

LE ROMAN D'AVVENTURE

« *Quel beau livre ne composerait-on pas en racontant la vie et les aventures d'un mot !* »

– Honoré de Balzac, *Louis Lambert*, 1832



I – Prolégomènes

I.A – Définition du genre
I.B – Histoire littéraire
I.C – Diffusion et réception

II – Un genre dynamique et percutant

II.A – Une intrigue fondée sur l'action et le rythme
II.B – Des héros qui affrontent le danger
II.C – Des rebondissements constants

III – Le besoin d'un ailleurs, la soif du nouveau, le désir de l'évasion

III.A – La découverte de terres lointaines, l'excitation de l'exotisme
III.B – L'exploration, une quête de savoir
III.C – L'aventure, une réponse au rêve d'évasion du lecteur

IV – Un genre polyphonique et polysémique

IV.A – Une multiplicité de voix
IV.B – Un genre en perpétuelle réinvention, du roman classique aux récits contemporains

LA

Si le mot aventure provient du latin *aventura*, dont le sens originel est “ce qui doit arriver”, “ce qui doit se produire”, l'aventure est avant tout l'attente de ce qui va advenir, et d'ailleurs, la préposition latine *ad* indique le mouvement, ce qui se dirige *vers* un objectif. Le roman d'aventure, c'est donc un récit qui comprend des objectifs à atteindre, parfois avec des tournants rocambolesques. La définition générale du genre s'établit au début du XIX^e siècle et s'applique à un roman dont le centre d'intérêt principal est l'intrigue, le récit préservant l'intérêt dramatique, le suspense avec une multiplication des péripéties extraordinaires et violentes, parfois au détriment de la vraisemblance. En outre, le roman d'aventure a longtemps été sous-tendu par une morale positive défendant les valeurs de la civilisation occidentale, et où le bien l'emporte sur le mal, le héros — même s'il meurt parfois — l'emportant dans l'esprit du lecteur sur les méchants. A ce titre, Jean-Paul Sartre évoque cette idée dans *Les Mots* quand il parle de « *roman de cape et d'épée républicain* » à propos de Michel Zévaco. La définition large est encore d'actualité et le roman d'aventure se définit communément comme un roman d'intrigue à suspense, avec un schéma actanciel et un narratif dynamique peu soucieux de vraisemblance profonde, avec des personnages plutôt schématisés, psychologiquement et moralement, évoluant dans un contexte simplifié, éloigné des reconstitutions minutieuses des auteurs réalistes. Il fait preuve aussi d'une grande liberté de ton puisque si le registre dramatique domine naturellement, le registre pathétique est assez souvent présent.

LB

Dans la seconde moitié du XX^e siècle, les historiens de la littérature et les éditeurs ont distingué certaines formes du roman d'aventure en les érigent en genres littéraires autonomes. Cette distinction repose moins sur une différence de nature que sur une différence de degré : l'importance accordée au cadre historique permet ainsi de parler de roman historique, tandis que la projection vers l'avenir définit le roman d'anticipation, et que la logique d'enquête caractérise le roman policier. On évoque également, selon les cas, des « robinsonnades », des « romans westerns », des « romans exotiques », des « romans de guerre », etc. Cette spécialisation restreint la définition du roman d'aventure, qui se réduit alors à désigner les récits d'action (tels que définis précédemment) ne relevant d'aucun de ces sous-genres précis. De là vient l'imprécision des classements. Tous ces genres partagent néanmoins des traits communs : des actions violentes et extraordinaires, une confrontation ambivalente avec la sauvagerie — à la fois combattue et embrassée — ainsi qu'une valorisation de l'exotisme, qu'il soit géographique, historique ou simplement social, comme dans *Les Mystères de Paris* ou *Le Parrain*. Ce type de récit met généralement en scène un même modèle de héros : courageux, moral et exemplaire, permettant au lecteur de s'identifier tout en s'évitant de son quotidien ordinaire et contraint. Certaines œuvres sont même entrées dans la Bibliothèque de la

Pléiade : *Les trois mousquetaires*, *Le Comte de Monte-Cristo* d'Alexandre Dumas, *Moby Dick* d'Herman Melville, *Les aventures d'Arthur Gordon Pym* d'Edgar Poe ; plus récemment, en 2012 : *Le Sphinx des glaces* de Jules Verne, qui constitue une suite au roman d'Edgar Poe précité. Un des grands classiques de Stevenson, *Le docteur Jekyll et Mr Hyde*, a progressivement symbolisé au XXe siècle la complexité de l'être humain. La vocation des romans de Jules Verne n'est pas purement narrative : « *l'instruction qui amuse et l'amusement qui instruit* », peut-on lire dans l'introduction en 1866 de son quatrième roman, *Les voyages et aventures du capitaine Hatteras*. En 1880, dans une lettre adressée à Hetzel, Jules Verne emploie les mots "roman d'aventures" pour désigner son œuvre passée, et pour son prochain roman "La Maison à vapeur", les coutumes et la géographie de l'Inde. Depuis les années 1960 *Les Voyages Extraordinaires* de Jules Verne passionnent nombre d'universitaires, qui y perçoivent beaucoup plus qu'une littérature pour la jeunesse ou pour amateurs de science-fiction, mais aussi une œuvre à message. Par exemple, le capitaine Nemo dans *Vingt-mille lieues sous les mers* et *L'Île mystérieuse* défend le droit des peuples à disposer d'eux-mêmes, lui-même qui fut en 1857 lors de la révolte des Cipayes un Hindou en lutte contre l'oppression anglaise.

LC

Le roman d'aventures est l'héritier des romans de chevalerie de la fin du Moyen Âge marqués par la classe sociale dominante et l'idéal de la courtoisie, comme les œuvres emblématiques de Chrétien de Troyes. L'influence d'une classe de lecteurs bourgeois périra ce roman de chevalerie avec des figures dérisoires comme Don Quichote et les récits s'inscriront dans un contexte moins virtuel avec Boccace, en Italie, et plus tard en France avec Rabelais. Des romans plus réalistes se multiplieront avec la littérature de colportage et le développement du roman picaresque au XVIIIe siècle sous l'influence espagnole et anglaise. Au début du XIXe siècle, bien que plutôt méprisé par les classes éduquées, le roman d'aventure gagnera un lectorat croissant dans le reste de la population qui accède progressivement à la lecture. Dans les années 1840 apparaît en même temps que le mélodrame au théâtre, le roman-feuilleton qui tient en haleine le lecteur par le fameux « à suivre » annonçant de nouvelles péripéties palpitantes. Authentiques romans d'aventures, ces romans-feuilletons connaîtront leur moment de gloire avec Alexandre Dumas père (*Le Comte de Monte-Cristo*, 1844-1846) et *Les Mystères de Paris* d'Eugène Sue (1843). Le roman d'aventures a vu son lectorat s'étendre avec l'alphabetisation croissante au XIXe siècle, et donnera d'ailleurs naissance à des collections nombreuses souvent illustrées chez des éditeurs spécialisées. On peut citer Hetzel l'éditeur de Jules Verne comme dans *Cinq semaines en ballon* en 1863 par exemple. Le roman d'aventure a longtemps été étiqueté comme un genre populaire appartenant à une littérature de second ordre, méprisée par les élites cultivées, acceptable seulement pour la jeunesse. L'objectif avoué du divertissement est mal vu des esprits sérieux et religieux, qui y voient une évasion frivole, coupable de « nous détourner de nous-mêmes » comme le dit François Mauriac, retrouvant ainsi les critiques du XVIIe siècle contre le roman héroïque considéré comme cultivant dangereusement l'illusion. On a aussi critiqué la médiocrité d'écriture et l'aspect superficiel du roman d'aventure qu'on qualifie de « bas », de « vulgaire », et aussi de « dangereux » par l'exaltation de l'action physique et le goût du risque qu'il peut susciter. Pour sa part, Jacques Rivière dans un ouvrage célèbre publié en 1913 analyse le roman d'aventure comme une réaction à une littérature dominée par le symbolisme et l'impressionnisme et enfermée dans l'émotion atone et introspective. Il présente le roman d'aventure comme une adhésion à la modernité, abandonnant le psychologisme des états d'âme pour l'action et la disponibilité à un monde ouvert à l'imagination. Jean-Yves Tadié, quant à lui, vante un « roman d'aventures littéraire » qui se caractérise « par le souci du style, la complexité de la structure, la multiplication des niveaux de signification et la richesse symbolique ».

II.A

Sans aucun doute, le roman d'aventure est un genre dynamique et percutant, qui fonde l'essentiel de son intrigue sur l'action et le rythme. Tout dans le roman d'aventure étant au service de l'action, le genre s'est séparé du roman réaliste et de ses ambitions de vérisme pour retrouver le plaisir de conter des aventures comme dans les romans de chevalerie ou le roman picaresque, sans se préoccuper outre mesure de la vraisemblance des personnages dont la psychologie est volontairement schématisée. Mais le roman d'aventure se caractérise avant tout par une intrigue fondée sur l'action et le rythme, où chaque rebondissement maintient le lecteur en haleine et l'entraîne dans un mouvement perpétuel. Dès *L'Île au trésor* de Robert Louis Stevenson (1883), l'on retrouve cette dynamique : la quête du butin, les combats de pirates, les trahisons et les fuites donnent à l'intrigue une tension continue, où chaque chapitre se termine souvent sur un suspense destiné à précipiter la lecture du suivant. De même, dans *Les Trois Mousquetaires* d'Alexandre Dumas (1844), l'action se déploie sans relâche à travers des duels, des courses effrénées à cheval, des complots déjoués et des sauvetages *in extremis* qui confèrent au récit une cadence presque théâtrale, soutenue par une succession de péripéties rapides. Le rythme haletant de ces récits se nourrit aussi de l'imprévu, comme chez Jules Verne dans *Le Tour du monde en quatre-vingts jours* (1873), où l'obsession de Phileas Fogg pour le temps impose une accélération dramatique : retards de train, tempêtes maritimes, attaques de Sioux ou encore poursuites policières rythment l'avancée du récit et inscrivent l'aventure dans une tension constante entre l'urgence et l'obstacle. Ces œuvres illustrent que l'essence même du roman d'aventure réside dans le

mouvement : l'intrigue, loin de s'attarder dans la contemplation ou l'analyse psychologique, avance par une suite de périls, d'épreuves et de retournements qui maintiennent le lecteur en état d'attente et d'excitation, transformant la lecture en une expérience immersive où l'action est la véritable boussole narrative.

III.B

Le roman d'aventure s'impose aussi comme le lieu privilégié de l'exploration de la figure du héros affrontant sans cesse le danger, car ce genre repose sur la mise à l'épreuve constante de ses protagonistes. Dans *Robinson Crusoé* de Daniel Defoe (1719), le héros est confronté à la solitude, aux tempêtes, à la faim et aux menaces extérieures, et c'est précisément dans sa lutte contre l'adversité qu'il se forge une identité de survivant exemplaire. De même, dans *Les Aventures de Huckleberry Finn* de Mark Twain (1884), Huck et Jim affrontent des périls multiples — escrocs, poursuites, dangers du fleuve Mississippi — où le courage et la ruse deviennent des armes indispensables pour progresser. Chez Jules Verne encore, les personnages incarnent cette confrontation directe au danger : qu'il s'agisse de la plongée incertaine dans les profondeurs de la mer dans *Vingt mille lieues sous les mers* (1870) ou de l'exploration des entrailles de la Terre dans *Voyage au centre de la Terre* (1864), l'héroïsme réside dans la capacité à résister à l'inconnu, à la peur et aux menaces mortelles. De plus, Alexandre Dumas, dans *Le Comte de Monte-Cristo* (1844), montre que le héros d'aventure ne se limite pas aux affrontements physiques : Edmond Dantès brave la trahison, la prison et l'hostilité sociale avec une force morale et une détermination qui transforment son parcours en véritable odyssée héroïque. Le roman d'aventure, en multipliant les situations périlleuses, place ses personnages face au danger comme à une épreuve initiatique : c'est dans cette confrontation que le héros se révèle, et que le récit puise sa grandeur dramatique et sa force d'attraction.

III.C

Le roman d'aventure repose sur une succession de rebondissements constants qui empêchent toute linéarité et maintiennent le lecteur dans une tension permanente. Cette caractéristique se retrouve à travers des œuvres très diverses, où l'imprévu surgit à chaque instant pour bouleverser la trajectoire des héros. Dans *Robinson Crusoé* de Daniel Defoe (1719), l'intrigue, qui pourrait sembler simple — la survie d'un naufragé sur une île déserte —, se relance continuellement par de nouvelles difficultés : les tempêtes qui détruisent ses constructions, les maladies, l'apparition soudaine des cannibales et enfin l'arrivée de Vendredi, qui redonne un souffle inattendu à l'histoire. De même, dans *Moby Dick* d'Herman Melville (1851), le lecteur n'est jamais installé dans une routine de voyage maritime : chaque chasse à la baleine, chaque rencontre en mer introduit un danger imprévu, jusqu'à l'affrontement final avec le cachalot blanc, qui prend la forme d'un renversement tragique. L'épopée de Cervantès, *Don Quichotte* (1605-1615), que l'on peut aussi lire comme un roman d'aventure picaresque, illustre ce goût du rebondissement par la succession infinie d'épisodes absurdes et périlleux — les moulins à vent, les auberges prises pour des châteaux, les combats contre des ennemis imaginaires — qui brisent tout schéma prévisible et relancent sans cesse l'action. Plus tard, au XX^e siècle, Joseph Kessel dans *Le Lion* (1958) utilise la savane africaine comme décor où chaque rencontre avec les animaux sauvages ou chaque rivalité entre personnages peut, d'un instant à l'autre, basculer en drame et modifier le cours de l'histoire. Enfin, dans *Indiana Jones et le Temple maudit* (1984) — même s'il s'agit d'un film qui reprend les codes du roman d'aventure — l'intrigue illustre parfaitement ce principe : un piège en cache toujours un autre, une victoire se transforme aussitôt en fuite, et l'action est rythmée par une chaîne ininterrompue de retournements. Tous ces exemples montrent que le roman (ou récit) d'aventure se construit sur l'imprévisible, où chaque danger franchi engendre une nouvelle épreuve ; cette logique de surprise perpétuelle inscrit l'histoire dans une tension continue et donne au lecteur l'impression d'être emporté dans un flux d'événements toujours renaissants, fidèle à l'essence même de l'aventure.

III.A

Le roman d'aventure se définit aussi par la découverte de terres lointaines et l'excitation de l'exotisme, qui répondent au désir profond du lecteur de voyager au-delà de son horizon familial. Dès le XVIII^e siècle, Daniel Defoe, avec *Robinson Crusoe* (1719), inaugure cette fascination : le héros échoué sur une île déserte offre au lecteur européen l'occasion de découvrir un monde sauvage, à la fois inquiétant et fascinant, où tout est à reconstruire et à apprivoiser. Le XIX^e siècle, véritable âge d'or de l'aventure, exploite pleinement cette veine. Jules Verne, dans *Cinq semaines en ballon* (1863), entraîne ses lecteurs au-dessus de l'Afrique mystérieuse, alors largement inconnue, tandis que *Voyage au centre de la Terre* (1864) fait naître un exotisme paradoxal en inventant un ailleurs souterrain, monde inconnu sous nos pieds, peuplé de créatures et de paysages fabuleux. De son côté, Joseph Conrad, dans *Au cœur des ténèbres* (1899), propose un exotisme plus sombre et critique : l'Afrique coloniale devient un lieu d'aventure mais aussi de confrontation à la brutalité de l'homme, à ses pulsions destructrices et à l'énergie du mal. L'exotisme peut aussi se décliner dans des contrées maritimes : Stevenson, avec *L'Île au trésor* (1883), donne corps au rêve d'îles tropicales, de pirates et de trésors enfouis, où l'imaginaire du lecteur se nourrit des paysages ensoleillés, des palmiers et de la mer turquoise. Au XX^e siècle, Joseph Kessel, dans *Le Lion* (1958), plonge son lecteur au cœur de la savane africaine, entre traditions massaï et frissons face à la nature sauvage, donnant à l'exotisme une intensité sensorielle et culturelle. Même en Asie, l'aventure trouve son terrain : Rudyard Kipling, dans *Le Livre de la jungle* (1894), offre l'Inde comme cadre foisonnant, peuplé d'animaux fascinants, de forêts impénétrables et de mythes locaux. Ainsi, du désert africain aux îles lointaines, des jungles indiennes aux fleuves obscurs, le roman d'aventure multiplie les dépaysements et nourrit l'imaginaire collectif : il donne au lecteur l'ivresse d'un voyage permanent, où l'excitation de l'exotisme se mêle à la découverte et à l'émerveillement.

S'expatrier c'est, dans l'Antiquité, courir inéluctablement l'aventure....



(The Siren Vase, 480av.J-C-470av.J-C)

III.B

Le roman d'aventure, c'est aussi l'exploration et la quête de savoir qui dépassent largement Jules Verne ou Conrad et se retrouvent dans une riche diversité d'œuvres. Par exemple, dans *Les Voyages de Gulliver* de Jonathan Swift (1726), chaque expédition est une expérience intellectuelle : Lilliput, Brobdingnag ou l'île volante de Laputa offrent non seulement un exotisme de l'imaginaire mais aussi une réflexion sur la politique, la science et les travers humains. Le roman d'aventure se fait ainsi exploration critique et connaissance du monde social. Dans un autre registre, Simbad le marin, issu des *Mille et Une Nuits*, propose des voyages maritimes où chaque escale conduit à la découverte d'îles mystérieuses, de créatures fabuleuses et de civilisations inconnues : l'aventure devient une forme de savoir mythologique et géographique. Plus tard, James Fenimore Cooper, dans *Le Dernier des Mohicans* (1826), plonge son lecteur dans les forêts et rivières du Nouveau Monde : l'exploration y prend la forme d'une initiation à la nature américaine, mais aussi d'une réflexion sur les peuples autochtones et leurs traditions, à une époque où l'Amérique elle-même était en pleine construction. De même, Pierre Loti, dans *Aziyadé* (1879) ou *Le Roman d'un spahi* (1881), transforme ses récits en voyages initiatiques vers l'Orient ou l'Afrique, où l'exotisme nourrit une quête de compréhension des mœurs et des paysages étrangers. Plus récemment, Michel Tournier, dans *Vendredi ou les Limbes du Pacifique* (1967), revisite le mythe de Robinson : l'île devient non seulement un espace d'aventure, mais aussi un lieu de connaissance de soi et de découverte philosophique, où le savoir prend une dimension existentielle. Enfin, dans *Papillon* d'Henri Charrière (1969), récit d'évasion romancé, l'exploration passe par la fuite et la survie dans des contrées hostiles, et offre au lecteur une plongée dans les réalités humaines, sociales et géographiques de l'Amérique du Sud. Ces œuvres, toutes différentes par leur époque et leur style, montrent que le roman d'aventure ne se limite pas à l'action : il répond profondément à une soif d'exploration, en nourrissant la curiosité du lecteur pour le monde, ses cultures et ses mystères.

III.C

En tant que lecteur, nous avons un sentiment de libération en vivant l'aventure, du fait que nos habitudes, notre mode de vie sont bouleversés. C'est pourquoi, nous sentons nos liens se relâcher avec le passé et les contraintes sociales, légales. Nous devenons disponibles, prêts à une existence vierge. Le lecteur se sent libéré de son identité sociale en acceptant le destin cruel des personnages. Si les personnages rompent avec l'être qu'ils furent, échappent au réseau d'obligation que la famille, la morale, la loi, les convenances, et les sentiments ont tissé autour d'eux, alors le lecteur est enivré par cet idéal d'aventure. Le roman d'aventure, au-delà de ses péripéties haletantes et de ses héros courageux, apparaît comme une réponse essentielle au rêve d'évasion du lecteur, un exutoire à son désir de rompre avec le quotidien et de s'immerger dans des horizons lointains, exotiques ou mystérieux. Dès le XVIII^e siècle, *Robinson Crusoe* de Daniel Defoe (1719) illustre cette aspiration : le lecteur, suivant Robinson naufragé sur son île déserte, partage à la fois l'angoisse de l'isolement et la fascination d'une vie libérée des contraintes sociales, proche de la nature et tournée vers l'inconnu. Cette invitation à l'ailleurs se retrouve, au siècle suivant, magnifiée par Jules Verne, qui a bâti une œuvre entière sur le principe du voyage comme expérience d'évasion : dans *Cinq semaines en ballon* (1863), il propulse son lecteur dans les cieux africains, explorant des terres alors inconnues de l'Europe ; dans *Michel Strogoff* (1876), il fait découvrir les steppes glacées de la Sibérie et confronte le lecteur à un Orient mystérieux ; dans *Voyage au centre de la Terre* (1864), il invente un ailleurs souterrain qui permet à l'imagination de franchir les limites du monde réel. Stevenson, avec *L'Île au trésor* (1883), déploie un autre visage de l'évasion : celui de l'appel de la mer, des bateaux chargés de secrets, des îles tropicales où se cachent des trésors et où souffle l'air salé de l'aventure. Mais l'évasion ne se limite pas à l'espace géographique : elle est aussi symbolique et intérieure. Ainsi, dans *Les Voyages de Gulliver* de Jonathan Swift (1726), le lecteur quitte son univers familier pour pénétrer des mondes imaginaires, tels Lilliput ou Brobdingnag, qui transforment le voyage en satire et en réflexion sur la condition humaine. En lisant un roman d'aventure, le lecteur ne se contente donc pas de suivre une histoire : il vit une expérience de dépassement et de liberté, il franchit, par l'imaginaire, les frontières du réel, réalisant ainsi ce que la vie ordinaire ne lui permet pas. L'intrigue devient alors un véritable vecteur d'évasion, car elle répond à un besoin universel : fuir l'ennui et les contraintes de l'existence quotidienne pour se laisser porter par la promesse du voyage, de la découverte et du rêve. Mais on peut aussi envisager l'aventure comme une forme d'évasion romanesque, et *La Chartreuse de Parme* de Stendhal (1839), bien que souvent classée parmi les romans réalistes et psychologiques, illustre pleinement cette dimension. À travers le destin de Fabrice del Dongo, le lecteur est entraîné dans une suite d'événements qui brisent la monotonie de la vie ordinaire et ouvrent les portes d'un ailleurs romanesque. Dès son départ pour rejoindre les armées napoléoniennes, Fabrice se lance dans une quête d'idéaux héroïques qui le conduit jusqu'à la célèbre bataille de Waterloo, épisode traité par Stendhal avec un souffle d'aventure : brouillard de guerre, confusion des combats, rencontres imprévues, fuite éperdue. Ce passage transporte le lecteur hors de son quotidien et le plonge dans la fureur et l'incertitude d'un monde bouleversé, comme s'il vivait lui-même l'expérience de l'Histoire en train de se faire. Plus tard, les péripéties amoureuses et politiques de Fabrice — son emprisonnement rocambolesque à la citadelle de Parme, son évasion audacieuse grâce à l'ingéniosité et au dévouement de Clélia, ses errances amoureuses et ses conspirations — accentuent encore ce caractère d'évasion. Chaque épisode relance le récit et transporte le lecteur dans une dimension romanesque où tout paraît possible, où le destin bascule d'un instant à l'autre sous l'effet des passions et des hasards. Par ce mélange d'action, de suspense et d'idéaux, Stendhal transforme l'Italie du XIX^e siècle en un véritable décor d'aventure, où l'exotisme des palais, des intrigues et des paysages contraste fortement avec la grisaille du quotidien du lecteur. *La Chartreuse de Parme*, tout en demeurant un roman d'analyse, offre aussi l'évasion propre au roman d'aventure : elle propose au lecteur une immersion dans un monde plus intense, traversé par l'amour, le danger et la liberté, et lui permet, le temps de la lecture, de vivre une existence plus vaste que la sienne.

IV.A

Le roman d'aventure est aussi un genre polyphonique, où l'intrigue se construit par la multiplicité des voix, des récits et des points de vue, ce qui enrichit l'expérience du lecteur. On peut noter l'exemple de *Manon Lescaut* par l'Abbé Prévost, qui exprime de façon magistrale l'ambition polyphonique du roman d'aventure, où nous voyons Tiberge traverser l'Atlantique pour sauver son ami le chevalier Desgrieux en Amérique, ou encore Manon qui s'enfuit de l'hôpital pour braver les codes sociaux qui la confinent dans une restriction de ses libertés morales. Cette polyphonie fait découvrir au lecteur différents lieux, au truchement de différentes voix, dans différentes réalités spatiales. Dans *Les Indes noires* de Jules Verne (1877), la découverte d'une ville minière souterraine en Écosse est racontée à travers différents personnages : ingénieurs, ouvriers, femmes, enfants, chacun apportant sa perception du lieu et des événements, ce qui crée une aventure collective. De même, dans *Les Tigres de Malaisie* d'Emilio Salgari (1896), les aventures de Sandokan alternent entre la voix du héros, celle de ses compagnons pirates et même parfois le regard des adversaires britanniques : cette pluralité de voix rend l'aventure plus complexe et plus nuancée que si elle n'était racontée que du point de vue du protagoniste. Dans *Kim* de Rudyard Kipling (1901), la polyphonie se manifeste à travers la diversité culturelle de l'Inde coloniale où la voix de l'orphelin Kim se mêle à celles des colons anglais, des moines tibétains, des soldats sikhs et des commerçants, faisant de l'aventure une traversée d'univers linguistiques et sociaux multiples. Plus tard, dans *L'Odyssée d'un navire fantôme* de Frederick Marryat (1839), les récits croisés de marins, de capitaines et de passagers construisent une mosaïque de

témoignages, donnant à l'aventure maritime une dimension chorale. Mais plus récemment encore, au XX^e siècle, Blaise Cendrars, dans *L'Or* (1925), s'appuie sur la légende de Johann August Suter pour mêler la voix du narrateur, les documents historiques et les récits rapportés, donnant au roman une densité vocale qui dépasse la simple narration linéaire. Ainsi, le roman d'aventure n'est jamais monolithique : il se nourrit de voix multiples, parfois complémentaires, parfois contradictoires, qui traduisent la diversité des expériences humaines face à l'action, au danger et à l'inconnu.

IV.B

Le roman d'aventure est un genre en perpétuelle réinvention, qui traverse les époques en s'adaptant aux attentes des lecteurs et aux imaginaires collectifs. Aux origines, les récits picaresques et épiques comme *Don Quichotte* de Cervantès (1605-1615) ou encore les *Voyages de Gulliver* de Jonathan Swift (1726) proposaient déjà des voyages où le burlesque et la critique sociale accompagnaient l'action. Au XIX^e siècle, avec *Robinson Crusoe* de Defoe (1719) mais surtout les grands feuillets de Dumas (*Les Trois Mousquetaires*, 1844) et les explorations scientifiques de Jules Verne (*Vingt mille lieues sous les mers*, 1870), le roman d'aventure prend sa forme « classique » : l'action haletante, le héros courageux, les contrées exotiques ou mystérieuses. Mais le XX^e siècle voit apparaître de nouvelles manières de raconter l'aventure. Joseph Conrad, dans *À cœur des ténèbres* (1899), complexifie le modèle en mêlant le voyage géographique à une plongée psychologique et morale, transformant l'aventure en réflexion sur le colonialisme et la condition humaine. Plus tard, Saint-Exupéry, avec *Terre des hommes* (1939), réinvente l'aventure à travers l'aviation, en faisant du ciel un nouvel espace d'épreuve et de méditation. Dans l'après-guerre, Henri Charrière, avec *Papillon* (1969), propose une aventure autobiographique où l'évasion devient une quête de liberté et de dignité, preuve que l'aventure peut se nourrir du réel. Aujourd'hui encore, le genre se renouvelle : Laurent Gaudé, dans *Eldorado* (2006), transforme l'aventure en récit contemporain des migrations, où la traversée de la Méditerranée devient une quête tragique et moderne. De même, Sylvain Tesson, avec ses récits comme *Dans les forêts de Sibérie* (2011), reprend les codes de l'aventure (isolement, exploration, danger) mais les inscrit dans une quête intérieure et philosophique. Ainsi, du roman classique au récit contemporain, l'aventure demeure une forme vivante et fluide, capable de se réinventer sans cesse : de la chasse au trésor aux expéditions scientifiques, des explorations coloniales aux odyssées modernes, elle s'adapte aux enjeux d'une époque tout en conservant son essence — le goût de l'ailleurs, du danger et de la découverte.



John Martin, *Macbeth*, 1820 ; hauteur : 860 mm ; largeur : 651 mm, huile sur toile