par les légions romaines. Tite-Live avance le chiffre de vingt mille esclaves tués. Spartacus entama alors une marche d'Italie, peut-être dans l'idée de sortir d'Italie et de ramener les esclaves dans leur patrie. Effrayée par l'ampleur d'une telle armée, Rome donna au consul Licinius Crassus un commandement de six légions, auxquelles Spartacus réussit à échapper pendant l'hiver 72. Crassus remporte une première victoire sur les rebelles et, avec l'aide de Pompée, écrase définitivement la révolte en 71. Spartacus fut tué, et six mille esclaves furent crucifiés sur la voie Appienne, entre les villes de Rome et de Capoue.

Cette révolte de Spartacus trouve en effet des échos dans la trilogie Hunger Games. À l'image du meneur, Katniss est une gladiatrice, obligée de combattre dans l'arène, avant de parvenir finalement à s'en échapper. Elle rassemble derrière elle la population asservie des douze districts et acquiert une image de chef de la rébellion ; les populations révoltées parviennent à tenir en échec les dirigeants de Panem et montrent ainsi une partie de ses faiblesses, la peur qu'il a d'une telle révolte. Cependant, Katniss refuse le rôle de meneuse là où Spartacus prend le commandement de son armée d'esclaves. De même, l'issue de la révolte des districts est différente, puisqu'ils réussissent alors que Spartacus est vaincu. Néanmoins, l'influence du gladiateur est bel et bien présente au fil de la trilogie.

Des éléments empruntés à Rome

D'autres éléments du texte, plus diffus, sont empruntés à la civilisation romaine. Il s'agit tant des noms de certains personnages que d'objets de la vie

quotidienne ou de lieux particuliers. Ainsi, les habitants du Capitole possèdent tous des noms à consonance latine ou grecque. Les préparateurs de Katniss, qui l'aident à s'habiller pour les cérémonies précédant les Hunger Games, s'appellent Flavius, Octavia, Venia, tandis que son styliste, chargé de la confection de ses robes, se prénomme Cinna. Deux des Haut Juges, organisateur des jeux, sont nommés : ils s'appellent Plutarch et Seneca. Au fil du roman, se trouvent les cameramen Castor et Pollux, les reporters Cressida et Messala. Pour les noms les plus célèbres, Suzanne Collins s'est-elle inspirée de leurs homonymes ? Cela reste difficile à établir. Seneca a longtemps travaillé pour le président Snow à l'organisation des jeux, avant de se faire tuer pour avoir mal géré la situation avec Katniss. Peut-on vraiment y voir un parallèle au vrai Sénèque qui reçut l'ordre de mourir après avoir comploté contre Néron ? Cela paraît aller un peu loin dans les influences de l'auteur. Il en va de même pour le personnage de Cinna. Si ses actes s'apparentent parfois à de la rébellion, il ne reçoit pas pour autant la clémence du gouvernement et meurt sous les tortures pendant un interrogatoire. Sans doute faut-il voir dans ces noms de discrets clins d'œil de Suzanne Collins à la culture dont elle s'est largement inspirée pour concevoir le monde des Hunger Games.

L'influence latine se retrouve également dans l'usage des *tesserae* qui constituent, dans l'ouvrage, un an d'approvisionnement en blé et en huile pour une personne. En latin, le mot *tessera*, traduit en français par tessère, permet à une personne de recevoir de l'argent ou du blé.

Enfin, le nom de la capitale de Panem, le Capitole, trouve également sa source dans l'Antiquité. Il s'agit du centre du pouvoir politique et religieux d'une ville ; le plus connu est celui de Rome, mais chaque ville se devait d'avoir le sien. Celui de Rome joue aussi le rôle de forteresse, de même que le Capitole de Panem sera le dernier refuge du gouvernement à mesure que la guerre prend de l'ampleur. Il existe des Capitoles postérieurs à celui de Rome, ce qui permet à Suzanne Collins d'user de ce terme comme une double référence. En effet, le siège du Congrès américain, qui regroupe les deux chambres législatives du pays, se trouve en un lieu nommé Capitole, à Washington D.C., la capitale fédérale des États-Unis. Le terme est ainsi lourdement investi, en liant l'époque antique et le temps présent dans le futur qu'est Panem.

Les emprunts de Suzanne Collins à la Rome antique et aux mythes grecs sont donc nombreux et pleinement revendiqués. Cela lui permet de créer un cadre familier du lecteur, chargé de sens et de symboles, tout en l'investissant avec ses propres inventions.

La mise en place d'un réseau de symboles

L'utilisation de symboles tout au long du roman permet à Suzanne Collins de construire un réseau dont le lecteur découvre peu à peu la signification. Les différentes façons de présenter un même symbole, les détournements que celui-ci peut subir confèrent une certaine complexité à la trilogie. Nous allons à présent étudier de plus près les symboles les plus importants et voir de quelle façon ils influent sur notre perception des ouvrages et nous donnent à voir au-delà des gestes des personnages.

Le feu

Le feu tient une place importante dans l'ouvrage et c'est l'un des symboles les plus forts. Le fait que le second volume, au cours de la trilogie, s'intitule *L'embrasement* est particulièrement évocateur. Cependant, le feu est présent dès l'ouverture de l'histoire.

Dès la cérémonie d'ouverture des Hunger Games, Katniss est surnommée « la fille du feu »²⁷⁷, en référence à son costume conçu par Cinna, qui l'entoure de flammes vives et occulte tous les autres tributs. Le public a les yeux rivés sur elle. Le styliste poursuit son idée lors de l'interview précédant les jeux : en tourbillonnant autour d'elle, la robe de Katniss donne l'illusion d'une flamme²⁷⁸. Il cherche à faire briller la jeune fille, à la rendre plus éclatante, inoubliable parmi les autres tributs. Le feu devient alors le symbole de l'adolescente, et le styliste en joue de toutes les façons possibles. Ainsi, à la fin des premiers Jeux, lorsque la position de Katniss face au gouvernement est plus que précaire, la robe qu'il

²⁷⁷ COLLINS Suzanne, *Hunger Games*, p. 72.

²⁷⁸ COLLINS Suzanne, *Hunger Games*, p. 126.

dessine évoque l'allure fragile d'une bougie²⁷⁹. Le feu semble s'endormir, s'apaiser, s'éteindre presque. Au début du deuxième volume, le président Snow souligne que Katniss peut être l'étincelle qui embrasera les districts²⁸⁰ et c'est effectivement ce qui se produira. Au lieu d'apaiser les foyers de révolte, sa présence ne fait que les attiser.

Le feu est un élément instable, qui peut rapidement échapper à tout contrôle, qui ne se maîtrise qu'avec difficulté. En ce sens, il s'accorde à la personnalité de Katniss qu'aucune autorité ne retient, qui est incapable d'obéir aux ordres et suit son instinct. Ni le Capitole, ni le district Treize ne parviennent véritablement à la contrôler ou à en faire leur instrument. Katniss est donc bel et bien une fille du feu.

Cependant, le feu peut aussi se retourner contre elle et se faire destructeur. C'est ainsi que dans la première arène, les Juges déclenchent un incendie et envoient des boules de feu sur Katniss, sans doute inspirés par son costume²⁸¹. Ils veulent ainsi montrer qu'ils possèdent et dominent son élément, qu'ils sont plus puissants qu'elle, en retournant contre elle ses propres armes. La jeune fille subit quelques brûlures dont elle parvient à se remettre et comprend le message. Cet avertissement ne pourra empêcher l'embrasement des districts et cela conduira le Capitole à bombarder le district Douze avec des munitions incendiaires, montrant par là que le destin de la région est lié à Katniss, que c'est elle qui est à l'origine de ce désastre. Le gouvernement n'est néanmoins pas le seul à faire usage de cette arme dévastatrice. Un feu tout aussi grave explose lorsque les rebelles larguent leurs propres bombes incendiaires. Celles-ci transforment Katniss et sa sœur en torches humaines. La jeune fille en réchappe mais doit subir une importante greffe de peau, qui transforme son apparence²⁸². Le feu a ravagé son corps et son esprit, laisse derrière lui une Katniss non pas purifiée ou régénérée mais vidée, détruite par cette dernière épreuve dont elle se remet avec les plus grandes difficultés. Cette épreuve du feu marque la fin de la guerre, le passage de son ancienne vie à une vie nouvelle mais montre tous les sacrifices auxquels l'a conduite le conflit.

Le feu traverse toute la série ; d'abord allié de Katniss, celui qui attire sur elle tous les regards, il devient aussi son ennemi en la brûlant et en tuant sa sœur.

²⁷⁹ COLLINS Suzanne, *Hunger Games*, p. 363.

²⁸⁰ COLLINS Suzanne, *L'embrasement*, p. 29.

²⁸¹ COLLINS Suzanne, *Hunger Games*, p. 184.

²⁸² COLLINS Suzanne, *La révolte*, p. 374.

Suzanne Collins joue sur cet élément en montrant comment la flamme devient brasier à mesure que l'intrigue se déroule.

Le geai moqueur

Le geai moqueur devient le symbole de la rébellion et l'emblème de Katniss. Son histoire est détaillée dans le premier volume²⁸³.

Lors de la première guerre entre les districts et le Capitole, ce dernier a mis au point une espèce d'oiseau, les geais bavards, capables de retenir toute une conversation et de la restituer, ce qui en faisait de redoutables espions. Les rebelles ont cependant retourné cette arme contre le Capitole en l'inondant de fausses informations ; à l'issue du conflit, les geais ont été relâchés dans la nature pour mourir. Ils se sont cependant accouplés avec des oiseaux moqueurs et ont créé une nouvelle espèce qui ne peut plus parler mais a toujours la capacité de reproduire des sons humains. Ils représentent une forme de camouflet pour le Capitole puisque cette espèce n'aurait jamais dû exister.

Le lien avec Katniss est réalisé dès le premier volume. Avant de partir pour le Capitole, elle reçoit une broche en forme de geai moqueur de la part d'une de ses amies, en guise de porte-bonheur²⁸⁴. Cette broche va l'accompagner à travers les jeux et va très vite la représenter, comme le montre la robe créée par Cinna lors des interviews dans le deuxième volume. À ce moment, le geai moqueur est sur le point de prendre son envol et lance un dernier geste de défi, puisque Katniss sait qu'elle n'a guère de chances de sortir vivante de l'arène.

Dans le dernier tome, Katniss endosse pleinement le rôle du geai moqueur au service de la rébellion, en portant des costumes qui l'identifient à l'oiseau. Suzanne Collins a commenté en détail le lien qui existe entre elle et l'oiseau :

I suppose, Katniss is something like a mockingjay in and of herself. She is a girl who should never have existed. And the reason she does exist is that she comes from District 12, which is sort of the joke of the 12 districts of Panem. The Capitol is lax there. [...]she's also somebody who already thinks outside the box because they just haven't been paying attention to District 12.

²⁸³ COLLINS Suzanne, *Hunger Games*, p. 49.

²⁸⁴ COLLINS Suzanne, *Hunger Games*, p. 44.

So in that way, too, Katniss is the mockingjay. She is the thing that should never have been created, that the Capitol never intended to happen. In the same way they just let the jabberjays go. [...] And this new creature evolved, which is the mockingjay, which is Katniss.²⁸⁵

En ce sens, Katniss est la seule capable d'endosser le rôle du geai moqueur, la seule capable d'unifier la rébellion. Mais comme ces oiseaux, elle sait garder son indépendance. En effet, en acceptant de devenir la figure de proue de la révolte, elle dit à la présidente Coin : « Je veux bien devenir votre geai moqueur. »²⁸⁶ Votre et non pas le : Katniss montre ainsi qu'elle n'est pas dupe de ce qu'on attend d'elle, qu'elle est l'instrument de la rébellion. Cependant, pour révéler pleinement le geai qui est en elle, elle doit s'exprimer librement, ce que les rebelles comprennent en l'emmenant sur le théâtre des opérations au lieu de lui faire déclamer des discours en studio. Comme le geai moqueur, Katniss a besoin d'être libre pour s'exprimer.

L'arc et les flèches

L'arc et les flèches sont les attributs de Katniss. Lorsqu'elle se rend dans la forêt, ce sont les premières armes qu'elle récupère, et son habileté est célébrée par ceux qui la connaissent :

Elle est excellente, intervient Peeta. Mon père lui achète ses écureuils. Il s'extasie toujours sur leur fourrure intacte. Même chose pour les lapins [...]. Elle est même capable d'abattre un daim.²⁸⁷

Ces armes transforment Katniss en une sorte de Diane chasseresse. En effet, la jeune fille passe beaucoup de temps dans la forêt, près des étangs, qui sont les domaines privilégiés de la déesse ; elle est plus à l'aise dans la nature que parmi la

²⁸⁵ MARGOLIS Rick, « The Last Battle : With *Mockingjay* on its way, Suzanne Collins weighs in on Katniss and the Capitol ». Traduction : « Je suppose que Katniss est une sorte de geai moqueur en elle-même. C'est une fille qui n'aurait jamais dû exister. Et la raison pour laquelle elle existe est qu'elle vient du district 12, qui est une sorte de plaisanterie parmi les autres districts. Le Capitole se montre indulgent. [...] Elle [Katniss] est aussi quelqu'un qui pense déjà différemment parce qu'ils n'ont pas prêté attention au district 12. Ainsi, en ce sens aussi, Katniss est le geai moqueur. Elle est ce qui n'aurait jamais dû exister, ce que le Capitole n'a jamais eu l'intention de créer. De la même façon, ils ont juste laissé les geais moqueurs livrés à eux-mêmes. [...] Et cette nouvelle créature a évolué, le geai moqueur comme Katniss. »

²⁸⁶ COLLINS Suzanne, *La révolte*, p. 44.

²⁸⁷ COLLINS Suzanne, *Hunger Games*, p. 95.

civilisation et s'échappe dès qu'elle le peut pour chasser. Les bois l'apaisent et elle s'y rend souvent pour être tranquille²⁸⁸. L'arc et les flèches accompagnent Katniss tout au long de la série. D'abord nécessaires à sa survie dans le district Douze, ils deviennent vitaux lors des combats dans l'arène. C'est grâce à ses flèches que Katniss abat l'assassin de Rue²⁸⁹ ; c'est grâce à son arc également qu'elle achève Cato à l'issue de ses premiers Hunger Games, dans un geste de miséricorde²⁹⁰. Au fil de la série, l'arc illustre véritablement les actes de Katniss, devient une extension de la jeune fille. Lors de ses premiers Hunger Games, elle tire une flèche en direction des Juges chargés de l'évaluer afin de protester contre leur manque d'intérêt pour elle²⁹¹ ; la provocation est plutôt bien prise et lui permet d'avoir un arc une fois dans les Jeux. À ce moment, elle ne tue que pour se défendre et ne s'en prend qu'aux tributs de carrière, tous déjà entraînés à se battre. Cependant, à mesure que la révolte prend de l'ampleur, ses intentions se font moins louables. Ainsi, dans le district Treize, on lui fournit un arc et des flèches avec des têtes incendiaires et explosives, qui soulignent la violence nouvelle de la jeune fille. Certes, dans cette situation, elle n'est pas l'agresseur mais la situation commence à évoluer. Le paroxysme est atteint lors de l'assaut contre le Capitole au cours duquel elle tue une habitante d'une flèche en plein cœur dans un réflexe défensif²⁹², ce qui montre à quel point elle a perdu le contrôle des événements. La suite de la bataille se déroule de la même façon ; elle tue sans faire de distinction, s'abandonne à l'ivresse de la guerre, perd toute réflexion sur le moment. Son arc, signe de vie au début de l'histoire puisque c'est grâce à lui qu'elle peut nourrir sa famille, devient un instrument beaucoup plus dangereux, porter d'une mort brutale, irraisonnée.

Cet arc est également sa façon d'apporter la justice autour d'elle. Elle demande à abattre le président Snow avec ses armes, et c'est avec lui qu'elle abat la présidente Coin pour éviter le renouvellement des Hunger Games²⁹³. Véritable prolongement du corps et de l'âme de Katniss, plus fortement que des mots, l'arc manifeste ses idées et lui permet d'agir efficacement. Grâce à cette arme, le lecteur

²⁸⁸ COLLINS Suzanne, *L'embrasement*, p. 140.

²⁸⁹ COLLINS Suzanne, *Hunger Games*, p. 239.

²⁹⁰ COLLINS Suzanne, *Hunger Games*, p. 349.

²⁹¹ COLLINS Suzanne, *Hunger Games*, p. 108.

²⁹² COLLINS Suzanne, *La révolte*, p. 336.

²⁹³ COLLINS Suzanne, *La révolte*, p. 396.

peut suivre l'évolution de Katniss. Des animaux nécessaires pour survivre dans le district Douze, elle passe aux hommes pour se défendre, avant de les attaquer véritablement. L'arc devient une façon de prodiguer la justice, arbitraire.

L'arc de Katniss, à travers les différents usages qui en sont faits au cours de l'histoire, illustre une partie de l'évolution de la jeune fille. Arme de chasse, il se transforme en arme de guerre et devient l'instrument d'une justice rapide, exécutive, hors des lois, qui manifeste l'indépendance de Katniss.

Ce chapitre nous a permis de voir de quelle façon Suzanne Collins met son écriture au service de son œuvre. La narration rapide, accompagnée d'un style sobre, efficace, met en avant la brutalité choquante de l'arène qui empêche Katniss de réfléchir en la plongeant dans une succession d'actions et de réactions. Le suspense généré accroche le lecteur et le conduit à poursuivre l'aventure. Suzanne Collins ne se contente pourtant pas de faire appel aux ressources d'écriture pour accompagner son récit et le soutenir. Elle recrée un cadre connu du lecteur qui approfondit le sens de ses ouvrages en convoquant des références presque universelles. De même, son utilisation d'un vaste réseau de symboles qui étayent le roman et l'enrichissent lui permet de faire passer des informations, de transmettre son propre point de vue, ce qui ne serait pas possible autrement puisque Katniss prend en main la narration de l'œuvre. Grâce aux symboles, Suzanne Collins invite le lecteur à chercher des interprétations, à voir au-delà de l'histoire qui est racontée, à créer du sens.

Cette deuxième partie a mis en avant les principales caractéristiques du roman en explorant la société qu'il présente, notamment à travers les Hunger Games, et en présentant le système des personnages qui remplissent chacun une fonction définie. Qu'ils montrent les différentes facettes d'un pouvoir totalitaire ou représentent une population à la conscience endormie, ou bien peu s'éveillent, ils transmettent tous quelque chose au lecteur et permettent de faire varier les points de vue, qui seraient autrement limités par l'usage de la narration à la première personne. L'écriture efficace de Suzanne Collins, accessible aux jeunes lecteurs, sert son projet, de même que les références qu'elle convoque.

Maintenant que nous avons étudié la structure des romans et leur construction, il nous faut à présent aborder les thèmes qu'ils accompagnent.

PARTIE TROIS : REFLEXIONS ET CRITIQUES

Grâce à sa description de la société de Panem, Suzanne Collins entend présenter une vision déformée, difforme pourrait-on dire, de notre propre civilisation. L'angle est grossi à l'extrême ; il s'agit d'extrapolations mais la base sur laquelle elle s'appuie est pourtant réelle. La dystopie tord notre réalité pour en extraire ce qu'il y a de pire en l'amplifiant et c'est exactement ce que fait Suzanne Collins dans sa trilogie. Elle s'attaque aux inégalités de notre monde et s'interroge sur la direction qu'il prend de différentes manières. Sa trilogie souligne les dérives de la société contemporaine, questionne le rôle des médias et offre une réflexion sur la guerre et la place de l'homme au sein de celles-ci. Sans prétendre bouleverser le monde par des conceptions révolutionnaires, Suzanne Collins propose des pistes de réflexion à ses lecteurs pour les éveiller au monde qui les entoure.

CHAPITRE VII : LES DERIVES DE LA SOCIETE CONTEMPORAINE

Suzanne Collins s'attache en premier lieu à montrer les dérives de nos sociétés actuelles en s'intéressant notamment au contraste entre la faim qui règne dans une grande partie du monde et la surconsommation qui est l'apanage des pays industrialisés. La science et les technologies, ainsi que l'usage qui en est fait, retiennent également son attention. Enfin, elle formule une critique du règne de l'apparence et de la mode qui domine actuellement. Sans jamais formuler de reproches explicitement, elle joue sur les contrastes des situations pour provoquer une réaction chez le lecteur et l'inviter à réfléchir sur ce qu'il vit lui aussi.

La faim et la surconsommation

La faim et la recherche de nourriture sont l'un des leitmotiv du roman, parfaitement illustré par les Hunger Games eux-mêmes, les jeux de la faim, où les

concurrents doivent lutter pour leur survie. Mais il s'agit également d'un problème de la vie de tous les jours, comme il est possible de le voir à travers les préoccupations de Katniss. Le premier chapitre de la trilogie s'ouvre justement sur une recherche de nourriture afin de subvenir aux besoins de sa famille, ce qui intègre tout de suite cette problématique dans l'histoire : le lecteur se trouve dans un monde où le prochain repas n'est pas garanti, où il faut braver la loi pour pouvoir survivre, ce qui provoque un premier choc et peut déjà l'amener à réfléchir, à reconsidérer le fait qu'il prend la nourriture, le fait que son assiette soit toujours pleine comme quelque chose de normal et d'acquis. Certaines choses paraissent si naturelles aujourd'hui que l'on ne pense pas que cela ne va pas forcément de soi pour l'ensemble de la population. En le confrontant à un monde où l'on peut mourir de faim, Suzanne Collins crée d'emblée un décalage pour le lecteur, d'autant que l'histoire se déroule dans le futur et que l'on aurait pu penser que la situation mondiale s'était améliorée de ce point de vue. Il ne s'agit cependant pas de remettre en cause notre mode de vie mais de prendre conscience qu'il n'est pas partagé par tous et que, pour certains, la question du prochain repas ne se résout pas par un choix entre plusieurs aliments mais par la nécessité d'en trouver. Cependant, Suzanne Collins pousse plus loin la réflexion en montrant le décalage qui existe entre les habitants des districts et le Capitole, où la nourriture se trouve en abondance. À ce titre, il est intéressant de voir que Katniss décrit absolument tous ses repas dès qu'elle se met en route pour la capitale. Son premier dîner dans le train est ainsi présenté :

Le dîner comporte plusieurs plats. D'abord une soupe de carottes épaisse, puis une salade verte, des côtelettes d'agneau avec de la purée de pommes de terre, du fromage, des fruits et un gâteau au chocolat. [...] Je m'empiffre néanmoins, car on ne m'avait encore jamais présenté de nourriture pareille, aussi bonne et en telle quantité.²⁹⁴

Ce repas revêt pour elle des allures de festin, puisque son ordinaire se compose généralement de pain et de fromage ou de ragoût de chien sauvage. Une fois au Capitole, l'émerveillement de Katniss envers la nourriture ne diminue pas. La beauté des bâtiments, l'allure étrange de la population n'ont retenu son attention qu'un instant. Elle est à quelques jours d'entrer dans l'arène ; ses

²⁹⁴ COLLINS Suzanne, *Hunger Games*, p. 50.

préoccupations devraient être toutes autres. Mais elle passe chaque fois un long moment à décrire les différents plats, comme pour se convaincre de leur réalité et transmettre ce qu'elle ressent devant tant de nourriture, comme si elle ne parvenait pas à en croire ses yeux et son palais. Les plats ne sont pourtant pas d'une composition très recherchée ; il s'agit de repas que l'on pourrait trouver aujourd'hui, comme celui qu'elle prend en compagnie de son équipe après son arrivée au Capitole :

Pendant qu'ils bavardent, je me concentre sur la nourriture. Un potage aux champignons, des légumes avec des tomates pas plus grosses que des petits pois, un rôti de bœuf saignant coupé en tranches aussi fines que du papier, des pâtes à la sauce verte, un fromage crémeux qui vous fond sur la langue servi avec du raisin noir.²⁹⁵

La préoccupation première de Katniss à cet instant n'est pas sa survie dans l'arène mais le repas qu'elle a devant elle et dont elle ne veut pas perdre la moindre miette, au détriment de la conversation. Cela accentue justement le décalage qu'éprouve le lecteur et l'amène à réfléchir sur ce qu'il considère comme normal alors que ce n'est pas le cas pour tout le monde, notamment lorsque Katniss songe à la manière de reproduire ce qu'elle mange chez elle et constate qu'il lui faudra des jours d'effort pour arriver à un ersatz²⁹⁶.

Le contraste entre le Capitole et les districts est poussé à son paroxysme dans le deuxième tome, lors du festin qui célèbre la victoire des tributs. En effet, la salle est remplie d'une immense quantité de plats, au point que Katniss est rassasiée avant d'avoir pu goûter à tout ce qui lui est proposé. Mais plus glaçante que cette débauche de nourriture est l'utilisation par les convives d'émétiques, afin de pouvoir continuer à manger encore et encore sans se rendre malade, dans un rappel de ce qui se produisait lors des orgies romaines. En un contraste saisissant, Katniss pense aussitôt aux enfants en train de mourir de faim dans son district, devant leurs parents impuissants à leur apporter les aliments dont ils auraient besoin pour survivre²⁹⁷. Cette scène montre l'ampleur des inégalités de Panem et des différences de conception : pour certains, la nourriture est une nécessité vitale dont ils manquent cruellement, tandis que pour d'autres, elle est une distraction, un

²⁹⁵ COLLINS Suzanne, *Hunger Games*, p. 82.

²⁹⁶ COLLINS Suzanne, *Hunger Games*, p. 71.

²⁹⁷ COLLINS Suzanne, *L'embrasement*, p. 86.

moyen de profiter au mieux d'une fête ; ils ont perdu de vue son aspect nutritif pour en faire un objet de plaisir. Aux yeux de Peeta et du lecteur, cette débauche rend les citoyens du Capitole encore plus détestables ; leur ignorance ne peut pas tout excuser.

Suzanne Collins souligne également l'absurdité et le manque de compréhension qui peuvent exister entre ceux qui ont tout ce qu'il faut et ceux qui n'ont rien. Dans le premier volume, Effie Trinket se réjouit que Katniss et Peeta sachent se servir de couverts au lieu de manger avec leurs doigts, en les comparant aux tributs qui les ont précédés²⁹⁸. Cependant, ceux-ci venaient du quartier le plus pauvre du district et n'avaient jamais mangé à leur faim. Comme le souligne Katniss, une fois à table, les bonnes manières devaient être le cadet de leurs soucis. La jeune fille met alors un point d'honneur à finir son repas avec les doigts²⁹⁹. Cette scène illustre l'immense décalage qui règne entre les deux parties de Panem et souligne le fait qu'Effie n'a absolument pas conscience de l'ignominie de son comportement. Elle montre également le contraste des attentes des uns et des autres ; Effie ne prête aucune attention à la nourriture qui lui est servie et se concentre donc sur le comportement de chacun. Les enfants du district Douze ne voient que l'essentiel, le repas, et le reste ne leur vient pas à l'esprit.

Une telle inégalité entre la débauche consumériste du Capitole et la pauvreté des districts peut paraître aberrante au lecteur au premier abord mais n'est qu'un reflet, assez peu déformé, de ce que notre société actuelle vit. Dans de nombreux pays occidentaux, il suffit de mettre au micro-onde un plat acheté pour obtenir quelque chose d'immédiatement consommable, à l'image des repas des habitants du Capitole, tandis qu'une grande partie de la population de la planète consacre la majeure partie de ses journées à trouver de quoi subsister avec peine.

Tout en montrant la pauvreté des districts et la richesse du Capitole dans une illustration des inégalités sociales actuelles, Suzanne Collins ne commet pas l'erreur de prôner l'égalitarisme à tout prix. En effet, le district Treize sert de contrepoint au reste de Panem. La nourriture est strictement partagée en fonction des besoins de chacun, sans qu'il soit possible de se resservir, et tout le monde consomme la même chose³⁰⁰. Les repas font partie de la mécanique au même titre

²⁹⁸ COLLINS Suzanne, *Hunger Games*, p. 51.

²⁹⁹ *Ibid.*

³⁰⁰ COLLINS Suzanne, *La révolte*, p. 44.

que le travail quotidien ; les aliments sont sans saveur, avalés sans plaisir. L'alimentation est considérée comme la simple satisfaction d'un besoin naturel, les repas n'apparaissent pas comme un moment de convivialité ; le corps se nourrit de la même façon que l'on remet de l'huile dans une machine ou de l'essence dans une voiture. La nourriture est envisagée d'un point de vue strictement fonctionnel qui laisse de côté tout le plaisir de la table ou la gourmandise qu'il est légitime d'éprouver devant un plat que l'on apprécie. Katniss manifeste son désarroi face à un tel système : si elle est habituée à souffrir de la faim, elle ne comprend pas qu'on lui impose des règlements aussi stricts sur les repas³⁰¹. Elle montre ainsi que le strict partage des ressources n'est pas une solution. Suzanne Collins encourage son lecteur à réfléchir sur la façon dont il consomme ce qu'il a dans son assiette. Il est vain de souhaiter que tout le monde ait la même chose ; l'égalité entre tous ôte toute saveur à la nourriture, toute diversité, cependant des inégalités aussi immenses que celles qui règnent entre le Capitole et les districts ne sont pas non plus acceptables. Suzanne Collins propose ainsi un point de vue nuancé. Elle ne demande pas aux Occidentaux d'abandonner leurs pratiques, ni de se forcer à vider leurs assiettes en signe de solidarité, mais elle invite chacun à réfléchir sur le sujet et, au moins, à prendre conscience de ces réalités actuelles au lieu de se voiler la face comme le font les habitants du Capitole.

Suzanne Collins interpelle ainsi le lecteur sur l'une des grandes problématiques du monde actuel et lui montre la disparité des situations existantes. C'est à lui ensuite d'effectuer son propre cheminement et de transposer les éléments du roman dans la réalité de la vie quotidienne. Les inégalités entourant la faim ne sont cependant pas les seules dénoncées par l'auteur ; celle-ci se penche également sur l'usage qui est fait de la science au fil de la série et le critique de façon implicite.

La science et la technologie au service des puissants

La science et la technologie tiennent une place importante dans le roman, notamment par le contraste entre le développement des districts et celui du Capitole, qui est sensiblement le même que pour la nourriture. Les habitants du

³⁰¹ *Ibid.*

Capitole font un important usage de la technologie, dans les domaines les plus variés, de la domotique à la médecine. Mais cette science possède également des côtés plus sombres dans l'usage qui en est fait par les autorités pour les Hunger Games : chaque arène est une merveille de technologie, employée à tuer des adolescents. La société de Panem est aussi tournée vers la manipulation du vivant et les opérations génétiques qui ne paraissent pas non plus utilisées à bon escient.

Une science réservée à l'usage des habitants du Capitole

De même que pour la nourriture, le décalage entre la technologie présente dans les districts et celle à l'œuvre au Capitole est saisissant. En effet, la capitale affiche sa supériorité dans tous les domaines ; les transports en sont le premier élément visible grâce au train à grande vitesse qui emmène les tributs vers le Capitole, atteignant quatre cents kilomètre-heure de vitesse moyenne³⁰² alors que Katniss ne connaît que les convois de charbon qui sortent des mines. L'électricité n'est pas un acquis dans les districts. Le grillage qui clôture le district Douze n'est électrifié que deux à trois heures par jour et la ville subit de fréquentes coupures de courant, sauf lors de la diffusion des émissions gouvernementales, comme les Hunger Games, que tout le monde se doit de regarder³⁰³. Mais le plus marquant au premier abord reste les multiples gadgets présents dans les appartements dévolus aux tributs. Katniss en fait une description lorsqu'elle entre pour la première fois dans ses appartements :

La douche à elle seule comporte un tableau de commande avec plus d'une centaine d'options. On peut régler la température de l'eau, sa pression, choisir différents savons, shampooings, parfums, huiles ou éponges de massage. Quand on en sort, des sècheurs s'enclenchent d'une simple pression sur le tapis. Au lieu de tirer sur mes mèches mouillées, il me suffit d'enfoncer la main dans une boîte : un courant électrique parcourt alors mon cuir chevelu pour me démêler et me sécher les cheveux presque instantanément. Ils me retombent sur les épaules en un long rideau soyeux. Je programme mon armoire pour obtenir des tenues à mon goût. Les fenêtres

³⁰² COLLINS Suzanne, *Hunger Games*, p. 48.

³⁰³ COLLINS Suzanne, *Hunger Games*, p. 10.

réagissent à la voix et permettent de zoomer sur telle ou telle partie de la ville. Si je murmure dans l'interphone le nom de n'importe quel plat inscrit au menu pléthorique, il apparaît devant moi en moins d'une minute, chaud et fumant.³⁰⁴

Cette débauche technologique est en opposition totale avec l'aperçu que le lecteur a eu jusqu'à présent de la vie dans les districts. Chez elle, Katniss se lave dans une grande bassine et doit faire chauffer l'eau pour ne pas prendre un bain froid. Tout est fait pour simplifier au maximum la vie des habitants du Capitole afin qu'ils aient le moins d'effort possibles à faire. Dans un tel contexte, la remarque d'un journaliste dans le troisième volume, qui comprend que certains appartements ont du mal à être loués parce qu'ils n'ont pas de deuxième salle de bain peut faire sourire jaune³⁰⁵, et fait ressortir l'abondance dans laquelle vivent les habitants du Capitole alors que la population des districts n'a pas accès au minimum d'hygiène. Ce décalage apparaît glaçant dans le monde du roman mais il est pourtant une réalité de notre société actuelle. Cette facilité de vie s'apparente en effet à celle que nous expérimentons aujourd'hui dans les pays industrialisés ; les progrès de la domotique rendent les maisons de plus en plus automatisées, nous dispensent de nombreux gestes. Le fait que nous soyons entourés en permanence par cette technologie nous fait oublier qu'elle n'est pas présente partout dans le monde. Il paraît souvent normal de disposer de deux salles de bains pour une famille nombreuse. Il ne s'agit pas de renier ce confort mais de prendre conscience qu'il n'est pas acquis pour tout le monde et que d'autres ne disposent pas du minimum nécessaire. De nouveau, Suzanne Collins essaie d'inviter ses lecteurs à la réflexion autour de la technologie actuelle et de l'usage qu'ils en font. Est-il nécessaire d'avoir le dernier gadget à la mode ? Cela relève-t-il de l'utile ou du superflu ? Elle souhaite inviter ses jeunes lecteurs à prendre conscience de ce qu'ils ont déjà en leur possession et qui est déjà beaucoup, en comparaison d'autres personnes. La course à la consommation, au dernier produit de telle ou telle marque qui motive souvent les adolescents apparaît soudain bien vaine. Il ne s'agit pas de jeter tout ce que nous possédons mais de mesurer la chance que nous avons de disposer de ces objets qui facilitent notre quotidien.

³⁰⁴ COLLINS Suzanne, *Hunger Games*, p. 81.

³⁰⁵ COLLINS Suzanne, *La révolte*, p. 319.

Le décalage le plus marquant est sans doute celui qui existe dans l'accès aux soins selon que l'on vient du Capitole ou que l'on habite un district. Les habitants de la capitale ont de nombreux hôpitaux à leur disposition ; ceux-ci pratiquent surtout des opérations de chirurgie esthétique afin de satisfaire les demandes toujours plus exigeantes de leurs clients –étant donné la situation, ce terme semble préférable à celui de patients. La population des districts n'a en revanche pas accès aux soins les plus simples ; s'il y a bien un médecin dans le district Douze, il est hors de la portée de la majorité des habitants. La différence dans les termes employés le montre : Katniss considère sa mère et sa sœur comme des guérisseuses, tandis qu'elle évoque les médecins et les chirurgiens du Capitole. Elle souligne ainsi la très grande disparité de traitement. Cela apparaît d'autant plus cruel que le Capitole pourrait très aisément soigner les enfants malades des districts en leur envoyant quelques médicaments. De fait, les méthodes utilisées par les guérisseuses et les médecins divergent complètement. Dans l'arène, Katniss reçoit une pommade contre les brûlures qui fait des miracles sur ses blessures³⁰⁶ ; une seringue contenant un produit antibiotique est offerte à Peeta³⁰⁷. La jeune fille recouvre l'ouïe perdue à l'issue des Jeux, Peeta est doté d'une nouvelle jambe qui lui permet de marcher sans peine. En revanche, dans le deuxième tome, la mère de Katniss est contrainte de soigner Gale, fouetté par un Pacificateur, à l'aide de pâte de neige, constituée de différentes plantes et de neige, très loin donc d'un quelconque médicament³⁰⁸. Lorsque Katniss s'enquiert de la façon dont sa mère soigne de telles blessures en été, celle-ci répond qu'elle ne peut qu'« éloigner les mouches »³⁰⁹. Nombreux sont ceux qui meurent à la suite de ces flagellations ; la mère de Katniss dispose d'à peine quelques petits flacons de morphine pour soulager la douleur et ne les utilise donc qu'en dernier recours. En décrivant une telle situation, Suzanne Collins souligne une fois de plus les contrastes de notre monde. Alors que, dans les pays occidentaux, il est aisé de soigner des maladies comme la lèpre au point qu'elles ont disparu, il est étonnant qu'elles survivent encore sur d'autres continents et continuent de tuer chaque année.

Suzanne Collins invite donc son lecteur à réfléchir sur ce qu'il possède déjà et à s'interroger sur l'intérêt de toujours chercher à obtenir l'objet à la mode en

³⁰⁶ COLLINS Suzanne, *Hunger Games*, p. 194.

³⁰⁷ COLLINS Suzanne, *Hunger Games*, p. 297.

³⁰⁸ COLLINS Suzanne, *L'embrasement*, p. 131.

³⁰⁹ COLLINS Suzanne, *L'embrasement*, p. 132.

insistant sur les immenses disparités qui règnent dans le monde de Panem et ne sont que le reflet de celles de notre monde actuel, ramenées à l'échelle d'un seul pays. Ce n'est cependant pas la seule réserve qu'elle émet envers la science et la technologie dans ses ouvrages. Elle met en avant d'autres aspects qui montrent un usage dévoyé des progrès scientifiques.

Une science orientée vers la guerre et la mort

Alors que la science est d'ordinaire vue comme un progrès vers la civilisation, Suzanne Collins semble prendre le contrepoint de cette idée. En effet, la science utilisée à Panem ne semble pas avoir pour but d'aider l'humanité et de la faire progresser mais au contraire de s'en prendre à elle. Exception faite de la médecine et du confort matériel, la majorité des avancées scientifiques réalisées par le Capitole ont un objectif guerrier. Qu'il s'agisse de la mise au point des geais bavards ou des guêpes tueuses, dont le venin provoque des hallucinations, le progrès est mis au service d'un arsenal offensif de première importance. Le Capitole semble mener une guerre permanente contre sa population.

L'aspect le plus frappant de cette technologie guerrière est bien sûr l'arène. Les pièges que présente le terrain ont un haut degré de sophistication : les Juges peuvent déclencher des boules de feu, des tremblements de terre et toutes sortes de catastrophes naturelles ; les plantes peuvent se révéler mortelles, la pluie se transformer en sang. Chaque arène présente des technologies très avancées mais toutes ont pour but avoué de tuer ou de blesser. C'est une science tournée vers la mort qu'exerce le Capitole, alors qu'il pourrait parfaitement créer des innovations à destination de l'ensemble de sa population. Le lecteur est ainsi témoin des dérives qui peuvent accompagner le développement de la science et de la technologie, des orientations que peuvent prendre des gouvernements pour leur propre satisfaction ou celle d'une petite partie de la population, au détriment des autres. Sans se détourner des avancées technologiques, il faut prendre conscience de ce qu'elles impliquent et s'efforcer de les utiliser à bon escient.

Cette vision de la science est encore renforcée par l'usage qui est fait du vivant et des manipulations génétiques, art dans lequel le Capitole se révèle particulièrement habile.

La manipulation du vivant

En sus de la technologie guerrière, le Capitole a également fait des avancées dans le domaine de la génétique et des mutations, qui demeurent encore orientées vers les conflits et vers la mort. Les questions du clonage et des mutations génétiques comportent de nombreux enjeux éthiques et interrogent en permanence la limite entre l'homme et l'animal³¹⁰ ; la science-fiction s'en inquiète depuis longtemps comme le montre l'exemple du *Meilleur des mondes* d'Aldous Huxley, dans lequel les humains sont fabriqués en série. Avec l'expérience de la brebis Dolly en 1997, le clonage est devenu une réalité ; les plantes sont améliorées génétiquement pour devenir plus productives –on parle d'organismes génétiquement modifiés, d'OGM. Pour sa part, le monde de Panem semble posséder une certaine fascination pour les créatures hybrides et les nouvelles espèces ; le lecteur en croise plusieurs au fil des pages. Que révèle cette science sur Panem ? Que nous en dit Suzanne Collins par rapport à ce que nous expérimentons aujourd'hui ?

Panem procède à des expériences dans le but de doter des espèces animales de capacités originales ou d'en créer de nouvelles. Les mutations, comme les geais bavards et les guêpes tueuses, sont d'abord utilisées dans un but guerrier mais le Capitole n'a pas arrêté ses expérimentations à la fin des conflits. Toutes n'ont cependant pas été des succès comme le montre l'exemple du geai bavard, retourné contre le Capitole par les rebelles de la première guerre. Abandonnés dans la nature pour mourir, ces oiseaux ont fini par former une nouvelle espèce, les geais moqueurs, qui échappe totalement au contrôle du Capitole, ce qui montre que la science peut avoir des conséquences imprévisibles et qu'il est impossible de tout contrôler, invitant par là à une grande prudence dans les expériences. Cela n'empêche pourtant pas le gouvernement de Panem de continuer ses essais génétiques.

Ces mutations possèdent souvent un aspect dérangeant, en ce sens qu'elles mêlent l'homme et l'animal. Les geais bavards peuvent reproduire à l'identique des voix humaines, avec leurs intonations particulières et leurs spécificités, une capacité utilisée dans l'arène des Jeux de l'Expiation pour faire entendre à Katniss

³¹⁰ CLARK Leisa, PHARR Mary, *Of Bread, Blood and the Hunger Games : Critical essays on the Suzanne Collins Trilogy*, Jefferson (NC), McFarland, 2012, emplacement 1635.

la voix de sa petite sœur ou sa fiancée à Finnick³¹¹. Les plus marquantes des mutations sont celles qui font leur apparition à la fin du premier volume, au moment du final des Jeux. Il s'agit d'une sorte de loup ou de chien sauvage particulièrement féroce, qui s'en prend immédiatement aux trois tributs encore en vie. Mais le plus important est l'aspect de ces animaux. Katniss remarque la couleur de leur fourrure, puis leurs yeux qui lui rappellent les tributs morts, impression renforcée par le fait que les chiens portent des colliers avec les numéros des districts³¹². Avec Katniss, le lecteur ne peut s'empêcher de se demander s'il s'agit vraiment des yeux des tributs morts ou s'il ne s'agit que d'une illusion destinée à les effrayer. La question n'est jamais résolue ; Katniss n'apprend pas ce qu'il en est réellement, mais la vision de ces regards si humains greffés sur des bêtes sauvages est choquante et provoque un mouvement d'horreur chez le lecteur. À travers cela, le Capitole cherche sans doute à montrer à sa population que même les morts lui appartiennent encore et qu'il en dispose comme bon lui semble, comme si le refuge de la mort était interdit aux habitants de Panem, comme si, même là, le gouvernement était encore présent. De telles créatures rendent instables la frontière entre l'homme et l'animal ; Suzanne Collins entend montrer ainsi là que des questions éthiques se posent lorsqu'on se lance dans de telles manipulations, des questions soigneusement écartées par le Capitole mais que le lecteur est invité à se poser. En effet, celui-ci ne peut s'empêcher de se demander ce qui est vraiment réel dans ce qu'il voit, si le gouvernement de Panem a encore franchi un pas dans l'horreur ou s'il s'agit simplement d'une manipulation psychologique, le pire étant sans doute de ne pas avoir la réponse à cette interrogation.

Comme le souligne Katniss, toutes les mutations ont un effet pervers en plus de leur férocité :

Il n'y a pas de mutation génétique inoffensive. Toutes sont destinées à vous détruire. Certaines vous prennent la vie, comme les singes ; d'autres la raison, comme les guêpes tueuses. Mais les plus atroces, les plus effrayantes incorporent un ressort psychologique pervers conçu pour infliger la terreur. Comme la vision des yeux des tributs morts sur les chiens mutants. Ou la

³¹¹ COLLINS Suzanne, *L'embrasement*, p. 349.

³¹² COLLINS Suzanne, *Hunger Games*, p. 342.

voix des geais bavards imitant les cris de souffrance de Prim. Ou encore le parfum des roses de Snow mêlé au sang de ses victimes.³¹³

Cet effet psychologique ajoute encore à la monstruosité des hybrides et manifeste d'autant plus l'intention qui a conduit à leur création : atteindre des ennemis et les faire souffrir. Il est d'autant plus efficace lorsqu'il soulève un ressort particulier chez celui qui est attaqué par les mutations. Katniss ne supporte plus le parfum du président, alors que ceux qui l'entourent s'en accommodent sans peine ; c'est elle qui est spécifiquement visée par les hybrides à l'issue du troisième volume.

Cet intérêt porté à la science entraîne la série des *Hunger Games* sur le terrain de la science-fiction et de ses avertissements perpétuels sur l'usage que l'homme fait des technologies à sa disposition. Cela nous amène à penser à Rabelais qui écrivait déjà dans *Gargantua* : « Science sans conscience n'est que ruine de l'âme ». C'est en effet ce qui arrive au régime de Panem ; en faisant un tel usage de la science, il perd en humanité et gagne en monstruosité, à l'image des créatures qu'il crée. Il semble chercher les moyens les plus cruels d'infliger des souffrances à ses ennemis et la science lui est d'une grande aide pour cela. De plus, il ne se soucie guère des conséquences de ses actes, comme le montrent les geais moqueurs. Cette absence de réflexion conduit en partie à la chute du régime de Panem, et c'est un avertissement destiné aux adolescents qui nourrirait des ambitions scientifiques : il s'agit de toujours mesurer les implications de ce que l'on fait à moins de vouloir provoquer une réaction en chaîne qui aurait des effets catastrophiques. C'est notamment le cas pour des scientifiques qui travaillent sur des virus ou des bactéries ; un manque de contrôle pourrait déclencher un désastre sanitaire. Suzanne Collins alerte ainsi son lecteur sur des dangers bien réels du monde dans lequel il vit ; sans vouloir l'effrayer, elle l'invite à être toujours attentif à ce qui se déroule autour de lui et à prendre conscience des enjeux du monde dans lequel il vit. Elle nous montre également les effets d'une science dévoyée, pervertie, utilisée dans des buts égoïstes, pour préserver un pouvoir totalitaire sur l'ensemble d'une population. Cette technologie est sans doute brillante, extrêmement développée, mais cela ne dissimule pas ses buts, le fait qu'elle est employée pour de mauvaises fins et que les ingénieurs du Capitole

³¹³ COLLINS Suzanne, *La révolte*, p. 333.

pourraient tout à fait employer leurs capacités à soulager les malheurs de la population. Il ne s'agit donc pas de dénigrer l'usage de la science, les progrès qu'elle peut apporter mais les mauvaises utilisations que l'homme peut faire d'un outil à sa disposition. Le lecteur est ainsi appelé à se montrer toujours vigilant.

Critique du règne de l'apparence et de la mode

À travers la société du Capitole, Suzanne Collins met en avant un autre aspect de notre monde contemporain. Il s'agit de l'importance accordée aujourd'hui à l'apparence et à la mode, que l'auteur remet en cause à travers une description outrée des effets de la mode et de leurs conséquences. L'exagération lui sert à mettre en avant les travers de notre société, en les accentuant, en les amplifiant, afin d'en montrer le ridicule et le danger aux lecteurs.

Suzanne Collins nous montre les excès esthétiques auxquels se livrent les habitants du Capitole à travers leur description. Les premiers auxquels le lecteur est confronté sont les préparateurs de Katniss qui la prennent en charge à son arrivée à la capitale. L'une est une « femme aux cheveux bleus avec des tatouages dorés au-dessus des sourcils »³¹⁴, un autre « fait bouffer ses anglaises orange et se repasse un peu de rouge à lèvres violet »³¹⁵ tandis que la troisième est « teinte de la tête aux pieds en vert pomme »³¹⁶. Cette débauche de couleurs conduit Katniss à les associer à « un trio d'oiseaux multicolores »³¹⁷, montrant que pour elle, ils n'ont guère apparence humaine. À ses yeux, leur accoutrement les déshumanise et les rapproche de l'animal. Cette phrase est particulièrement intéressante en ce qu'elle trouve un écho immédiatement après dans la remarque d'une des préparateurs : « Tu as presque retrouvé figure humaine »³¹⁸. C'est pourtant le rejet que Katniss ressent envers ces pratiques, son refus de se soumettre à un maquillage constant qui la rend plus humaine³¹⁹. Pour les habitants du Capitole, le fait que Katniss ne s'épile pas ou n'ait guère l'occasion de se débarrasser entièrement de la

³¹⁴ COLLINS Suzanne, *Hunger Games*, p. 67.

³¹⁵ COLLINS Suzanne, *Hunger Games*, p. 68.

³¹⁶ *Ibid.*

³¹⁷ *Ibid.*

³¹⁸ *Ibid.*

³¹⁹ DUNN George, *The Hunger Games and Philosophy: A critique of Pure Treason*, Hoboken (NJ), Wiley, 2012, emplacement 550.

poussière de charbon de son district la rend moins qu'humaine, lui fait perdre son caractère d'humanité. Chacun juge les autres en fonction de son apparence ; chacun inspire de la pitié à l'autre parce qu'il est différent, possède une apparence autre. Suzanne Collins met ainsi son lecteur en garde contre les jugements précipités comme ceux de Katniss, lorsqu'elle entend ses préparateurs suggérer qu'il serait possible de l'opérer :

Me gonfler les lèvres comme celles du président Snow ? Me tatouer les seins ? Me teindre en magenta et m'implanter des bijoux sous la peau ? Tracer des cicatrices ornementales sur mon visage ? Me doter de griffes ou de moustaches de chat ? J'ai vu toutes ces choses et bien d'autres sur les gens du Capitole. Savent-ils à quel point ils paraissent monstrueux à nos yeux ?³²⁰

Katniss met en avant tout ce qui la rebute chez les habitants du Capitole et qui peut également interpeller le lecteur. Cependant Katniss est aussi humaine qu'eux ; ceux-ci ne le sont pas moins qu'elle, comme elle s'en rend compte dans le deuxième volume, lorsqu'ils lui rendent visite chez sa mère : « tous les trois se montrent tellement respectueux et gentils à l'égard de ma mère que je m'en veux de me sentir si supérieure à eux. »³²¹ Suzanne Collins invite ainsi à ne pas juger les autres uniquement sur leur apparence, même si celle-ci paraît inhabituelle au premier abord, envoyant un message de compréhension et de tolérance. Qu'importe au final que certains préfèrent peindre leurs corps tandis que d'autres le refusent ? Il y a certes des choix esthétiques discutables, qui ne correspondent pas forcément à l'idée que quelqu'un se fait de la beauté. Faut-il pour autant rejeter l'autre au seul titre qu'il a une apparence différente ? Celle-ci ne définit pas la personne et c'est ce que nous montre Suzanne Collins. Cependant, elle indique aussi qu'il y a une certaine limite dans ce que l'on peut faire avec son corps et invite ainsi à la prudence en ce qui concerne la chirurgie esthétique, qui va au-delà des simples teintures. Ainsi dans le troisième volume, Katniss est confrontée à une habitante du Capitole qui est allée très loin en matière de chirurgie :

Derrière le comptoir trône la personne la plus étrange que j'aie jamais vue. L'exemple extrême de la chirurgie esthétique qui a mal tourné, car

³²⁰ COLLINS Suzanne, *L'embrasement*, p. 55.

³²¹ COLLINS Suzanne, *L'embrasement*, p. 44.

même au Capitole, je doute qu'on puisse trouver du charme à un visage pareil. Sa peau est tirée en arrière et tatouée de bandes noires et or. Le nez est si aplati qu'on le distingue à peine. J'ai déjà vu des moustaches de chat sur plusieurs habitants du Capitole, mais jamais d'aussi longues. L'ensemble compose un masque félin grotesque [...].³²²

Elle possède également une queue de tigre qui complète son apparence³²³. Par l'exemple de ce personnage, Suzanne Collins montre les dangers des opérations esthétiques réalisées à outrance, incitant le lecteur à réfléchir aux conséquences de cet acte qui ne se décide pas à la légère et l'avertissant qu'il y a toujours le risque que ce soit l'opération de trop. Cependant, le message de l'auteur reste tourné vers la tolérance ; quels que soient les choix de la personne et les raisons qui l'ont poussée à les prendre ou les accidents qui ont pu se produire, il n'y a pas à la juger ni à la rejeter mais à l'accepter telle qu'elle est. Le point de vue du lecteur est influencé par celui de Katniss puisqu'elle raconte l'histoire ; la jeune fille refuse tout type d'opération chirurgicale esthétique, préférant garder son corps tel qu'il est, mais ne repousse pas ceux qui choisissent de telles transformations, et c'est certainement une opinion partagée par Suzanne Collins. Elle invite à se détacher des influences de la mode, des exigences de l'apparence pour choisir ce qui nous convient le mieux. Katniss n'accorde aucune attention à son apparence, et cela ne l'empêche pas d'agir comme une héroïne ou d'avoir des prétendants prêts à se battre pour un regard d'elle. L'auteur cherche à recentrer le lecteur sur lui-même, à l'interroger sur ce qu'il veut lui et non ce que la société exige de lui, question difficile aujourd'hui alors qu'il semble si important de se conformer à ce qui est attendu de nous.

Cette critique de l'apparence est présente également dans la perception qu'ont les différents personnages des corps, l'opposition régnant une fois encore entre les districts et le Capitole. Katniss la résume alors qu'elle aperçoit le présentateur vedette des Jeux :

Au Capitole, on a recours à la chirurgie pour faire paraître les gens plus jeunes et plus minces. Dans le district Douze, la vieillesse constitue un succès en soi car beaucoup de gens meurent prématurément. Quand on voit

³²² COLLINS Suzanne, *La révolte*, p. 340.

³²³ COLLINS Suzanne, *La révolte*, p. 342.

une personne âgée, on a envie de la féliciter, de lui demander le secret de sa longévité. On envie les gros, qui s'en sortent manifestement mieux que le reste d'entre nous. Mais ici, les choses sont différentes. Les rides n'ont rien de désirable. Une bedaine n'est pas un signe de réussite.³²⁴

C'est l'exact reflet de notre société actuelle, qui cherche à dissimuler les signes de l'âge autant que faire se peut. On tient à paraître plus jeune que son âge réel, comme si le vieillissement était quelque chose de honteux, d'indésirable. Les magazines de mode imposent la minceur, rejettent les formes trop importantes ; les méthodes pour faire un régime prospèrent. Aujourd'hui, il faut être mince et il faut être jeune. Katniss offre au lecteur un renversement total de perspective en vantant la vieillesse et le poids, signes, d'une certaine façon, de bonne santé. Les canons de beauté varient avec les époques et il est donc inutile de chercher à se conformer à l'exigence du moment puisque celle-ci changera d'ici quelques années. À travers l'opinion de Katniss, Suzanne Collins cherche à transmettre à son lecteur l'idée que la vieillesse n'est pas un mal en soi et qu'il n'y a rien de honteux à l'accepter au lieu de la dissimuler. De même, chaque apparence a ses avantages et ses défauts, et il ne nous revient pas de juger de l'allure des autres.

Cependant, ce n'est pas une charge contre la mode que lance Suzanne Collins ; en effet, elle défend la valeur artistique de celle-ci à travers les créations de Cinna, qui sont de véritables œuvres d'art. La mode est son moyen d'exprimer sa rébellion envers le Capitole et il y réussit parfaitement par le symbolisme qu'il confère aux robes de Katniss, dont celle de mariée est l'exemple le plus probant. En effet, aux moments des Jeux de l'Expiation, lors des interviews, la tenue prend feu et révèle en-dessous un nouveau costume, celui du geai moqueur qui est en train de prendre son envol³²⁵.

Suzanne Collins propose donc des réflexions à son lecteur en mettant en avant les inégalités qui règnent dans le monde contemporain. Elle dénonce ainsi les inégalités dans le domaine de l'alimentation et de la technologie, où nombreux sont ceux qui n'ont pas le minimum vital tandis que d'autres possèdent trop. Sans proposer de solution à ces problèmes, elle invite le lecteur à en prendre conscience et à agir, s'il le souhaite, pour faire changer les choses. En tant qu'écrivain, son

³²⁴ COLLINS Suzanne, *Hunger Games*, p. 130.

³²⁵ COLLINS Suzanne, *L'embrasement*, p. 259.

combat à elle se situe dans les livres, dans la réflexion qu'elle initie chez les adolescents qui la lisent ; il leur revient ensuite de poursuivre le cheminement à leur façon, de s'engager s'ils le veulent. Elle met également en garde contre les dérives de la chirurgie esthétique, un thème important à un âge où les adolescents prennent pleinement conscience de leur corps, où celui-ci change ; il peut être tentant de le modifier pour le rendre plus conforme à un idéal esthétique, pour se fondre dans les canons de la société. Par l'attitude de Katniss, Suzanne Collins invite le lecteur à réfléchir au rapport qu'il entretient avec son propre corps ainsi qu'au bien-fondé d'une opération chirurgicale. Elle ne dénonce cependant pas ceux qui font ce choix mais appelle à la tolérance lorsque les excès sont trop visibles et peuvent rebuter. Cette dernière critique du règne de l'apparence nous amène à présent à aborder l'importance des médias dans l'œuvre, puisqu'ils travaillent beaucoup sur l'apparence et nous imposent souvent leur vision.

CHAPITRE VIII : LES MEDIAS AU CENTRE DE L'ŒUVRE

Les médias sont présents partout dans notre environnement, que ce soit par le biais de la presse, de la radio, de la télévision, du cinéma ou d'Internet. Ils nous entourent et conditionnent une partie de notre relation au monde en nous offrant des informations sur celui-ci, dont il nous revient d'estimer la véracité. Ils sont également une source importante de divertissement et nous nous interrogeons rarement sur la manière dont ils nous influencent. Cette variété s'oppose à la rareté des médias présents dans *Hunger Games*. Hormis la télévision gouvernementale, les habitants des districts n'ont guère de sources d'information et nous pouvons supposer qu'il en va de même au Capitole. Le gouvernement ne doit pas souhaiter que sa population ait une autre source d'information que lui. Dans ce chapitre, nous allons aborder l'un des thèmes centraux de la série *Hunger Games* : l'usage des médias qui est fait par le gouvernement de Panem mais aussi par les rebelles dans le dernier tome de la trilogie. Dans une interview, Suzanne Collins décrit d'emblée les *Hunger Games* comme un jeu de télé réalité :

The Hunger Games is a reality television programme. An extreme one but that's what it is.³²⁶

Il convient donc de nous intéresser dans un premier temps à ce que ces paroles recouvrent et à ce que les Hunger Games nous disent de la vision de l'auteur à propos de la société de divertissement et des différents jeux de télé réalité. Dans un deuxième temps, nous nous pencherons sur la dimension spectaculaire, sur la manière de créer du spectacle avec la mort et la guerre, en étudiant la construction à l'œuvre dans les Hunger Games ainsi que l'art de la propagande.

La critique de la société de divertissement

Suzanne Collins nous offre un point de vue sans concession sur les émissions de télé réalité à travers la brutalité des Hunger Games. Grâce à cela, elle nous parle de ces jeux et du public qui les regarde, donne son point de vue sur la société de divertissement qui est la nôtre aujourd'hui ainsi que sur le lien que nous entretenons avec celle-ci, en rappelant qu'elle ne peut exister que parce que nous l'acceptons. C'est une invitation pour le lecteur à se montrer critique face à tout ce qu'il reçoit.

Les Hunger Games comme télé réalité et le rôle du public

Bien que plus violents, les Hunger Games sont conçus à l'image des jeux de télé réalité existants actuellement. Dans un premier temps, nous rappellerons brièvement l'histoire des émissions de télé réalité puis nous verrons la façon dont les Hunger Games s'insèrent dans celles-ci. Ensuite nous nous concentrerons sur le public de ces jeux.

Les émissions de télé réalité ont pour but de filmer la vraie vie ou de créer des conditions extrêmes afin de représenter la réalité et la façon dont les gens s'y confrontent, de la rendre spectaculaire³²⁷. Les premières émissions naissent dans les années 1990. Citons à titre d'exemple *The Real World* lancée en 1992 par la

³²⁶ HUDSON TRIERWEILER Hannah, « Q&A with Hunger Games Author Suzanne Collins ».

³²⁷ BALLE Francis, *Médias et sociétés*, 15^{ème} éd., Paris, Montchrestien Lextenso éditions, 2011, p. 738.

chaîne américaine MTV, qui filme la vie quotidienne d'adolescents et les place dans des situations difficiles. En 1999, aux Pays-Bas, l'émission *Big Brother* met en scène des situations, les dramatise tandis que l'œil de la caméra ne quitte pas les candidats³²⁸. Fiction et réalité se mêlent en permanence ; cette dernière ne cesse de se faire spectacle et manifeste un certain voyeurisme de la part des téléspectateurs. L'exemple le plus célèbre de cette télé réalité naissante est sans doute *Loft Story* diffusée sur M6 entre le 25 avril et le 5 juillet 2001. Le public doit choisir le couple gagnant après avoir visionné des extraits de leur vie quotidienne dans le loft et en éliminant au fur et à mesure les autres candidats. *Loft Story* remporte un immense succès³²⁹. Après cela, les émissions se multiplient et mettent en avant différents sentiments selon leur destination. Ainsi, *Koh-Lanta* vante le chacun pour soi, tandis qu'*Opération séduction* et *L'île de la tentation* se font les chantres de la séduction³³⁰. Ces émissions conduisent à une nouvelle forme d'écriture télévisuelle, qui consiste à scénariser la réalité pour lui faire raconter une histoire, point sur lequel nous reviendrons plus tard dans ce chapitre. En attendant, il convient de se demander à quel genre de télé réalité nous avons affaire avec les Hunger Games.

Les émissions de télé réalité dissèquent la vie intime et privée des candidats en montrant chacun de leurs faits et gestes, en les plaçant sous l'œil des caméras à chaque instant, comme c'est le cas pour les tributs dans l'arène, qui sont sans cesse épiés et localisés grâce au mouchard glissé dans leur bras. Les Hunger Games ressemblent à une version extrême de *Survivor* qui place également ses candidats dans des conditions extrêmes³³¹. Même s'ils ne se combattent pas réellement, ils se retrouvent dans un environnement particulier, souffrent de privations et s'affrontent lors de défis sportifs. Ils sont aussi amenés à former des alliances éphémères, comme les tributs dans l'arène. L'équivalent français de cette émission est *Koh-Lanta*, dont le principe ressemble également un peu à celui des Hunger Games. Les candidats sont envoyés sur des îles différentes à chaque fois, qui constituent leur arène, et offrent donc un constant renouvellement aux téléspectateurs. Ils subissent la faim, le froid des nuits tropicales ; des compétitions entre les équipes permettent de gagner quelques objets de confort, semblable aux

³²⁸ BALLE Francis, *op. cit.*, p. 740.

³²⁹ BALLE Francis, *op. cit.*, p. 741.

³³⁰ BALLE Francis, *op. cit.*, p. 742.

³³¹ HEMTHORNE Tom, *op. cit.*, emplacement 1263.

cadeaux que les sponsors peuvent envoyer aux tributs des arènes de Panem. Représentant un principe poussé à son extrême, les Hunger Games s'inscrivent dans la continuité des émissions de télé-réalité qui nous sont données à voir et nous invitent à nous interroger sur le public qui regarde ces jeux.

Dans les émissions de télé-réalité, les spectateurs sont souvent invités à participer d'une façon ou d'une autre à l'avancée du jeu. Ainsi, dans *American Idol*, ils votent pour éliminer des participants³³². Cela crée un lien entre le public et les participants ; le premier regarde d'autant plus l'émission qu'il tient à voir son candidat préféré gagner. Il a également le sentiment que la victoire de son favori est aussi la sienne, puisqu'il l'a aidé en éliminant ses adversaires. Le spectateur, ainsi investi dans le jeu, en retire la satisfaction et la petite gloire de voir son candidat l'emporter face aux autres. Cette situation se retrouve dans les Hunger Games par le biais des sponsors, qui sont invités à offrir des cadeaux aux tributs qui ont selon eux le plus de chance de survie et ont obtenu leur préférence. Dons de nourriture, de médicaments, d'armes : tout peut être envoyé aux participants des Jeux ; chacun d'eux peut modifier le déroulement des Hunger Games. Ainsi, la pommade contre les brûlures qu'obtient Katniss après avoir subi les jets de boules de feu lui permet de se soigner et de reprendre le jeu efficacement ; de même en va-t-il pour les plats qu'elle reçoit avec Peeta, qui leur permettent de reprendre des forces et de demeurer des participants actifs. Le public a ainsi l'impression de participer lui-même aux jeux en aidant ses tributs favoris et cela renforce son adhésion à ceux-ci. Ce public du Capitole qui peut paraître si méprisable aux yeux du lecteur n'est pourtant pas si éloigné de celui qui regarde aujourd'hui les émissions de télé-réalité.

Quelles sont les caractéristiques de ce public, tel que nous le montre Suzanne Collins, en un reflet de celui de notre monde ? Le public apparaît tout d'abord friand de rebondissements, comme une personne à contenter de peur de perdre son adhésion, mais il est aussi l'un des moteurs principaux de ces émissions puisqu'elles existent grâce à lui et qu'il le veut bien. L'un des principaux soucis des Juges des Hunger Games est de maintenir éveillé l'intérêt du public. Comme le souligne Katniss, la seule chose que l'on ne tolère pas dans les jeux est l'ennui³³³. Ainsi, chaque année, les organisateurs se doivent de surprendre les spectateurs

³³² HEMTHORNE Tom, *op. cit.*, emplacement 1346.

³³³ COLLINS Suzanne, *Hunger Games*, p. 181.

avec une arène originale, des pièges bien pensés, qui apporteront de nouveaux rebondissements, de nouvelles façons de donner la mort, et rendront ainsi le spectacle bien plus passionnant. Les Juges doivent sans cesse se réinventer, de même que les organisateurs des émissions de télé-réalité actuelle. Prenons l'exemple de Koh-Lanta. Chaque île apporte des problématiques différentes en fonction de ses ressources et de son climat, assurant ainsi un plaisir renouvelé pour le public ; les épreuves sont également différentes d'une année à l'autre afin de maintenir l'intérêt. De même, dans les Hunger Games, les morts sont toutes différentes, selon qu'elles sont dues à un combat au corps-à-corps, aux pièges de l'arène, aux conditions climatiques de celle-ci ou aux créatures qui la hantent. Passionné, le public ne peut plus quitter son écran du regard. Ces moments sont nombreux dans les Hunger Games. Il est aisé de penser au bain de sang devant la Corne d'abondance au début des jeux ou au moment où Katniss se trouve piégée en haut d'un arbre par la meute des carrières, bien décidée à ne pas la laisser descendre. La mort de Cato est aussi un exemple de cette fascination du public pour ces jeux. Katniss pense ainsi que, pour les Juges, on atteint le sommet du divertissement, alors que le jeune homme se fait dépecer vivant par les mutations génétiques³³⁴. C'est ce que le spectateur veut voir ; c'est de cela qu'il veut se régaler, et par son attitude, il encourage et assure le maintien des Hunger Games année après année. En regardant les jeux, en donnant de fait son accord pour qu'ils soient reproduits chaque année, il participe à la continuité de leur brutalité et de leur violence. Suzanne Collins nous interroge alors sur notre propre rôle, nous renvoie à nos responsabilités. Les habitants du Capitole sont en grande part responsable de la situation en l'acceptant comme ils le font, en ne la remettant pas en cause. Elle nous montre également une part peu reluisante de nous-même qui se réjouit des souffrances d'autrui, sans doute avec le soulagement inconscient de ne pas être à leur place. En effet, loin de tout danger réel, confortablement installé chez lui, le public du Capitole, comme celui des États-Unis ou d'Europe regarde avec une certaine délectation l'humiliation, la ruine, en un mot le spectacle permanent que lui offre la vie de ses tributs ou de ses candidats préférés³³⁵. Il aime contempler la réussite mais se réjouit encore plus de la chute des concurrents et

³³⁴ COLLINS Suzanne, *Hunger Games*, p. 348.

³³⁵ CLARK Leisa, *op. cit.*, emplacement 2372.

c'est également le cas dans notre société actuelle, dans laquelle les magazines nous abreuvent des problèmes des stars³³⁶.

Le public joue donc un rôle essentiel dans les émissions de télé-réalité, non seulement par sa participation effective au déroulement du jeu mais aussi en lui permettant d'exister. C'est lui qui vote, lui qui accepte le rôle qu'on lui fait jouer et l'endosse avec joie, sans se poser de questions. Sa présence est essentielle pour le succès de ces émissions, puisque sans lui, sans audience, elles périraient. Et elles ont du succès parce que le public le veut bien, se laisse prendre à leur jeu.

La nécessité de prendre du recul

La construction permanente que nous montre Suzanne Collins à travers les Hunger Games invite le lecteur à prendre conscience du jeu des médias et à les considérer d'un œil critique, à prendre du recul vis-à-vis d'eux afin de mieux les comprendre et les interpréter correctement.

Tom Henthorne souligne qu'aux États-Unis, les téléspectateurs sont davantage intéressés par les émissions de télé-réalité que par les événements qui se déroulent autour du monde ; les Américains se passionnent davantage pour le gagnant de telle ou telle émission, pour la mort de telle ou telle célébrité que pour les conséquences de l'embargo américain sur l'Iran ou la présence de leurs troupes à l'étranger³³⁷. Cet état de fait pose le problème de l'impact de ces émissions à côté de la réalité. Quand le public voit de réelles tragédies à la télévision, dans les journaux télévisés, celles-ci ne se détachent plus, n'ont plus la même force. Trop habitué au sensationnel, à l'extraordinaire des émissions, le public ne voit les informations que comme des faits divers banals, ce qui provoque une certaine confusion entre les jeux et la réalité. Tout est assimilé de la même façon, alors que tout est loin d'avoir la même importance. Pour illustrer cela, nous pouvons repenser à la façon dont l'idée d'écrire la trilogie des Hunger Games est venue à Suzanne Collins. Alors qu'elle passait d'une chaîne de télévision à une autre, elle est tombée sur un jeu pour gagner de l'argent puis sur un reportage à propos d'une

³³⁶ DUNN George, *The Hunger Games and Philosophy: A critique of Pure Treason*, Hoboken (NJ), Wiley, 2012, emplacement 1735.

³³⁷ HEMTHORNE Tom, *op. cit.*, emplacement 1388.

guerre. Les deux apparaissent sur le même plan, alors que l'une était bien plus tragique que l'autre.

Dans le monde actuel, les drames artificiels semblent avoir pris davantage d'importance que les vraies souffrances.

Suzanne Collins cherche à rendre les lecteurs conscients de la façon dont les médias peuvent influencer sur leur mode de penser. Elle montre qu'accepter sans question ce que la télévision montre nous rend vulnérable et susceptible d'être manipulés, comme le sont les habitants du Capitole qui se laissent guider sans réfléchir aux conséquences de leurs actes, de leurs attitudes tant que cela n'a pas directement d'impact sur eux. Par le biais de Katniss, qui porte un regard critique sur ce qui l'entoure, Suzanne Collins nous dit qu'il faut approcher ces programmes de manière distante, les décoder pour les comprendre pleinement ainsi que les logiques qui les sous-tendent. Elle tente ainsi d'amener son lecteur à une prise de conscience, qui n'est pas toujours évidente dans un monde sans cesse envahi par les images ; il s'agit d'apprendre à faire la part du vrai et du faux, de ce qui est réel et de ce qui ne l'est pas, à l'image de Peeta dans le troisième volume. Pour les jeunes lecteurs, cela revient à comprendre que la réalité est plus sérieuse que les autres programmes, que les soldats qui meurent aux informations ne se relèvent pas quelques minutes plus tard ou au moment de la coupure publicitaire.

« Ce n'est que du spectacle »³³⁸ : l'être et le paraître dans les médias.

À présent que nous avons vu les Hunger Games comme critique de la société actuelle de divertissement, il convient de nous intéresser à eux sous l'angle de la construction, de nous interroger sur la façon dont les médias peuvent construire des informations, des histoires pour transmettre leur message. Dans un premier temps, nous verrons les constructions faites à la fois par les personnages et par le gouvernement, puis nous nous pencherons plus particulièrement sur l'art de la propagande, exercé à la fois par le Capitole et par les rebelles. Cette mise en histoire de la réalité ainsi que la volonté de persuader l'opinion liée à la propagande sont liées aux notions d'être et de paraître, que nous verrons à travers

³³⁸ COLLINS Suzanne, *Hunger Games*, p. 143.

le personnage de Katniss trop entier pour arriver à jouer pleinement la comédie. Cela nous pose également la question de l'apparence que nous voulons renvoyer aux autres, de l'image de nous qui est véhiculée.

Les Hunger Games ou les jeux de l'apparence et de la construction

Suzanne Collins continue son travail de critique de la société de divertissement en mettant en avant le côté spectaculaire des Hunger Games, dans le sens où il s'agit d'un spectacle, d'une représentation permanente, entièrement construite par les producteurs des Jeux. Tout en prétendant filmer la réalité de l'arène, ils ne cessent de la monter, de la transformer pour lui faire raconter une histoire, l'histoire qu'ils ont choisie de créer, appliquant ainsi les principes des émissions de télé-réalité.

Dans les Hunger Games, le jeu devant les caméras fait partie des stratégies de survie des tributs, afin de se présenter comme des candidats valeureux dans le but d'intimider leurs adversaires. C'est aussi une première occasion de gagner des sponsors en paraissant à son avantage. Ainsi, Katniss s'oblige à ne pas pleurer lorsqu'elle quitte sa famille pour prendre le train³³⁹, s'efforçant de paraître fière et détachée pour ne pas apparaître comme un tribut faible aux yeux des autres, ce qui la désignerait immédiatement comme une victime de premier choix dans l'arène. Dès les premiers pas de la jeune fille devant la caméra, le lecteur comprend que tout n'est que construction, que rien de ce qu'affiche Katniss n'est naturel. Les caméras ne montrent aucunement ce qu'elle ressent ou éprouve réellement mais simplement ce qu'elle choisit de dévoiler, le visage qu'elle se compose pour affronter les spectateurs. Il en va de même au moment du défilé des tributs devant la population du Capitole. Le styliste Cinna demande à Katniss et Peeta de se tenir la main, ce que les tributs ne font jamais d'ordinaire³⁴⁰. Outre les capes de flamme,

³³⁹ COLLINS Suzanne, *Hunger Games*, p. 47.

³⁴⁰ COLLINS Suzanne, *Hunger Games*, p. 75.

cela attire immédiatement l'attention du public sur eux et leur donne un relief particulier. Cette pièce de théâtre se poursuit ensuite lors des interviews.

L'exemple le plus évident de ce jeu pour les caméras est ce que les Américains appellent la « showmance », une relation romantique qui se développe devant les caméras afin de plaire au public³⁴¹. C'est exactement ce que fait Peeta en avouant aux spectateurs du Capitole émus qu'il est amoureux de Katniss, choisissant d'insérer une nouvelle histoire dans celle que créent chaque années les Juges du Capitole. Sur l'instant, Katniss prend très mal cette révélation et agresse Peeta, pensant qu'il l'a fait paraître faible aux yeux des autres, avant qu'Haymitch lui fasse comprendre qu'au contraire, il lui a rendu service³⁴². Katniss comprend alors que les perceptions sont plus importantes que la réalité, que la personne créée par Peeta pour le public n'est pas elle mais un moyen de survivre et qu'elle a simplement à jouer son rôle, qu'elle accepte alors, si ce n'est volontiers, du moins par nécessité. L'être n'a aucune importance aux yeux des spectateurs des Hunger Games ; ils ne s'intéressent qu'à l'image que renvoient les tributs et c'est ce que Peeta a parfaitement compris en mettant sa stratégie au point. Katniss joue le jeu dans l'arène afin de maintenir l'illusion pour le public. Les vrais sentiments n'existent plus et disparaissent presque au profit de la comédie jouée pour le public, au point que Katniss finit par ne plus savoir ce qu'elle éprouve réellement pour Peeta. Cependant, dans l'arène, seule la « showmance » compte et elle s'emploie à la faire vivre en soignant Peeta et en l'embrassant à de nombreuses reprises, gagnant ainsi des cadeaux de la part de sponsors, touchés par leur histoire. La représentation se poursuit dans les volumes suivants, quand Katniss joue les fiancées amoureuses ou les futures mères, sans plus jamais confondre son identité et sa performance théâtrale³⁴³.

Les Jeux sont toujours en construction, comme Katniss va s'en rendre compte à l'issue des premiers qu'elle vit. La cérémonie qui honore les vainqueurs commence en effet par un résumé des Hunger Games et c'est là qu'est visible tout le talent de conteurs d'histoire des Juges. À partir des multiples caméras présentes dans l'arène, il s'agit de créer un récit cohérent, construit, qui dit quelque chose de spécifique. Dans le premier volume, ils prennent pour axe

³⁴¹ HEMTHORNE Tom, *op. cit.*, emplacement 1327.

³⁴² COLLINS Suzanne, *Hunger Games*, p. 143.

³⁴³ HEMTHORNE Tom, *op. cit.*, emplacement 1323.

principal l'histoire d'amour entre les deux jeunes gens, puisqu'elle a fait vibrer le public tout au long des jeux. Katniss explique ainsi que « ceux qui montent les meilleures séquences doivent choisir quel genre d'histoire ils désirent raconter »³⁴⁴. De fait, ils se concentrent sur Katniss et Peeta, alternant entre les différentes morts dans l'arène et les séquences sur le couple. Katniss et le lecteur apprennent ainsi la façon dont le jeune homme a fait vivre leur histoire à l'écran en se montrant toujours soucieux de préserver la jeune fille. Les monteurs ne négligent pas les moments d'émotion comme la mort de Rue. Dans ce cadre, s'ils repassent en intégralité la chanson de Katniss, ils omettent le moment où elle recouvre le corps de la fillette de fleur, geste sans doute trop rebelle à leur goût. Mais cela montre la façon dont la réalité est travestie et détournée au profit d'une histoire autre, d'une fiction construite à partir de faits réels. Bien que non écrits au départ, les Jeux sont construits, modifiés, agencés de façon à raconter une histoire captivante, qui donne à voir une certaine vision des choses, un aspect particulier de celles-ci, et les fait paraître réelles aux yeux des spectateurs³⁴⁵. Pour le lecteur, cela montre tout de suite à quel point la télévision peut être construite, manipulée pour nous donner à voir quelque chose qui distord légèrement la réalité. Ce n'est pas tout à fait un mensonge mais ce n'est pas non plus l'exacte vérité. Cela fait partie de la stratégie de Suzanne Collins pour faire prendre conscience à son jeune lecteur des risques qui peuvent entourer les médias, l'éveiller aux apparences qui l'entourent, aux constructions qu'il ne doit pas confondre avec la réalité.

Il est pratiquement impossible d'échapper à cette théâtralisation de la réalité, voulue ou non, comme le comprend Katniss dans le deuxième volume. Alors qu'elle pensait continuer à jouer sa romance avec Peeta seulement lors de la Tournée de la Victoire, Haymitch lui fait comprendre que cela ne cessera jamais. En effet, par leur statut de vainqueurs, les jeunes gens deviennent les mentors des futurs tributs de leur district, ce qui implique de revenir chaque année au Capitole, de montrer chaque année à la population de celui-ci, qui adore les gagnants des Jeux, leur amour, leur couple uni. La construction et l'apparence prennent alors le pas sur la réalité ; Katniss et Peeta semblent condamnés à vivre toute leur vie la même pièce de théâtre ; ils se retrouvent prisonniers de l'histoire qu'ils ont inventée, de l'image d'eux qu'ils ont donnée au Capitole. Ils ne pouvaient guère

³⁴⁴ COLLINS Suzanne, *Hunger Games*, p. 370.

³⁴⁵ Hemthorne, emplacement 1247.

agir autrement au début de leurs premiers Jeux, mais Suzanne Collins entend également montrer par là qu'il faut prêter attention à l'image de soi que l'on projette, à ce qu'on donne à voir aux autres, en pensant que c'est cette image qui demeurera et non forcément la vérité. Les rôles de Katniss et de Peeta sont censés devenir leur identité réelle ; le paraître l'emporte sur l'être. Le jeune homme en est bien conscient lorsqu'il accepte à contrecœur la proposition de mariage de Katniss. Devant l'incompréhension de la jeune fille –puisque Peeta l'aime, ne devrait-il pas s'en réjouir ?–, Haymitch répond que Peeta aurait aimé que ce soit pour de vrai, et non simplement dans le cadre des Jeux³⁴⁶, montrant par là tout le décalage existant entre la réalité, la vérité des cœurs, et celle construite à leur détriment. Ce qui aurait dû être un des meilleurs moments de leur vie est gâché par la spectacularisation forcée de leur vie, par leur absence d'intimité, de choix face à la volonté du président Snow. Au-delà des Jeux, les lecteurs sont donc amenés à s'interroger sur leur propre image, sur ce qu'ils donnent à voir, non pas forcément à la télévision, mais au sein des autres médias, notamment les réseaux sociaux. Il est impossible de contrôler ce que les autres voient et comprennent de nous ; ils sont libres de se forger leur propre interprétation ; tout ce que nous pouvons faire est d'essayer de rendre une image la plus conforme possible à la réalité. Cette différence entre l'émetteur et le récepteur est également visible dans la perception qu'ont les personnages des Hunger Games.

En effet, ceux-ci permettent au gouvernement de Panem de faire passer des messages à la population. Ils ont un but idéologique clairement avoué, qui est de montrer la domination que le Capitole exerce à l'encontre de sa population. Cependant, si le message passe plutôt bien d'ordinaire, les premiers jeux de Katniss montrent les limites de ce système. En effet, si le gouvernement peut choisir l'idéologie qu'il veut transmettre, il ne peut en revanche pas contrôler la réception qui en sera faite par la population³⁴⁷ ; c'est la limite du pouvoir et des médias, il leur est impossible d'entrer directement dans l'esprit des personnes. Il tente de convaincre les gens de penser d'une certaine façon mais ne peut les empêcher de se forger leur propre opinion à partir de ce qu'ils voient. Ainsi, les gestes de Katniss dans l'arène sont interprétés de façon tout à fait différente par les spectateurs, selon qu'ils viennent du Capitole ou des districts. Les premiers se

³⁴⁶ COLLINS Suzanne, *L'embrasement*, p. 80.

³⁴⁷ HEMTHORNE Tom, *op. cit.*, emplacement 1354.

laissent prendre par l'histoire d'amour qu'ils suivent avec un grand intérêt tandis que les seconds remarquent surtout les moments de révolte de Katniss dans ce qui est le centre même du pouvoir du Capitole sur sa population. Le défi dans l'arène est inédit et donne le courage aux populations des districts de commencer à se soulever.

La construction dans les médias est permanente autour des Hunger Games et montre à quel point la réalité peut être arrangée et modifiée avant de correspondre au désir de ceux qui manipulent les images et influencer ainsi l'opinion des spectateurs. L'être s'efface au bénéfice du paraître qui prend alors toute la place et risque de devenir la réalité. Katniss en fait l'amère expérience par son histoire avec Peeta qui l'empêche de vivre librement ses sentiments, de choisir l'homme qu'elle veut aimer, et la condamne à une histoire d'amour de façade, « pour la galerie ». Cependant, les Jeux ne sont pas les seuls exemples de cette spectacularisation de la réalité, de cette volonté de faire triompher le paraître. La propagande mise en œuvre par le gouvernement de Panem ainsi que par les rebelles lorsque la révolte est bien commencée montre également ces manipulations en jouant sur les sentiments de l'opinion.

L'art de la propagande

La propagande est une mobilisation politique et idéologique, visant à promouvoir des opinions et des doctrines au sein d'une population ; à partir de la fin du XIX^{ème} siècle et au début du XX^{ème} siècle, elle s'accompagne d'une idée de manipulation et de déformation des faits, qu'elle garde encore actuellement³⁴⁸. Particulièrement utilisée en temps de guerre, pour diffuser de fausses informations sur l'ennemi et vanter les mérites de son propre camp, elle est également un exemple de manipulation des médias. Dans la série *Hunger Games*, elle est employée tant par les rebelles que par le Capitole afin d'influencer l'opinion publique et la faire basculer d'un côté ou de l'autre. Nous allons aborder ces deux types de propagandes en montrant leurs différences.

³⁴⁸ LANDRIN, Xavier « Propagande », *Encyclopædia Universalis*, disponible en ligne sur (<<http://www.universalis.fr/encyclopedia/propagande/>>).

La propagande du Capitole est visible dès le début des romans, tandis que celle des rebelles attend le troisième volume pour prendre forme. En effet, avant chaque Moisson, les maires des districts sont tenus de prononcer un discours saluant le gouvernement et mettant en avant le sort qui attend d'éventuels rebelles en rappelant le sort du district Treize. Comme Katniss le découvrira dans le deuxième volume, il s'agit d'un montage réalisé par le Capitole qui montre toujours la même image du district, prise soixante-quinze ans plus tôt, sur les ruines de l'époque, ceci afin de dissimuler son existence aux autres régions et manifester la toute-puissance du Capitole, capable de raser une population entière pour ramener la paix. Inconnue de la population et donc pratiquement indécélable, cette propagande agit toujours et entretient la peur parmi les districts. Cependant, avec l'entrée en guerre, la propagande du Capitole devient beaucoup plus active pour répondre à celle déployée par les rebelles afin de gagner tous les districts à leur cause. Elle passe essentiellement par Peeta, alors prisonnier du gouvernement : il est aimé de la population du Capitole et constitue également un ressort psychologique contre Katniss. Son rôle est d'appeler à un cessez-le-feu en rappelant l'histoire passée afin d'apaiser la rébellion ou, du moins, de faire en sorte que les rebelles apparaissent aux yeux des habitants du Capitole comme des ennemis vindicatifs refusant la paix, la main tendue par le gouvernement. Nous ignorons les conséquences de cette propagande sur la population de la capitale, mais elle jette un certain trouble chez les rebelles, pour qui Peeta apparaît alors comme un traître. La propagande du Capitole est essentiellement axée autour du mensonge, puisqu'il n'a nulle intention d'appeler à la paix, et se veut aussi psychologiquement blessante pour Katniss, en portant atteinte à Peeta, à qui elle tient véritablement.

À ce titre, la propagande déployée par les rebelles est bien différente. Elle met Katniss en évidence, puisqu'elle est l'emblème de la rébellion, et cela crée d'emblée un contraste avec Peeta. Cependant, les rebelles vont déployer davantage de stratégie que le gouvernement. Alors qu'en premier lieu est envisagé un tournage en studio, Katniss se révèle incapable de jouer devant une caméra, au point qu'Haymitch considère que diffuser le premier spot tourné signerait la fin de la révolution³⁴⁹. La jeune fille est trop entière pour se livrer docilement à un jeu d'acteur ; elle n'a jamais été très convaincante devant les caméras au temps de la

³⁴⁹ COLLINS Suzanne, *La révolte*, p. 82.

showmance avec Peeta. Cette incapacité à feindre va donc déterminer une nouvelle stratégie chez les rebelles, qui consiste à amener Katniss légèrement en retrait des terrains d'opération afin de la voir en pleine action. Ainsi, lors de sa première mission, elle se rend dans un hôpital et s'efforce avec naturel de réconforter les blessés³⁵⁰ ; elle oublie les caméras qui tournent derrière elle pour agir sincèrement. Un peu plus tard, lorsque l'hôpital est attaqué par les forces du Capitole, elle parvient à abattre un des véhicules aériens ennemis et adresse un message ardent au président Snow :

Je veux dire aux rebelles que je suis là. Je suis là, dans le district Huit, où le Capitole vient de bombarder un hôpital rempli d'hommes, de femmes et d'enfants désarmés. Il n'y a pas de survivants.[...] Je veux dire aux gens que si vous croyez un seul instant que le Capitole nous épargnerait en cas de cessez-le-feu, vous commettez une terrible erreur. [...] Le président Snow veut nous adresser un message ? Eh bien j'en ai un pour lui. Vous pouvez nous torturer, nous bombarder, incendier nos districts, mais est-ce que vous voyez ça ? [Katniss montre les débris d'un véhicule aérien du Capitole, incendié]. Le feu se propage ! Et si nous brûlons, vous brûlerez avec nous !³⁵¹

La jeune fille reprend la métaphore du feu qui l'accompagne depuis le début de la série. La fille du feu aide le pays à s'embraser et montre que les rebelles ne se laisseront pas intimider. Son discours fait appel à la pitié en soulignant l'horreur de ce qui vient de se passer mais aussi à la colère, à la révolte en promettant la chute du régime, afin d'enflammer ceux qui l'écoutent. La spontanéité de ce discours, nullement préparé, sert le propos de Katniss et lui donne une sincérité qu'il n'aurait pu avoir autrement et qui le rend donc d'autant plus convaincant.

Ce n'est donc que dans le feu de l'action que la jeune fille se révèle capable de livrer un peu ses sentiments et de susciter des émotions chez les autres. La propagande du district Treize est donc essentiellement axée autour de son emblème du geai moqueur, dont Katniss est l'incarnation ; alors que celle du Capitole se situait davantage sur un plan diplomatique, celle des rebelles est plutôt tournée vers l'émotion et l'énergie, afin de persuader l'opinion de soutenir leur cause. Elle joue sur l'empathie des spectateurs et fait appel au pathos en montrant

³⁵⁰ COLLINS Suzanne, *La révolte*, p. 99.

³⁵¹ COLLINS Suzanne, *La révolte*, p. 111.

la détresse des victimes du Capitole, comptant sur la sensibilité du public plutôt que sur les arguments politiques. De la même façon, est tournée une série de spots intitulée « In Memoriam », dont chacun a pour but de rappeler l'existence d'un tribut mort³⁵². L'émotion est donc le fondement de la stratégie de propagande des rebelles.

Les deux camps se livrent une farouche guerre des ondes afin de délivrer leur propagande, rappelant ce qui se passait lors de la seconde guerre mondiale, entre les radios anglaises et celles françaises, dominées par les Allemands. La puissance des rebelles s'affirme lorsqu'ils parviennent à pirater les émissions du gouvernement et à diffuser leurs propres images à la place. Ils parviennent à renouveler l'exploit à de nombreuses reprises mais toujours pour un bref laps de temps, ce qui les pousse à adapter les messages transmis, qui ne dépassent pas les dix secondes. Les rebelles font donc preuve d'une tactique de communication intelligente en mettant à profit tout ce qu'ils ont à disposition. Ils interrompent ainsi des discours du président ou les appels de Peeta, montrant ainsi qu'ils prennent peu à peu l'avantage par rapport aux forces du gouvernement. Ils jouent sur les émotions et, grâce à Katniss, celles-ci sont réelles, rendant ainsi leur propagande plus efficace, car il ne s'agit pas d'un film tourné spécifiquement dans ce but mais simplement de la jeune fille en action. L'opposition entre l'être et le paraître qui courait depuis le début de la trilogie trouve ainsi son aboutissement. Le Capitole reste ancré sur une propagande mensongère, tandis que les rebelles préfèrent la réalité de l'être. Les rebelles...ou plutôt, Katniss, qui montre ainsi la position de Suzanne Collins face à cette propagande. La jeune fille est bien plus entraînante, bien plus propre à entraîner les autres derrière elle lorsqu'elle est elle-même et qu'elle ne joue pas. Réciter un texte ou faire ce qu'on lui ordonne la freine, brise son élan et l'empêche d'agir. Comme le geai moqueur, Katniss prend son envol. Elle montre sa vérité, ses véritables sentiments afin de convaincre les habitants des districts de se joindre à la rébellion et de prendre les armes contre le Capitole. Ces deux exemples de propagande soulignent les différentes manières d'utiliser les médias dans ce cadre, soit pour transmettre des messages et des discours, soit pour exprimer des sentiments.

³⁵² COLLINS Suzanne, *La révolte*, p. 121.

La spectacularisation de la guerre

Le district Treize utilise les médias autant que possible afin de souligner son action. Lors de l'assaut final contre le Capitole, Katniss est d'abord tenue à l'écart des combats réels. Elle rejoint une escouade star, qui sert de vitrine à la présidente Coin en montrant une guerre idéale³⁵³, comme si le geai moqueur livrait véritablement bataille et en sortait toujours vainqueur. La caméra filme les actes guerriers de Katniss et ceux-ci sont retransmis sur les télévisions du Capitole. La guerre devient également un spectacle, un outil de propagande, afin de valoriser les combats et les combattants tout en cachant leur réalité. Les médias sont de nouveau manipulés afin de transmettre une image fausse et idéale au public, et l'on retrouve d'une certaine façon le principe des Hunger Games : les dirigeants du district Treize écrivent leur propre histoire à travers leur escouade star. C'est aussi un moyen d'encourager leurs propres troupes en montrant leur symbole sur le terrain. Ces liens étroits entre guerre et spectacle sont notamment visibles lorsque Katniss prend la tête de son escadron afin de s'engager véritablement dans les conflits au lieu de rester sur le côté. Le journaliste qui l'accompagne s'écrie alors « Action ! »³⁵⁴, comme s'ils allaient tourner un autre spot de propagande alors que cette fois, ils s'engagent dans la bataille. Tout fait l'objet d'une théâtralisation, d'une couverture médiatique travaillée, qui manifeste l'étroite barrière entre la réalité et l'illusion, la sincérité des gestes et la manipulation.

Les médias sont au centre des Hunger Games, puisque ceux-ci relèvent du domaine de la télé réalité et que toutes les cérémonies les entourant sont retransmises à la télévision. Suzanne Collins montre ainsi à ses lecteurs qu'il est nécessaire d'approcher ces moyens de communication avec un esprit critique et de ne pas croire tout ce qu'ils peuvent nous dire car il est aisé de les manipuler afin de raconter une histoire qui détourne légèrement la réalité, faire de cette dernière une fiction pour servir des buts politiques. La propagande politique utilisée par le gouvernement et le Capitole est également un exemple d'un autre emploi des médias, mais la question de la manière est posée par l'auteur. D'une certaine façon, la propagande telle qu'elle est déployée par les rebelles, en montrant la

³⁵³ COLLINS Suzanne, *La révolte*, p. 274.

³⁵⁴ COLLINS Suzanne, *La révolte*, p. 294.

sincérité des sentiments de Katniss paraît davantage légitime ; cependant, il ne faut pas oublier qu'il s'agit là aussi d'une forme de manipulation. D'après Suzanne Collins, la prudence face aux médias s'impose donc et elle souhaite que ses lecteurs apprennent à distinguer le vrai du faux dans ce qu'ils regardent.

CHAPITRE IX : UN QUESTIONNEMENT DE LA VIOLENCE

Dans ce chapitre, nous aborderons les différentes formes de violence présentes dans la trilogie *Hunger Games*. En premier lieu sera abordée la violence politique à l'œuvre, tant du côté du Capitole que de celui du district Treize, qui oppriment leur population chacun à sa manière. Nous évoquerons ensuite la violence liée à la guerre et les différentes attitudes que l'homme peut adopter face à un tel conflit. Enfin, un troisième point nous amènera à étudier la violence faite aux personnages pris dans leur individualité et aux moyens qu'ils ont à leur disposition pour tenter de la contrer.

La violence des régimes et la recherche d'une meilleure solution

Les deux régimes politiques présentés par Suzanne Collins dans sa trilogie sont tous deux fondés sur la violence, une violence spécifique mais bien présente. La plus évidente est celle du gouvernement de Panem que nous aborderons en premier lieu, avant de nous pencher sur celle du district Treize, peut-être plus insidieuse mais néanmoins présente.

La violence semble intrinsèquement liée au régime de Panem au début du roman. C'est de lui que viennent tous les malheurs de la population et il emploie plusieurs moyens pour la maintenir sous sa domination. Le premier d'entre eux est la faim. Après l'avoir étudiée en comparaison avec l'abondance dans laquelle vit le Capitole, nous allons à présent voir l'usage politique qui en est fait. En effet, le Capitole maintient sa population dans un état de sous-nutrition ; seuls les districts les plus proches du pouvoir semblent avoir de quoi manger à leur faim mais ce n'est pas le cas pour les autres. Pour le pouvoir politique, il s'agit d'un excellent moyen de garder le contrôle sur la population car, lorsqu'on passe la plus grande partie de sa journée à tenter de trouver de quoi se nourrir, il n'y a plus de temps

pour penser à se révolter. Les habitants de Panem luttent déjà assez pour leur survie quotidienne pour ne pas envisager un combat à plus grande échelle. La situation est d'autant plus difficile que le braconnage et la chasse sont interdits ; des grillages électrifiés entourent chaque district sous prétexte de les protéger des prédateurs mais empêchent les habitants d'aller dans les forêts. Katniss résume parfaitement la situation de cette façon : « Le district Douze, on y meurt de faim en toute sécurité. »³⁵⁵ Ainsi tout en faisant mine de protéger sa population, le Capitole l'emprisonne véritablement. Prison à ciel ouvert, prison où l'on dispose d'une petite liberté de mouvements mais prison tout de même.

La faim relève également des mesures de coercition employées par le Capitole afin de contrôler la population ; ainsi, lorsque les nouveaux Pacificateurs arrivent dans le district Douze, leur premier geste est de fermer les mines : sans argent, les habitants ne peuvent plus se nourrir et, au bout de deux semaines, sont prêts à tout pour obtenir de nouveau de quoi vivre³⁵⁶. Les mesures de rétorsion ne sont pas les seules utilisations de la faim ; le Capitole en joue également pour apparaître comme un gouvernement généreux. Ainsi en va-t-il pour le district dont l'un des tributs remporte les Hunger Games. Chaque mois se déroule le Jour des cadeaux où toutes les familles de la région reçoivent un colis de nourriture offert par le gouvernement. Cette générosité peut cependant se révéler à double tranchant, comme le montre l'usage des *tesserae*. Un an d'approvisionnement en blé et en huile en échange d'une inscription ne paraît pas grand-chose au premier abord mais prend une toute autre dimension à l'approche des Hunger Games. Au final, les parents ont le choix entre regarder leurs enfants mourir de faim chez eux ou les regarder se faire assassiner dans l'arène.

Les Hunger Games eux-mêmes sont l'illustration de ce contrôle exercé sur la nourriture. En effet, les tributs souffrent pratiquement tous de la faim à un moment ou à un autre, à l'exception des carrières qui ont fait main basse sur les réserves de nourriture de l'arène. Une grande partie de leur temps est consacrée à la recherche de nourriture. Les Juges se réservent en outre le droit de leur faire des cadeaux, par le biais de banquets, apparaissant comme des dispensateurs de bienfaits à l'image du gouvernement. Cette manifestation du pouvoir des dirigeants est également une menace psychologique, une peur permanente dans laquelle vivent tous les

³⁵⁵ COLLINS Suzanne, *Hunger Games*, p. 12.

³⁵⁶ COLLINS Suzanne, *L'embrasement*, p. 138.

habitants : les parents craignent pour leurs enfants, les enfants craignent pour eux-mêmes, pour leurs frères ou leurs amis. Cette peur est telle que Katniss a résolu de ne jamais se marier et de ne pas avoir d'enfants, afin de s'en libérer. La crainte des Hunger Games rythme une partie de la vie des habitants des districts et sont la plus grande force du gouvernement, qui montre ainsi son contrôle absolu sur sa population ; il a droit de vie et de mort sur chacun, peut s'emparer des enfants d'une famille sans que celle-ci puisse protester. Cette domination permet au gouvernement d'offrir aux habitants du Capitole tout ce qu'ils désirent. Katniss et l'un des meneurs de la rébellion résument la situation en évoquant la formule latine *panem et circenses*. Le rôle des districts a été de fournir le pain et les jeux, afin de satisfaire les besoins des habitants du Capitole³⁵⁷. Il n'est pas étonnant alors de voir que la nourriture devient un signe d'union et un symbole de rébellion pour les districts. Katniss et Gale sont réunis par leur besoin de trouver de quoi faire vivre leurs familles et commencent à chasser ensemble afin de se partager les prises. C'est en vendant une partie du produit de ses chasses que Katniss s'intègre au marché noir du district Douze ; la nourriture devient un symbole de communauté, ce qui lie les gens entre eux. Elle est aussi un signe de révolte, comme le montre le geste du district Onze d'envoyer un pain à Katniss après la mort de Rue, transgressant le règlement des jeux lors desquels les districts n'ont normalement pas le droit de s'unir³⁵⁸. Par la nourriture qu'ils offrent, ils manifestent leur souhait de la voir vivre. Dans le deuxième volume, lorsque Katniss rencontre des fuyardes du district Huit, celles-ci ont cuit un pain en forme de geai moqueur, liant le besoin de nourriture et la rébellion³⁵⁹. Petit à petit, les armes du Capitole se retournent contre lui, et il est intéressant de constater qu'à la fin, la ville se trouve complètement coupée des districts et souffre donc de graves pénuries, qui achèvent de renverser l'équilibre.

Cependant, la faim n'est pas la seule violence dont le Capitole fait preuve face à sa population. La force est également largement employée. Suzanne Collins l'introduit petit à petit dans le district Douze. Le lecteur, déjà choqué par les conditions de vie de la population, l'est encore plus par la brutalité qui se déploie alors et qui fait apparaître le district Douze comme une région privilégiée jusqu'à

³⁵⁷ COLLINS Suzanne, *La révolte*, p. 239.

³⁵⁸ COLLINS Suzanne, *Hunger Games*, p. 245.

³⁵⁹ COLLINS Suzanne, *L'embrasement*, p. 142.

présent. En effet, cellules, poteau de flagellation et potence pour les crimes les plus graves sont promptement installés. La justice est sommaire et vite exécutée ; Rue nous apprend ainsi qu'un garçon un peu simplet a été purement et simplement abattu pour avoir emporté avec lui une paire de lunettes à vision spéciale pour jouer. Le Capitole fait ainsi régner la terreur parmi la population ; la moindre incartade est sévèrement punie, de façon disproportionnée afin de d'éteindre toute velléité de protestation.

Enfin, le Capitole, sans doute instruit par l'expérience, est conscient que l'union fait la force ; il s'attache donc à garder les districts divisés par le biais des Hunger Games mais aussi en empêchant toute communication entre les uns et les autres. À part leur spécialité, Katniss ignore tout du mode de vie et de la localisation précise des autres districts, ce qui rend impossible toute action concertée. Ce manque de connaissance s'applique à tous les domaines de la culture et de l'éducation : Katniss sait lire, écrire, compter, mais ses connaissances ne vont pas plus loin ; elle connaît un peu l'histoire qui a conduit les États-Unis dans cette situation, maîtrise tout ce qui a trait à l'économie du charbon mais c'est tout. Le gouvernement fait en sorte de maintenir sa population dans l'ignorance, exerçant ainsi à son encontre une violence intellectuelle. Empêcher la population d'accéder à l'éducation en la maintenant dans un vide culturel permet de mieux la contrôler ; les gens n'apprennent pas à réfléchir ni à penser ; ils sont entièrement tournés vers les aspects pratiques de leur existence et négligent tout le reste. Le Capitole peut ainsi facilement conserver sa mainmise sur les districts, sachant qu'aucun d'eux ne peut l'emporter sur lui en termes de connaissances, que ce soit dans les domaines scientifiques, technologiques ou de la pensée.

À cette brutalité, cet usage permanent de la force s'oppose la violence à l'œuvre dans le district Treize. Au début, celui-ci apparaît comme un havre pour les réfugiés du district Douze, qui ont tout perdu dans les incendies. Ils ont de quoi se vêtir, se loger, manger à leur faim. La seule chose qu'on leur demande est de travailler en retour pour le district qui les abrite, ce qui paraît aller de soi. Cependant, chaque moment de leur journée est guidé par le tatouage reçu au matin, programme auquel ils doivent se conformer sous peine de sanction. Les heures des repas, de loisir, de repos sont soumises à cet emploi du temps. S'il peut apporter au premier abord un relatif sentiment de sécurité –on se sent pris en charge ; le gouvernement veille sur nous et prend soin de notre bien-être–, il apparaît vite que

cette organisation supprime toute liberté et tout libre-arbitre. Les habitants du district Treize ne peuvent ainsi pas décider de leurs temps de jeux ou de leur propriété : ce sont les services du district qui attribuent à chacun un logement ; tous sont meublés de la même façon, avec le strict nécessaire, sans aucun superflu. Les réfugiés peuvent posséder quelques objets personnels mais le lecteur se demande de quels objets personnels disposent les habitants du district présents depuis ses débuts. Le Treize semble avoir pour objectif de créer une société uniforme, qui gomme toutes les individualités et les personnalités, en offrant à chacun une vie sur mesure, à propos de laquelle il n'y a pas de question à se poser. Il s'agit simplement de suivre le programme décidé par ceux qui gouvernent pour que tout aille bien. Le district Treize n'utilise pas de la force brute du Capitole mais sa violence est tout aussi dévastatrice. Que penser d'un régime qui n'autorise guère les divertissements et est tout entier dévoué à une sorte d'efficacité technocratique, qui oublie l'humain pour se concentrer sur son bon fonctionnement et s'assurer que rien ne l'entrave ? Toutes les volontés des habitants s'effacent derrière leur emploi du temps ; il ne leur est pas possible de dire « non, aujourd'hui, je ne veux pas faire cette activité mais plutôt celle-là » sous peine d'enrayer la machine et de provoquer un dysfonctionnement. Les hommes ne peuvent être en permanence productifs ou tournés vers l'efficacité ; ils ont besoin de vrais moments de détente. Lorsque Katniss s'amuse avec le chat de Prim à l'aide d'une lampe de poche, au moment où la population est réfugiée dans le bunker, tout le monde oublie les principes d'économie pour lui apporter des piles et continuer à voir le chat sauter après le rond de lumière ; ils la remercient tous ensuite pour ce divertissement, montrant ainsi à quel point de telles occasions sont rares. De même en va-t-il au moment du mariage de Finnick et d'Annie. Alors que la présidente envisageait cela comme deux signatures sur un papier, tout le monde s'active pour préparer une fête, événement inattendu dans le district³⁶⁰. Dans ce contexte, Katniss met un point d'honneur à conserver sa liberté et à ne pas observer les règles ; elle profite de sa fragilité mentale pour les contourner sans s'attirer d'ennui. Par contraste, elle met en valeur l'attitude soumise de la population du district Treize, qui ne pense pas un instant à se rebeller contre l'autorité du régime. Le district qui apparaissait d'abord comme une sorte d'utopie, un refuge privilégié face aux tourments du Capitole, prend l'allure d'un cauchemar, bien que les habitants n'en aient pas

³⁶⁰ COLLINS Suzanne, *L'embrasement*, p. 241.

vraiment conscience. Il répond aux critères du genre utopique que nous avons vus : au premier abord, il semble offrir une vie idéale à tous, en mettant tout le monde à égalité, mais l'envers du décor ne tarde pas à apparaître. Suzanne Collins nous dit de nouveau que l'égalitarisme total n'est pas la solution aux grandes inégalités et aux différences de classes. Tous deux sont des extrêmes qu'il faut chercher à éviter.

Cette violence des deux régimes amène les personnages à se demander pour quelle forme de gouvernement ils opteront à la fin de la guerre³⁶¹. Est alors proposée la constitution d'une république dans laquelle chacun élirait ses représentants. Katniss manifeste ses réticences face à un tel régime³⁶², en se rappelant que leurs ancêtres sont les responsables de leur situation actuelle en ayant épuisé les ressources de la planète et conduit les hommes au bord de l'extinction. Elle s'avoue cependant qu'une république serait certainement meilleure que le régime actuel³⁶³. La fin du livre reste ouverte sur le sujet et ne nous indique quelle forme de gouvernement a finalement été choisie. Cependant, Suzanne Collins nous montre ici qu'il n'y a pas de gouvernement parfait, que tous ont leurs défauts, mais que certains s'avèrent meilleurs que d'autres et que ce sont ceux-ci qu'il faut rechercher. Elle n'encense pas la république, nous met en garde contre les dommages qu'elle peut causer puisque dans le roman, elle a abouti à une société totalitaire après un grand nombre de catastrophes. Cependant, elle nous dit que c'est un mode de gouvernement préférable à d'autres ; elle n'entend pas révolutionner le monde mais simplement inviter son lecteur à réfléchir sur les régimes qu'il connaît et trouve naturel. Aujourd'hui, le système républicain et démocratique nous paraît être le plus enviable ; il est cependant questionné par Katniss qui s'interroge sur ses fins. Suzanne Collins tient ainsi à nous dire qu'il ne faut rien prendre pour acquis et toujours chercher à comprendre le monde dans lequel nous vivons, saisir son fonctionnement, ses lois, sans se laisser gouverner par lui et nos automatismes.

Grâce aux deux régimes politiques présentés dans la trilogie, Suzanne Collins montre aux lecteurs les différentes violences qu'un État peut exercer à l'encontre

³⁶¹ COLLINS Suzanne, *La révolte*, p. 94.

³⁶² COLLINS Suzanne, *La révolte*, p. 95.

³⁶³ *Ibid.*

de sa population. La violence physique, l'usage de la force sont les plus évidentes, celles que l'on voit en premier et contre lesquelles les personnages se rebellent. Cependant, la violence qu'exerce le district Treize n'en est pas moins violente en ôtant à ses habitants tout libre-arbitre, toute liberté de choix. L'être humain n'a pas à être purement fonctionnel, voué à accomplir ses tâches avec la régularité d'une machine. C'est là que se retrouvent Panem et le district Treize : dans leur volonté de garder l'esprit de leur population sous contrôle et de les empêcher de penser et donc de se rebeller. Le Treize apporte une fausse sécurité en donnant l'impression que tout est pris en charge, qu'il n'y a à se soucier de rien, qu'il s'occupe du bien-être de tout le monde. Mais abandonner sa liberté d'être et de penser pour se laisser guider rappelle la population du Capitole qui a, elle aussi, abandonner toutes ses responsabilités pour vivre dans l'abondance. À travers ces deux exemples, Suzanne Collins nous rappelle qu'il n'est jamais bon d'abandonner sa conscience et qu'il faut la garder éveillée à chaque instant car la violence est toujours présente, même lorsqu'on s'y attend le moins.

L'homme face à la guerre

Dans cette partie, nous nous intéresserons à la façon dont les personnages conçoivent et vivent la guerre, les réponses qu'ils apportent à celle-ci, la nécessité qu'ils y voient. À travers eux, Suzanne Collins se livre à une réflexion sur les différents comportements que l'homme peut adopter lors des conflits, quels que soient leur camp ou la justesse de leur cause. Elle s'attache aussi à montrer que les hommes semblent toujours prêts à se faire la guerre, peu importe les moyens technologiques à leur disposition.

En effet, l'un des meneurs de la rébellion regrette la disparition de nombreuses armes du passé, comme « les avions de haute altitude, les satellites militaires, les désintégrateurs moléculaires, les drones, les armes biologiques³⁶⁴ », et de devoir se contenter de bombes incendiaires, de fusils et de missiles sol-sol³⁶⁵. Suzanne Collins liste les armes dont nous disposons actuellement et celles qui sont en cours de développement. Cependant, elle souligne bien que l'homme n'a pas

³⁶⁴ COLLINS Suzanne, *La révolte*, p 142.

³⁶⁵ COLLINS Suzanne, *La révolte*, p 143.

besoin d'un tel arsenal pour se faire la guerre, qu'il peut employer des armes moins développées pour un résultat tout aussi mortel. Cherche-t-elle à dénoncer les progrès que font toutes les nations en matière d'armement, afin d'être toujours prêtes à parer la moindre éventualité ? Veut-elle montrer qu'il n'y a nul besoin de continuer à s'améliorer dans ce domaine et que nous disposons largement du nécessaire ? Sans doute. Mais c'est aussi une manière de montrer qu'avec ou sans technologie, l'homme est parfaitement capable de se faire du mal. Si la population de Panem n'était armée que de cailloux, cela ne l'empêcherait pas de se livrer bataille.

Suzanne Collins s'attache ainsi à détailler la mise au point de certaines des armes des rebelles, notamment lorsque Gale et l'un des vainqueurs du district Trois, Beetee, réfléchissent à leurs bombes et aux pièges qu'ils peuvent mettre en œuvre³⁶⁶. Pour eux, il ne s'agit pas tant de travailler sur quelque chose d'un haut niveau technologique mais plutôt sur la façon d'atteindre le plus de monde possible en jouant sur les ressorts psychologiques. Excellent chasseur, Gale se fonde d'abord sur les instincts premiers de l'homme et des animaux, qui consistent à trouver de quoi se nourrir et boire ; piéger ces sources d'alimentation démoraliserait l'ennemi. Il s'attache ensuite à travailler sur des mécanismes plus humains comme la compassion ; c'est ainsi qu'il met au point le système des bombes à double déclenchement, qui permettent à la fois d'éliminer des ennemis puis les sauveteurs venus à leur secours, provoquant ainsi le double de victimes. Katniss l'interroge alors sur les limites qu'ils se donnent³⁶⁷. Par cette scène, Suzanne Collins pose la question de ce qui est acceptable en temps de guerre, des moyens que l'on met en œuvre pour remporter la victoire. Est-il acceptable de tuer des sauveteurs pour forcer les adversaires à capituler ? Est-il acceptable d'abandonner toute morale pour finir le conflit, peu importe le nombre de victimes dans les rangs adverses ? Est-il acceptable de jouer des émotions et des instincts les plus humains pour abattre des ennemis ? La cause pour laquelle on se bat vaut-elle toutes ces disparitions, cet abandon d'une part d'humanité pour ne plus voir dans les autres que des proies que l'on peut chasser sans problème de conscience ? Pour Gale, la réponse est oui ; ce côté extrême de sa personnalité ressort dès le premier tome, lorsqu'il vient faire ses adieux à Katniss. Selon lui, elle n'aura

³⁶⁶ COLLINS Suzanne, *La révolte*, p. 200.

³⁶⁷ *Ibid.*

aucun mal à se débarrasser de ses adversaires ; ils seront simplement du gibier pour elle. Le jeune homme a une grande capacité à déshumaniser ses ennemis afin de justifier ses actes et n'a donc aucun mal à abandonner toute limite pour concevoir des armes. Ainsi, pour lui, tous les moyens semblent bons pour obtenir le pouvoir, pour mener la révolte jusqu'à son terme. Peu lui importe le nombre de victimes dans le camp opposé ; il ne cherche que la vengeance et la victoire. À travers lui, Suzanne Collins nous interroge sur les motivations que l'on peut rencontrer en temps de guerre. Gale affirme que la fin justifie tous les moyens, mais est-ce vraiment l'attitude à adopter ? Katniss lui fait justement remarquer qu'avec une telle logique, il légitime tout et notamment l'instauration des Hunger Games comme l'a fait le gouvernement de Panem. Gale se voit cependant dans le camp des « bons », qui ne risquent pas de commettre de telles erreurs. Pourtant, il aide à la conception de bombes incendiaires qui sont ensuite lâchées sur des enfants du Capitole. Est-ce que ce moyen est plus moral, plus légitime que ceux employés par le Capitole, simplement parce que Gale se bat pour une cause juste ? Suzanne Collins nous dit que non. En effet, ce comportement éloigne Katniss du jeune homme ; elle n'approuve pas ses méthodes. Pour elle comme pour l'auteur, la fin ne justifie pas les moyens. Ceux-ci révèlent toujours quelque chose du but qu'ils aident à atteindre ; pour savoir si un objectif est bon ou juste, il faut regarder les moyens pris. Ainsi, des moyens cruels entraînent nécessairement une fin cruelle. Les actes terroristes de Gale l'illustrent : pour une fin qu'il juge bonne, il sème la terreur parmi des innocents et les tue sans état d'âme. S'il suit sa logique jusqu'au bout, il n'y a plus de limite au mal que l'on peut faire et il est alors possible de se demander ce que vaut une paix obtenue au prix du sang. Certes, il y a les contingences de la guerre, les combats qui apparaissent comme nécessaires, mais Suzanne Collins pose la question des limites que l'on peut, que l'on veut s'imposer dans ces circonstances pour mettre un terme à la férocité que l'homme peut manifester. Les actes terroristes peuvent-ils être au service d'une cause juste ? Peuvent-ils amener une fin bonne ? Elle nous dit que non, que la guerre faite de cette façon salit nécessairement ceux qui la livrent.

La cruauté de la fin voulue par cette guerre transparaît dans la proposition de la présidente Coin de mettre en place les Hunger Games pour une dernière édition³⁶⁸. Le cycle de la vengeance ne s'arrête pas avec la fin de la guerre et elle

³⁶⁸ COLLINS Suzanne, *La révolte*, p. 393.

veut s'imposer sur Panem. Ainsi, il semble que la guerre n'aboutisse qu'à un renouvellement du même cycle de violence que celui déjà vécu par les habitants de Panem, cycle auquel Katniss va mettre fin en tuant la présidente dans un dernier acte brutal.

Gale et Coin ont une conception assez machiavélique du pouvoir puisque, pour eux, tout est bon pour l'obtenir et le conserver par la suite, même si cela implique de faire le mal. Grâce à eux, Suzanne Collins pose la question des moyens que l'on veut mettre en œuvre pour voir triompher sa cause. Faut-il s'abaisser à employer les mêmes armes que l'ennemi ? Ou au contraire, essayer de s'élever en gardant une certaine morale dans le conflit, en s'interdisant certains actes comme s'en prendre à des innocents et à des enfants ? Gale a résolu la question à sa manière. Au lecteur, ensuite, de trouver la sienne en choisissant ou non de le suivre.

La réponse de Katniss aux nécessités de la guerre est bien différente de celle de son meilleur ami. Elle conçoit tout à fait de se défendre face à une agression, comme lors de l'assaut mené par le Capitole contre l'hôpital du district Huit, qui la conduit à abattre des hovercrafts ennemis. Cependant, passer elle-même à l'offensive la gêne ; elle ne se sent pas légitime pour cela. De même, elle peut accepter de tuer des adversaires en combat ouvert mais se dresse contre les projets d'attentat de Gale. Celui-ci veut s'en prendre à la base militaire du Capitole établie dans une montagne ; son projet est de déclencher des avalanches pour bloquer les militaires et les civils à l'intérieur et entraîner ainsi leur mort. Katniss s'y oppose, notamment parce que cela lui rappelle le coup de grisou dans lequel sont morts son père et celui de Gale³⁶⁹. Cet argument n'a aucune valeur sur le jeune homme, qui convainc les dirigeants d'appliquer son idée. Katniss s'en détache. Elle est l'une des rares à garder un point de vue moral sur le conflit en refusant de s'associer aux idées trop destructrices des rebelles. À travers elle, Suzanne Collins traduit un refus d'utiliser les mêmes armes que son ennemi, de s'abaisser à son niveau comme le font Gale et Coin. Pour Katniss, ce n'est pas parce que le Capitole emploie des manœuvres déloyales que les rebelles doivent en faire de même. En effet, cette attitude les prive de ce qu'il y avait de courageux à s'opposer au régime et, au lieu de se distinguer de leurs ennemis, ils finissent par y ressembler en employant les mêmes armes, les mêmes ruses. La justesse de leur cause aurait dû

³⁶⁹ COLLINS Suzanne, *La révolte*, p. 220.

les empêcher d'agir de cette façon mais ils préfèrent oublier leurs limites ; en ce sens, c'est une victoire que le Capitole remporte sur eux. Le paroxysme de ce refus des limites se trouve dans l'usage effectif des bombes incendiaires de Gale, alors que le président Snow est sur le point de capituler ; dernière preuve de puissance des rebelles, qui tue certains des Pacificateurs chargés de protéger les enfants mais aussi les propres sauveteurs du district Treize qui intervenaient sur le terrain, apportant eux aussi leur réponse au conflit. Les sauveteurs n'hésitent pas en effet à venir en aide aux victimes, bien qu'elles soient dans le camp adverse, et le district Treize achève de manifester sa violence en ne refusant pas de s'en prendre à sa propre population. Actuellement, les conventions de Genève définissent les règles des conflits internationaux, en interdisant notamment de s'en prendre aux secouristes qui viennent ramasser les blessés ; elles cherchent à maintenir un aspect humanitaire dans les conflits qui est ici totalement bafoué. De nouveau se pose la question des moyens et des limites que nécessite une cause, aussi juste soit-elle. Par la souffrance infligée à Katniss et à sa sœur, transformées en torches humaines, Suzanne Collins nous montre que rien ne justifie un tel acte, qu'aucune cause ne peut s'enorgueillir de tuer des enfants et des médecins et qu'elle s'entache ainsi irrémédiablement. Rien de bon ne peut émerger d'un tel comportement, comme le prouve l'attitude de la présidente Coin.

Finalement, Suzanne Collins évite tout manichéisme en montrant que la guerre entraîne autant de stratégies horribles dans leur conception dans un camp que dans l'autre. Le Capitole bombarde un hôpital, achevant tous les blessés ; les rebelles enfouissent un grand nombre de personnes dans une montagne ou les font périr par asphyxie. Aucun des deux adversaires ne fait preuve de la moindre pitié envers ses ennemis. Suzanne Collins nous montre ainsi que dans un conflit, il n'y a pas de « bons » ou de « mauvais », que les deux camps emploient les mêmes tactiques en dépit de tout sens moral. Quelle que soit la justesse de la cause, il n'y a pas de guerre propre. Face à l'oppression du Capitole, le conflit est apparu comme la seule voie possible ; il est regrettable que les rebelles n'aient pas au moins tenté de négocier pour pousser le régime à s'amender. Placé face aux actes terroristes de Gale, au refus de Katniss de participer aux attentats, au dévouement des secouristes, le lecteur est ainsi invité à réfléchir sur le comportement qu'il adopterait face à une telle situation. Certes, l'intrigue l'amène à défendre la cause des rebelles, mais ne le conduit pas à adhérer à toutes leurs actions. Suzanne

Collins balaie un large éventail de réactions que l'on peut trouver dans un conflit, sans juger ni les uns ni les autres. Les actes de Gale ne sont pas condamnés, pas plus que les refus de Katniss. C'est donc au lecteur de se forger sa propre opinion de ce qui lui paraît acceptable dans un conflit.

Une quête de soi face à la violence du monde

Face aux nombreuses violences qu'ils subissent, les personnages se trouvent confrontés à eux-mêmes, à ce qu'ils veulent être dans un monde en plein changement. Il s'agit tout d'abord de parvenir à rester soi-même face au déferlement de violence, grâce à des gestes symboliques qui témoignent de l'humanité présente en eux. Cependant, Suzanne Collins tient à nous montrer des personnages dépossédés, brisés par les épreuves afin de nous apprendre jusqu'où peut aller les hommes ; cela conduit ses héros à se remettre totalement en question, à se créer une nouvelle identité, qui leur permet ensuite de s'affirmer face au monde et de témoigner de leurs convictions.

Rester soi-même face à la cruauté des Hunger Games

La population, au début des ouvrages, ne semble pas pouvoir se révolter contre le pouvoir de Panem, trop puissant, trop répressif pour être défié ouvertement. Cependant, les habitants peuvent parfois manifester leur désaccord devant un acte qui les révolte, désaccord qui leur permet de ne pas oublier qui ils sont devant la cruauté du régime. Ainsi, lorsque le nom de Prim est tiré au sort, la foule gronde, ce qui arrive toujours, selon Katniss, lorsqu'un jeune enfant est choisi³⁷⁰. Mais plus symbolique encore est le moment où elle se porte volontaire et qu'Effie Trinket demande aux habitants d'applaudir sa décision. Ceux-ci restent silencieux, puis portent trois doigts de leur main gauche à leurs lèvres avant de les tendre vers Katniss, geste traditionnel du district Douze en guise de « remerciement,

³⁷⁰ COLLINS Suzanne, *Hunger Games*, p. 27.

d'admiration, d'adieu à ceux que l'on aime. »³⁷¹ La population du district Douze montre ainsi qu'elle n'approuve pas ce qui se passe, salue le courage de Katniss et manifeste la part de révolte qui est encore en elle devant la tragédie qui se joue.

Les adolescents plongés de force dans l'arène, ceux qui ne se sont pas portés volontaires pour participer aux jeux, se retrouvent face à un dilemme conséquent. Ils ne sont pas particulièrement portés sur la violence, n'ont sans doute jamais porté d'armes de leur vie. Pourtant, les voilà confrontés à une alternative terrible : tuer ou être tué. Cela nous amène à une rapide analogie avec *L'appel de la forêt* de Jack London, où le chien Buck fait la dure découverte de cette loi sauvage de la jungle, de la « loi primitive ». London semble ainsi faire l'éloge de la loi du plus fort, de la sélection naturelle qui conduit les plus résistants ou les plus adaptés à survivre tandis que les autres disparaissent, du chacun pour soi dans une lutte permanente pour la vie. Cependant, le but de l'homme, de la civilisation n'est-il pas justement de construire une société au-dessus de ces lois primitives, au-dessus des règles de la nature qui régissent la vie des animaux ? L'homme n'est-il pas censé s'élever au-dessus de la loi de la jungle ? Les Hunger Games ramènent l'humanité à son plus bas degré en forçant des adolescents à s'affronter ainsi jusqu'à la mort ; le monde de Panem semble oublier toute civilisation pour se tourner vers une forme de barbarie. Le Capitole tente de déshumaniser les tributs, d'en faire de simples pions, de leur faire oublier tout ce qu'ils sont dans les combats pour montrer qu'il peut transformer des adolescents normaux en tueurs. Face à cette volonté, que peuvent vraiment les tributs ? L'instinct de survie ne pousse pas à se coucher sur le sol et à attendre que la mort arrive, en la souhaitant rapide et sans souffrance. De fait, certains tributs répondent à la violence par la violence, perdent l'esprit dans l'arène, se perdent eux-mêmes. Katniss évoque ainsi l'exemple d'un garçon du district Six devenu fou, qui se livrait à des actes de cannibalisme sur ses victimes. Les Juges ont fait en sorte de l'éliminer grâce à l'un de leurs pièges mais sa folie montre bien que les Jeux font perdre à certains tributs leur intelligence humaine pour les amener plus près d'un état bestial, sauvage, où tout sentiment civilisé disparaît. Avant les Jeux, Gale lui-même dit à Katniss qu'elle n'aura pas de mal à s'en sortir si elle entre en possession d'un arc et de flèches, qu'elle pourra abattre les concurrents comme des lapins, ce qui entraîne la jeune fille à penser :

³⁷¹ COLLINS Suzanne, *Hunger Games* p. 30.

Si je pouvais oublier qu'il s'agit de gens comme moi, cela ne ferait aucune différence.³⁷²

D'une certaine façon, c'est ce que souhaite le Capitole : que les tributs oublient leur humanité dans l'arène et se transforment en bêtes sauvages. Le groupe des carrières ne se fait-il pas appeler la meute ? Ils sont les premiers à perdre toute mesure dans l'arène ; ils se transforment tout de suite en tueurs sans aucune pitié et achèvent les tributs les uns après les autres, comme s'ils participaient à une simple partie de chasse. Confronté à cette violence primitive, les autres tributs n'ont que peu de ressources.

Peeta est le premier à exprimer son sentiment face à cette situation en avouant à Katniss qu'il « veu[t] mourir en étant [lui]-même »³⁷³. Alors qu'elle lui demande s'il n'a pas l'intention de tuer, il précise :

Oh si, le moment venu, je suis sûr que je tuerai comme n'importe qui. Je ne tomberai pas sans combattre. Je voudrais seulement trouver un moyen de... de montrer au Capitole que je ne lui appartiens pas. Que je suis davantage qu'un simple pion dans ses Jeux.³⁷⁴

Sur l'instant, Katniss ne comprend pas ce qu'il veut dire et pense que cela n'importe pas à côté de la nécessité de la survie. Cependant, à mesure que les Jeux se déroulent, la phrase de Peeta va prendre tout son sens, et va se trouver mise en application lors de deux occasions significatives. La première survient lors de la mort de Rue. Révoltée devant cette injustice, Katniss berce la fillette dans ses derniers instants en lui chantant une berceuse, puis couvre son corps de fleurs sauvages pour lui rendre hommage³⁷⁵ alors que, d'ordinaire, les morts sont abandonnés sur place avant que les appareils du Capitole ne viennent les enlever. Katniss prend alors conscience qu'il ne lui sert à rien de haïr le tribut qui a assassiné la fillette, que le vrai responsable de cette mort est le gouvernement. Les paroles de Peeta lui reviennent en tête, et les fleurs lui paraissent le meilleur moyen de défier le Capitole³⁷⁶. Les animaux n'enterrent pas leurs morts ; c'est un geste proprement humain que de rendre hommage aux disparus et c'est

³⁷² COLLINS Suzanne, *Hunger Games*, p. 46

³⁷³ COLLINS Suzanne, *Hunger Games*, p. 149.

³⁷⁴ COLLINS Suzanne, *Hunger Games* p 150.

³⁷⁵ COLLINS Suzanne, *Hunger Games*, p. 240-245.

³⁷⁶ COLLINS Suzanne, *Hunger Games* p. 242.

précisément ce que fait Katniss en honorant la petite fille. Elle rappelle aux téléspectateurs la part d'humanité qui est en elle et que le Capitole, pas plus que les Hunger Games, ne pourront jamais lui enlever, et qui souligne par contraste l'inhumanité du pouvoir à l'œuvre dans le pays. Katniss n'est pas la seule à se rappeler qui elle est, ce qu'elle est lors de ces Jeux. Alors qu'elle se fait agresser par la fille du district Un qui se moque de la mort de Rue, l'autre tribut du district Onze, Thresh, survient et la tue. Il épargne cependant Katniss car il sait ce qu'elle a fait pour Rue ; il la remercie d'avoir protégé et défendu la fillette même si les Jeux ont fini par l'emporter³⁷⁷.

Dans ces Hunger Games, Katniss et Thresh s'opposent au Capitole en s'unissant même pour un bref instant ; leur attitude brise toutes les règles du jeu. Hors des alliances, il n'est pas d'usage que des tributs s'entraident ou se sauvent la vie ; c'est un acte qui va au-delà de l'instinct de conservation puisqu'il ne peut y avoir qu'un seul gagnant. Aider les autres, c'est diminuer d'autant ses propres chances de rentrer chez soi. Cependant, Katniss et Thresh font passer les autres avant eux en dépit des règles et, ainsi, parviennent à rester eux-mêmes, à provoquer le Capitole en lui montrant qu'il ne pourra pas tout leur prendre : il peut les forcer à s'entretuer, les forcer à commettre des crimes, mais il restera toujours quelque chose au fond d'eux qu'il ne pourra pas leur enlever, la part profonde qui les rattache à l'humanité, qui pousse Katniss à sauver sa sœur, qui conduit Thresh à épargner la jeune fille. Ces moments de grâce dans les Jeux mettent en relief la force intérieure des personnages mais aussi leur capacité à poser des actes qui les inscrivent dans le monde alors que tout semble leur échapper.

La dépossession de soi tant physique que mentale

Suzanne Collins ne fait preuve d'aucune tendresse envers ses personnages et ne leur épargne pas les épreuves afin de montrer le poids du monde qui pèse sur eux et les atteint dans leur chair d'abord puis dans leur esprit. Katniss et Peeta sont particulièrement touchés mais ils ne sont pas les seuls à souffrir de la violence du monde.

³⁷⁷ COLLINS Suzanne, *Hunger Games*, p. 296.

La perte de son corps

La perte de contact des personnages avec le monde se manifeste par les épreuves physiques que subissent leurs corps. Dans un premier temps, nous verrons la manière dont Katniss se sent dépossédée lors de son arrivée au Capitole, lorsqu'elle a le sentiment que son corps ne lui appartient plus et se trouve livré en pâture au public ; nous aborderons en second lieu les importants traumatismes subis par les personnages tout au long de la série.

Le corps pris comme un objet

Les personnages de la série sont d'abord atteints dans leurs corps, lorsqu'ils sont jetés en pâture aux caméras du Capitole et aux yeux avides de sa population. La première fois que Katniss subit cette perte de maîtrise sur son corps advient lorsqu'elle arrive au Capitole. Aussitôt emmenée au centre qui accueille les tributs, elle y est soumise contre sa volonté à un nettoyage complet de sa personne ainsi qu'à une épilation totale³⁷⁸. Ce n'est pas tant la nécessité d'un tel traitement qu'il convient de discuter ici mais la façon dont les préparateurs s'approprient le corps de Katniss et le transforment en une chose qu'ils peuvent manipuler à loisir. Lorsqu'ils la laissent, la jeune fille n'ose même pas enfiler un peignoir, consciente que son styliste va également vouloir l'examiner. À ce moment, elle n'existe plus que par son corps et ce corps est transformé en objet, qui doit être présentable pour les habitants du Capitole. Katniss se sent alors vulnérable ; ce sentiment s'accroît lors des interviews avec le présentateur des Hunger Games ; en faisant mine d'être quelqu'un qu'elle n'est pas, une jeune fille gloussant dans une belle robe, elle a l'impression de se renier et de perdre ses valeurs³⁷⁹. Lorsque Peeta la transforme en objet de désir par sa déclaration d'amour, elle se sent davantage encore dépossédée ; son contrôle d'elle-même lui échappe, comme si son corps ne lui appartenait plus mais revenait à d'autres, capables d'en faire ce qu'ils veulent, de la manipuler au gré de leurs envies. Katniss se révolte contre cela en s'en prenant à Peeta.

³⁷⁸ COLLINS Suzanne, *Hunger Games*, p. 67.

³⁷⁹ HEMTHORNE Tom, *op. cit.*, emplacement 1317.

Mais ce vol des corps par le Capitole et ses règles va plus loin encore comme nous l'apprend Finnick dans le troisième volume. Alors que le jeune homme apparaissait jusqu'alors comme un séducteur, ravi de partager les lits des dames du Capitole, il révèle que c'est le gouvernement qui l'a forcé à cela après sa victoire, le transformant en esclave sexuel³⁸⁰. Le jeune homme n'a eu d'autre choix que de s'y soumettre, sous peine de voir sa famille tuée par les miliciens. Le jeune homme est totalement privé de son corps, de sa liberté d'agir comme il l'entend, de vivre son amour avec Annie.

Cela montre que le Capitole tente de réduire les tributs à leurs corps, leur retirant toute pensée, tout libre-arbitre, toute capacité intellectuelle et spirituelle ; en les transformant en objets, il leur ôte leur humanité et rend sans doute leurs morts plus acceptables pour le public. Ce ne sont que des pantins, des marionnettes, des jouets qu'il entend manipuler à sa guise. On n'ose imaginer les souffrances de Finnick, contraint de subir les volontés des femmes du Capitole qui se battent pour profiter de ses faveurs. Cette dépossession, cette violence brutale, qui dénie aux personnages le droit de penser et d'exister librement, se trouvent encore exprimées par les différentes blessures et traumatismes subis par les personnages.

Les blessures et les traumatismes

Au travers des trois volumes de la série, Katniss et les autres personnages subissent de nombreux traumatismes sur lesquels nous allons revenir à présent. Nous verrons tout d'abord les différentes blessures physiques subies par les protagonistes ainsi que les séquelles des Hunger Games sur les survivants, qui les diminuent énormément.

Le moins que l'on puisse dire est que Suzanne Collins ne ménage pas ses personnages et que tous subissent des épreuves qui mettent leur esprit et leur santé mentale à rude épreuve. Déjà peu épargnée par la vie suite au décès de son père et par ses efforts quotidiens pour assurer la survie de sa famille, Katniss affronte de multiples traumatismes au cours de la trilogie. Dans la première arène, elle est blessée par une boule de feu, piquée par les guêpes tueuses et manque de se faire tuer par Clove, la tribut du district Deux ; Peeta est également atteint par les

³⁸⁰ COLLINS Suzanne, *La révolte*, p. 184.

guêpes et manque de mourir d'une infection provoquée par un coup d'épée. Les Jeux de l'expiation ne se déroulent pas mieux : le brouillard acide d'une des parties de l'horloge provoque de grosses cloques, qui ne se résorbent que dans l'eau, Peeta manque de mourir en heurtant le champ de force entourant l'arène, et Katniss est blessée par Johanna Mason, qui lui ôte le mouchard glissé dans son bras par les organisateurs des Jeux et agit ainsi pour la sauver. Elle garde cependant une cicatrice importante du coup de couteau reçu. Au cours de la guerre, Katniss reçoit une balle ; le choc lui fait exploser la rate, endommage ses côtes et elle doit être opérée. Ces différentes blessures montrent que Suzanne Collins n'hésite pas à montrer les traumatismes endurés par ses personnages ; en les atteignant dans leur chair, en montrant véritablement leurs blessures, en les mettant en avant et en les multipliant, elle montre les ravages provoqués par les Hunger Games et la guerre ; elle en rend les dommages perceptibles à son lecteur qui, s'identifiant à Katniss, partage sa souffrance.

Ces traumatismes sont d'autant plus réalistes que Katniss continue d'en souffrir après les Jeux. Les blessures physiques influent sur son esprit et le fragilisent. Il lui est impossible d'effacer les souvenirs de l'arène ; elle se réveille souvent à cause de cauchemars qui la replongent dans l'enfer des Jeux et il en va de même pour Peeta. Tous deux souffrent de ce que les psychologues appellent le « syndrome de stress post-traumatique » qui atteint les victimes d'événements dramatiques, qu'il s'agisse de la guerre, d'actes terroristes ou d'accidents, et les empêche de vivre une existence normale en leur faisant sans cesse revivre leurs pires moments. Pour cela, Suzanne Collins s'est sans doute inspirée de l'expérience de son père au Viet-Nam et des cauchemars qu'il a faits durant des années après son retour. Ce syndrome permet de faire comprendre aux lecteurs l'ampleur des traumatismes subis par les tributs et montre qu'il leur est impossible de reprendre une vie normale. Même s'ils sont vainqueurs, les jeunes gens ne parviennent jamais à sortir vraiment de l'arène. Nombre d'entre eux se plongent dans l'alcool, comme Haymitch, ou dans la drogue, comme les anciens tributs du district Six qui participent aux Jeux de l'Expiation. Tous tentent de fuir cette expérience traumatique mais n'y parviennent pas vraiment. Finnick parle également des cauchemars qu'il fait et ne cessent pas ; sa fiancée Annie vit en grande partie repliée sur elle-même, dans son monde, essayant de fuir la réalité autant que possible. C'est aussi ce que fait Katniss au début du troisième volume :

elle passe son temps à se cacher dans des coins reculés pour échapper à la réalité du monde, dans une stratégie de fuite et d'évitement pour ne plus se confronter aux traumatismes endurés ; elle commençait déjà à le faire dans le deuxième volume, lorsqu'elle a fui et s'est cachée dans une cave au moment de l'annonce des nouveaux Hunger Games. Elle prête peu attention aux autres, se recroqueville sur elle-même, refuse de reprendre pied dans une réalité effrayante, qui n'est faite que de souffrances. Pour l'aider à se stabiliser mentalement, les médecins lui demandent de se réciter des faits simples à propos d'elle-même : son nom, son âge, le district d'où elle vient, le fait qu'elle a remporté les Hunger Games. Les traumatismes physiques entraînent un démantèlement de son identité ; perdue au fond d'elle-même, Katniss ne sait plus vraiment qui elle est et apparaît brisée.

Suzanne Collins montre tous les ravages physiques et psychologiques des Hunger Games et de la guerre en y confrontant directement ses personnages et, de fait, ses lecteurs. C'est là que le récit à la première personne et au présent déploie toute sa force en plongeant le lecteur au plus près des souffrances de Katniss, en les lui faisant vivre de l'intérieur. Il est ainsi directement confronté aux traumatismes qu'elle subit et les partage avec elle, vit avec elle les nombreuses blessures et la perte de son identité. À travers les différents vainqueurs des Hunger Games, Suzanne Collins montre les variations du syndrome de stress post-traumatique et la façon dont chacun l'affronte, et qu'il n'y a ainsi aucune vraie gloire à remporter les jeux. Le soulagement d'avoir survécu disparaît très rapidement et laisse la place aux souvenirs de l'horreur vécue. Le seul vrai vainqueur des Hunger Games est le Capitole ; aucun des jeunes gagnants n'est vraiment capable de profiter de sa victoire. Les traumatismes de leurs corps atteignent leurs esprits et les marquent pour toujours, puisqu'ils n'ont aucune aide, aucun moyen d'échapper à leurs cauchemars.

La perte totale de soi

Suzanne Collins montre à son lecteur les effets de la violence en n'hésitant pas à malmenager ses personnages, en brisant leur identité et ce qu'ils sont afin de rendre son argumentaire plus marquant. Le lecteur adolescent, qui s'identifie aisément aux héros, souffre avec eux, partage leurs douleurs et les comprend mieux d'une certaine façon puisqu'il les vit de l'intérieur comme nous venons de le voir. Dans

cette trilogie, Suzanne Collins va très loin et détruit complètement l'identité de ses protagonistes.

Les tortures subies par Peeta sont les premières manifestations de cette violence extrême à l'encontre des personnages. Lui qui est décrit tout au long des livres comme étant un garçon gentil, incapable de faire le mal en toute conscience, amoureux de Katniss revient du Capitole en n'ayant qu'une idée en tête : la tuer. Conditionné par le gouvernement, il la perçoit comme un monstre responsable de ses malheurs, dont il doit se débarrasser afin de retrouver sa tranquillité d'esprit. Le lecteur voit ainsi que le garçon a été dépossédé d'une grande part de son identité, que le régime a perverti sa nature profonde pour le transformer en un autre adolescent, bien loin de celui qu'il est et, très vite, le district Treize apparaît dépourvu de solutions face au problème. Les médecins tentent différentes expériences afin de le ramener à la réalité, de faire revenir ses anciens souvenirs de Katniss à la surface pour effacer ceux implantés de force par le Capitole. Le lecteur suit avec inquiétude et espoir les progrès de Peeta sur le lent chemin vers la guérison. Comme Katniss, il essaie de se concentrer sur des faits simples, intangibles, et pose également des questions, sous la forme « réel ou pas réel ? » afin de pouvoir reconstruire au mieux sa psyché brisée en apprenant de nouveau à faire la différence entre ce qui est inventé et ce qui ne l'est pas. Peeta est donc dépossédé de sa personnalité, de ce qui fait qu'il est lui, pour être transformé en une sorte de machine, de pantin du Capitole. Le lavage de cerveau subi est sans doute l'un des pires actes que pouvait commettre le gouvernement, puisqu'il viole l'intimité la plus profonde du jeune homme, modifie ses sentiments et ses émotions. Suzanne Collins montre ainsi une autre conséquence de la guerre, une autre forme de perte de soi dramatique.

Cependant, une autre forme de dépossession intervient à la fin du troisième volume, lorsque Katniss est gravement brûlée par la bombe incendiaire des rebelles. Elle survit de justesse mais doit subir une importante greffe de peau qui lui donne un nouveau corps. Son ancienne apparence est détruite, dans un acte qui dépasse toutes les atteintes qu'elle a déjà subies. Suzanne Collins écrit ainsi une mort symbolique pour la « fille du feu » qu'était Katniss dans une ironie cinglante. Le feu lui a permis d'exister aux yeux des citoyens du Capitole lors de ses premiers Hunger Games, il se retourne à présent contre elle en manquant de la détruire complètement.

L'affirmation de soi face au monde

Malgré les épreuves endurées, les personnages tentent d'apporter leur réponse au monde qui leur fait tant de mal et les a brisés afin de parvenir à se reconstruire. Suzanne Collins nous présente au fil des tomes les différentes méthodes utilisées par les protagonistes pour s'imposer face au monde. Nous verrons tout d'abord la façon dont Katniss se voit comme une survivante, puis sa re-naissance au monde après les traumatismes vécus au fil de la trilogie ainsi que la façon dont elle reconstruit son rapport au monde.

Dès les premières pages de la série, Katniss apparaît comme un personnage doué pour la survie. Elle chasse quotidiennement pour assurer la subsistance de sa famille, laisse peu transparaître ses émotions et sait à qui vendre ses prises pour en tirer le meilleur prix. Elle refuse d'être une victime dans un monde où l'État tente de convaincre chacun d'accepter sa situation, quelle qu'elle soit³⁸¹ ; dès le début de son adolescence, elle apprend à se battre pour se maintenir en vie, ainsi que sa famille. Elle se place déjà dans un rapport d'opposition au monde de Panem en enfreignant les lois pour ne pas mourir de faim, refuse de jouer le jeu et de se soumettre à la toute-puissance du pays qui a droit de vie et de mort sur sa population. Ce statut de survivante lui est attribué par la mère de Peeta, lorsque celle-ci dit à son fils : « C'est une survivante, celle-là »³⁸², soulignant que Katniss a plus de chances que lui de survivre dans l'arène. Cette volonté de survie ne s'émousse pas malgré les traumatismes ; Katniss parvient toujours à trouver en elle la ressource de vivre, même si elle ne possède plus la force et l'énergie du début. Cet instinct de survie, concentré sur les besoins essentiels, primaires, ne la quitte pas, mais sa façon de s'affirmer dans le monde, de prendre sa place évolue au fil des tomes et prend de la hauteur par rapport aux simples nécessités.

Ainsi, après l'attentat qui a coûté la vie à Prim et manqué tuer Katniss, la jeune fille parvient tant bien que mal à se reconstruire. Cela est montré par la métaphore de la greffe de peau ; les médecins lui offrent un nouvel épiderme, qui symbolise la nouvelle Katniss qui renaît en quelque sorte de ses cendres à la façon d'un phénix. Le geai moqueur n'est pas complètement vaincu, bien que la jeune fille soit alors considérée comme instable psychologiquement. Grâce à sa nouvelle peau, Katniss

³⁸¹ HEMTHORNE Tom, *op. cit.*, emplacement 1720.

³⁸² COLLINS Suzanne, *Hunger Games*, p. 96.

reprind contact avec la réalité du monde, tout en s'y sentant étrangère ; les bigarrures créées par le mélange entre son ancienne enveloppe et la nouvelle manifestent ce sentiment, comme si la jeune fille cherchait sa place dans le monde, la position qui lui revient dans la société qui se relève des ruines de Panem. Cette renaissance au monde se fait petit à petit et se réalise dans l'acte de justice qu'elle est amenée à faire en exécutant la sentence de mort du président Snow. Cependant, elle se retourne au dernier moment contre la présidente Coin. Cet acte lui permet d'affirmer sa place dans le monde et sa décision : elle refuse de voir renaître les atrocités de la guerre et des Hunger Games. Ce geste décisif montre qu'elle s'investit de nouveau dans le monde qui l'entoure, qu'elle reprend sa place parmi les hommes et qu'elle veut influencer sur le cours des choses, à sa mesure.

Cependant, cette reconstruction de soi ne va pas sans mal et ne se terminera sans doute jamais, puisque près de vingt ans plus tard, les cauchemars la hantent encore, de même que Peeta. Les deux jeunes gens parviennent simplement à affronter le quotidien, que Katniss perçoit toujours comme un acte de survie. Elle ne prend pas réellement plaisir à vivre son existence ; elle se contente d'affronter un jour après l'autre. Elle parvient néanmoins à vaincre une partie de ses démons puisqu'elle accepte finalement d'avoir des enfants après plus de quinze ans de relation avec Peeta. Un acte l'aide particulièrement à se reprendre et constitue de fait une thérapie : écrire le récit des événements pour ne pas les oublier et les transmettre ainsi à ses enfants afin que de telles erreurs ne se reproduisent plus jamais³⁸³. En faisant en sorte que les morts ne soient pas oubliés, Katniss manifeste sa gratitude envers eux ; c'est sa façon de remercier son père, sa sœur, Cinna, Finnick, de les faire vivre encore, de montrer que leur existence n'a pas été vaine³⁸⁴. Katniss n'a plus vraiment d'influence sur le monde ; elle ne joue aucun rôle dans la nouvelle société et le lecteur ignore à quoi elle ressemble. Cependant, elle laisse son empreinte d'une autre façon en se faisant un devoir d'apprendre aux nouvelles générations ce qui s'est passé. Là encore, se retrouve l'influence du père de Suzanne Collins et, plus généralement, la volonté qui a suivi la seconde guerre mondiale de ne plus jamais voir de tels événements se répéter grâce au devoir de mémoire. Par son acte, Katniss montre l'importance de la transmission et de la connaissance aux enfants et devient ainsi une sorte d'extension de l'auteur elle-

³⁸³ COLLINS Suzanne, *La révolte*, p. 412.

³⁸⁴ DUNN George, *op. cit.*, emplacement 2194.

même puisque celle-ci a pris la plume pour dénoncer les ravages des conflits et inviter le lecteur à réfléchir sur ces sujets.

L'affirmation des personnages face à un monde qui les repousse ne va pas de soi et Suzanne Collins montre qu'ils ne parviennent pas vraiment à se remettre : ni Katniss ni Peeta ne guériront des traumatismes subis mais ils tentent courageusement de mener leur vie du mieux possible avec la ferme volonté d'empêcher une nouvelle guerre.

Ce chapitre nous montre la violence à l'œuvre dans le monde de Panem ainsi que les luttes des protagonistes pour y échapper. Cette brutalité peut prendre plusieurs formes, physiques ou psychologiques, et se trouve partout présente, que ce soit au Capitole ou dans le district Treize. En mettant ses personnages face à la guerre et en leur faisant poser des choix radicaux, Suzanne Collins montre toutes les attitudes que l'homme peut adopter face à un conflit ; c'est à nous lecteur de forger notre propre réponse. Katniss refuse la violence gratuite, au contraire de Gale mais est aussi pleinement victime de cette même violence, qui la mute profondément et lui ôte sa sœur. Suzanne Collins nous dit ainsi que, quel que soit le conflit, quelles que soient les raisons pour lesquelles nous nous battons, nous n'en sortons pas indemne.

Cette troisième partie nous a permis de parcourir les principaux thèmes de la trilogie, en abordant les critiques que Suzanne Collins fait de notre monde. Elle dénonce les inégalités sociales encore trop présentes aujourd'hui ainsi que le règne de la mode et de l'apparence qui fait oublier notre personnalité pour ne laisser voir qu'une image. Elle invite également son lecteur à manifester la plus grande prudence face aux médias, en montrant à quel point ils peuvent être l'objet d'une construction, rebâtir le réel pour en présenter une certaine image, qui ne dit pas tout de la réalité. Enfin, sa réflexion sur la violence présente dans son univers, qui détruit notamment Katniss et Peeta, nous montre les ravages causés par les conflits, nous interroge sur les raisons qui peuvent nous pousser à entrer en guerre, nous invite au moins à prendre le temps de mesurer le poids de nos actes. De quelle manière ces critiques et ces réflexions ont-elles été perçues par les destinataires ? C'est ce que nous allons voir à présent en étudiant l'accueil qu'ont

rencontré les romans ainsi qu'en nous intéressant aux adaptations qui en ont été tirées.

PARTIE QUATRE : RECEPTION ET ADAPTATION DE L'OEUVRE

Dans cette partie, nous étudierons la vie de l'œuvre après sa diffusion et les adaptations qu'elle a connues. Il s'agira dans un premier temps de voir la façon dont elle a été accueillie par le public à travers les chiffres de vente et son succès mondial. Puis nous nous pencherons sur l'adaptation cinématographique qui en a été faite, en revenant sur l'histoire de celle-ci et son succès sur les écrans du monde entier. Dans un dernier temps, nous aborderons la façon dont le public, tant les lecteurs que les spectateurs, peut s'accaparer l'œuvre et en tirer des leçons, pour agir à leur échelle personnelle ou plus largement, comme différents exemples l'illustreront, montrant ainsi que les enseignements et les symboles de la série dépassent largement le cadre de son public-cible et deviennent des références mondiales et politiques.

CHAPITRE IX : RECEPTION ET CHIFFRES DE VENTE

Hunger Games a été un succès dès sa parution en 2008 chez l'éditeur Scholastic, se retrouvant sur la liste des best-sellers du *New-York Times*, plus de 93 semaines consécutives³⁸⁵. Scholastic souligne la reconnaissance générale obtenue par le roman :

The Hunger Games was named a *New York Times* Notable Book of 2008, a *Publishers Weekly* Best Book of 2008, a *School Library Journal* Best Book of 2008, a 2008 *Booklist* Editors' Choice.³⁸⁶

Il a également remporté de nombreux prix, tant dans le domaine de la science-fiction que dans celui de la littérature pour jeunes adultes ou encore de la littérature féministe³⁸⁷. Comme il est de tradition dans ces cas-là, afin d'appuyer

³⁸⁵ Scholastic, « Scholastic Increases First Printing of Mockingjay, the Final Book of The Hunger Games Trilogy, to 1.2 Million Copies », New-York, 1er juillet 2010, disponible en ligne sur (<<http://mediaroom.scholastic.com/node/349>>)

³⁸⁶ *Ibid.* Traduction : « *Hunger Games* a été nommé Livre remarquable de 2008 par le *New-York Times*, meilleur livre de l'année 2008 par *Publishers Weekly* et *School Library Journal*, Choix des éditeurs 2008 par *Booklist*. »

³⁸⁷ HEMTHORNE Tom, *op. cit.*, emplacement 249.

les ventes de l'ouvrage, des auteurs comme Stephen King ou Stephenie Meyer ont loué les qualités du roman³⁸⁸. Les premiers critiques ont particulièrement remarqué le commentaire de la société de divertissement, ainsi que le fait qu'elle fait perdre aux spectateurs les valeurs du monde réel³⁸⁹, soulignant d'emblée l'un des thèmes majeurs des ouvrages. Le volume paraît en France en 2009 chez Pocket Jeunesse et est également un succès éditorial, puisqu'au moment de la sortie du premier film, le 21 mars 2012, 200 000 exemplaires en ont déjà été vendus. La parution cinématographique renforce aussitôt les ventes, *Hunger Games* se hisse à la deuxième place du Top 20 Livres Hebdo/Ipsos de la fin du mois de mars³⁹⁰.

Le second volume paraît le 1^{er} septembre 2009 et reçoit un accueil favorable, sans pour autant obtenir les mêmes appréciations positives que le premier tome. Il se place cependant en première position sur les listes de best-seller des journaux américains³⁹¹. Comme le dit Scholastic :

It debuted at #1 on the *USA Today* bestseller list its first week on sale and simultaneously appeared at #1 on the *New York Times*, *Wall Street Journal*, and *Publishers Weekly* bestseller lists. [...] In addition, *Catching Fire* has been named a *Time Magazine* Top 10 Fiction Book of 2009, [...] a *Publishers Weekly* Best Book of 2009 [...]. Foreign publishing rights for *The Hunger Games* and its sequel have been sold into 39 territories to date.³⁹²

Les classements sont donc très positifs, bien que les critiques ne le soient pas toujours. Tout en regrettant que les rappels du premier tome prennent beaucoup de place, *Publishers Weekly* souligne que le livre ne déçoit pas quand l'action devient palpitante et comble les attentes des lecteurs³⁹³. Gabrielle Zavin, du *New-York Times*, se montre particulièrement élogieuse en écrivant :

³⁸⁸ *Ibid.*

³⁸⁹ HEMTHORNE Tom, *op. cit.*, emplacement 253.

³⁹⁰ COMBET Claude, « Les Hunger Games au Top grâce au cinéma », Livres Hebdo, 28 mars 2012, disponible en ligne sur (<<http://www.livreshebdo.fr/article/les-hunger-games-au-top-grace-au-cinema-0?xtmc=Hunger+Games&xtcr=6>>)

³⁹¹ HEMTHORNE Tom, *op. cit.*, emplacement 262.

³⁹² Scholastic, « Scholastic Increases First Printing of Mockingjay, the Final Book of The Hunger Games Trilogy, to 1.2 Million Copies ». Traduction: « *L'embrasement* a commencé par être premier sur la liste des best-sellers d'*USA Today* lors de sa première semaine de vente et est apparu ensuite en même temps numéro 1 sur les listes du *New-York Times*, du *Wall Street Journal* ainsi que de *Publishers Weekly*. En plus de cela, *L'embrasement* a été nommé dans le Top 10 des livres de fiction de l'année 2009 du *Time Magazine*, meilleur livre de l'année 2009 par *Publishers Weekly*. Les droits de vente à l'étranger pour *Hunger Games* et sa suite ont été vendus dans 39 pays.

³⁹³ *Publishers Weekly*, « Children Book's review », 22 juin 2009, disponible en ligne sur (<<http://www.publishersweekly.com/978-0-439-02349-8>>)

Collins has done that rare thing. She has written a sequel that improves upon the first book. [...] It certainly helps that at the heart of this exotic world is a very real girl, the kind lacking even a single supernatural gift.³⁹⁴

Elle souligne ainsi que c'est Katniss qui est la véritable force du roman et le distingue des autres productions à destination de la jeunesse, où le fantastique et la fantasy dominant largement. En revanche, Jennifer Reese, travaillant chez *Entertainment Weekly* trouve ce second volume décidément plus faible que le précédent et lui donne la note C³⁹⁵. La diversité des critiques n'empêche pas le succès de deuxième opus, qui se vend à plus de 900 000 exemplaires dans l'année suivant sa parution³⁹⁶.

Le troisième volume est publié le 24 août 2010 et plus de 450 000 exemplaires en ont été vendus lors de la semaine de sa sortie aux États-Unis, ce qui l'a placé en tête des ventes de livres jeunesse, dans les classements de *USA Today* et du *New-York Times*³⁹⁷. L'éditeur Scholastic a tout de suite annoncé une réimpression de 400 000 exemplaires³⁹⁸ supplémentaires afin de ne pas se trouver en rupture de stock, portant le nombre total de volumes de ce premier tirage à 1,2 million au lieu des 750 000 annoncés précédemment³⁹⁹. Les critiques accueillent très favorablement ce dernier tome, le désignant comme le meilleur de la trilogie. Susan Carpenter du *Los Angeles Times* souligne les liens entre le roman et la guerre d'Irak ; à ses yeux, *La révolte* apparaît presque aussi choquant mais aussi original et provocant que le premier tome⁴⁰⁰. Nicole Sperling d'*Entertainment Weekly* ne dit pas autre chose en écrivant que les lecteurs seront heureux de découvrir que ce dernier tome est aussi complexe et inventif que les précédents et

³⁹⁴ ZEVIN Gabrielle, « Constant Craving », *The New-York Times*, 9 octobre 2009, disponible en ligne sur (<http://www.nytimes.com/2009/10/11/books/review/Zevin-t.html?_r=0>). Traduction : « Collins a réalisé quelque chose de rare. Elle a écrit une suite encore meilleure que le premier volume. [...] Sans doute le fait que l'héroïne au cœur de cet univers étrange soit une fille réaliste, sans le moindre pouvoir magique, aide-t-il. »

³⁹⁵ REESE Jennifer, « *Catching Fire* Review », *Entertainment Weekly*, 28 août 2009, disponible en ligne sur (<<http://www.ew.com/ew/article/0,,20300507,00.html>>).

³⁹⁶ Scholastic, « Scholastic Increases First Printing of *Mockingjay*, the Final Book of The Hunger Games Trilogy, to 1.2 Million Copies ».

³⁹⁷ <http://www.livreshebdo.fr/article/hunger-games-fait-un-carton-aux-etats-unis?xtmc=Hunger+Games&xtcr=>

³⁹⁸ *Ibid.*

³⁹⁹ Scholastic, « Scholastic Increases First Printing of *Mockingjay*, the Final Book of The Hunger Games Trilogy, to 1.2 Million Copies ».

⁴⁰⁰ <http://articles.latimes.com/2010/aug/23/entertainment/la-et-mockingjay-20100823>

en lui accordant la note B+.⁴⁰¹ La critique de *Publishers Weekly* est la plus élogieuse de toutes, soulignant que *La révolte* :

accomplishes a rare feat, the last installment being the best yet, a beautifully orchestrated and intelligent novel that succeeds on every level.⁴⁰²

La série se diffuse tout aussi bien dans le reste du monde, puisqu'elle totalise plus de 26 millions d'exemplaires vendus⁴⁰³. De même, la vente de la trilogie au format e-book remporte un grand succès : dans le classement Amazon des cinq e-books les plus vendus, *Hunger Games*, *L'embrasement* et *La révolte* se placent respectivement en deuxième, troisième et quatrième position⁴⁰⁴.

Les ouvrages se distinguent par leurs couvertures sobres, peu colorées, dans un paysage de littérature de jeunesse où les couleurs vives sont pratiquement omniprésentes⁴⁰⁵. La couverture du premier volume est noire et le titre ainsi que la broche représentant le geai moqueur s'y détachent en doré. L'oiseau est accompagné d'une flèche qui représente Katniss et fait déjà le lien entre le symbole et son incarnation. La teinte rouge du deuxième volume s'accorde parfaitement avec son titre. Le geai moqueur est toujours représenté mais il s'est échappé de la broche, existant par lui-même et semble cette fois être dans un viseur, comme s'il était pris pour cible, illustrant la position de Katniss par rapport au président Snow. Le geai moqueur est en danger et est visé par le régime. Enfin, le troisième volume montre le même oiseau qui occupe une grande partie de la couverture ; ses ailes sont déployées et il vole enfin véritablement, faisant exploser le cercle qui l'emprisonnait. Il gagne donc sa liberté comme le fait Katniss à la fin de l'ouvrage. La couleur bleue accompagne parfaitement cela, puisqu'elle peut représenter le ciel mais aussi la paix et le calme, qui reviennent à la fin de l'ouvrage. Si le titre de la série est écrit en blanc, rappelant les nuages du ciel, celui du volume est en rouge, manifestant ainsi l'opposition entre la volonté de paix qui anime les personnages et la guerre qui court tout au long de ce dernier

⁴⁰¹ SPERLING Nicole, « Mockingjay review : Spoiler alert », Entertainment weekly, 24 août 2010, disponible en ligne sur (<<http://shelf-life.ew.com/2010/08/24/mockingjay-review-spoiler-alert/>>).

⁴⁰² *Publishers Weekly*, « Children's Book review : Mockingjay », 23 août 2010, disponible en ligne sur (<<http://www.publishersweekly.com/978-0-439-02351-1>>). Traduction : « *La révolte* accomplit quelque chose de rare, puisque le dernier volume se révèle être le meilleur, un roman magnifiquement orchestré et intelligent, qui réussit à tous les niveaux ».

⁴⁰³ SPRINGEN Karen, « The Hunger Games Franchise : The Odds Seem Ever in Its Favor », Publishers Weekly, 22 mars 2012, disponible en ligne sur (<http://www.publishersweekly.com/pw/by-topic/childrens/childrens-book-news/article/51167-the-hunger-games-franchise-the-odds-seem-ever-in-its-favor.html>).

⁴⁰⁴ SCHWARZE Kelly, « The 5 Best-Selling Kindle Book of All Time », 20 novembre 2012, disponible en ligne sur (<<http://mashable.com/2012/11/20/top-kindle-books/>>).

⁴⁰⁵ Voir l'annexe 2.

opus. Les trois couvertures illustrent donc parfaitement les thématiques de la trilogie ; le symbole du geai moqueur utilisé à chaque fois permet d'assurer la continuité d'un volume à l'autre mais montre aussi l'évolution de l'intrigue.

À présent que le dernier volume est sorti il y a quelques années et que les films approchent également de leur terme, l'éditeur et le producteur cherchent des moyens de rentabiliser la série davantage encore. Ainsi, ils envisageraient de la décliner dans des magasins de mode et en parc d'attraction, comme cela a été déjà fait pour la série *Harry Potter*. Le site internet Capitol Couture⁴⁰⁶, pour lequel on remarquera que l'identifiant est l'abréviation de Panem, propose ainsi de nombreuses tenues inspirées des films et se présente comme un site de mode. Le projet de parc d'attraction est toujours en cours de discussion parmi les différentes offres qui ont été faites au studio⁴⁰⁷ tandis que d'autres projets paraissent plus certains comme l'exposition itinérante qui devrait voir le jour à l'été 2015⁴⁰⁸. Le président directeur général de Lionsgate a ainsi déclaré qu'ils avaient déjà conçu un musée itinérant et à la pointe de la modernité, utilisant des costumes, des accessoires et d'autres éléments de l'univers des *Hunger Games*⁴⁰⁹. Est évoqué aussi un projet de jeu vidéo pour mobiles⁴¹⁰.

CHAPITRE X : L'ADAPTATION CINÉMATOGRAPHIQUE

Dans ce chapitre, nous abordons l'adaptation cinématographique de la trilogie, signe du succès que les romans ont obtenu au fur et à mesure de leur parution. Dans un premier temps, nous aborderons l'histoire des adaptations ainsi que les recettes que celles-ci ont produit, puis nous étudierons les différences entre le livre et le film afin de voir quelles ont été les principales thématiques retenues par les réalisateurs et la manière dont elles ont été portées à l'écran.

⁴⁰⁶ Visible en ligne sur <http://capitolcouture.pn/>

⁴⁰⁷ VLESSING Etan, « Hunger Games Theme Park Possible, Says Lionsgate CEO », *The Hollywood Reporter*, 11 août 2013, disponible en ligne sur (<<http://www.hollywoodreporter.com/news/hunger-games-theme-park-says-654613>>).

⁴⁰⁸ VLESSING Etan, « Lionsgate Moving Ahead on Hunger Games Theme Park Plans », *The Hollywood Reporter*, 30 mai 2014, disponible en ligne sur (<<http://www.hollywoodreporter.com/news/lionsgate-moving-hunger-games-theme-708150>>).

⁴⁰⁹ *Ibid.*

⁴¹⁰ LE CAIN Blandine, « Un parc d'attractions Hunger Games sur les rails », *Lefigaro.fr*, 3 juin 2014, disponible en ligne sur (<<http://www.lefigaro.fr/culture/2014/06/03/03004-20140603ARTFIG00310-un-parc-d-attractions-hunger-games-sur-les-rails.php>>).

L'histoire des adaptations

La mise en œuvre des projets

Il est courant aujourd'hui de voir des romans à succès portés à l'écran, notamment dans le cas des œuvres pour adolescents. Les séries *Harry Potter*, *À la croisée des mondes*, *Twilight*, *Les chroniques de Narnia* pour les plus connues d'entre elles ont toutes été transposées en films au cours de la décennie 2000-2010. Ces adaptations permettent à la fois de renforcer les ventes des livres et d'attirer un nouveau public, qui n'aurait pas connaissance des ouvrages. Remportant plus ou moins de succès selon les cas, elles donnent une seconde vie aux histoires qu'elles transcrivent. Nous allons à présent voir la façon dont la série *Hunger Games* a elle aussi été investie par le cinéma.

Les droits du film ont été achetés par la société Lionsgate, également réalisatrice des derniers films de la franchise *Twilight*, et la société de production Color Force. La présidente de celle-ci, Nina Jacobson, a décidé que Suzanne Collins écrirait le scénario de l'adaptation, choix logique puisque c'est son métier et qu'elle est l'auteur de la série. Le réalisateur Gary Ross a été choisi en novembre 2010 et a commencé à travailler avec Collins qui s'est révélée heureuse de sa collaboration avec lui, car il respectait l'intégrité du roman⁴¹¹. Elle a également participé au choix du casting. L'actrice Jennifer Lawrence, oscarisée pour la comédie *Happiness Therapy* a été choisie pour tenir le rôle de Katniss, tandis que Josh Hutcherson était retenu pour celui de Peeta et Liam Hemsworth pour Gale. Le tournage a commencé en mars 2011 et s'est achevé en septembre de la même année⁴¹². D'une durée de 142 minutes, le film paraît en 2012.

Le tournage du second est envisagé quasiment immédiate mais avec un changement de réalisateur. En effet, Gary Ross considère que l'emploi du temps donné par Lionsgate ne lui permet pas de tourner le film dans les conditions qu'il

⁴¹¹ HEMTHORNE Tom, *op. cit.*, emplacement 274.

⁴¹² HEMTHORNE Tom, *op. cit.*, emplacement 281.

aurait voulues et l'empêche de montrer sa vision de l'histoire⁴¹³. C'est Francis Lawrence qui est choisi pour le remplacer un mois plus tard. Celui-ci a déjà réalisé *Je suis une légende* ; il a donc déjà eu l'occasion de travailler sur des univers futuristes et des adaptations littéraires⁴¹⁴. Le film est alors programmé pour sortir le 22 novembre 2013. Sa longueur est de 146 minutes, équivalente donc à celle du premier film, ce qui est cohérent avec la taille des ouvrages. Le casting demeure le même, complété par l'arrivée de Sam Claflin dans le rôle de Finnick, et est également reconduit pour les troisième et quatrième films. En effet, la production a décidé de diviser en deux le dernier volume, comme c'est à présent la mode pour ce type de franchise⁴¹⁵. La première partie paraîtra sur grand écran en novembre 2014 et est déjà annoncée à grand renfort de bande-annonce et d'affiches promotionnelles tandis que la deuxième sortira en novembre 2015, suivant le rythme introduit par le deuxième film.

Comme les livres, les films adoptent une charte graphique qui met en valeur le geai moqueur, symbole de Katniss et de la rébellion⁴¹⁶. Elle insiste également sur la thématique du feu en adoptant des couleurs dans les tons rouge et or. L'affiche du premier film est visuellement frappante, puisque Katniss semble poindre sa flèche sur les spectateurs, de la même façon qu'elle vise les Juges, comme si elle leur reprochait leur attitude. Le slogan inscrit sur l'affiche « Nous serons tous spectateurs », tout en incitant le public à aller voir le film, reprend le thème politique de la série et nous place dans la situation des habitants du Capitole. Le deuxième film adopte une image similaire : Katniss est située au centre de la broche, enflammée par le début de la révolte, et prend la place du geai moqueur, ce qui illustre également le thème de l'adaptation puisque la jeune fille devient véritablement le symbole de la rébellion. Une autre affiche montre simplement la broche avec le geai moqueur, en feu également. Le thème de *L'embrasement* est donc parfaitement illustré par les affiches. Celles du troisième film sont tout aussi parlantes : elles représentent le geai moqueur avec les ailes déployées, comme s'il volait, signe que la révolte est en train d'avoir lieu et que

⁴¹³ HERTZFELD Laura, « Gary Ross will not direct second « Hunger Games » installment Catching Fire », *Entertainment Weekly*, 10 avril 2012, disponible en ligne sur (<<http://insidemovies.ew.com/2012/04/10/gary-ross-will-not-direct-second-hunger-games-installment-catching-fire/>>).

⁴¹⁴ STASKIEWICZ Keith, « Francis Lawrence confirmed as « Catching Fire » director », *Entertainment Weekly*, 3 mai 2012, disponible en ligne sur (<<http://insidemovies.ew.com/2012/05/03/francis-lawrence-confirmed-as-catching-fire-director/>>).

⁴¹⁵ Les derniers films des séries *Harry Potter* et *Twilight* ont ainsi été divisés en deux parties, sous prétexte de rendre au mieux les événements des derniers volumes mais sans doute aussi dans une optique mercantile.

⁴¹⁶ Voir l'annexe 3.

l'oiseau, grâce à Katniss, dévoile toute sa puissance. Des flammes ardentes l'environnent toujours, signalant la continuité d'un film à l'autre et attirant toujours autant le regard par leurs couleurs vives, qui se détachent du fond noir.

Les recettes au box-office mondial

Les films ont tout de suite connu un important succès mondial, qui leur a permis de se classer assez haut sur de nombreux palmarès, comme nous allons le voir à présent⁴¹⁷.

Avec un budget de soixante-dix-huit millions de dollars, le premier film tiré de la série a été extrêmement rentable, puisqu'il a obtenu au niveau mondial une recette de 691 247 768 dollars, soit plus de huit fois l'investissement initial. Ce montant se partage entre les 408 millions de dollars recueillis aux États-Unis et les 283 millions perçus lors de la diffusion à l'étranger. Ces chiffres montrent l'ampleur du phénomène tournant autour des Hunger Games et permettent au film de bien se classer en de nombreux domaines. Ainsi, il se place en huitième position des films ayant eu la meilleure semaine d'ouverture et se trouve dixième des films dont le premier jour d'exploitation a été le plus rentable, avec plus de 67 millions de dollars perçus dès la sortie. En France, le film a été bien reçu puisqu'il totalise plus de 14 millions de dollars de recettes.

Avec un budget bien plus élevé, de 130 millions de dollars, le deuxième film n'a pas démerité à côté du premier et a connu un succès encore plus retentissant. En effet, au box-office mondial, il a recueilli 864 565 663 dollars, soit plus de six fois le budget mis en place. Cette fois, le succès a été plus important à l'étranger, avec plus de 439 millions de dollars récoltés, qu'aux États-Unis, où il n'a gagné que 424 millions. De même, il est mieux classé que son prédécesseur, apparaissant en cinquième place en ce qui concerne les films ayant eu la meilleure semaine d'ouverture et en septième pour les ventes réalisées le jour de la sortie, ce qui montre que l'enthousiasme du public pour la saga ne diminue pas. Aux États-Unis, il se classe en dixième position des films les plus rentables.

Le troisième film promet le même succès, peut-être plus important encore car les producteurs ne lésinent pas sur la promotion.

⁴¹⁷ Les chiffres utilisés dans cette partie viennent du site <http://www.boxofficemojo.com/>, spécialisé dans les classements des films au box-office.

L'accueil critique des films

Il est intéressant de se pencher sur l'accueil critique des deux films alors qu'ils ont obtenu un immense succès au moment de leur sortie en salle. Celles-ci sont-elles à l'unisson du public ou s'en détachent-elles ?

La critique de *Télérama* portant sur le premier film souligne principalement ses faiblesses et montre qu'il n'est pas tout à fait à la hauteur des espérances que l'on pouvait y placer. En effet, pour la journaliste, le monde post-apocalyptique fait seulement office de « décor » et n'est pas assez exploité tandis que Jennifer Lawrence apparaît quelque peu lisse⁴¹⁸. Tout en regrettant le formatage pour les adolescents et un certain manichéisme, *Première* salue la performance de Jennifer Lawrence et évoque la critique sous-jacente de la société de divertissement⁴¹⁹. D'autres critiques se montrent plus positives, à l'image de celle du *Point*, dans laquelle l'auteur vante la virtuosité avec laquelle se mêlent « une vision orwellienne de l'avenir de l'humanité et une critique acerbe de la société contemporaine du spectacle ». La performance de l'actrice est également saluée par la « profondeur émotionnelle » qu'elle parvient à donner à son personnage.

Le deuxième film reçoit de meilleurs critiques que son prédécesseur. En effet, pour *Télérama*, *L'embrasement* est « moins lisse et plus dense » et apparaît comme « un trépidant film d'aventures et une fable politique habile » tandis que le jeu de l'actrice principale a gagné en maturité⁴²⁰. C'est donc un net progrès qu'a effectué Francis Lawrence en prenant la suite de Gary Ross. *Première* ne se montre pas moins élogieux en soulignant que le réalisateur a pris soin de ne pas édulcorer le danger qu'affrontent les personnages, ce qui augmente encore la tension du film. La critique insiste sur le tournant que représente *L'embrasement* dans le paysage

⁴¹⁸ MURY Cécile, « La critique de Télérama lors de la sortie en salle le 21 mars 2013 », *Télérama*, 21 mars 2013, disponible en ligne sur (<<http://www.telerama.fr/cinema/films/hunger-games,432595,critique.php>>).

⁴¹⁹ DELORME Gérard, « La critique de Première », *Première*, disponible en ligne sur (<<http://www.premiere.fr/film/Hunger-Games-2402440/%28affichage%29/press>>).

⁴²⁰ MURY Cécile, « La critique de Télérama lors de la sortie en salle le 27 novembre 2013 », *Télérama*, 27 novembre 2013, disponible en ligne sur (<<http://www.telerama.fr/cinema/films/hunger-games-l-embrasement,482206,critique.php>>).

des films destinés aux jeunes adultes, ce qui est un bel exploit pour un film destiné à faire surtout office de transition avant le dernier mouvement⁴²¹.

Les différences avec le livre

Dans cette partie, nous aborderons la façon dont le réalisateur a choisi de tourner le film, les choix effectués pour rendre au mieux l'intrigue. À travers la manière dont les thématiques principales de l'œuvre ont été abordées, nous verrons que s'il s'est montré globalement fidèle au livre, il a été amené à privilégier certains éléments au détriment d'autres. Cela nous invite également à nous interroger sur la place du spectateur devant une telle situation et la mise en abyme que cela provoque, en le plaçant dans la même position que les habitants du Capitole devant leurs écrans de télévision.

La première thématique introduite est celle des jeux et des écrans puisque les premières images du film nous montrent une présentation des Hunger Games par l'animateur vedette de ceux-ci, accompagné du Haut-Juge Seneca Crane, absent des livres. Cette scène place d'emblée le spectateur comme visionneur des Jeux, de la même façon que les habitants du Capitole y assistent chez eux. Ce thème du regard est important ; lorsque Katniss et Gale se retrouvent pour leur partie de chasse, celui-ci fait la remarque que si tout le monde cessait de regarder, les Jeux n'existeraient plus. Le réalisateur continue de jouer sur cet aspect en introduisant les Hunger Games par un petit film de propagande qui en rappelle l'histoire, tandis que dans le roman, c'est le maire du district qui prononce un discours sur le sujet. Dès les premières minutes, le réalisateur met donc l'accent sur l'une des thématiques principales de l'ouvrage, les médias et l'utilisation qui est faite de ceux-ci, en y confrontant directement le spectateur de deux façons différentes. Le spectateur prend tout de suite la place des habitants du Capitole, et regardent comme eux le spectacle de l'arène, les enfants s'entretuer. Comme le public, il espère la survie de ceux qu'il préfère, les héros Katniss et Peeta, se prend à détester les carrières, vibre pour l'amour tragique des deux jeunes gens, leur

⁴²¹ Première, « La critique de Première », disponible en ligne sur (<http://www.premiere.fr/film/Hunger-Games-l-Embrasement-2867166/%28affichage%29/press%29>).

espoir de se retrouver et de survivre ensemble aux Jeux. En plaçant ses spectateurs dans cette position, le réalisateur montre ainsi qu'il est aisé de se laisser emporter par l'atmosphère des Hunger Games. Cette façon de tourner se poursuit tout au long du film, avec des commentaires des présentateurs des Jeux, qui mettent par exemple en avant certains des dangers de l'arène comme les guêpes tueuses.

L'aspect politique est également abordé, de manière variée. De ce point de vue, le réalisateur a pris des distances avec le livre en introduisant des éléments que le lecteur ne peut voir, puisqu'il suit entièrement la vision de Katniss dans l'arène et ignore donc totalement ce qui se passe en-dehors. Une discussion entre le président Snow et le Haut-Juge, ajoutée dans le film, montre la vision qu'a le premier des Jeux et explique leur nécessité d'avoir un vainqueur. En effet, permettre à un tribut de survivre donne de l'espoir à tous les futurs participants des jeux, leur laisse penser que chacun a une chance de s'en sortir. Selon le président, cet espoir est plus fort que la peur et offre à tous la force de lutter contre la tragédie des Jeux. Les parents conservent toujours l'espérance de voir leur enfant revenir vivant et cela les aide à ne pas se rebeller contre les Hunger Games. Snow souligne également qu'il faut veiller à ne pas donner trop d'espoir afin que le peuple ne saisisse pas que la révolte est possible. Cette discussion complète bien ce qui est dit dans les livres en y ajoutant un éclairage nouveau. Le réalisateur profite également de la liberté que lui offre son choix de ne pas suivre Katniss en permanence en montrant les premières manifestations de révolte dans le district Onze, suite à la mort de Rue. Cette scène permet à la fois de faire un premier lien avec la suite mais aussi de dévoiler les conséquences immédiates des actions de Katniss sur les districts. Le feu commence à prendre même s'il est encore loin de devenir brasier. Dans le deuxième film, le réalisateur choisit également de montrer par le biais d'autres points de vue que celui de Katniss que la révolte prend de l'ampleur. Ainsi, lors d'un déjeuner entre le président Snow et sa petite-fille, celui-ci remarque qu'elle est coiffée de la même façon que Katniss et elle reconnaît que toutes les filles de son école portent la même tresse. Les habitants du Capitole ne comprennent sans doute pas ce qu'implique ce geste mais il témoigne de l'importance qu'a prise la jeune fille pour tout le pays et la rend donc d'autant plus dangereuse pour le gouvernement. Le troisième film aborde de manière plus franche encore le domaine politique, comme en témoigne la campagne promotionnelle décidée par le studio. En effet, les affiches dévoilées jusqu'à

présent montrent la façon dont le Capitole agence sa propagande en réaction à celle des rebelles. On y voit ainsi des travailleurs des différents districts, dont le gouvernement salue la vaillance, au point que ces affiches font penser au mouvement stakhanoviste⁴²² de l'époque communiste de Staline. En comparant les deux affiches⁴²³, les similitudes sont visibles ; deux travailleurs dans leur meilleure forme sont présentés à l'attention du public, accompagnés des symboles de leur travail. Tous deux regardent vers l'avant et sont entourés des symboles de leur pays, la faucille et le marteau pour Stakhanov, l'oiseau stylisé aux ailes déployées pour le Capitole, accompagné d'un slogan de propagande, qui rappelle la vocation du district. Le film semble donc bien appréhender les enjeux politiques du troisième volume de la série.

La technologie occupe un rôle de premier plan dans les films, comme nous le voyons à travers le luxueux train qui amène les tributs au Capitole mais aussi par les images que le réalisateur nous montre du centre de contrôle de l'arène. Les spectateurs y voient les juges et les techniciens à l'œuvre, la manière dont ils déclenchent les pièges, tâchent de ramener les tributs les uns vers les autres pour les pousser à s'affronter plutôt que de les laisser se disperser dans l'enceinte. Cette scène montre l'importance de la technologie déployée par le gouvernement qui la met au service des jeux, soulignant l'aspect guerrier de celle-ci de façon plus évidente encore que dans les livres.

Cependant, si les scènes ajoutées complètent bien le roman et s'insèrent parfaitement dans la trame de l'histoire, le réalisateur du premier film est allé moins loin que les livres sur certains points. Peut-être ne voulait-il pas accentuer la violence de l'univers, déjà bien présente, dans un film destiné à un public relativement jeune –mais aurait-ce vraiment été plus violent que montrer les adolescents en train de s'entretuer ? Peut-être aussi n'était-il pas évident de présenter ces scènes à l'écran. Ainsi, les chiens sauvages qui prennent en chasse Katniss, Peeta et Cato n'ont pas l'apparence des tributs morts et se présentent simplement comme un danger supplémentaire de l'arène, non comme des mutations. La mort de Cato est également bien plus courte que dans le roman ;

⁴²² Le mouvement stakhanoviste a été nommé d'après Alekseï Stakhanov qui, lors d'un concours en 1935, aurait réalisé l'exploit d'extraire plus d'une centaine de tonnes de charbon dans le temps imparti, soit quatorze fois le rendement demandé. L'événement a fait l'objet d'une immense publicité et a permis de lancer une campagne industrielle au sein de l'U.R.S.S afin de remonter les niveaux de production alors au plus bas. Les meilleurs ouvriers recevaient alors le titre honorifique de stakhanoviste.

⁴²³ Voir annexe numéro 1.

Katniss abrège ses souffrances rapidement au lieu de le laisser endurer les morsures des chiens durant une partie de la nuit. L'horreur de cette scène ne convenait pas à un film pour adolescents. De même, Peeta n'est pas mordu par les créatures et ne perd pas sa jambe à la sortie des Jeux. Le réalisateur semble avoir reculé devant l'idée de mettre en scène toute la souffrance des protagonistes et souhaité leur épargner certaines blessures. Si ce moment passe bien dans le roman, il est possible de supposer qu'il aurait pu apparaître comme de la surenchère à l'écran. Si l'on peut regretter que le réalisateur n'ait pas osé rendre toute la violence du roman dans le film et mis véritablement le spectateur dans la position des habitants du Capitole, l'adaptation reste cependant fidèle à l'esprit du roman.

CHAPITRE XII : DE LA FICTION A LA REALITE, DEUX EXEMPLES

Dans ce dernier chapitre, nous aborderons la façon dont la série *Hunger Games* peut jouer un rôle dans la vie quotidienne mais aussi accompagner les mouvements de contestations de certains pays. Il s'agira dans un premier temps d'étudier de quelle manière les lecteurs ou les spectateurs peuvent mettre à profit les enseignements tirés des livres et des films, puis dans un deuxième temps de voir comment certains symboles de la série sont réutilisés à des fins politiques. Nous verrons ainsi que la fiction peut avoir un impact certain sur la réalité et amène des adolescents à réfléchir et à échanger sur le monde dans lequel ils vivent.

Hunger Games, des romans porteurs de projets

Les enseignants sont encouragés à faire lire à leurs élèves des livres issus de la littérature jeunesse, en complément des classiques afin de leur redonner goût à la lecture et valoriser leurs centres d'intérêts. Ces lectures peuvent paraître plus intéressantes aux yeux des jeunes lecteurs que les ouvrages classiques, dont les problématiques sont relativement éloignées de ce qui les préoccupe⁴²⁴. Cependant,

⁴²⁴ARMAND Anne, « Littérature de jeunesse et lecture littéraire » : actes du séminaire national *Perspectives actuelles de l'enseignement du Français*, Paris, 23-24-25 octobre 2000, disponible en ligne sur (<http://dialogue.education.fr/D0033/actfran_armand.pdf>).

outre l'intérêt purement scolaire, la trilogie *Hunger Games* s'avère intéressante à étudier en cours à bien des égards.

En effet, les enseignants peuvent mettre à profit cette trilogie pour amener leurs étudiants à réfléchir sur le monde qui les entoure et aux moyens d'action qu'ils peuvent mettre en œuvre à leur échelle. Il ne s'agit pas forcément de quelque chose de révolutionnaire mais de montrer que chacun peut agir à son niveau. Katniss ignorait ce que ses gestes et ses actions allaient avoir comme conséquences ; les mouvements d'un seul peuvent influencer de façon positive ceux qui l'entourent et créer une nouvelle dynamique. C'est ce que nous allons voir à présent. Il s'agit davantage d'initiatives américaines, que le système scolaire des États-Unis semble permettre mais il pourrait s'avérer intéressant d'en parler également en France, notamment lors des cours d'éducation civique, juridique et sociale.

Grâce à la critique, la lecture des ouvrages en classe permet déjà aux adolescents de porter un jugement sur ce qu'ils lisent, sur les actes qui sont décrits au fil de la série. Par le biais des livres, les professeurs peuvent introduire les thèmes de la violence et de la domination encore à l'œuvre aujourd'hui, en effectuant des parallèles avec les conflits actuels. Les adolescents sont en effet accoutumés à la violence et il revient aux enseignants d'en montrer toute la brutalité et l'injustice⁴²⁵. Une fois la prise de conscience effectuée par les étudiants, il convient de leur montrer comment réfléchir à cela, refuser l'aspect inéluctable de force et les orienter vers des projets tournés vers l'action sociale⁴²⁶. Cela permet aux étudiants de mettre aussitôt en application ce qu'ils viennent d'apprendre et stimule leur envie de s'impliquer dans la communauté ; ils peuvent exprimer leur volonté de changer leur environnement⁴²⁷. Prenons par exemple le thème de la faim, très prégnant dans la trilogie comme nous avons pu le voir. Les élèves peuvent réfléchir à des initiatives pour lutter contre celle-ci dans leur ville, puisque ce n'est pas l'apanage des pays en cours de développement ou faiblement industrialisés. L'auteur de l'article propose divers projets : organiser une banque alimentaire, une marche pour soutenir les associations luttant contre la faim –celle

⁴²⁵ SIMMONS Amber, « Class on Fire : Using The Hunger Games Trilogy To Encourage Social Action », *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, septembre 2012, Vol. 56, Issue 1, p. 22-34, disponible en ligne sur (<<http://web.b.ebscohost.com/acces.bibliotheque-diderot.fr/ehost/detail/detail?sid=557d6236-f4dd-4162-acb4-c8561bbaf557%40sessionmgr113&vid=0&hid=117&bdata=Jmxbmc9Znlmc2l0ZT1laG9zdC1saXZl#db=ehh&AN=79862808>>).

⁴²⁶ *Ibid.*

⁴²⁷ *Ibid.*

organisée dans sa ville aurait permis de rapporter plus de 200 000 dollars—, mettre en place des campagnes d'information pour gaspiller moins de nourriture⁴²⁸. Les élèves sont également invités à utiliser les technologies à leur disposition ainsi que leurs talents pour créer des affiches, des posters, des slogans afin de dénoncer les injustices et les crimes dont ils entendent parler —l'auteur prend ici en exemple l'esclavage sexuel condamné à travers l'histoire de Finnick⁴²⁹. Ce genre d'action peut aider les étudiants à devenir des citoyens actifs, responsables, conscients des enjeux du monde dans lequel ils vivent et donc capables d'agir sur lui ; cela leur permet de comprendre qu'ils ont des qualités qu'ils peuvent mettre à profit, qu'il leur est également possible de s'engager dans des causes visant à secourir leur prochain.

Un symbole utilisé par des peuples en révolte

En plus des enseignements et des messages transmis par la série, qui peuvent amener les lecteurs à agir à leur échelle, des symboles du livre sont repris par des peuples en révolte afin de manifester leur union et servir de signe de ralliement. C'est ainsi le cas en Thaïlande, où le salut à trois doigts du district Douze a été adopté par les manifestants lors des crises politiques ayant eu lieu en mai 2014. Nous allons rappeler en premier lieu le déroulement de la crise puis voir la façon dont le salut de Katniss a été adopté, ainsi que la manière dont il est perçu, tant par les manifestants que par le pouvoir militaire.

La crise a démarré avec l'opposition entre deux mouvements, les « chemises jaunes », des conservateurs royalistes qui souhaitaient le départ de la première ministre élue en 2011 ainsi que la création d'un conseil du peuple, et les « chemises rouges », qui luttaient pour le maintien des institutions démocratiques⁴³⁰. Le 7 mai 2014, la première ministre a été destituée par une institution proche des chemises jaunes, par la Cour constitutionnelle⁴³¹. Cette

⁴²⁸ *Ibid.*

⁴²⁹ *Ibid.*

⁴³⁰ LE GAL Adrien, « La crise en Thaïlande expliquée en 5 questions », *LeMonde.fr*, 22 mai 2014, disponible en ligne sur (http://www.lemonde.fr/asie-pacifique/article/2014/05/22/cinq-questions-sur-la-crise-thailandaise_4424096_3216.html).

⁴³¹ *Ibid.*

décision a mis le feu aux poudres et a conduit l'armée à agir. Le 20 mai, elle a rétabli la loi martiale avant de prendre le pouvoir deux jours plus tard, en tentant de s'imposer comme arbitre entre les deux camps et en arrêtant les chefs de chacun⁴³² lorsqu'elle a réalisé qu'aucun n'était prêt à négocier ou à revoir ses positions⁴³³. Cependant, cette défaite apparente sert en réalité la cause des chemises jaunes qui tenaient à renverser la ministre et à déstabiliser le gouvernement, ce qui s'est produit. L'armée n'a pas pu empêcher les manifestations contre sa prise de pouvoir⁴³⁴ et c'est dans ce contexte qu'intervient le salut de Katniss.

Le film *Hunger Games* a connu un important succès au box-office thaïlandais⁴³⁵ et c'est sans doute cela qui a permis la diffusion du salut à trois doigts parmi la population ainsi que son adoption comme signe de ralliement. Le geste est devenu un symbole de résistance contre l'armée qui s'est emparée illégalement du pouvoir, mène une politique de répression⁴³⁶, et restreint la liberté d'expression⁴³⁷, de la même façon que les habitants des districts se révoltent contre la domination absolue qu'exerce le Capitole. Ils savent qu'ils n'ont que peu de chance de réussite, mais tentent malgré tout de faire entendre leurs voix, à leur façon. De nombreux Thaïlandais ont alors posté sur les réseaux sociaux des photos d'eux en train d'effectuer ce geste en signe de rébellion contre le putsch⁴³⁸. Pour certains manifestants, ce signe est également un rappel de la devise française « Liberté, égalité, fraternité »⁴³⁹ ; pour d'autres, il signifie « Liberté, élection démocratie »⁴⁴⁰. Comme dans la série, ce symbole est devenu source de danger pour les manifestants, puisque l'armée a prévenu qu'elle pouvait arrêter les personnes en train d'effectuer ce salut si elles sont en groupe de plus de cinq⁴⁴¹.

⁴³² *Ibid.*

⁴³³ *Ibid.*

⁴³⁴ *L'Express.fr*, « Thaïlande : le salut de The Hunger Games, symbole de révolte », 3 juin 2014, disponible en ligne sur (<http://www.lexpress.fr/actualite/monde/asie/thaïlande-le-salut-de-the-hunger-games-symbole-de-revolte_1548359.html>).

⁴³⁵ *Le Monde.fr*, « Hunger Games en Thaïlande », 3 juin 2014, disponible en ligne sur (<http://www.lemonde.fr/pixels/article/2014/06/03/en-thaïlande-le-signe-de-hunger-games-contre-le-coup-d-etat_4431166_4408996.html>).

⁴³⁶ *L'Express.fr*, « Thaïlande : le salut de The Hunger Games, symbole de révolte ».

⁴³⁷ *The Guardian*, « Hunger Games salute banned by Thai military », 3 juin 2014, disponible en ligne sur (<<http://www.theguardian.com/world/2014/jun/03/hunger-games-salute-banned-thailand>>).

⁴³⁸ *L'Express.fr*, « Thaïlande : le salut de The Hunger Games, symbole de révolte ».

⁴³⁹ *Ibid.*

⁴⁴⁰ *The Guardian*, « Hunger Games salute banned by Thai military ».

⁴⁴¹ *Le Monde.fr*, « Hunger Games en Thaïlande ».

Dans la série, les habitants des districts effectuant ce geste sont immédiatement abattus par les autorités, afin de manifester la puissance du Capitole. Si la situation n'en est pas à ce point en Thaïlande, le parallèle est cependant frappant. Comme les habitants de Panem, les Thaïlandais demandent la fin de la loi martiale et le retour à un gouvernement civil⁴⁴².

Cet exemple montre à quel point la série peut influencer les esprits et l'importance qu'elle a prise pour ceux qui l'ont lue ou regardée, notamment dans les pays soumis à un régime autoritaire. Le salut à trois doigts est mondialement connu depuis la parution des films et il est possible de supposer que c'est aussi pour cela qu'il a été choisi par les manifestants de façon spontanée. Plus que n'importe quel autre, ce geste interpelle ceux qui connaissent *Hunger Games*, surtout les adolescents, leur permet de faire le rapprochement avec l'œuvre de Suzanne Collins et de manifester donc de l'empathie envers les peuples opprimés ainsi que de comprendre les raisons de leur révolte en les comparant à quelque chose de connu. Les manifestants s'attirent ainsi la sympathie de l'opinion, qui l'associe d'une certaine façon aux rebelles de Panem.

Cela nous montre à quel point la frontière entre réalité et fiction peut s'avérer mince dans certaines circonstances et que les événements décrits dans les ouvrages de Suzanne Collins ne sont finalement pas si lointains, prennent sens dans notre réalité quotidienne.

Ce dernier chapitre nous permet de voir à quelle point la fiction peut s'insérer dans la réalité et la soutenir. La série *Hunger Games* apporte beaucoup dans ce domaine par les thématiques qu'elle aborde comme la faim dans le monde ou les inégalités sociales, qui sont des sujets susceptibles d'intéresser des adolescents. La portée politique des romans est renforcée par l'usage qui en a été fait en Thaïlande, montrant ainsi qu'ils permettent aux lecteurs et aux spectateurs d'agir sur le monde, comme le font Katniss et ses alliés.

Dans cette dernière partie, nous avons pu observer le succès du livre, tant avec le public qu'avec les critiques dont il a fait l'objet. Suzanne Collins a vendu plusieurs millions d'exemplaires de ses ouvrages, traduits dans de nombreux pays. Cela a conduit à les adapter au cinéma, adaptation toujours en cours puisque

⁴⁴² *Ibid.*

seulement deux films sur les quatre prévus sont sortis à l'heure actuelle. Le succès a là aussi été au rendez-vous et les studios de production ont engrangé des bénéfices importants. La réception de l'œuvre ne se fait pas seulement par la lecture ou le visionnage des films mais aussi par ce que le destinataire peut en retenir ; celle-ci est également réussie puisque les romans offrent matière à un travail scolaire et ouvrent les consciences des adolescents au monde qui les entoure. La portée politique de la trilogie ne se limite pas à la lutte menée par les rebelles contre le Capitole mais s'ancre dans la réalité par l'usage que fait un peuple opprimé d'un des symboles forts du livre.

CONCLUSION

L'étude de la série *Hunger Games* écrite par Suzanne Collins nous a permis d'aborder de nombreuses thématiques à propos de la littérature de jeunesse.

Replacer l'œuvre dans son contexte historique nous montre l'évolution de cette littérature ainsi que les différentes façons dont elle a été perçue. D'abord destinée exclusivement aux enfants, elle s'est peu à peu diversifiée, à mesure que les mentalités évoluaient et que se dessinait cette nouvelle classe d'âge qu'est l'adolescence. Cependant, les frontières de la littérature de jeunesse sont encore en perpétuel mouvement. L'adolescence s'étend à présent jusqu'à vingt ans et une nouvelle dénomination apparaît petit à petit pour désigner les ouvrages destinés aux plus grands des adolescents. L'expression « young adult » ou « jeunes adultes » désigne les livres conçus pour les jeunes gens ayant entre quinze ans et vingt-cinq ans et c'est pour cette tranche de la population qu'a été écrit *Hunger Games*.

Étudier *Hunger Games* nous a fait découvrir un monde post-apocalyptique terrifiant, éloigné en apparence et pourtant proche de nous, comme nous l'avons vu. Suzanne Collins profite du décalage temporel offert par le futur pour amplifier et exagérer les inégalités de notre société et les rendre perceptibles à ses lecteurs. L'exemple de cette série nous montre que la littérature de jeunesse peut s'engager ; elle n'a pas seulement vocation à divertir ou à éduquer mais elle cherche aussi à former des hommes et des femmes capables d'appréhender le monde dans lequel ils vivent, d'exercer leur esprit critique face à ce qu'ils voient et à ce qui leur est donné. Suzanne Collins a choisi de s'intéresser à des thèmes très actuels afin de susciter la curiosité de son lecteur ; elle aborde ainsi la faim dans le monde, le rapport au corps et à l'image que l'on offre de soi, sujets sensibles pour des adolescents, le monde des médias, de plus en plus présent dans notre vie quotidienne, ainsi que la violence à laquelle on peut être confronté. Elle montre la nécessité de se tenir aux choix que l'on fait, offre à chacun la possibilité de se déterminer en fonction des personnages qu'il préfère. Elle ne condamne aucune attitude mais invite chacun à réfléchir.

La littérature de jeunesse peut donc s'exprimer sur des sujets variés, sans faire de concession comme le montre la violence des *Hunger Games* mais aussi celle qui s'exerce à l'encontre des personnages. Suzanne Collins ne cache pas les souffrances de ces derniers et les fait partager au lecteur grâce à l'écriture à la première personne du singulier qui facilite l'identification. Cette écriture efficace, sans effet de style superflu, nous plonge au plus près de l'action et nous fait pleinement voir la tyrannie qui s'exerce sur le monde de Panem. Suzanne Collins ne cherche pas à protéger ses lecteurs, à préserver l'innocence des adolescents ou à leur présenter un monde enchanteur. Elle tient plutôt à leur montrer la réalité le plus tôt possible, afin qu'ils soient à même de la comprendre, et leur dire qu'ils peuvent agir sur le monde qui les entoure, même s'il s'agit de petits gestes ; ils ignorent à l'avance les conséquences que ceux-ci peuvent avoir. Un mouvement, un engagement peut amorcer une dynamique positive, convaincre d'autres personnes de prendre position à leur tour.

La dimension sociale et politique de la littérature de jeunesse à l'aube du XXI^e siècle ne fait aucun doute et le succès des ouvrages abordant ces thèmes le démontre encore, de même que le triomphe des adaptations qui en sont tirées. La série *Hunger Games* a touché le monde entier et cet engouement ne faiblira pas de sitôt avec les deux films encore à paraître.

Comme la littérature plus générale, la littérature de jeunesse peut aider ses lecteurs à vivre en les ouvrant au monde, en leur faisant découvrir une réalité qui n'est pas forcément la leur et en les invitant à confronter ce nouveau monde à celui qu'ils connaissent. Cela les amène à s'interroger sur eux-mêmes, sur les personnes qu'ils veulent devenir plus tard, et éveille leurs consciences au danger du monde actuel. La vision présentée par Suzanne Collins est extrême, constitue une extrapolation de ce que nous connaissons mais, de fait, les éléments de notre société sur lesquels elle se fonde sont réels et inquiétants, vu sous l'angle de Katniss qui vit les conséquences des actions de ses ancêtres, de nos actions.

Après la fantasy et la domination d'*Harry Potter* sur le paysage de la littérature de jeunesse, suivant le fantastique et la romance vampirique *Twilight*, *Hunger Games* a été le premier best-seller d'une littérature osant aborder une réalité proche de nous et offrant un commentaire sans tolérance sur notre société. D'autres ont suivi, mettant en scène des héros adolescents en lutte contre des gouvernements tyranniques, totalitaires. Nous ignorons quelle sera la mode de

demain mais nous pouvons espérer qu'elle continuera à faire grandir les adolescents de notre monde et à les aider à vivre, à tracer leur propre voie dans le monde.

Sources

ces

Les romans

COLLINS Suzanne, *Hunger Games*, traduit de l'anglais (États-Unis) par Guillaume Fournier, Paris, Éditions Pocket Jeunesse, 2009, 399 p.

COLLINS Suzanne, *L'embrasement*, traduit de l'anglais (États-Unis) par Guillaume Fournier, Paris, Éditions Pocket Jeunesse, 2010, 399 p.

COLLINS Suzanne, *La révolte*, traduit de l'anglais (États-Unis) par Guillaume Fournier, Paris, Éditions Pocket Jeunesse, 2011, 418 p.

Filmographie

LIONSGATE, *Hunger Games*, 2012, 142 minutes.

LIONSGATE, *L'embrasement*, 2013, 146 minutes.

Webographie

<http://www.suzannecollinsbooks.com/bio.htm>

<http://www.boxofficemojo.com/>

Bibliographie

Ouvrages encyclopédiques et généraux

BALLE Francis, *Médias et sociétés*, 15^{ème} éd., Paris, Montchrestien Lextenso éditions, 2011, 876 p.

Dictionnaire *Larousse*, disponible en ligne sur (<<http://www.larousse.fr/dictionnaires/francais>>).

Encyclopaedia Universalis, disponible en ligne sur (<<http://www.universalis.fr/>>).

GENETTE Gérard, *Figures III*, Paris, Seuil, 1972, 285 p.

LE GLAY Marcel, LE BOHEC Yann, VOISIN Jean-Louis, (1^{ère} éd. 1991), *Histoire romaine*, Paris, Presses Universitaires de France, 2007, 587 p. (Quadrige Manuels).

Ouvrages portant sur la science-fiction et la dystopie

BRADFORD Clare, *New World Orders in contemporary children's literature*, Basingstoke (UK), Palgrave Macmillan, 2011, 216 p. (Critical Approaches to Children's Literature).

FONDANECHÉ Daniel, *Paralittératures*, Paris, Vuibert, 2005, 734 p.

GOIMARD Jacques, *Critique de la science-fiction*, Paris, Éditions Pocket, 2002, 671 p. (Agora).

HINTZ Carrie, *Utopian and Dystopian Writing for Children and Young Adults*, London, Routledge, 264 p. (Children's Literature and Culture).

Ouvrages sur la littérature et la littérature de jeunesse

ARMAND Anne, « Littérature de jeunesse et lecture littéraire » : actes du séminaire national *Perspectives actuelles de l'enseignement du Français*, Paris, 23-24-25 octobre 2000, disponible en ligne sur (<http://dialogue.education.fr/D0033/actfran_armand.pdf>).

BENERT Britta, CLERMONT Philippe (dir.), *Contre l'innocence. Esthétique de l'engagement en littérature de jeunesse*, Frankfurt am Main, Peter Lang, 2011, 456 p.

CHELEBOURG Christian, MARCOIN Francis, *La littérature de jeunesse*, Paris, Armand Colin, 2007, 126 p. (128. Lettres, linguistiques).

DELBRASSINE Daniel, *Le roman pour adolescents aujourd'hui : écriture, thématiques et réception*, Champigny-sur-Marne / Paris, CRDP de Créteil / La Joie par les livres, 2006, 444 p. (Argos références).

FERRIER Bertrand, *Tout n'est pas littérature ! : La littérarité à l'épreuve des romans pour la jeunesse*. Rennes, Presses universitaires de Rennes, 2009, 450 p. (Interférences).

LARTET-GEFFARD Josée, *Le roman pour ados, une question d'existence*, Paris, Sorbier, 2005, 175 p. (La Littérature jeunesse, pour qui, pour quoi ?).

NIERES-CHEVREL Isabelle, *Introduction à la littérature de jeunesse*, Paris, Didier Jeunesse, 2009, 238 p. (Passeurs d'histoires).

NIKOLAJEVA Maria, *Power, Voice and Subjectivity in Literature for Young Readers*, New-York, Routledge, 2010, 218 p. (Children's Literature and Culture).

PERRIN Raymond, *Fictions et journaux pour la jeunesse au XXe siècle*, Paris, L'Harmattan, 2009, 552 p.

PERRIN Raymond, *Littérature de jeunesse et presse des jeunes au début du XXIe siècle : esquisse d'un état des lieux, enjeux et perspectives : à travers les romans, les contes, les albums, la bande dessinée et le manga, les journaux et les publications destinées à la jeunesse*, Paris, L'Harmattan, 2007, 555 p.

POSLANIEC Christian, *Des livres d'enfants à la littérature de jeunesse*, (Coll. Découvertes Gallimard. Littératures, n° 534), Gallimard-BNF, 2008, 128 p.

PRINCE Nathalie (dir.), *La littérature de jeunesse en question[s]*. Rennes, Presses universitaires de Rennes, 2009, 247 p. (Interférences).

PRINCE Nathalie, *La littérature de jeunesse*, Paris, Armand Colin, 2010, 240 p. (Collection U).

Salon du livre et de la presse jeunesse de Seine-Saint-Denis, *La littérature jeunesse, une littérature de son temps ? : actes du colloque du Salon du livre et de la presse jeunesse en Seine-Saint-Denis au CNAM à Paris le 6 février et les 15, 29 et 30 mars 2007*, Montreuil, Centre de promotion du livre de jeunesse, 2007, 221 p.

TODOROV Tzvetan, *La littérature en péril*, Paris, Flammarion, 2006, 91 p. (Café Voltaire).

Ouvrages portant sur Hunger Games

CLARK Leisa, PHARR Mary, *Of Bread, Blood and the Hunger Games : Critical essays on the Suzanne Collins Trilogy*, Jefferson (NC), McFarland, 2012, 245 p. (Critical Explorations in Science Fiction and Fantasy, 35).

DUNN George, *The Hunger Games and Philosophy: A critique of Pure Treason*, Hoboken (NJ), Wiley, 2012, 320 p.

HEMTHORNE Tom, *Approaching the Hunger Games Trilogy: A Literary and Cultural Analysis*, Jefferson (NC), MacFarland, 2012, 206 p.

SIMMONS Amber, « Class on Fire : Using The Hunger Games Trilogy To Encourage Social Action », *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, septembre 2012, Vol. 56, Issue 1, p. 22-34, disponible en ligne sur (<<http://web.b.ebscohost.com/acces.bibliotheque-diderot.fr/ehost/detail/detail?sid=557d6236-f4dd-4162-acb4-c8561bbaf557%40sessionmgr113&vid=0&hid=117&bdata=Jmxhbm9ZnImc2l0ZT1lG9zdC1saXZl#db=ehh&AN=79862808>>).

Articles de presse

- Sur Suzanne Collins

BLASINGAME James, « An interview with Suzanne Collins », *Journal of Adolescent and Adult Literacy*, vol. 52, n°8, mai 2009, p. 726-727, disponible en ligne sur (<http://www.michelepolak.com/322fall11/Weekly_Schedule_files/Blasingame.pdf>).

COLLINS Suzanne, « A conversation with Suzanne Collins, Questions and Answers », Scholastic, disponible en ligne sur (<<http://www.scholastic.com/thehungergames/media/qanda.pdf>>).

DOMINUS Susan, « Suzanne Collins's War Stories for Kids », *The New-York Times*, 8 avril 2011, disponible en ligne sur (<<http://www.nytimes.com/2011/04/10/magazine/mag-10collins-t.html?pagewanted=all&r=1&>>).

HUDSON TRIERWEILER Hannah, « Q&A with Hunger Games Author Suzanne Collins », Scholastic, disponible en ligne sur (<<http://www.scholastic.com/teachers/article/qa-hunger-games-author-suzanne-collins>>).

MARGOLIS Rick, « A Killer Story: An Interview with Suzanne Collins, Author of ‘The Hunger Games’ », *School Library Journal*, 1^{er} septembre 2008, disponible en ligne sur (< <http://www.slj.com/2008/09/authors-illustrators/a-killer-story-an-interview-with-suzanne-collins-author-of-the-hunger-games/> >).

MARGOLIS Rick, « The Last Battle : With *Mockingjay* on its way, Suzanne Collins weighs in on Katniss and the Capitol », *School Library Journal*, 1^{er} août 2010, disponible en ligne sur (<<http://www.slj.com/2010/08/authors-illustrators/the-last-battle-with-mockingjay-on-its-way-suzanne-collins-weighs-in-on-katniss-and-the-capitol/#> >).

- **Sur le succès de la série**

CARPENTER Susan, « Book review : *Mockingjay* », *Los Angeles Times*, 23 août 2010, disponible en ligne sur (<<http://articles.latimes.com/2010/aug/23/entertainment/la-et-mockingjay-20100823>>).

COMBET Claude, « Les *Hunger Games* au Top grâce au cinéma », *Livres Hebdo*, 28 mars 2012, disponible en ligne sur (<<http://www.livreshebdo.fr/article/les-hunger-games-au-top-grace-au-cinema-0?xtmc=Hunger+Games&xtr=6>>).

Publishers Weekly, « Children’s Book review : *Catching Fire* », 22 juin 2009, disponible en ligne sur (<<http://www.publishersweekly.com/978-0-439-02349-8>>).

Publishers Weekly, « Children’s Book review : *Mockingjay* », 23 août 2010, disponible en ligne sur (<<http://www.publishersweekly.com/978-0-439-02351-1>>).

REESE Jennifer, « *Catching Fire* Review », *Entertainment Weekly*, 28 août 2009, disponible en ligne sur (<<http://www.ew.com/ew/article/0,,20300507,00.html>>).

Scholastic, « Scholastic Increases First Printing of *Mockingjay*, the Final Book of The Hunger Games Trilogy, to 1.2 Million Copies », New-York, 1^{er} juillet 2010, disponible en ligne sur (<<http://mediaroom.scholastic.com/node/349> >).

SCHWARZE Kelly, « The 5 Best-Selling Kindle Book of All Time », 20 novembre 2012, disponible en ligne sur (<<http://mashable.com/2012/11/20/top-kindle-books/>>).

SPERLING Nicole, « *Mockingjay* review : Spoiler alert », *Entertainment weekly*, 24 août 2010, disponible en ligne sur (<<http://shelf-life.ew.com/2010/08/24/mockingjay-review-spoiler-alert/>>).

ZEVIN Gabrielle, « Constant Craving », *The New-York Times*, 9 octobre 2009, disponible en ligne sur (<http://www.nytimes.com/2009/10/11/books/review/Zevin-t.html?_r=0>).

- **Sur les adaptations cinématographiques**

DELORME Gérard, « La critique de *Première* », *Première*, disponible en ligne sur (<<http://www.premiere.fr/film/Hunger-Games-2402440/%28affichage%29/press>>).

HERTZFELD Laura, « Gary Ross will not direct second « Hunger Games » installment *Catching Fire* », *Entertainment Weekly*, 10 avril 2012, disponible en ligne sur (<<http://insidemovies.ew.com/2012/04/10/gary-ross-will-not-direct-second-hunger-games-installment-catching-fire/>>).

MURY Cécile, « La critique de Télérama lors de la sortie en salle le 21 mars 2013 », *Télérama*, 21 mars 2013, disponible en ligne sur (<<http://www.telerama.fr/cinema/films/hunger-games,432595,critique.php>>).

MURY Cécile, « La critique de Télérama lors de la sortie en salle le 27 novembre 2013 », *Télérama*, 27 novembre 2013, disponible en ligne sur (<<http://www.telerama.fr/cinema/films/hunger-games-l-embrasement,482206,critique.php>>).

Première, « La critique de *Première* », disponible en ligne sur (<http://www.premiere.fr/film/Hunger-Games-l-Embrasement-2867166/%28affichage%29/press>>).

SPRINGEN Karen, « The Hunger Games Franchise : The Odds Seem Ever in Its Favor », *Publishers Weekly*, 22 mars 2012, disponible en ligne sur (<http://www.publishersweekly.com/pw/by-topic/childrens/childrens-book-news/article/51167-the-hunger-games-franchise-the-odds-seem-ever-in-its-favor.html>).

STASKIEWICZ Keith, « Francis Lawrence confirmed as « Catching Fire » director », *Entertainment Weekly*, 3 mai 2012, disponible en ligne sur (<<http://insidemovies.ew.com/2012/05/03/francis-lawrence-confirmed-as-catching-fire-director/>>).

- **Sur les déclinaisons de la franchise**

LE CAIN Blandine, « Un parc d'attractions *Hunger Games* sur les rails », *Lefigaro.fr*, 3 juin 2014, disponible en ligne sur (<<http://www.lefigaro.fr/culture/2014/06/03/03004-20140603ARTFIG00310-un-parc-d-attractions-hunger-games-sur-les-rails.php>>).

VLESSING Etan, « Hunger Games Theme Park Possible, Says Lionsgate CEO », *The Hollywood Reporter*, 11 août 2013, disponible en ligne sur (<<http://www.hollywoodreporter.com/news/hunger-games-theme-park-says-654613>>).

VLESSING Etan, « Lionsgate Moving Ahead on Hunger Games Theme Park Plans », *The Hollywood Reporter*, 30 mai 2014, disponible en ligne sur (<<http://www.hollywoodreporter.com/news/lionsgate-moving-hunger-games-theme-708150>>).

- **Sur la crise thaïlandaise et la portée politique d'*Hunger Games***

L'Express.fr, « Thaïlande : le salut de The Hunger Games, symbole de révolte », 3 juin 2014, disponible en ligne sur (<http://www.lexpress.fr/actualite/monde/asia/thailande-le-salut-de-the-hunger-games-symbole-de-revolte_1548359.html>).

LE GAL Adrien, « La crise en Thaïlande expliquée en 5 questions », *LeMonde.fr*, 22 mai 2014, disponible en ligne sur (<http://www.lemonde.fr/asiе-pacifique/article/2014/05/22/cinq-questions-sur-la-crise-thailandaise_4424096_3216.html>).

Le Monde.fr, « Hunger Games en Thaïlande », 3 juin 2014, disponible en ligne sur (<http://www.lemonde.fr/pixels/article/2014/06/03/en-thailande-le-signe-de-hunger-games-contre-le-coup-d-etat_4431166_4408996.html>).

The Guardian, « Hunger Games salute banned by Thai military », 3 juin 2014, disponible en ligne sur (<<http://www.theguardian.com/world/2014/jun/03/hunger-games-salute-banned-thailand>>).

Table des annexes

ANNEXE 1 : LA PROPAGANDE DU CAPITOLE FACE A LA PROPAGANDE STALINIENNE	184
ANNEXE 2 : LES COUVERTURES FRANÇAISES ET AMÉRICAINES DES OUVRAGES.....	186
ANNEXE 3 : LES AFFICHES PROMOTIONNELLES DES FILMS...	188

ANNEXE 1 : LA PROPAGANDE DU CAPITOLE FACE A LA PROPAGANDE STALINIENNE

UNE AFFICHE VALORISANT STAKHANOV



Disponible sur <http://tribouilloyterminales.over-blog.com/article-23017481.html>

UNE AFFICHE DU CAPITOLE VALORISANT LES TRAVAILLEURS DES DISTRICTS

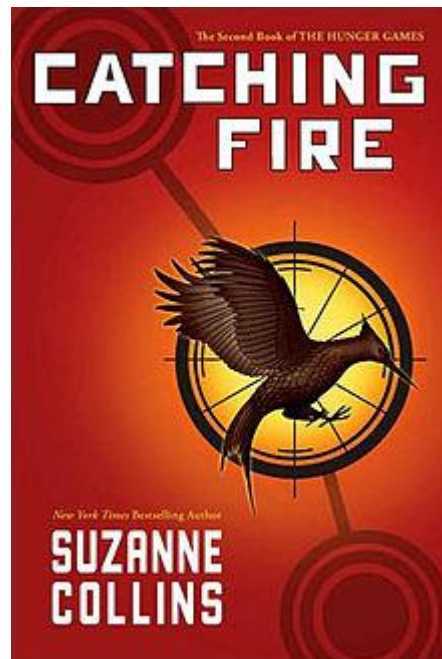
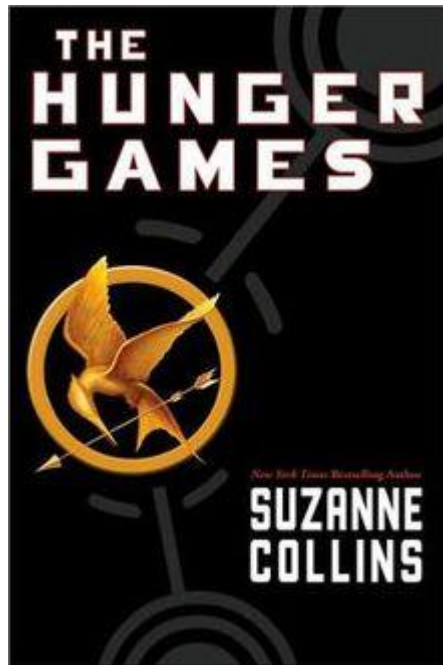


Les deux slogans sont : « Le Capitole salue ses citoyens du district des transports » et « Panem aujourd'hui, Panem demain, Panem pour toujours ».

Visible sur <http://www.premiere.fr/Cinema/Photos/Reportages/PHOTOS-Hunger-Games-3-La-propagande-du-Capitole-continue-4018844>

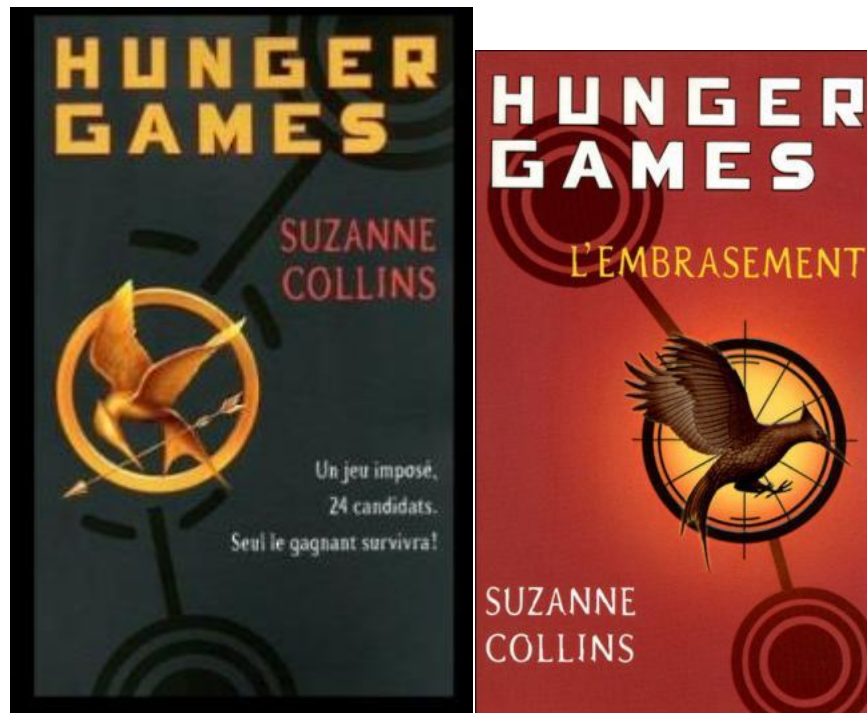
ANNEXE 2 : LES COUVERTURES FRANÇAISES ET AMÉRICAINES DES OUVRAGES

LES COUVERTURES AMÉRICAINES



Les trois couvertures américaines viennent du site <http://en.wikipedia.org>.

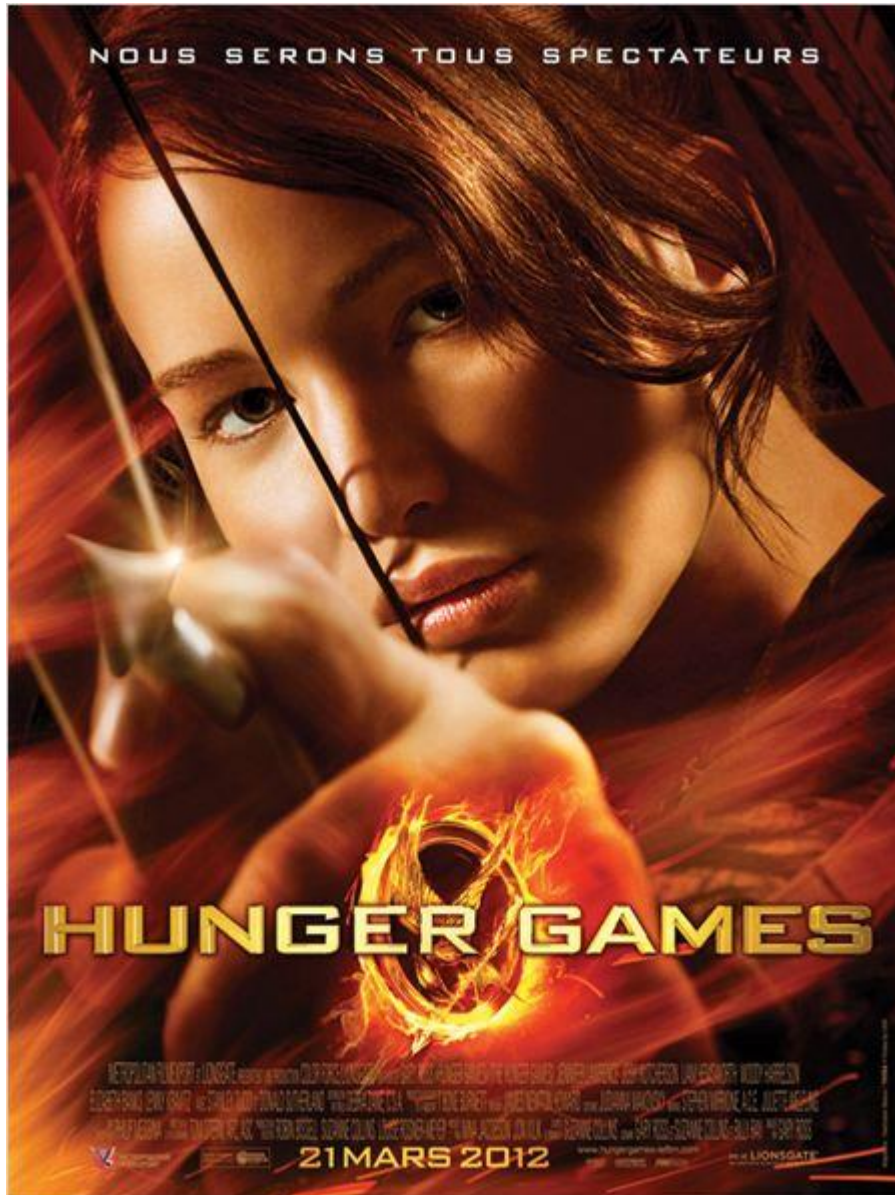
LES COUVERTURES FRANÇAISES



La première couverture vient du site amazon.fr ; les deux autres viennent du blog <http://thehungergamesfrance.blogspot.fr/p/livres.html>

ANNEXE 3 : LES AFFICHES PROMOTIONNELLES DES FILMS

L’AFFICHE D’*HUNGER GAMES*



Disponible sur allocine.fr

L’AFFICHE DE *L’EMBRASEMENT*



Disponible sur allocine.fr

L’AFFICHE DE LA REVOLTE



Disponible sur allocine.fr

Table des matières

INTRODUCTION.....	11
PARTIE I : LA LITTÉRATURE JEUNESSE, HISTOIRE ET ETAT DES LIEUX.....	15
Chapitre I : L’histoire de la littérature jeunesse.....	15
<i>L’émergence de la littérature jeunesse au XVIIème et au XVIIIème siècle</i>	15
<i>Le XIXème siècle : l’essor de la littérature de jeunesse</i>	17
<i>Le XXème siècle : une littérature désormais bien présente</i>	19
Chapitre II : La littérature de jeunesse aujourd’hui	22
<i>L’expansion de la littérature de jeunesse : l’apparition de succès</i> <i>phénoménaux, à l’image d’Harry Potter et les courants actuels</i>	22
<i>Le marché de l’édition jeunesse au début du XXIème siècle</i>	24
<i>Les adolescents d’aujourd’hui et leurs lectures : les enjeux de la</i> <i>littérature adolescente</i>	26
Chapitre III : Des romans pour la jeunesse, la série des <i>Hunger Games</i>	30
<i>Le genre du roman</i>	31
<i>Une dystopie</i>	31
<i>Utopie et dystopie</i>	31
<i>La dystopie dans les œuvres pour jeunes adultes</i>	36
<i>Roman d’aventure, histoire d’amour : des thèmes chers aux</i> <i>adolescents</i>	41
<i>Une histoire d’amour en forme de triangle amoureux</i>	41
<i>Un roman d’aventure, où la survie quotidienne est un enjeu</i>	42
<i>Les <i>Hunger Games</i> comme romans d’apprentissage</i>	42
<i>L’auteur et ses liens personnels avec l’œuvre</i>	43
<i>Vie de l’auteur</i>	43
<i>Ses motivations pour écrire <i>Hunger Games</i></i>	46
PARTIE 2 : LA SERIE <i>HUNGER GAMES</i>, PLONGEE DANS UN UNIVERIS PARTICULIER	51
Chapitre IV : Les résumés des romans, premier regard sur les <i>Hunger Games</i>	51
<i>Hunger Games</i>	51
<i>L’embrasement</i>	53
<i>La révolte</i>	54
Chapitre V : Le monde des <i>Hunger Games</i>	56
<i>L’histoire de Panem</i>	57
<i>Des États-Unis au pouvoir dictatorial de Panem</i>	57

Le Capitole et les douze districts : une relation de domination	58
Le cas particulier du district Treize	60
<i>Les Hunger Games : « Puisse le sort vous être favorable ! »</i>	<i>62</i>
Le déroulement des Hunger Games	62
La sélection	62
Avant les jeux	63
Les Hunger Games	64
La Tournée de la Victoire	66
Les Jeux de l'Expiation	67
<i>Le système des personnages</i>	<i>68</i>
Les protagonistes	68
Katniss Everdeen	68
Peeta Mellark	69
Gale Hawthorne	70
Les antagonistes	71
Le président Coriolanus Snow	71
La présidente Alma Coin	72
Les carrières	73
Les personnages secondaires	74
Les innocents	74
Les auxiliaires	76
Ceux qui sont pris dans le système	78
Chapitre VI : la construction du récit	80
<i>L'écriture du récit</i>	<i>80</i>
Point de vue et narration	80
Une écriture cinématographique	82
<i>Les références antiques</i>	<i>84</i>
Le mythe de Thésée et du Minotaure	85
« Panem et circenses »	86
Les jeux du cirque : parallèles entre les gladiateurs et les HG.	87
La révolte de Spartacus	88
Des éléments empruntés à Rome	89
<i>La mise en place d'un réseau de symboles</i>	<i>91</i>
Le feu	91
Le geai moqueur	93
L'arc et les flèches	94
PARTIE TROIS : REFLEXIONS ET CRITIQUES	97
Chapitre VII : Les dérives de la société contemporaine	97

<i>La faim et la surconsommation.....</i>	<i>97</i>
<i>La science et la technologie au service des puissants</i>	<i>101</i>
Une science réservée à l'usage des habitants du Capitole	102
Une science orientée vers la guerre et la mort.....	105
La manipulation du vivant	106
<i>Critique du règne de l'apparence et de la mode</i>	<i>109</i>
Chapitre VIII : Les médias au centre de l'œuvre	113
<i>La critique de la société de divertissement.....</i>	<i>114</i>
Les Hunger Games comme télé-réalité et le rôle du public	114
La nécessité de prendre du recul	118
« N'oublie pas que c'est un spectacle » : l'être et le paraître dans les médias.....	119
Les Hunger Games ou les jeux de l'apparence et de la construction	120
L'art de la propagande.....	124
La spectacularisation de la guerre	128
Chapitre IX : Un questionnement de la violence	129
<i>La violence des régimes et la recherche d'une meilleure solution</i>	<i>129</i>
<i>L'homme face à la guerre</i>	<i>135</i>
<i>Une quête de soi face à la violence du monde</i>	<i>140</i>
Rester soi-même face à la cruauté des Hunger Games.....	140
La dépossession de soi tant physique que mentale	143
La perte de son corps.....	144
L'affirmation de soi face au monde.....	149
PARTIE QUATRE : RECEPTION ET ADAPTATION DE L'OEUVRE	153
Chapitre IX : Réception et chiffres de vente	153
Chapitre X : L'adaptation cinématographique	157
<i>L'histoire des adaptations.....</i>	<i>158</i>
La mise en œuvre des projets.....	158
Les recettes au box-office mondial.....	160
L'accueil critique des films	161
<i>Les différences avec le livre</i>	<i>162</i>
Chapitre XII : De la fiction à la réalité, deux exemples	165
<i>Hunger Games, des romans porteurs de projets</i>	<i>165</i>
<i>Un symbole utilisé par des peuples en révolte</i>	<i>167</i>
CONCLUSION	171
SOURCES.....	175
BIBLIOGRAPHIE	177

TABLE DES ANNEXES	183
TABLE DES MATIERES	195