

- Guide d'Annotation -

Scènes Stéréotypiques du Roman d'Aventures

Généralités

Ce guide d'annotation précise la méthode employée afin d'annoter de scènes du roman d'aventures, en mettant particulièrement l'accent sur deux scénarios intertextuels : les scènes de danger et d'exploration.

L'objectif est de développer une méthodologie permettant l'annotation automatique de ces scènes spécifiques. En effet, nous voulons utiliser cette annotation manuelle pour entraîner des modèles à reconnaître automatiquement ces scènes dans un corpus de 15.000 romans. Une analyse à grande échelle sera réalisée en examinant la présence de ces scènes sur un corpus massif et diachronique. Nous aimerions que cela soit représentatif de l'ensemble de la production romanesque du 19^{ème} siècle. L'idée est d'analyser leur agencement, leur structure épisodique et leur rôle dans la construction du genre. L'objectif ultime serait de repérer un signal du genre qui représenterait le texte modèle du roman d'aventures.

Cet objectif de généralisation nous met une première contrainte: Si nous voulons cartographier des styles, des époques des auteurs différents, cela implique nécessairement des concepts flottantes et des scènes stéréotypiques plus ou moins floues. Il faut conserver une certaine constante dans les scènes, mais laisser une liberté d'expression assez importante.

Définitions

On défini de manière succinctes les scènes ainsi:

- **Exploration** - Découverte et émerveillement dans de nouveaux environnements, avec des descriptions détaillées du paysage.
- **Danger** - Menaces ou périls pour le(s) personnage(s), illustrés par des actions violentes mettant sa (leur) vie en danger.

Scène d'Exploration :

1. **Tonalité et Atmosphère :**

- **Beauté Sereine** : La scène d'exploration est marquée par une tonalité sereine et souvent impressionnante, décrivant la beauté du lieu découvert. Le langage utilisé met l'accent sur des images vivantes et des détails sensoriels pour transmettre la splendeur des environs.
- **Sens de l'Émerveillement** : Les émotions du personnage se caractérisent par un sentiment d'émerveillement, de curiosité et d'appréciation alors qu'il découvre le nouvel environnement. Le récit peut mettre en avant l'étonnement et la fascination du personnage.

2. Agentivité dans le Changement de Décors : (cette dimension n'est pas nécessaire [au sens une scène d'exploration peut ne pas inclure de personnage explicitement], mais à garder en tête)

- **Découverte Active** : Le personnage est présenté comme un agent actif dans le changement de décors. Ses actions, observations et réactions jouent un rôle clé dans la transformation du cadre, que ce soit un paysage géographique, un royaume fantastique ou un nouvel environnement social.
- **Regard du personnage** : Les scènes d'exploration sont dépeintes à travers le regard plus ou moins émerveillé du personnage.

Exemple de Scène d'Exploration :

D'abord je ne vis rien. Mes yeux déshabitués de la lumière se fermèrent brusquement. Lorsque je pus les rouvrir, je demeurai encore plus stupéfait qu'émerveillé. Une vaste nappe d'eau, le commencement d'un lac ou d'un océan, s'étendait au delà des limites de la vue. Le rivage, largement échancré, offrait aux dernières ondulations des vagues un sable fin, doré, parsemé de ces petits coquillages où vécurent les premiers êtres de la création. Les flots s'y brisaient avec ce murmure sonore particulier aux milieux clos et immenses. Une légère écume s'envolait au souffle d'un vent modéré, et quelques embruns m'arrivaient au visage. Sur cette grève légèrement inclinée, à cent toises environ de la lisière des vagues, venaient mourir les contreforts de rochers énormes qui montaient en s'évasant à une incommensurable hauteur. Quelques-uns, déchirant le rivage de leur arête aiguë, formaient des caps et des promontoires rongés par la dent du ressac. Plus loin, l'œil suivait leur masse nettement profilée sur les fonds brumeux de l'horizon. C'était un océan véritable, avec le contour capricieux des rivages terrestres, mais désert et d'un aspect effroyablement sauvage. Si mes regards pouvaient se promener au loin sur cette mer, c'est qu'une lumière "spéciale" en éclairait les moindres détails. Non pas la lumière du soleil avec ses faisceaux éclatants et l'irradiation splendide de ses rayons, ni la hueur pâle et vague de l'astre des nuits, qui n'est qu'une réflexion sans chaleur. Non. Le pouvoir éclairant de cette lumière, sa diffusion tremblotante, sa blancheur claire et sèche, le peu d'élévation de sa température, son éclat supérieur en réalité à celui de la lune, accusaient évidemment une origine électrique. C'était comme une

aurore boréale, un phénomène cosmique continu, qui remplissait cette caverne capable de contenir un océan.

Scène de Danger :

1. Tonalité et Atmosphère :

- **Urgence Intense** : Les scènes de danger se caractérisent par une tonalité intense et urgente. L'atmosphère est chargée de suspense, de peur et de la menace imminente de préjudice. Un langage descriptif est souvent utilisé pour intensifier la tension et créer un sentiment de péril.
- **Action Rapide** : Le récit se concentre sur une action soudaine et souvent violente qui met le(s) personnage(s) en danger mortel. Le rythme s'accélère, et la survie immédiate devient le point central.

2. Danger Mortel ou Péril Physique :

- **Situation de Danger de Mort** : Le héros fait face à une situation de danger de mort, que ce soit une confrontation avec un adversaire dangereux, un environnement périlleux ou une catastrophe soudaine. Le danger est imminent et palpable.
- **Lutte Physique** : Le(s) personnage(s) s'engage dans une lutte physique pour surmonter la menace, mettant en évidence sa résilience, sa débrouillardise et sa détermination à survivre.

Exemple de Scène de Danger :

Car deux coups de canon en partirent presque au même instant, et les boulets hachèrent en quelques endroits le gréement de L'Épervier . La corvette ne riposta pas au boulet de Kernok, répara son avarie au plus vite, et laissa porter en plein sur le corsaire. Alors elle en était tellement près qu'on entendait la voix et le commandement des officiers anglais. – Enfants, à vos pièces, dit Kernok en se précipitant sur son banc de quart le porte-voix à la main ; à vos pièces, et, sacredieu ! ne faites pas feu avant le commandement. L'abordage !... l'abordage !... On se suspend au cordage, On s'élance des haubans. Maître Durand, il vient de se déclarer une voie d'eau dans la fosse aux lions. Maître Durand, ma tête, mon bras, tenez, voyez comme ça saigne ! Et le nom de maître Durand, le canonnier-chirurgien-charpentier du bord, retentissait depuis le pont jusqu'à la cale, dominant le bruit et le tumulte inséparables d'un combat aussi acharné que celui qui se livrait entre le brick et la corvette ; et, de fait, à chaque volée qu'il envoyait, L'Épervier tremblait et craquait dans sa membrure comme s'il eût été sur le point de s'entrouvrir.

Cas Limites

Gestion des cas limites - À COMPLÉTER !

Bibliographie

Matthieu Letourneux. Le roman d'aventures: 1870-1930, 2010. ISBN: 9782842875084
Séries: Médiatextes.

Jean-Yves Tadié. Le roman d'aventures. Number 396 in Collection Tel. Gallimard, 2013. ISBN 978-2-07-013966-8.