



HAL
open science

Le roman d'aventures maritime en littérature de jeunesse... Quels héros, quels lecteurs ?

Stéphanie Daligault

► To cite this version:

Stéphanie Daligault. Le roman d'aventures maritime en littérature de jeunesse... Quels héros, quels lecteurs ?. Sciences de l'information et de la communication. 1996. dumas-01739447

HAL Id: dumas-01739447

<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-01739447>

Submitted on 21 Mar 2018

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.

96 M DAL

Stéphanie Daligault
Maîtrise S.I.D

Le Roman d'Aventures maritime *en littérature de jeunesse...*

Quels héros, quels lecteurs ?

Université Lille III
Septembre 1996



cote 96 B 17 Dal
inv. 95*23

REMERCIEMENTS

A Christian Loock, pour ses conseils et son soutien constant durant l'élaboration de ce mémoire.

A ma famille, mes amis, pour leur attention, leur aide et leurs nombreux encouragements.

A M. Antoine De Gandt et aux bibliothécaires de la médiathèque M. Yourcenar de Faches-Thumesnil ; à Mme Major et aux bibliothécaires de la bibliothèque de Lille-Centre section Jeunesse, pour leur aimable collaboration à mon travail.

SOMMAIRE

<i>Introduction</i>	p.6
PREMIERE PARTIE : QU'EST-CE QUE LE ROMAN D' AVENTURES ?	
I. Roman d' aventures, roman et récit	p.10
1.1 Le récit	p.10
1.1.1 Les possibilités de définition du récit	p.10
1.1.2 L'histoire	p.11
a) L' action	
b) Les personnages	
c) L' espace	
1.1.3 La narration	p.13
a) Le temps	
b) Mode de narration et voix narrative	
1.2 le roman	p.16
1.2.1 Essais de définition	p.16
1.2.2 L' univers romanesque	p.17
a) La découverte d' un nouveau monde	
b) L' identification au héros	
c) La réception de l' oeuvre romanesque	
1.2.3 L' adolescent et le roman	p.18
II. le roman d' aventures	p.21
2.1 Aventure et roman d' aventures	p.21
2.2 Histoire du roman d' aventures	p.22
2.3 La composition du roman d' aventures	p.24
2.3.1 L' espace	p.24
2.3.2 Le roman de tous les dangers	p.25
2.3.3 Le jeu de l' angoisse	p.25
2.3.4 Le rôle de la narration	p.26
2.3.5 Le temps	p.28
2.4 Roman d' aventures et littérature de jeunesse	p.28
DEUXIEME PARTIE. LE ROMAN D' AVENTURES MARITIME : LA QUESTION DU HEROS	
I. Le roman d' aventures en mer	p.32
1.1 Caractéristiques du roman d' aventures en mer	p.32
1.1.1 La mer, une « terre » hostile	p.32
1.1.2 L' appel du large et les récits de mer	p.33
1.1.3 Un voyage en forme de boucle	p.34
1.1.4 Un roman nostalgique	p.35
1.2 Historique du roman d' aventures en mer : unicité ou diversité ?	p.35
1.2.1 Les origines	p.35
1.2.2 Les « classiques » du roman d' aventures maritime	p.36
a) R.-L. Stevenson	
b) Jules Verne	

c) Joseph Conrad	
1.2.3 Un genre à part : la robinsonnade	p.38
II. Le héros d'aventures en mer	p.41
2.1 Le héros d'aventures traditionnel	p.41
2.2 Le héros d'aventures en mer de littérature de jeunesse	p.41
2.2.1 Avant l'aventure	p.41
a) Situation initiale	
b) L'entrée en aventure	
2.2.2 L'aventure	p.46
a) Des débuts difficiles	
b) La progression du héros	
c) L'oubli dans l'action	
d) La souffrance du héros	
e) Le mal du pays	
f) A la recherche d'une nouvelle famille	
2.2.3 La fin de l'aventure	p.51

TROISIEME PARTIE. L'HEROINE « MARINE »

I. Les femmes et la mer	p.55
1.1 La mer : un monde traditionnellement interdit aux femmes	p.55
1.2 Aventurières marines d'hier et d'aujourd'hui	p.56
II. Les femmes et la mer dans le roman d'aventures	p.58
2.1 Les femmes dans le roman d'aventures maritime « classique »	p.58
2.2 Les héroïnes « marines » en littérature de jeunesse contemporaine	p.58
2.2.1 Avant l'aventure	p.59
a) Situation familiale de l'héroïne	
b) L'héroïne et l'aventure, avant l'Aventure	
2.2.2 L'aventure	p.61
a) L'entrée en aventure	
b) Transformation de l'héroïne en mer	
c) Rôle de l'héroïne dans l'aventure	
d) Les épreuves de l'aventurière	
e) L'aventurière : un être « contre nature » ?	
2.2.3 Le retour à la terre	p.67
a) Une victoire sur l'autorité du père	
b) Le regard des autres... Le regard de l'héroïne sur les autres	
c) Quel avenir pour l'aventurière en mer ?	

QUATRIEME PARTIE. ... ET L'AVENTURE AUJOURD'HUI ?

I. Quelle aventure maritime pour la littérature de jeunesse ?	p.72
1.1 Les aspects du roman d'aventures maritime d'aujourd'hui	p.72
1.2 Place accordée à l'aventure maritime dans la littérature de jeunesse	p.73
1.2.1 L'aventure et les autres thèmes dans les romans de trois collections de littérature de jeunesse	p.73
1.2.2 L'aventure maritime dans les romans d'autres collections	p.75

1.2.3 L'aventure maritime dans les documentaires	p.77
II. Le roman d'aventures et les adolescents d'aujourd'hui	p.78
2.1 Roman ou film : quel support pour l'aventure aujourd'hui ?	p.78
2.1.1 Opposition image-écrit	p.78
2.1.2 Le récit filmique : Le support idéal de l'aventure ?	p.79
2.1.3 Roman et film : des rôles complémentaires dans le récit d'aventures	p.81
2.2 Quels romans pour quels lecteurs ?	p.81
2.2.1 Lectures pour filles, pour garçons ; lectures de filles, de garçons	p.81
a) La prédominance des filles dans le domaine du livre	
b) Y a-t-il encore aujourd'hui des lectures de filles, de garçons ?	
2.2.2 Portrait-robot des romans « idéaux » des filles et des garçons	p.83
2.2.3 Importance accordée au roman d'aventures maritime par les adolescents d'aujourd'hui	p.84
2.2.4 Les adolescents et l'aventure aujourd'hui	p.85
<i>Conclusion</i>	p.87
Annexe 1	
Annexe 2	
BIBLIOGRAPHIE	

« - Moi, dit Jean, je ne sais pas d'où vient
cette force qui m'attire vers la mer.
- Et moi ? dis-je découragée. Moi, une fille,
qu'est-ce que je vais faire dans cette galère ? »

Vogue le voilier
Gervaise Hellequin

INTRODUCTION

Pourquoi écrire aujourd'hui sur le roman d'aventures ? Ce mot suscite à notre esprit l'évocation d'une foule d'images et de récits fabuleux : histoires de trésors enfouis et convoités par des pirates, cow-boys chevauchant des prairies infinies, navires partant à la découverte de contrées lointaines... Tant de décors exotiques, de paysages étranges, habités par des peuples parfois hostiles, toujours insolites; tant de personnages divers, des « bons » courageux et héroïques, d'autres dangereux, effrayants... Images comme sorties d'un rêve ou d'un cauchemar, qui s'adressent directement à notre imaginaire...

Le roman d'aventures est issu d'une longue tradition, depuis l'Antiquité, en passant par les romans de chevalerie du Moyen-Âge, les récits de voyages, jusqu'au XIXème siècle, époque de la création véritable du genre, où il connut son heure de gloire avec des écrivains qui lui donnèrent ses lettres de noblesse les plus prestigieuses : Alexandre Dumas, Jules Verne, R.-L. Stevenson, Joseph Conrad... Et dans la première moitié du XXème siècle, des auteurs comme Herman Melville, Pierre Mac Orlan, Pierre Loti se sont révélés comme les dignes continuateurs du genre.

Mais aujourd'hui, qu'en est-il du roman d'aventures ? En dehors de ces classiques qu'on lit et que l'on redécouvre sans cesse, écrit-on encore à notre époque des romans d'aventures ?

En considérant les ouvrages de littérature de jeunesse, on peut constater que le thème intitulé « Aventure » tient une bonne place dans la production contemporaine. Mais quelle aventure propose ces romans ? Est-ce la même que celle des « grands classiques » évoqués plus haut ? Ou bien est-ce que la notion d'aventure a elle-même évolué, provoquant une métamorphose du genre ?

On peut ainsi s'interroger sur le statut de l'aventure dans notre monde actuel. Le temps des contrées inexplorees, des terres inaccessibles, des voyages vers l'inconnu dont on ne sait pas si l'on en reviendra, ce temps semble aujourd'hui révolu. Nul endroit de la terre ne semble échapper au regard de l'homme. Les expéditions sont minutieusement préparées, encadrées et soutenues par tout un matériel technique qui empêche le moindre incident, s'efforce de réduire au degré zéro les risques encourus. Et s'il nous prend une petite envie d'ailleurs, nul besoin d'affréter un navire et de s'embarquer pour quarante jours de mer dans un voyage plus ou moins risqué : il nous suffit maintenant de réserver un billet, de sauter dans le prochain vol, et après quelques heures d'un voyage confortable, nous voici arrivés au bout du monde...

Bien sûr, cette vision peut paraître un peu caricaturale ; celui qui désire « partir à l'aventure » prendra son bateau à voile pour traverser l'océan plutôt que l'avion, il partira à pied explorer les terres africaines plutôt que de les sillonner en Jeep, il escaladera les sommets des montagnes plutôt que d'utiliser le téléphérique ou l'hélicoptère... Néanmoins, la facilité, la rapidité des liaisons entre tous les points du globe ont fait évoluer la conception de l'aventure. Désormais, elle n'est plus la compagne de tout voyage lointain entrepris, dont devaient s'accommoder les voyageurs et que même les aventuriers redoutaient.

Notre société moderne, qui cherche à améliorer au maximum la sécurité, la santé, le confort de l'individu civilisé, s'efforce de prévenir et d'empêcher tout hasard, tout imprévu, qui sont pourtant l'essence même de l'aventure. Maintenant, pour rencontrer l'aventure, il faut la provoquer, la rechercher, ce qui consiste plutôt en un détournement du mot « aventure ».

Il paraît intéressant de réfléchir à ce rapport entre les romans d'aventures, ancrés dans une tradition et rattachés au passé, et l'Aventure, telle qu'on peut la concevoir et la vivre aujourd'hui.

Dans la multitude de formes que peut prendre le genre du roman d'aventures (romans de cape et d'épée, romans fantastiques, romans policiers, romans de science-fiction ou d'anticipation, westerns, etc...), nous avons choisi d'explorer un genre bien particulier : le roman d'aventures maritime. Plusieurs raisons ont guidé ce choix. Tout d'abord, ce type de roman d'aventures est à rattacher aux racines les plus profondes du genre : il est le « prototype », l'emblème du roman d'aventures, qui est avant tout le roman du voyage. Ensuite, parce que la mer semble être l'un des endroits de la terre à échapper encore au contrôle, à l'emprise de l'être humain, c'est aussi le lieu où l'Aventure est possible. Masse d'eau sans cesse mouvante, aux humeurs changeantes et imprévisibles, la mer semble aussi indomptable, impalpable, malgré les progrès techniques, qu'aux premiers temps de la navigation; toute embarcation subit ses vents, ses courants, ses caprices; nul n'est à l'abri, malgré son matériel sophistiqué, d'un de ses coups de colère... Enfin, la mer étant un monde traditionnellement masculin, que marins, pirates et corsaires affrontent dans un combat souvent rude et héroïque, il nous a paru intéressant de rechercher dans les romans d'aventures les quelques aventurières à s'être embarqués pour cet univers réservé et impitoyable, et qui ne soient pas cantonnées à des rôles secondaires, quand elles ne sont pas tout simplement absentes.

Qui sont-elles ces aventurières marines ? Ressemblent-elles à leurs compagnons ? Ont-elles les mêmes valeurs, les mêmes caractéristiques ? Quelles aventures vivent-elles ? Et finalement, trouvent-elles leur place à la fois dans cet univers masculin qu'est la mer et en tant que véritable héroïne de romans d'aventures ?

Ce thème trouve d'étonnantes résonances à notre époque où les femmes « marines » accomplissent des performances égales à celles de leurs « concurrents » masculins. Mais Florence Arthaud, Isabelle Autissier (pour ne citer que les plus célèbres) ne sont pas les premières à s'être aventurées sur l'océan; nombre de femmes avant elles ont bravé la mer et ses dangers.

L'exploration de ce thème de l'héroïne de roman d'aventures maritime nous permettra peut-être d'apporter des éléments de réflexion sur la manière dont est perçue le roman d'aventures par les adolescents d'aujourd'hui. Genre lu et apprécié auparavant majoritairement par les garçons, est-ce encore vrai actuellement ? Et dans ce cas, la présence de l'aventurière joue-t-elle le rôle de voie d'accès à ce genre pour les adolescentes ?

En ce qui concerne la réception des romans d'aventures auprès des adolescents, d'après certains débuts d'enquêtes menées dans les librairies, les bibliothèques, il semblerait que le roman d'aventures traditionnel soit délaissé au profit de genres plus « modernes ». On constate une désaffection des jeunes pour ce style d'aventure, et mis à part les classiques, conseillés ou achetés par les parents ou étudiés en classe, il apparaît comme passé de mode.

Alors les pirates, les trésors cachés, les bateaux affrontant les tempêtes ne font-ils plus rêver les adolescents ? Ont-ils besoin d'autres récits éveillant d'autres imaginaires ?

Par ailleurs, l'aventure est un domaine considérablement utilisé par le cinéma, et ce depuis les années 40 avec les premiers westerns américains. L'adolescent, habitué par ces images, conçoit une certaine idée de l'aventure et de l'aventurier qui ne correspond peut-être pas à celle du roman d'aventures. En outre, il semblerait que le cinéma soit le support idéal pour « raconter » une aventure... Alors, quelle est la place à accorder aujourd'hui au roman d'aventures ?

Pour commencer cette étude, nous essaierons de cerner d'un peu plus près la notion même de roman d'aventures, tout d'abord en le replaçant dans le contexte plus large du récit et du roman, puis en retraçant son évolution historique et en dégagant les principales caractéristiques du genre. Enfin nous nous intéresserons aux rapports entretenus entre le roman d'aventure et la littérature de jeunesse.

Ensuite, nous nous interrogerons sur le roman d'aventures maritime, sur ses propres caractéristiques par rapport à celles du roman d'aventures, sur son histoire. Nous tenterons de d'observer les différents types d'aventures en mer dans la littérature de jeunesse d'aujourd'hui.

Puis nous nous intéresserons aux héros de romans d'aventures en mer, si ces héros possèdent toujours les mêmes caractéristiques ou bien s'il y a des différences notables entre eux ; et ensuite aux héroïnes, à leur présence historique et littéraire en mer, à leur présence dans les romans d'aventures de littérature de jeunesse, à leurs ressemblances et/ou leurs différences par rapport aux héros. Cette comparaison sera réalisée à travers un corpus de romans d'aventures en mer, mettant en scène un héros, une héroïne ou un héros et une héroïne « embarqués » ensemble. Ce corpus sera limité - pour l'essentiel - aux romans de littérature de jeunesse dont le héros est un adolescent, mais il pourra être fait référence à des romans mettant en scène des héros adultes.

Enfin, nous étudierons la question de la conception de l'aventure aujourd'hui, en particulier pour les adolescents. Quelle place tiennent l'aventure et l'aventure marine dans la production actuelle en littérature de jeunesse ? Quelle place les adolescents réservent-ils au roman d'aventures dans leurs lectures ? Qui lit le plus, entre les garçons et les filles, ce genre de romans ? A partir de ces réflexions, nous tenterons d'observer les possibilités d'avenir du roman d'aventures.

PREMIERE PARTIE

QU'EST-CE QUE LE ROMAN D'AVENTURES ?

I. ROMAN D'AVENTURES, ROMAN ET RECIT

On peut se poser la question, dans une étude ayant pour thème le roman d'aventures, de l'utilité de parler également du roman en général, et plus encore de celle d'évoquer le récit . Mais à la lumière de quelques définitions, on peut s'apercevoir que ces trois notions sont liées, et qu'on ne peut étudier le roman d'aventures sans expliciter le roman et le récit .

Le roman d'aventures, par rapport au roman, en est un genre, au même titre que d'autres, comme le roman policier, le roman historique, le roman d'amour, le roman de science-fiction, etc... Même si ces types de romans semblent être totalement différents et n'être pas considérés de la même manière, tous sont réunis sous l'appellation « roman » .

Et qu'est-ce que le roman ? L'écrivain Michel Butor en donne cette définition : « le roman est une forme particulière de récit » (M. Butor, *Essais sur le roman*, Les Editions de Minuit, 1964) .

Ainsi pour comprendre ce qu'est un roman d'aventures, ses caractéristiques, ses éléments constitutifs, il nous faut auparavant nous pencher sur la question de ce que sont un récit, puis un roman, en cherchant de quoi ils sont faits, dans quel but, de quelle manière ...

1.1 Le récit

1.1.1 Les possibilités de définition du récit

Le récit est, selon la définition qu'en donne le *Petit Robert*, une « relation orale ou écrite (de faits vrais ou imaginaires) » . Cette définition plutôt vague nous indique néanmoins que tout récit est la narration d'une *action*, car les « faits » sont ce qui a lieu ou ce qui a eu lieu, et qu'il se situe indifféremment dans la réalité ou dans l'imaginaire .

J-L Dumortier et Fr. Plazanet adoptent une autre définition et interprètent le récit comme un « message racontant une série d'événements intégrés dans l'unité d'une même action », en faisant remarquer que le récit peut ainsi prendre plusieurs formes différentes comme la fable, le conte... du moment qu'il y a succession d'événements faisant partie d'une même action (J-L Dumortier , Fr. Plazanet, *Pour lire le récit*, De Boeck-Duculot, 1990).

Ainsi, un récit n'est pas seulement une succession d'événements. Le lecteur - qui doit être pris en compte - doit percevoir, en plus de cette succession, tous ces événements pris ensemble et dégager ce que J.-M. Adam nomme une « configuration sémantique » (J.-M. Adam, *Le Récit*, PUF, 1991). Selon lui, le récit est en fait organisé en fonction de son dénouement, qui doit pouvoir justifier de la présence de tous les événements intervenus dans le récit.

Dans la multitude de récits qui nous entoure, l'un retient plus particulièrement notre attention, c'est le récit de fiction, c'est-à-dire un récit qui rapporte des faits inventés . Le roman, comme on le détaillera, fait partie de ce type de récit, au même titre que le conte et la nouvelle.

De nombreux chercheurs se sont appliqués à étudier le récit selon sa structure . Ces travaux constituent ce qu'on appelle l'*analyse structurale* du récit.

Etudier le récit selon sa structure peut paraître quelque peu réducteur et ne peut suffire à le caractériser, surtout lorsqu'il s'agit d'un texte littéraire, comme le roman. Néanmoins, l'analyse structurale du récit permet de mettre en évidence ses principaux composants et s'avère très utile pour étudier le genre du roman d'aventures.

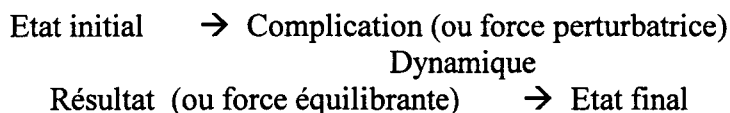
Pour reprendre J-L Dumortier et Fr. Plazanet (*op. cit.*), on peut dégager dans le récit deux composants principaux : « l'histoire » qui est ce qui est raconté, et « la narration » qui est la manière dont est racontée cette histoire . Ces deux « pôles » du récit contiennent les éléments significatifs formant l'univers du récit de fiction :

- dans l'histoire interviennent *l'action* ou intrigue, et les *personnages*. Cette action menée par des personnages a lieu dans un *espace* qui remplit souvent un rôle symbolique .
- dans la narration interviennent la *durée*, sur laquelle joue le narrateur et qui est rythmée par les différentes vitesses du récit ; et le *mode de narration*, qui présente et organise ce qui est raconté de façon particulière et qui détermine les modalités de la lecture .

1.1.2 L'histoire

a) L'action

Les recherches concernant l'intrigue du récit de fiction ont amené à en dégager une **structure-type**, commune à tous ces récits, et qui pourrait être schématisée ainsi :



C'est l'idée qu'exprima Roland Barthes dans le premier article de la revue *Poétique*, intitulé « Par où commencer ? » (et repris dans *Nouveaux essais critiques après Le degré zéro de l'écriture*, Seuil, 1953 et 1972). « [Il s'agit] d'établir d'abord les deux ensembles-limites, initial et terminal, puis explorer par quelles voies, à travers quelles transformations, quelles mobilisations, le second rejoint le premier ou s'en différencie : il faut en somme définir le passage d'un équilibre à l'autre, trouver la boîte noire » (p.146-147).

C'est ainsi que, selon lui, tout récit est construit, et il est vrai que les linguistes se sont efforcés d'élaborer et de « peaufiner » un modèle fonctionnel commun à tous les récits, répondant à cette structure .

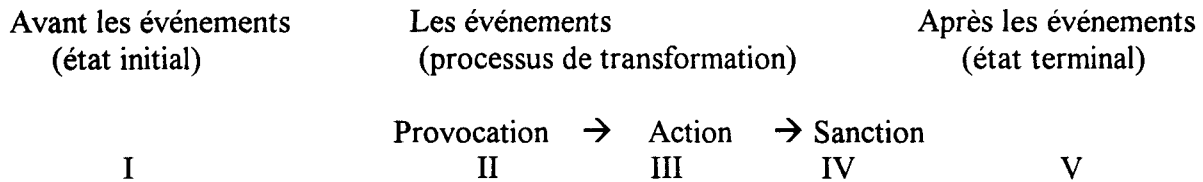
Vladimir Propp, dans son ouvrage *Morphologie du conte* paru en 1928, fut le premier, d'après l'étude d'un corpus d'une centaine de contes merveilleux russes, à mettre en évidence un « modèle » de l'intrigue du conte. Il établit une liste de 31 fonctions (une « fonction » étant pour lui « l'action d'un personnage, définie au point de vue de sa signification dans le déroulement de l'intrigue »), qu'il retrouvait dans tous les contes, s'enchaînant dans le même ordre, en dehors de différences « plastiques » assurant la spécificité de chaque conte par rapport aux autres . L'ensemble de ces fonctions peut constituer la trame d'un conte réel, mais en réalité les contes ne les contiennent pas toutes . En revanche, à une fonction répond toujours la même fonction : par exemple, si une fonction intitulée « Interdiction faite au héros » apparaît, c'est la fonction « Transgression du héros » qui lui répond automatiquement. (Vladimir Propp, *Morphologie du conte*, Paris, Le Seuil, 1970, coll. "Points") .

Reprenant Propp, Claude Brémont (*Logique du récit*, Le Seuil, 1973) émet quelques réserves quant à sa théorie. Il souhaite en effet que soit reconnue la possibilité d'une alternative en réponse à une fonction donnée, laissant une impression de plus grande liberté d'action à l'auteur et par voie de conséquence au héros . Il introduit ainsi ce qu'il nomme « la logique des possibles narratifs », en utilisant un autre instrument d'analyse que la fonction, la *séquence*, qui articule trois fonctions, selon le schéma suivant :

Fonction n°1	Fonction n°2	Fonction n°3
Situation ouvrant une possibilité	a) actualisation de cette possibilité ou b) non-actualisation de cette possibilité	a) succès ou b) échec

De plus, ce modèle fonctionnel qu'il met au point ne s'adapte plus seulement à un ensemble précis de récits du même genre, mais au récit en général.

Paul Larivaille complète le schéma de C. Brémond en introduisant à l'histoire un point de départ et un point d'arrivée *non événementiels* (P.Larivaille, "L'analyse (morpho)logique du récit", dans *Poétique*, n°19). Brémond n'évoquait qu'une « situation ouvrant sur une possibilité » (fonction n°1), mais cette situation à elle seule ne peut enclencher l'action (même si elle la contient « en germe »). Il faut pour cela intervention d'un événement que P.Larivaille nomme « provocation ». Il construit le schéma suivant :



Ces événements responsables du processus de transformation et provocateurs du conflit peuvent être de deux ordres :

- intérieur : par exemple, une crise de conscience d'un personnage
- extérieur : un événement qui surgit, rompant l'équilibre d'une situation .

La plupart du temps, ces deux sortes d'événements sont mêlés, l'un engendrant l'autre.

b) Les personnages

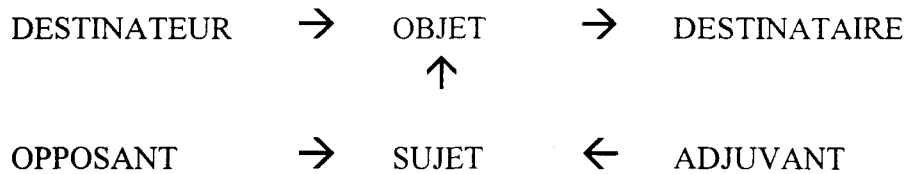
Dans les recherches sur l'analyse structurale du récit, le personnage n'occupe pas une position centrale : sa caractérisation par son « être » (sa fiche signalétique, sa psychologie, son comportement...) tend à être remplacée par son « rôle » tenu dans le récit . Pour les structuralistes, le personnage n'a pas d'existence autonome, il entre simplement en combinaison avec d'autres personnages pour construire l'intrigue.

V. Propp, en établissant sa liste de 31 fonctions, répartissait celles-ci entre les 7 types de personnages suivants :

- (1) l'agresseur (le méchant)
- (2) le donateur (le pourvoyeur)
- (3) l'auxiliaire
- (4) la princesse (le personnage recherché)
- (5) le mandateur
- (6) le héros
- (7) le faux-héros (celui qui essaie de se faire passer pour le héros).

A.J Greimas, reprenant la classification de Propp, (dans son ouvrage *Sémantique structurale*, Paris, Larousse, 1966), détermine quant à lui six *actants* (terme défini par Propp,

désignant des « classes d'*acteurs* qui accomplissent les mêmes actions, remplissent les mêmes fonctions », les acteurs étant « les personnages individualisés qui assurent les différentes fonctions d'un conte particulier ») dont les relations suffisent pour interpréter la plupart des récits. Ces relations sont illustrées dans un « modèle actanciel » :



Un même rôle actanciel peut être rempli par plusieurs personnages différents ; à l'inverse, un même personnage peut tenir plusieurs rôles actanciels . De même, les rôles peuvent être redistribués au cours du récit, un personnage étant rarement cantonné à un seul rôle et peut passer par exemple du rôle d'opposant à celui d'adjuvant (et inversement). Une fonction peut encore être représentée non par un personnage mais par un objet ou une notion abstraite, ou encore par plusieurs personnages, ou bien n'être pas représentée du tout.

c) L'espace

L'espace est l'ensemble des différents lieux où se situe l'action. Dans certains récits, le cadre a pour fonction essentielle de créer l'illusion réaliste, de « vraisemblabiliser » l'histoire. Dans d'autres, il joue un rôle considérable, et intervient comme véritable acteur dans l'histoire. C'est le cas du roman d'aventures, récit du voyage et de l'*espace* par excellence, et surtout du roman d'aventures en mer, où l'espace est souvent le thème central du récit, où la lutte des hommes contre l'océan constitue la trame essentielle de l'action.

La représentation de l'espace dans le récit relève des techniques de la description. Et, selon J-L Dumortier et Fr. Plazanet, « l'analyse structurale du récit envisage toujours la description dans son rapport avec l'histoire et/ou la narration ». C'est-à-dire que le narrateur ne cherche pas dans la description à rendre compte d'une réalité décrite le plus objectivement possible (et le plus fidèlement possible). En fait, il en sélectionne les éléments qui ont une *fonction* dans son récit, orientant sa description vers des éléments significatifs.

La description, même si elle s'insère dans l'histoire, est ce qui s'oppose à l'action dans le déroulement du récit.

1.1.3 La narration

a) Le temps

On peut distinguer deux types de temps du récit : les *temps externes*, qui sont ceux de l'auteur, du lecteur et celui du cours de l'Histoire elle-même; et les *temps internes*, qui sont ceux de la fiction et de la narration.

* Les temps externes

- le temps de l'auteur du récit

Pour l'auteur, l'écriture de son récit s'inscrit dans une période précise, sur le plan psychologique, social, culturel, historique...

En outre, cette écriture est orientée suivant le désir de l'auteur de s'adresser à tel ou tel public : à toute la société, ou bien à une certaine catégorie de personnes (une classe sociale, une classe d'âge - celle des enfants ou des adolescents par exemple...). Ce désir est lui-même fonction de l'époque de l'auteur.

- le temps du lecteur

Le lecteur appartient lui aussi à une époque, une société données. Il peut être contemporain de l'auteur, être son lecteur « immédiat », ou bien d'une époque postérieure. Si la lecture d'une oeuvre diffère d'un individu à un autre, à plus forte raison, une oeuvre ne sera pas reçue et comprise de la même façon par un lecteur du XIX^{ème} siècle que par un lecteur de la fin du XX^{ème} siècle.

Cet aspect de la *réception* de l'oeuvre est primordial en ce qui concerne le roman d'aventures, genre daté historiquement.

- le temps historique

La fiction peut ou ne pas se dérouler à l'époque contemporaine de l'auteur. Elle se situe alors à une époque du passé - c'est souvent le cas du roman historique, par exemple -, dans l'avenir - pour le roman de science-fiction - ou à une période « hors-temps » - dans le monde imaginaire des contes par exemple.

* Les temps internes

- le temps de la fiction

C'est le temps *raconté*, et qui représente la durée du déroulement de l'action. Il varie d'un récit à l'autre, pouvant être très court, de quelques heures, ou très long, s'étendant sur plusieurs générations.

Le passage du temps est figuré plus ou moins explicitement par l'auteur, qui peut utiliser, au lieu d'éléments directs (des dates, des événements historiques, des mots du réseau lexical du temps...), des indices plus discrets comme des notations sur le temps atmosphérique, les saisons, les fêtes, la transformation de lieux, d'objets, de personnages...

- le temps de la narration

C'est le temps nécessaire au narrateur pour raconter un élément de l'histoire : un événement de quelques minutes peut occuper plusieurs pages du récit, tandis que plusieurs années peuvent être résumées en quelques lignes.

Le temps de la fiction et celui de la narration ne coïncident parfaitement que dans le dialogue, et il arrive très souvent que le temps de la narration diffère du temps de la fiction, bouleversant même l'ordre chronologique dans lequel s'inscrit la fiction.

b) Mode de narration et voix narrative

Un récit est toujours raconté par quelqu'un et pour quelqu'un. Un auteur écrit un récit selon ses propres motivations ou intérêts, mais aussi selon ses lecteurs : un auteur de littérature de jeunesse n'écrira pas de la même façon que s'il s'adressait à des adultes. Il écrit en fonction de connaissances qu'il suppose à son lecteur et qu'il partage avec lui : connaissances sur le monde, sur la langue, sur les types de récits (s'il écrit un roman policier par exemple, l'auteur emploiera des motifs, des techniques narratives ménageant le suspense, propres à ce genre romanesque et que le lecteur identifiera).

L'auteur se dissimule derrière le narrateur, véritable personne chargée de raconter le récit. Gérard Genette (*Figures III, Le Seuil, 1972*) décrit ainsi la narration : « on peut raconter plus ou moins ce que l'on raconte, et le raconter selon tel ou tel point de vue » (p.183). Cela exprime la multiplicité des choix effectués par le narrateur pour raconter son récit : choix de la perspective, de la voix narrative, du moment de la narration.

* Perspective du récit

Le narrateur peut, dans un récit, tout raconter au lecteur. Le narrateur donne ainsi l'impression qu'il a un regard sur tout ; il peut percevoir à jour ses personnages, se trouver à deux endroits différents en même temps. Le narrateur est dit, dans ce cas, *omniscient* ; il n'est alors pas représenté dans la fiction. Mais que le narrateur sache tout ne l'empêche pas de cacher certains éléments du récit au lecteur, notamment lorsqu'il veut entretenir le suspense de l'histoire.

Le narrateur peut adopter le point de vue d'un personnage du récit, sans qu'il soit nécessaire pour cela que le narrateur soit aussi ce personnage. On parle alors de récit à *focalisation interne*. Le narrateur peut changer de point de vue au cours du récit et adopter celui d'autres personnages.

Le narrateur peut s'identifier à un observateur extérieur et appréhender ses personnages par leur comportement observable. Le récit est alors à *focalisation externe*.

Le narrateur n'adopte pas une fois pour toutes une focalisation mais peut faire jouer son récit sur des variations de perspective.

* La voix narrative

Lorsque le narrateur est extérieur à l'histoire et qu'il n'est pas représenté, le récit est souvent écrit à la troisième personne, par un narrateur plus ou moins omniscient.

Quand le narrateur est un personnage de l'histoire, plusieurs cas se présentent : le narrateur peut encore se cacher derrière l'anonymat de la troisième personne, pour donner à son récit une forme plus objective. Mais le plus souvent, ce narrateur-personnage écrit son récit à la première personne. Il peut raconter sa propre histoire (il est alors le « héros » du récit), ou alors celle d'un autre personnage (comme dans le roman d'Alain-Fournier, *Le grand Meaulnes*, où les aventures vécues par « le grand Meaulnes » sont racontées par son meilleur ami).

* Le moment de la narration

Le narrateur doit toujours situer, plus ou moins explicitement, sa narration par rapports aux événements qu'il raconte. On peut observer quatre possibilités pour le narrateur représenté dans le récit :

- la narration ultérieure, faite après les événements.
- la narration antérieure, faite avant les événements. Elle est très rare, mais peut être trouvée dans des récits dans le récit, sous forme de rêves, de fantasmes.
- la narration simultanée : faite au présent, en même temps que se déroulent les événements (par exemple dans *L'étranger* d'Albert Camus).
- La narration intercalée, qui est faite entre les moments de l'action. On la trouve souvent sous forme de journaux intimes.

1.2 Le roman

1.2.1 Essais de définition

Le roman est, selon la définition d'un dictionnaire, « une oeuvre d'imagination en prose, assez longue, qui présente et fait vivre dans un milieu des personnages donnés comme réels, nous fait connaître leur psychologie, leur destin, leurs aventures ».

Cette définition révèle toute l'ambiguïté du mot « roman ». D'une part, c'est un récit qui se situe délibérément du côté de l'imaginaire, de l'irréel, et d'autre part, c'est un récit qui « présente et fait vivre des personnages donnés comme réels », c'est-à-dire qui n'a de cesse de se conformer à la réalité du monde.

Mais pourquoi éprouvons-nous tant d'intérêt à suivre pendant des pages et des pages la vie d'un ou de plusieurs personnages, en sachant qu'ils n'existent pas réellement, qu'ils ne sont que pure invention d'un auteur ? Comment pouvons-nous nous intéresser aux aventures d'un héros qui n'a jamais existé et que nous ne rencontrerons jamais ?

Et pourtant, à toutes les époques de son existence, le roman a toujours rencontré l'enthousiasme du public. Même lors de ses débuts difficiles, quand il était un genre littéraire non reconnu comme tel et méprisé par les intellectuels lettrés, en passant par le XIX^{ème} siècle où il devient le maître incontestable de la littérature, le roman est un récit que l'on « dévore », en secret ou en public, seul ou à plusieurs, en silence ou à haute voix...

Le roman, par sa variété de formes et de sujets, est le genre libre par excellence, et inépuisable, puisqu'il peut exploiter toutes les possibilités de genres et de réalités. Multiple, infini et indéfini, le roman paraît difficile à cerner, et pourtant nous le reconnaissons toujours.

Par son rapport étrange à la réalité, par ce qu'il nous raconte, et par la manière dont il raconte, le roman est le genre de récit le plus proche de nous, qui nous semble le plus familier et qui en même temps nous en apprend le plus sur nous-mêmes. De cette façon, la lecture des romans contribue au développement de notre personnalité ; elle joue ainsi un rôle primordial auprès des enfants et des adolescents.

1.2.2 L'univers romanesque

a) La découverte d'un nouveau monde

Quand nous tournons la première page d'un roman, nous sommes aussitôt plongés dans un lieu, une époque, une atmosphère, avec des personnages qui nous sont au départ inconnus et étrangers. La lecture de romans est ainsi évocatrice de plaisir, celui de connaître de nouveaux personnages, de suivre leurs aventures. Pour Roland Bourneuf et Réal Ouellet (*L'Univers du roman*, PUF, 1972), le mot « roman » « s'identifie dès l'abord à *loisirs*, à *vacances* du corps et de l'imagination, à *divertissement* dans le sens où il nous détourne de la vie réelle pour nous immerger dans un monde fictif ». Synonyme d'évasion, le roman nous permet de nous échapper de notre quotidien (du lieu même de notre lecture), pour nous plonger pendant un moment dans un monde totalement « autre », nous faire connaître des aventures merveilleuses et palpitantes, découvrir des horizons lointains, partager les pensées et sentiments de personnages.

Le roman est ainsi l'occasion pour nous de vivre des situations inédites, de parcourir des lieux que nous n'avons jamais vus, de vivre des émotions et des expériences difficiles à rencontrer dans notre réalité. Mais, en même temps, ce qui pourrait nous paraître étranger nous est familier ; nous comprenons ce que le personnage ressent parce que nous le sentons proche de nous, de notre psychologie. En réalité, nous nous mettons à sa place, en nous identifiant à lui.

b) L'identification au héros

L'identification aux personnages est peut-être la raison principale du succès rencontré par le roman, plus que par tout autre genre littéraire. Marc Soriano, dans son *Guide de la littérature pour la jeunesse* (Flammarion, 1975), décrit ce phénomène qui a lieu à chaque lecture et que connaît tout lecteur : « Il y a moins de cinq minutes, j'étais encore moi-même, avec mon âge, mes préoccupations professionnelles ou familiales caractéristiques de ce troisième tiers du XX^{ème} siècle ; or me voici brusquement rajeuni de cent cinquante ans, jeune lieutenant du temps de Louis-Philippe. *Je suis* Lucien Leuwen. Ai-je été pris par le sujet (mais j'avais déjà lu le roman) ou par le ton du conteur ? Ce qu'il y a de sûr, c'est que me voilà une fois de plus, « sous le charme » de Stendhal. Je m'impatiente contre le cheval qui désarçonne Lucien, je m'attendris avec lui sur le visage entrevu de Madame de Chasteller. En bref, je ris, je m'émeus de ce qui arrive à un personnage qui ne m'est rien et dont je sais, par surcroît, qu'il n'existe pas » (p.317).

M. Soriano précise qu'identification n'est pas « identité » : l'identification ne se fait pas au prix de la « fonte » de la personnalité du lecteur dans celle du héros, et à l'inverse, le héros ne reçoit pas, en projection celle du lecteur. Il s'agit plutôt d'un « processus où deux êtres dissemblables s'efforcent de se ressembler » (p.318), tout en conservant pour chacun d'eux leurs propres caractéristiques et en allant chercher chez l'autre ce qui manque à chacun.

Henri Miller, parlant du roman, s'exprime ainsi sur ce lien entre lecteur et héros romanesque : « Notre espoir à tous, en prenant un livre, est de rencontrer un homme selon notre cœur, de vivre des tragédies et des joies que nous n'avons pas le courage de provoquer nous-mêmes, de rêver des rêves qui rendent la vie plus passionnante, peut-être aussi de découvrir une philosophie de l'existence qui nous rende plus capables d'affronter les problèmes et les épreuves qui nous assaillent » (in R. Bourneuf, R. Ouellet, *op. cit.*).

Par cette « vie » vécue à travers celle d'un héros imaginaire, nous en tirons, pour notre propre vie, des enseignements sur des situations, sur le comportement de nos proches, nous pouvons prévoir les conséquences à une action, etc. Michel Butor rejoint cette idée en

affirmant que « les événements du roman sont plus intéressants que les réels » et que « les personnages imaginaires comblent des vides de la réalité et nous éclairent sur celle-ci » (M. Butor, *op. cit.*).

Le personnage de roman, parce que l'on peut tout connaître de lui (soit qu'il soit le narrateur du récit, soit que le narrateur du récit soit omniscient), nous est aussi familier que notre propre personnalité. En nous permettant de nous infiltrer dans la « tête » d'un ou de plusieurs personnages, le roman nous permet en fait de vivre plusieurs vies, de nous confronter à d'autres réalités que la nôtre.

c) La réception de l'oeuvre romanesque

D'après les théories sur le texte littéraire (romanesque ou non), se plaçant du côté de la réception de l'oeuvre, un texte ne prend toute sa signification que dans l'acte de lecture.

L'auteur d'un roman écrit selon ses propres motivations, ses expériences. Il essaie de transmettre, à travers son oeuvre sa vision du monde, des êtres. Son oeuvre a pour lui une signification précise, qui le renvoie à ce qu'il a vécu.

Le lecteur, quant à lui, selon ce qu'il vit, selon sa propre histoire, ses connaissances, interprète ce récit, lui donne un sens *nouveau*. Il y a donc autant de « lectures » que de lecteurs différents, un même lecteur pouvant d'ailleurs lire et interpréter différemment un même roman suivant son état d'esprit, ses connaissances du moment. C'est ainsi que, pour reprendre Marc Soriano, a lieu à chaque fois le « miracle de la lecture », où le charme d'un livre déjà lu peut encore opérer.

De cette façon, le roman est bien l'espace de rencontre de deux univers : celui de l'auteur et celui du lecteur.

Le roman joue donc un rôle dans le développement de nos connaissances sur le monde, sur les êtres, les choses... Plongée dans un autre univers, celui imaginé par un écrivain, il répond à notre besoin de rêve, d'imaginaire et de savoir. Il est un élément important, sinon essentiel, dans la construction de la personnalité de l'enfant et de l'adolescent.

1.2.3 L'adolescent et le roman

Plus que tout autre lecteur, l'adolescent, est exigeant dans ses lectures, et intervient activement, en tant que « sujet lisant ». Plus que tout autre, il interprète ce qu'il lit selon sa propre réalité, ses aspirations, ses sentiments.

L'adolescence est une période de la vie où l'individu connaît l'exacerbation de son « moi », de ses désirs et ses passions. Plus que jamais, l'être humain ressent le besoin de liberté, d'évasion, de révoltes aussi face à un monde qu'il ne comprend pas toujours.

L'adolescent recherche alors dans sa lecture, et en particulier dans celle des romans, de quoi lui apporter des solutions à ses problèmes, de trouver des réponses aux questions qu'il se pose. Un roman doit « lui dire quelque chose », lui donner l'impression qu'il s'adresse directement à lui.

Le livre - et peut-être plus particulièrement le roman - répondrait à quatre fonctions, quatre « besoins » de l'adolescent :

- Vivre par procuration des situations génératrices d'angoisse. L'enfant a besoin de ressentir - même par l'intermédiaire du rêve - le sentiment de l'angoisse, qu'il peut trouver dans les

récits où les personnages ressentent la souffrance, la peur... Par leur intermédiaire, l'enfant-lecteur « vit » cette angoisse qui le prépare à affronter une adversité bien réelle.

- Prendre conscience des pulsions qui l'animent.

Dans son ouvrage sur le roman, *Roman des origines et origines du roman* (Gallimard, 1980), Marthe Robert développe une théorie selon laquelle tous les romans posséderaient la même fonction psychanalytique, qu'ils raconteraient toujours la même histoire.

Elle part d'un essai de Freud selon lequel tout enfant se construit consciemment son propre « roman familial », au moment où il découvre que ses parents ne sont pas, comme il se l'imaginait étant tout petit, des sortes de dieux investis de tous les pouvoirs (dont celui de protection absolue), mais des êtres humains ordinaires. Déçu, l'enfant s'invente alors de nouveaux parents - idéaux -, pour prolonger la divination dont il entourait ses parents au début de sa vie. C'est la période de « l'enfant trouvé ». Ensuite, l'enfant prend conscience de la différenciation des sexes. S'il se rend compte que sa mère ne peut être que sa vraie mère, il peut toujours s'inventer un père. Son projet devient alors de trouver son vrai père, afin de prendre sa place. C'est la période du « bâtard ». Cette histoire que se raconte l'enfant l'aiderait à passer d'un âge à un autre.

Marthe Robert reprend cette théorie et l'applique au genre romanesque, en observant que tout roman reproduit cette histoire, en mettant en scène un héros qui ne peut prendre que deux figures différentes, celle du « bâtard » ou celle de « l'enfant trouvé » : « Là est bien en effet la ligne de partage des deux grands courants que le roman peut suivre et a effectivement suivis au long de son histoire, car à strictement parler, il n'y a que deux façons de faire un roman : celle du bâtard réaliste, qui seconde le monde tout en l'attaquant de front ; et celle de l'enfant trouvé qui, faute de connaissances et de moyens d'action, esquivé le combat par la fuite et la bouderie »(p.74).

En fait, ces deux attitudes romanesques ne sont pas séparées totalement et ne peuvent pas fournir une méthode de classification des romans : elles peuvent apparaître et se combiner à l'intérieur d'un même roman. Mais on peut observer, dans les romans destinés à la jeunesse une majorité de héros « bâtards », c'est-à-dire de personnages conquérants qui choisissent de lutter de front contre les obstacles plutôt que de chercher à les éviter. Les romans de littérature de jeunesse sont en effet des romans de construction de la personnalité.

Pour ce type de héros, l'entrée dans le roman, le point de départ de son destin est toujours lié aux conditions de sa naissance ou de son enfance. Le vrai héros ne grandit jamais normalement entre ses deux parents ; il y a toujours, à un moment ou à un autre, un « problème familial » qui déclenche l'histoire : « Il n'y a pas de personnage prédestiné qui vive ses années d'enfance auprès de ses deux parents, dans la chaleur de leur amour commun : tous viennent au monde en quelque sorte de travers, et c'est en cela précisément que consiste leur vocation » (Marthe Robert, *op. cit.*, p.52). Il s'agit pour lui de réussir à surmonter son passé, à se libérer de son entourage enfantin : c'est à ce prix que le héros gagne sa liberté.

L'enfant, puis l'adolescent, trouvent ainsi dans le héros romanesque, un personnage auquel s'identifier, et qui réalise le passage de l'état d'enfance à l'état adulte. J.-L. Dumortier et Fr. Plazanet donnent cette fonction au récit : « Les récits jouent ce rôle de médiateurs et, à cet égard, leur vertu éducative est incomparable. Ils apprennent, à l'enfant d'abord, à l'adolescent ensuite, que le passage est non seulement possible, mais encore indispensable, de la sujétion oedipienne à l'indépendance qui doit lui succéder

garçons de 1850 à nos jours sont centrés sur un orphelin, abandonné, perdu, en quête d'une famille qui cherche ses père et mère pendant cent cinquante pages pour les trouver à la fin, eux-mêmes ou des personnages en tenant lieu. (...) Le héros retrouve une famille et le lecteur, lui, satisfait son désir inconscient de changer de famille »(p.128-129).

Dans la littérature de jeunesse actuelle, le héros a peut-être changé, il n'est pas forcément orphelin ou abandonné par sa famille, mais il est souvent présenté en rupture de communication avec ses parents, et la fin de l'histoire souligne justement le rétablissement d'un dialogue entre l'enfant et ses parents et la société. Quoi qu'il en soit, le héros vit une histoire qui est bien à lui, en dehors de ses parents, qui lui permet de grandir et de mieux les retrouver : « Actuellement, les enfants sont de moins en moins orphelins, mais les parents sont de plus en plus dans la coulisse. Ils n'interviennent à aucun moment et sur aucun plan. Ils sont exclus de l'aventure, en dehors du roman » (I. Jan, *op. cit.* p.125).

Ainsi, en dépit des variations d'un ouvrage à l'autre, le destin du héros est toujours lié aux relations qu'il a avec ses parents.

- Apporter un savoir, des connaissances sur le monde, les êtres et les choses. (nous avons développé ce point plus haut.).

- Offrir des modèles qui favorisent la sublimation. L'enfant et l'adolescent ont besoin de se mesurer à des modèles et à des contre-modèles, qui leur fournissent des points de comparaison avec leur personnalité et qui leur permettent de se construire. Le héros de littérature de jeunesse, même s'il n'est pas au départ un « super héros », apprend, au fur et à mesure des événements qu'il affronte, à se battre, à surmonter ses peurs et ses faiblesses. Il renvoie au lecteur adolescent un modèle positif de comportement, où le courage, l'intelligence et la ténacité sont présentés comme inhérents au dénouement victorieux. D'où l'importance, dans le roman (et surtout celui destiné à la jeunesse), du respect de la morale : le héros doit adopter des valeurs et un comportement dignes d'être imités et, sans être parfait, ses défauts doivent être compensés par ses qualités.

II. LE ROMAN D'AVENTURES

2.1 Aventure et roman d'aventures

L'aventure est depuis toujours attachée à la condition de l'Homme. C'est un mot qui ne souffre aucune limite, aucune contrainte, qui transporte avec lui tout un monde d'imaginaire, de hasards, de dangers, de voyages au bout du monde...

Pierre Mac Orlan, aventurier lui-même et auteur de romans d'aventures, exprime le caractère indéfinissable du mot « aventure » : « L'aventure est un mot qui se dérobe dès qu'on tente de l'expliquer et de ce fait c'est le mot le plus émouvant et le plus substantiel de la condition des hommes » (Introduction à *L'Île au Trésor* de R.-L. Stevenson). L'Aventure est tout ce qui représente la Liberté, l'Absolu...

Il peut être intéressant d'examiner la définition qu'en donne le dictionnaire. On s'aperçoit tout d'abord que le terme « aventure » n'a pas un sens unique. Anciennement, il signifie « ce qui doit arriver à quelqu'un » ; l'aventure est ainsi liée à la notion de destin, d'avenir. Une deuxième définition décrit l'aventure comme « ce qui arrive d'imprévu, de surprenant ; un ensemble d'événements qui concernent quelqu'un » ; cette définition fait intervenir la notion de hasard, de péripéties mouvementées et imprévisibles. Une dernière définition rattache l'aventure à la notion de danger : « [l'aventure est] un ensemble d'activités, d'expériences qui comportent du risque, de la nouveauté, et auxquelles on accorde une valeur humaine ».

Le concept d'aventure est lié à la fois à ceux de hasard et de destin : c'est ce que traduit parfaitement la définition de Jean-Yves Tadié, qu'il donne dans son ouvrage *Le roman d'aventures* (PUF, 1982, coll. « Ecriture ») : « L'aventure est l'irruption du hasard et du destin dans la vie quotidienne » (p.5). Dans ces conditions, l'aventurier est un être qui ne maîtrise pas les événements, qui en est même l'objet. Il ne cherche pas à provoquer le hasard, il doit seulement lui faire face, à lui et aux dangers qu'il apporte. Mais, là où le destin prend un autre sens, c'est que l'aventurier choisit lui-même d'entrer en aventure : il peut y avoir été poussé par des circonstances non voulues de sa part, toujours est-il qu'il choisit librement de leur emboîter le pas. Vladimir Jankélévitch dans *L'aventure, l'ennui, le sérieux* (Aubier, 1963), exprime le déroulement de l'aventure : « Le déclenchement de l'aventure est toujours libre et volontaire, mais sa continuation et surtout sa conclusion se perdent dans les brumes menaçantes, dans l'inquiétante ambiguïté de l'avenir » (p.17).

Car courir l'aventure, c'est encourir des risques ; aussi minime soit-il, le danger est toujours présent et avec lui, le spectre de la mort. Dans l'aventure, c'est sa vie toute entière que l'individu met en jeu, et il suffit de peu de choses pour que l'aventure tourne au drame : une chute dans une crevasse, un navire pris dans une tornade... La mort peut solder la fin de l'aventure par une tragédie, comme elle peut tout aussi bien être vaincue par l'aventurier. Elle est le prix fort à payer pour que « l'aventure soit vraiment l'aventure ».

Est-ce cette aventure périlleuse, où le danger peut être mortel, qui est présente dans le roman d'aventures ?

Ce type de roman est le roman « des aventures » au pluriel, c'est-à-dire qu'il est organisé en une succession de péripéties mouvementées. C'est le récit « des choses qui adviennent », et, en quelque sorte, c'est un récit « qui est plus récit que les autres », parce que ce sont les événements mêmes qui y sont décrits qui fournissent la trame de la narration, une narration qui défile au rythme de ces événements.

Avant d'aller plus loin dans l'exploration des caractéristiques de ce genre, faisons un détour par son histoire pour observer ses différents aspects, depuis ses origines jusqu'à sa consécration au XIX^{ème} siècle.

2.2 Histoire du roman d'aventures

Les origines du roman d'aventures remontent à l'Antiquité. L'homme antique est un homme qui voyage, par goût ou par contrainte (surpopulation des villes, fondation de nouveaux comptoirs, nombreuses guerres...). Dans ce contexte, on trouve dans la littérature antique nombre de récits d'aventures, qu'ils soient historiques, géographiques, fantastiques ou épiques. Le plus célèbre d'entre-eux, et sans doute le récit fondateur du genre, est *L'Odyssée* d'Homère. Epopée merveilleuse (les dieux interviennent dans le cours du récit), héroïque, *L'Odyssée* raconte le voyage d'Ulysse et ses multiples aventures qui l'empêchent, pendant dix ans, de regagner sa patrie.

Pour ce qui est du roman d'aventures grec, le théoricien Mikhaïl Bakhtine (*Esthétique et théorie du roman*, Gallimard, 1978) en distingue deux sortes : « le roman d'aventures et d'épreuves », où le temps est juxtaposition d'aventures se succédant sans orientation précise, où les héros ne changent pas, sont passifs et objets de l'histoire ; et « le roman d'aventures et de mœurs » où le héros se transforme, évolue, où la série d'événements n'est plus indéfinie. On retrouve des caractéristiques de ces deux types de romans dans les romans d'aventures modernes.

Le Moyen-Âge est aussi une période où l'aventure est recherchée : dans les guerres, dans les Croisades, par lesquelles les Chrétiens s'aventurent dans des terres lointaines, dans les expéditions en mer (avec les voyages des Vikings, de Marco Polo). Avec le climat religieux qui baigne cette époque, le roman de chevalerie médiéval donne un sens nouveau à l'aventure : le héros est soumis à des épreuves et ne peut triompher que s'il possède la foi en Dieu (l'un des exemples le plus achevé de ces récits est le *Perceval* de Chrétien de Troyes).

Le XVI^{ème} siècle est riche d'aventure vécue : c'est la période de la découverte du Nouveau Monde, qui est peut-être l'aventure la plus formidable de tous les temps. Toujours est-il que le roman d'aventures n'est guère présent à cette époque, sans doute à cause de ce trop de « vécu ». Par ailleurs, les guerres de religion provoquent une désacralisation de l'aventure : le héros ne meurt plus glorieusement pour sa patrie ou son Dieu, mais dans l'anonymat de champs de massacre ou dans l'infamie de la potence.

Le XVII^{ème} siècle est celui de la Monarchie Absolue, qui restreint considérablement les possibilités de libertés et d'initiatives. Le roman d'aventures se réfugie alors dans la chimère et le rêve ; ses héros sont dévoués à l'amour et affrontent en son nom de multiples épreuves, défiant la mort sans cesse. A cette époque, le roman d'aventures peut même devenir sa propre parodie : Cervantès crée ainsi la caricature de l'aventurier, *Don Quichotte* (1605), qui ne combat que des périls nés de son imagination.

Au XVIII^{ème} siècle, l'aventure prend trois formes dans l'oeuvre littéraire :

- Ce sont les récits, les journaux, les mémoires d'aventuriers qui racontent leur histoire telle qu'ils l'ont vécue, comme les explorateurs Bougainville et La Pérouse.
- L'aventure qui refuse la réalité, la vraisemblance, pour se réfugier dans la fiction, l'anticipation (par exemple avec *Cyrano de Bergerac*).
- L'aventure peut être interprétée par un écrivain, qui s'inspire de faits, de personnages réels pour points de départ de ses romans. Le roman de Daniel Defoe, *Robinson Crusoë* (paru en

1719), a puisé sa source dans l'aventure véridique d'un matelot naufragé sur une île déserte. D'ailleurs, Defoe prétendit raconter une histoire vraie et nombre de gens de l'époque crurent à l'existence réelle de Robinson, tant son aventure avait l'accent de la réalité. C'est en cela que, selon Marc Soriano, *Robinson Crusoë* est le premier roman moderne, parce qu'il ne se place plus dans l'utopie ou le rêve pour raconter une aventure, mais parce qu'il est « le premier qui permette de rêver sans qu'on ait à quitter la réalité d'un pas » (*op. cit.*, p.195).

C'est seulement à la fin du XIX^{ème} siècle que la dénomination de « roman d'aventures » apparaît. Le genre se constitue, au moment où le genre romanesque explose et se répartit en catégories : roman réaliste, historique, populaire, d'éducation... Le roman d'aventures tient une place à part à côté de ces genres, car il n'est alors pas considéré comme de la littérature, et sera par la suite « relégué » en littérature de jeunesse. Il faut attendre le début du XX^{ème} siècle, avec les articles de J. Rivière, A. Thibaudet et P. Mac Orlan parus dans *La Nouvelle Revue Française*, pour trouver les premières réflexions théoriques sur cette expression, et son emploi systématique.

Néanmoins, le roman d'aventures rencontre un succès toujours croissant chez le lecteur du XIX^{ème} siècle, et une production abondante et parfois de grande qualité fait face à cette demande d'évasion et d'action du public. Paradoxalement, à cette époque, la population s'embourgeoise, aime son confort, en bref, ne cherche en rien à courir l'aventure. Le bon citoyen est celui qui se conforme à l'ordre social, qui possède une fonction sociale, qui exerce un métier, se construit une vie de famille. Le révolutionnaire, le communal, a contre lui tout le monde, y compris des gens éclairés comme Zola ou Flaubert. Le bourgeois du XIX^{ème} siècle préfère vivre l'aventure par procuration dans les livres ou les feuilletons, comme l'exprime Roger Mathé dans son ouvrage *L'aventure* (Bordas, 1989): « Le lecteur, parce qu'il est casanier, en vertu du principe de compensation, prend plaisir à vivre dans les romans, quelquefois au spectacle, le rêve dangereusement héroïque qui échappe à sa prise » (p.90).

Toutefois le XIX^{ème} siècle offre des formes d'aventures et des modèles d'aventuriers nombreux. Les réseaux de communications (par routes, chemin de fer ou télégraphiques) se développent, permettant de se rendre n'importe où, plus vite et plus loin. Des terres lointaines, comme les Etats-Unis, le Canada, la Nouvelle-Zélande, sont encore à explorer par les colons. C'est l'époque de la Conquête de l'Ouest, avec la recherche d'un Eldorado, des grandes expéditions vers les pôles par Dumont d'Urville, Shackleton... Les romans d'aventures puisent dans ces événements et révèlent au grand public des mondes exotiques et étrangers. Les romans de Fenimore Cooper font naître une littérature exaltant la vie aventureuse des cow-boys, leurs luttes contre les Indiens... Cette littérature est la source des futurs westerns. L'écrivain écossais Walter Scott est le premier à mêler aventure et Histoire dans ses romans *Ivanhoé* (1820), ou *Quentin Durward* (1823), et sera suivi et imité dans cette voie par des écrivains comme Balzac, Hugo, Gautier ou Mérimée.

Au milieu du XIX^{ème} siècle, le genre subit une dégradation, sous la pression d'une nécessité de production, face à l'appétit considérable des lecteurs. Le roman d'aventures prend alors trois formes, chacune d'elles comportant des oeuvres d'inégale valeur :

- Le roman exotique, dans lequel le thème de prédilection est l'Amérique, avec, à la suite de Fenimore Cooper, des récits d'écrivains « ex-aventuriers » comme Mayne Reid, Curwood... A la fin du siècle, Jack London révèle au public le Grand Nord avec de superbes romans à la gloire de la nature et des animaux sauvages, avec *Croc-Blanc* (1903), *L'appel de la Forêt* (1905). Dans les années 1880, le roman exotique, jusqu'alors limité à l'Amérique du Nord, s'étend à l'univers entier. L'aventure devient maritime, et les pirates du Pacifique, les flibustiers de Saint-Domingue qui écumaient les mers tout au long du XVIII^{ème} siècle refont surface, dans les romans de Dumas (*Capitaine Paul*), Mérimée (*Tamango*), et surtout de Stevenson (*L'île au trésor*, 1883).

- Le roman de cape et d'épée, fils abâtardi du roman historique, crée par A. Dumas, avec *Les Trois Mousquetaires* (1844), *Le Comte de Monte-Cristo* (1845), et tant d'autres récits mêlant vérité historique et invention, où des gentilshommes intrépides luttent contre les traîtres et les puissants, en modifiant le cours de l'Histoire.
- Le roman d'aventure d'inspiration sociale, plus spécifiquement populaire, qui se situe dans une grande ville, mettant en scène un héros redresseur de torts, comme Rodolphe, le héros bienfaiteur des *Mystères de Paris* (1842-1843) d'Eugène Sue.

A la fin du siècle, parallèlement au progrès des sciences, le roman d'aventures évolue vers le roman d'anticipation, notamment avec Jules Verne.

D'après ce rappel historique, on peut observer les diverses transformations que connut le roman d'aventures, et remarquer, comme l'exprime J.-Y. Tadié, que l'on peut regrouper sous la dénomination « roman d'aventures » des récits aussi différents que les romans de cape et d'épée, les récits de piraterie, les robinsonnades, auxquels on pourrait même ajouter les récits de science-fiction, les récits fantastiques... On peut également remarquer que l'évolution de ce genre est liée au contexte social, économique, géographique et historique, ainsi qu'à la place laissée à l'aventure pour chaque époque.

En dehors de ces variations d'une époque à l'autre et d'un genre à l'autre, tous les romans d'aventures possèdent un certain nombre de caractéristiques communes.

2.3 La composition du roman d'aventures

Ce qui rapproche tous les romans d'aventure, qui présentent des univers si différents et semblent n'avoir rien en commun, est le style du récit qui privilégie l'action, qui fait défiler et s'accumuler les événements à un rythme soutenu. Ils sont tous construits selon une même structure, celle mise en évidence par l'analyse structurale : un personnage brusquement jeté dans l'aventure, qu'il le veuille ou non, qui aura à affronter toute une série d'épreuves avant de triompher - ou de succomber, ce qui peut arriver même si c'est un fait rarissime dans ce type de roman.

D'autres éléments caractéristiques entrent dans la composition de ces romans.

2.3.1 L'espace

L'espace joue un rôle primordial dans le roman d'aventures. Plus que tout autre roman, il est une immersion dans un univers totalement autre. L'aventure étant « l'irruption du hasard ou du destin dans la vie quotidienne », elle fait rompre le héros avec cette vie d'avant, et le conduit à s'en éloigner le plus possible. Le plus souvent le héros se trouve plongé dans un univers qui lui est totalement inconnu, et apparaissant comme inquiétant voire dangereux. Et même si ce déplacement n'a pas lieu, le héros est du moins obligé de se déplacer : le roman d'aventures est en effet le roman du mouvement, le héros devant faire face à de multiples obstacles. Isabelle Jan écrit que « le roman d'aventure a toujours été intimement lié au voyage » (*op. cit.*, p.138). Mais le lieu par excellence du récit d'aventures est un lieu aux dimensions vastes. Isabelle Jan décrit ainsi son cadre : « ce sont de grands espaces, la forêt vierge, mais aussi et surtout la prairie américaine et la mer » (p.144). Cet espace infini symbolise le désir de l'aventurier d'explorer un endroit « hors norme », d'aller là où le commun des mortels ne s'aventure jamais, et donc de faire de l'aventurier un être d'exception. C'est ce qu'exprime Vladimir Jankélévitch : « L'aventureux aspire à un au-delà de la zone

mitoyenne, de cette zone des mélanges qui est aussi la zone de l'optimum biologique. celle où l'homme vit et respire le plus confortablement, mais dans laquelle, n'étant ni ange ni bête, il mène l'existence la plus bourgeoise et la plus casanière. (...) L'homme de l'aventure, au contraire, va vers les extrémités, vers les pôles nord et sud de son existence empirique : il renonce au confort de la zone tempérée et ne fait pas grand cas de ce juste milieu » (*op. cit.*, p.21).

2.3.2 Le roman de tous les dangers

Le roman d'aventures est le roman du déplacement, de l'évasion, qui entraîne le héros loin de son environnement habituel et qui l'oblige à se surpasser lui-même en lui faisant endurer de dures épreuves. L'aventure fait encourir des risques au héros, et le roman d'aventures est un récit où l'on rencontre très souvent la mort, même si cela ne peut pas être celle du héros : le vrai héros d'aventures doit pouvoir arriver au bout de l'aventure, sinon celle-ci devient tragédie. Mais sans cette menace mortelle planant au-dessus de la tête du héros, il n'y aurait pas d'aventure, comme le souligne V. Jankélévitch : « Un danger duquel la possibilité même de la mort serait d'avance exclue, ce danger est une comédie, et non point un danger sérieux ; une aventure dans laquelle on serait assuré par avance de réchapper n'est pas une aventure du tout » (p.19). Le héros d'aventures lutte contre des dangers qui mettent sa vie elle-même en péril, il doit pouvoir les affronter s'il veut assurer sa survie. Par exemple, dans *L'île au trésor* de R.-L. Stevenson, le héros adolescent Jim Hawkins est plusieurs fois confronté à des épreuves où sa vie est directement menacée. Ces menaces de mort peuvent provenir d'autres personnages - des « opposants » - comme à ce moment du récit où un « membre » de l'équipage, Israel Hands (qui se révèle être un mutiné aux côtés de Long John Silver, le pirate à la jambe de bois), tente de le tuer :

« ... en me retournant, je vis Hands, à mi-chemin entre le bastingage et moi, son poignard à la main.

Nous dûmes hurler tous les deux à la fois quand nos yeux se rencontrèrent ; mais alors que je poussai un cri aigu de terreur, lui beugla comme un taureau furieux en train de charger. Au même instant, il fonça en avant, et je bondis de côté vers le bossoir » (p.182). Après quelque temps de lutte, Jim vient à bout de son adversaire et le tue comme par inadvertance : « Sous l'effet de la surprise et de la souffrance (je ne saurais dire que j'agis volontairement, et je suis sûr que je ne visai pas mon ennemi), mes deux pistolets partirent, puis m'échappèrent des mains. Ils ne tombèrent pas seuls. Poussant un cri étouffé, le patron de canot lâcha les haubans, pour plonger ensuite, la tête la première. » (p.186).

Le danger peut également provenir du lieu de l'aventure, sous la forme par exemple de bêtes sauvages, d'une montagne escarpée ou d'une mer déchaînée ...

Ainsi, même si dans le roman d'aventures, le héros ne peut pas mourir, et si nous, lecteurs, nous le savons, le héros, lui, se croit en réel danger et vit une situation d'angoisse que le récit nous transmet. Le héros d'aventures rencontre presque toujours des personnages qui lui sont opposés et qui cherchent à attenter à sa vie, c'est la raison pour laquelle la mort, qui punit les ennemis, est bien souvent présente.

2.3.3 Le jeu de l'angoisse

Faire vivre à l'adolescent des situations génératrices d'angoisse est l'une des fonctions de la lecture. Le roman d'aventures est l'un des genres de romans (avec les romans fantastique, d'épouvante et de science-fiction) dont l'objectif est de susciter ce sentiment. C'est ce qu'écrivit Roger Mathé (Bordas, 1989) : « Le livre d'aventures ne tire pas les larmes ; il

distille l'anxiété, un léger frisson d'angoisse » (p.8), tandis que pour Isabelle Jan, « les vrais romans d'aventures font peur » (*op.cit*, p.140).

En cherchant ainsi à susciter le sentiment de l'angoisse chez le lecteur, le récit d'aventures fait appel à l'imaginaire, en décrivant des lieux ou des personnages effrayants, ou encore des événements qui mettent le héros en péril, en situation de peur. Nombreux sont les récits qui peuvent laisser dans l'esprit du lecteur des impressions très fortes, voire « cauchemardesques ». Dans *L'île au trésor*, Jim vit à de nombreuses reprises des situations d'angoisse ; les personnages qu'il rencontre suscitent chez lui plus de peur que de curiosité, et sont même l'objet de ses cauchemars, comme le « pirate à la jambe de bois », le terrifiant Long John Silver, que Jim n'a encore jamais rencontré mais dont la description le remplit d'horreur : « Je n'ai guère besoin de vous dire à quel point ce personnage hantait mes rêves. Par les nuits de tempête, lorsque le vent ébranlait la maison de fond en comble, lorsque les vagues grondaient dans la crique et montaient à l'assaut des falaises, je le voyais sous mille formes, avec mille expressions diaboliques. Tantôt la jambe était coupée à la hauteur du genou, tantôt à la hauteur de la hanche. Ou bien l'homme était une créature monstrueuse qui n'avait jamais eu qu'une seule jambe placée au milieu du corps. Le voir courir à mes trousses, en sautant les haies et les fossés, était le pire des cauchemars »(p.11-12). De même, l'aventure racontée dans le roman de William Golding, *Sa Majesté-des-Mouches*, a de quoi marquer profondément l'esprit du lecteur, autant que celui des héros : cette histoire d'enfants naufragés sur une île déserte, qui perdent toute trace de leur éducation de petits êtres civilisés pour finir par s'entre-tuer dans une atmosphère de folie et de cruauté sauvage est particulièrement effrayante.

2.3.4 Le rôle de la narration

La notion d'aventure est liée de façon très proche à celle de récit. Comme le dit J.-Y. Tadié : « Un roman d'aventures n'est pas seulement un roman où il y a des aventures ; c'est un récit dont l'objectif premier est de raconter des aventures, et qui ne peut exister sans elles » (*op. cit.*, p.5).

Le rôle de la narration - c'est-à-dire la manière dont est racontée l'histoire - est donc primordial. C'est par son intermédiaire que le récit peut transmettre les impressions du héros, et susciter diverses émotions chez le lecteur : la peur, la joie (quand par exemple le héros vient de réchapper par miracle à « une mort certaine »), la tristesse, etc. La narration dans les romans d'aventures peut être faite soit à la troisième, soit à la première personne.

On pourrait penser que la troisième personne est la plus courante pour raconter un roman d'aventures, ce type de récit privilégiant l'action et le déroulement d'événements se succédant sans cesse et laissant donc peu de place à la description des états d'âme du héros. De nombreux romans d'aventures sont en effet écrits à la troisième personne, comme ceux d'Alexandre Dumas, de Joseph Conrad ou de Walter Scott. Mais même lorsque le récit est effectué à la troisième personne par un narrateur omniscient, la perspective adoptée est celle du héros, parce que les événements qu'il vit doivent être vus par ses propres yeux, parce que c'est son point de vue qui importe au lecteur dont le désir est de s'identifier au héros et de partager ainsi son aventure. Toujours, ses pensées, ses émotions nous sont transmises ; on ne connaît des situations, des autres personnages que ce qu'il en sait lui-même, guère davantage.

Le récit d'aventures raconté à la première personne (c'est-à-dire par un personnage de l'histoire - pas forcément le héros lui-même) prend une toute autre dimension. L'aventure prend en effet un caractère de véracité que ne possède pas le récit effectué par un narrateur

omniscient. Ce dernier peut situer le lieu de son action dans un cadre géographique et historique réels, il n'en est pas moins placé sous le signe de l'invention : les personnages n'en modifient-ils pas jusqu'au cours de l'Histoire (comme dans les romans de Dumas)? Tandis que dans le roman à la première personne, le récit se veut comme le témoignage direct d'un personnage plongé au coeur de l'aventure. Daniel Defoe a présenté son *Robinson Crusoe* comme le compte-rendu de Robinson lui-même, d'une aventure qui lui est réellement arrivée et des références à un journal écrit par Robinson pendant son séjour sur l'île parsèment le récit. Par ailleurs, de nombreux romans d'aventures se présentent dès l'abord comme un récit raconté après les événements par le héros lui-même. C'est le cas dans *L'île au trésor*, qui s'ouvre sur ces mots : « M. Trelawney (notre châtelain), le docteur Livesey, et tous ces messieurs m'ayant demandé d'écrire en détail l'histoire de l'île au Trésor, du début à la fin, sans rien omettre sauf la position de l'île (...), je prends la plume en l'an de grâce 17.. pour me reporter à l'époque où mon père tenait l'auberge de « L'Amiral Benbow »... »(p.9) ; ou encore dans *Moonfleet*, de J. Meade Falkner, où le héros John Trenchard entreprend des années plus tard de raconter les aventures qu'il vécut alors qu'il n'avait que quinze ans. Et même si le narrateur-personnage n'annonce pas aussi clairement les circonstances de sa narration, celle-ci est toujours effectuée *après* les événements, lorsque le personnage est capable de les penser comme un tout, d'en percevoir toutes les conséquences sur lui et sur le monde. Ainsi, pour Jean-Yves Tadié, le vrai roman d'aventures est toujours raconté par un narrateur, pour acquérir toute sa portée : « L'aventure suppose un narrateur, parce qu'elle doit toujours être revécue pour être comprise (parfois seulement comme question), et analysée pour être revécue »(*op.cit.*, p.172). En outre, le personnage a besoin de connaître le dénouement de son aventure, d'en être sorti, pour être certain qu'il s'agisse bien d'une aventure (dont il sort vivant) et non pas un drame qui se termine par son échec, comme le souligne V. Jankélévitch : « Pour que l'aventure en première personne soit de nature esthétique, il faut que j'en sois sorti, que je ne sois plus dans la tourmente de neige, sur les pentes de l'Himalaya, et que, revenu à Paris, je puisse raconter, le soir, mes aventures anciennes comme si elles étaient arrivées à un autre » (p.24). Le moment de la narration est donc toujours déterminé dans une histoire racontée par un personnage-narrateur, situé *a posteriori* par rapport aux événements.

Le récit d'aventures, qu'il soit raconté à la première ou à la troisième personne, fait encore jouer la narration sur un autre aspect, celui du *suspens*. Le roman d'aventures n'est pas seulement constitué d'une succession d'événements racontés qui s'enchaînent sans répéter. L'action a besoin de moments de poses pour être relancée, de phases d'incertitude et d'attente qui maintiennent le lecteur dans une expectative angoissée et qui lui font désirer connaître la suite. Le calme qui survient après une épreuve subie est partagé par le héros et le lecteur qui, « souffle » avec lui, mais cette tranquillité n'est qu'apparente et prépare l'arrivée brutale d'un nouvel obstacle inattendu qu'il va falloir combattre. L'alternance de phases de détente et de phases de tension est nécessaire dans le récit d'aventures, car, selon J.-Y. Tadié, « Comme il n'y a pas de tension sans détente, le repos, le bonheur apparents ne sont racontés, le comique utilisé que pour préparer au pire, parce que l'horreur continue devient indifférente ; l'angoisse, de même, se nourrit d'intervalles sereins » (p.8). C'est la présence du suspens qui rend le vrai roman d'aventures très long, ainsi que le remarque I. Jan : « Le roman d'aventures a besoin de ces interminables développements qui permettent à l'événement de se préparer dans l'ombre et de survenir au moment opportun, c'est-à-dire le plus inattendu » (*op. cit.*, p.140), ajoutant que ce type de récit a trouvé son plein épanouissement dans le feuilleton, qui interrompt l'action à un moment crucial.

2.3.5 Le temps

On a vu précédemment que le roman d'aventures est un récit situé dans le temps : lorsqu'il fait référence à un contexte historique, ou lorsque la présence du narrateur est explicitement mentionnée, signalant un décalage entre le temps du narrateur-personnage et celui du narrateur rapportant les événements. Ce décalage temporel signale une évolution du héros. Contrairement à d'autres héros de romans - notamment les héros de série d'aventures pour enfants, comme ceux imaginés par Enid Blyton, tels les héros enfants du Club des Cinq - , le vrai héros d'aventures n'est pas un être immuable, avec une personnalité qui reste inchangée. Les événements auxquels il est confronté lui en apprennent sur le monde et sur lui-même et le font évoluer. Dans les aventures du Club des Cinq, chaque livre nous donne l'impression que les mêmes vacances recommencent sans cesse (mis à part le premier de la série qui « installe » les héros), les enfants ont toujours le même âge, le même caractère, aucun événement assez important ne survient pour changer un état de choses identique d'un épisode à l'autre. Le héros d'aventures, quant à lui, soumis au passage du temps, subit ses contraintes et est sans cesse entraîné vers un avenir incertain, comme l'écrit I. Jan : « Dans le roman d'aventures, la récupération du réel, la reconstruction de la vie ne surgissent pas du petit fait vrai, de la minute du cadre et de l'accessoire, mais à travers l'élan continu et irrésistible d'une existence d'homme où les jours se succèdent sans jamais se ressembler » (*op. cit.*, p.138). La soumission au temps garantit l'unicité de l'aventure : un vrai héros d'aventures ne pourra jamais revivre au même âge une autre aventure que celle qu'il a vécu et qui l'a amené à être ce qu'il est à la fin du récit.

2.4 **Roman d'aventures et littérature de jeunesse**

Le genre du roman d'aventures naît au XIX^{ème} siècle, à l'époque où apparaît une littérature destinée vraiment à la jeunesse et où le héros enfant commence à tenir une réelle place dans la littérature. Le roman d'aventures, celui écrit par W. Scott, F. Cooper, A. Dumas, est pourtant au départ destiné aux adultes ; ce n'est que peu à peu qu'il a glissé vers la littérature pour enfants, et plus particulièrement pour adolescents. Ce glissement est dû à l'évolution de la littérature de jeunesse, conséquence d'un changement de considération de l'enfant et de la prise en compte d'une nouvelle classe d'âge, celle de l'adolescence.

Le XIX^{ème} siècle signale le passage d'une littérature de jeunesse didactique et moralisante à une littérature de divertissement.

La littérature de jeunesse naît vers 1750 en tant que catégorie originale, au moment où se développe en France un grand intérêt pour la pédagogie, notamment avec J.-J. Rousseau, dans *L'Emile* (1762). Jusqu'au début du XIX^{ème} siècle, la littérature enfantine conserve un caractère pédagogique et moralisateur ; les ouvrages dépeignent des aventures qui arrivent à des enfants et dont le but est d'exalter des valeurs adultes : l'amour de la liberté, de la patrie, le courage stoïque, etc.

Dans le deuxième quart du XIX^{ème} siècle, apparaît une nouvelle littérature de jeunesse, issue du romantisme, fondée sur l'imagination et la fantaisie. De nombreux écrivains se passionnent alors pour l'écriture de contes.

Vers 1840, est mise en évidence l'existence de deux littératures : une littérature destinée à l'enfant, et une autre destinée à l'adolescent. C'est à cette époque que le roman d'aventures commence à être publié en littérature de jeunesse, même si le passage est encore

un peu difficile. L'écrivain Frédéric Marryat est le premier à opérer la transition entre roman d'aventures pour adultes et romans d'aventures pour enfants, mais les ouvrages qu'il écrit pour les jeunes sont contaminés par le didactisme moralisateur et religieux encore présent à cette période dans les oeuvres qui leur sont destinées. Le premier à écrire un roman d'aventures s'adressant réellement à des enfants, est Stevenson avec *L'Île au Trésor* (1883). Il écrit en effet ce roman pour son jeune beau-fils âgé de douze ans, et met en scène un héros adolescent de roman d'aventures.

Plus tard, le roman d'aventures, après avoir connu une grande popularité tombe en discrédit et n'est plus publié qu'en littérature de jeunesse. Certains romanciers, comme Jules Verne, acceptaient mal d'être ainsi considérés comme des écrivains pour enfants uniquement.

Le passage d'une littérature moralisante à une littérature de divertissement serait ainsi dû à un plus grand intérêt pour l'enfant et à l'émergence d'une considération pour l'adolescence. On s'aperçoit en effet que l'enfant et l'adolescent ne recherchent pas dans la lecture les mêmes plaisirs. Isabelle Jan remarque ainsi que l'enfant n'est pas du tout avide d'aventure, même dans les livres, et qu'il privilégie les ouvrages où elle n'est que répétitions et retour à la stabilité (I. Jan prend l'exemple des « aventures » du Club des Cinq) : « Ce qui fait la spécificité de la littérature enfantine, en fin de compte, est qu'elle fait fi de l'aventure. Elle ne la met jamais en oeuvre, faute d'être alors refusée par son véritable, et quand même, ultime lecteur, l'enfant. (...) L'enfant ne veut pas « entrer en aventure » » (I. Jan, « Nouveaux porteurs de lanternes », *La Revue des livres pour enfants*, n° 134-135). L'enfant, pour accepter l'aventure, doit être assuré à la fin du livre qu'elle se termine dans la tranquillité : « Aussi, l'aventure, pour être acceptée sans réticence par la sensibilité enfantine, doit-elle toujours déboucher sur son contraire : la sécurité » (I. Jan, *La Littérature enfantine*, p.131). Mais l'imaginaire adolescent, épris de rêve, de liberté, d'absolu, ne peut pas se satisfaire de ce monde sécurisant, statique, où l'aventure n'est qu'un jeu innocent. L'enfant grandissant ressent un jour le besoin de passer à autre chose, d'éprouver des sensations plus intenses, de découvrir un monde qui lui permette d'alimenter ses rêves, d'expérimenter des pensées et des sentiments nouveaux, parfois effrayants. C'est pour répondre à ce besoin que le roman d'aventures a peu à peu été écrit à destination des adolescents, afin de leur permettre de « sauter le pas », de délaisser leurs livres d'enfants où la même aventure est perpétuellement répétée pour partir à la découverte de l'inconnu.

A cette évolution de la conception de l'enfant et de l'adolescent, correspond le changement du héros de littérature de jeunesse.

Les enfants héros de la littérature du XVIIIème et de la première moitié du XIXème siècles ne sont pas des personnages à part entière : ils ressemblent plutôt à des adultes miniatures, qui n'évoluent pas, ne grandissent pas, ne souffrent pas. Les premiers vrais héros enfants apparaissent avec Dickens et Hugo, qui créent les premiers types littéraires de littérature de jeunesse : de jeunes garçons orphelins à l'enfance malheureuse devant combattre le destin pour survivre, comme *David Copperfield*, *Oliver Twist* (Dickens), Gavroche dans *Les Misérables* de Hugo. Le XIXème se passionne pour la figure emblématique de l'enfant-martyr, victime de la société, symbole de l'innocence bafouée par la guerre et le travail inhumain dû à la société industrielle. A partir de là vont naître d'autres héros, enfants et adolescents, individualisés, conscients de leur destin, se battant pour un avenir meilleur. Et, alors que dans la littérature didactique, les adultes tenaient le rôle de guide, de protecteur auprès de l'enfant, ils incarnent bientôt l'autorité qui fait obstacle à ses désirs. Le héros n'est plus l'enfant à qui l'on enseigne tous les bons préceptes de la morale et de la religion, et qui n'est qu'un objet à façonner dans les mains des adultes tout-puissants. De nombreux écrivains revendiquent ainsi pour leur héros le droit à l'autonomie, à la liberté. L'enfant sage n'a pas d'histoire, c'est celui qui rompt avec son environnement familial, (par la désobéissance ou la

fuite), le « mauvais garçon », qui fait fi des lois et de l'autorité, qui se charge de qualités. Les valeurs se trouvent ainsi inversées. L'enfant bourgeois enviant la liberté du vaurien « aux semelles de vent ». Le héros d'aventures fait partie de cette dernière catégorie, puisqu'il est par excellence le héros de la rupture.

L'aventure au XIX^{ème} siècle est un domaine réservé presque exclusivement aux hommes. De ce fait, pour Ganna Ottevaere-Van Praag, « le roman d'aventures est sans doute largement responsable de la masculinisation de la littérature enfantine », comme elle l'exprime dans son ouvrage *La Littérature pour la jeunesse en Europe Occidentale (1750-1925)* (Berne, Ed. Peter Lang, 1987, p.172). L'article de M.-J. Chombart, « Le héros dans la littérature de jeunesse » (publié dans la revue *Europe*, janvier-février 1968, n° 465-466) fait le compte-rendu d'une enquête mettant en évidence ce phénomène apparu au XIX^{ème} siècle et qui n'aurait fait que s'accroître au XX^{ème} siècle. Il est vrai que le roman d'aventures comporte des héros qui sont pratiquement toujours des hommes, et qu'il s'adresse plus particulièrement aux adolescents. Ce type de récit transporte avec lui des valeurs de virilité, de force, de courage, enseignées aux adolescents dans les collèges et glorifiées par une société tournée vers la réussite sociale et intellectuelle des garçons. Ainsi que le remarque G. Ottevaere-Van Praag, « les garçons échappent donc beaucoup plus tôt que les filles à la littérature didactique et moralisante et ce à travers le roman d'aventures et les évocations de la vie scolaire. L'éducation des filles est impitoyablement sacrifiée à celle, coûteuse, de leurs frères, pensionnaires des internats » (p.164). Les filles ont donc peu accès à cette époque à des ouvrages pouvant favoriser leur émancipation, certains « penseurs » de l'époque défendant même aux femmes de savoir lire !

Cette situation a bien entendu évolué au XX^{ème} siècle, l'égalité d'éducation entre les garçons et les filles permettant une égalité d'accès aux ouvrages, notamment aux ouvrages de littérature de jeunesse. Mais nous aurons l'occasion d'étudier ultérieurement la question des romans (et particulièrement des romans d'aventures) et de leurs lecteurs (garçons et/ou filles).

DEUXIEME PARTIE

LE ROMAN D'AVENTURES MARITIME :
LA QUESTION DU HEROS

I. LE ROMAN D'AVENTURES EN MER

1.1 Caractéristiques du roman d'aventures en mer

1.1.1 La mer, une « terre » hostile

L'aventure marine représente peut-être, plus que toute autre, l'Aventure. La mer est « le lieu de tous les possibles », où le danger, l'infini et l'imaginaire règnent en maîtres. Nul point de repère sur cette surface immense sans cesse en mouvement, dans ces profondeurs insondables... Impossible pour celui qui s'y aventure de la dompter, il doit seulement composer avec elle, en faisant confiance à des éléments extérieurs pour se guider, comme le ciel étoilé, ou la boussole... et surtout en faisant preuve de courage, de patience et d'habileté.

Dans une société où les moyens de transport étaient réduits, où un déplacement un peu long devenait tout de suite une expédition, la mer a longtemps symbolisé le Voyage, vers l'inconnu et le merveilleux. L'océan est ainsi un lieu peuplé d'êtres légendaires : des monstres marins, des sirènes ensorcelantes piégeant les navires, et des pirates, tous plus pillards et plus impitoyables les uns que les autres... Celui qui s'élance à la conquête de l'océan quitte une terre habitée, et donc protectrice, pour affronter un monde froid, dangereux, imprévisible. Qui sait à combien de tempêtes il devra résister ? Que rencontrera-t-il sur son parcours ? Pourra-t-il atteindre le but de son voyage ? Car, dans une telle expédition, seuls le point de départ et le point d'arrivée sont connus : entre les deux, le navire et son équipage sont livrés à la mer, à eux-mêmes, et à tout ce qui peut arriver, de meilleur comme de pire.

La mer elle-même est le principal obstacle que rencontre le marin et qu'il doit surmonter : l'aventure en mer est souvent le récit d'un combat que se livrent ces deux adversaires. Dans *Typhon* (1903), le roman de Conrad, l'histoire est celle du capitaine Mac Whirr qui affronte la plus terrible tempête de sa vie et qui ne doit sa victoire sur l'océan démonté qu'à son courage et à son sang-froid, encore mis en valeur par la panique ressentie par le reste de l'équipage. Dans *Moby Dick* (1851) de Melville, le combat est mené entre le capitaine Achab et une baleine, Moby Dick, monstre marin qui symbolise toute la puissance et la force aveugle de l'océan.

La mer, ce monde rude et hostile, aux multiples dangers, est un domaine réservé à ceux qui la connaissent et qui sont capables de l'affronter : les marins, les pirates, les flibustiers, tous ceux qui acceptent de mesurer leur courage, leur endurance, à sa force. Les gens de mer ne se considèrent d'ailleurs pas comme les autres hommes. Ils se sentent différents d'eux, plus « hommes » que les autres car ils vivent dans des conditions extrêmes que d'autres ne supporteraient pas. En dehors de tous les dangers imprévisibles qui peuvent surgir, le marin est quotidiennement confronté au froid, à la fatigue, à l'épuisement, à la faim et à la soif. C'est un être qui souffre physiquement et qui doit apprendre à ignorer sa douleur pour « tenir le coup » face à l'océan. Celui-ci n'est donc pas à la portée du premier (ou de la première) venu(e), et c'est pour cette raison que les gens de la mer rejettent les habitants de la terre en dehors de leur sphère d'action. On trouve de nombreuses allusions à cette séparation entre marins et terriens dans les romans d'aventures maritimes, comme dans *Mer Misère* de Jean-Michel Barrault, avec cette phrase de la fin du roman : « Le mousse n'a rien révélé des circonstances qui ont entraîné la disparition du capitaine Cadiou. Chez lui, personne ne lui a demandé de raconter sa campagne. Ce sont des histoires de marins. Ce qui se passe en mer ne regarde pas les terriens. ». En outre, si les marins considèrent les terriens de façon condescendante, en les affublant par exemple de surnoms ridicules, comme « Biffins », « Pharmaciens » ou « Eléphants », ceux-ci évitent la compagnie de ceux-là, un peu méfiants

de leur comportement, effrayés par leur tenue et leur langage. Dans *Une amitié bleu outremer* d'Yvon Mauffret, cette défiance des terriens vis-à-vis des marins est évoquée de cette façon : « Chez les Bahuaud, on était terrien depuis toujours et aucun membre de la famille ne se serait risqué sur les flots. On était enraciné dans sa glèbe, on naissait, on vivait, on mourait ici, on amendait les prairies, on coupait les foin, on engraisait les vaches vendéennes à la belle robe rousse. On ne pouvait donc qu'observer avec une certaine crainte la horde hirsute et braillarde qui gardait les grands voiliers. » (p.13).

Ce fossé qui sépare marins et terriens est celui qui sépare deux mondes, celui de la terre et celui de la mer. Le départ en bateau, la traversée qui dure plusieurs mois, provoquent un éloignement des marins, pendant une longue période, de toute civilisation. Qu'il soit seul ou en groupe, le marin est confronté à des conditions de vie totalement autres et doit recomposer un nouveau mode de vie. En équipage, une vie en société, avec partage des rôles et des tâches, est instaurée. Le bateau devient un microcosme de société, une société bien particulière avec ses propres lois et ses règles d'autorité. L'organisation de l'équipage est hiérarchique, avec à son commandement le capitaine qui a tous les pouvoirs sur son navire et ses occupants, et qui est secondé par le maître d'équipage. Or, dans les romans d'aventures, il arrive que cette société, loin d'être parfaitement organisée et harmonieuse, comporte des éléments qui en perturbent le bon fonctionnement. Le plus couramment, le danger vient de l'équipage, dont une partie foment secrètement une mutinerie, par exemple dans *L'île au trésor* de Stevenson ou *Le buveur d'écume* d'Yves Pinguilly. Dans d'autres récits, c'est le capitaine qui introduit un dérèglement sur le bateau, en étant injuste et cruel avec l'équipage, comme dans *Les Révoltés du Bounty* de Jules Verne, *Capitaine Charlotte* d'Avi, *Un Mousse au Cap Horn* de Jean Randier. Le navire peut donc être une zone de danger, et dans ce cas, comme pendant une tempête d'ailleurs, il est impossible de fuir. Le bateau est un lieu fermé, dont on ne peut s'échapper sans tomber à la merci de l'immensité de l'océan : aussi le danger doit-il être nécessairement combattu.

1.1.2 L'appel du large et les récits de mer

La mer exerce une étrange fascination sur les êtres. A la fois proche de nous par le rivage, et lointaine par son horizon inaccessible, elle représente un lieu de départ à portée de main, vers le voyage et le rêve. L'attraction pour le grand large, et le désir d'aventure sont le plus souvent suscités ou tout au moins entretenus par les récits de mer. L'imaginaire marin est un imaginaire qui passe par la narration, comme l'exprime Gaston Bachelard dans son essai *L'eau et les rêves* (Le Livre de Poche, 1993) : « ...le voyage lointain, l'aventure marine, sont de prime abord, des aventures et des voyages « racontés ». Pour l'enfant qui écoute le voyageur, la première expérience de la mer est de l'ordre du récit. (...) L'inconscient maritime est dès lors un inconscient « parlé », un inconscient qui se disperse dans des récits d'aventure, un inconscient qui ne dort pas. » (p.174). Cette idée est illustrée dans le roman d'Y. Mauffret, *Une amitié bleu outremer*. Le jeune Rogatien Bahuaud, qui habite le port de Nantes depuis toujours et qui vit donc à proximité de la mer, ne ressent le désir de partir qu'après avoir écouté les récits fabuleux de Malamok, maître d'équipage sur la *Ia Ora Na*, mais se trouve désemparé lorsque la goélette doit repartir sans lui, emportant ses amis et tous ses rêves de voyage : « Avant de vous rencontrer, j'étais heureux à la Chabossière. J'y étais chez moi, même si je n'y suis pas né. Puis vous êtes arrivés, le bosco avec ses histoires de grand large, ton père et son sextant, toi, toi surtout ! Vous m'avez appris à rêver et maintenant vous me laissez avec mes vaches ! » (p.124-125).

C'est la raison pour laquelle de nombreux récits d'aventures maritimes sont écrits à la première personne, car il s'agit pour l'aventurier de relater son expérience propre dans cet

univers si mystérieux. Le fait de raconter ses souvenirs rend d'ailleurs de nouveau présents pour le narrateur ses sentiments tels qu'il les a ressentis lors de son aventure. Jim Hawkins, de *L'île au trésor*, devenu homme, frissonne encore, en les racontant, des événements qu'il a vécus, comme l'indique cette expression : « Je me souviens de lui comme si c'était hier » (p.9).

Ce lien entre l'aventure et le récit est exprimé aussi dans la manière dont chaque roman fait référence à des récits d'aventures en mer antérieurs et restés comme des modèles du genre. Ainsi, dans *Moonfleet*, le jeune héros John Trenchard parle de Robinson Crusoé comme d'un « classique » de littérature pour enfants : « Du temps de ma jeunesse, tous les enfants avaient lu l'histoire de Robinson Crusoé » (p.276). Dans une littérature de jeunesse plus contemporaine, on trouve de semblables références, chez des auteurs comme Yvon Mauffret par exemple, dans *Une amitié bleu outremer* : « Maman Bahuaud m'avait offert Jules Verne et Hector Malot, Jack London et Stevenson... J'étais un lecteur comblé » (p.22) ; ou chez Yves Pinguilly, dans *Le Buveur d'écume*, où l'un des personnages parle du capitaine Flint de *L'île au trésor* comme d'un homme qui aurait réellement existé : « Ce bon vieux Flint qui eut son temps sur cette mer, ne réussit, j'en suis sûr, jamais un coup pareil ! L'or de cette comtesse est à présent dans notre poche, matelots. (...) Sûr de sûr, le vieux Flint n'a jamais eu cette chance!»(p.94-95). Les romans d'aventures en mer s'inscrivent tous dans une lignée de récits, même ceux que l'on pourrait considérer comme les modèles du genre. Ainsi, Stevenson, dans son invitation « A l'acheteur hésitant », place son récit *L'île au trésor* dans toute une tradition littéraire de récits d'aventures :

« Si des histoires de mer aux chansons de matelot,
La tempête et l'aventure, la chaleur et le froid,
Si des goélettes, les îles, les robinsons marronnés,

Et les flibustiers, et l'or bien caché,
Et toute la vieille histoire romanesque,
Exactement redite à la façon de jadis
Peuvent plaire, comme elles m'ont plus autrefois
A la jeunesse plus sage d'aujourd'hui... (...) »

1.1.3 Un voyage en forme de boucle

Si l'aventurier s'embarque avec joie pour un voyage vers l'inconnu et l'immensité de l'océan, à la recherche de contrées lointaines, la durée du trajet et surtout la distance qui le sépare de son pays lui rendent celui-ci plus cher. Arrivé à un point extrême de son voyage, il n'aspire plus qu'à rentrer chez lui, car, par un effet de renversement, son pays est devenu à son tour un objet hors d'atteinte, presque du domaine du rêve comme l'était au départ le but lointain de son voyage. L'aventure en mer ne comprend pas seulement un aller simple, c'est le retour qui lui donne toute sa signification. En effet, l'aventure ne prend son relief, sa valeur, qu'au moment où elle est confrontée à sa société d'origine, celle qui l'a vu commencer. Les proches, les admirateurs qui attendent au port l'aventurier, le marin, au retour d'un voyage en mer (voyage de pêche, expédition de recherche, course à la voile autour du monde...), lui offrent la reconnaissance suprême de son exploit : celle de toute la société.

1.1.4 Un roman nostalgique

Si le roman d'aventures est souvent l'histoire racontée par un personnage d'une aventure qu'il vécut autrefois, on peut observer également, la plupart du temps, un écart entre l'époque de l'auteur et celle des événements où il situe l'action de son récit. Tout se passe comme si les romanciers d'aventure maritime éprouvaient la nostalgie d'une période de la navigation, antérieure et forcément plus admirable que celle de leur propre époque. Les écrivains de la fin du XIX^{ème} siècle situent, pour la plus grande part, leurs récits plus d'un siècle en arrière, pour retrouver les mers du XVIII^{ème} siècle peuplées de pirates et de flibustiers, les îles désertes où quelque trésor encore enfoui est abandonné... Stevenson, dans *L'île au trésor*, Falkner avec *Moonfleet*, placent tous deux l'action de leur récit dans les années 1700. Quant aux romanciers du XX^{ème} siècle, leur admiration pour les traversées des longs courriers du XIX^{ème} siècle, leur regret de voir ceux-ci délaissés au profit de moyens de transport plus rapides, comme les bateaux à vapeur, puis à moteur, et enfin les avions, font revivre par leurs récits ces grands voiliers et les formidables aventures humaines qu'ils représentaient. Plus que jamais à notre époque, le roman d'aventures maritime est l'expression de la nostalgie de leurs auteurs pour une époque de navigation à jamais révolue. Jean Randier, auteur d'*Un Mousse au Cap Horn* (1990), écrit à ce propos : « J'ai manqué d'une génération ma carrière de marin sur les grands voiliers de commerce français. Ces beaux navires du Cap Horn disparaissaient quand je suis né, chassés par les navires à vapeur. Par dépit et par vocation romantique, je suis devenu capitaine au long cours... de cargos et de pétroliers » (*op.cit.*).

Mais que la plupart des romanciers situent leur récit dans une époque antérieure n'est pas seulement un fait dû à un sentiment de nostalgie. En choisissant une période révolue, les écrivains peuvent laisser libre cours à leur imagination, le passé désormais hors d'atteinte ayant rejoint leur imaginaire.

1.2 Historique du roman d'aventures en mer : unicité ou diversité ?

1.2.1 Les origines

L'histoire du roman d'aventures en mer est bien sûr étroitement liée à celle du roman d'aventures, comme on a pu le voir précédemment, car le roman d'aventures est le roman du voyage et que le voyage par excellence a longtemps été maritime. On pourrait même dire que le roman maritime est à la source du roman d'aventures.

Le récit fondateur est *L'Odyssée* d'Homère, récit du voyage en mer d'Ulysse, en forme de « boucle », puisqu'il retrace les aventures d'Ulysse sur le chemin de son retour à Ithaque. Jankélévitch dit, à propos de *L'Odyssée*, que cette épopée n'a rien d'une aventure, parce que Ulysse ne recherche pas du tout celle-ci, il la subit plutôt, se désespérant de ne pas retrouver sa patrie : « ...Ulysse ne désire qu'une seule chose : rentrer à la maison, retrouver son épouse fidèle, sa Pénélope, et sa maison d'Ithaque, et la fumée de son petit village. Les aventures, il ne les a pas cherchées. En somme, ce faux voyageur est aventurier par force et casanier par vocation, et ses pérégrinations, à cet égard, sont des aventures un peu bourgeoises. Les séductrices postées sur l'itinéraire odysseéen ne sont en réalité que des obstacles négatifs et des détours sur le chemin du retour ; ces crochets allongent la voie droite, déroutent le chevalier de la vérité, de la raison et de la justice, retardent un époux impatient de revoir l'épouse, un citoyen impatient de rentrer dans sa patrie » (*op. cit.*, p.26).

Pour Jankélévitch, l'aventure moderne, la seule véritable, n'est pas conçue en forme de boucle, où le point d'arrivée rejoint le point de départ, mais sous forme d'une ligne droite. Elle devient « un voyage rectiligne », « un départ sans retour » (*op. cit.*, p.27). Ce déplacement linéaire est celui de Sindbad le marin, le héros d'un conte des *Mille et une nuits*, qui recherche les voyages et les aventures sans se soucier à un seul moment de son retour. I. Jan écrit à ce propos : « *Sinbad le marin* (...) recherche les aventures. Il est l'aventurier par excellence, celui qui ne peut rester en place, qui a la vocation d'un départ sans cause ni but. C'est une irrésistible poussée qui le fait se lancer à travers les mers. » (*La Littérature enfantine*, p.139).

Cette aventure sans retour est vécue - dans la réalité cette fois -, par ces milliers d'Européens, s'embarquant pour des terres inconnues au moment de la formidable découverte du Nouveau Monde. Mais, comme nous l'avons déjà évoqué et comme nous le verrons plus loin en étudiant la question du héros, la plupart des romans d'aventures, et en particulier ceux de littérature de jeunesse, sont construits selon un schéma circulaire.

Robinson Crusoe inaugure en 1719, une nouvelle figure de l'aventurier en même temps qu'une nouvelle forme d'aventure. C'est la raison pour laquelle on le considère comme le récit fondateur du roman d'aventures moderne. Il incarne, selon Isabelle Jan, « les deux aspects du voyage : l'aspiration vers l'inconnu, la nostalgie du connu. » (*op.cit.*, p.139). En effet, Robinson qui s'embarque en mer par goût de l'aventure, n'a de cesse, sur son île, de se construire un univers confortable. Sa volonté de parer à toute éventualité, de maîtriser la nature, répond à un besoin de retrouver la sécurité d'un foyer perdu et à la fierté de créer de ses propres mains une sorte de paradis terrestre.

Pour I. Jan, c'est « à partir de ces trois représentations que sont les voyages d'Ulysse, de Sinbad, de Robinson, leurs images, leurs attributs et leur symbolique, [que] va s'édifier toute la littérature d'aventure. » (p.139).

Les grands romans d'aventures maritimes s'élaborent au XIX^{ème} siècle, tandis que le *Robinson* de Defoe est réécrit à l'infini, donnant son nom à un type particulier de roman d'aventures en mer : la robinsonnade.

1.2.2 Les « classiques » du roman d'aventures maritime

C'est à la fin du XIX^{ème} siècle qu'est véritablement créé le roman d'aventures en mer, avec des romanciers tels que Conrad, Verne et surtout Stevenson, qui écrivit, avec *L'île au trésor* (1883), le chef d'oeuvre du genre, que beaucoup de ses successeurs cherchèrent à égaler, et qui inspira de nombreux romans à sa suite.

a) R.-L. Stevenson

Par plusieurs aspects, *L'île au trésor* instaure les règles d'écriture du roman d'aventures maritime, peut-être même celle du genre du roman d'aventures dans son ensemble. Stevenson est le premier à concevoir ce type de roman comme une véritable oeuvre d'art. Ainsi, selon J.-Y. Tadié, « l'aventure stevensonienne est littéraire » (*op. cit.*, p.145). C'est parce qu'il souhaite donner à son oeuvre une dimension de chef-d'oeuvre que Stevenson écrit, avec *L'île au trésor*, le premier roman d'aventures qui soit consacré à une seule grande Aventure. Le style pur, dépouillé et linéaire de l'écriture, doit écarter tout ce qui ne concerne pas directement l'action, tout élément qui serait susceptible d'écarter celle-ci de sa voie. Ganna Ottevaere-Van Praag écrit, à propos de l'écriture de Stevenson : « Pour lui, la qualité du

roman d'aventures résulte d'un choix judicieux de l'événement et des actions. Il ne s'agit pas d'accumuler les faits, mais bien d'opérer un choix de l'événement propre à faire ressortir la réalité psychologique des personnages et à créer des atmosphères. » (*op. cit.*, p.283). Par cette concentration du roman à une seule aventure, Stevenson se distingue des autres romanciers d'aventures, en particulier de Walter Scott dont les romans comportent de nombreux récits à tiroirs.

Une autre différence séparant Stevenson de Scott est leur rapport au réalisme. Tandis que Scott a le goût de la peinture de l'Histoire (notamment celle de l'Ecosse), et mêle dans ses récits, aventures et intrigues historiques, Stevenson, quant à lui, refuse totalement le réalisme pour ses romans. L'art ne doit pas imiter la vie, qui est « monstrueuse, illogique, abrupte et poignante » (Stevenson). Ses romans ne font référence à aucun événement historique, et ne situent que vaguement l'époque et le lieu de l'aventure. Pour Stevenson, le domaine de l'aventure est tout entier placé dans celui de l'imaginaire, et le passé lui-même « est une composante du merveilleux » (J.-Y. Tadié, *op. cit.*, p.147). Le romancier d'aventures est celui qui n'aurait jamais perdu ces facultés d'émerveillement et d'imagination : « Quel droit ai-je de me plaindre, moi qui n'est pas perdu la faculté de m'émerveiller ? » (Stevenson, in J.-Y. Tadié, *op. cit.*, p.147).

C'est parce qu'il se sentait proche du monde de l'enfance que Stevenson choisit, pour *L'île au trésor*, un héros et un lecteur adolescents. Les aventures qu'il y raconte, à la fois merveilleuses et empreintes d'un réalisme terrifiant, sont propres à s'adresser à l'imaginaire adolescent. Car Stevenson ne cherche pas à écrire les aventures d'un « super héros », voyageant pour son plaisir dans des endroits exotiques. Le sentiment qui domine le récit est la peur, celle éprouvée par Jim, confronté à des épreuves auxquelles il doit réagir avec ses propres moyens, qui sont ceux d'un enfant. Les lieux dans lesquels il se trouve sont loin d'être agréables. « L'île au trésor » en particulier, n'est pas l'île paradisiaque que l'on aurait pu imaginer. Pas du tout accueillante, elle procure une sensation de malaise, presque d'étouffement : « Que ce fut en raison de mon malaise, ou bien à cause de l'aspect de l'île avec ses bois mélancoliques et grisâtres, ses flèches de roc désolées, le ressac que je pouvais à la fois voir écumer et entendre mugir sur la grève abrupte, toujours est-il que, malgré le chaud soleil éclatant, malgré les oiseaux qui pêchaient et criaient autour de nous, malgré la présence proche de la terre où j'aurais dû être heureux de me rendre après un si long voyage en mer, je sentis mon coeur se serrer, et, dès ce premier coup d'oeil, je pris en horreur l'idée même de l'île au Trésor. » (p.96).

De même, les personnages du roman apparaissent comme antipathiques et ont tous des allures plus ou moins inquiétantes. Le plus terrifiant d'entre-eux est le maître-coq du bord, Long John Silver, le fameux « pirate à la jambe de bois ». Par ce personnage ambigu, Stevenson parvient à sortir le roman d'aventures de son ordre habituellement manichéen, où un héros, représentant le Bien, est chargé de combattre les forces du Mal. Long John Silver est bien sûr un personnage maléfique, il est le chef des pirates et souhaite plus que tout autre anéantir le reste de l'équipage du navire et s'emparer du trésor de l'île, à n'importe quel prix. Mais c'est aussi un être qui a du respect pour Jim, le seul sujet de « l'autre camp » avec lequel il acceptera de négocier. G. Ottevaere-Van Praag décrit cette relation de respect mutuel entre le héros et un pirate comme inédite à l'époque : « Stevenson met en lumière une dialectique originale et dynamique du bien et du mal. Non seulement l'enfant est mis en présence du péché, mais il est attiré par le mal. La sympathie du petit Jim pour le flibustier ignoble, sans scrupules, vénal et assassin, Long John Silver, est un phénomène tout à fait insolite et nouveau dans la littérature enfantine de l'âge victorien. » (*op. cit.*, p.286).

Le lecteur de *L'île au trésor* ne peut pas sortir indemne d'une telle aventure, et ce récit le marquera d'autant plus que la narration, exécutée par Jim lui-même, lui fait partager directement ses impressions. L'aventure de Stevenson est donc la transmission d'un imaginaire, non par l'accumulation des événements, mais par l'écriture : elle « se situe », ainsi que l'écrit Pierre Mac Orlan, « dans les mots et les images nées des mots dont il se sert » (Introduction à *L'île au trésor*).

b) Jules Verne

Contrairement à Stevenson et comme de nombreux romanciers d'aventures, Jules Verne n'écrit pas ses romans dans une perspective artistique, et la narration est constamment freinée par des digressions d'ordre humanitaire, historique... La volonté « pédagogique » de renseigner son lecteur sur tous les domaines conduit l'auteur à effectuer de nombreuses descriptions, au mépris du rythme de l'action. Toutefois, il élève le roman d'aventures à une interrogation métaphysique, à savoir si la science existe pour ou contre le bien de l'humanité. Jules Verne transforme ainsi l'aventure exotique en aventure scientifique et technique. Il est également le premier écrivain à mettre en scène des héros adolescents de roman d'aventures, notamment dans ses romans de mer, comme *Deux ans de vacances* (1888), *Un capitaine de quinze ans* (1878), ou *Les enfants du Capitaine Grant* (1867).

c) Joseph Conrad

Conrad est un écrivain qui illustre également le roman d'aventures maritime, même si, comme Jules Verne, il n'a pas écrit seulement ce type de romans. Son oeuvre débute toujours par le contraire de l'aventure, c'est-à-dire dans un temps où il ne se passe rien et où un personnage attend vainement qu'il se passe quelque chose. L'entrée dans l'aventure chez Conrad ne se fait pas « in medias res » ; un temps d'attente est nécessaire pour mettre en relief le tumulte qui va suivre. Le début du roman *Typhon* est exemplaire sur ce point : l'histoire commence sur une menace sourde de tempête planant sur le bateau du capitaine Mac Whirr, mais il faut attendre un certain temps, dans une atmosphère pesante, l'arrivée du typhon, dont l'attente prolongée accroît la violence soudaine.

L'oeuvre de Conrad est faite d'action uniquement, mais cette action n'est pas racontée pour elle-même : « Ce ne sont pas les événements eux-mêmes sur lesquels j'insiste, mais l'effet qu'ils produisent sur les personnages » écrit le romancier dans la préface de *Typhon*.

De tels maîtres sont incontestablement difficiles à égaler. Néanmoins, des écrivains, tout en s'en inspirant, créent des oeuvres originales qui deviennent à leur tour des classiques. Citons, parmi d'autres, Pierre Mac Orlan, qui donne au roman maritime une allure épique, avec *L'Ancre de miséricorde* (1941), *Les clients du bon Chien Jaune*, J. Meade Falkner, avec *Moonfleet* (1898)...

1.2.3 Un genre à part : la robinsonnade

Ce genre de récits, entièrement dérivé de l'histoire de *Robinson Crusoé*, n'est pas à proprement parler un vrai roman d'aventures, mais il en possède de nombreux traits caractéristiques. Denise Escarpit souligne le fait que « robinsonnades, romans de voyages plus

ou moins fictifs, romans d'aventures, tout cela est une fenêtre ouverte sur des horizons d'évasion et la séparation des genres est bien difficile à établir. » (D. Escarpit, *La littérature d'enfance et de jeunesse*, PUF, 1981, p.89).

Comme le roman d'aventures, la robinsonnade emporte le héros dans un lieu étranger, qui est bien souvent l'île déserte, comme pour Robinson - ce qui la rapproche du roman d'aventures maritime. Mais la robinsonnade a un caractère bien particulier qui la distingue du récit d'aventures. Alors que celui-ci se situe volontiers dans un passé lointain, en faisant intervenir les forces de l'imaginaire, la robinsonnade, elle, comporte une action ancrée dans la réalité la plus concrète. C'est le type même du récit « d'aventure vécue », aspect qui favorise l'identification du lecteur au héros. En effet, ce récit raconte comment un individu, jeté dans un monde inconnu, va trouver des moyens de subsistance, s'adapter à ce milieu parfois hostile pour en tirer les meilleures choses. Le héros doit ainsi surmonter un certain nombre d'obstacles pour assurer sa survie. La robinsonnade est un récit très structuré car, d'une histoire à l'autre, les mêmes épreuves sont présentées au héros - même si ce n'est pas toujours dans le même ordre. Comme point de départ au récit, a lieu « la catastrophe inaugurale » (le plus souvent le naufrage d'un navire, parfois l'égarement du héros...), à laquelle le héros doit survivre, et qui permet surtout d'isoler celui-ci du reste de la société, dans un lieu naturel et désert de toute vie humaine. Suivent ensuite des épisodes liés à la survie du héros : la construction d'un abri provisoire ; la première recherche de nourriture (des fruits, des coquillages) ; la recherche d'eau douce, suivie de la découverte d'une source ; la construction d'un nouvel abri, plus solide et plus sûr (conséquence le plus souvent de l'invasion d'animaux ou du mauvais temps), accompagné très souvent de tentatives du héros pour faire du feu, qui y parvient, après des essais infructueux plus ou moins nombreux ; la vision d'un navire (ou d'un avion) auquel il fait des signes désespérés pour signaler sa présence, mais sans succès ; la construction de divers outils, notamment pour permettre la pêche et la chasse ; la destruction de l'abri - souvent à cause d'une tempête -, avec nécessité pour le héros d'en construire un encore plus solide ; la rencontre d'animaux de l'île, parfois inconnus du héros, parfois hostiles, mais dont il peut essayer d'appivoiser quelques spécimens ; enfin réalisation d'éléments divers : un four, une résidence secondaire, un bateau... Bref, le héros qui était au départ démuné de tout, qui a dû faire preuve d'ingéniosité et de courage pour acquérir le strict minimum (abri, nourriture, eau), réussit à se créer un environnement confortable, où il ne manque plus de rien. C'est d'ailleurs à ce moment-là que son aventure se termine, quand il n'a plus rien à faire ni à (se) prouver, et qu'il est finalement retrouvé par la société.

La robinsonnade a rencontré un formidable succès, spécialement auprès des enfants. Le réalisme de l'aventure, l'identification à un héros qui surmonte les épreuves avec ses moyens - qui ne sont pas ceux d'un surhomme -, sont deux aspects qui y ont largement contribué. La robinsonnade permet en effet au lecteur de se poser cette question : « Et moi, qu'est-ce que j'aurais fait à sa place ? ». Et cela d'autant plus que l'action se situe le plus souvent à l'époque contemporaine de l'auteur et du lecteur. Aux XVIIIème et XIXème siècles, on compte par centaines ces récits de naufragés ; chaque pays a son ou ses Robinson(s). Le plus célèbre d'entre eux est le *Robinson Suisse* de Wyss, qui raconte le naufrage et l'établissement sur une île d'un homme avec toute sa famille. Jules Verne a également exploité ce genre de récits à l'occasion de plusieurs de ces romans, comme *L'île Mystérieuse* (1874), *L'École des Robinsons* (1882) ou *Deux ans de vacances* (1888).

Dans la littérature de jeunesse actuelle, la robinsonnade a toujours une place, même si elle s'est transformée. Le Robinson actuel n'est pas toujours un naufragé, il peut ainsi vivre son aventure au cœur d'une ville. Et surtout, son aventure n'est plus seulement un franchissement d'épreuves successives, elle signale également une évolution psychologique du héros, comme dans *L'Oiseau de mer* (David Mathieson) ou *Prisonnier des Grands Lacs* (Gary Paulsen).

En cette fin du XXème siècle, qu'en est-il du roman d'aventures maritime ? On a vu précédemment que ce genre d'aventure est historiquement daté, mais trouve-t'on encore celle-ci dans la littérature de jeunesse et sous quelle(s) forme(s) ?

L'étude d'un ensemble de romans d'aventures maritime en littérature de jeunesse actuelle (cf. Annexe 1) nous permettra d'observer les différents aspects que peut prendre ce genre de roman à notre époque. Nous axerons cette étude sur le héros d'aventures car c'est lui qui, par son rôle central, confère sa structure au récit.

II. LE HEROS DE ROMAN D'AVENTURES EN MER

2.1 Le héros d'aventures traditionnel

L'aventure a longtemps été un domaine réservé aux hommes, aussi les romans d'aventures comportent presque exclusivement des héros masculins. G. Ottevaere-Van Praag décrit ainsi le roman d'aventures du XIX^{ème} siècle : « le roman d'aventures est écrit par des hommes et destiné à des adolescents (sauf ceux de Marryat et quelques robinsonnades), voire à des adultes. » (*op. cit.*, p.279).

Dans le roman d'aventures en mer, l'océan est un monde trop rude, trop fréquenté par les pirates pour qu'une femme y tienne une place. Aussi ce type de roman évite de mettre en scène des héroïnes.

Le héros d'aventures traditionnel a presque les caractéristiques d'un « super héros », comme le décrit G. Ottevaere-Van Praag : « Presque toujours de sexe masculin, le héros du roman d'aventures, image de l'idéal victorien (...) est physiquement un homme d'âge moyen, endurant, doté d'une santé de fer. Au moral (...) il est pieux, indépendant et efficace. Il a un sens aigu du devoir et de l'honneur. C'est un impassible au regard pénétrant. Il est toujours calme et maître de soi, mais sous des apparences de froideur cache une grande sensibilité. » (p.170). C'est un personnage qui n'a peur de rien, fort physiquement et moralement, toujours capable de se tirer de n'importe quelle situation. On trouve ce type de héros implacablement intelligent et astucieux chez Jules Verne. Mais, avec le passage du roman d'aventures en littérature de jeunesse, le héros d'aventures, qui devient le plus souvent un adolescent, change de visage, et n'est plus si invincible. Cette métamorphose du héros est inaugurée avec le jeune héros de *L'île au trésor*, Jim Hawkins, dont certains traits constituent les caractéristiques du héros enfant ou adolescent du roman d'aventures maritime moderne.

2.2 Le héros d'aventures en mer de littérature de jeunesse

Le roman d'aventures de littérature de jeunesse est extrêmement structuré : il reproduit de façon exacte le schéma structural mis en évidence par Roland Barthes, c'est-à-dire le passage d'un équilibre (initial) à un autre (final), au travers de l'aventure vécue par le héros. On peut ainsi distinguer trois « moments » dans l'histoire du héros : les moments d'avant, pendant et d'après l'aventure. La succession de ces trois périodes met en évidence le changement opéré entre le début et la fin du récit.

2.2.1 Avant l'aventure

a) La situation initiale

Le personnage nous est donc décrit au départ dans une *situation initiale*. C'est un adolescent, quelquefois même un enfant ; on rencontre des jeunes garçons de dix ou onze ans (*Mer Misère*, J.-M. Barrault, *Un mousse au Cap Horn*, J. Randier), jusqu'à un maximum de dix-sept ans (*Pilotin du Cap Horn*, Y. Mauffret). Mais la moyenne d'âge se situe plutôt vers treize ou quatorze ans (*Le buveur d'écume*, Y. Pinguilly, *Moonfleet*, J. M. Falkner, *L'île au trésor...*).

La situation initiale dans laquelle se trouve l'enfant nous est présentée comme arrêtée, « stagnante ». Le personnage (et à ce moment du récit, celui-ci n'est pas encore vraiment un héros), se trouve dans une situation de dépendance, soit vis-à-vis de ses parents, pour lesquels il est toujours un enfant (comme pour Jim dans *L'île au trésor*, ou Etienne de *Pilotin du Cap Horn*) ou d'une autre autorité exerçant sur lui une pression très dure. Le héros d'aventures peut même être ainsi, avant les événements, un enfant malheureux, ou du moins, qui aspire, même inconsciemment, à un changement. John Trenchard, le héros de *Moonfleet*, vit chez une vieille tante qui l'a recueilli à contrecœur sur une promesse faite à ses parents et qui ne l'aime pas. L'adolescent passe le moins de temps possible à la maison et court sans cesse les environs. Dans *Le buveur d'écume*, le héros Yves-Marie est soumis à l'autorité d'un maître sévère : « Le ciel avait donné à notre maître le droit de me battre s'il le voulait ; le droit d'épuiser mes bras et mes jambes par trop de travail chaque jour. » (p.7) ; de même, Yves de *Un mousse au Cap Horn* est livré à la cupidité d'un couple d'aubergistes.

Le héros d'aventures nous apparaît ainsi parfois comme un être souffrant - physiquement et moralement -, ne ressemblant pas du tout à un héros robuste d'aventures. On peut ainsi relever des descriptions telles que celles-ci : « C'est normal que le capitaine le trouve maigre. Il ne mange pas beaucoup : il dîne au bout de la table, à la portion congrue. Un jour, pressé par la faim, il s'est battu avec le chien pour conquérir un os où il restait de la viande. L'enfant couche avec les bêtes, à l'étable où il fait moins froid. » (*Mer Misère*) ; ou encore : « L'enfant, pâlot, appliqué, copiait comme ses camarades les phrases marquées au tableau noir. « Pauvre gosse », pensa Camus. » (*Un mousse au Cap Horn*). Cette faiblesse, cette souffrance de l'enfant, accentuent notre sympathie pour lui.

Dans d'autres récits, le personnage qui deviendra le héros, nous est présenté comme se distinguant par rapport à d'autres enfants ou adolescents. Ralph, le héros de *Sa Majesté-des-Mouches*, est ainsi décrit : « Mais une sorte d'immobilité faisait ressortir la personnalité de Ralph ; à cela s'ajoutaient sa taille et son air sympathique ; enfin de façon plus obscure mais très puissante, agissait la conque. L'être qui avait soufflé dans cette conque et qui les avait attendus sur le plateau, assis sur un tronc, le fragile objet posé sur les genoux, cet être-là était différent des autres. » (p.30).

Enfin, le héros peut nous être présenté, malgré la situation de dépendance où il se trouve, comme un être curieux, vif et profitant d'une relative liberté. Les héros de *Moonfleet* et de *L'île au trésor* sont de cette sorte. Vivant au bord de la mer, ils explorent leur lieu de vie librement. C'est peut-être pour cette raison que ces récits (racontés par les héros eux-mêmes) commencent pratiquement « in medias res », sans présentation des héros : « ...je prends la plume en l'an de grâce 17.. pour me reporter à l'époque où mon père tenait l'auberge de « L'Amiral Benbow » et où le vieux marin au visage basané, balafré d'un coup de sabre, vint loger pour la première fois sous notre toit. Je me souviens de lui comme si c'était hier : je le vois encore s'avancer à pas pesants vers la porte, suivi d'un homme...(...). C'était un grand et vigoureux gaillard à la peau de couleur noisette...(...). Il promena son regard autour de la crique tout en sifflotant », peut-on lire dès le début de *L'île au trésor* ; le récit commence bien dans le « vif de l'action ».

Dans ce quotidien parfois âpre vécu par le héros, et qui ne demande qu'à être bouleversé, l'aventure surgit, de façon soudaine, imprévisible, et se présente comme une occasion inespérée pour l'enfant de se détacher de son milieu. Mais comment le personnage entre-t-il en aventure ? Comment celle-ci est-elle déclenchée ?

b) L'entrée en aventure

En coupant l'enfant de son quotidien, l'aventure l'arrache à son environnement familial, qui est bien souvent celui de son enfance. L'entrée dans l'aventure dépend donc directement de l'état familial dans lequel se trouve l'enfant.

* Un départ « conditionné » par la situation familiale du héros

Contrairement à ce que l'on aurait pu penser, le futur héros d'aventures n'est pas toujours, au début de l'histoire, libre de toutes attaches, dégagé des liens qui le retiennent à une famille. C'est l'orphelin de père et de mère qui a la possibilité la plus grande d'entrer en aventure, mais, même si l'on en rencontre quelques-uns, ce n'est pas le type de personnage le plus courant, comme si le premier obstacle à franchir pour le héros d'aventures était la rupture familiale. Les parents jouent donc un rôle stratégique dans l'histoire de leur enfant. Celui-ci entretient avec son père et sa mère des rapports très différents, mais qui se retrouvent d'un roman à l'autre.

Le père représente rarement une autorité pesante pour le héros. Mais même si ce père n'a pas un caractère fort pour le héros, sa présence seule suffit à neutraliser le passage à l'action de celui-ci. Ainsi, dans de nombreux romans, le début de l'histoire marque le décès du père. Dans *L'île au trésor* par exemple, la mort du père de Jim survient peu de temps après le début du récit. Ce père nous est d'ailleurs présenté comme un être faible, n'exerçant aucune autorité, et qui ne tarde pas à tomber gravement malade : « ...mon père ne trouvait pas le courage d'insister... (...) ...je suis sûr que les tourments et la terreur dans lesquels il vivait furent en partie la cause de sa fin malheureuse et prématurée. » (p.13). Parfois même, les héros sont orphelins avant le début du récit, le père étant une figure lointaine qu'ils ont à peine connue. Dans le roman maritime, ce père inconnu est souvent lui aussi un ancien marin, dont la mort permet au fils de « reprendre le flambeau » (par exemple dans *Mer Misère*). Quelquefois, mais plus rarement, le père du héros vit avant et après l'aventure de son fils, mais il ne participe pas du tout à celle-ci. Dans *Pilotin du Cap Horn*, le père d'Etienne est ainsi un homme autoritaire, qui est extrêmement sévère et intransigeant avec son fils, qu'il décrit comme un incapable : « On lui pardonnerait d'être peu doué pour les études s'il montrait de la conduite. On lui passerait quelque dissipation s'il était brillant élève. Mais non, le néant! » (p.13). Mais à la fin de l'aventure d'Etienne, le père est là pour constater et admirer le changement qui s'est produit chez son fils.

L'aventure vécue par le héros d'aventures lui permet de se montrer digne de son père et capable de lui succéder, que se soit en réalité - s'il est toujours vivant -, ou de façon plus symbolique, dans la mémoire, s'il est déjà mort.

Le rapport avec la mère est plus complexe et aussi plus divergent d'un livre à l'autre. La mère symbolise le monde de l'enfance et tout ce qui s'y rapporte : l'amour, la tendresse, la protection... L'enfant, pour entrer en aventure et se préparer à l'âge adulte, doit s'arracher à ce monde protégé incarné par la mère. Dans les différents romans d'aventures observés, les mères n'ont pas toutes le même visage ; néanmoins on peut observer quelques traits de ressemblance entre elles.

La mère peut parfois être déjà morte avant le début du roman, mais elle reste présente à l'esprit de l'enfant, qui l'évoque avec nostalgie. Elle représente alors pour lui l'époque d'une enfance, heureuse et insouciante, qui contraste avec celle, malheureuse, qu'il doit subir à présent. Yves, de *Un mousse au Cap Horn*, évoque une mère dont l'image est presque celle d'un personnage merveilleux, du domaine de ses rêves : « elle, souriant, heureuse, en voile

blanc, ses cheveux d'un blond très pâle orné d'un diadème de perles. Yves avait à peine connu sa mère. Il avait pourtant le souvenir d'une dame gentille, au sourire triste, qui venait une fois la semaine chez la femme de campagne qui les gardait lui et sa soeur. Il se la rappelait, le serrant fort dans ses bras, détournant la tête pour tousser, d'une toux interminable et sèche ». La mère est ici image de tendresse et de fragilité.

Lorsque le héros a sa mère à ses côtés au début de l'histoire, elle ne possède pas ce caractère de faiblesse, mais elle représente, la plupart du temps l'amour et la sécurité. Elle incarne surtout le lien réel du héros à l'enfance. Souvent, elle cherche à empêcher le départ de son fils, comme la mère d'Etienne (*Pilotin au Cap Horn*) qui tente de dissuader son mari d'envoyer leur fils en mer. Si la séparation lui est pénible, elle l'est aussi pour le héros, qui devine, peut-être inconsciemment, qu'en lui disant adieu, il dit aussi adieu à son enfance. Jim (*L'île au trésor*) décrit ainsi ses adieux à sa mère : « Le chevalier lui avait trouvé un jeune garçon pour l'aider, en sorte qu'elle n'aurait pas besoin de moi pendant mon absence. C'est en voyant cet apprenti que je compris pour la première fois ma situation. Jusqu'alors j'avais songé uniquement aux aventures qui m'attendaient, et pas du tout au foyer que j'allais quitter. Mais à la vue de cet inconnu maladroit qui devait me remplacer auprès de ma mère, j'eus ma première crise de larmes. (...) Je fis mes adieux à ma mère, à la baie au bord de laquelle j'avais vécu depuis ma naissance... » (p.59). Quelquefois la mère témoigne des soins trop empressés qui agacent son fils au moment du départ. Celui-ci veut se comporter en homme et ne montrer aucun attachement au « cocon » qu'il abandonne, peut-être justement parce qu'il souffre de cette rupture : « [La mère d'Etienne] avait passé le temps qui lui restait à dorloter son fils, à lui préparer des bagages princiers... (...) Etienne s'était assez vite senti agacé par la sollicitude un peu larmoyante de sa mère. Il était orgueilleux : lorsque son père lui avait annoncé sa décision il n'avait pas bronché » (*Pilotin du Cap Horn*, p.45-46). Enfin, dans un cas extrême, la mère est celle qui empêche le héros de partir en aventure, non par un effet de volonté autoritaire, mais par l'amour que le héros ressent pour elle. Ainsi, dans *Une amitié bleu outremer*, le jeune Rogatien, qui a été adopté par les Bahuaud, a la possibilité de partir sur la *Ia Ora Na*, une superbe goélette sur laquelle ses amis repartent vers les îles du pacifique. Rogatien hésite à abandonner sa famille, mais il se justifie en se disant libre puisqu'il n'est pas leur véritable enfant. Finalement, il sent que son départ serait une véritable trahison vis-à-vis de ceux qui l'ont élevé et surtout de sa mère : « Je suis parti en courant de la goélette, mais à mesure que j'approchais de la Chabossière, mon allure, malgré moi, ralentissait. Comment le leur dire, à Maman Bahuaud surtout. Comment dire : « Je veux m'en aller courir le monde, je vous abandonne. Au revoir et merci ». Ce n'était pas possible et pourtant il le fallait. (...)

- Maman, ai-je balbutié. Je... je voudrais te parler.

(...) Et soudain, les mots que j'avais préparés refusaient de me venir aux lèvres. Comment lui dire « Maman, je veux m'en aller... » A cet instant affluaient tous les souvenirs tendres qui me liaient à elle. (...) Tant et tant de choses qui tout à coup m'étouffaient ! Alors j'ai fini par balbutier n'importe quoi, que bientôt j'allais rentrer à l'école... » (p.121-123). Ainsi *Une amitié bleu outremer* n'est pas un véritable roman d'aventures maritime puisque l'aventure a lieu au port et que le héros sacrifie l'appel du large à l'amour pour ses parents.

Si la mère du héros d'aventures possède le plus souvent ce caractère idyllique de tendresse et de lien à l'enfance, elle peut aussi - quoique plus rarement - apparaître sous un jour moins agréable. Elle s'apparente alors à la marâtre des contes, qui utilise son fils comme souffre-douleur. La mère de Erwann (dans *Mer Misère*) est méchante avec son fils, elle le bat, répétant sans cesse que de « celui-là, elle s'en serait bien passée ». Mais en fait, sa méchanceté n'est pas gratuite, elle provient surtout d'un excès de malheur : Erwann est né en même temps que son père périsait en mer. Elle rejette ce dernier enfant car il lui rappelle trop la mort de son époux, et malgré tout, Erwann est le seul de ses enfants qu'elle essaie de retenir auprès d'elle en tentant de l'éloigner de l'appel du large. Mère mauvaise, « indigne », mais surtout malheureuse et attachée à son fils... A son retour, elle ne montrera aucune affection à son fils,

mais la brièveté même de ses paroles par lesquelles elle l'accueille trahissent son amour pour lui : « T'es de retour, mon gars ? C'est bien. Tu vas pouvoir aider à la terre ».

Tendre ou sévère, la mère est très attachée à son fils : elle ne le voit pas s'éloigner sans appréhension ni chagrin, et accueille son retour avec un soulagement plus ou moins visible.

Le héros orphelin de père et de mère n'a pas ce problème d'attaches, et il peut « larguer les amarres » quand bon lui semble. Ce départ effectué en totale liberté a été ainsi la grande tentation de Rogatien (*Une amitié bleu outremer*), mais le respect pour ses parents adoptifs l'a finalement emporté. John (*Moonfleet*), qui n'a plus ses parents, n'a aucun scrupule à partir à l'aventure en abandonnant une vieille tante qui l'a de toute façon quasiment rejeté. Yves-Marie, le héros du *Buveur d'écume*, qui se dit « orphelin depuis toujours » part également avec une étonnante facilité ; et il est remarquable que dans ce roman à la première personne, le héros n'évoque à aucun moment ses parents, comme s'ils n'avaient jamais existé pour lui.

* Le déclenchement de l'aventure

L'entrée en aventure peut s'effectuer de plusieurs façons. Elle peut être un peu forcée, étant une conséquence d'événements vécus ou dont le héros est témoin. Souvent le début du récit, inauguré par la mort du père, met le héros en situation de liberté ou d'obligation de partir. Mais cette mort inaugurale ne suffit pas, c'est l'intervention d'un événement (que P. Larivaille appelle « provocation ») qui enclenche véritablement l'action. Dans *L'île au trésor*, Jim, après la mort de son père, est embarqué comme « garçon de cabine » par le chevalier décidé à chercher le trésor indiqué sur la carte que Jim a découvert avec sa mère. C'est cette carte qui occasionne vraiment le départ de Jim, qui, devenu orphelin, a pris la place d'homme occupée jusqu'alors par son père et qui peut à présent se lancer dans l'action et dans cette recherche au trésor. Dans *Un mousse au Cap Horn*, la mort du père livre l'enfant à de mauvais tuteurs qui s'en débarrassent en le faisant embarquer sur un navire, en échange de quelque argent.

Dans ce cas, le héros, même s'il consent à l'aventure, ne choisit pas librement d'y entrer. Quelquefois même, le héros n'est pas du tout d'accord pour partir et est totalement soumis à une volonté supérieure. Dans *Pilotin du Cap Horn*, Etienne obéit à un ordre de son père en prenant la mer. C'est un adolescent qui n'est bon à rien à l'école et qui se laisse vivre tranquillement. Son père entreprend de redresser cette situation en l'embarquant comme pilotin sur un des navires de la compagnie qu'il dirige, afin de le former « à la dure ». Et si Etienne accepte de partir, ce n'est pas par goût de l'aventure mais plutôt par amour-propre, afin de ne pas passer pour un poltron : « Il était orgueilleux : lorsque son père lui avait annoncé sa décision il n'avait pas bronché.

- Très bien, papa, avait-il dit. Je serai donc pilotin.

Il ne s'était pas départi de son attitude indifférente tant qu'il était resté à Nantes. (...) Mais maintenant que la minute de vérité approchait, Etienne se sentait beaucoup moins assuré » (p.46).

Mais parfois, l'aventure naît de la seule volonté du héros, qui décide un jour de partir, sans qu'aucun événement extérieur, provoquant l'aventure, ne vienne bouleverser sa vie. Le héros ressent juste une grande lassitude à continuer de mener cette vie qui lui paraît sans avenir. Ainsi Yves-Marie (*Le buveur d'écume*) décide-t-il de prendre lui-même son destin en main, en quittant son environnement habituel : « Depuis le début de l'hiver j'étais décidé : je devais aventurer ma vie loin de la ferme. (...) J'avais treize ans. J'étais orphelin depuis toujours. J'avais donc choisi de partir, droit devant moi... » (p.7).

* L'appel du large

La mer apparaît au héros comme le lieu même où il pourra connaître la liberté et prendre à bras-le-corps son destin, en échappant à une vie quotidienne sans avenir : « Je ne savais pas vraiment où diriger mes pas, sauf que je voulais aller à la mer, aller vers un port. (...) J'étais décidé à aller jusqu'à Roscoff où des navires, m'avait-on dit, prenaient des hommes à leur bord. Je ne savais rien de la mer, sauf qu'elle était ailleurs, au plus loin du loin, et c'était par là que je voulais aller... » (*Le buveur d'écume*, p.9). Elle représente pour l'enfant ce qui va le libérer de sa triste condition en même temps que le lieu de tous les commencements : « L'homme venu l'embaucher ce soir représente la liberté, l'aventure, la délivrance, l'espoir. Il craint de ne pas être accepté » (*Mer Misère*).

La mer exerce une force irrésistible sur l'enfant, il ne peut pas résister à son appel. Il sait qu'elle a le pouvoir de combler toutes ses insatisfactions, tout ce qu'il attend et espère confusément. L'océan qu'il ne connaît pas le fascine, l'attire, même s'il lui fait un peu peur. Et à l'approche du moment où il va quitter la terre, son imagination se déchaîne ; il essaie de donner forme à ce qu'il va vivre et qu'il ne peut qu'inventer, puisqu'il s'élançait vers l'inconnu. Jim imagine ainsi l'île représentée sur sa carte : «...la tête pleine de rêves captivants, je goûtais par avance toutes sortes d'aventures en mer et sur des îles inconnues. Je passais des heures entières à méditer sur la carte, dont je me rappelais fort bien tous les détails. Assis près du feu dans la chambre de l'intendant, j'abordais cette île, en imagination, par tous les côtés ; j'explorais chaque arpent de sa surface ; j'escaladais mille fois la haute colline appelée la Longue-Vue, du faite de laquelle je me délectais à contempler les paysages les plus merveilleux et les plus divers. » (*L'île au trésor*, p.55-56). D'autres futurs aventuriers alimentent leur imagination en songeant à tous ces récits d'aventures qui augmentent encore l'attrait de la mer exercé sur eux : « En se cachant, il lit, embarque à la recherche de l'île au trésor, scrute l'horizon avec Robinson Crusoé, rêve qu'il est marin » (*Mer Misère*).

Et soudain, le grand jour arrive. L'enfant monte à bord du navire tant admiré. Sans même qu'il s'en rende compte, il a déjà quitté la terre et la sécurité du port, s'éloignant des siens, vers un destin qu'il lui faudra accomplir.

2.2.2 L'aventure

a) Des débuts difficiles

Le jeune aventurier, qui n'a jamais pris la mer, doit s'adapter à ce monde nouveau constitué par le navire. Il est bien souvent accepté en qualité de mousse, c'est-à-dire à la fonction la moins élevée sur un bateau. Il se trouve ainsi assigné à des tâches domestiques : il sert les repas à l'équipage, nettoie le pont, répare les voiles. En même temps, il apprend les rudiments de la navigation, les différents types de noeuds, le nom des gréements... Complètement seul - car tous les siens sont restés à terre -, le héros va devoir trouver sa place dans cette société formée par un équipage de marins aguerris qui n'acceptent pas toujours d'un bon oeil la venue d'un « novice ». Rencontrant l'hostilité de quelques personnages - qui s'avèrent souvent être des éléments perturbateurs du bon fonctionnement de la « micro-société » à bord -, le héros bénéficie en contrepartie de la bienveillance d'autres, parmi des membres de l'équipage haut placés : le capitaine, ou si celui-ci est lui-même « élément

perturbateur », le maître d'équipage... Le héros va peu à peu s'insérer dans l'équipage, en se familiarisant avec l'univers du navire et en s'illustrant par son courage.

b) La progression du héros

Le nouveau venu sur le bateau, qui est au départ mal considéré par les marins et qui n'est pas sans commettre quelques erreurs dues à son ignorance, ne tarde pas à se distinguer et à faire preuve de son courage lors d'un événement. Le récit d'aventures maritime est souvent structuré de cette manière : le héros accomplit un premier acte de courage qui le met d'égal à égal avec les autres membres du navire, c'est-à-dire qui le fait devenir membre d'équipage à part entière. Un second acte de courage, plus remarquable encore que le premier le place au-dessus des autres. Ainsi, Etienne (*Pilotin du Cap Horn*), est au début rejeté par les autres marins parce qu'il est le fils de l'armateur, qu'il a des manières citadines et « qu'on veut lui en faire voir ». Mais il fait preuve d'un courage exemplaire en sauvant le « second » de la noyade. Par cet acte, il reçoit l'admiration et le respect des marins : « - merci, mon petit gars, dit le second. Jusqu'ici je t'avais pris pour une demoiselle. Aujourd'hui je sais que je m'étais trompé! Il s'éloigna aussitôt. A cet instant précis, Etienne sut qu'il avait gagné la partie. (...) Alors sa vie changea. Non qu'il fût traité différemment, ni qu'on lui tressât des couronnes. C'était à la fois beaucoup plus subtil et profond. (...) Etienne voyait les choses sous un autre jour. Les travaux qu'il n'avait exécutés que maussadement, voici que tout à coup il y prenait plaisir. » (p.89-90). Etienne fera preuve d'un second acte de courage en refusant de quitter le bateau en train de faire naufrage, pour rester aux côtés de son capitaine.

Le courage et la volonté du héros se trouvent encore mis en valeur lorsqu'il y a un dérèglement sur le navire : des marins préparant une mutinerie (comme dans *L'île au trésor* ou *Le buveur d'écume*), un capitaine dont l'autorité s'exerce de façon totalement injuste et incohérente (*Un mousse au Cap Horn*)... C'est toujours le héros qui découvre ce désordre. Une fois informé du danger qui les guette, lui et les « bons » de l'équipage, il agit de façon à empêcher que les « méchants » aient le temps de mettre en oeuvre leur plan diabolique. Il est un défenseur du Bien, guidé par sa bonne conscience qui lui commande d'être fort et courageux. C'est grâce à lui que les « méchants » sont mis hors d'état de nuire et que le navire accède à un équilibre qu'il ne possédait pas au départ. Dans *L'île au trésor* par exemple, c'est Jim qui, caché « dans la barrique de pommes » découvre la mutinerie préparée par Long John Silver et ses acolytes ; c'est par cela que ses compagnons lui accordent toute leur admiration et le considèrent comme l'un des leurs : « ...ils me firent asseoir à leur table, me versèrent un verre de vin, me remplirent les mains de raisins et tous trois, l'un après l'autre, burent à ma santé en inclinant la tête et en me félicitant pour ma chance et mon courage » (p.92). Dans *Le buveur d'écume*, Yves-Marie doit lutter également contre des mutins, et sauve une première fois son capitaine et la comtesse du navire, puis une seconde fois l'équipage tout entier. Ces deux actions successives marquent bien la progression qui a lieu chez lui et du côté de l'équipage. Yves-Marie décrit ainsi la réaction des autres après son premier exploit : « Je reçus mille compliments, de Job Kéravel mais aussi de Gwen Blanche, du capitaine et de Louis qui n'en revenait pas de mon audace » (p.99). Sa deuxième action d'éclat marque sa consécration : « Je racontai tout. Au fil de mes paroles, l'équipage s'était rapproché. Tous écoutaient. (...) Au terme de mon récit, le capitaine serra ma main en déclarant :
- Yves-Marie Kerguézennec, tu es un homme et un brave. Grâce à toi, grâce à ton intrépidité et à ton sang-froid, nous conservons notre *Fleur*. Dieu te bénisse et plutôt deux fois qu'une. Tout l'équipage lança au ciel un de ses « hourras », en mon honneur, en l'honneur de Louise et des trois femmes d'Attiembo. » (p.137).

Le héros d'aventures défend et sauve la vie de ses compagnons, au péril de la sienne. Et dans ce combat contre les mutins, les pirates ou la tempête, il ne prend guère le temps d'avoir peur tant sa conscience et son courage lui commandent d'agir.

c) L'oubli dans l'action

Le héros d'aventures ne se perd pas dans ses pensées, il n'est pas l'objet de doutes ou de contradictions. C'est un personnage tout entier tourné vers l'action, qui agit selon son cœur, et donc bien souvent impulsivement, comme l'exprime cet extrait du *Buveur d'écume* : « Impossible certainement que Job Kéravel vienne seul à bout de ces chiens. Sans vraiment réfléchir, je sortis de ma poche mon trachelard et je coupai les ralingues qui retenaient serrée la voile sur la vergue où j'étais. Au risque de perdre l'équilibre et de me tuer en tombant, je coupai... quand les mutins passèrent sous moi, la voile leur tomba sur les épaules et sur la tête! » (p.97-98).

Dans les moments de danger, quand la vie des autres, ou bien la sienne, sont en jeu, le héros réagit au « quart de tour », plus rapidement que ses compagnons pétrifiés de stupeur. Il sait immédiatement ce qu'il a à faire, sans avoir le temps d'hésiter entre deux actions : il choisit d'emblée celle qui correspond à la situation, souvent au péril de sa vie. Ainsi, dans *Un mousse au Cap Horn* : « Le Fustec poussa un cri terrifiant et disparut sous une des grosses vagues qui poursuivaient le voilier.

Les hommes atterrés restèrent quelques secondes sans réaction. Aucun d'entre-eux ne savait que faire et le timonier se retourna, oubliant ses ordres. (...) Tout le monde avait ripé jusqu'aux pavois, cul par-dessus tête. Un seul tenait encore au vent sur le bord élevé du navire : le mousse Audren. Avec la vitesse de l'éclair, il avait croché la ligne de loch et l'avait lancée comme un lasso ».

On a même parfois l'impression, devant la rapidité de réaction du héros, que celui-ci se laisse entraîner par l'action, sans vraiment avoir le temps de réfléchir. Au moment même où il agit, il n'a pas toujours conscience de ce qui se passe et du danger présent. Yves-Marie (*Le buveur d'écume*) commente ainsi l'acte de courage par lequel il a sauvé son capitaine : « ...j'avais fait cela sans réfléchir, sans mesurer ce que je faisais, sans me rendre compte que le destin avait placé la vie de la *Fleur* entre mes mains » (p.99). De cette façon, le héros d'aventures, modestement, ne pense pas faire preuve de courage, il « excuse » son acte de bravoure par cet instinct, par cette témérité qui l'entraînent vers l'action sans lui donner le temps de penser aux conséquences. Jim, par exemple, ne se trouve pas du tout courageux, il se considère plutôt comme irréfléchi, voire un peu « fou » : « J'étais stupide, je l'admets, et j'allais certainement me lancer dans une aventure insensée ; mais j'étais bien résolu à agir en prenant le maximum de précautions » (*L'île au trésor*, p.156). Pour le héros d'aventures, peu importe l'avenir et les risques encourus : seuls comptent les actes et la volonté de sauver sa vie ou celle de ses compagnons. En même temps, le héros est souvent aidé par le destin dans ses actions. En effet, c'est souvent par hasard qu'il découvre une mutinerie, par hasard qu'il tue un ennemi (le héros d'aventures enfant ne tue que par inadvertance et seulement en cas de légitime défense), ou qu'il découvre un moyen de sauver l'équipage, comme Jim dans *L'île au trésor* : « Par un étrange concours de circonstances, ce fut bel et bien de moi que vint le salut » (p.94).

Le héros d'aventures ne semble reculer devant aucun danger, tout entier dévoué à l'aventure. Est-il donc un personnage si insensible, n'éprouvant jamais les sentiments de peur ou d'angoisse ?

d) La souffrance du héros

Loin d'être un héros « sans peur et sans reproche » comme dans les romans d'aventures traditionnels, le héros d'aventures enfant éprouve des sentiments qui le rendent attachant et qui mettent son courage en valeur. Quelle signification peuvent avoir les actes de bravoure d'un personnage, s'il n'y a pas en arrière-plan une peur vaincue, une angoisse maîtrisée ? Le héros d'aventures est peut-être un être qui « n'écoute que son courage », il connaît également des moments de doute et de faiblesse, comme Jim en qui ses compagnons ont placé de grands espoirs mais qui ressent cette confiance comme un poids trop lourd sur les épaules : « - Hawkins, j'ai prodigieusement confiance en vous, ajouta le châtelain.

Là-dessus, je faillis m'abandonner au désespoir, car j'étais conscient de mon impuissance totale » (p.94). Mais le jeune héros, s'il ressent des moments d'angoisse, ne veut pas le montrer. Il s'efforce, en face des autres, de masquer et dompter sa peur, comme le pilote Étienne : « Il essayait de faire bonne figure ; devant le courage obstiné des hommes qui l'entouraient, devant les exploits impossibles à décrire qu'ils accomplissaient à chaque instant, il refusait de montrer son désarroi. Il donnait la main aux autres, dans la mesure du possible. Il tenait le coup. C'était l'essentiel » (*Pilote du Cap Horn*, p.109).

En plus du sentiment d'angoisse suscité par les dangers encourus lors de l'aventure, le héros ressent la souffrance physique.

Puisque le héros affronte obstacles et ennemis au péril de sa vie, et même s'il échappe de façon presque certaine à la mort, la douleur physique ne lui est pas épargnée. Sur le navire, la vie de marin lui est enseignée durement, sans entraînement préparatoire : le nouveau mousse est souvent sujet au mal de mer, il souffre de la fatigue, de la faim et du froid comme les autres marins, il essuie ses premières tempêtes... Le héros d'aventures est ainsi un être mis à l'épreuve physiquement, il doit montrer du courage pour endurer la douleur sans broncher. Par ailleurs, cette résistance qu'il acquiert petit à petit le transforme : son corps prend un teint hâlé par le soleil, il devient plus « costaud », plus agile à force de grimper dans les cordages, d'aider aux manœuvres...

Lorsqu'il affronte des ennemis, le héros d'aventures n'est pas à l'abri d'une blessure, et il n'est pas rare qu'il soit touché avant que les adversaires soient neutralisés : « Je sentis une pointe se poser sur mon bras et, aussitôt, une brûlure sèche, dure. Une main sur ma bouche m'empêcha de crier. Je sentis le sang couler dans ma manche de chemise découpée. Van den Chavée venait de m'estafilader sans prévenir » (*Le buveur d'écume*, p.84).

Le héros peut même craindre pour sa vie, lors d'épreuves physiques particulièrement difficiles. C'est le cas de Jim, par exemple, qui est ballotté pendant plusieurs heures dans un petit bateau à la merci des vagues, et croyant sa dernière heure arrivée : « Je me couchai à plat ventre dans mon pitoyable esquif, et recommandai pieusement mon âme à son Créateur. À l'extrémité de la passe, j'en étais sûr, nous allions trouver une barre de vagues en furie, où toutes mes peines prendraient fin rapidement ; or, si je pouvais, à la rigueur, supporter de mourir, j'étais incapable de regarder approcher mon destin.

Je dus rester ainsi plusieurs heures, continuellement secoué par les vagues, trempé de temps à autre par les embruns, attendant la mort à chaque plongeon » (*L'île au trésor*, p.164).

John, le héros de *Moonfleet*, tombe gravement malade, après sa fuite avec le contrebandier Elzevir, au cours de laquelle il s'est cassé une jambe : « ...pendant une dizaine de jours au moins, je ne me rendis compte de rien, ou à peu près, parce que la fièvre s'était emparée de moi et que je délirais (...). Lorsque la fièvre tomba enfin, il ne me restait que la peau et les os - je voyais à mes mains et à mes bras combien j'étais maigre - et je n'avais pas plus de force qu'un nouveau-né » (p.172-173). Il est intéressant de remarquer que ce retour à l'état de « bébé » provoqué par la maladie correspond à un changement dans la vie de John : accusé de meurtre, sa tête mise à prix, il sait qu'il ne pourra pas revenir de sitôt à Moonfleet. C'est donc

une partie de sa vie qui se détache de lui. En faisant « peau neuve », le personnage est prêt à abandonner son passé pour commencer une nouvelle vie et se lancer dans l'aventure.

La souffrance physique représente donc une épreuve de passage d'un état à un autre pour le héros, et qui, en mettant à l'épreuve sa capacité de résistance et son endurance, lui permet de grandir.

Cette souffrance physique n'est pas la seule à « tester » le courage du héros. Elle se double en effet d'une douleur morale, provoquée par le sentiment de nostalgie.

e) Le mal du pays

Le héros est toujours emporté dans le feu de l'action, il va au bout de lui-même et de ses limites. Investi totalement dans l'action, il ne pense à rien d'autre qu'à ce qui peut en aider la résolution. Et pourtant, au coeur même du danger, le passé resurgit brusquement, marquant le désir de l'enfant de se trouver loin de la situation pénible dans laquelle il est plongé et dont il ne peut s'échapper. C'est souvent au moment d'une grande détresse physique que le héros repense à son enfance insouciante d'où tout péril était absent. Ainsi le passé de Jim resurgit au moment où celui-ci redoute une mort prochaine : « Je dus rester ainsi pendant plusieurs heures, continuellement secoué par les vagues, trempé de temps à autre par les embruns, attendant la mort à chaque plongeon. Peu à peu, la fatigue s'empara de moi ; un engourdissement étrange envahit mon esprit au milieu de mes terreurs ; finalement, je cédai au sommeil, et, au fond de mon coracle ballotté par les flots, je rêvai du pays et de notre vieille auberge » (*L'île au trésor*, p.164). De même, Yves-Marie, affaibli par la faim, près de défaillir, songe à son foyer, en « termes » de nourriture : « De ma position, je dominais le pont. J'étais aussi haut perché qu'un curé sur sa chaire. C'était assez pour bien voir l'horizon toujours dégagé ; assez pour rêver à la bonne soupe de Soazig ou encore aux crêpes qu'elle faisait quelquefois pour notre maître, à Koadoud » (*Le buveur d'écume*, p.91).

Ces instants de nostalgie ne sont jamais durables, bientôt l'action accapare de nouveau toute l'attention du héros. Jamais d'ailleurs celui-ci ne dit clairement qu'il préférerait être chez lui plutôt que dans cette périlleuse aventure ; de même qu'il ne pense à aucun moment au point d'arrivée. Pas de « vivement que ça se termine » ou de « pourvu qu'on arrive bientôt ! » dans la tête du héros : le danger doit être combattu au corps à corps, pas question de l'esquiver ou de souhaiter sa fin par l'arrivée providentielle d'une aide extérieure. Il peut même arriver que le héros invoque des images de son pays natal pour se donner du courage dans une situation difficile. Yves-Marie, par exemple, fortifie sa volonté de vaincre en songeant à sa patrie maintenant lointaine, la Bretagne : « Fatigué, mais loin du sommeil, c'est à ma Bretagne que je pensais en ce moment d'avant l'attaque. Je ne craignais pas d'affronter la mort dans quelques heures. Je savais que là-bas... de Roscoff à Koadoud, le granit ne craint aucune mort. Le granit est là, vivant et veilleur : sûr de lui. Moi, j'étais sûr de moi » (*Le buveur d'écume*, p.152).

Mais le héros d'aventures, parce qu'il est fragile et parce que malgré son courage, il reste un enfant ou un adolescent, cherche des appuis, dans les personnes de son entourage.

f) A la recherche d'une nouvelle famille

Le héros totalement seul, loin des siens, reçoit l'aide et le soutien de personnes à bord. Le capitaine joue souvent le rôle de substitut paternel auprès du héros, en l'enseignant sur le navire et en le protégeant de l'hostilité des autres marins. C'est parfois un autre personnage qui joue ce rôle, et qui peut être moins recommandable. Dans *L'île au trésor*, c'est le chef des

mutins que Jim se choisit pour « père », de même que Long John Silver considère le jeune garçon comme son fils. Le vieux pirate estime d'ailleurs celui-ci comme le seul adversaire à sa mesure, vis-à-vis duquel il respecte ses engagements : « - Ma foi, mon petit Jim, du moment que te voilà, je vais te causer franchement. Je t'ai toujours eu à la bonne, parce que tu es un gars courageux, mon portrait tout craché du temps que j'étais jeune et beau. J'ai toujours eu envie que tu viennes avec nous, pour que tu prennes ta part du magot et que tu finisses tes jours dans la peau d'un type de la haute... » (p.194).

L'enfant peut également se prendre d'affection pour une personne, sur le navire, qui joue le rôle d'une mère pour lui. C'est le cas par exemple lorsqu'une femme est à bord, même si cela est très rare. Ainsi, sur la *Fleur de blé noir*, le navire sur lequel est embarqué Yves-Marie, se trouve une comtesse, nommée Gwen Blanche. La tendresse et le respect qu'elle lui témoigne vont droit au cœur du jeune orphelin, qui est très heureux qu'elle puisse le considérer comme son fils : « J'étais habitué de sentiments extraordinaires et confus. Ma bonne comtesse venait de me présenter comme son fils, moi qui n'avais de toute ma vie eu pour mère que les pierres de mon pays d'Argoat... » (*Le buveur d'écume*, p.146). Mais la présence d'une femme n'est pas indispensable pour jouer ce rôle : un personnage masculin peut se comporter vis-à-vis du héros à la fois comme un père et une mère. Par exemple, dans *Moonfleet*, John décrit le comportement du contrebandier Elzevir qui l'a recueilli, comme celui d'un père et d'une mère réunis : « Durant tout ce temps, Elzevir me soigna avec autant de tendresse qu'une mère dorlotant son fils » (p.172) ; « J'en étais arrivé à me reposer entièrement sur ce géant sévère et grisonnant, que j'aimais maintenant comme un père » (p.177).

Cependant le héros, même s'il bénéficie de la présence et du soutien d'adultes, ne se repose pas sur ces appuis. Ils lui apportent un réconfort au milieu de son aventure, en même temps qu'ils peuvent lui fournir un modèle de conduite et de courage (le capitaine joue souvent ce rôle auprès du héros). Mais c'est le jeune aventurier qui mène l'action, c'est par lui que l'aventure trouvera une issue, que les « bons » seront sauvés tandis que les autres seront punis.

2.2.3 La fin de l'aventure

L'aventure est toujours résolue bien avant l'arrivée du navire au port ; ainsi, tout ce qui se passe en mer ne touche pas les terriens.

La fin de l'aventure signale un retour à l'ordre sur le navire, et même mieux qu'un retour à l'ordre : grâce à l'intervention du héros, le « Mal » a été éliminé, l'univers à bord a pu être réorganisé de façon idéale. C'est une société totalement en accord avec elle-même qui accoste dans le port, ayant atteint un équilibre inconnu jusque-là.

L'aventure maritime, dans les romans de littérature de jeunesse, a la forme de « boucle » observée pour l'odyssée d'Ulysse, c'est-à-dire qu'aussi loin qu'elle ait pu entraîner le héros, elle le ramène toujours, après plus ou moins de temps, à son point de départ. Le héros retrouve ainsi ceux qu'il a quittés pendant si longtemps, et les siens peuvent apprécier la métamorphose qui s'est opérée en lui durant son absence. Car le héros ressort transformé par son aventure : embarqué comme mousse inexpérimenté, il rentre grandi, physiquement et moralement. S'étant distingué par son courage, il revient à terre en tant qu'homme. C'est ce que constate, non sans fierté, le père d'Etienne, au retour de son fils à Nantes : « Son fils, son « bon à rien » d'Etienne, qu'il avait aperçu la veille, à l'arrivée du navire, étrangement grandi, mûri, transformé, et qui avait refusé doucement de l'accompagner dans l'hôtel de l'île Feydeau. - Tu comprends, p'pa, il y a du travail à bord... Il faut le terminer. (...)

Des paroles de ce style, Augustin Espérendieu aurait juré ne devoir jamais les entendre dans la bouche de son garçon » (*Pilote du Cap Horn*, p.144). Cette aventure en mer qui a fait d'Etienne un homme, voit ses effets répercutés jusque sur la terre puisqu'elle transforme le père, cet homme autoritaire en un personnage beaucoup plus conciliant avec son personnel : « En vingt ans de présence dévouée dans les bureaux de la C.C.H.N, Sosthène Lebidois n'avait jamais vu cela. (...) Augustin Espérendieu, le maître incontesté devant qui tout tremblait, venait de leur donner un jour de congé, en plein milieu de la semaine, à quatre jours de la fin du mois! » (p.143). C'est ainsi dans le regard d'autrui - et surtout celui des parents - que le héros se sent lui-même transformé, mûri et fier de ce changement opéré en lui : « Erwann imagine la joie de sa mère, sa fierté à accueillir le plus jeune de ses fils. (...) Elle va à peine le reconnaître, avec son visage tanné, ses épaules élargies, sa démarche de marin » (*Mer Misère*).

Fort de son expérience et de sa victoire sur toutes les épreuves qu'il a traversées, le héros a de quoi maintenant être considéré comme supérieur par ses pairs ou anciens camarades « de terre », auxquels il peut transmettre son savoir, comme Yves Audren (*Un mousse au Cap Horn*) : « le maître avait été surpris par la maturité du jeune garçon. (...) Bien entendu, Yves faisait figure de héros au milieu des potaches. Il possédait un ascendant incontestable sur ses camarades. Il avait navigué à la voile, il avait passé le cap Horn. On le regardait un peu comme un vieux « bat-la-houle », et, comme il était robuste et qu'il avait bon coeur, il fut vite élu en quelque sorte « camarade d'honneur ». C'est donc auréolé de prestige, grandi, presque adulte, que l'enfant revient au pays.

Une fois à terre, le héros peut considérer avec du recul ce qu'il a vécu en mer. Son aventure a été pour lui une expérience intense, périlleuse, extrême. Elle lui a sans doute permis de devenir un homme, mais cela n'a pas été sans douleur, et les souvenirs pénibles se mêlent aux impressions de bonheur et de fierté. Jim considère, pour sa part, son aventure comme un cauchemar, et déclare : « Rien au monde ne saurait me faire revenir à cette île maudite » (*L'île au trésor*, p.246). Pour Yves Audren, ces mauvais moments sont source de richesse, et ce qu'il a retiré de positif de son voyage est plus fort que tout : « Il ne dirait pas tout ça, et, après tout, ce qui était vrai, c'est qu'il gardait les meilleurs souvenirs de son aventure, les autres, il n'y pensait plus » (*Un mousse au Cap Horn*).

Et il est vrai que le bilan, au retour du héros, est plutôt positif : devenu homme, et même mieux marin, son expérience lui ouvre sa voie pour l'avenir, et lui permet de se trouver une place dans la société. La plupart en effet reprennent le large, et font carrière dans la marine, devenant capitaines (Etienne de *Pilote du cap Horn* ; Yves-Marie, *Le buveur d'écume*; Yves Audren, *Un mousse au Cap Horn*...). Souvent également, le héros revient avec de l'argent, qui lui permet de s'établir confortablement à terre, et éventuellement de contribuer à faire le bonheur des siens. Par exemple, Yves-Marie utilise son argent pour l'achat d'une maison où il loge Soazig, la femme qui l'a élevé ; sa nouvelle richesse lui permettra également d'épouser son amie Louise.

Ainsi l'aventure débouche-t-elle sur son contraire : le héros s'inscrit dans la société ; établi, il ne connaîtra plus aucun souci pour son avenir. L'aventure qui l'a fait passer de l'état d'enfance à l'état adulte est destinée à rester unique : jamais plus le personnage ne peut connaître la même métamorphose. Même s'il reprend la mer, ses prochaines traversées seront toutes menées à bien, sans les incidents et sans le même parcours de cette première aventure initiatique. Le récit s'achève ainsi dans une image de stabilité, de calme retrouvé, de bonheur installé qui durera toute la vie du héros. La fin de *Moonfleet* est, à cet égard, exemplaire, l'histoire s'achevant dans une sérénité totale, que le héros a trouvé en se mariant avec Grace, son amie d'enfance : « Le manoir est redevenu une demeure seigneuriale, entourée de pelouses bien entretenues et de terrasses à balustrades sur lesquelles nous nous asseyons, les soirs d'été, pour regarder la brume bleutée flotter sur le village. (...) Grace et moi, nous ne quittons jamais notre cher Moonfleet, ne concevant pas de plus parfait bonheur que de

regarder l'aurore dorer la longue ligne des falaises (...) et tout cela devant la toile de fond de la mer toujours semblable et toujours différente » (p.338).

L'aventure fait donc du jeune garçon, un homme. En le mettant à l'épreuve, en l'obligeant - pour sa survie - à se montrer courageux, téméraire, à se surpasser, elle est un passage pour lui de l'état d'enfant ignorant et dépendant à celui d'homme véritable, pourvu des qualités morales et physiques d'un être responsable et sûr de lui.

Si tel est le but de l'aventure marine, quelle peut donc être l'utilité d'un tel voyage pour une fille ?

Car, compte tenu du passé masculin du roman d'aventures, et surtout du roman d'aventures maritime, il doit s'avérer bien difficile pour elle de jouer le même rôle qu'un garçon. Est-ce à dire que les héroïnes n'ont pas leur place dans ce type de romans ? Nous en avons pourtant trouvé quelques-unes à s'être embarquées pour l'aventure, prêtes à affronter la mer et ses tempêtes, et tous les dangers qui la peuplent... Reste à savoir si leur voyage est identique à celui de leurs compagnons. Est-ce le même parcours initiatique par lequel elles accèdent à l'âge adulte ? Passent-elles par les mêmes épreuves ? Sont-elles mieux ou moins bien acceptées que les jeunes héros débutants ?

Mais surtout, puisqu'elles s'embarquent dans un monde hostile et réservé aux hommes, peuvent-elles continuer à jouer le rôle d'une femme ou bien doivent-elles s'adapter à ce milieu, au risque d'y perdre une partie de leur personnalité ?

TROISIEME PARTIE

L'HEROINE « MARINE »

I. LES FEMMES ET LA MER

1.1 La mer : un monde traditionnellement interdit aux femmes

L'aventure, jusqu'au siècle dernier, était peu accessible aux femmes : ce domaine était réservé aux hommes, auxquels sont liés les concepts de force, d'action, de courage. L'aventure pousse l'être humain dans ses dernières limites d'endurance et de résistance, elle le soumet à des épreuves extrêmes. L'aventurier est celui qui vit en dehors des normes, dans la souffrance et le risque. Dans ces conditions, une femme, considérée comme naturellement faible, ne peut pas courir l'aventure, et celle qui transgresse cette règle est jugée comme anormale. C'est l'idée émise par V. Jankélévitch : « Plus que chez l'aventurier, il y a chez « l'aventurière » quelque chose qui est contre nature... » (*op. cit.*, p.35).

Lorsque la femme essaie de s'aventurer sur l'océan, la résistance est encore plus grande. Qu'est-ce qu'une femme irait faire sur un navire au milieu des marins, sur une mer incertaine où les dangers sont multiples et imprévisibles ? Chaque traversée est, pour les gens du métier, une sorte d'exploit physique ; aussi, comment une femme pourrait-elle s'en sortir ?

Quoi qu'il en soit, la femme, même en tant que simple passagère, n'était pas la bienvenue à bord. Elle était jugée « porter la poisse », éloigner les bonnes pêches et les vents favorables. Certains chefs pirates punissaient de mort ceux qui en auraient introduit une sur leur navire. Plusieurs hypothèses peuvent être avancées pour éclairer la croyance en une femme néfaste, tenue pour le « lest du diable » d'un vaisseau. Selon l'une, très concrète, la femme à bord, notamment d'un bateau de pirates, pouvait provoquer des batailles de jalousie, et compromettre le bon ordre parmi les membres de l'équipage, entraînant ainsi le navire vers sa perte. Selon une autre croyance, puisant celle-ci, à la source du merveilleux, les marins auraient encore l'esprit habité par les sirènes, auxquelles Ulysse eut beaucoup de peine à résister. Ces femmes, à la fois féeriques et maléfiques, charmaient les hommes pour les acheminer tout droit sur les récifs, déchaînant les tempêtes, les vents contraires, ou bien retenant la brise afin d'immobiliser indéfiniment les navires.

Il est étonnant de constater que ce rejet de la femme hors de l'océan s'accompagne en contrepartie d'une « féminisation » des bateaux. Autrefois, en effet, nombre d'entre eux portaient un nom féminin et leur proue était souvent ornée de la sculpture d'un buste de femme. Par ailleurs, dans de nombreux pays, le mot « bateau » est du genre féminin. Peut-être à cause de l'absence de femmes en mer, les hommes ont-ils souhaité emporter avec eux une image féminine, remplaçant leur amie ou épouse restée sur le quai...

La mer peut également jouer le rôle de « femme » du marin. Elle possède le double aspect d'adversaire et d'amie auprès des hommes : quelquefois impitoyablement dure, elle sait aussi se montrer docile et calme. Ernest Hemingway distingue ainsi un genre féminin et un genre masculin pour qualifier la mer, suivant la manière dont on la considère : « le vieil homme appelle l'océan *la mar* qui est le nom que les gens lui donnent en espagnol quand ils l'aiment. (...) Quelques pêcheurs, parmi les plus jeunes, ceux qui emploient des bouées en guise de flotteurs pour leurs lignes et qui ont des bateaux à moteur, (...) parlent de l'océan en disant *el mar*, qui est masculin. Ils en font un adversaire, un lieu, même un ennemi. » (E. Hemingway, *Le vieil homme et la mer*).

Malgré cette constante résistance du monde marin à la présence de la femme, de nombreuses aventurières ont bravé l'interdiction et se sont embarquées sur l'océan.

1.2 Aventurières marines d'hier et d'aujourd'hui

L'aventure des femmes en mer ne date pas du XXème siècle, elle a commencé bien avant, peut-être en même temps que celle des hommes.

Il est tout d'abord un domaine où l'on ne penserait pas les trouver : celui de la piraterie. Et pourtant, même si elles ne furent que peu nombreuses, il y eut des femmes pirates. L'une des premières est Jeanne de Belleville, qui écuma les mers au XIVème siècle, à la poursuite des navires français, afin de venger la mort de son époux mis à mort par le roi de France.

Au XVIIIème siècle, on rencontre également deux femmes pirates célèbres : Ann Bonney et Mary Read. Leur histoire est particulièrement rocambolesque. Ann Bonney, éprise du maître d'équipage Rackam, a décidé de quitter la terre pour le suivre clandestinement sur son bateau. Lorsque Rackam s'aperçoit de sa présence, il est désemparé : une femme n'est jamais la bienvenue à bord, mais il est aussi trop tard pour faire demi-tour. Qu'à cela ne tienne : Ann se déguise en homme et se fait passer pour un nouveau matelot. La supercherie fonctionne, et le marin Bonney ne tarde pas à se distinguer comme l'un des plus courageux de l'équipage. Au cours d'un abordage, un jeune Anglais est capturé, qui s'avère également être une femme : Mary Read. Toutes deux téméraires et rusées, Ann et Mary prennent la tête du navire et réussissent de nombreux abordages, jusqu'au jour où leur vaisseau est capturé par une frégate anglaise, à cause du manque de courage du reste de l'équipage pirate, ce qui fera dire à Ann au moment de son arrestation : « Si, au lieu de ces mauviettes, j'avais eu des femmes avec moi ! » (in Robert de la Croix, *Histoire de la piraterie*, Paris, Ed. France-Empire, 1974).

D'autres femmes, sans appartenir au monde brutal de la piraterie, ont vogué sur les mers, en accomplissant des exploits dignes de ceux des hommes, par goût de l'aventure ou de la recherche. Elles ne partaient pas toujours seules, étant parfois accompagnatrices de leur mari, et participant plus ou moins activement aux explorations menées par celui-ci.

Dans les années 1767-1769, Jeanne Baré prit part à l'expédition scientifique de Bougainville, sous l'identité du domestique de Commerson, le naturaliste de Bougainville. Jeanne était la première femme à participer à un voyage scientifique, et elle le fit à ses risques et périls, notamment celui d'être découverte. Cela ne tarda pas à arriver lors d'une escale à Tahiti. Elle invoqua comme raison de sa présence à bord, qu'« elle savait en s'embarquant qu'il était question de faire le tour du monde et que ce voyage avait piqué sa curiosité » (in Nadine Lefébure, *Femmes Océanes*, Glénat, 1995, p.14).

D'autres encore, au XIXème siècle, prennent le large, hésitant peut-être moins à cacher leur véritable identité au fur et à mesure que leurs voyages sont mieux acceptés. En 1817, Rose de Freycinet s'embarque, pour plusieurs années, aux côtés de son mari, responsable d'une expédition scientifique. Elle sera la première femme à effectuer une circumnavigation. Certaines femmes, que rien ne prédisposait à courir l'aventure, partent sans but de voyage précis, comme Isabella Bird ou Ida Pfeiffer. Celles-ci, à plus de quarante ans, alors qu'elles menaient une vie tranquille, se mettent brusquement à courir le monde. Leurs pérégrinations ont pour point de départ la même découverte extasiée de la mer, qui leur insuffle à toutes deux le goût de l'aventure. Isabella Bird décrit ainsi ses premiers jours de traversée sur l'océan : « C'est comme si je vivais dans un nouveau monde, si libre, si vivifiant, si insouciant, si plein d'intérêt qu'on regrette même de devoir dormir. » (I. Bird, in Christel Mouchard, *Aventurières en crinoline*, Le Seuil, 1987). Ida Pfeiffer éprouve un tel « coup de foudre » en découvrant la mer, à Trieste, qu'elle écrit : « Je fus heureuse de quitter Trieste et de voir les montagnes dressées entre moi et la mer, tant l'envie de partir m'avait obsédée et torturée » (in C. Mouchard, *op. cit.*).

Au XXème siècle, elles sont encore plus nombreuses à voguer sur l'eau, dans le domaine de la recherche, mais aussi dans celui de la plaisance.

Dans les années 20, Virginie Hériot est l'une des pionnières de la navigation de plaisance au féminin. Elle participe à de nombreuses régates, remporte même une victoire aux Jeux Olympiques de 1928. En dehors de la compétition, elle souhaite surtout développer en France le goût de la mer et de la voile, s'adressant plus particulièrement aux jeunes et aux femmes. A la même époque, Ella Maillart effectuait d'incessants voyages (notamment en Méditerranée), dont elle fit le récit dans de nombreux ouvrages. A partir des années cinquante, Annie Van de Wiele réalise, avec son mari, de nombreuses traversées en voilier qui les emmènent autour du monde. Quant à Anita Conti, la « Dame de Mer », ses voyages et ses travaux ethnographiques et océanographiques, couvrent à la fois tout le siècle et une grande partie du globe.

Plus près de nous, des femmes maintenant célèbres s'illustrent dans le domaine de la voile et accomplissent de grandes performances. En 1978, Brigitte Oudry réalisa un tour du monde à la voile en solitaire, en passant par les Trois Caps (Bonne Espérance, Lewin et Horn). Florence Arthaud remporta la Route du Rhum en 1990 et battit des records de vitesse en équipage dans ses traversées de la Méditerranée ou en Atlantique. Isabelle Autissier se distingue également lors des courses à la voile. En 1994, elle remporta la première étape du B.O.C Challenge avec cinq jours d'avance sur ses concurrents.

Ces femmes d'époques et de nationalités si différentes ont toutes en commun le même goût du risque et de l'aventure, et le même amour de la mer. Ce bref panorama de l'histoire des femmes « marines » nous a montré que celles-ci étaient peut-être plus nombreuses qu'il n'y paraissait. Actuellement, on considère les navigatrices comme de même valeur que leurs concurrents. La voile est ainsi l'un des seuls sports où la femme peut rivaliser à armes égales avec l'homme, cette activité nécessitant plus d'habileté technique et d'endurance que de force physique. Mais si cette idée est bien acceptée aujourd'hui, cela n'a pas été sans difficultés et il a fallu que du temps s'écoule avant que ne tombent les superstitions et les préjugés à l'égard des femmes de mer.

La littérature d'aventures a-t-elle suivi la même évolution ? Quelle place accorde-t-elle maintenant aux femmes dans les romans d'aventures maritimes, elles qui furent si longtemps rejetées par les romanciers ?

II. LES FEMMES ET LA MER DANS LE ROMAN D'AVENTURES

2.1 Les femmes dans le roman d'aventures maritime « classique »

Les grands auteurs de romans d'aventures maritimes refusaient de mettre en scène des héroïnes dans leurs récits, et évitaient le plus possible la présence de femmes aux côtés de leurs héros. « Pas de femmes dans l'histoire » écrit Stevenson (in J.-Y. Tadié, *op. cit.*, p.125) et son point de vue est partagé par des romanciers comme Joseph Conrad ou Jules Verne. Pour eux, les femmes encombrant le récit, n'ayant aucun goût pour les combats et les armes, et ne font que détourner le héros de l'action. Ainsi les romans d'aventures en mer classiques contiennent des personnages presque exclusivement masculins. Les femmes n'y sont pourtant pas totalement absentes, mais elles ne jouent que des rôles secondaires et surtout, elles ne quittent jamais la terre ferme. Dans *L'île au trésor*, la seule femme du roman est la mère de Jim, qui voit son fils s'éloigner d'elle pour aller courir le monde. Il est d'ailleurs curieux de constater, dans ce récit, que la mère ne réapparaît plus, même au retour de son fils, comme si ne comptait que la séparation, et que l'aventure, en ayant fait de Jim un homme, avait rendu inutile la présence de la mère. La femme peut être aussi une personne aimée du héros, qu'il rencontre au cours de son voyage lors d'une escale, ou qu'il la connaisse avant son départ. Elle est alors celle qui attend patiemment son retour. Dans *Moonfleet*, John est amoureux depuis l'enfance de Grace, la fille du juge du comté. Pendant les dix ans que durera son absence, la jeune fille lui sera fidèle et l'attendra avec une constance digne de celle de Pénélope. Une nuit de tempête, John revient en bateau avec son compagnon Elzevir dans les environs de Moonfleet, et il a devant les yeux la preuve de la patience et de l'amour de son amie : « Grace n'avait-elle pas promis qu'elle laisserait cette lampe allumée toutes les nuits, jusqu'à mon retour, pour guider les marins ? Etait-ce vraiment elle qui était là à m'attendre et moi qui venais la retrouver ? » (p.309). Dans quelques romans d'aventures, même s'il n'y a eu que peu d'interventions féminines, l'histoire se termine par l'image d'un amour heureux, ou du moins elle en laisse l'espoir. Le pirate Long John Silver qui s'est enfui avec une partie du magot n'est-il pas supposé parti retrouver « sa vieille négresse » avec laquelle « peut-être, il coule des jours heureux » ? (*L'île au trésor*, p.245).

2.2 Les héroïnes « marines » en littérature de jeunesse contemporaine

Certains romans d'aventures de littérature de jeunesse contemporaine s'inscrivent dans la lignée des « classiques », en ne mettant en scène que des personnages masculins. C'est le cas de *Mer Misère*, *Un mousse au Cap Horn*... Dans d'autres, on trouve des héroïnes, mais il faut bien avouer que ce type d'aventurière est peu représenté. Elles sont peu nombreuses à braver les tempêtes et à manoeuvrer des navires, et elles sont encore plus rares à le faire seules, c'est-à-dire sans l'aide d'un héros « compagnon ».

Les romans d'aventures au féminin semblables à ceux comportant un héros masculin étant peu répandus, des ouvrages très différents les uns des autres ont été regroupés ici (cf. Annexe 1). Dans certains, l'héroïne n'est pas seule sur le bateau, étant la compagne d'un garçon qui reste le héros principal, comme dans *Le buveur d'écume*, *Pilotin du Cap Horn* ou *Une amitié bleu outremer* (même si ce roman est un genre plus particulier de roman d'aventures)... Dans les autres, les filles sont les héroïnes principales, mais leurs aventures ont des aspects très différents d'un roman à l'autre. Néanmoins, toutes sont des héroïnes d'action, et toutes ont la même attirance pour la mer et l'aventure.

Capitaine Charlotte (de Avi) est le seul de ces romans dont l'histoire est construite sur le même schéma qu'un roman d'aventures classique. Elle raconte en effet le périple en mer d'une jeune fille, Charlotte, et la transformation qui va s'opérer en elle au cours de son voyage.

Dans *L'Oiseau de mer* (David Mathieson), l'héroïne, seule rescapée d'un accident d'avion, se retrouve sur une île déserte où elle devra apprendre à survivre. Ce récit est donc construit sur le modèle de la robinsonnade.

Laura, l'héroïne du *Naufrage du Zanzibar* (Michael Morpurgo), ne part pas en mer. C'est son frère qui s'embarque sur un grand trois-mâts. Mais le rêve de la jeune fille est de pouvoir ramer un jour avec les hommes, dans le canot qui porte secours aux navires en difficulté.

Alexandra (*Le défi d'Alexandra*, Scott O'Dell), qui habite sur la côte de Floride, est initiée par son grand-père à la pêche aux éponges. Le vieil homme veut faire de sa petite-fille « son successeur ».

Maria, dans *Pilotin du cap Horn*, est la fille du capitaine de la *Bérénice*, et le suit dans toutes ses traversées. Elle va aider le jeune Etienne Espérandieu à s'intégrer à l'équipage.

Louise, du *Buveur d'écume*, est aussi une aide et une compagne pour le héros. Elle accompagne l'illustre passagère du navire, la comtesse Gwen Blanche.

Ces héroïnes appartiennent à des romans de genres très divers, néanmoins il est possible d'observer ce qui les rapproche et ce qui les différencie, entre elles mais aussi entre elles et les héros masculins.

2.2.1 Avant l'aventure

Les héroïnes ont en moyenne douze à quatorze ans, mais certaines sont plus âgées : Hélène (*L'oiseau de mer*) et Alexandra (*Le défi d'Alexandra*) ont dix-sept ans. Les filles ont donc à peu près le même âge que les garçons (ce qui correspond aussi à l'âge moyen du héros de littérature de jeunesse et des lecteurs). Mais si les garçons sont quelquefois encore des enfants quand ils embarquent, les filles sont déjà des adolescentes.

Comme pour le héros masculin, la situation familiale joue un grand rôle dans la psychologie de l'héroïne et dans son entrée dans l'aventure.

a) Situation familiale de l'héroïne

Parmi toutes les héroïnes des romans étudiés ici, une seule est totalement orpheline, Louise (*Le buveur d'écume*), qui apparaît ainsi comme le double féminin de son compagnon Yves-Marie.

Pour le héros, la mère avait très souvent l'image de la fragilité et de la tendresse. Pour l'héroïne, la mère est un personnage encore plus faible, voire inexistant, dans la plupart des romans. La mère de Maria est ainsi juste évoquée par sa mort, survenue à cause d'une « mauvaise pneumonie », alors que sa fille n'avait que cinq ans. Il n'est d'ailleurs fait aucune allusion aux rapports entre la mère et la fille ; ils n'existent pas pour le lecteur pas plus que pour Maria d'ailleurs. Hélène, de la même façon, n'a pas connu sa mère, une « merveilleuse

femme » selon son père mais qu'elle n'a, pour sa part, « jamais pleuré ». Pour la jeune fille, sa mère était une femme trop faible, qui est morte jeune pour n'avoir pas eu assez de résistance dans la vie : « Et Dieu merci, sa connaissance des bateaux et de la mer étaient en train de la sauver. Sans cela, elle aurait marché sur les traces de sa mère, et très tôt » (*L'oiseau de mer*, p.201). La mère de Charlotte est toujours en vie, mais l'héroïne nous la décrit comme semblable aux femmes de la riche bourgeoisie du XIXème, c'est-à-dire effacée et retranchée derrière son mari : « Comme toujours, ma mère fut d'accord avec lui. » (*Capitaine Charlotte*, p.8).

Toutefois, dans certains romans, la mère de l'héroïne est un personnage plus présent. Dans ce cas, elle tente d'empêcher sa fille (comme la mère du héros), de se lancer dans son « aventure », jugeant que c'est trop dangereux pour elle, et surtout que ce n'est pas la place d'une fille. Lorsque le grand-père d'Alexandra veut engager sa petite-fille pour la pêche aux éponges, la mère s'y oppose fortement : « Tu peux trouver un autre homme. (...) Tu n'auras pas Alexandra. Ce n'est pas un métier pour une fille. (...) ...je sais plonger, et c'est pour cette raison que je sais à quel point c'est dangereux. » (*Le défi d'Alexandra*, p.39-40).

La mère n'est pas un personnage très proche de sa fille, qu'elle ne comprend pas toujours et qui a souvent un caractère très dissemblable du sien. La mère ne partage pas le goût pour l'aventure de sa fille et est plus conformiste qu'elle. L'héroïne de ce type de romans rechercherait peut-être l'aventure pour se démarquer d'elle, à prendre sa revanche sur son effacement et sa soumission à l'ordre établi, en exacerbant sa volonté d'indépendance et de liberté.

L'héroïne entretient avec son père des rapports affectifs de nature ambivalente : elle lui est profondément attachée mais en même temps elle doit se libérer de lui pour acquérir son indépendance et affirmer sa personnalité. Les rapports père-fille sont toujours bons ou presque, avant l'aventure : démonstrations de tendresse, pensées qui vont vers le père... L'héroïne prend son père comme modèle, se fie entièrement à son jugement, n'a que de l'admiration pour lui. Quand la mère n'est plus là, la jeune fille peut même devenir sa femme de substitution. C'est le cas de Maria qui ne quitte jamais son père : « Au cours de cette navigation, déjà longue, qu'ils avaient effectuée ensemble, des rapports particuliers s'étaient établis entre le père et la fille. (...) Puis comme il n'y avait plus entre eux la présence de la mère, Louis Le Bourdieu, inconsciemment, avait pris l'habitude de la traiter comme une jeune fille, presque comme une femme. (...) Parfois des amis avaient essayé de le remarier ; toujours il avait refusé en souriant. « Il y a déjà une maîtresse-femme dans mon « canote », disait-il en souriant... Où mettrais-je la seconde ? » » (*Pilotin du Cap Horn*, p.35-36). Pour le père d'Hélène, sa fille est le reflet fidèle de son épouse disparue : « Et il avait eu une fille, réplique exacte de celle qu'il avait perdue. Sa jeune épouse bien-aimée à nouveau vivante. » (*L'oiseau de mer*, p.202).

L'héroïne et son père sont donc très liés. Le père possède un fort ascendant sur elle, ses conseils la guident même lorsqu'il n'est pas là. Charlotte, pendant son voyage, « entend » la voix de son père lui enseignant la voie à tenir et la gardant sur le droit chemin : « J'étais dans un endroit où une jeune fille convenable ne devait pas être. Il me suffisait de fermer les yeux pour entendre mon père dire cela » (*Capitaine Charlotte*, p.37). Le père est un objet d'admiration si grand pour sa fille, qu'elle ne rêve parfois que de faire le même métier que lui. Le plus grand désir de Laura, par exemple, est de ramer aux côtés de son père dans le canot de sauvetage qui porte secours aux navires pris dans les tempêtes. Quant à Alexandra, elle souhaite plus que tout au monde faire de la plongée comme son père. Cette volonté d'imiter le père, mais empêchée par son statut de fille, fait regretter à l'héroïne de ne pas être un garçon : « Mais je voudrais aussi être Billy Perryman pour pouvoir ramer avec le canot, construire des bateaux et courir très vite » dit Laura (*Le naufrage du Zanzibar*, p.12) ; et Alexandra affirme : « J'étais très fière de mon père. (...) Parfois j'imaginai que j'étais son fils, et que je plongeais à ses côtés dans l'eau profonde. » (*Le défi d'Alexandra*, p.12).

Le père a un rôle déterminant dans l'entrée en aventure de l'héroïne. Au cours de l'aventure, le regard de l'héroïne sur son père change ; sa libération de son influence ne se fait pas sans crise.

b) L'héroïne et l'aventure, avant l'Aventure

A part Maria qui est déjà sur mer avant le début du récit, et Louise (*Le buveur d'écume*) que l'on découvre au milieu du récit, les autres héroïnes, au départ, ne sont pas impliquées dans une aventure. Ce sont des filles menant une vie normale. Quelquefois leur caractère, et leur physique même, ne les destinent pas à être des aventurières. Charlotte se décrit comme « la fille bien élevée et gentille de parents respectables » dont le seul désir apparemment est « d'être une dame » (*Capitaine Charlotte*, p.8). Hélène se destine à seconder son père dans ses travaux de fouilles archéologiques.

Mais cette apparente inaptitude à l'action cache souvent un désir inconscient d'aventure, qui ne demande qu'à être éveillé. Charlotte a beau appartenir à la haute société, lorsqu'elle voit l'océan pour la première fois, elle éprouve une attirance irrésistible pour le large, où elle sent que là est sa vraie vie : « L'odeur saline de la mer était enivrante pour qui ne connaissait que l'odeur du gazon régulièrement tondu à l'école de Barrington. (...) Au bout du compte, c'était un délicieux chaos, qui, bien qu'un peu dangereux, n'en était pas moins excitant pour cette raison. Et en vérité, je pensais que tout cela, d'une certaine façon, m'était destiné » (*Capitaine Charlotte*, p.15). Certaines de ces héroïnes possèdent des aptitudes physiques qui orientent leur désir de vivre quelque chose hors du commun ou plus simplement, qui leur permettent de se sortir d'un mauvais pas. Hélène tire de ses connaissances sur les bateaux et la navigation de quoi parvenir à se sortir de son naufrage, Alexandra est déjà bonne nageuse et son goût pour l'eau lui fait désirer être plongeuse sous-marine. Laura, qui souhaite monter dans le canot dit qu'elle « sait tenir une rame aussi bien que Billy [son frère jumeau] » (*Le naufrage du Zanzibar*, p.14).

Un peu comme pour le héros, la vie de l'héroïne ne demande qu'à être bouleversée. Mais si le héros cherche à fuir une existence malheureuse et sans avenir, ce n'est pas le cas de la jeune fille qui se sent bien dans son milieu familial, du moins jusqu'au moment où quelque chose intervient, modifiant la vision qu'elle a de sa vie. Le goût pour l'aventure semble parfois moins clair pour l'héroïne, peut-être parce que ce goût n'est justement pas courant dans la société où elle vit, et dont elle doit combattre les préjugés et les résistances. Pour d'autres, ces obstacles ne font que renforcer leur détermination de parvenir un jour à réaliser ce qu'elles veulent. C'est ainsi que Laura, loin d'être abattue par ses demandes vainement répétées de monter dans le canot, affirme avec véhémence : « Moi, je veux ramer dans ce canot et je ramerai. Oui, un jour, je le ferai. » (*Le naufrage du Zanzibar*, p.16).

2.2.2 L'aventure

a) L'entrée en aventure

Comme pour le héros, « l'entrée en aventure » de l'héroïne est soit voulue, soit forcée. La jeune fille peut ainsi choisir librement de vivre l'aventure, du moins de se lancer dans un exploit qu'on n'attendrait pas de la part d'une fille. C'est par sa ténacité que Laura parvient à ramer avec les hommes dans le canot ; elle essuie plusieurs demandes infructueuses à ses parents, avant d'obtenir gain de cause, et encore, dans des circonstances particulières.

Alexandra passe outre l'interdiction de sa mère pour apprendre à plonger et pêcher avec son grand-père.

Dans les autres romans, la jeune fille subit, du moins au départ, son aventure. Par exemple, Hélène a un accident d'avion, son aventure est donc bien totalement contrainte. Charlotte, elle, s'embarque, sur ordre de son père, à bord d'un navire à l'aspect peu recommandable.

L'élément « provocateur » de l'aventure est, à quelques exceptions près, étonnamment lié au père. En effet, on peut remarquer, au sujet de plusieurs romans, que ce qui arrive à la jeune fille est dû, même si c'est de façon plutôt indirecte, au personnage du père. Hélène a son accident d'avion alors qu'elle allait rejoindre son père en Colombie britannique. Charlotte monte à bord de ce navire suspect par respect de son éducation et par obéissance à son père : « - Votre présence n'amènera rien de bon, Miss, rien de bon. Vous feriez mieux de quitter l'*Aigle des mers* au plus vite. (...)

- Mr. Barlow, l'organisation de mon voyage est le fait de mon père, dis-je simplement et froidement. » (*Capitaine Charlotte*, p.29).

Alexandra part avec son grand-père afin de succéder à son père, qui vient de périr en mer. Laura parvient à monter dans le canot le jour où son père, blessé a besoin d'être remplacé. Quant à Maria, elle a fait le choix de naviguer avec son père.

Les entrées en aventure du héros et de l'héroïne sont donc plutôt similaires, dans la façon dont le père y joue toujours un rôle important. Le père semble avoir un rôle encore plus déterminant pour l'héroïne tant il semble posséder, pour elle, une figure forte. On peut rapprocher de ces héroïnes d'autres aventurières de littérature de jeunesse, dont le destin est également dépendant du personnage du père : promises à un garçon du choix familial (et en particulier paternel), ces jeunes filles, refusant ce mariage arrangé, décident alors de quitter leur foyer et se « jettent sur les routes ». *Julie des loups* (Jean Craighead George) et *La longue route d'une Zingarina* (Sandra Jayat) sont des exemples de romans où l'on trouve ces aventurières, qui, elles, se lancent dans l'aventure délibérément, par le seul effet de leur volonté.

b) Transformation de l'héroïne en mer

La jeune fille embarquée seule ou presque sur un navire où l'équipage n'est composé que de marins subit des changements dans sa personne qui sont pratiquement inévitables. L'héroïne qui garde un contact avec la terre ne connaît pas ce genre de métamorphose. Les filles qui s'embarquent contre leur gré (ce qui n'est pas le cas de Maria qui bénéficie par ailleurs de la protection de son père) sentent bien - du moins au départ - que ce navire, où seuls des hommes se trouvent, n'est pas un endroit pour elles. C'est ce que répète Charlotte en disant à propos du bateau que « ce n'est pas un endroit pour une jeune fille convenable » (*Capitaine Charlotte*, p.37).

La jeune fille à bord ne peut pas rester femme très longtemps ; parfois même, elle doit se cacher pendant le voyage sous un habit de garçon. Louise, dans *Le buveur d'écume*, est connue par Yves-Marie et donc par le lecteur, sous l'identité d'un garçon, Petit-Louis. Ce n'est qu'après un temps assez long que le héros découvre la personne qui se cache derrière cet étrange compagnon, à la faveur d'une escale à terre. Ce n'est d'ailleurs peut-être pas le hasard si Louis redevient Louise sur la terre ferme, au moment où la jeune fille quitte un moment l'univers du navire. Elle confie à Yves-Marie la raison de ce « déguisement » : « A cheval, je portais un habit de fille, mais en mer, il m'a fallu devenir garçon... faire semblant. (...) Les filles

ne sont jamais les bienvenues sur les navires sauf si elles sont grandes, riches... et comtesses ! » (p.119).

Charlotte, elle, tente le plus longtemps possible, de conserver son « maintien féminin » comme elle l'appelle, en ayant des vêtements propres, une chevelure soignée. Mais tôt ou tard, si elle veut vraiment être intégrée à la vie de l'équipage, la jeune fille doit se changer, et « devenir garçon », plus ou moins. Tant qu'elle se trouve du côté du capitaine Jaggery - qui incarne pour elle son univers passé tant il lui rappelle son père -, Charlotte ne renonce pas à sa féminité et refuse tout d'abord les vêtements de marin qu'on lui propose « pour raison de confort ». Mais lorsqu'elle rejoint l'équipage, après avoir percé à jour la cruauté du capitaine, elle doit s'habiller comme les marins, si elle veut en être acceptée.

Il arrive que ce changement de tenue soit librement consenti mais surtout voulu par l'héroïne. Ainsi Maria n'a qu'une hâte dès qu'elle monte à bord du navire, celle de se changer : « Maria se hâta d'ôter ses « vêtements de terre » comme elle disait, et elle enfila sa tenue de bord : un pantalon de flanelle grise, un pull marin sur lequel elle avait brodé le nom du bateau. La mode féminine, telle qu'on la concevait dans les années 1900, était assez incompatible avec la vie maritime : une fois pour toutes Maria était donc habillée en garçon aussitôt qu'elle était à bord. Par contre, son père exigeait d'elle qu'elle passât des vêtements de fille lorsqu'elle sortait, ne fût-ce que pour faire quelques pas sur le quai » (*Pilotin du Cap Horn*, p.25-26).

Ce passage illustre bien la différence de réalités séparées, terrestre et marine, pour la jeune fille. On tolère qu'une fille en mer qu'elle prenne l'habit de marin, mais à terre elle redevient une femme.

C'est toujours pour une raison dite de confort ou de sécurité (comme pour Louise) que la jeune fille s'habille en marin. En même temps que son vêtement la laisse plus libre de ses mouvements, l'héroïne « relâche un peu sa mise ». Maria est ainsi décrite comme « une petite blondinette, assez mal attifée et qui n'arrêtait pas de gesticuler » (*Pilotin du Cap Horn*, p.22). Charlotte retire de cette tenue une impression de liberté jamais éprouvée auparavant, qui la pousse à se dénouer les cheveux : « Mes cheveux décoiffés s'agitaient librement dans l'air salé. Mon visage hâlé était ridé par mon sourire. (...) J'étais joyeuse, heureuse, libérée, d'une prison que j'avais cru être ma vraie place » (*Capitaine Charlotte*, p.162). Par la suite, elle achèvera sa « délivrance » en se coupant les cheveux, alors que ceux-ci la gênaient pour une manoeuvre délicate du bateau. Ainsi, petit à petit, en même tant qu'elle s'intègre à l'équipage, l'héroïne prend toutes les apparences d'un marin. Cette transformation physique est synonyme pour elle d'affranchissement par rapport à son « ancienne » vie.

c) Rôle de l'héroïne dans l'aventure

Devant la diversité des aventures de ces héroïnes, il est impossible de définir, comme pour les récits d'aventures de héros, un schéma type de leur parcours. On peut seulement en observer quelques traits que l'on retrouve d'un roman à l'autre.

On peut remarquer tout d'abord, que la jeune fille accompagnée d'un garçon sur le bateau, ne joue aucun rôle vraiment actif dans l'aventure. Elle garde une place de « second rôle » tandis que le garçon reste le héros. Dans *Pilotin du Cap Horn*, Maria est considérée à bord comme la mascotte de l'équipage. En se prenant d'amitié pour Etienne, elle l'aide à s'intégrer à la vie du navire. Et devant l'aisance de la jeune fille sur le bateau, le héros n'a de cesse de vouloir démontrer son courage pour lui plaire : « Il lui fallait tout d'abord faire ses preuves vis-à-vis de l'équipage. Ensuite, mais ensuite seulement, il pourrait sourire à Maria » (p.82). Vers la fin de l'aventure, les rôles s'inversent. C'est au tour de Maria d'être protégée par Etienne au cours de l'effroyable tempête qui secoue la *Bérénice*, lorsqu'il reçoit l'ordre du capitaine de prendre soin de sa fille.

Dans *Le buveur d'écume*, Louise a toutes les apparences d'une jeune fille fragile. Déjà, lorsqu'elle se masque derrière ses habits de garçon, Etienne est intrigué en même temps qu'attiré par la prudente réserve de son « compagnon » : « Louis ne quittait guère l'arrière du navire, ne s'aventurant jamais au-delà des quelques pas nécessaires pour frôler le grand mât... » (p.41), ou encore : « Avant de me répondre, il sourit timidement. » (p.59). Lorsque Yves-Marie découvre qui est réellement Louis, il tombe immédiatement amoureux de la jeune fille, n'en revenant pas qu'il soit elle. Cette révélation entraîne de la part du héros une volonté encore plus grande de la protéger de la mutinerie qui se déclare à bord. Louise n'est jamais impliquée dans les combats, elle ne participe pas à l'action, même si elle en subit les conséquences, lorsqu'elle se fait attaquer avec Yves-Marie par les mutins.

L'héroïne seule est en revanche très active. Charlotte vit une aventure exemplaire, la seule qui soit construite sur le même schéma que celle d'un garçon. En effet, elle démasque le caractère cruel du capitaine et son voyage a pour but de lutter contre le chaos provoqué par sa méchanceté à l'égard de l'équipage et d'instaurer un nouvel ordre des choses harmonieux. Dans *Le défi d'Alexandra*, l'héroïne est la seule à découvrir la machination dont est victime son grand-père (les hommes d'équipage cachent de la drogue dans les éponges qu'Alexandra pêche, pour les revendre à un trafiquant), et c'est grâce à elle que les bandits sont arrêtés.

Mais comme pour le garçon, l'aventure de l'héroïne est surtout individuelle et initiatique. Il s'agit, pour une jeune fille qui, au départ, n'a pas le profil de l'aventurière, de parvenir au bout d'un parcours semé d'embûches. Et ce parcours, pour la jeune fille, a un but : réussir à réaliser l'exploit, l'aventure de ses rêves.

d) Les épreuves de l'aventurière

L'héroïne, avant d'atteindre son but, subit une série d'épreuves successives dont la réussite permet le passage de l'une à l'autre. Alexandra, avant de pouvoir plonger, doit suivre l'enseignement de son grand-père. Son apprentissage est progressif ; elle effectue d'abord de petites plongées avant d'être capable d'aller plus loin. Cela ne va d'ailleurs pas sans difficultés, et la jeune fille subit des moments de découragement : « Du plafond de la cabine pendait le costume de plongée de mon père (...). Ce que j'avais fait aujourd'hui n'avait pas grand-chose à voir avec la plongée en scaphandre, dans les eaux sombres du Golfe, là où vivaient les plus belles éponges. Apprendrai-je jamais ? Le scaphandre m'irait-il un jour ? Mes doutes grandissaient » (*Le défi d'Alexandra*, p.49). Quant à Charlotte, en même temps qu'elle lutte contre le capitaine, elle doit prouver à l'équipage, lorsqu'elle exprime le désir de se ranger à leurs côtés face à leur chef, sa force physique et son courage. Elle doit mériter de figurer au rang de marin. Pour prouver sa valeur, elle devra escalader le plus haut mât du navire. Outre cet exploit physique, Charlotte doit montrer une haute valeur morale, qui non seulement la fera accepter par les marins mais qui la fera se distinguer d'eux. Elle se montre en effet plus courageuse que tous les matelots : elle seule prend la défense de l'un d'entre-eux, calomnié par le capitaine, ce qui augmente encore l'impression de lâcheté de l'équipage. Dans ces actes de courage, l'héroïne, semblable au héros, agit de façon impulsive, obéissant à son cœur et à sa conscience, comme dans cette scène où Charlotte se révolte contre la méchanceté du capitaine : « Je répétais : Vous n'avez pas le droit !

Lorsque le capitaine fit un pas de plus, je m'adossais au bastingage. J'étais piégée. Désirant l'éloigner, je levai le bras et fis claquer le fouet. Une lanière atteignit le capitaine au visage. Une balafre rouge allait de sa joue gauche à son oreille droite. Du sang commença à s'écouler de sa blessure. J'étais sidérée par mon geste. (...) Tremblante, j'essayais de comprendre ce que j'avais fait. Je me sentis soudain très mal. Me tenant l'estomac à deux mains, je vomis dans la mer. » (*Capitaine Charlotte*, p.125-126). Impulsivité, émotivité, commandent l'acte de

l'héroïne. Elle réagit plus violemment qu'un garçon aux conséquences de son geste, pourtant irréfléchi, car elle a conscience de transgresser un ordre des choses, tandis qu'un garçon frappant un autre homme combat d'égal à égal.

Il est ainsi une épreuve beaucoup plus importante que l'héroïne doit surmonter au cours de son aventure : ce sont les préjugés de son entourage, qui considère que la jeune fille n'est pas à sa place dans cette aventure. La jeune fille doit à la fois prouver sa valeur d'aventurière et conserver son statut de femme.

e) L'aventurière : un être « contre nature » ?

L'exploit de l'aventurière « marine » est de s'introduire dans un monde qui n'est pas le sien, étant réservé aux hommes. Sur un navire, si la jeune fille est bien acceptée au départ (en tout cas, mieux que le jeune héros), c'est parce qu'elle bénéficie d'une protection à bord, souvent dans la personne du capitaine. Maria voyage ainsi avec son père. Charlotte, elle, est la protégée du capitaine Jaggery, qui est plein d'attentions pour elle, et qui la considère d'ailleurs comme sa fille, en lui disant qu'elle et Victoria (sa propre fille) « pourraient être de charmantes sœurs ». Mais lorsque Charlotte se révolte contre le capitaine et décide de s'allier au reste de l'équipage, son statut change. De jeune dame oisive, elle passe à l'état de marin. Obligée de passer leur habit, elle accomplit les mêmes tâches qu'eux, avec autant de courage et d'habileté. Mais la métamorphose de Charlotte choque profondément le capitaine. Celui-ci accuse alors la jeune fille du meurtre d'un membre d'équipage, meurtre qu'il a sans doute lui-même commis. Mais cette accusation n'est en fait que prétexte à une autre, beaucoup plus grave et qui concerne l'identité même de Charlotte. Dans le procès qu'il met en place afin de juger le comportement de la jeune fille, le capitaine Jaggery prend à témoin l'équipage, en qualifiant Charlotte d'« être contre nature » : « Nous voilà donc en présence d'une jeune fille (...) qui, tout le monde est d'accord sur ce point, est contre nature dans le moindre de ces actes. Messieurs, ne devons-nous pas, en tant qu'hommes doués de raison, prendre garde à cela ? N'est-ce pas notre devoir, notre obligation de protéger l'ordre naturel du monde ? » (*Capitaine Charlotte*, p.215). Car Charlotte a non seulement modifié l'ordre naturel du navire instauré par le capitaine, en montant l'équipage contre celui-ci, mais elle a surtout refusé les lois naturelles et universelles en devenant « homme ». Il qualifie ainsi de « contre nature » son accoutrement, ses cheveux coupés, et le fait qu'elle fasse maintenant partie de l'équipage :

« - « Elle effectuait sa part de travail », répéta le capitaine, moqueur. Vous n'êtes plus un jeune homme, Mr. Barlow. Durant ces années, avez-vous jamais entendue parler d'une jeune fille qui souhaite prendre part au travail d'un équipage ?

- Non monsieur, jamais.

- C'est donc très inhabituel.

- Je le suppose, monsieur.

- Vous le supposez... Pourriez-vous dire que cela est contre nature ?

- Ce n'est pas loyal ! m'écriai-je. Inhabituel et contre nature ne signifient pas la même chose !

(...)

- Laissez-moi vous poser une question, Miss Doyle. Avez-vous entendu parler d'une jeune fille qui rejoigne l'équipage d'un bateau ?

J'étais prisonnière de ses questions.

- Non.

- Ainsi même vous, Miss Doyle, admettez ce point.

- Oui, mais...

- Quelqu'un a-t-il connu une jeune fille ayant fait ce que Miss Doyle a fait ?

Silence. » (p.214-215).

L'accusation que le capitaine porte contre Charlotte est donc très grave car il parvient à faire douter les membres d'équipage sur l'identité d'une jeune fille qui a pourtant prouvé qu'elle s'était ralliée à leur cause. Et ce qui est encore plus dramatique, c'est qu'il déstabilise totalement Charlotte en essayant de la faire passer pour anormale à ses propres yeux. Lui fait-il douter à ce moment de sa personne ? Le capitaine lui promet en tout cas la vie sauve si elle consent à revêtir à nouveau ses vêtements de jeune fille, mais l'héroïne refuse. Le bouleversement occasionné par la conduite de l'héroïne est donc très profond en réalité. On repense à l'histoire de Jeanne d'Arc jugée pour son comportement anormal de chevalier et qui fut brûlée, accusée de sorcellerie. C'est donc fortement ancré dans l'imaginaire qu'une femme - et surtout une très jeune fille -, se conduit anormalement en prenant la place d'un homme et en se montrant parfois supérieure à lui, avec sa propre apparence. Pour le capitaine Jaggery, cette créature est un phénomène maléfique, que l'on doit éliminer par un sacrifice : « Ce n'est qu'une fille contre nature, une fille qui veut se comporter comme un homme, qui essaie d'être un homme. Elle vous fera du tort en restant en vie. » (p.248).

Mais il est rare que l'identité de l'aventurière soit, à ce point, remise en question, et que sa transformation soit d'ailleurs si extrémiste, jusqu'au malaise, puisque les marins sont prêts à rejeter leur confiance en Charlotte, ébranlés par les paroles de leur capitaine. *Capitaine Charlotte* est ainsi le seul roman qui mette en scène une héroïne seule avec un équipage, et totalement privée d'appuis extérieurs. Les autres héroïnes, soit, ne sont pas seules (ou alors elles le sont entièrement, comme Hélène sur son île déserte), soit, elles gardent un lien avec la terre ferme. Mais cela ne les empêche pas d'éprouver des difficultés à affirmer leur statut d'aventurière.

Elles ont ainsi à lutter contre l'incrédulité, la résistance voire l'hostilité des autres, vis-à-vis de ce qu'elles veulent réaliser. Laura voit d'abord toutes ses tentatives pour ramer avec les hommes soldées par un échec. Son désir est repoussé par sa mère, son père et les autres hommes du canot : « ... puis le patron a expliqué que nous étions tous un peu moins pauvres grâce à Laura Perryman qui avait repéré le *General Lee*. Et je me suis sentie toute fière. Ils n'avaient que des sourires pour moi.

« Ça y est, le moment est venu, me suis-je dit. Je vais leur demander une fois de plus. »

Ils ont tous éclaté de rire et m'ont répété ce qu'ils avaient toujours dit, que les filles ne ramaient pas dans les canots. Ça ne s'était jamais vu, ça ne se verrait jamais. Alors je suis allée me cacher dans le poulailler et j'ai pleuré. » (*Le naufrage du zanzibar*, p.15).

Pionnière dans un domaine où seuls les hommes excellent jusqu'à maintenant, l'héroïne n'est, au début, jamais bien vue. Les autres femmes se demandent ce que cette fille va bien chercher dans cet endroit qui n'est pas à elles et estiment son comportement comme anormal par rapport à celui qu'une jeune fille doit tenir : « La rumeur court qu'Alexandra Dimitrios allait se lancer dans la pêche aux éponges. Aucune femme de Tarpon Springs ne l'avait jamais fait. Pour la plupart, c'était un véritable scandale. Un bateau, parmi des hommes endurcis, ce n'était pas la place d'une fille, disaient les femmes, une fille qui allait encore au lycée. » (*Le défi d'Alexandra*, p.43). Mais ce sont surtout les gens du métier qui voient d'un mauvais oeil cette incursion féminine dans leur sphère-d'action. Pour Alexandra, les marins craignent en fait que la réussite d'une fille dans leur domaine ne leur fasse perdre une partie de leur prestige : « Quant aux pêcheurs d'éponges eux-mêmes, ceux qui se promenaient fièrement dans les rues et buvaient leur vin teinté de résine amère, j'étais pour eux une menace. Les dangers auxquels ils étaient exposés sur les eaux sombres du Golfe ne seraient plus aussi périlleux si une femme pouvait aussi les affronter. Ils ne seraient plus des héros. » (p.43-44). L'idée que les marins redoutent qu'une fille soit leur égale, voire qu'elle se montre supérieure à eux se retrouve dans les paroles du capitaine Jaggery cherchant à liguier son équipage contre Charlotte : « Elle veut s'emparer de l'*Aigle des mers*. Oui, c'est tout ce qu'elle cherche. Allez-vous accepter cela ? Désirez-vous accoster au port et voir cette fille répandre calomnies et mensonges ? Elle

racontera qu'elle, une fille, a pris les commandes de ce navire, a pris le dessus sur chacun d'entre vous ! Serez-vous encore capable de marcher la tête haute dans n'importe quel port du monde ? Pensez à la honte ! » (*Capitaine Charlotte*, p.247-248).

Mais l'héroïne, après avoir combattu une succession d'épreuves, est finalement reconnue et acceptée dans le monde marin. Charlotte élimine le capitaine Jaggery, en situation de légitime défense, mais totalement seule devant un équipage pétrifié et incapable de prendre une décision pour ou contre elle. Par cet acte, elle se montre définitivement supérieure à tous les marins, ce que eux-mêmes reconnaissent : « - Mes amis, mes camarades ! cria Zachariah. Il nous faut nommer un nouveau capitaine. (...) Miss Doyle, ici présente, a fait ce que nous ne sommes pas parvenus à faire. Qu'elle devienne notre capitaine ! » (p.250-251).

Alexandra, qui est devenue une excellente plongeuse et le meilleur « pêcheur d'éponges » des environs, fait l'admiration de tous et même des touristes, auxquels on explique ses exploits : « Un guide était en train de leur raconter l'histoire de la jeune fille grecque qui bravait tous les dangers - les tempêtes, les requins, les pieuvres, la tortue géante aussi grosse que la moitié du bateau - une jeune fille qui, avec l'aide de son grand-père infirme, avait moissonné une fortune au fond de la mer. » (*Le défi d'Alexandra*, p.134). Hélène, lorsqu'elle est repérée en mer, à bord du bateau qu'elle a elle-même construit pour se sortir de son île, est aussi l'objet de l'admiration des hommes de l'équipage : « - Le naufragé a utilisé une petite pagaie avec la dextérité d'un professionnel, répondit le second. Et il est plutôt habile en morse. » (*L'oiseau de mer*, p.213). Les hommes ont bien du mal à concevoir que cette habileté est l'oeuvre d'une fille, c'est la raison pour laquelle ils croient tous d'abord à un homme naufragé.

Objet de répulsion ou d'admiration, la jeune héroïne choque les uns, surprend les autres. Elle ne laisse en tout cas personne indifférent, tant elle fait preuve d'un courage inhabituel chez une femme, dans un domaine jusqu'alors réservé aux hommes.

Mais à la fin de l'aventure, que se passe-t-il pour elle ? On pense à la jeune fille embarquée sur un navire et qui a dû troquer ses vêtements de demoiselle pour se changer en homme d'équipage... Une fois l'aventure terminée, que fait l'aventurière ? Retrouve-t-elle sa vie d'avant ? Ou bien conserve-t-elle son habit de marin, et dans ce cas, ne se conduit-elle pas de façon « contre nature » à sa condition féminine ? En d'autres termes, redevient-elle femme ou reste-t-elle marin ? A moins qu'il existe une voie intermédiaire...

2.2.3 Le retour à la terre

Comme l'aventure du garçon, celle de la jeune fille se termine par un retour aux sources, qui lui fait retrouver une famille, des amis, et une société civilisée. Que retire l'héroïne de son aventure ? De la même façon que le héros, l'aventure lui a permis d'affermir sa personnalité, et de découvrir qui elle est et ce qu'elle veut réellement. Elle a acquis son indépendance et elle possède, à présent, le sentiment de valoir quelque chose. Elle imagine ainsi la « fierté » de ses parents à son retour.

a) Une victoire sur l'autorité du père

L'indépendance obtenue, gagnée au cours de l'aventure est surtout conquise sur l'autorité paternelle. L'aventure en mer est le moyen pour l'héroïne de prendre conscience de son pouvoir sur elle et de s'en détacher. Vivre cette aventure jusqu'au bout marque la supériorité de la volonté de la jeune fille par rapport à celle de son père. Ainsi, pour les héroïnes de *L'oiseau de mer* et du *Naufrage du Zanzibar*, construire un bateau ou ramer dans

un bateau avec des hommes symbolise la prise d'indépendance de la fille par rapport à son père, de la femme par rapport à l'homme. Laura se fait durement remettre à place par son père lorsqu'elle lui avoue son envie de monter à bord du canot. Elle dit, à ce moment-là, « détester son père », tant cette interdiction lui semble aveugle et injuste. Elle prend une sorte de revanche en prenant sa place dans le canot avec son approbation ; elle se montre aussi, par cet acte, digne de lui, puisqu'elle est capable de le remplacer. Pour Hélène, l'aventure est une prise de conscience de sa dépendance vis-à-vis de son père. Elle se rend compte que celui-ci commandait tous ses faits et gestes, qu'il avait déjà décidé de son avenir pour elle. Mais la jeune fille s'est découvert d'autres projets, qui sont véritablement les siens :

« Chercher refuge dans le campement de son père aurait été une sorte de consentement à ce qu'il avait décidé pour elle.

Sa subordonnée.

Son esclave dans un domaine qui ne l'intéressait pas. (...)

Elle était une adulte maintenant. Un statut qu'elle avait durement conquis. Elle ne serait plus passive, ne se soumettrait plus aveuglément aux ordres des autres. Bien sûr, son père s'opposerait aux décisions de sa fille mais aujourd'hui, celle-ci en savait plus que quiconque sur sa propre détermination !

Qui pourrait nier (...) qu'elle avait de l'expérience et le droit de choisir son métier ? (...)

Le docteur Jason Bradbury la trouverait transformée cette chère Hélène. Disparue la timide jeune fille qui avait embarqué à bord d'un avion à Torroba, six semaines auparavant... Il ne pourrait plus la manipuler. Cette chère Hélène contrôlerait sa vie toute seule, comme elle en avait le droit. » (*L'oiseau de mer*, p.200-201).

Quand Charlotte arrive chez elle, transformée, libre, et qu'elle retrouve ses parents, elle s'aperçoit très vite qu'eux sont restés les mêmes. Elle ne supporte plus l'autorité aveugle de son père et son incrédulité vis-à-vis du récit de sa fille de son aventure : elle repartira, quittant cette fois pour de bon sa famille.

b) Le regard des autres... Le regard de l'héroïne sur les autres

L'aventurière marine est considérée de diverses manières par les autres, à la fin de son aventure.

Parfois, elle suscite l'émerveillement, comme Alexandra, qui devient une célébrité et qui est admirée de Spyros, un jeune capitaine. Celui-ci s'étonne du décalage entre le courage dont fait preuve la jeune fille et son caractère réservé : « Je me demande comment une fille qui plonge dans les eaux du banc du Milieu, une fille qui fait un métier d'homme, qui remplit un bateau d'éponges au point qu'il y en a partout, pendues aux mâts, dans la cale, sur le pont, peut être aussi timide. » (*Le défi d'Alexandra*, p.99).

Mais, la plupart du temps, l'héroïne qui revient à la société fait l'objet de la moquerie, voire de la répugnance des autres. Quand les hommes du navire qui ont repéré le bateau d'Hélène, se rendent compte que ce naufragé est en réalité une fille, et qui plus est, une fille seule, ils expriment par leurs sarcasmes leur dégoût vis-à-vis de « cette espèce de sauvage » : « Il sembla à Van de Velde que cette jeune fille avait quelque chose de noble dans son attitude, malgré son pied nu et l'appui sur une main pour se tenir. Mais cette impression disparut très vite. Elle portait des vêtements dégoûtants et couverts de résine. Sa beauté avait été dévastée par une négligence volontaire. » (*L'oiseau de mer*, p.217). Charlotte, elle aussi, fait l'effet d'être devenue une sauvage pour sa famille. Ils n'en reviennent pas de la voir si sale, si hâlée, avec les cheveux courts, les mains rugueuses et des vêtements hors d'usage. Sa mise n'est plus celle d'une demoiselle convenable, mais celle d'une « Indienne », ce qui les horrifie au plus haut point.

Mais le regard des autres sur l'héroïne, quand il est réprobateur de cette façon, s'accompagne en retour d'un rejet de l'héroïne pour ce qui était son monde d'avant et qu'elle ne peut plus supporter à présent. Cette famille guindée, qui s'horripile de son apparence de « sauvage », incarne pour Charlotte la société bourgeoise toute entière, figée par le respect des convenances et qui s'oppose totalement au monde libre du navire : « Alors qu'on arrimait les cordes, je scrutai le quai, le coeur battant, et vis ma famille parmi la foule. Mon père, ma mère, mon frère et ma soeur me cherchaient du regard. Ils étaient tels que je les avais laissés : guindés et très habillés malgré la canicule d'été.

Ma mère était vêtue d'une robe vert foncé un châle brun posé sur ses épaules et un bonnet qui couvrait la presque totalité de ses cheveux sévèrement séparés par une raie. Mon père - l'image même du propriétaire - était vêtu d'une redingote, d'une chemise, d'un chapeau haut de forme et portait des favoris grisonnants. Mon frère et ma soeur étaient ni plus ni moins des miniatures de mes parents. » (*Capitaine Charlotte*, p.256). Charlotte trouve insupportable la manière dont sa famille sacrifie tout aux apparences, et comment leur stupéfaction horrifiée devant son apparence passe avant la joie de la retrouver vivante. De la même manière, Hélène ne tolère pas le manque de respect des hommes qui l'ont recueillie, à son égard, en refusant, entre autres d'embarquer à leur bord, son *Oiseau de mer*, le petit bateau qu'elle a façonné de ses mains. Elle préférera se passer de leur aide plutôt que d'abandonner son navire...

Son goût pour l'indépendance, les épreuves qu'elle a su traverser font prendre conscience à l'héroïne de l'étroitesse d'esprit du milieu dans lequel elle vivait et où elle ne s'imagine plus vivre désormais. La mer lui a offert trop de libertés pour qu'elle y renonce à présent.

c) Quel avenir pour l'aventurière en mer ?

La fin de l'aventure signalait pour le héros un retour à la terre, ou du moins à la stabilité, même s'il décidait de repartir en mer. Qu'en est-il pour l'aventurière ?

En fait, toutes les héroïnes ne sont pas promises à un même avenir. Certaines, à la fin de leur aventure, retrouvent la terre ferme pour ne plus la quitter ensuite. Louise et Maria quittent le navire pour ne pas y retourner de sitôt. Louise sera la femme de Yves-Marie, et leur avenir à tous deux est en Bretagne, dans la « belle et grande maison » que le héros a achetée dans son village natal, Koadoud. Maria, elle, finalement, « abandonne » son père et son navire, pour mener une vie plus calme et plus conforme à celle que doit mener une fille : « Etienne, en lui-même, se dit que finalement la Maria accepterait sans trop de mal la solution dont son père lui avait parlé et qui le réjouissait : prendre la petite fille île Feydeau, lui faire mener une vie plus calme, plus douillette, que celle qui avait été la sienne jusqu'alors. » (*Pilotin du Cap Horn*, p.154). Et comme Maria habitera désormais dans la famille d'Etienne, on peut « espérer » pour dans quelques années, une union entre eux deux, ainsi que le laissent penser les dernières phrases du récit :

« Il lui semblait qu'elle le connaissait et qu'elle l'aimait depuis toujours.

- En tout cas, dit-elle en riant, le cap Horn a fait de toi un fier brin de matelot !

- Tu trouves... Tu trouves vraiment, la Maria ?

Il la regardait soudain avec une telle fierté qu'elle cessa de rire. Elle secoua la tête longuement en le regardant bien droit ; tout au fond de ses yeux bleus.

- Dame oui ! dit-elle seulement. » (p.155).

Laura, après avoir réalisé son rêve, coule des jours heureux jusqu'à la fin de sa vie, au milieu d'une famille désormais heureuse et au complet depuis le retour de son frère Billy.

D'autres héroïnes continueront d'exercer leur « métier d'homme », comme Alexandra qui est décidée à rester pêcheuse d'éponges. Mais en conservant un rapport avec la terre, l'héroïne reste une femme. Pour d'autres, cette coexistence de leur activité et de leur statut de

femme est plus ambigu. Charlotte, et même Hélène, font preuve d'un rejet obstiné de la société, et de ses représentants forts, les hommes. Charlotte quitte de nouveau sa famille pour retrouver l'*Aigle des mers*, qu'elle appelle sa « maison » et son équipage, sa « nouvelle famille ». Elle reprend ses habits de marin et se destine à une vie en mer, loin de la société. Hélène, quant à elle, quitte le navire et son équipage qui l'avaient secourue, pour regagner, seule, à bord de son petit bateau, les rives du continent. Ces deux derniers romans ont une fin un peu étrange, qui mettrait presque mal à l'aise, devant l'obstination, l'extrémisme féministe de leurs héroïnes, en butte à une société présentée, de façon peut-être un peu simpliste et caricaturale, comme « machiste ».

Le dénouement de *Capitaine Charlotte* a de quoi laisser perplexe : une fille est-elle vraiment à sa place sur un navire, et surtout peut-elle garder cette place indéfiniment ? On a du mal à imaginer l'héroïne mener toute sa vie cette existence de marin...

D'après cette étude, il est apparu comme difficile de définir un portrait type de l'héroïne de roman d'aventures en mer ; tout d'abord parce ses représentantes sont rares, qu'ensuite, elles n'ont pas toutes le même statut (premier ou second rôles, importance ou non qui leur accordée dans l'action...), et qu'enfin, elles vivent toutes une aventure différente, qui ne s'inscrit pas dans un même schéma narratif.

Ce que l'on peut remarquer est que l'aventurière marine occupe une place plutôt ambiguë : devant parfois adopter le comportement et l'apparence d'un marin, comment peut-elle conserver son identité féminine ? Elle doit ainsi bien souvent y renoncer durant la traversée, ne la regagnant qu'en revenant à terre. L'idéal serait donc un voyage transitoire, temporaire, figurant un passage de la jeune fille d'un état d'enfance et de dépendance à celui d'adulte libre et responsable. La lutte à mener pour l'héroïne est donc double : d'un côté elle doit conquérir son indépendance, affirmer sa personnalité, et de l'autre, elle doit adopter et surtout dépasser un comportement et une apparence qui ne lui appartiennent pas.

C'est une épreuve dure et profonde qui ne va pas sans quelque danger, comme l'illustre le roman *Capitaine Charlotte*, au dénouement si ambigu.

Un roman d'aventures maritime, où l'héroïne resterait fille tout en affirmant son besoin d'indépendance et de liberté, existe-t-il ? Peut-être que oui... Dans une littérature d'aventures destinée aux adultes par exemple, où les héroïnes sont à la fois héroïques et romanesques. On peut également trouver ces héroïnes dans d'autres domaines artistiques, comme le cinéma, avec le film d'aventures, ou la bande dessinée. On pense ainsi aux héroïnes de l'auteur des *Corto Maltese*, Hugo Pratt. Mais celle qui incarne le plus parfaitement l'aventurière en mer, à la fois intrépide et séduisante, est Isa, l'héroïne des *Passagers du vent*, la bande dessinée de Bourgeon. Héroïne « sans foi ni loi », Isa court l'aventure en ne poursuivant pas d'autre but. Avec une aisance déconcertante, qui illustre bien sa totale liberté et son mépris de toute règle établie, elle passe de l'habit d'homme à celui de femme, sans se soucier de la moindre opinion extérieure. Maniant les armes avec autant d'habileté que les hommes, elle est aussi une redoutable séductrice... Il est d'ailleurs à remarquer que, dans cette histoire, ce sont les femmes qui ont le beau rôle, que ce soient Isa ou les autres personnages féminins du récit, les hommes étant présentés comme faibles, facilement manipulés et devant se contenter des seconds rôles...

I QUELLE AVENTURE MARITIME POUR LA LITTÉRATURE DE JEUNESSE ?

1.1 Les aspects du roman d'aventures maritime d'aujourd'hui

D'après l'étude réalisée sur les héros et héroïnes de romans d'aventures, on peut formuler quelques remarques sur ce type de roman, tel qu'il apparaît dans la littérature de jeunesse actuelle. Même si l'observation peut sembler incomplète ou partielle, compte tenu du nombre restreint de romans présentés comportant une héroïne « marine », on peut tout de même attirer l'attention sur le fait que héros et héroïnes de mer vivent des aventures différentes.

Tandis que l'aventure vécue par les héros est pratiquement construite sur le schéma du roman d'aventures « classique » (malgré des différences, bien sûr, entre les romans, dues au talent et à l'imagination personnels de leurs auteurs), l'aventure vécue par l'héroïne n'est pas, quant à elle, unique. Elle est rarement construite de la même façon que celle du héros (sauf pour le cas du roman d'Avi, *Capitaine Charlotte*), peut-être parce que l'aventure maritime féminine offre un caractère plus « inédit » dans ce genre de récits. Il est d'ailleurs bien difficile de considérer de la même façon les héroïnes entre elles, tant le cadre de leur aventure (même si le rapport avec la mer est toujours omniprésent) et la structure de celle-ci, diffèrent d'un roman à l'autre. On peut peut-être remarquer néanmoins que le roman de l'aventurière laisse une plus grande place à la psychologie que celui de l'aventurier, où l'action et les épreuves « classiques » sont privilégiées. L'héroïne éprouve plus de sentiments, de pensées même extérieures à l'aventure : l'amour, l'amitié, et comme on l'a vu précédemment, les relations parentales sont souvent plus marquées que pour le héros.

On peut également mentionner un autre type de roman que l'on n'a pas encore évoqué, qui n'est pas exactement un roman d'aventures maritime mais qui possède ce que l'on pourrait appeler « l'esprit d'aventure ». Dans ce roman, l'aventure n'a pas véritablement lieu, mais elle est présente pendant tout le récit, par la capacité du héros - ou de l'héroïne - à faire appel à son imagination en se remémorant les grands récits d'aventures, et à créer de la surprise en transformant le quotidien. Isabelle Jan identifie cette forme extrême d'aventure, qui est pratiquement purement rêvée, et l'appelle « anti-aventure », en la décrivant ainsi : « [L'anti-aventure] se manifeste de façon volontaire dans les romans où un groupe d'enfants, doués d'imagination et jouissant d'une certaine indépendance au moment des vacances par exemple, s'efforcent de revivre, par le jeu, les épisodes traditionnels du roman d'aventures. Alors il suffit d'un caillou sur la route, d'une péripétie non prévue : orage, entorse, perte du panier à provisions ou de la boussole, pour que le jeu débouche sur une aventure véritable. » (*Littérature enfantine*, p.145).

On observe cette forme paradoxale de l'aventure dans le roman d'Yvon Mauffret, *Une amitié bleu outremer*, où le héros, le jeune Rogatien, aura l'intention de s'embarquer pour le grand large, avec ses amis de la *Ia Ora Na*, venus des îles du Pacifique et qui vont y repartir, après cette escale forcée dans la rade du port de Nantes. Maëva, la petite Tahitienne fille du capitaine de la goélette, incarne pour Rogatien la vie paradisiaque des îles et le souffle de l'aventure. Or, pour le jeune garçon, l'aventure sera immobile et s'arrêtera aux limites du port : Maëva repartira sans lui... Et l'aventure vécue dans la rade de Nantes rejoint bientôt le domaine du rêve pour Rogatien, comme si cette aventure « terrienne », réellement vécue par lui, se teintait du merveilleux de celle qu'il a tant rêvé vivre : « J'évitais le plus possible la Martinière et ses fantômes... Mais le soir dans mon lit, dès que je fermais les yeux, je partais très loin de la Chabossière. J'appareillais, je gagnais le large, je les rejoignais et lorsque je finissais par m'endormir, mes rêves m'entraînaient encore plus loin. » (p.135).

Cette « anti-aventure » est vécue également par l'héroïne du roman de Dorothy Crayder, *Maggie voyageuse au long cours*. Maggie doit effectuer seule la traversée de

l'Atlantique sur un paquebot, vers l'Europe où sa tante l'a invitée pour les vacances. La jeune fille imagine déjà avec effroi les mille périls qu'elle aura à traverser... En fait, ce roman fait preuve d'une prise de recul par rapport au genre du roman d'aventures. Il ne se passe pas grand-chose sur ce paquebot de croisière, juste quelques péripéties qui « agrémentent » le voyage de Maggie : un passager clandestin, un trafiquant de tableaux arrêté grâce à l'action de la jeune fille... Mais ces événements n'ont aucune mesure avec ceux imaginés par Maggie, dont l'esprit est justement très imprégné de ces récits d'aventures en mer. L'héroïne s'est d'ailleurs elle-même baptisée « voyageuse au long cours ». En se mettant ainsi en scène et en considérant presque son aventure d'un regard extérieur, elle établit une distance vis-à-vis d'elle-même et joue le rôle de l'aventurière. Le voyage est ainsi un appel à l'imaginaire de l'héroïne, où derrière les menus événements se profilent des catastrophes prodigieuses, auxquelles les héros traditionnels d'aventures sont habituellement confrontés, comme par exemple l'épisode du « coup de vent » qui est transformé par Maggie en effroyable tempête menaçant de couler le navire. Ce roman fonctionne donc comme une parodie de roman d'aventures, et la « morale » de cette histoire est que, pour vivre l'Aventure, il n'est pas indispensable d'être confronté à des événements extraordinaires. Il suffit de savoir rêver et de concevoir sa vie comme une aventure: profiter des joies de l'instant, amplifier les menus épisodes du quotidien qui paraissent banals, et surtout faire preuve de beaucoup d'humour, qui transcende la réalité et la dédramatise.

Le roman de Michael Morpurgo, *Le naufrage du Zanzibar*, peut également faire partie de ce genre de roman, par un certain côté de l'aventure non vécue par l'héroïne. En effet, même si Laura parvient à ramer avec les hommes du canot, son grand rêve aurait été de partir réellement en mer, avec son frère Billy. Mais sa condition féminine ne le lui permet pas... Pourtant, à travers le départ de son frère jumeau, son « double » masculin en quelque sorte, Laura n'effectue-t-elle pas ce voyage en mer ? Tout rentrera dans l'ordre et la stabilité lorsque Billy reviendra sur l'île, auprès des siens, pour ne plus jamais en repartir.

On perçoit, pour ce type de roman, où l'aventure est plus rêvée que vécue, un recul vis-à-vis du genre du roman d'aventures, en même temps qu'une référence constante à celui-ci. Ces romans sont racontés selon une tonalité qui est particulière à chacun : ironique et humoristique pour *Maggie*, poétique et mélancolique pour *Une amitié bleu outremer* ou *Le naufrage du Zanzibar*.

1.2 Place accordée à l'aventure maritime dans la littérature de jeunesse

L'étude de la place accordée à l'aventure (et plus particulièrement à l'aventure maritime), passe par l'observation de deux facteurs : le nombre de titres de romans d'aventures par rapport aux autres thèmes d'une même collection, et le nombre de collections spécialisées ou non dans l'aventure.

1.2.1 L'aventure et les autres thèmes dans les romans de trois collections de littérature de jeunesse

On a réalisé une étude sur trois collections, d'après les catalogues de leur titres de l'année 1995 : « Lecture Junior » chez Gallimard Jeunesse (47 titres), « Castor Poche » de Flammarion Castor Poche (414 titres) et « Le Livre de Poche Jeunesse » chez Hachette Jeunesse (330 titres). Ces collections ont été choisies parce qu'elles comptent parmi les plus

importantes en littérature de jeunesse, parce qu'elles comportent, dans leur catalogue, un nombre de « thèmes » différents de romans assez élevé et qu'elles sont constituées de romans ayant paru récemment - contrairement par exemple à la collection « Folio Junior », spécialisée dans la réédition des romans classiques. Les romans de chaque collection ont été classés selon onze thèmes principaux : Aventure (sont regroupés sous cette appellation les romans mettant en scène des héros ou héroïnes devant lutter pour leur salut ou celui des leurs, ou cherchant à atteindre un objet précieux ou encore tentant de réaliser un exploit - ascension d'une montagne...- ; ces romans sont constitués de nombreuses péripéties); Connaissances ; Contes et fables ; Histoire d'animaux ; Humour ; Le Monde d'autrefois (romans qui évoquent la vie quotidienne d'une époque passée) ; Mystère/Policière ; Science-fiction ; Vivre aujourd'hui (romans évoquant la vie d'adolescents d'aujourd'hui, avec leurs préoccupations : relations avec les parents, amitié, amour, école, problèmes de société) ; Imaginaire, rêve, fantastique ; Vivre pendant la guerre. La répartition suivant ces thèmes suit généralement celle effectuée dans les catalogues, - quand elle a été réalisée -, à quelques exceptions près, notamment pour l'uniformisation des thèmes d'une collection à l'autre.

On observe le classement suivant, pour les cinq catégories de romans les plus représentées pour chaque collection :

Lecture Junior (sur 47 titres)

Vivre aujourd'hui	: 30 %
Aventure	: 17%
Histoire d'animaux	: 15%
Humour	: 10,5%
Imaginaire, rêve fantastique	: 10,5%

Castor Poche

Vivre aujourd'hui	: 31,5%
Aventure	: 16%
Le monde d'autrefois	: 15%
Histoire d'animaux	: 10,5%
Imaginaire, rêve, fantastique	: 7%

Le Livre de Poche Jeunesse

Vivre aujourd'hui	: 18,5%
Aventure	: 16,5%
Imaginaire, rêve, fantastique	: 12,5%
Le monde d'autrefois	: 11%
Contes et fables	: 10,3%

D'après ces données, il est remarquable de constater que, même si la proportion des thèmes changent d'une collection à l'autre, il s'opère une constante pour les deux premiers. Le thème « Aventure » est ainsi « supplanté » de la même manière dans les trois collections, par le thème « Vivre aujourd'hui » : dans Lecture Junior et Castor Poche, la proportion de titres parus dans cette dernière catégorie est double par rapport à celle de l'Aventure ; pour Le Livre de Poche Jeunesse en revanche, elle n'est que légèrement supérieure (18,5 et 16,5%). On peut observer que la catégorie « Aventure » est bien représentée, occupant dans chaque collection la deuxième place, dans des proportions équivalentes : environ 16% des titres pour chaque collection.

Dans le thème de l'aventure, on a tenté de repérer la proportion de romans d'aventures maritimes ou, du moins, de romans d'aventures ayant trait à la mer (dans les romans dont, par exemple, un épisode se passe en mer, comme *L'esclave du batteur d'or* de H. de Monfreid, coll. Castor Poche). Le nombre de romans d'aventures dans la collection Lecture Junior est peu élevé (en vertu du nombre de titres de la collection) - 8 titres -, mais il comporte tout de même deux romans d'aventures ayant trait à la mer, dont l'un met en scène une héroïne (il s'agit du *Naufrage du Zanzibar* de M. Morpurgo). Sur les 55 titres « Aventure » de la collection Le Livre de Poche Jeunesse, 7 ont un rapport avec la mer, ce qui représente une proportion de un roman d'aventures sur huit, soit un pourcentage d'environ 13% (et 2% sur

tous les romans de la collection). Pour la collection Castor Poche, sur 67 titres « Aventure », 13 ont un cadre maritime, ce qui représente une proportion de 19,5% des romans d'aventures et 3% de l'ensemble des romans. On peut comparer ce nombre à celui de romans d'aventures ayant lieu dans un autre cadre. Par exemple, les romans situés en montagne sont au nombre de six (toujours dans la collection Castor Poche), soit la moitié de ceux qui se passent en mer ou en rapport avec elle. Les autres cadres de l'aventure que l'on peut observer le plus souvent dans les romans sont les pays étrangers (Amériques du Nord et du Sud, les pays désertiques comme le Sahara ou l'Alaska, l'Afrique...), la forêt, ou même, plus rarement la ville ou l'environnement quotidien...

Il peut également être intéressant d'observer la répartition héros - héroïnes dans les romans de chaque collection. L'aventure étant plutôt un domaine traditionnellement masculin (qu'il s'agisse du héros ou du lecteur), les romans d'aventures de la production actuelle conservent-ils cette caractéristique ? Il semblerait que oui, puisque dans les trois collections, la proportion de héros principaux est largement supérieure à celles des héroïnes jouant un rôle premier dans le récit (on ne compte pas dans ce cas les romans mettant en scène plusieurs héros et héroïnes). Dans la collection Lecture Junior, sur les huit romans d'aventures observés, sept comportent un héros masculin principal. Pour les romans du Livre de Poche Jeunesse, on relève un nombre de héros quatre fois plus élevé que celui des héroïnes, tandis que ce nombre est de plus de cinq fois plus pour Castor Poche.

Le recouplement des résultats observés d'une collection à l'autre permet peut-être d'émettre quelques remarques :

- L'aventure reste un thème privilégié des collections qui lui réservent une large place dans leurs parutions, supérieure à celle laissée au roman policier ou même au fantastique. Néanmoins le thème « Vivre aujourd'hui » domine toujours l'Aventure. Ces deux thèmes semblent d'ailleurs être en opposition, l'Aventure symbolisant l'évasion, le voyage, l'action, tandis que « Vivre aujourd'hui » sous-entend des histoires d'adolescents dans leur milieu familial, avec des préoccupations qui sont celles des jeunes d'aujourd'hui (et celles du lecteur qui s'identifie à ce héros évoluant dans un univers familial). Si cette répartition est le reflet des goûts de son jeune public, les lecteurs et lectrices auraient donc une préférence pour les romans leur représentant l'histoire d'un jeune d'aujourd'hui. Qu'en est-il alors du roman d'aventures pour ces lecteurs ?

- L'aventure reste liée à un cadre exotique, étranger au décor familial, et elle fait appel à la notion de déplacement.

- L'aventure reste un thème à dominante masculine, avec des héros majoritaires en nombre par rapport aux héroïnes. Mais y a-t-il pour autant, plus de lecteurs de romans d'aventures que de lectrices ?

1.2.2 L'aventure maritime dans les romans d'autres collections

D'autres collections pour la jeunesse laissent une part plus ou moins importante à l'aventure. Certaines d'entre elles ne font paraître que de rares titres de ce thème, comme les collections Page Blanche (Gallimard Jeunesse) ou L'Ecole des Loisirs, plus spécialisées dans le roman d'auteur, traitant des problèmes de la société ou de l'individu. Néanmoins apparaissent

dans ces deux collections quelques titres du domaine de l'aventure, même si ce thème se double souvent d'autres interrogations plus « fondamentales ».

La collection Cascade (Rageot-éditeur), en ce qui concerne les titres destinés aux 11-12 ans - la tranche d'âge qui nous intéresse ici - (d'après le catalogue des titres du printemps 1996), est plus particulièrement axée sur le thème que l'on a appelé « Vivre aujourd'hui », avec des « aventures » vécues par des adolescents dans leur environnement quotidien. Mais on peut compter certains de ces titres comme des romans d'aventures, comme les romans d'Yvon Mauffret (*Le Trésor du Menhir*, *Une amitié bleu outremer*) ou ceux d'Evelyne Brisou-Pellen (*La cour aux étoiles*, *Le mystère de la nuit des pierres*, *Prisonnière des Mongols*). En outre, cette collection possède une « sous collection », Cascade.Aventure, qui comprend cinq titres (dont aucun ne raconte une aventure maritime), ce qui peut paraître un peu mince, comparé aux 36 titres d'une autre « sous collection », Cascade.Policier !

D'autres collections réservent une place plus importante à l'aventure. Chez Gallimard Jeunesse, plusieurs d'entre elles se consacrent à la parution des grands classiques de la littérature de jeunesse, en particulier de ceux du roman d'aventures. Ainsi, dans la collection Folio Junior (et avec elle, Folio Junior Edition Spéciale), on retrouve tous les grands romans d'aventures, des plus anciens aux plus récents : *Histoire de Sindbad le marin*, *Robinson Crusoé*, *Sa Majesté-des-Mouches*, les romans de Stevenson, Jules Verne, Jack London (*Le loup des mers*), Michel Tournier (*Vendredi ou la vie sauvage*)... La collection Folio comprend également la série de livres d'aventures intitulée « Un livre dont vous êtes le héros », inspirée de l'univers fantastique du roman de Tolkien, *Le seigneur des Anneaux*. Dans cette série, le lecteur est aussi acteur de l'aventure, dans la mesure où il est désigné comme le héros et où il choisit les aventures qu'il veut « vivre », en fonction de plusieurs possibilités d'action qui lui sont proposées. La toute première collection de Gallimard Jeunesse, « 1000 Soleils », est, comme Folio Junior, consacrée aux classiques de la littérature de jeunesse ; on y retrouve aussi tous les chefs-d'oeuvre du genre du roman d'aventures maritime. La toute nouvelle collection « Chefs-d'Oeuvre Universels » (Gallimard Jeunesse) propose également quelques titres parmi les plus reconnus de la littérature mondiale, dont plusieurs sont des romans d'aventures : *Le Livre de la jungle* (R. Kipling), *L'Appel de la forêt* (J. London), *Le Tour du monde en 80 jours* (Verne) et *L'Ile au Trésor*. Cette collection possède la nouveauté, par rapport aux précédentes, d'agrémenter la fiction de photos et gravures disposées de part et d'autre du récit et dont l'aspect documentaire est chargé d'éclairer celui-ci. Elle dote ces grands romans d'une mise en forme d'une grande qualité esthétique.

Les éditions Milan, avec la collection Zanzibar, proposent un certain nombre de romans d'aventures d'auteurs contemporains.

Chez Hachette jeunesse, les collections comme « Les Intégrales de Jules Verne » ou « Grandes Oeuvres » reprennent quelques grands textes d'aventure. Outre ces collections, deux autres se consacrent, elles, entièrement à l'aventure : « Bibliothèque Verte » et « Bibliothèque Verte Aventure ». La première est constituée d'aventures vécues en série par des héros immuables : Tarzan, Indiana Jones Jr, Alice, Les Médecins de l'Impossible... La seconde comprend des romans d'aventures d'auteurs classiques (elle reprend ainsi, parfois de manière condensée les romans de Jules Verne, Joseph Conrad, Jack London...) et des romans d'auteurs actuels. Enfin la nouvelle collection « Trésors » (qui est l'équivalent de « Chefs-d'Oeuvre Universels » de chez Gallimard) propose quelques titres, parmi les grands romans classiques ou contemporains. Chaque titre se présente sous la forme d'un coffret, comprenant un livre relié (le roman) et un documentaire illustré complétant le récit. Parmi les six titres (en 1995) de la collection, on trouve le roman de Pierre Loti, *Pêcheur d'Islande*, et l'incontournable *Ile au Trésor* de Stevenson.

On peut également mentionner la réédition récente de récits d'aventures, dont plusieurs sont des récits d'aventures maritimes, dans la collection « Signe de Piste », aux éditions Fleurus (à remarquer que ces romans sont de la plus pure tradition du roman d'aventures et que leurs héros sont essentiellement masculins).

D'après ce panorama de diverses collections de littérature de jeunesse, on peut constater que l'Aventure est bien présente, et que les maisons d'édition lui réservent une à plusieurs collections (chez Hachette Jeunesse, Gallimard Jeunesse...). La mer, sans être le cadre premier de l'aventure contemporaine, qui peut avoir lieu dans des endroits aussi divers que les pays étrangers (voire imaginaires), la forêt, le désert, ou même « le coin de la rue », est tout de même représentée dans plusieurs romans de chaque collection, même chez les auteurs contemporains.

On peut noter également l'importance accordée aux grands classiques du roman d'aventures, qui disposent de plusieurs éditions dans des collections différentes d'une même maison d'édition, qui sont prestigieuses et valorisantes. Preuve que l'aventure « classique » est toujours une référence incontournable et un modèle du genre, que les collections visent à rendre attrayante et plus compréhensible en dotant les romans d'un aspect documentaire chargé d'explicitier certains lieux ou événements de l'aventure. Malgré cet effort, cette aventure est-elle lue et appréciée par les lecteurs adolescents d'aujourd'hui ?

1.2.3 L'aventure maritime dans les documentaires

Le documentaire est en effet un domaine où l'aventure maritime est très présente. Outre les documentaires consacrés à l'exploration des océans et des êtres vivants qui le peuplent, on trouve un certain nombre d'ouvrages concernant l'aventure maritime. Des ouvrages évoquent les pirates et les corsaires, les navigateurs du temps des Grandes Découvertes, les marins de toutes les époques, les explorateurs... (cf. Bibliographie).

L'aventure maritime vécue par des enfants est également présente dans les documentaires, sous le signe de l'aventure vécue. En effet, plusieurs de ces documentaires se présentent comme le compte-rendu ou le journal de bord d'enfants partis en mer pour plusieurs mois, voire pour toute une année. L'objectif de ces expéditions d'enfants, encadrées par des animateurs, est de faire connaître à ces aventuriers en herbe et sur mer, des pays étrangers, et surtout, un nouveau mode de vie en société, dans un lieu particulier : le bateau. Une fois revenus à terre, les jeunes relatent leur expérience, mettant en avant leur enrichissement dans le domaine de la navigation, mais surtout sur le plan individuel (apprentissage de la vie en groupe, de l'autre, de la tolérance...). Les quatre volets de la série « Les Peuples de l'eau » racontent l'aventure d'enfants mousses embarqués sur le navire *Fleur de Lampaul*, et découvrant des peuples inconnus de différents lieux du monde. D'autres récits, comme *Les enfants dauphins / A l'école du vent, de la mer et de l'aventure* ou *Carnets de bord des Enfants de la Baleine blanche* (cf. Bibliographie) sont aussi des récits d'enfants de leurs voyages.

II. LE ROMAN D'AVENTURES ET LES ADOLESCENTS D'AUJOURD'HUI

Lorsque l'on pose la question : « les adolescents d'aujourd'hui lisent-ils des romans d'aventures maritimes ? », aux bibliothécaires, aux libraires, les réponses sont souvent très mitigées. Oui, disent certains, en voyant sortir régulièrement de leurs rayons des classiques comme les romans de Jules Verne, Jack London, Stevenson... Non, répondent d'autres, en précisant que ce type de romans est le plus souvent acheté par les parents et emprunté sur leurs conseils ou à l'occasion d'une étude en classe. Bref, à première vue, rien qui puisse, en ce qui concerne le roman d'aventures classique, et pour l'adolescent d'aujourd'hui, ressembler à la lecture-plaisir qui était celle du lecteur adolescent du XIX^{ème} siècle.

Quelles peuvent être les causes de cette désaffection - si désaffection réelle il y a - ? Est-ce que ces romans sont trop longs, trop ardu pour des adolescents, à côté de romans d'aventures, plus concis et où l'entrée en action ne se fait pas attendre ? Ne sont-ils pas simplement « démodés », ne parvenant plus à répondre à l'imaginaire des adolescents d'aujourd'hui ? Ou bien est-ce que l'image (par l'intermédiaire du film d'aventures, d'action, à la télévision ou au cinéma) n'est pas un concurrent trop imposant à ce genre de roman ?

A propos de la réception du roman d'aventures auprès des adolescents, on peut se poser une autre question : est-ce que les garçons le lisent plus que les filles, ou bien, est-ce que cette différenciation dans la littérature de jeunesse « classique » (depuis le XVIII^{ème} siècle jusque dans les années 1960), entre les lectures pour filles et les lectures pour garçons s'est atténuée au point d'être effacée, permettant aux filles l'accès à ce genre, à l'origine, masculin ? Est-ce que les garçons et les filles lisent toujours des romans différents, n'ayant pas les mêmes attentes dans leur lecture ?

On s'appuiera, pour tenter de répondre à ces interrogations, d'une part sur les études du sociologue François de Singly concernant la lecture et les loisirs des adolescents (études rapportées dans ses ouvrages *Lire à 12 ans*, Nathan, 1989 et *Les Jeunes et la lecture*, Ministère de l'Education Nationale, DEP), et d'autre part, sur une enquête menée en 1996 auprès de 31 jeunes de 10 à 14 ans de la région de Lille, fréquentant la bibliothèque de Lille Centre section Jeunesse ou la médiathèque Marguerite Yourcenar de Faches Thumesnil. Ces jeunes ont répondu à un questionnaire dont un exemplaire est présenté dans l'Annexe 2. On précise que la majorité des jeunes interrogés sont des filles (21 pour 10 garçons), cette inégalité de représentation dans cette enquête étant, en quelque sorte, le reflet de la plus grande fréquentation des bibliothèques par les filles. Tous, pratiquement, appartiennent, en raison de la situation géographique de ces deux lieux d'enquête, à un milieu social moyen ou supérieur. Venant pour la plus grande partie très régulièrement à la bibliothèque, ils peuvent être considérés comme moyens ou bons lecteurs. Ces informations concernant le public interrogé sont très importantes : elles montrent que l'on a affaire à une population ciblée, et que des résultats différents auraient été sans doute obtenus lors d'une enquête menée dans des quartiers plus défavorisés.

2.1 Roman ou film : quel support pour l'aventure aujourd'hui ?

2.1.1 Opposition image-écrit

On oppose souvent l'image à l'écrit, la première, par l'intermédiaire de la télévision, étant rendue coupable de la désaffection des jeunes pour la lecture. Il est vrai que la majorité d'entre eux donnent leur préférence à l'image, par rapport à l'écrit. Les enquêtes récentes

auprès des jeunes, en particulier celles menées par François de Singly mettent ce fait en évidence. Dans la hiérarchie de leurs loisirs, les jeunes classent la lecture après les sorties, la musique et la télévision. L'écart entre lecture et télévision varie en fonction du sexe : les filles paraissent accorder plus de crédit aux livres que les garçons, qui estiment leurs désirs de connaissances, distraction et évasion satisfaits par la télévision. Cette différenciation sexuelle à l'égard du livre est exprimée en ces termes par François de Singly : « Le livre n'est pas conçu comme un bon support pour l'information ou pour la distraction, la télévision le dépasse largement aussi bien chez les filles que chez les garçons. En revanche, les différences sexuelles apparaissent pour la fonction de connaissance et pour la fonction de rêve. Pour ces deux usages, la balance penche du côté du livre pour les filles et du côté de la télévision pour les garçons, aussi bien pour la dimension « rationnelle » que pour la dimension « irrationnelle » de l'existence. » (F. de Singly. Lire des livres, une activité peu masculine. *La Revue des livres pour enfants*, été 1993, n°151-152, p.41). La préférence donnée à l'image par les garçons se retrouve par ailleurs dans leurs rapports avec l'écrit, puisqu'ils choisissent surtout des ouvrages ou des supports alliant l'image et l'écrit : le journal ou les revues, la bande dessinée, l'ordinateur et les documentaires (cf. F. de Singly, *art. cit.*, p.47).

Qu'en est-il de cette « suprématie » de l'image sur l'écrit, remarquée chez les garçons comme chez les filles (même si c'est à un degré moindre pour celles-ci) dans le domaine de la fiction, et en particulier celui de la fiction d'aventure ?

2.1.2 Le récit filmique : Le support idéal de l'aventure ?

Que signifient le désintérêt pour le livre (notamment pour le roman) observé surtout chez les garçons, et la préférence de ceux-ci accordée à l'image (et au film) pour combler leur désir d'évasion, leur imaginaire ?

Dans le domaine du récit d'aventure, l'influence télévisuelle ou cinématographique est indéniablement importante chez tous les adolescents (garçons et filles), et leur passé culturel est souvent plus riche dans ce domaine que dans celui de la lecture (en particulier dans les milieux défavorisés). Les enseignants remarquent cette imprégnation de l'image, lors de travaux avec les élèves sur l'écriture de récits d'aventures. Les adolescents font ainsi souvent référence dans leurs rédactions à des héros de films d'aventures, comme James Bond ou Indiana Jones ; les garçons privilégiant même parfois les héros de films d'action, incarnés par des acteurs « musclés » comme Jean-Claude Van Damme, Bruce Lee... (cf. l'article de Marie-Agnès Thirard, Le récit d'aventures - récit filmique, récit littéraire, *Spirale*, mai 1993, n°9). De même, lorsque l'on interroge les adolescents à propos des genres de films qu'ils préfèrent, on retrouve ce goût pour l'action et l'aventure (dans le questionnaire d'enquête adressé aux adolescents, une question portait sur le genre de film qu'ils préféreraient - au cinéma ou à la télévision -, et leur demandait de préciser quel film leur avait plu dernièrement). Ainsi, même si d'autres genres sont cités, comme le film comique ou le film « dramatique et romantique », le « film d'amour » (ces deux derniers sont mentionnés uniquement par les filles), c'est le film d'aventures qui revient le plus souvent aussi bien chez les garçons que chez les filles. Ce film d'aventures est décliné sous plusieurs formes : les films d'action (comme ceux de J.-P. Belmondo, les « James Bond »...), les films d'aventures tels les « Indiana Jones », « Allan Quaterman »..., les films fantastiques, voire les films d'épouvante (!) (adaptations des romans de Stephen King, la série télévisée fantastique « Aux frontières du réel »...), les films policiers. A l'observation de ce sondage, on s'aperçoit, et ce fait peut paraître surprenant, que les adolescentes ont pour la plupart des références et des goûts filmiques identiques à ceux des

garçons, (même si elles mentionnent à côté des films d'action les films drôles et romantiques) ; ainsi sont-elles nombreuses à citer les noms de Belmondo, James Bond...

En réalité, le film serait actuellement le support par excellence de l'aventure, comblant l'imaginaire des adolescents d'aujourd'hui en même temps que certaines « insuffisances » du roman d'aventures. C'est ce qu'affirme Isabelle Jan, dans son article sur le nouvel imaginaire des adolescents : « ... l'honnêteté oblige à constater qu'aujourd'hui, l'imaginaire romanesque, celui de l'Aventure, celui de « Romance », est satisfait par le cinéma. » (Nouveaux porteurs de lanternes : qu'en est-il aujourd'hui de l'imaginaire adolescent ? *La Revue des livres pour enfants*, n°134-135, p.62). Le film, comme le roman, met en scène une histoire qui se déroule de façon temporelle : l'individu voit cette histoire évoluer devant ses yeux, que ce soit par la vision d'images ou par la lecture de mots. Mais le cinéma d'aventures a pour lui les avantages de la rapidité et de la juxtaposition d'actions, que ne permet pas le roman : « Les difficultés de la littérature, art linéaire, sont dans la juxtaposition. » (I. Jan, *art. cit.*, p.62). Le roman d'aventures a besoin de temps (et donc de longueur) pour présenter la situation initiale des héros, planter un décor, décrire une atmosphère, avant de lancer véritablement l'action, tandis que le film d'aventures, lui, commence le plus souvent « au coeur de l'action », sans être « encombré » de descriptions introductives. Le roman d'aventures, même pendant l'action, nécessite des phases de description : chaque nouveau lieu, chaque nouveau personnage, pour « faire vrai », doit être reproduit de la manière la plus réaliste possible devant les yeux du lecteur. Ces phases de description qui ralentissent ou bien stoppent l'action, sont absentes du film d'aventures qui peut enchaîner, juxtaposer, les actions, sans problèmes : le spectateur a devant les yeux le décor, les personnages, qu'il peut identifier en quelques secondes. Le lieu inquiétant, les personnages sympathiques ou malfaisants, tout est dit en quelques images, le film d'aventures possédant, comme le roman, un certain nombre de « topoï » (caractéristiques physiques du héros, du gangster, caractéristiques du lieu dangereux, sombre et sale...) qui renvoient le spectateur à toute une culture cinématographique. Outre l'image, le cinéma bénéficie du son, qui permet le dialogue des personnages et le fonds sonore de l'histoire (ce qui confère à celle-ci plus de réalité), sans oublier la musique qui accompagne le film et qui joue un rôle très important, par exemple dans l'introduction de l'angoisse dans une scène à suspense (musique lugubre associée à l'image d'un lieu sordide où se trouve le héros...).

Tous ces éléments concourent au succès du film d'aventures, par rapport au roman d'aventures. Les caractéristiques de longueur, de difficulté d'accès du roman, affecteraient majoritairement les garçons, pour F. de Singly : « Lorsqu'il s'agit de placer sur une échelle le livre et l'image, les garçons associent plus que les filles le livre à la lenteur (opposée à la rapidité), à la couleur grise (opposée au rouge), à la difficulté (opposée à la facilité), à la ringardise (opposée à la modernité). » (*art. cit.*, p.46). Selon lui, la préférence donnée par les garçons au film d'action aurait une explication sociologique. En effet, la société contemporaine continue d'induire dans les mentalités une répartition des rôles masculins et féminins qui serait représentée dans les romans destinés à la jeunesse. F. de Singly, opérant une distinction entre les lectures qui plaisent aux filles et celles qui plaisent aux garçons, signale que les aventures des héros des garçons sont plus faciles à mettre en images, parce qu'elles sont tournées surtout vers l'action ; tandis que celles des héroïnes des filles, constituées plutôt de psychologie, de sentiments, et comprenant des épreuves plus morales que physiques, se prêtent davantage à l'écriture littéraire : « ... il faut peut-être se demander si les objectifs assignés aux hommes encore de manière importante dans la société contemporaine trouvent leur meilleur support dans le livre, dans le roman. La conquête des coeurs - avec ses phases de séduction, d'attente, d'éventuelle jalousie, de rêverie - repose sur des mécanismes mentaux qui peuvent donner lieu à peu d'actions alors que la conquête du pouvoir, si elle n'exclut pas les stratégies, peut mieux se laisser voir par des déplacements sur le terrain, par des manoeuvres, des complots pouvant être mis en images. » (*art. cit.*, p.46). Opérer une distinction entre lectures de filles et lectures de garçons peut apparaître limitatif ; en tout cas, le goût des garçons pour les récits et les héros

d'action permet d'expliquer leur attirance pour le récit filmique. Mais il convient d'apporter des nuances, puisque les films d'action et d'aventures sont aussi appréciés par les filles. Cela signifie peut-être que ces dernières, par rapport à la plupart des garçons, ont besoin d'autres types de récits pour combler leur imaginaire et satisfaire leur goût pour ce que permet le récit littéraire, comme l'analyse psychologique et l'adhésion aux pensées d'un personnage.

2.1.3 Roman et film : des rôles complémentaires dans le récit d'aventures

En reconnaissant l'importance de l'image dans notre société, en particulier auprès des adolescents, on ne peut pas opposer dans un combat vain image et écrit. L'un et l'autre possèdent en effet des qualités propres à chacun, les mots exprimant des choses impossibles à mettre en images, et inversement, la qualité d'une image (surtout lorsqu'elle est artistique, comme dans le domaine du cinéma) n'est pas traduisible en mots. Pourquoi ainsi ne pas utiliser ces deux supports de façon complémentaire ? Le cinéma peut intervenir dans le roman, en introduisant par exemple de nouvelles références culturelles. Le compte-rendu de M.-A. Thirard (*art. cit* ci-dessus) sur un travail réalisé avec des élèves de collège sur le récit d'aventures, filmique et littéraire, montre les rapports qui existent entre les deux et l'aspect enrichissant de leur confrontation (mise en évidence de la nécessité de la description dans le roman par rapport au film, de la structure identique du récit : situation initiale, développement de l'action, situation finale...). Inversement, le roman peut intervenir au cinéma. Les adaptations cinématographiques réussies de romans d'aventures (telles celles des romans de Jules Verne, de Stevenson...) n'enrichissent-elles pas le récit littéraire en nous offrant une vision particulière de l'aventure, en nous obligeant à une confrontation de l'écrit et de l'image (qu'y a-t-il de plus ou de moins par rapport au roman ...) ? L'idéal en matière de récit d'aventures serait la connaissance par les adolescents de ces deux « supports », avec un passage enrichissant de l'un à l'autre.

2.2 Quels romans pour quels lecteurs ?

2.2.1 Lectures pour filles, pour garçons ; lectures de filles, de garçons ?

a) La prédominance des filles dans le domaine du livre

Comme on a pu le constater précédemment, les filles lisent davantage que les garçons et tiennent le livre en plus haute estime que ces derniers. Pour elles, le livre est un élément important de la vie et participe à la construction de leur personnalité, ce qui n'est pas le cas chez les garçons. Pour F. de Singly, ce fait est dû à deux raisons principales : d'une part, par le maintien par la société de l'association entre masculin et extérieur, entre féminin et intérieur, les garçons étant plus portés vers les activités manuelles et sportives, les filles étant qualifiées plus souvent d'intellectuelles et préférant les activités plus calmes d'intérieur ; d'autre part, par la permanence du clivage entre garçons scientifiques et filles littéraires, qui oppose le rationnel et le savoir à l'irrationnel et l'imagination.

Cette différence sexuelle en matière de lecture se retrouve dans le public adolescent fréquentant les bibliothèques : les filles y sont plus nombreuses et restent plus longtemps sur place que les garçons. Mais lorsque l'on considère la nature des ouvrages empruntés par les jeunes de 10-14 ans, on n'observe pas une différence notable entre les filles et les garçons,

peut-être parce que, comme on l'a déjà remarqué, la population interrogée est plutôt bonne lectrice. Presque tous les jeunes ont déclaré emprunter le plus souvent des bandes dessinées (9 garçons sur 10, 14 filles sur 21), et des romans (6 garçons sur 10, 15 filles sur 21), et le plus rarement des documentaires et des revues. Mais ces résultats montrent tout de même que les garçons empruntent plus les bandes dessinées et que les filles s'approprient davantage les romans.

b) Y a-t-il encore aujourd'hui des lectures de filles, de garçons ?

Auparavant existait dans le répertoire de la littérature de jeunesse, une séparation entre les livres destinés aux garçons, exaltant les valeurs de force, de courage, de l'action, et les livres destinés aux filles, didactiques et moralisateurs. La littérature de jeunesse actuelle ne connaît plus cette distinction, et toutes les collections font paraître des romans qui sont « mixtes », destinés aussi bien aux filles qu'aux garçons, même si certains sont plus appréciés par les uns ou par les autres, comme les romans de Susie Morgenstern ou Judy Blume écrits plus pour les filles et appréciées par elles, parce que leurs personnages principaux sont féminins.

Mais, selon Elisabeth Motsch, auteur à L'École des loisirs, les lectrices seraient plus présentes dans de nombreux genres de romans, parce que, se considérant plus littéraires que les garçons, elles « hésitent moins à explorer des domaines inhabituels » (E. Motsch, Jane et Tarzan dans la jungle des livres, *La Revue des livres pour enfants*, été 1993, n°151-152, p.33). Les garçons feraient, quant à eux, très attention dans le choix de leurs romans, à ce qu'il y ait beaucoup d'action, à ce qu'il y apprennent des choses, et surtout à ce qu'il ne s'agisse pas d'un « livre de filles ». Mais si les garçons opposent très fortement valeurs masculines (force, action...) et valeurs féminines, les filles paraissent beaucoup plus modérées et curieuses. Les réponses obtenues lors de notre enquête sont, à cet égard, tout à fait significatives. A la question « Préfères-tu que le personnage principal d'un roman soit (un seul choix) : un garçon, une fille, plusieurs garçons et filles, ou cela t'est égal ? », les réponses fournies par les filles sont éloquentes. Elles donnent à 67% la réponse « ça m'est égal ». Les autres filles se répartissent sur les trois autres choix : 4 filles préfèrent que ce soient « plusieurs garçons et filles », une autre préfère que le personnage principal soit une fille, et deux déclarent que leur préférence va vers un héros garçon. Quand aux garçons interrogés, contrairement à ce que l'on aurait pu attendre (et contrairement aux observations de F. de Singly, qui affirme que les garçons sélectionnent leurs livres en fonction du héros masculin), ils ne sont que 4 sur 10 à pencher pour un personnage masculin, 4 autres affirmant que « cela leur est égal », les deux autres préférant que les héros soient « plusieurs garçons et filles ».

Filles et garçons apprécient-ils les mêmes thèmes ou y a-t-il différenciation des genres, avec des garçons plus amateurs de récits d'action et d'aventures, et des filles plus lectrices de récits psychologiques ou sentimentaux ?

Si l'on considère les résultats de l'enquête de F. de Singly, concernant le rapport entre l'identité sexuelle des enfants et leurs thèmes préférés (en faisant abstraction des différences entre les milieux sociaux populaire, moyen et supérieur), on s'aperçoit qu'il y a appropriation de certains thèmes par les filles, d'autres par les garçons (*Lire à 12 ans*, Tableau 8, p.169). Les thèmes à dominante masculine sont : l'aventure (54,7% d'entre eux déclarent que c'est leur thème préféré), l'histoire (9,1%), la science (6,9%), la science fiction (21,5%), le bricolage (4,8%) ; les thèmes à dominante féminine sont : « l'histoire de ton âge » (pour 35% d'entre elles), l'histoire d'amour (10,6%) ; les autres thèmes recueillant des succès féminin et masculin équivalents étant : le Policier, la nature, l'histoire comique, le reportage. On peut tout de même

remarquer que le thème qui recueille le plus de voix est l'aventure, aussi bien chez les garçons que chez les filles : 54,7% de voix pour les premiers, 47,2% pour les secondes.

Lorsque l'on compare ces résultats avec ceux obtenus au cours de l'enquête auprès de jeunes de Lille, (en précisant que pour cette question, les adolescents avaient la possibilité de choisir plusieurs thèmes), on remarque que le genre typiquement masculin reste la science-fiction, cité par trois d'entre eux mais par aucune fille. Les genres typiquement féminins (c'est-à-dire ne recueillant aucune voix masculine) sont l'histoire de la vie d'un personnage (38,9% des filles apprécient ce thème), les histoires d'amour (à 33,3%) et l'histoire de la vie d'une famille (à 16,7%). Les genres « mixtes » sont : le roman policier, le fantastique, le roman humoristique, et surtout l'aventure, qui recueille la moitié des voix des garçons (5 sur 10) et 61,1% de celles des filles. Pour donner un ordre de comparaison, le deuxième thème « mixte », le roman policier, recueille 3 voix masculines et 50% de celles des filles.

L'aventure constitue donc le thème par excellence où se retrouvent garçons et filles. Mais ceux-ci ont-ils une conception identique du récit d'aventures ?

2.2.2 Portrait-robot des romans « idéaux » des filles et des garçons

D'après les réponses des adolescents durant l'enquête, on a pu établir une sorte de roman « idéal » que préféreraient les garçons et les filles. Ce portrait-robot n'a rien de définitif, il est issu seulement de l'observation de réponses plus fréquentes que d'autres. On a tenu compte de plusieurs éléments pour son élaboration : les collections préférées des adolescents, les attentes de ceux-ci lors de la lecture d'un roman, leur cadre spatio-temporel préféré. En fonction de ces réponses, on a pu voir se dégager la véritable place que tient l'aventure pour les adolescents dans leurs lectures et ce qu'ils considèrent comme « aventure ».

Les adolescents semblent très attentifs aux collections dans les choix de leurs lectures, surtout les filles (2 sur 21 seulement déclarent ne pas y accorder d'importance). Les collections élues par les adolescentes sont Cascade (à 52,6%) et L'Ecole des loisirs (à 31,5%) ; viennent ensuite Castor Poche et Chair de Poule / Stine (avec 26,3% de voix chacune).

Pour ce qui est du cadre spatio-temporel, on observe une grande convergence dans leurs réponses. L'époque où doit se situer le roman est de préférence celle d'aujourd'hui, pour 68,4% d'entre elles, passé et futur recevant chacun 15,8% des réponses. Le lieu de l'histoire est aussi très déterminé : elles sont plus de la moitié (52,6%) à apprécier que le cadre du roman soit « un pays étranger et lointain ». Viennent ensuite les lieux suivants : « dans une ville » (cadre choisi par 47,4% des filles), et « au bord de la mer » (42,1%).

Enfin, ce qu'attendent le plus les adolescentes de leur lecture des romans est le divertissement (45% d'entre elles veulent « rire »), puis l'angoisse (40% veulent « avoir peur »), et aussi le voyage (40% veulent « voyager, découvrir de nouveaux paysages » en lisant). Viennent seulement après le désir « d'éprouver des émotions » (30% des voix), et « connaître la vie de quelqu'un » (20%).

Il ressort de ces quelques observations que les adolescentes privilégient les histoires d'aujourd'hui (d'après le choix de l'époque contemporaine et celui des collections Cascade, et L'Ecole des loisirs, dont la plupart des romans ont pour thème « Vivre Aujourd'hui ». Ces histoires doivent être avant tout divertissantes, que ce soit pour éprouver de la joie ou de la peur. Parfois situées dans le cadre familial de la ville, ces romans peuvent aussi être dépaysants, comme en témoigne le goût des lectrices pour la découverte de pays étrangers ou un cadre maritime, mais rattaché à la terre : en effet, aucune des 21 filles n'a choisi le cadre

purement maritime qui était aussi proposé, celui du bateau. De nombreuses adolescentes révèlent donc un goût pour l'aventure, même si elles ne savent pas toujours quoi mettre derrière ce mot, quand on leur demande d'approfondir. Elles aiment « quand il y a beaucoup de choses qui se passent », « quand il y a des rebondissements », « quand on est dans l'aventure du livre ». Leur goût pour l'aventure se manifesterait donc par leur attirance pour des pays étrangers, et également par leur goût pour le fantastique, (d'après le succès de la collection Chair de poule / Stine).

En ce qui concerne les quelques garçons interrogés, on discerne à la fois des ressemblances et des différences par rapport aux filles. Ils sont 4 sur 10 à préférer la collection Bibliothèque Verte Aventure ; ensuite sont choisies les collections Cascade et Folio Junior. Leur époque préférée de l'histoire n'est pas facile à déterminer, passé, présent et futur recevant à peu près le même nombre de voix, avec peut-être un avantage pour le futur. Les lieux préférés d'action sont : « sur une autre planète » (4 voix), puis « dans une ville », « dans un pays étranger et lointain » et « sur une île déserte » (qui recueillent 3 voix chacun). Enfin, ce que demandent en priorité les garçons à un roman, c'est, comme pour les filles, le divertissement (5 voix) et l'évasion (4 voix pour la réponse « voyager, découvrir de nouveaux pays »), puis un apport de connaissances historiques (« connaître une période ou un événement historique » reçoit 3 voix), et enfin qu'il suscite la réflexion (« réfléchir » reçoit 3 voix).

Les garçons privilégient d'emblée une collection consacrée à l'aventure. Témoignant de goûts partagés en ce qui concerne l'époque où se déroule l'histoire, ils sont attirés, comme les filles, par les romans situés dans une ville (cadre que l'on qualifiera de quotidien, puisqu'il correspond à celui des lecteurs), ou au contraire dans le cadre dépaysant d'un pays étranger. Mais ils apprécient également des cadres totalement « autres » : une autre planète (cadre peu apprécié en revanche par les filles) ou l'île déserte (lieu choisi aussi par 3 filles sur 21). La lecture des romans, pour les garçons, outre les notions de divertissement et d'évasion, fait entrer celles du savoir et de la réflexion (notamment la réflexion historique). Ces fonctions ne sont que très faiblement représentées chez les filles (1 voix sur 21 pour chacune des réponses « réfléchir » et « connaître un événement de l'histoire »), qui semblent plutôt privilégier l'émotion et l'analyse psychologique.

2.2.3 Importance accordée au roman d'aventures maritime par les adolescents d'aujourd'hui

Une partie du questionnaire d'enquête avait également l'objectif d'évaluer le goût et les connaissances des adolescents sur les romans d'aventures maritimes, en particulier sur les « classiques ».

Les grands classiques de la littérature d'aventures ne sont étrangers, sauf à de rares exceptions près, à aucun des adolescents interrogés, même s'ils ne les ont pas toujours lus, ou qu'ils ne les connaissent, ainsi que le précisent certains, parfois seulement par l'intermédiaire du cinéma ou du dessin animé (comme les histoires de *Robinson Crusoé* et de *L'Île au Trésor*). *Robinson Crusoé*, *L'Île au trésor* et *L'île mystérieuse* (et surtout le nom de son auteur, Jules Verne) figurant sur la liste d'ouvrages proposée aux adolescents, sont identifiés par presque tous.

Sur 21 filles interrogées, une seule n'a jamais entendu parler de *Robinson Crusoé*, et 8 d'entre elles l'ont lu (ou tout au moins l'ont commencé). Même chose pour *L'Île au trésor*, titre qui est reconnu par 13 filles et qui a été lu par 7 autres. *L'île mystérieuse* fait moins l'unanimité, avec 16 filles qui déclarent reconnaître le roman ou son auteur, et dont 3 d'entre

elles disent avoir lu le roman. Six connaissent le roman *Sa Majesté-des-Mouches*, mais aucune ne l'a lu. Quant aux autres classiques, comme *Moonfleet*, *L'Ancre de miséricorde*, ils ne requièrent qu'une voix chacun, une adolescente ayant tenté de lire le dernier, apparemment sans succès.

Les garçons identifient aussi presque tous, *Robinson Crusoé* (9 garçons sur 10, dont 4 ont lu le roman), *L'Île au trésor* (9 sur 10, dont 4 l'ont lu). Ils sont un peu moins nombreux à connaître et à avoir lu le roman de Jules Verne (4 l'identifient, et ils sont deux à l'avoir lu). En ce qui concerne les autres titres, un seul garçon a lu *Sa Majesté-des-Mouches*.

Parmi les quelques lecteurs et lectrices des romans d'aventures maritimes, les avis sont partagés quant au plaisir procuré par la lecture de ceux-ci, surtout chez les filles. Pour *Robinson Crusoé*, quelques filles déclarent ne pas avoir aimé ce roman, ou ne pas être parvenues à le lire entièrement : l'une dit ainsi qu'elle n'a lu le roman « qu'à moitié », une autre dit qu'elle ne l'a pas aimé - et sûrement pas terminé - « parce qu'on [l'] a forcée à le lire, alors qu'il ne [l'] intéressait pas ». Par contre, d'autres ont apprécié, « parce que l'histoire se passe sur une île déserte », ou « parce que l'homme est tout seul sur une île ». Les garçons déclarent tous avoir aimé *Robinson Crusoé* parce que, disent deux d'entre eux, « j'aime bien les histoires qui se passent sur une île déserte », ou « parce que c'est drôle de voir ce qui lui arrive, ce n'est pas tous les jours ». Un lecteur de 14 ans précise même l'avoir lu d'abord en version abrégée, puis comme le roman lui avait plu, cela lui a donné envie de le lire en version intégrale.

L'Île au trésor reçoit une appréciation contrastée de la part des filles : quelques-unes n'ont visiblement pas été marquées par le roman, une autre dit « ne pas avoir compris l'histoire ». Mais certaines des lectrices ont apprécié, l'une d'entre elles dit qu'elle a aimé par ce qu'il y a, dans ce roman, « plein d'aventures, de l'action, des pirates ». Les garçons, en ce qui concerne *L'Île*, sont moins unanimes que pour *Robinson* ; l'un dit avoir aimé le roman, en précisant qu'il aime tous les romans d'aventures de ce style (*Robinson Crusoé*, *L'Île au trésor*, les Jules Verne), parce que « on ne s'y ennuie pas ».

2.2.4 Les adolescents et l'aventure aujourd'hui

Le goût de l'aventure est très présent chez les adolescents. On peut le constater d'après les observations précédentes sur leur attirance pour les pays étrangers, et pour l'expérience, toujours fascinante, de Robinson, de l'homme isolé sur une île déserte.

Une question de l'enquête, intitulée « Quelle aventure aimerais-tu réaliser ? » (et qui donnait plusieurs choix de réponses), se proposait de cerner d'un peu plus près les goûts des adolescents dans ce domaine.

Les préférences indiquées par les garçons sont « partir découvrir un pays étranger », « faire de la voltige en avion » et « faire le tour du monde sur un bateau à voile » (l'un des garçons ne choisissant pas directement cette réponse mais préférant donner celle-ci, plus personnelle : « partir sur un bateau ». L'un d'entre eux rajoute également « une aventure de son choix », qui est de « vivre dans une ville géante ».

Quant aux filles, leur préférence va à « la découverte d'un pays étranger », aventure qu'aimeraient réaliser la moitié d'entre elles. Ensuite, elles se partagent entre, « la voltige en avion » (4 voix sur 21), « faire le tour du monde sur un bateau à voile » (3 voix), « vivre plusieurs mois sur une île déserte » (3 voix). Deux filles rajoutent une aventure ne figurant pas dans la liste des aventures proposées, celle de partir entre copains et copines en forêt (la forêt « amazonienne » précise l'une des deux).

L'aventure qui tente ainsi le plus de garçons et de filles est donc la découverte d'un pays étranger. On peut traduire cette attirance par une ouverture des enfants sur le monde, un désir de connaître des lieux et des gens différents. La mer est aussi pour eux un élément qui les attire, puisque plusieurs d'entre eux aimeraient faire un voyage sur un voilier (et on se rappelle que près de la moitié des filles apprécient que le cadre d'une histoire soit un bord de mer), et que le désir de quelques-unes « serait de vivre plusieurs mois sur une île déserte ».

Les adolescents interrogés ont reconnu pour la plupart l'existence des grands romans d'aventures classiques, que ce soient les garçons ou les filles. Le nombre élevé de ceux qui l'ont lu (ou qui ont eu, tout au moins, la curiosité de les commencer), peut être surprenant, compte tenu du nombre relativement peu élevé de jeunes interrogés. Ce nombre s'explique peut-être par la nature de ces jeunes, appartenant à un milieu déjà bon lecteur, plus familier des classiques. Néanmoins, d'après les informations recueillies auprès d'eux, les garçons les ayant lu, paraissent les avoir mieux aimé que les filles, qui parfois ne sont pas arrivés au bout du récit. Cela signifie peut-être que le roman d'aventures classique reste un domaine surtout exploré et apprécié par les garçons. En tout cas, ces récits font partie de leur bagage littéraire à tous, tout au moins culturel (par l'intermédiaire des adaptations filmiques de ces romans). Et le mythe de l'aventurier, seul sur une île déserte, reste toujours objet d'étonnement et d'émerveillement. La robinsonnade demeure donc un genre de récit d'aventure très prisé, même de nos jours.

CONCLUSION

Le roman d'aventures maritime reste, de nos jours, un genre très présent, à la fois dans le domaine de l'édition (que ce soit dans celle des romans contemporains et surtout dans celle des « classiques »), et dans l'esprit des adolescents.

Ce type de roman contient toutes les qualités d'un récit propre à combler l'imaginaire adolescent. Il permet l'évasion et la découverte d'espaces différents, notamment celui de l'océan et de l'univers marin (le roman d'aventures maritime est ainsi souvent très précis dans la description des différents lieux du bateau, des noms des voiles et instruments maritimes et de la vie quotidienne des membres de l'équipage) ; il permet également l'évasion par l'immersion du lecteur dans une époque autre - car le roman maritime est souvent écrit au passé -, et la rencontre de lieux et de personnages qui n'existent plus (les pirates, les marins des trois-mâts, les contrebandiers). Il suscite l'angoisse par des personnages hostiles, des dangers que doit affronter le héros, ou l'héroïne, qui mettent parfois sa vie en péril, et entraîne le lecteur dans un récit aux multiples rebondissements, et où le suspens le tient en haleine. Enfin, le roman d'aventures maritime constitue, qu'il soit vécu au féminin ou au masculin, l'histoire d'un apprentissage, d'une initiation d'un adolescent, dans un lieu très particulier, celui de la mer, du bateau. A l'issue de leur aventure maritime, le héros et l'héroïne découvrent une nouvelle confiance en eux, en leur avenir, une révélation de leur véritable personnalité ; ils sortent grandis de cette aventure, qui les a préparés à entrer dans l'âge adulte. En outre, pour revenir sur le caractère spécifique de l'héroïne « marine », celle-ci, qui était souvent, avant l'aventure, soumise à son milieu familial et en butte aux moqueries et à la résistance de son entourage, trouve, dans l'accomplissement de l'aventure, une assurance, une fierté, qui lui donnent la force d'affirmer sa personnalité et de se libérer de sa dépendance.

Le roman d'aventures maritime comble-t-il pour autant l'imaginaire des adolescents d'aujourd'hui ? Certes, les adolescents ont une connaissance - plus ou moins précise - de ce genre de récit. En outre, il continue d'être lu et apprécié par les garçons bons lecteurs. En revanche, les adolescentes semblent avoir plus de mal à « adhérer » à ces romans, exception faite pour l'histoire de Robinson Crusoé. Est-ce dû au caractère très éloigné de ces romans vis-à-vis de leur univers ? Ou bien peut-être ne se reconnaissent-elles pas dans les aventures qui y sont présentées. On a remarqué au cours de notre étude, le goût des adolescentes pour des récits se passant à une époque contemporaine. Le roman d'aventures maritime étant plutôt rattaché au passé, cela expliquerait peut-être le manque d'attrait de la plupart des filles pour celui-ci. En fait, les filles ne rejettent pas cette forme d'aventure, qu'elles placent plutôt du côté de l'expérience vécue : naviguer sur un bateau à voile, vivre sur une île déserte, sont des aventures qu'elles aimeraient réaliser, peut-être parce que cela leur paraît plus proche de la réalité ; les navigatrices célèbres, par exemple, peuvent leur fournir un modèle.

Mais si les adolescentes d'aujourd'hui apprécient les romans d'aventures, leurs préférences vont vers d'autres genres, comme le roman fantastique, le policier, ou les romans d'aventures situés dans un pays étranger ou au bord de la mer (sans avoir alors à quitter la terre ?...). Leur grande attirance pour les romans leur présentant des histoires de la vie d'adolescents d'aujourd'hui doit également être prise en compte. En effet, elle illustre le désir des adolescentes de s'identifier à des personnages qui leur ressemblent et de trouver un écho à leurs propres préoccupations. Les adolescentes semblent ainsi partagées entre le désir de partager la vie et les problèmes d'adolescents d'aujourd'hui qui évoluent dans un cadre familial et celui de s'évader de ce cadre, par le roman d'aventures. Mais peut-être optent-elles plus difficilement que les garçons pour des récits leur présentant une réalité très différente de la leur, parce que leur goût pour l'identification à des personnages proches d'elles est plus forte.

Le goût des adolescents pour la science-fiction, genre très peu prisé par les filles, illustre cette facilité de ceux-ci à se transposer dans un univers totalement autre, ce que ne rechercheraient pas forcément la majeure partie des adolescentes.

Il resterait à observer l'impact du roman d'aventures maritime au féminin contemporain, dont les quelques « spécimens » ont été étudiés. Seraient-elles séduites par le « jusqu'au boutisme » de certaines (celui des héroïnes de *Capitaine Charlotte* et de *L'oiseau de mer*) ? Ou bien préféreraient des héroïnes moins « héroïques » justement, mais peut-être plus proches d'elles ? Le roman d'aventures maritime, en laissant une place plus grande aux personnages féminins, à la psychologie et aux sentiments, en se plaçant dans un contexte plus réaliste et plus contemporain, serait peut-être plus accessible aux filles.

Actuellement, quel peut être l'avenir du roman d'aventures en mer ? Les auteurs ont la possibilité de continuer à faire revivre dans leurs récits, des personnages, des lieux et des temps révolus. Mais le roman d'aventures maritime peut encore exister, au travers de récits où le souffle des récits de mer antérieurs serait présent, où à une histoire, même contemporaine viendrait se superposer tout un imaginaire d'aventures passées. L'aventure, ainsi plus rêvée que vécue, ne satisfait-elle pas autant l'imaginaire ? Car la faculté de s'émerveiller de chaque aspect de la réalité, même le plus banal, de considérer celle-ci avec recul et humour, de la transformer pour mieux la vivre et la comprendre, n'est-ce pas la véritable Aventure ? On comprend alors l'importance de la connaissance des romans d'aventures classiques (et pas seulement maritimes) par les adolescents. Ils leur fournissent des images du passé en même temps que matière à imagination. En leur donnant d'autres horizons que ceux de la réalité actuelle, ces romans leur donnent la possibilité de considérer celle-ci avec recul, de disposer d'un bagage culturel, de rêver, et surtout de développer leur personnalité, en se confrontant à un apprentissage de la vie autre que le leur. Mais l'accès à ces romans longs et jugés difficiles parfois, doit être facilité, pour que les petits et moyens lecteurs ne soient pas découragés par l'épaisseur et les méandres de l'action de ces romans. L'illustration documentaire de tels romans (la description des lieux, de l'époque, des protagonistes de l'histoire, bref, de leur contexte historique, géographique et social) peut permettre l'introduction d'adolescents réticents dans cet univers. La comparaison de ces romans avec leurs adaptations ou d'autres films d'aventures peut faire l'objet d'un travail fructueux, quand on connaît l'attrait des adolescents pour la fiction en images ; il en est de même avec la comparaison entre romans et bandes dessinées d'aventures. Enfin, la lecture aux enfants et adolescents de passages captivants de ces romans peut susciter leur intérêt et mettre en éveil leur imagination... et leur donner envie d'aller plus loin.

L'aventure, même si elle est rendue plus difficile et plus organisée dans notre monde actuel qui pare à toute éventualité, reste une faculté de l'esprit, liée à l'irrationnel et au rêve. Les récits d'aventures, « classiques » ou contemporains, ont ce pouvoir de faire grandir le lecteur en même temps que ses héros, tout en parlant directement à son imaginaire. Ils peuvent donner la faculté à chacun de continuer à s'émerveiller et à vivre la réalité comme une aventure.

Annexe 1

LISTE DES ROMANS D'AVENTURES MARITIMES
DE LITTÉRATURE DE JEUNESSE CITES

*** Les romans avec héros**

BARRAULT, Jean-Michel. *Mer misère*. Gallimard Jeunesse, 1993. (Folio Junior ; 670).

FALKNER, John Meade. *Moonfleet*. Gallimard Jeunesse, 1990. (Folio Junior ; 509).

GOLDING, William. *Sa Majesté-des-Mouches*. Gallimard Jeunesse, 1992. (Folio Junior Edition Spéciale ; 447).

RANDIER, Jean. *Un mousse au Cap Horn*. Gallimard Jeunesse, 1990. (Folio Junior ; 601).

STEVENSON, Robert-Louis. *L'île au Trésor*. Gallimard Jeunesse, 1993. (Folio Junior Edition Spéciale ; 635).

*** Les romans avec héros et héroïnes**

MAUFFRET, Yvon. *Une amitié bleu outremer*. Paris : Rageot-éditeur, 1991. (Cascade).

MAUFFRET, Yvon. *Pilotin du Cap Horn*. Milan, 1988. (Zanzibar ; 28).

PINGUILLY, Yves. *Le buveur d'écume*. Paris : Rageot-éditeur, 1993. (Cascade. Aventure).

*** Les romans avec héroïnes**

AVI. *Capitaine Charlotte*. Castor Poche Flammarion, 1994. (Castor Poche ; 461. Senior).

CRAYDER, Dorothy. *Maggie, voyageuse au long cours*. Castor Poche Flammarion, 1983. (Castor Poche ; 76).

MATHIESON, David. *L'oiseau de mer*. Castor Poche Flammarion, 1991. (Castor Poche ; 344. Senior).

MORPURGO, Mickael. *Le naufrage du Zanzibar*. Gallimard Jeunesse, 1994. (Lecture Junior ; 42).

O'DELL, Scott. *Le défi d'Alexandra*. Castor Poche Flammarion, 1991. (Castor Poche ; 316. Senior).

Annexe 2

NOM : Prénom :

Ton âge :

* Viens-tu à la médiathèque :

- très souvent (au moins une fois par semaine)
- souvent (environ une fois par mois)
- de temps en temps (moins d'une fois par mois)

* Qu'est-ce que tu empruntes le plus souvent (plusieurs réponses possibles) :

- les bandes dessinées
- les romans
- les documentaires (sur l'histoire, la géographie, la nature, le sport, etc...)
- les revues
- autres livres. Lesquels :

* Quels sont les livres que tu empruntes le plus rarement :

- les bandes dessinées
- les romans
- les documentaires
- les revues
- autres livres. Lesquels :

* Quand tu lis des romans, quel(s) genre(s) préfères-tu ? (plusieurs réponses possibles)

- le roman policier
- l'aventure
- l'histoire de la vie d'un personnage
- le fantastique et les histoires d'épouvante
- le roman humoristique
- la science-fiction
- les histoires d'animaux
- les histoires d'amour
- l'histoire de la vie d'une famille

* Qu'est-ce que tu attends d'un roman ? Qu'il te fasse... (2 choix possibles) :

- voyager, découvrir de nouveaux pays
- avoir peur
- connaître la vie de quelqu'un
- rire
- éprouver des émotions
- réfléchir
- connaître une période ou un événement de l'histoire
- autre chose :

* Préfères-tu lire des romans de certaines collections ? oui non

Si oui, lesquelles ? (plusieurs choix possibles) :

- | | |
|---------------------------------------------------------|-------------------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> collection Cascade | <input type="checkbox"/> L'Ecole des Loisirs |
| <input type="checkbox"/> Lecture Junior | <input type="checkbox"/> Castor Poche |
| <input type="checkbox"/> Folio Junior | <input type="checkbox"/> Chair de poule / Stine |
| <input type="checkbox"/> Bibliothèque verte Aventure | |
| <input type="checkbox"/> Autre(s) collection(s) : | |

* Préfères-tu que le personnage principal d'un roman soit : (1 seul choix)

- un garçon
- une fille
- plusieurs garçons et filles
- cela t'est égal

* A quelle époque préfères-tu que l'histoire se passe ?

- à notre époque
- dans le passé
- dans le futur

* Dans quel lieu préfères-tu que l'histoire se passe ? (2 choix possibles)

- dans une ville
- au bord de la mer
- dans un pays étranger et lointain (Amérique, Chine, Australie...)
- sur une autre planète
- à la montagne
- à la campagne
- sur un bateau
- dans un désert
- sur une île déserte
- autre. Précise lequel :

* Voici une liste de romans. Indique si tu en connais le titre ou l'auteur, si tu l'as lu, ou si tu n'en as jamais entendu parler :

	connaissance du titre ou de l'auteur	lu	jamais entendu parler
- <u>Robinson Crusoé</u> (Daniel Defoe)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- <u>Pilotin du Cap Horn</u> (Yvon Mauffret)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- <u>Capitaine Charlotte</u> (Avi)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- <u>Moonfleet</u> (J.-M. Falkner)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- <u>Le trésor du menhir</u> (Yvon Mauffret)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- <u>L'Île au Trésor</u> (Stevenson)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

- | | | | |
|---------------------------------------------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| - <u>Sa Majesté-des-Mouches</u>
(William Golding) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| - <u>Le buveur d'écume</u> (Yves Pinguilly) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| - <u>L'oiseau de mer</u> (David Mathieson) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| - <u>Maggie, voyageuse au long cours</u>
(Dorothy crayder) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| - <u>Un mousse au Cap Horn</u> (Jean Randier) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| - <u>L'ancre de miséricorde</u> (P. Mac Orlan) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| - <u>L'île mystérieuse</u> (Jules Verne) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| - <u>Le défi d'Alexandra</u> (Scott O'Dell) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| - <u>Le naufrage du Zanzibar</u>
(Michael Morpurgo) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| - <u>Une amitié bleu outremer</u>
(Yvon Mauffret) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

* Si tu as lu un ou plusieurs de ces romans, lequel as-tu... :

- bien aimé :
Peux-tu préciser pourquoi ?

- pas aimé :
Pourquoi ?

* Ces romans parlent tous d'aventure. Et toi, quelle aventure aimerais-tu réaliser ?

- escalader une montagne
- faire le tour du monde sur un bateau à voile
- partir découvrir un pays étranger
- faire de la voltige en avion
- vivre plusieurs mois sur une île déserte
- partir en expédition au pôle nord ou sud
- une autre aventure de ton choix :

* Au cinéma ou à la télévision, quel genre de films préfères-tu ? (tu peux indiquer plusieurs styles) :

* Quel est le film que tu as vu dernièrement et que tu as préféré ?
.....

Merci pour ta participation à ce questionnaire !

BIBLIOGRAPHIE

Ouvrages généraux

A) Sur le récit

ADAM, Jean-Michel. *Le récit*. 3ème éd. Paris : P.U.F, 1991. (« Que sais-je ? »).

BARTHES, Roland. *Le degré zéro de l'écriture* ; suivi de *Nouveaux essais critiques*. Le Seuil, 1972.

BREMOND, Claude. *Logique du récit*. Le Seuil, 1973.

DUMORTIER, J.-L., PLAZANET, Fr. *Pour lire le récit*. Paris-Bruxelles : De Boeck-Duculot, 1990.

GENETTE, Gérard. *Figures III*. Le Seuil, 1972.

GREIMAS, A.-J. *Sémantique structurale*. Larousse, 1966.

PROPP, Vladimir. *Morphologie du conte*. Le Seuil, 1970. (Points ; 12).

B) Sur le roman

BALADIER, Louis. *Le récit : panorama et repères*. Paris : éd. S.T.H, 1991. (Les grands rythmes de la littérature et de la pensée).

BOURNEUF, Roland, OUELLET, Réal. *L'univers du roman*. Paris : P.U.F, 1972.

BUTOR, Michel. *Essais sur le roman*. Gallimard, 1964. (Idées).

ROBERT, Marthe. *Roman des origines et origines du roman*. Gallimard, 1993. (Tel ; 13).

C) Sur le roman d'aventures

DENIS, Ariel. Le roman d'aventures. In *Encyclopaedia Universalis*, Paris : Encyclopaedia Universalis, 1992, p.169-172. Tome 20.

TADIE, Jean-Yves. *Le roman d'aventures*. Paris : P.U.F, 1982. (puf écriture).

MAC ORLAN, Pierre. Introduction à « L'Ile au trésor », in *Stevenson*, Paris, Robert Laffont, 1984. (Bouquins).

D) Sur l'aventure

D1) Généralités

JANKELEVITCH, Vladimir. *L'aventure, l'ennui, le sérieux*. Aubier, 1963. (Présence et pensée).

MATHE, Roger. *L'aventure*. Paris : Bordas, 1989. (Les thèmes littéraires).

D2) L'aventure marine

BACHELARD, Gaston. *L'eau et les rêves : Essai sur l'imagination de la matière*. Paris : Librairie Générale Française, 1993. (Le Livre de Poche. biblio, essais ; 4160).

GRIFFET, Jean. *Aventures marines : Images et pratiques*. Paris : L'Harmattan, 1995. (Logiques sociales).

D3) L'aventure féminine

LA CROIX, Robert de. *Histoire de la piraterie*. Paris : éd. France-Empire, 1974.

LEFEBURE, Nadine. *Femmes Océanes : Les grandes pionnières maritimes*. Grenoble : Glénat, 1995. (une vie).

MOUCHARD, Christel. *Aventurières en crinoline : récits*. Le Seuil, 1987.

Ouvrages concernant la littérature de jeunesse

A) Historique de la littérature de jeunesse

OTTEVAERE-VAN PRAAG, Ganna. La littérature pour la jeunesse en Europe Occidentale. *L'Ecole des lettres*, 1988-1989, n°11.

JAN, Isabelle. *La littérature de jeunesse*. Paris : Editions Ouvrières ; Dessain et Tolra, 1970. (Enfance heureuse).

B) Sur le roman d'aventures en littérature de jeunesse

Bouquins/Potins : Médiathèque de la ville de Metz. Automne 1995, n°11/12.
Numéro consacré au roman d'aventures.

ESCARPIT, Denise. *La littérature pour la jeunesse*. Paris : P.U.F, 1979. (« Que sais-je ? »).

JAN, Isabelle. Nouveaux porteurs de lanterne : qu'en est-il aujourd'hui de l'imaginaire adolescent ? *La Revue des livres pour enfants*, 1990, n°134-135, p.57-62.

OTTEVAERE-VAN PRAAG, Ganna. *La littérature pour la jeunesse en Europe Occidentale (1750-1925) : Histoire sociale et courants d'idées*. Berne : éd. Peter Lang, 1987. La notion d'âge : enfance et adolescence. Le roman d'aventures (1840-1865), p.156-184. L'enfant idéalisé (1850-1890) ; le roman d'aventures, p.279-287.

PERROT, Jean. *Du jeu, des enfants et des livres*. Paris : Le Cercle de la Librairie, 1987. (Collection Bibliothèques). 8. Les déambulations de la liberté ou les avatars du roman d'aventures, p.281-327.

PETITJEAN, André. Ecrire des récits d'aventures. *Pratiques*, septembre 1994, n°83.

SORIANO, Marc. *Guide de la littérature pour la jeunesse : courants, problèmes, choix d'auteurs*. Flammarion, 1975. Aventure vécue, p.61-63. De foe, p.194-197. Identification (dans la lecture). Le problème du Héros, p.317-326.

THIRARD, Marie-Agnès. Le récit d'aventures. Récit filmique, récit littéraire. *Spirale*, mai 1993, n°9, p.77-95.

C) Sur la littérature de jeunesse et ses lecteurs

CHOMBARDE, Marie-José. Le héros dans la littérature pour la jeunesse. *Europe*, Janvier-Février 1968, n°465-466, p.6-16.

GAMAVRE, Claude Hubert. Lectures d'adolescents. *La Revue des livres pour enfants*, 1990, n°134-135.

Revue des livres pour enfants. Lectures pour filles, lectures pour garçons ?, été 1993, n°151-152.

SINGLY, François de. *Lire à douze ans : une enquête sur les lectures des adolescents*. Paris : Nathan, 1989.

SORIANO, Marc. *Guide de la littérature pour la jeunesse : courants, problèmes, choix d'auteurs*. Flammarion, 1975. Filles (Répertoire des), p.256-265.

Ouvrages de littérature de jeunesse

A) Romans d'aventures maritimes de la production contemporaine des collections les plus importantes (liste non exhaustive)

ALAIN, Jean-Claude. *Shawn la baleine*. Hachette jeunesse. (Le Livre de Poche Jeunesse ; 397. Junior).

BALLESTEROS, Isodoro Castano. *Magellan l'audacieux*. Flammarion. (Castor Poche ; 393. Junior).

CHAILLOU, Michel. *La vindicte du sourd*. Gallimard Jeunesse, 1990. (Folio Junior Edition Spéciale ; 560).

CLIFFORD, Eth. *Les naufragés du Moonraker*. Flammarion. (Castor Poche ; 106. Junior).

FAILLER, Jean. *Le seigneur de l'île Tristan*. Flammarion. (Castor poche ; 459. Senior).

FAILLER, Jean. *L'ombre du vétéran*. Flammarion. (Castor poche ; 441. Senior).

FLEISCHMAN, Sid. *L'homme qui brillait dans la nuit*. Hachette Jeunesse. (Le Livre de Poche Jeunesse ; 33. Junior).

FOX, Paula. *Le voyage du négrier*. Hachette Jeunesse, 1992. (Verte Aventure ; 727).

LEOURIER, Christian. *Jarvis, le messager de la grande île*. Gallimard jeunesse, 1992. (Folio Junior ; 663).

MAUFFRET, Yvon. *Le trésor du menhir*. Paris : Rageot-éditeur. (Cascade).

MAUFFRET, Yvon. *Au vent de la flibuste*. Foma ; Hatier, 1992. (histoires d'Histoire ; 18).

MINGARELLI, Hubert. *Le bruit du vent*. Gallimard Jeunesse. (Page Blanche).

ROEDERER, Christiane. *Beraber ou la liberté*. Hachette Jeunesse. (Le Livre de Poche Jeunesse ; 380. Senior).

THIELE, Colin. *Le requin fantôme*. Flammarion. (Castor poche ; 412. Junior).

B) Les « classiques » des romans d'aventures maritimes

CONRAD, Joseph. *Lord Jim*. Gallimard Jeunesse. (1000 Soleils ; 25).

CONRAD, Joseph. *Typhon*. Hachette Jeunesse. (Verte Aventure).

DEFOE, Daniel. *Robinson crusoé*. Gallimard Jeunesse, 1993. (Folio Junior Edition Spéciale ; 626).

Histoire de Sindbad le marin. Gallimard Jeunesse. (Folio Junior Edition Spéciale ; 461).

HOMERE. *Voyages et aventures d'Ulysse : Extraits de L'Odyssée*. Gallimard Jeunesse. (Folio Junior Edition Spéciale ; 728).

KIPLING, Rudyard. *Capitaines courageux*. Gallimard Jeunesse. (Folio Junior ; 556).

LONDON, Jack. *Le Loup des mers*. Gallimard Jeunesse. (1000 Soleils ; 59).

LOTI, Pierre. *Pêcheur d'Islande*. Hachette Jeunesse. (Le Livre de Poche Jeunesse ; 370. Senior).

MAC ORLAN, Pierre. *L'Ancre de miséricorde*. Gallimard Jeunesse. (Folio Junior ; 257).

MAC ORLAN, Pierre. *Les clients du Bon Chien Jaune*. Gallimard Jeunesse. (Folio Junior Edition Spéciale ; 494).

MELVILLE, Herman. *Moby Dick*. Hachette Jeunesse, 1993. (Verte Aventure).

STEVENSON, Robert-Louis. *Les aventures de David Balfour*. Gallimard Jeunesse. (Folio Junior ; 722).

TOURNIER, Michel. *Vendredi ou la vie sauvage*. Gallimard Jeunesse, 1994. (Folio Junior Edition Spéciale ; 445).

TOURNIER, Michel. *Vendredi ou les limbes du Pacifique*. Gallimard. (Folio ; 959).

VERNE, Jules. *Deux ans de vacances*. Hachette Jeunesse. (Les Intégrales de Jules Verne).

VERNE, Jules. *Un capitaine de quinze ans*. Hachette Jeunesse. (Les Intégrales de Jules Verne).

VERNE, Jules. *L'île mystérieuse*. Hachette Jeunesse. (Les Intégrales de Jules Verne).

VERNE, Jules. *Les révoltés de la Bounty / Un drame au Mexique*. Gallimard Jeunesse. (Folio Junior ; 90).

VERNE, Jules. *Vingt mille lieues sous les mers*. Tomes 1 et 2. Gallimard Jeunesse. (Folio Junior Edition Spéciale ; 738, 739).

C) Documentaires

Aventures sur les mers. Gallimard Jeunesse, 1995. (Les Racines du Savoir ; 13).

DUROSELLE, Geneviève ; ill. MAJA, Daniel. *Célèbres ou méconnus : Les Explorateurs de notre planète*. Hatier, 1995. (Le grenier des Merveilles).

DUVIARD, Dominique. *Le Livre des marins*. Gallimard, 1996. (Découverte cadet ; 9).

LES ENFANTS DE LA BALEINE BLANCHE. *Carnets de bord*. Flammarion, 1990. (Castor Poche ; 284).

FLEUR DE LAMPAUL. *Imraguen : les pêcheurs du désert*. Gallimard, 1993. (Les Peuples de l'eau).

FLEUR DE LAMPAUL. *Bijogos : les Grands Hommes de l'archipel*. Gallimard Jeunesse, 1993. (Les Peuples de l'eau).

FLEUR DE LAMPAUL. *Cunas : les Indiens du corail*. Gallimard Jeunesse, 1994. (Les Peuples de l'eau).

HERVE-GRUYER, Charles. *Les enfants dauphins / A l'école du vent, de la mer et de l'aventure*. Gallimard.

KENTLEY, Eric. *L'aventure sur les mers*. Gallimard, 1992. (Les Yeux de la Découverte ; 35).

MATHEWS, Ruppert. *Le Temps des découvertes*. Gallimard, 1991. (Les Yeux de la Découverte ; 31).

PLACE, François. *Le Livre des navigateurs*. Gallimard, 1996. (Découverte cadet ; 50).

PLATT, Richard. *Corsaires et pirates*. Gallimard, 1995. (Les Yeux de la Découverte ; 58).

Autres ouvrages : les bandes dessinées

BOURGEON, François. *Les passagers du vent*. Casterman, 1994.

THIEBAUT, Michel. *Les chantiers d'une aventure : autour des « Passagers du vent » de François Bourgeon*. Casterman, 1994.