FRANÇAIS · 5E / COURS

Le récit d'aventure

Astrolab Cours · astrolabcours.fr

01 Ce que tu vas comprendre

Une île au trésor, un sous-marin, un tour du monde contre la montre : le récit d'aventure t'emmène loin et te fait tourner les pages. Ce chapitre explique ce qui définit ce genre, comment l'auteur crée le suspense, comment le héros évolue, et quels sont les grands romans d'aventure à connaître. Tu apprendras aussi à décrire un lieu lointain dans tes propres récits.

01 L'idée : les montagnes russes

Un récit d'aventure fonctionne comme des montagnes russes. On monte lentement (le départ), puis tout s'accélère : chute, virage, nouvelle montée, nouvelle chute. Le lecteur ne sait jamais quand viendra la prochaine descente, et c'est ce qui le tient.

Récit d'aventure : récit dans lequel un héros quitte son monde habituel et affronte des dangers dans un lieu inconnu. **Péripétie** : événement qui relance l'action et modifie la situation du héros. **Suspense** : attente inquiète du lecteur, qui veut savoir ce qui va arriver. **Exotisme** : goût pour les pays lointains et différents.

01 Les ingrédients du genre

- **Un départ** : le héros quitte sa maison, par choix ou par force (un naufrage, une carte trouvée, un pari).
- **Un ailleurs** : océan, île déserte, jungle, fond des mers, désert.
- **Des dangers** : tempêtes, pirates, bêtes sauvages, trahisons.
- **Une transformation** : le héros revient changé, plus courageux ou plus sage.

Les grands romans d'aventure

- **Daniel Defoe**, *Robinson Crusoé* (1719) : un naufragé survit seul pendant des années sur une île.
- **Robert Louis Stevenson**, *L'Île au trésor* (1883) : le jeune Jim Hawkins part chercher un trésor avec un équipage où se cache le pirate Long John Silver.
- **Jules Verne**, *Vingt mille lieues sous les mers* (1870) et *Le Tour du monde en quatre-vingts jours* (1872) : la science et le voyage se mêlent.
- **Jack London**, *L'Appel de la forêt* (1903) : un chien vit l'aventure du Grand Nord.

Comment l'auteur crée le suspense

- Il **coupe** un chapitre au moment critique.
- Il **retarde** l'information : un bruit, une ombre, puis seulement après la révélation.

© Astrolab Cours · astrolabcours.fr/francais/5e/recit-d-aventure/ · Tous droits réservés : usage personnel uniquement, republication et usage commercial interdits

- Il fait **parler un narrateur** qui en sait plus et laisse entendre que le pire arrive : « Si j'avais su ce qui m'attendait… ».
- Il **accélère le rythme** : phrases courtes, verbes d'action, passé simple.

Le héros et le narrateur

Souvent, le héros raconte lui-même son aventure à la **première personne**, des années plus tard : c'est le cas de Jim Hawkins ou de Robinson. Le lecteur vit les dangers avec lui, mais sait qu'il a survécu. Le suspense porte donc sur **comment** il s'en sort, pas sur **si** il s'en sort.

Document : le début de Vingt mille lieues sous les mers

> *« L'année 1866 fut marquée par un événement bizarre, un phénomène inexpliqué et inexplicable que personne n'a sans doute oublié. »* Jules Verne, Vingt mille lieues sous les mers (1870)

Ce que montre ce document : dès la première phrase, Verne lance le mystère. Les adjectifs « bizarre », « inexpliqué », « inexplicable » s'accumulent et on ne sait toujours pas de quoi il s'agit. Le narrateur, le professeur Aronnax, affirme que « personne n'a oublié » : il donne l'impression d'un fait réel. Le lecteur veut savoir ce qu'est ce phénomène, et c'est ce qui lance la lecture.

Exemple guidé

Consigne : écris le début d'une péripétie en mer.

1. Pose le calme : « La mer était plate depuis trois jours. »
2. Introduis un signe : « Vers midi, le ciel devint jaune. »
3. Accélère : « Le vent tomba. Puis il revint, d'un coup. Le mât craqua. »
4. Coupe au pire moment : « C'est alors que je vis la vague. »

Les pièges

- Une péripétie n'est pas un détail : elle change la situation du héros.
- L'exotisme n'est pas seulement un décor : il met le héros face à l'inconnu.
- Le récit d'aventure n'est pas forcément du merveilleux : chez Verne, tout s'appuie sur la science.

© Astrolab Cours · astrolabcours.fr/francais/5e/recit-d-aventure/ · Tous droits réservés : usage personnel uniquement, republication et usage commercial interdits