



HAL
open science

Lego et le personnage. Réflexion sur les rapports entre jouet et narration

Gilles Brougère

► **To cite this version:**

Gilles Brougère. Lego et le personnage. Réflexion sur les rapports entre jouet et narration. Colloque La littérature de jeunesse dans le jeu des cultures matérielles et médiatiques: circulations, adaptations, mutations, Université Paris 13, Sep 2014, Villetaneuse, France. hal-03589953

HAL Id: hal-03589953

<https://sorbonne-paris-nord.hal.science/hal-03589953>

Submitted on 9 Mar 2022

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Lego et le personnage. Réflexion sur les rapports entre jouet et narration

Gilles Brougère, Experice, Université Sorbonne Paris Nord

Communication au Colloque : « La littérature de jeunesse dans le jeu des cultures matérielles et médiatiques : circulations, adaptations, mutations » 24-26 septembre 2014 Université Paris 13 – Campus de Villetaneuse

Stig Hjarvard (2004) étudiant le processus de médiatisation, entendu comme mise en forme propre aux médias du jouet et particulièrement de Lego y distingue trois dimensions « imaginarization, narrativization and virtualization ». Ce sont les deux premières dimensions qui vont nous intéresser dans ce texte, en mettant en évidence comment le jouet, à travers l'exemple de Lego qui développe un tel processus largement après qu'il soit devenu dominant dans le monde du jouet mais qui de ce fait nous permet d'en saisir la logique, est en rapport étroit avec une narration, celle-ci étant de l'ordre de l'imaginaire et supposant une rupture du jouet avec toute idée de reproduction du monde réel.

Hjarvard (2004, p.54) définit la narrativisation comme « a process through which the bricks, due to their physical design, marketing or accompanying text, motivate play with narrative qualities ». En fait tout jouet a un potentiel narratif à travers ce que peuvent en faire les enfants. Ce qui nous intéresse c'est la façon dont le jouet inscrit cette narration, réifie certains éléments, met en évidence des liens, évoque de façon implicite ou explicite une histoire. Si le jouet est difficilement un support narratif en tant que tel, il peut évoquer, indiquer du narratif, réifier des éléments qui introduisent à une narration possible, tisser des liens avec des narrations préexistantes ou développées pour accompagner le jouet.

Nous allons donc suivre dans l'histoire de Lego cette relation avec la dimension narrative en partant de l'hypothèse que c'est la présence du personnage et ses transformations qui introduisent la narration puis l'ancrent dans l'univers Lego. Le personnage est l'élément central, la plateforme (Condry, 2013) qui permet de rendre visibles et présents les univers narratifs imaginaires. Nous nous attacherons à suivre l'arrivée et l'évolution du personnage dans l'univers Lego pour saisir cela. Nous nous appuyons sur différents ouvrages et sources¹ pour proposer non pas d'une histoire précise et détaillée, mais repérer les moments importants. Il s'agit de raconter une histoire celle de l'expansion du personnage dans l'univers Lego, de l'origine des briques à 2014 et au film Lego (*Lego Movie*). On peut analyser cela comme le passage de la fiction constructive (ou de la construction comme fiction) à la fiction narrative (qui ne supprime pas la première mais l'encadre voire la submerge).

Un monde sans êtres humains

Au début étaient des bâtiments. Les premières boîtes proposent des maisons ou bâtiments à construire (Large house basic set), l'enfant est architecte, constructeur, il n'y a pas lieu d'avoir des personnages. Il n'y a pas d'histoire, seulement la logique rationnelle de la construction. Les boîtes mettent en scène une fille et un garçon en train de construire la maison.

La variété est liée d'abord à celle des bâtiments (qui apparaît nettement en 1955) et permet la mise en scène de la ville (avec une dimension thématique comme le policier apparaissant sur une boîte de 1955 mais de façon étonnante comme accompagnant la construction des enfants, soutenant les enfants réels dans leur construction).

¹ Ces sources ne sont pas toujours convergentes dans le détail du fait du décalage de la mise en vente des produits selon les pays mais le sont suffisamment dans les grandes lignes, notre approche n'ayant pas besoin de connaître à l'année près l'arrivée de telle ou telle nouvelle référence de Lego. Nous nous appuyons sur Farshtey G. (2013), Herman S. (2012), Lauwaert (2009), Steiner M. (2011) ainsi que le site brickset.com.



Le policier est ici le symbole de la ville, du monde réel mais on peut y voir la logique de l'ordre qui préside à la construction. Inscrit dans un univers conservateur et chrétien danois Lego met en scène ici sa foi en l'ordre social que la construction est une manière d'exprimer. On verra à plusieurs reprises et jusqu'à aujourd'hui une obsession policière chez Lego ce qui renvoie à une logique de l'ordre, celui de la construction, celui du réel représenté. La construction Lego est du côté de la norme, de la reproduction de l'ordre quotidien et urbain, celui que garantit le policier bien loin de l'image de créativité débridée que Lego a pu vouloir donner à d'autres moments. Ce poids du réel montre qu'au commencement on est loin de la fiction, si ce n'est la construction comme fiction dans la mesure où il ne s'agit pas nécessairement de représenter des bâtiments existants, mais plutôt des bâtiments stéréotypés (le garage, la caserne des pompiers, etc.), voire une ville idéale. On voit également sur les boîtes et les notices un petit personnage avec une salopette portant le logo Lego (un garçon stylisé aux formes un peu arrondies). Projection de l'enfant dans le monde Lego, il est à la taille des pièces de Lego et non à celui des enfants ; il n'a pas de rôle dans l'univers Lego si ce n'est celui d'un simple médiateur, non pas un personnage de fiction, un personnage publicitaire.

Les premiers êtres (non humains) qui viennent habiter l'univers Lego, la ville, ce sont des voitures, des modèles réduits proposés dans les boîtes et non des voitures à construire en Lego. On trouve, on moins dans une référence, des personnages policiers figés qui font la circulation (équivalents de feux tricolores), qui apparaissent plus comme des accessoires pour symboliser le trafic routier que comme des personnages.

Dans ce premier temps sur les boîtes c'est l'enfant constructeur qui est mis en avant. Ce qui compte c'est l'action de construire, produire un double du monde, un peu sur le principe du modélisme ferroviaire. Il n'y a pas d'histoire proposée mais l'univers construit est aussi valorisé comme univers de jeu potentiel.

Ce premier temps est en effet marqué par une innovation, l'idée de Lego System, de combinatoire, de production d'un monde avec la mise en avant du thème de la ville. On voit le passage du « construction set » au « play set », un univers de jeu, pour jouer et non seulement à construire, ce qui peut conduire à penser qu'il est potentiellement peuplé par l'imagination des enfants, que le jeu leur permet de raconter des histoires mais celles-ci ne laissent pas de traces et ne sont pas réifiées dans les objets proposés par Lego. Comme l'évoque Herman (2012, p. 62) : « What the LEGO System had managed to achieve, beyond being a less mechanical version of a Meccano set, was a play environment that lasted long after building, an inclusive building technique that encouraged girls and boys of any age to build from their imagination. But there was something missing from the houses, car, planes,

and fantasy worlds these children spent hours playing with, and that something was people ». On peut dire qu'au début il était une fois l'absence de l'être humain.

La préhistoire du personnage

En 1963 apparaît un « doll set », de quoi faire une « poupée » en Lego (278 pièces). Il ne s'agit pas vraiment d'un personnage mais de la finalité de la construction. Et s'il y a une histoire derrière ces personnages (par exemple derrière l'indien ou le cowboy proposés dans deux boîtes séparées), elle n'est pas reprise ici, ce ne sont pas vraiment des personnages ou des figurines qui contribuent à l'univers. Ils sont stéréotypés car la construction est grossière, de l'ordre de la fiction constructive ou non narrative.

Ils ne sont que des propositions de construction parmi d'autres. Ainsi les boîtes basiques montrent un personnage parmi les constructions possibles, mais ces éléments ne sont pas à l'échelle, ne font pas histoire.

La diversification des environnements, en particulier en passant du thème de ville à celui de la maison (comme le set cuisine : Kitchen sink and Cupboards, 292) donne encore plus le sentiment d'un univers vide, sans humains. Comme l'exprime Sarah Herman (2012), surtout quand Lego passe de la ville à la maison (une forme de *doll house*) on a le sentiment que cet univers ne peut rester vide, sans être humain.

De premières figurines

En 1974, l'année même de l'arrivée de Playmobil, apparaît la famille Lego, des figurines « réalistes » mais très stylisées qui peuvent faire vivre les univers Lego qui se sont développés de la ville vers l'intérieur des habitations. Il s'agit de personnages à construire mais avec des éléments spécifiques comme les têtes qui permettent d'avoir des figures à l'échelle des constructions. Il ne s'agit pas de personnages porteurs d'une histoire, mais d'éléments qui viennent combler le manque en terme de représentation, mettre des humains dans les univers. Lego s'humanise, intègre l'être humain, mais ses personnages sont sans histoire. Ils respectent la logique de construction de Lego même si celle-ci est, dans cas, très simple.

A défaut d'histoire, une thématisation des personnages autour de scènes apparaît. Par thème nous faisons référence à un cadrage, une référence dans un premier temps plutôt réaliste (comme la police) ou renvoyant à des univers imaginaires largement présents dans la culture (comme le Far West). Le thème consiste à évoquer un univers, à y faire référence laissant libre l'enfant de l'animer selon le scénario de son choix. Les personnages s'inscrivent dans le thème, font vivre la scène sans porter une histoire. Ils apparaissent plus comme des figurants contribuant au sens de la scène que comme de réels personnages.

En 1976 les figurines apparaissent dans les boîtes basiques (et plus seulement dans des boîtes spécifiques ou thématiques). Ils sont devenus un élément essentiel de Lego. Des figurines très thématiques en elles-mêmes, sur le principe des figurines actuelles mais différentes apparaissent cette même année. Il s'agit de figurines figées, non articulées, et sans expression, qui viennent peupler la ville. A côté de la famille, on trouve des cowboys, des policiers ou le Lufthansa Flight Crew. Dans la même logique 1977 voit apparaître des indiens, des infirmières. Apparaît également sous le nom Duplo des personnages simplifiés et destinés 1^{er} âge, caractérisés par la présence d'une tête sur une brique.

La conjonction du thème (tel celui de l'espace) et des premières figurines déplace la logique de Lego du côté du jeu, permettant à l'enfant de raconter des histoires, mais ces histoires ne sont pas proposées. C'est la logique du thème de rendre possible des liens avec les histoires et les événements du monde (comme la conquête spatiale) sans qu'une narration apparaisse pour autant. Le jouet circonscrit un espace d'histoires possibles mais l'histoire continue à appartenir au jeu de l'enfant.

La nouvelle figurine ou l'apparition d'un personnage possible

1978 donne le sentiment d'une prolifération de figurines ; apparaît à côté des figurines antérieures, la nouvelle figurine inchangée depuis et qui va permettre de passer du thème à l'histoire. Elle est caractérisée par des jambes et des bras mobiles dans une petite taille. Elle est composée de 3 pièces (et donc à construire et combinable) et peut recevoir des accessoires dans les mains et sur la tête. Elle les atouts qui vont faire d'elle ce qu'elle est devenue, l'élément central de l'univers Lego qui a remplacé la brique et apporté la possibilité de raconter des histoires (la brique est sans histoire même si le film de 2014 essaie de raconter son histoire).

On ne s'étonnera pas de découvrir que la première figurine est un policier, le policier emblématique de Lego.



Sur la boîte on notera que le personnage prend plus d'importance, se fait central, n'est plus un simple accessoire pour faire vivre un univers de construction, mais devient un jouet en lui-même.

Cette première année la minifigure (nom officiel) se déploie au niveau de trois thèmes, la ville avec l'indispensable policier dans l'univers Lego, l'espace et le monde médiéval des chevaliers : il s'agit des trois thèmes de Legoland

Avec le Château (médiéval) le narratif, l'imaginaire commence à entrer dans la logique Lego et enrichit le thème d'une dimension narrative potentielle. Cela est propre au rôle que joue le médiéval dans l'imaginaire entre réel et fantaisie (Dauphagne, 2010). Il y a de l'histoire (au deux sens du terme) et le jouet peut ainsi renvoyer à un univers narratif extérieur tout autant réaliste qu'imaginaire.



Aux trois thèmes s'ajoute en 1979 Fabuland avec ses personnages à tête d'animaux qui est une entrée dans la fantaisie, sous la forme traditionnelle enfantine du monde humain transformé en monde animal, avec une transposition et une référence au monde réel. Selon Herman (2012, p.82) : « The theme was also the first produced by Lego to include specific characters. The peaceful community of FABULAND was made up of a group of anthropomorphized animals including dogs, cats, mice, sheep, pigs, monkeys, and even a lion. » Fantaisie et personnage, imagination et histoire sous-jacente (non racontée) apparaissent ainsi.

Le personnage prend de l'épaisseur, de la narrativité, devient moins banal ordinaire, n'est plus un simple accessoire pour produire un effet de réalisme mais apparaît comme un porteur potentiel d'histoire

Une première histoire assumée, celle de la construction

Un Idea book (livres produits par Lego depuis 1976 ou 1977 et qui proposent des modèles) paraît sous la forme de l'histoire de deux minifiges, première mise en scène narrative de celles-ci.

Le livre se déroule comme l'histoire des aventures de Bill et Mary, commençant avec la construction de leur maison, puis continuant avec leur voyage dans la ville pour voir différents sites. Malheureusement quand ils sont dans la ville un feu détruit leur maison. Après cela Bill et Mary continuent leur voyage en visitant chaque bâtiment de la Ville et finalement le terminant au cirque pour le reste de la journée. Quand la nuit tombe Bille et Mary visitent un moulin à vent, semblant y rester pour la nuit. Arrive la jour suivant, ils continuent leurs aventures, visitant plus de bâtiments de la ville et l'aéroport. La seconde nuit tombe et ils vont au cinéma. Après le film ils décollent vers une station spatiale sur la lune, finalement ils retournent vers un château et regardent une joute.

Cette fiction n'est qu'un moyen pour faire voir les modèles Lego : on reste très proche de la construction avec une narration qui se limite à la découverte de l'univers Lego. Des photos montrent les phases de la construction avec une mise en scène qui fait passer les deux personnages pour les constructeurs. Cependant la narration propose un voyage de découverte sans véritable quête, enjeu, opposition. La fiction est élémentaire, peu excitante. Les personnages prennent de l'épaisseur, ont une histoire mais on est loin encore de la construction d'une véritable fiction.

L'introduction des méchants

Jusqu'en 1984 il n'y a pas d'opposition, d'ennemis, de méchants dans le monde Lego. Cette année Lego introduit une opposition dans le monde du château, de la chevalerie, deux groupes de chevaliers, les « *Crusaders* » (croisés) et les « *Black Falcons* ». On peut se demander si l'on n'est pas là au début d'une narrativité sous-jacente aux personnages et qui prendrait ses racines dans le combat, la guerre, l'opposition. Sans opposition il n'y aurait pas de véritable histoire.

L'année suivante apparaissent deux robots, droïds dans le thème Space. Cela traduit un éloignement du réalisme, un développement de la fiction, en relation avec les narrations qui, tel *Star Wars*, constituent des références dans le monde de l'enfance.

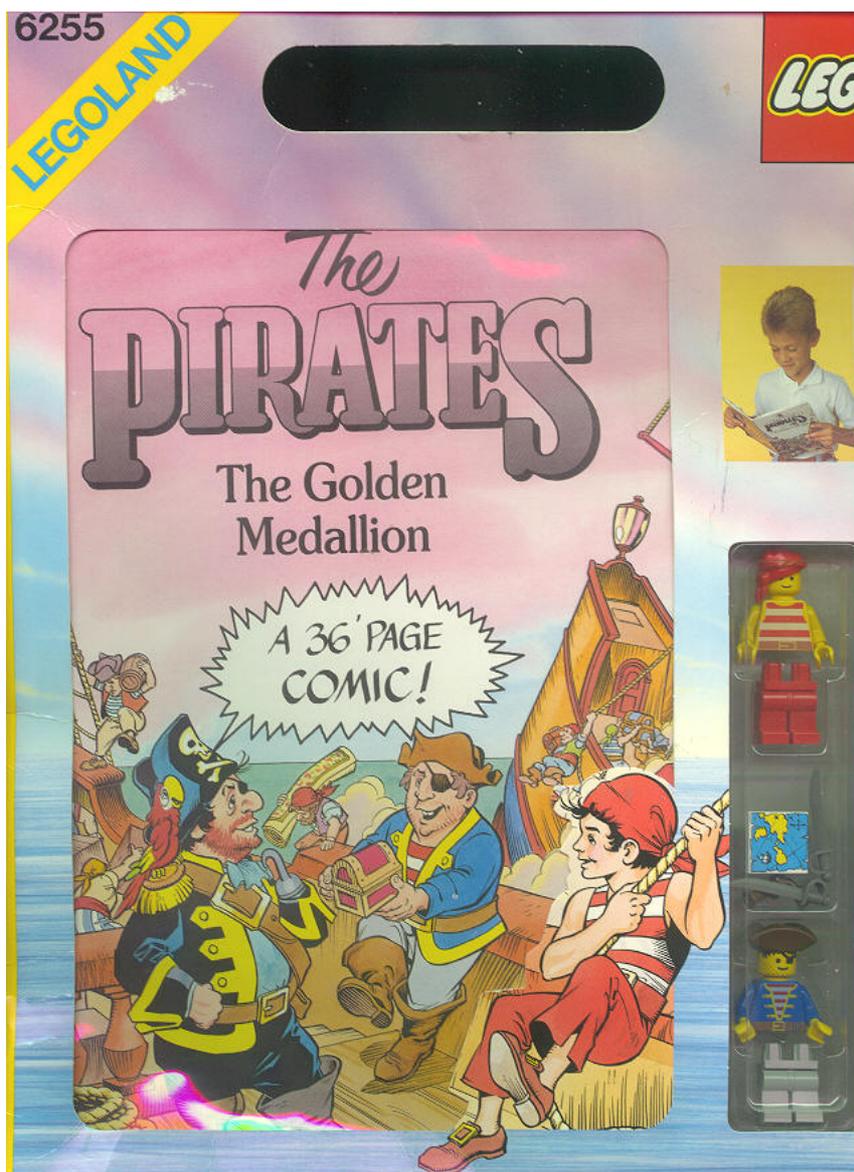
Les minifigures deviennent expressives

En 1989, avec un nouveau thème, celui des pirates, les visages se différencient et ne portent plus leur éternel sourire. Il s'agit là d'un moyen supplémentaire pour raconter des histoires et créer des personnages dotés d'une personnalité. Apparaît également une narration explicite. Les personnages peuvent s'individualiser et le thème des pirates qui peut renvoyer au réel est surtout une ressource forte pour des développements imaginaires.

Avec ce nouveau thème les figurines sont d'emblée au centre même si les constructions sont par ailleurs importantes (île, bateaux, forteresse). Mais ce qui fait le thème semble ici de plus en plus les personnages.



La narration est présente avec un *comic*, une bande dessinée accompagnée de 2 figurines (ce qui met en relation étroite narration et personnage, histoire et minifigures).



C'est une véritable histoire, une BD qui n'évoque pas la construction mais uniquement le thème, les pirates, pour en faire une histoire. Il s'agit d'une BD très professionnelle avec un dessin qui n'imité pas les figurines. Il s'agit bien de mettre en valeur l'histoire et pour la première fois de vendre un thème avec une histoire, une *backstory*.

La fiction l'emporte sur la réalité et le réalisme

Le look Space se fait plus fantaisiste, plus science-fiction (même s'il s'agit d'une évolution douce de la réalité de la conquête spatiale à un univers de fiction). Deux éléments contribuent à cela : l'aspect moins réaliste, plus fictionnel des personnages et des accessoires mais aussi une dimension potentiellement guerrière. A nouveau la guerre, la bataille apparaissent comme un élément narratif essentiel.

Suivant l'exemple des pirates les figurines des autres thèmes deviennent expressives. Cette expressivité contribue à la diversification des personnages, à leur individualisation, à leur intégration dans une histoire.

C'est aussi l'apparition de boîtes roses avec des thématiques féminines (les vacances, l'équitation) qui restent plus réalistes mais selon une logique fictionnelle féminine. Les

histoires apparaissent comme plus genrées que ne le fut la construction des débuts de la brique où filles et garçons étaient montrés ensemble sur la boîte.

Progressivement les thèmes moins réalistes s'imposent, la dimension fictionnelle s'approfondit mais avec les moyens propres à Lego. Il s'agit de renvoyer à la tradition imaginaire mais aussi à son évolution, d'y faire indirectement référence sans pour autant acheter les droits de personnages et univers de fiction.

Ainsi apparaît pendant deux ans Lego Western et le voyage dans le temps (Time cruiser). Ces deux thèmes essaient d'explorer le narratif mais leur faible succès montre la difficulté du narratif fort sans référence à des productions audiovisuelles connues des enfants. De son côté Lego Castle introduit le thème de la magie, s'éloignant d'une vision réaliste du moyen-âge. On peut se demander s'il n'y a pas un effet Harry Potter. L'opposition se développe dans le monde Lego (comme support de narrativité). On voit dans Lego Western l'arrivée des indiens, et Time cruiser introduit les méchants la 2^e année.

Lego Space développe de plus en plus un univers de science fiction bien éloigné des origines du thème : aliens de toutes sortes, vaisseau spatial, droids. Le thème se rapproche de *Star Wars*. Il semble que la stratégie de Lego consiste à coller à des franchises tout en s'en démarquant. On peut même avoir parfois le sentiment de plagiats. Il ne reste qu'un pas à franchir pour aller vers la logique de la franchise qui apparaît comme un moment dans le développement de références narratives autour du jouet. Cependant le thème plus classique de Lego Town, moins narratif, plus réaliste continue avec de nouveaux thèmes et de nombreuses figurines.

Il faut également citer les premiers pas plutôt réussis de Lego dans le jeu vidéo avec *Lego Island* (1997) qui s'il ne développe pas vraiment une histoire forte autour des personnages, les virtualise, les introduit comme personnage sur un écran et leur donne un nouvel espace de développement narratif qui sera largement utilisé par la suite.

1998 la dernière année sans licence voit apparaître Lego Adventures qui est une imitation des *Aventuriers de l'arche perdue* avec thème égyptien. Le plagiat est ici assez évident. Les personnages renvoient à une histoire potentielle, le narratif est présent derrière les personnages plus que jamais.

De son côté Lego Castle s'éloigne de plus en plus du médiéval classique en proposant après l'univers de la magie (encore en lien avec le médiéval) un univers ninja (qui renvoie plus ou moins au médiéval japonais). On est passé de thèmes classiques de la fiction enfantine aux thèmes plus modernes, présents dans les fictions contemporaines. Si le pas du licensing n'a pas été franchi, les thématiques propres aux séries sont bien là.

L'arrivée des franchises

Ce que nous avons voulu montrer est que tout est prêt pour l'arrivée de franchises. Les thèmes, l'individualisation des personnages, la narration (implicite du fait d'une stratégie d'allusion pour ne pas dire de plagiat dans certains cas). Le saut est franchi en 1999 avec l'apparition de Lego Star Wars lié au nouveau film (*épisode 1*). La narration est là de façon explicite et les minifigures ou les différents sets s'y réfèrent.

C'est tout l'univers *Star Wars* qui est reproduit mais en conservant la logique des minifigures, ce qui en fait l'originalité par rapport à d'autres produits dérivés du même univers. C'est du *Star Wars* mais cela reste du Lego. C'est une adaptation qui doit effectuer une traduction complexe : en Lego (briques et minifigures), en système à construire et en support de jeu (le résultat doit être jouable).²

² Sur la question de l'adaptation sous forme de *playset* et de Lego on se reportera au chapitre de Mark Wolf, « Adapting the death star into Lego : the case of lego set #10188 » dans Wolf, 2014, pp. 15-39.

Cela va constituer la marque de fabrique de l'utilisation des droits dérivés chez Lego, faire référence à des univers narratifs précis tout en restant un univers Lego marqué, visible à travers les deux signes que sont la brique et la minifigure devenue en quelques années aussi voire plus importante que la première pour symboliser Lego. Le retournement quoique lent et largement en décalage par rapport à l'évolution du marché du jouet (particulièrement aux Etats-Unis) n'en est pas moins radical. Le personnage et la fiction qu'il porte sont au centre et donne sens aux constructions.

Les thèmes plus réalistes ne sont pas pour autant abandonnés, Lego élargissant sa gamme : Lego Town se développe (comme une contre partie réaliste) ainsi qu'un nouveau thème spatial en relation avec l'exploration spatiale.

Cependant de nouveaux thèmes apparemment réalistes sont traités de façon fictionnalisés avec une logique très proche du dessin animé. Tel est le cas de Lego Rock Raiders : cela renvoie à l'exploration minière spatiale, mais fictionnalisée avec la présence de monstres : imaginaire et opposition apparaissent comme les moteurs d'une fiction. Celle-ci se développe à travers un jeu vidéo lancé en même temps que les produits. Les éléments sont posés pour cadrer le travail de production narrative de l'enfant dans son jeu, bien loin des premiers Lego qui ne cadraient aucune trame narrative une fois la construction achevée.

Lego utilise toutes les voies possibles, soit en s'appuyant à travers une franchise, une histoire préexistante à laquelle les *playsets* (les boîtes) font référence, soit en développant à travers des supports variés (jeux vidéo, BD, livres, publicités, dessins animés) une histoire, une *backstory*.

La franchise apparaît également avec un Duplo Winnie the Pooh, puis Mickey : *Star Wars* n'est pas isolé, il s'agit bien d'un changement global de stratégie. Belleville, l'univers dédié aux filles, se fictionnalise également en sortant du quotidien au profit d'un univers de sorcières et de contes de fée.

L'enracinement des droits dérivés et de la fiction dans le monde Lego

On peut voir pour la suite le développement continu d'une part des droits dérivés, d'autre part d'une fictionnalisation de plus en plus forte et fantaisiste des univers sans droits, mais aussi le développement d'univers pour lesquels Lego développe une histoire à travers des films accessibles sur Internet puis des séries télévisées. Lego utilise tous les outils de la mise en histoire de ses jouets : soit acheter les droits, soit créer l'histoire et les dessins animés.

D'un côté en 2001 arrive Harry Potter, mais la même année voit le lancement de Bionicle (qui est un développement de Lego technique), sans figurine mais avec une histoire et des personnages robots fantastiques qui entraînent Lego dans la construction d'un arrière-plan fictionnel important qui se développe sous forme de dessins animés.

De leur côté les franchises se développent avec Spider-man (2002) ou Batman (2006), et des accords avec les grandes sociétés détentrices de droits comme Disney ou Warner.

En 2008 Lego Indiana Jones (à partir du film sorti cette année là) montre la suprématie des droits dérivés. Le titre *Temple escape* de l'exemple (7623) montre la logique narrative qui donne son nom à la boîte. Ce qui est proposé est une histoire, une narration. On est plus dans le statique de la construction, et pour cela il faut des personnages, et de préférence une opposition (la nature ou mieux des méchants)



Réapparaissent des Lego pirates (disparus depuis 12 ans) avec entre autres une sirène. La boîte montre bien le changement avec la focalisation sur une histoire (la boîte présente un moment de l’histoire) et non la construction, les modèles comme les premiers pirates malgré le saut fictionnel qu’ils représentaient déjà.



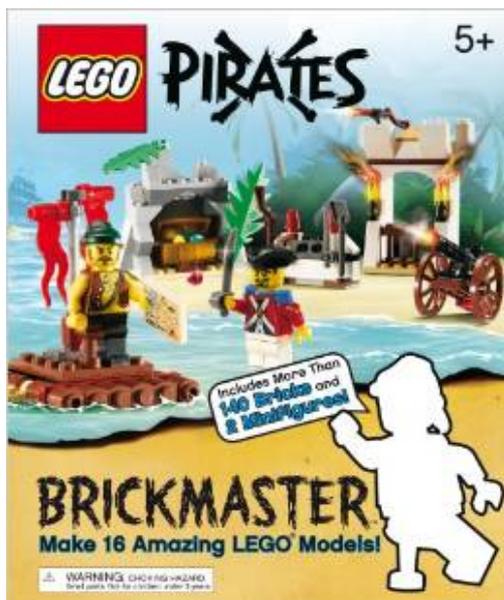
Les minifigures sont partout et deviennent le symbole de Lego, elle sont vendues pour elles-mêmes, peuvent être collectionnées, des séries limitées sont proposées avec ou sans droits dérivés, d’anciennes figurines sont rééditées. Il y a cependant une focalisation du côté des garçons, les univers féminins préférant les minidolls aux minifigures, les mini poupées mannequin plus proches du réel. Tel est le cas des figurines de Friends à la suite de celles de thèmes antérieurs comme Belleville³.

Le statut complexe des minifigures

Elles ont une double face, symboliser Lego comme système et rendre possible la fiction et le développement d’histoire. Elles ne se limitent jamais à leur signification en tant que franchise car elles restent Lego.

³ Sur cette question on se reportera au chapitre de Derek Johnson dans Wolf (2014) : « Chicks with bricks : Building creativity across industrial design cultures and gendered construction play » pp. 81-104.

Si la création d'histoires maison, inaugurée avec Bionicle, se développe (Ninjago et Legends of Chima), elle prend une nouvelle direction intéressante en mettant en scènes l'univers Lego : les personnages sont des minifigures et l'univers dans lequel elles évoluent un univers fait de briques. Il n'y a plus de distance entre le jouet et le film qui montre le jouet comme le développement de nouvelles séries (Yu-Gi-Oh ou Beyblade) ont pu le mettre en avant (Brougère, 2008). La force de la narration est l'absence de différences entre ce que l'enfant peut faire et ce qui se donne à voir à l'écran car l'image utilise les jouets que l'enfant possède. Cela peut aller de pair avec la présence d'un 2^e degré qui loin d'effacer la côté artificiel le souligne comme saura le faire le film Lego qui s'appuiera sur cette expérience. On peut ainsi voir chez DC des bandes dessinées sur Lego pirates conservant (contrairement à la BD qui accompagnait les premiers pirates) les caractéristiques de la figurines.



DK propose tout un ensemble de livres autour des personnages Lego y compris ceux sous licence, c'est aussi l'éditeur du livre sur la figurine et du livre du le film Lego. On peut également évoquer dans la même logique les jeux vidéo *Lego Star Wars* qui utilisent de façon ironique et décalée les minifigures de la franchise : « One of the prominent characteristics of the LEGO games is their cartoonish abstraction. Not only are the characters reduced to colorful minifigures, but all dialogue has been removed from the story, leaving the characters to enact the saga in comedic pantomime » (Buerkel, 2014, p.123)

Le développement de l'histoire se fait plus importante, les boîtes sortent avec des BD ou des films s'ils ne sont pas eux-mêmes issus de films et même dans ce cas il peut y avoir des livres qui mettent en scènes ces histoires mais avec les minifigures. Cela est renforcé par la réalisation de films avec des briques proposés par les fans dans lesquels la dimension narrative s'appuie sur l'utilisation des minifigures. C'est dans cette logique que se développe le film, conclusion provisoire de notre voyage.

Lego the movie

On y trouve des figurines issues de différents univers qu'ils soient propres à Lego ou liés à des franchises, mais ce que raconte le film est une histoire de Lego, il met en narration Lego et ses figurines, le film dévoilant à la fin que cette histoire n'est rien d'autre que le script d'un jeu comme beaucoup d'autres narrations de la culture populaire de masse enfantine de façon explicite ou implicite (Brougère, 2008). Le film ne cache pas mais au contraire montre que l'on est dans un univers Lego. Celui-ci n'est cependant pas uniquement une construction, il

s'agit de développer une fiction ce qui suppose de l'opposition et des références à des éléments fictionnels traditionnels (mais pris ici souvent au 2^e degré). Se développe une ironie, une mise à distance des logiques de fiction

L'ironie est aussi à l'œuvre sur le produit Lego en ridiculisant les livres d'instruction appliqués à la vie quotidienne de Emmett et qui prévoient tout ce qu'il faut faire. Le film fonctionne sur l'opposition entre la construction normée (essentielle dans la réalité de Lego) et la créativité, le fait de ne pas respecter les normes pour inventer ses propres constructions (qui est plus du côté de l'image valorisante de Lego que de la réalité des produits vendus). Elle contribue à construire le mythe Lego alors que notre analyse montre que Lego est plutôt du côté de la norme, de la construction dirigée (de la police) même si la fantaisie est possible. Ce que proposent les boîtes ce sont des modèles et la même chose se produit avec le film qui se transforme en produits Lego normés (reproduire les modèles du film) et non dans une gamme qui incite à la création (gamme toujours présente mais marginale, nécessaire pour maintenir l'image Lego)

La caractéristique du film est qu'il ne propose pas une fiction à un univers spécifique, il met en fiction l'univers Lego, fait de la figurine et des constructions Lego un univers de fiction. Il ne s'agit pas de produire une histoire mais de mettre en circulation toutes les histoires

Conclusion

Lego montre avec un décalage, un retard, le mouvement du jouet réaliste au jouet fantaisiste (Cross, 1997), du jeu de construction au jouet à construire, l'importance de la franchise. Mais son retard permet de documenter l'évolution propre à Lego et surtout de voir l'importance du personnage et de son évolution, le rôle du transmédiatique (la narration implique le recours à des supports variés, de sortir du seul jouet ce qu'a fini par faire Lego).

Le personnage est sans doute l'élément essentiel : Lego a dû produire des personnages qui sont progressivement devenus des personnages individualisés, reprendre des personnages venus d'ailleurs (d'autres supports), puis faire de son personnage de base un véritable personnage (Emmett dans le film). La particularité est que le personnage Lego ne s'efface pas totalement derrière le personnage, reste un Lego tout en devenant de plus en plus personnage. Il raconte une double histoire, montrant la complexité de la culture populaire de masse. Si Lego s'inscrit dans la logique du jouet post-moderne marqué par la dimension transmédiatique, il apporte une spécificité à ce mouvement en maintenant le côté artificiel d'un monde fait de briques et de minifigures. Loin de faire disparaître cela, les fictions les mettent en valeur y compris en soulignant ironiquement ce qu'un monde en Lego a d'artificiel. Tout se passe comme si Lego, ce qui explique peut-être sa position dominante dans le monde du jouet aujourd'hui, s'était transformé de jeu de construction en média capable, avec ses moyens spécifiques toujours visibles, de tout traduire en Lego. La franchise n'efface pas la spécificité du Lego, elle se donne à voir sous forme de Lego, à travers le média Lego. Lori Landay (2014) propose l'idée de remix comme caractéristique de la transformation, du recyclage d'autres univers (franchisés ou non) en Lego, ce qui s'applique également au film.

Sous l'apparence d'avoir fait avec retard ce que d'autres ont fait avant lui, Lego fait autre chose, utilisant les droits dérivés pour ériger le Lego (l'ensemble briques et minifigures) en média universel. Cela rejoint, mais sans doute d'un autre point de vue, l'introduction de Mark Wolf (2014, p. xxii) à son ouvrage sur les *Lego Studies* : « But LEGO is more than just a popular line of toys, it is a medium, a mediating substance through which ideas can be expressed, and with which art can be created. »

Références bibliographiques

- Brougère G. (dir.) (2008), *La ronde des jeux et jouets*, Paris, Autrement.
- Buerkle R. (2014) « Playset Nostalgia : Lego Star Wars: The video game and the transgenerational appel of the Lego video game franchise ». In M. Wolf (ed.) *Lego Studies. Examining the buildin blocks of a transmedia phenomenon*, New York and London, Routledge, pp.118-152.
- Condry I. (2013) *The Soul of Anime. Collaborative Creativity and Japan's Media Success Story*, Durham, Duke University Press.
- Cross G. (1997), *Kids' Stuff - Toys and the changing world of american childhood*, Cambridge (Mass), Havard University Press
- Dauphragne A. (2010) *Du savoir historique au savoir ludique : la médiastisation de l'histoire dans les jeux de rôle*, Thèse de doctorat, Université Paris 13.
- Farshtey G. (2013) *LEGO Minifigure Year by Year: a Visual History*, London, DK Children
- Herman S. (2012) *A Million Little Bricks. The Unofficial History of th Lego Phenomenon*, New York, Skyhorse Publishing
- Hjarvard S (2004) « From Bricks to Bytes : The mediatization of a global toy industry » In P. Golding et I. Bondebjerg (eds) *European culture and the Media*, Amsterdam University Press, pp. 43-63
- Landay L. (2014) « Myth blocks : How LEGO transmedia configurs and remixes mythic structures in the Ninjago and Chima themes ». In M. Wolf (ed.) *Lego Studies. Examining the buildin blocks of a transmedia phenomenon*, New York and London, Routledge, pp. 55- 80.
- Lauwaert M. (2009) *The place of play. Toys and Digital culture*. Amsterdam University Press
- Steiner M. (2011) *Lego Collector's guide*, Collect-It
- Wolf M. J. P. (ed.) (2014) *Lego Studies. Examining the buildin blocks of a transmedia phenomenon*, New York and London, Routledge