



Le destin du héros n'est plus la famille
La reconfiguration moderne de l'aventure dans *Tintin*

Cristina ÁLVARES
Universidade do Minho
calvares@ilch.uminho.pt

Résultat des progrès techniques de la presse et de l'appropriation du narratif par l'image, la bande dessinée (BD) franco-belge s'est consolidée dans l'essor de la culture populaire urbaine au long de la Belle Époque. Insérée dans la presse jeunesse, la BD envahit les foyers et offre aux enfants, aux adolescents et aussi aux adultes tout un nouveau univers d'histoires et de personnages, bien différent de la tradition narrative des contes et des romans d'aventures. En effet ce nouveau media, qui est un art éminemment moderne de raconter des histoires en images, a créé un patrimoine narratif nouveau, un imaginaire fictionnel moderne. Après la guerre de 1914-1918 et jusqu'aux années 1980, la BD a été dominée par l'hyper-genre de l'aventure, si bien qu'elle se confondait quasiment avec lui. Et c'est dans la stabilité de cet hyper-genre que la BD a affirmé sa puissance d'inventer des mondes fictionnels nouveaux et de réinventer des modèles narratifs littéraires. L'idée que je voudrais développer, c'est que la BD a reconfiguré le modèle du récit d'aventure en lui donnant une morphologie spécifique. Nous prenons Tintin, « le prototype stable » de la BD d'aventure (Smolderen, 2009 :5) pour le rapprocher de la tradition narrative représentée par les contes de fées et les romans d'aventures. Ces deux genres littéraires s'adressent prioritairement aux enfants et aux jeunes, tout comme la BD, mais, contrairement à la BD, qui est un media nouveau, ils ont un passé littéraire, l'un remontant à Perrault, l'autre à Defoe. En quoi l'aventure dans *Tintin*, qui nous sert donc de modèle et de référence, est-elle différente et novatrice par rapport au modèle traditionnel de l'aventure que l'on dégage des récits littéraires ?



La bio-aventure traditionnelle

Voyons d'abord ce qu'est l'aventure dans le conte. C'est le voyage d'aller-retour au fond de la forêt, aux confins de la dépossession de la conscience et/ou de la condition sociale, de l'identité, de l'humanité. L'aventure est un dépaysement radical. N'est-ce pas ce que subissent le Petit Poucet, le Petit Chaperon Rouge, Peau d'Âne, la Belle au Bois Dormant, Blanche-Neige ? L'aventure est une expérience décisive pendant laquelle le personnage traverse un état critique et liminaire de suspension de la vie, de mort initiatique, au bout duquel il change de statut ou de condition. Liminaire, l'aventure est un état transitoire (Van Gennep fait du transitoire le trait central de la liminarité), instable, qui passe par le voyage, volontaire ou forcé. Le personnage quitte le foyer et la famille d'origine pour, à la fin du voyage, c'est-à-dire de l'aventure, fonder sa propre famille. Pendant l'aventure lui ou elle rencontre la fiancée ou le fiancé à épouser et avec qui il ou elle sera très heureux ou heureuse et aura beaucoup d'enfants. Il suffit de suivre l'ordre canonique des trente-et-une fonctions du conte populaire russe, tel que Vladimir Propp l'a établi, pour vérifier que l'aventure fait passer le héros de la famille où il ou elle est né(e) à la famille qu'il va constituer. La première fonction consiste dans « l'éloignement : un des membres de la famille s'éloigne de la maison » (Propp, 1965 :36); la 31e fonction consiste dans « le mariage : le héros se marie et monte au trône » (*idem* : 78). L'enchaînement des fonctions montre que « le destin du héros de conte est constitué par un itinéraire qui va des liens de consanguinité aux liens d'alliance » (Belmont, 1999 :160). D'où la clôture invariablement matrimoniale du conte : « ... et ils vécurent heureux pour toujours ». L'état liminaire est donc directement impliqué dans cette période de la vie typiquement critique qui n'est ni enfance ni âge adulte : la puberté.

L'aventure y est donc passage à l'âge adulte (le Petit Poucet et le Petit Chaperon Rouge sont des exceptions). Le personnage meurt symboliquement à l'enfance, à l'immaturité et à l'insouciance pour assumer la fonction conjugale et paternelle ou maternelle¹. L'aventure coïncide avec

¹L'idée que la structure initiatique des contes dérive des rites de passage à l'âge adulte est une idée bien enracinée dans les sciences sociales et humaines. Eliade écrit dans *Aspects du mythe* : « On pourrait presque dire que le conte répète, sur un autre plan et avec d'autres



une période critique qui se situe entre deux repères biologiques représentés par la famille de sang et par la famille d'alliance. Elle s'inscrit dans la temporalité de l'existence individuelle en la divisant en deux périodes : le passé de l'enfance et le futur de l'âge adulte. Elle est immanente à la vie, c'est-à-dire au déroulement naturel du temps de l'être vivant qui naît, grandit, se reproduit, vieillit et meurt. Dans la mesure où l'aventure relie « grandit » et « se reproduit », elle arrache le personnage à la famille consanguine pour qu'il ou elle se marie. Autrement dit, l'aventure situe le/la protagoniste entre deux substances vitales impliquées dans les deux types de liens : le sang dans le rapport de parenté ; le sperme dans le rapport conjugal. Dans le conte le destin du héros ou de l'héroïne est la famille. Cet ancrage biologique de l'aventure semble être le trait majeur du modèle traditionnel avec lequel le modèle moderne de l'aventure dans la BD contraste nettement.

Très populaire au XIXe siècle, le roman d'aventures, mettant en scène des garçons et destiné prioritairement aux garçons (et en cela différent des contes), situe l'aventure entre la sortie de la maison familiale et le mariage, selon le modèle de Robinson Crusoé (1719). Le roman d'aventures est un *Bildungsroman* dans lequel l'aventure garde une valeur initiatique de formation à l'âge adulte, en l'occurrence l'âge adulte viril, par éloignement du foyer (Letourneux, 2011 :48-9). L'aventure est voyage lointain, risque de mort, activités physiques, vie au grand air, expérience du monde dans sa diversité géographique et culturelle, affermissement physique et psychique. L'aventure est une phase d'instabilité entre deux stabilités familiales. Sylvain Venayre écrit :

moyens, le scénario initiatique exemplaire. Le conte reprend et prolonge « l'initiation » au niveau de l'imaginaire. S'il constitue un amusement ou une évasion, c'est uniquement pour la conscience banalisée, et notamment pour la conscience de l'homme moderne » (Eliade, 1963 :243-4). Eliade affirme que la satisfaction à écouter des contes qu'éprouvent aussi bien primitifs que civilisés signifie que les scénarios initiatiques des contes expriment un psychodrame qui répond à un besoin profond de l'être humain (1959 :267). Reprenant la perception initiatique et psychodramatique des contes pour les traduire dans les termes de la seconde topique de Freud, Bettelheim a mis en lumière le rôle indispensable des contes dans la maturation psychosexuelle des enfants. « Les contes de fées aident les enfants à régler les problèmes psychologiques de la croissance et à intégrer leur personnalité » (Bettelheim, 1976 : 29).



Leurs héros pouvaient bien déclarer aimer les aventures : ce désir finissait toujours par disparaître. « J'aime les aventures ; elles ont fait le charme de toute ma vie » affirmait le capitaine Haller de Mayne-Reid. Mais c'était pour mieux goûter, à la fin du roman, la joie du mariage avec « l'adorable Zoé » : « Je venais d'atteindre l'âge d'homme, et je n'ignorais pas cette vérité qu'un amour pur comme celui-là était le meilleur préservatif contre les écarts de la jeunesse ». L'entrée dans « l'âge d'homme », ritualisée par le mariage, s'accompagnait du renoncement à tous les « écarts de la jeunesse », à commencer par les aventures. (Venayre, 2002).

Tout comme dans le conte, l'aventure fait la transition des liens consanguins aux liens matrimoniaux. « De ce point de vue, écrit Sylvain Venayre, ils [les romans] s'inscrivaient dans la continuité des contes pour enfants, qui s'achevaient dans l'apothéose du mariage du prince et de la bergère » (*idem*).

Conte de fées et roman d'aventures ont donc ceci en commun que l'aventure s'inscrit dans un circuit d'aller-retour marqué au départ par les liens consanguins et au retour par les liens matrimoniaux. Bref, l'aventure traditionnelle se caractérise par le fait qu'elle est substantiellement enracinée dans la vie (bio) et que la famille est le destin de son héros ou héroïne.

L'aventure moderne 1 : le retour transitoire

Prenons maintenant Tintin pour repérer les caractéristiques de l'aventure dans la BD patrimoniale. Chez Tintin, ainsi que chez Spirou, Astérix, Lucky Luke, Alix, Corentin et autres, l'aventure n'aboutit pas au mariage. Aucun ne rentre au pays pour se marier. Ils rentrent pour repartir à la première occasion vers une nouvelle aventure. L'aventure est toujours voyage d'aller-retour mais ce qui est maintenant transitoire n'est pas l'aventure mais le retour : une pause, un repos bien mérité, un joyeux banquet, avant l'aventure suivante. Dans *Objectif Lune*, Hergé donne expression narrative à la dimension transitoire du retour en le réduisant à la fulgurance d'un instant qui annule tout repos. Quand, dans la première planche, Tintin et Haddock rentrent du *Pays de l'or noir*, ils n'ont même pas



le temps de déposer les bagages, car un télégramme de Tournesol les appelle en Syldavie en toute urgence. Le format série des *Aventures de...*, dans lequel les histoires-aventures s'accumulent verticalement, en paradigme, est un élément clé dans le glissement du transitoire du plan de l'aventure vers le plan du retour. Le retour transitoire est une pause entre aventures sans séquence entre elles, une discontinuité qui assure l'autonomie de chaque histoire-aventure. Aussi, l'aventure n'est-elle pas une période de formation à l'âge adulte. La BD a un but formateur, mais la notion même de formation s'y trouve redéfinie. Il ne s'agit plus de former des garçons en vue de leur futur statut de pères de famille. Il s'agit de former de bons garçons tout simplement. Quel âge a Tintin ? La réponse est incertaine et vacillante. Bien qu'il exerce le métier de journaliste, ce n'est pas évident que Tintin soit un adulte. Son visage imberbe est celui d'un pubère. Dans le *Lotus bleu*, le Journal de Shangaï exprime sa surprise en constatant que le héros qui a vaincu les terribles gangsters de Shangaï est « presque un enfant ». La sexualité de Tintin est celle d'un pubère en état de latence sévère. Son « cœur pur » est celui d'un enfant. Les spécialistes de Hergé l'appellent « le petit reporter ». Les héros de BD ont toujours le même âge et agissent dans un éternel présent. Ils ne grandissent ni ne se reproduisent ni ne vieillissent. Ils ne sont pas nés et ils ne meurent pas. L'aventure ne s'inscrit pas dans la temporalité linéaire de l'existence individuelle pour la diviser entre passé de l'enfance et futur de l'âge adulte. Elle n'est pas une phase liminaire entre deux stabilités, deux états de l'individu dans la famille : comme enfant/fils et comme adulte/père. Dans la BD l'aventure est une liminarité permanente dans laquelle les retours provisoires introduisent des discontinuités (qui sont celles du format série).

La liminarité permanente est le premier trait de la modernité de l'aventure dans la BD. Cette nouvelle configuration de l'aventure converge avec la redéfinition de liminarité proposée par Victor Turner quand il étend le concept hors des frontières des rites de passage dans le cadre desquelles Van Gennep l'avait d'abord théorisé. Ce faisant, Turner a privé la liminarité de sa dimension transitoire. Elle devient permanente et c'est cette

permanence qui, pour l'anthropologue politique Arpad Azakolczai, définit la modernité (Thomassen, 2009: 17)².

L'aventure moderne 2 : la dimension transbiologique

Tintin et les autres héros canoniques de la BD patrimoniale se distinguent des héros canoniques de la tradition littéraire comme Ulysse, Tristan, Cendrillon ou Robinson Crusoé, parce qu'ils sont radicalement soustraits à l'ordre familial. Ces éternels célibataires³ n'ont pas de famille d'origine. Tintin (Astérix, Spirou, etc.) n'a pas de parents, pas d'enfance, pas de mémoire. La forclusion du passé, qui n'advient jamais à l'expression, fût-elle minimale, distingue les héros de la BD franco-belge des superhéros des *comics* américains. Clark Kent, Bruce Wayne, Peter Parker, entre autres, sont orphelins et les circonstances traumatiques dans lesquelles ils sont devenus orphelins sont racontées. Les parents de Superman l'ont exposé enfant pour l'épargner à la destruction de la planète Krypton. Batman a vu ses parents être assassinés devant lui dans une rue obscure de Gotham. Spiderman a été élevé par son oncle et sa tante dès qu'il était un bébé. Ces personnages ont une origine, un passé, une mémoire. Mais la BD ne dit strictement rien de la vie avant ou après les aventures de ses héros paradigmatiques⁴. Seuls des prequels tardifs et apocryphes font des incursions dans la zone opaque de l'enfance des héros (c'est notamment le

²La permanence de la liminarité dans l'aventure ne se traduit pourtant pas dans la BD dans une allée simple, sans retour, telle que Jankélévitch définit « l'aventure moderne ». Selon lui, l'aventure moderne s'oppose à l'ancienne comme l'ouvert au fermé. Cette ouverture converge avec la liminarité en tant qu'état critique et instable qui se prolonge indéfiniment : aucune stabilité à l'horizon. Mais au lieu du conte de fées ou du roman d'aventures comme exemples du fermé, Jankélévitch prend l'épopée ancienne. Ulysse rentre au foyer conjugal qu'il a quitté pour aller à la guerre, tandis que dans les contes et les romans, le protagoniste rentre pour fonder son foyer conjugal. L'aventure (l'odyssée) ne joue pas le rôle initiatique de passage à l'âge adulte car Ulysse était déjà marié quand il est parti et ne fait qu'introduire une longue interruption dans sa vie conjugale et familiale. Le destin d'Ulysse est aussi la famille.

³Il y a évidemment des exceptions à cette règle. Olivier Rameau a une épouse, Valérien a une copine, Luc Orient une compagne, Thorgal est marié et a des enfants. La popularité et la canonicité de ces héros ne sont pourtant pas comparables à celles de Tintin, Spirou, Astérix, Lucky Luke.

⁴Ou dit le minimum. Par exemple, le narrateur de *L'extraordinaire odyssée de Corentin* affirme dans la première case du tome 1 que Corentin Feldoë (anagramme de Defoe qui sonne comme Crusoé) est breton, orphelin et vit avec son oncle. La seconde case montre l'oncle en train de maltraiter Corentin. Les mauvais traitements qu'il essuie régulièrement et la vision d'un navire déterminent la fuite du héros. Tout cela nous est raconté dans la première planche. Les aventures de Corentin commencent immédiatement. Rien ne nous est dit sur les circonstances dans lesquelles le héros a perdu ses parents. L'origine du héros n'est pas une question dans la BD.



cas de Spirou). Tintin n'a ni des liens de sang ni des liens proto-conjugaux. Il s'adonne à l'aventure, il s'expose à ce qui advient - *adventus* étant la racine étymologique de *aventura* (Agamben, 2016 :24-5) -, à la contingence, au voyage, au risque, au choc avec la chose étrange et hostile. La dynamique de l'aventure n'est pas compatible avec les liens, les compromis, les racines, la routine, la famille, la maison, bref tout ce qui attache et sédentarise. Là encore, la comparaison avec les *comics* s'impose. Clark Kent, Diana Prince, Bruce Wayne, Peter Parker ont une identité officielle et banale et une identité masquée et héroïque : Superman, Wonder Woman, Batman, Spiderman. Ce clivage ego/alter ego exprime le dilemme romanesque qui les divise : où se trouve le bonheur ? dans l'amour, le mariage, la famille ou dans l'aventure ? Qu'est-ce qui fait battre leur cœur plus vite ? redresser des torts pour le bien de tous ou mener une vie anonyme, familiale et banale comme tout le monde ? vie publique ou vie privée ? L'hésitation permanente leur permet de garder indéfiniment leur condition de *boy* ou de *girl*. Ils ne se marient pas mais l'amour est là nourrissant l'aventure. En thématissant cette tension entre aventure et amour, les *comics* se constituent en lieu de problématisation de l'autonomie moderne de l'aventure par rapport à ce qui est, dans la tradition littéraire, sa finalité matrimoniale.

Au contraire, dans la BD il n'y a aucune tension entre amour et aventure, celle-ci étant pleinement autonome par rapport à la vie privée et aux affaires de famille. Aucun dilemme n'afflige le héros. Ce qui accélère son rythme cardiaque, c'est l'aventure. L'amour et la vie privée ne l'intéressent pas, la question du mariage ne se pose pas, de même que celle de l'origine du héros. L'aventure est autonome par rapport à la vie aussi bien en amont qu'en aval. Pas de mémoires, pas de dilemme, pas d'hésitation. Un seul désir : l'action, l'aventure. Cette autonomie donne à l'aventure une projection transbiologique, qui la distingue *a contrario* de la bio-aventure traditionnelle. C'est le second trait de l'aventure moderne.

L'aventure moderne 3 : des liens affectifs purs

En décrochant l'aventure aux phases qui la délimitaient et l'ancraient dans l'existence linéaire de l'être vivant, la BD brise l'attachement de



l'aventure aux substances impliquées dans les liens consanguins et dans les liens matrimoniaux. Remarquons pourtant que ce que fait Tintin c'est recomposer des familles. Il rend au père (le Maharadjah, l'Émir, M. Wang, Mateo le gitan) l'enfant kidnappé ou égaré. Il donne une famille à des orphelins comme Tchang ou Zorrino. Tintin, qui n'a pas de famille, a affaire à la famille de l'autre, cet autre étant un homme de pouvoir, un chef : émir, maharadjah, *leader* de société secrète. La famille que Tintin recompose est la famille politique, la *Polis* en tant que famille, la grande famille sociale, bref, la famille symbolique au-delà des liens de parenté. Il agit toujours dans l'espace public qui est la sphère des rapports trans-familiaux, la sphère où se nouent les liens affectifs d'une saine, solide et durable amitié. Le premier de ces liens d'amitié concerne le compagnon d'aventures : Tintin et Haddock, Astérix et Obélix, Spirou et Fantasio, Alix et Enach, Corentin et Kim, Black et Mortimer, etc. Tintin a d'autres amis comme Tournesol et surtout Tchang pour qui il mène une recherche insensée jusqu'à le trouver, malade et affaibli, dans la grotte de l'Abominable Homme des Neiges qui s'occupait de lui comme d'un fils. Les relations affectives du héros se situent uniquement dans le domaine de l'amitié, hors de tout lien de parenté ou de sexualité. Ni sang ni sexe. La BD d'aventure nous dit que les relations fortes, durables, vitales, ne sont ni celles qui nous relient à nos parents, ni celles qui nous attachent à nos partenaires conjugaux ; ce ne sont pas les liens qui s'instaurent dans la sphère privée, à la maison, dans l'intimité, ce sont ceux qui s'instaurent dans la sphère publique. Le conte, qui normalement règle une affaire de famille, dit exactement le contraire : ce qui compte c'est la famille. Le héros de BD est pur, pas seulement au sens où on dit que Tintin a un cœur pur, mais au sens où le héros est hors de l'ordre généalogique, au sens où ses liens affectifs n'impliquent pas de substances corporelles. L'autonomie de l'aventure par rapport à la vie est une forme de pureté (et une pureté de la forme) qui subsume la substance et destitue la sphère privée et domestique de la vie, en escamotant le fait que c'est justement dans cette sphère qui se joue la perpétuation de la sphère publique et de la grande famille sociale. L'affect sans substance - l'amitié - est le troisième trait de l'aventure moderne.



Nous pouvons donc dire que l'aventure moderne, dans sa liminarité permanente, sa dimension transbiologique et la pureté des liens affectifs qu'elle entretient, soustrait le héros à l'ordre familial. Elle se trouve donc en rupture avec le modèle littéraire de la bio-aventure traditionnelle (dans lequel la famille est le destin du héros), que l'on trouve dans les contes de fées et les romans d'aventures.

Bibliographie

AGAMBEN, Giorgio (2016). *L'aventure*. Paris : Rivages.

BELMONT, Nicole (1999). *Poétique du conte. Essai sur le conte de tradition orale*. Paris : Gallimard.

BETTELHEIM, Bruno (1976). *Psychanalyse des contes de fées*. Paris : Laffont.

ELIADE, Mircea (1963). *Aspects du mythe*. Paris : Gallimard.

LECOUTEUX, Matthieu (2011). « Le jeu ambigu du roman d'aventures ». *ELFe XX-XXI*, 1, p. 43-53.

PROPP, Vladimir (1965). *Morphologie du conte*. Paris : Seuil.

SERMANIN, Jean-Paul (2005). *Les contes de fées. Du classicisme aux Lumières*. Paris : Desjonquères.

SMOLDEREN, Thierry (2009). *Naissances de la Bande Dessinée. De William Hogarth à Winsor Mc Cay*. Paris : Les impressions nouvelles.

THOMASSEN, B. (2009). « The Uses and Meanings of Liminality ». *International Political Anthropology*, 2, p. 1-23.

VENAYRE, Simon (2002). « La Belle Époque de l'aventure (1890-1920) ». *Revue d'histoire du XIXe siècle*, p. 93-110.