

COURS

Lecture : récits d'aventure et de voyage

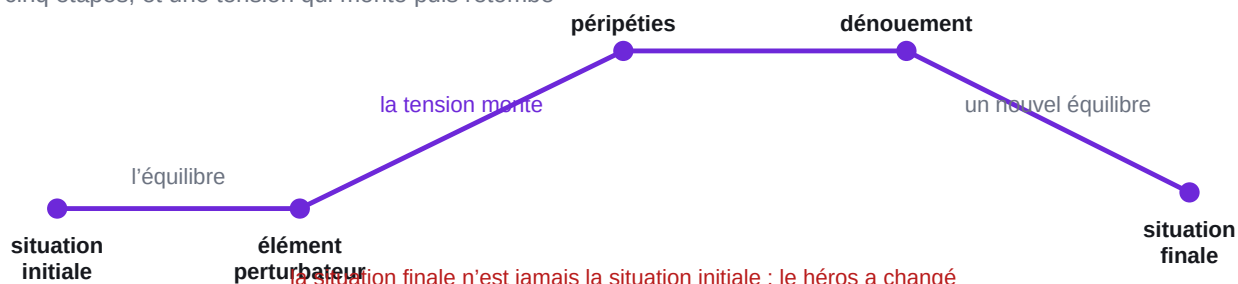
5^e

Programme du cycle 4 — BO spécial n°11 du 26 novembre 2015

Un récit d'aventure repose sur une **promesse faite au lecteur** : quelque chose va arriver, et le héros n'en sortira pas indemne. Tout l'art du genre tient à retarder cette arrivée juste assez pour qu'on ne referme pas le livre. Deux objets d'étude de 5^e se rejoignent ici : « La fée, le génie et le monstre » et « Récits d'aventures ». Le merveilleux et le voyage y posent la même question — que devient un personnage confronté à ce qu'il ne connaît pas ?

1 La structure du récit

cinq étapes, et une tension qui monte puis retombe



Le schéma vaut pour presque tout récit — et sert à repérer ce qui manque.

DÉFINITION

L'événement qui rompt l'équilibre et lance l'histoire : un naufrage, une lettre, une rencontre. Sans lui, il n'y a pas de récit mais une description. C'est lui qui répond à la question « pourquoi raconter **ce** jour-là plutôt qu'un autre ? »

Les **péripéties** ne sont pas des obstacles interchangeables. Dans un récit réussi, chacune coûte quelque chose au héros — un compagnon, une certitude, une possibilité de retour — et c'est cette accumulation de pertes qui rend la situation finale différente de l'initiale.

2 L'espace et le temps

RÈGLE

Le récit d'aventure joue de deux ressorts. L'**espace** est lointain et souvent hostile : île déserte, jungle, mer, banquise. Le **temps** est élastique : des mois se résument en une phrase, une minute de danger s'étire sur trois pages.

DÉFINITION

Le rapport entre le temps de l'histoire et le temps du récit. Le **sommaire** condense (*trois ans passèrent*), la **scène** raconte au rythme réel, la **pause** suspend l'action pour décrire, l'**ellipse** saute un passage entier. Un auteur ralentit précisément là où il veut qu'on s'attarde.

le narrateur choisit ce qu'il accélère et ce qu'il ralentit

sommaire — *trois années s'écoulèrent* · beaucoup de temps, peu de mots

scène — un dialogue · le récit avance à la vitesse de l'histoire

pause — une description · le temps de l'histoire s'arrête

ellipse — *le lendemain* · on saute ce qui n'intéresse pas

Ralentir, c'est désigner ce qui compte.

LE PIÈGE QUI COÛTE LE PLUS DE POINTS

Résumer l'histoire quand on demande d'analyser un extrait. — raconter ce qui se passe n'est pas dire **comment** le texte s'y prend. Le correcteur connaît l'histoire ; ce qu'il veut savoir, c'est ce que l'élève a vu du travail de l'auteur.

Le réflexe : après chaque phrase écrite, se demander : « est-ce que je raconte, ou est-ce que j'explique ? » Si on raconte, ajouter *ce qui montre que* et poursuivre.

3 Le point de vue narratif

DÉFINITION

La **focalisation** — ou point de vue narratif — désigne la quantité d'information que le narrateur accepte de livrer. **Interne** : on voit par les yeux d'un seul personnage. **Externe** : on ne voit que les gestes, comme une caméra. **Omnisciente** : le narrateur sait tout, y compris ce que les personnages ignorent.

le narrateur en sait-il plus, autant, ou moins que le personnage ?

interne — autant

on épouse un regard

« il crut voir une ombre »

crée le suspense

externe — moins

seulement les gestes

« l'homme entra, sortit »

crée le mystère

omnisciente — plus

le narrateur sait tout

« elle ignorait encore que... »

crée l'ironie dramatique

Chaque focalisation produit un effet que les deux autres ne peuvent pas produire.

Le récit d'aventure privilégie la focalisation **interne** : découvrir l'île en même temps que le héros vaut mieux que d'en connaître d'avance le plan. Un **rebondissement** — un retournement imprévu de l'action — n'a de force que si le lecteur ne pouvait pas le voir venir, donc que si le narrateur ne lui en disait pas plus qu'au personnage.

DÉFINITION

L'**antithèse** oppose deux idées dans la même phrase (*ici la vie, là la mort*). L'**oxymore** serre la contradiction en deux mots (*une obscure clarté*). La **périphrase** remplace un mot par une expression (*l'astre du jour* pour le soleil). L'**allégorie** représente une idée abstraite sous forme concrète (*la Mort armée d'une faux*).

4 Trois romans à connaître

Daniel Defoe, *Robinson Crusoé* (1719) : un naufragé reconstruit une civilisation à lui seul. **Jules Verne**, avec *Vingt Mille Lieues sous les mers* (1870), mêle aventure et science. **Robert Louis Stevenson**, *L'Île au trésor* (1883), invente le pirate tel que nous l'imaginons encore. Trois époques, un même goût pour l'ailleurs.

À VÉRIFIER

- Ai-je repéré l'élément perturbateur — ce qui rompt l'équilibre initial ?
- La situation finale diffère-t-elle de l'initiale, et en quoi ?
- Le passage est-il une scène, un sommaire, une pause ou une ellipse ?
- Est-ce que je raconte l'histoire, ou est-ce que j'analyse le texte ?

À RETENIR

- Cinq étapes : situation initiale, **élément perturbateur**, péripéties, dénouement, situation finale.
- La situation finale n'est **jamais** la situation initiale : le héros a changé.
- L'imparfait installe, le **passé simple** déclenche.
- Quatre rythmes : **sommaire, scène, pause, ellipse**.
- Ce que l'auteur ralentit, il le désigne comme important.
- Le décor d'aventure est le premier adversaire du héros.
- Analyser, ce n'est pas résumer : dire **comment**, pas seulement **quoi**.