

Objet d'étude : Le personnage de roman, du XVIIème siècle à nos jours.

ÉLÉMENTS POUR L'ÉVALUATION

RECOMMANDATIONS GÉNÉRALES :

On utilisera tout l'éventail des notes : on n'hésitera pas à attribuer aux très bonnes copies des notes allant jusqu'à 20 ; la qualité est à évaluer par rapport aux connaissances et compétences que l'on peut attendre d'un candidat de 1^{ère}. Les notes très basses (inférieures à 5) correspondent à des copies véritablement indigentes à tout point de vue. L'appréciation sera précise et nuancée et ne se limitera pas à pointer les faiblesses du devoir ; on se posera prioritairement la question suivante : quelles sont les qualités de la copie ?

QUESTION sur corpus

Quels regards les personnages posent-ils sur les animaux dans ces textes ?

Remarques préalables :

On attend de l'élève qu'il réponde à une question. La **présentation du corpus n'est pas un élément exigible** ; on ne pénalisera donc pas son absence. On valorisera une réponse organisée, qui s'appuie sur des références précises aux textes, et qui les mette en relation.

Éléments de réponse

On ne peut attendre d'un candidat qu'il aborde tous les éléments de réponse proposés ci-après.

On assiste à la confrontation entre le(s) personnage(s) et un animal.

1. Un regard négatif : relevé des désignations et caractérisations négatives / péjoratives. Dans *Les Travailleurs de la mer* de Victor Hugo : « la bête » « la viscosité » « la pompe aspirante » « tas gélatineux » ; dans l'extrait de *Vingt mille lieues sous les mers* : « l'épouvantable bête » « un monstre horrible » « quels monstres que ces poulpes » ; enfin, on trouve les expressions suivantes dans l'extrait de *Vendredi ou les limbes du Pacifique*, roman de Tournier : « bête insolite », « grosse statue de poil ». Il est intéressant de noter que le monstre est un pur opposant dans le passage de Verne : registre épique du combat comme épreuve qualifiante.

2. Un regard qui anthropomorphise l'animal : par le procédé de la personnification, l'animal est décrit comme un traître ; il est irritable ou moqueur. Dans le texte des *Travailleurs de la mer*, la pieuvre « tâche de stupéfier » le narrateur, « tâch[e] de lui saisir le bras » ; elle regarde et guette Gilliatt. Dans le récit de Verne, on lit : « de quoi s'irritait ce mollusque ? ». Le narrateur de *Vendredi ou les limbes du Pacifique* décrit le bouc « figé » avec un « œil vert » qui « fixe » Robinson et émet un « ricanement de ventriloque ».

3. Un regard de dégoût qui provoque une réaction de peur et de rejet : l'on observe des caractérisations péjoratives et des expressions d'émotions négatives. La pieuvre a une « bouche anus » ; une fois le combat terminé, elle devient un « haillon » ; « un autre se fût troublé ». Le narrateur du texte de Verne raconte « l'horreur que [lui]inspir[e] son aspect » et son « mouvement de répulsion ». Robinson ressent un « frisson de peur superstitieuse » à l'idée de s'approcher de la « bête insolite » ; il éprouve de la « colère » envers l'animal et la met à mort (« il l'avait tué »).

4. Un regard scientifique : la pieuvre est désignée dans l'extrait des *Travailleurs de la mer* comme « la grande espèce » ; Gilliatt sent les « succions » de la bête. Dans le roman de Verne, le calmar est un « céphalopode » ; le personnage décrit les parties de l'animal, ses « capsules semi sphériques » et sa « substance cornée ». Le narrateur du dernier texte emploie également un vocabulaire scientifique : « quadrupèdes », « position de leurs yeux ». L'on remarque, d'autre part, le présent de vérité générale (« le poulpe n'est vulnérable qu'à la tête »), l'indication de données chiffrées (« deux cent cinquante ventouses » dans l'extrait de Hugo et « vingt-cinq mille kilogrammes » dans *Vingt mille lieues sous les mers*).

La confrontation entraîne la destruction de l'un par l'autre au terme d'un combat, ou l'appropriation et la domination par la science.

On peut également accepter une autre organisation de la réponse : un regard scientifique (4) / une personnification de l'animal (2) / un regard négatif (1) / un regard de dégoût (3). On irait ainsi de l'objectif au subjectif.

Commentaire

Vous commenterez le texte de Victor Hugo (texte A).

Rappelons qu'un plan en trois parties n'est pas nécessairement attendu. **Tout projet de lecture cohérent est recevable.**

Ce que l'on peut attendre du candidat :

- Un commentaire organisé autour d'un projet de lecture cohérent
- Une étude du caractère dramatique et épique du texte
- Une réflexion qui s'appuie sur quelques procédés d'écriture marquants (par exemple hyperboles, figures d'analogie et d'opposition)

Ce que l'on valorisera :

- Un plan particulièrement pertinent
- La finesse des analyses et la justesse des interprétations
- La capacité du candidat à faire appel à des références culturelles qui éclairent le sens du texte

Ce que l'on pénalisera :

- La juxtaposition de remarques
- Les contresens manifestes
- La simple paraphrase et l'absence d'analyses stylistiques
- Une langue mal maîtrisée et fautive

Pistes pour le commentaire :

On peut par exemple partir de la problématique suivante : comment ce texte, qui représente un combat entre un champion et une créature monstrueuse, s'inscrit-il pleinement dans le genre de l'épopée dont il réactive les codes et l'imaginaire ?

I. Une scène de combat fortement dramatisée

1. Une scène d'action

- *Le combat entre Gilliatt et la pieuvre* : de nombreux **verbes de mouvement** (« saisir » 1.5, « baisse », 1.6, « avance », 1.6, « évita », 1.19, « plonge », 1.23, etc.) ; l'usage quasi exclusif du **passé simple**.
- *L'absence de références aux pensées et aux affects du personnage de Gilliatt* : ni avant la lutte, ni même après (« Gilliatt referma son couteau », 1.35) : **le personnage est tout entier tendu vers l'action, être de sensation** (« sentait », 1.8) et d'instincts, sans état d'âme. Le récit expose des actions brutes, Hugo se situant ici aux antipodes du roman d'analyse. Ainsi les interventions du **narrateur omniscient** n'ont pas pour fonction de nous renseigner sur la psychologie du héros, mais plutôt de fournir les détails techniques essentiels à la compréhension de l'action, au **présent de vérité générale** : le *modus operandi* de la pieuvre (« Elle tâche de stupéfier d'abord sa proie. Elle saisit, puis attend le plus qu'elle peut », 1.10-11), son talon d'Achille (« Le poulpe, en effet, n'est vulnérable qu'à la tête », 1.1).

2. La tension dramatique

- *Des effets de suspense très forts* : le récit débute par une scène d'observation installant une forte intensité dramatique. Dans un instant suspendu évoqué à **l'imparfait** comme le calme avant la tempête, le narrateur décrit le moment où les deux adversaires sont à l'affût, moment qui précède le déferlement de l'action: « Gilliatt pourtant sentait croître la succion » (1.8-9), « Il regardait la pieuvre, qui le regardait » (1.14).
- *La rapidité du tempo narratif* : puis de multiples procédés sont employés pour souligner la fulgurance du combat qui se joue en quelques minutes : de nombreux **passés simples**, des **adverbes de temps** (« tout à coup » 1.14 ; « en même temps », 1.16), des **adjectifs** (« instant rapide », 1.6), et des **comparaisons** (« ce fut comme la lutte de deux éclairs », 1.22) connotant la rapidité, la **brièveté des phrases** (« Un autre se fût troublé », 1.4 ; « Ce fut fini », 1.26 ; « toute la bête tomba », 1.27), la **parataxe** (« Gilliatt tenait son couteau. Les succions augmentaient », 1.12), une présentation typographique émiettée par de **petits paragraphes avec retours à la ligne**. La bête doit être frappée dans un bref interstice, traduit par la **métaphore** du « joint » temporel qu'il faut savoir « saisir » (1.5) avec précision (« Qui manque ce joint est perdu », 1.6-7). Le rythme du récit, vif et nerveux, tente donc de mimer la vélocité des actions, avec les moyens nécessairement limités du récit. Le narrateur est ainsi amené à compenser cet écart entre le temps de l'action et celui du récit par ses interventions : « Tout ce que nous venons de dire n'avait duré que quelques minutes » (1.8).

3. Un combat en miroir

- *De nombreux effets de symétrie* : la réciprocité entre les actions de la pieuvre et celles de Gilliatt est soulignée à plusieurs reprises, notamment par des **parallélismes de construction** : « Il regardait la pieuvre, qui le regardait » (1.13), « Guetté, il guettait » (1.18), « il y eut deux convulsions en sens inverse, celle de la pieuvre et celle de Gilliatt » (1.21), « Ce fut comme le lutte de deux éclairs » (1.22). Cette présentation n'est pas sans évoquer la technique cinématographique du champ/contre-champ : le face à face souligne l'équilibre des forces en présence et renforce le suspense de la scène.

II. Gilliatt, héros épique

Gilliatt affronte un adversaire monstrueux et démesuré, dans un combat singulier, caractéristique de l'épopée, épreuve qualifiante qui lui permet de démontrer l'ampleur de son héroïsme.

1. Le combat contre des forces démesurées

- *La démesure du monstre* : de multiples **hyperboles**, figure essentielle du grandissement épique (« Il n'avait jamais vu de pieuvre de cette dimension », 1.3 ; « deux cent cinquante ventouses », 1.9 ; « quatre cent ventouses », 1.28-29).
- *Le monstre, aux limites du descriptible* : difficulté à caractériser la « chose » qui se présente comme un être extraordinaire. Travail de variation autour des **reprises nominales** : l'adversaire de Gilliatt est qualifié successivement de « poulpe » (1.1), de « pieuvre » (1.3, 1.5, 1.6, 1.10, 1.13, 1.21), puis de « bête » (1.14, 1.20, 1.27). A l'issue du combat, la difficulté se renforce : le monstre décapité et démantelé, « informe[...] » (1.30), ne peut plus être désigné que de façon indirecte et **métaphorique** : « Ce haillon coula au fond de l'eau » (1.29). La laideur du monstre atteint ici les limites du descriptible et interroge les possibilités du récit, comme le suggère **l'intervention du narrateur** : « Nous disons le reste, car on ne pourrait dire le corps » (1.31).
- *Un monstre merveilleux, incarnation du Mal en soi* : par sa démesure et sa « traîtr[ise] » (1.10), la « bête », associée au Mal ou à un « démon de l'eau », comme le suggère le passage précédent immédiatement cet extrait, superpose plusieurs créatures merveilleuses de légende, monstres mythologiques comme le **minotaure** (comparaison avec un taureau, 1.6), la **méduse** et son regard qui pétrifie (« La pieuvre est traître. Elle tâche de stupéfier d'abord sa proie », 1.10), le **kraken**, monstre tentaculaire issue des légendes scandinaves médiévales, ou encore le **Leviathan**, monstre marin biblique.
- *Un intertexte biblique* : Enfin la lutte de Gilliatt, par un effet de **paronomase** (Gilliatt/Goliath), invite à un rapprochement inversé avec le combat biblique qui opposa **David au géant Goliath** (disproportion entre les forces en présence, Goliath et la pieuvre sont tous deux atteints à la tête, victoire du plus faible sur le plus imposant).

2. Le grandissement du héros épique

- *Une scène de danger extrême* : L'intensité du danger est soulignée par le narrateur grâce à un emploi particulier de **l'irréel du passé** qui permet de rappeler l'issue fatale qui menace Gilliatt, par le portrait effrayant du corps du héros, potentiellement massacré : « Une seconde de plus, sa bouche anus s'appliquait sur la poitrine de Gilliatt. Gilliatt, saigné au flanc, et les deux bras garrottés, était mort » (1.16-17).
- *Les vertus du combattant* : Gilliatt se révèle être un combattant agile, ferme dans le danger et ingénieux. Le narrateur souligne d'emblée le sang-froid dont il fait preuve tout au long de sa lutte, qui le singularise (« Un autre se fût troublé », 1.4), mais aussi la maîtrise des points faibles de son adversaire par la **litote** « Gilliatt ne l'ignorait point » (1.2). Comparé implicitement à un toréador (« Pour la pieuvre comme pour le taureau il y a un moment qu'il faut saisir » 1. 5), le protagoniste parvient à esquiver lestement les assauts de la pieuvre (« tâcha de lui saisir le bras gauche », 1.14-15, « Il évita l'antenne », 1.19) et opère avec une précision quasi chirurgicale, comme l'indique la **comparaison** avec le travail du dentiste : « d'un mouvement giratoire pareil à la torsion d'un coup de fouet, faisant un cercle autour des deux yeux, il arracha la tête comme on arrache une dent » (1.23-25).

Conclusion : Hugo reprend un *topos* littéraire que l'on trouve aussi dans la sculpture : la gigantomachie (combat contre un géant). Le récit s'inspire de cette tradition et tire ses effets de l'imaginaire à la fois épique et biblique qui l'irrigue. Par ailleurs, la nature extraordinaire du monstre et du combat, aux limites du descriptible, interroge les virtualités du récit.

Dissertation

Le personnage de roman doit-il nécessairement vivre des aventures hors du commun pour être apprécié du lecteur ? Vous répondrez en vous appuyant sur les textes du corpus, ainsi que sur les textes et les œuvres que vous avez lus et étudiés.

Remarques générales :

La formulation du sujet appelle un plan dialectique.

On acceptera toutefois diverses formes de plan, dès lors que le plan adopté est cohérent et qu'il répond à la question. Ainsi un plan concessif du type « Oui mais pas uniquement » peut convenir. En revanche un pur plan analytique (explicatif) paraît inapproprié.

Le plan proposé plus loin n'est donc ni prescriptif, ni modélisant.

On attend :

- un plan dialectique (voire concessif)
- une réflexion personnelle et structurée
- une articulation pertinente entre arguments et exemples
- des exemples variés, issus du corpus et des lectures personnelles du candidat
- une expression claire, précise et nuancée

On pénalise :

- un pur plan analytique (qui développe deux ou trois fois la thèse).
- la non prise en compte du sujet, le hors sujet, ou le contresens.
- l'indigence de la réflexion et l'absence d'exemples développés.
- l'absence de plan cohérent, la simple juxtaposition d'arguments

On valorise :

- un plan particulièrement pertinent.
- les connaissances sur l'objet d'étude et sur l'histoire littéraire.
- la richesse et la précision des références.
- une expression particulièrement aisée.

I. Un personnage qui vit des aventures hors du commun présente de nombreuses facettes séduisantes

1. L'incarnation d'un idéal.

- Grandes qualités physiques : les personnages, à l'instar des héros de l'Antiquité ou des épopées médiévales (Yvain, Perceval), ou encore les géants des romans de Rabelais, possèdent des qualités physiques exceptionnelles.
- Grandes qualités morales et/ou intellectuelles (le courage dans les romans de Chrétien de Troyes, la ruse dans *Les Trois Mousquetaires*).
- Le personnage peut incarner nos désirs d'exploration, notre ambition ou une passion idéale (amoureuse chez Tristan, celle de la justice et de l'humanité chez Jean Valjean). Paré de ces qualités, le héros est alors le fil conducteur du récit. Il se caractérise par son aptitude à surmonter les épreuves rencontrées au cours de l'aventure ; il est en quête d'un but difficile à atteindre, qui renvoie à la soif d'inconnu, de surprise, de changement, voire d'absolu, que le lecteur peut partager.

2. Le personnage vit des péripéties remarquables dans une intrigue mise au premier plan et efficace.

Plaisir de l'action toujours renouvelée qu'accomplit le personnage du roman d'aventures (*Michel Strogoff* de Jules Verne, *Les Travailleurs de la mer* de Victor Hugo, *Le Comte de Monte-Cristo* de Dumas, *Le Hussard sur le toit* de Giono).

3. Le personnage évolue dans un univers exotique, peu connu ou inconnu.

Tous les continents sont explorés par le personnage (*Croc-Blanc* de Jack London se déroule dans le grand Nord, Conrad évoque l'Afrique dans *Au cœur des ténèbres*, Pierre Loti la Turquie...) et même les fonds marins : *Vingt mille lieues sous les mers* Jules Verne.

L'exotisme peut être temporel lorsque l'action se situe dans le passé réel (romans préhistoriques de Rosny, récits de chevalerie) ou fictif (*L'Atlantide* de Pierre Benoît, *La Nuit des temps* de Barjavel). L'on peut aussi songer aux romans de science-fiction, aux romans d'anticipation.

Transition : Personnage qui fait rêver le lecteur, le fait voyager. A cet espace d'exploration horizontal s'oppose l'exploration verticale proposée par le roman d'analyse.

II. Un personnage peut être apprécié du lecteur sans vivre des aventures hors du commun

1. Le personnage du roman psychologique possède une intériorité aussi riche, voire plus riche que celle de l'aventurier ou du chevalier.

Analyse des méandres psychologiques de la passion dans *La Princesse de Clèves* où les scènes d'action n'ont d'intérêt que pour leur retentissement dans la conscience de l'héroïne, d'où les multiples scènes d'introspection. J. Gracq parle de « myopie » pour qualifier *A la recherche du temps perdu* de Proust : l'action se suspend totalement pendant plusieurs pages pour explorer les subtilités du cœur humain. Dans le roman d'analyse de mœurs, Balzac ne nous laisse rien ignorer du fonctionnement des esprits et des affects des personnages, (souffrances d'Eugénie Grandet qui se sacrifie pour un amour de jeunesse, ou de Mme de Mortsauf qui vit un amour platonique dans *Le Lys dans la vallée*). Maupassant sonde la rivalité fraternelle dans *Pierre et Jean*, Mauriac décrit l'écrasement de l'individu qu'entraîne le mode de vie bourgeois dans *Thérèse Desqueyroux*.

2. Proximité du lecteur avec le personnage qui vit une vie ordinaire : un autre type d'identification.

Prendre en pitié le personnage victime (en amour ou en affaires : César Birotteau). S'identifier aux faiblesses de Bardamu au front par empathie, à Thérèse Desqueyroux qui commet un acte criminel ou à la noirceur intérieure de *Bel Ami* (Maupassant) pour satisfaire l'envie de comprendre les motivations du personnage qui fait le mal.

3. Le roman d'analyse permet l'exploration d'une société tout entière ou d'une période historique (Julien Sorel et les déterminismes de son époque, Des Grieux et la société de son temps, Zola et la pauvreté au XIXe siècle...)

III. Eventuel dépassement qui questionne la définition de l'aventure

1. Personnage qui vit des aventures et un parcours psychologique et philosophique très fort : Robinson dans *Vendredi ou les limbes du Pacifique* ; Zenon dans *L'oeuvre au noir*, Yourcenar ; le narrateur de la recherche proustienne.
2. Personnage criminel, mais sans particularité ni aventure : Meursault dans *L'Étranger* de Camus, Laurent dans *Thérèse Raquin* de Zola. Dans le même ordre d'idées le lecteur peut se passionner pour un anti-héros.
3. Le genre autobiographique qui parfois présente « l'aventure » d'une vie (*L'Enfant* de Vallès, ou *Les Mémoires d'une jeune fille rangée* de Simone de Beauvoir).
4. L'intérêt du lecteur peut se porter sur l'écriture même du roman et se décentrer du personnage (cf. la célèbre formule sur le Nouveau Roman considéré comme « l'aventure d'une écriture »).

Invention

Vous êtes éditeur et vous désirez lancer une nouvelle collection de romans d'aventures, rédigez la lettre que vous envoyez aux auteurs pour présenter vos attentes pour cette nouvelle collection.

On acceptera aussi bien une argumentation qu'une présentation informative des attentes de l'éditeur.

On attend :

- les caractères formels de la lettre : la date et le lieu d'écriture, formule d'appel, phrases d'introduction et de conclusion portant sur les destinataires (auteurs littéraires), objet de la lettre, marques du dialogue à distance entre l'émetteur et les destinataires, ton courtois et registre soutenu pratiqué par des gens de lettres, formule de politesse finale (par laquelle l'auteur prend congé de ses correspondants). Une signature éventuelle doit être fictive.
- l'évocation des caractéristiques du roman d'aventure : nature du personnage principal, rôle de l'action, exploration de contrées éloignées ou imaginaires...
- une organisation du propos.

On valorise :

- une organisation cohérente (du plus simple au plus complexe, par thèmes, par lieux...).
- le recours à des registres variés, ainsi que l'usage maîtrisé de quelques procédés argumentatifs qui relèvent de l'art de convaincre et de celui de persuader.
- la richesse et la variété des idées exposées

On pénalise :

- le non respect des caractéristiques de la lettre
- l'indigence de la réflexion, le hors sujet ou le contresens
- l'absence d'organisation
- une langue particulièrement fautive