

Le « Club des Cinq » d'Enid Blyton

LA STRUCTURE DES HISTOIRES*

Présentation de la série

Nous reproduisons ici les 21 titres anglais en adoptant l'ordre de parution original, tout en notant parallèlement les titres français correspondants, ainsi que les dates respectives des premières éditions.

Édition originale :		Version française :		
« The Famous Five » (Hodder & Stoughton)		le « Club des Cinq » (Hachette)		
1942	<i>Five on a Treasure Island</i>	n° 1	<i>Le Club des Cinq et le trésor de l'île</i>	1962
1943	<i>Five Go Adventuring Again</i>	n° 2	<i>Le Club des Cinq</i>	1955
1944	<i>Five Run Away Together</i>	n° 3	<i>Le Club des Cinq contre-attaque</i>	1955
1945	<i>Five Go to Smuggler's Top</i>	n° 4	<i>Le Club des Cinq en vacances</i>	1956
1946	<i>Five Go Off in a Caravan</i>	n° 5	<i>Le Club des Cinq et les saltimbanques</i>	1965
1947	<i>Five on Kirrin Island Again</i>	n° 6	<i>Le Club des Cinq joue et gagne</i>	1956
1948	<i>Five Go Off to Camp</i>	n° 7	<i>Le Club des Cinq va camper</i>	1957
1949	<i>Five Get into Trouble</i>	n° 8	<i>Le Club des Cinq en péril</i>	1957
1950	<i>Five Fall into Adventure</i>	n° 9	<i>Le Club des Cinq et les gitans</i>	1960
1951	<i>Five on a Hike Together</i>	n° 10	<i>Le Club des Cinq en randonnée</i>	1958
1952	<i>Five have a Wonderful Time</i>	n° 11	<i>Le Club des Cinq en roulotte</i>	1960
1953	<i>Five Go Down to the Sea</i>	n° 12	<i>Le Club des Cinq au bord de la mer</i>	1959
1954	<i>Five Go to Mystery Moor</i>	n° 13	<i>La locomotive du Club des Cinq</i>	1961
1955	<i>Five have Plenty of Fun</i>	n° 14	<i>Enlèvement au Club des Cinq</i>	1961
1956	<i>Five on a Secret Trail</i>	n° 15	<i>Le Club des Cinq se distingue</i>	1961
1957	<i>Five Go to Billycock Hill</i>	n° 16	<i>Le Club des Cinq et les papillons</i>	1962
1958	<i>Five Get into a Fix</i>	n° 17	<i>Le Club des Cinq aux sports d'hiver</i>	1964
1960	<i>Five on Finniston Farm</i>	n° 18	<i>Le Club des Cinq et le coffre aux merveilles</i>	1963
1961	<i>Five Go to Demon's Rocks</i>	n° 19	<i>La boussole du Club des Cinq</i>	1963
1962	<i>Five have a Mystery to Solve</i>	n° 20	<i>Le Club des Cinq et le vieux puits</i>	1966
1963	<i>Five are Together Again</i>	n° 21	<i>Le Club des Cinq en embuscade</i>	1967

Le « Club des Cinq », dans sa version française (sans tenir compte de la série « imagée »), représente environ 4 500 pages de texte, ce qui équivaldrait à 2 500 pages dans le format de *la Pléiade*, soit deux volumes complets ! Les premières versions étant les plus complètes, nous avons choisi comme corpus de référence l'ancienne collection de la « Nouvelle Bibliothèque Rose » (1958-1971).

* Manuscrit d'auteur, correspondant au 1^{er} chapitre du Dossier « Club des Cinq », de Marie-Pierre et Michel Mathieu-Colas, Magnard-L'Ecole, 1983. La diversité des notes nous a conduits à adopter une double présentation : les *astérisques* renvoient aux commentaires en bas de page ; les *numéros* se rapportent aux notes complémentaires (exemples, références et autres précisions) qui se trouvent regroupées à la fin de l'étude.

Le « Club des Cinq » s'impose d'abord par les histoires qu'il nous raconte. La plupart des critiques, si sévères qu'ils puissent être sur le plan psychologique ou idéologique, reconnaissent à l'auteur un certain talent dans l'agencement des événements :

Point n'est besoin de lire toute l'œuvre de Blyton pour se rendre compte que la clé de son succès réside incontestablement dans son habileté à conduire, faire évoluer et dénouer des intrigues, toutes plus palpitantes les unes que les autres ¹ [...]

Aussi commencerons-nous par mettre en évidence les schémas narratifs qui sous-tendent la série. Nous recourrons, pour cela, aux méthodes couramment pratiquées par les analystes du récit, dont le modèle de référence reste l'étude de Propp sur le conte merveilleux*. (Afin de faciliter la lecture du texte, nous présenterons certaines analyses de détail en caractères plus petits.)

PRÉAMBULE THÉORIQUE

Rappelons brièvement les principes fondamentaux de l'analyse d'intrigue.

1) On ne retient de chaque histoire que les actions principales, en négligeant les circonstances et les faits accessoires : les détails, assurément, contribuent au sens du texte et lui donnent sa couleur ; mais ils ne jouent point de rôle déterminant dans la « logique » de l'intrigue. C'est pourquoi, suivant l'exemple de nombreux chercheurs, nous avons commencé par réduire tous les romans à l'état de résumés, afin de n'en conserver que les éléments essentiels. Nous ne les reproduisons pas in extenso dans les pages qui suivent car la lecture en serait fastidieuse. Mais ils nous ont été utiles pour découvrir dans chaque cas les lignes de force du récit.

2) Propp et ses successeurs étudient des ensembles d'histoires plutôt que des textes isolés. La comparaison et la superposition de différents canevas permet de découvrir, par delà les variantes, les éléments constants qui dominent le groupe et lui confèrent sa cohésion. Ce principe se justifie d'autant plus, dans le cas du « Club des Cinq », qu'il s'agit d'une série ce qui implique, en même temps que la réapparition des personnages, une certaine parenté des structures narratives. Sans aller jusqu'à dire, comme on le fait parfois, que les vingt-et-un volumes ne forment qu'un seul roman, il faut bien reconnaître que les histoires présentent un air de ressemblance, ce qui facilite l'analyse.

3) Les événements qui constituent le récit ne doivent pas être considérés seulement dans leur contenu interne (le vol d'un document, la découverte d'un trésor), mais plus encore dans les relations qu'ils entretiennent mutuellement : « Par fonction — déclare Propp —, nous entendons l'action d'un personnage, définie du point de vue de sa signification dans le déroulement de l'intrigue ². » Pour prendre un exemple simple, il est bien évident qu'un acte de violence ne peut avoir la même valeur selon qu'il intervient au début d'une histoire (méfait à réparer) ou au contraire au dénouement (vengeance ou châtement d'un forfait antérieur), même si dans les deux cas la forme est identique. Il en est des actions comme des mots d'une phrase :

* Vladimir Propp, *Morphologie du conte* (1928), Le Seuil, coll. « Points », 1970. De nombreux chercheurs se sont inspirés de ses méthodes d'analyse, en essayant de les assouplir et de les généraliser. Pour une bibliographie détaillée, voir *Poétique* n° 30, Le Seuil, avril 1977, p. 226-242 (« Analyse du récit, 1 : La structure des histoires »).

un élément ne prend son sens que par sa position dans le déroulement du texte. Il faut tenir compte aussi du point de vue des personnages l'emprisonnement des héros (agression, séquestration) ne peut être interprété de la même manière que celui des malfaiteurs (arrestation, neutralisation). La notion de fonction, entendue en ce sens, s'avérera fort précieuse pour l'étude du « Club des Cinq ».

4) Nous venons d'évoquer la situation des personnages. Du strict point de vue de l'intrigue, peu importe leur identité — qu'ils soient adultes ou enfants, bourgeois ou marginaux. Sans doute ces éléments sont-ils déterminants pour la compréhension globale du récit, et nous nous proposons de leur consacrer plusieurs chapitres. Mais cela ne concerne pas la « syntaxe » des histoires, leur mécanisme interne : seuls comptent à ce niveau les rôles narratifs, la manière dont chacun participe à l'aventure, la place qu'il y occupe, les fonctions qu'il assume — agresseur ou victime, sujet ou objet de quête, auxiliaire ou ennemi. Pour être plus abstrait, ce mode d'approche des personnages n'en est pas moins fort éclairant.

5) Comme les membres d'une phrase forment des propositions, les fonctions narratives se regroupent en séquences chacune d'entre elles possède son unité et sa logique internes, cependant qu'elle constitue, en relation avec les autres, un des piliers de l'édifice. Cette perspective plus synthétique nous permettra de mieux comprendre l'architecture des récits.

COMPOSITION DU « CLUB DES CINQ »

Revenons donc à nos histoires, en partant d'un exemple aussi simple que possible, pour découvrir le mouvement général que dessine l'intrigue. Dans *Les saltimbanques*, les enfants, voyant passer un cirque ambulancier, louent des roulottes pour le rejoindre. Mais arrivés au camp ils se heurtent à l'hostilité de deux forains qui, gênés par leur présence, leur intimement l'ordre de s'éloigner ; ils changent donc d'emplacement, ce qui ne fait que provoquer des réactions encore plus vives. Intrigués, soupçonneux, les héros décident alors de surveiller les deux hommes. C'est ainsi qu'ils découvrent un repaire souterrain situé sous leur roulotte et, l'ayant exploré, finissent par découvrir un ensemble d'objets volés. Cependant leurs ennemis les surprennent et les font prisonniers. Au terme d'un bref affrontement, un des enfants (Mick) parvient à s'échapper, non sans avoir pris soin de bloquer l'entrée du souterrain. Il ne lui reste plus qu'à alerter la police, qui arrête les voleurs. L'histoire se termine par de chaleureuses félicitations.

Le récit, on peut le voir, s'articule en plusieurs phases : il y a d'abord le prélude (situation initiale et mise en condition) ; puis la quête centrale, qui conduit les héros à certaines découvertes ; il en résulte un affrontement avec les ennemis ; enfin le méfait est révélé, les bandits arrêtés, et tout s'achève par la glorification des Cinq. Comme ce schéma se retrouve à quelques variantes près dans la plupart des romans, nous pourrions l'utiliser comme fil conducteur pour explorer l'intrigue.

On notera cependant, avant toute analyse, que les divers mouvements qui composent le récit sont loin de recevoir un traitement égal, à en juger du moins par les surfaces de texte qui leur sont réservées. Pour l'ensemble de la série, nous avons établi les moyennes suivantes (à partir des éditions en notre possession) :

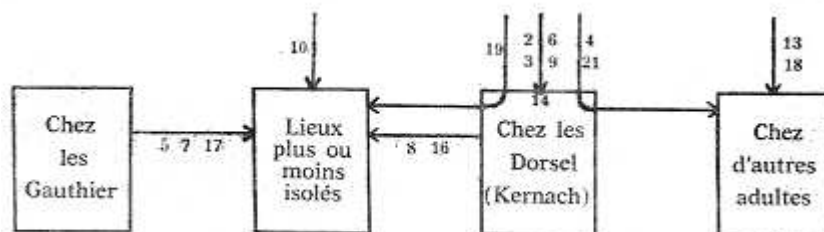
Prélude	Quête	Affrontement	Dénouement	Total
80 p.	100 p.	25 p.	15 p.	220 p.

Ce portrait robot du « Club des Cinq » fait clairement apparaître le rythme narratif : si le prélude musarde, si la quête se déploie, l'affrontement est plus rapide et la glorification quasi instantanée — d'où l'impression, à la lecture, que les dernières phases servent seulement de conclusion (un psychologue anglais parle de « raccourcis abrupts » et de « fins bouclées à la hâte³ »). Mais qu'on ne s'y trompe pas : chacun des éléments joue son rôle dans l'histoire et contribue à lui donner sa signification.

I — LE PRÉLUDE

Tous les romans débent de manière analogue : les vacances commencent, apportant avec elles une promesse de liberté, de changement et d'aventure (certains titres sont révélateurs : *En vacances*, *En randonnée*, *Va camper*, *Au bord de la mer*, *Aux sports d'hiver*). Claude et ses cousins, séparés pendant la période scolaire, ont enfin le plaisir d'être « tous réunis⁴ ».

On notera seulement que le lieu des retrouvailles présente certaines variations. Il s'agit très souvent de la « Villa des Mouettes », demeure des Dorsel (les parents de l'héroïne) située à « Kernach ». Mais les enfants, selon les cas, peuvent y séjourner ou bien l'utiliser comme une simple étape : un incident quelconque (les parents doivent s'absenter, la cuisinière est malade, la chute d'un vieux hêtre rend la maison inhabitable⁵) les oblige parfois à s'installer ailleurs ; ils sont alors confiés à des amis, à moins qu'ils n'aillent camper dans un lieu plus ou moins isolé. D'autres romans substituent à la maison de Claude celle des cousins Gauthier, que l'on s'empresse de quitter pour changer de décor. Il peut se faire enfin que les Cinq se rendent directement dans un autre lieu (par exemple une ferme) sans passer par le relais de la maison familiale. On pourrait résumer ainsi cette combinatoire, en indiquant dans chaque cas le numéro des volumes* :



Le groupe étant constitué, l'auteur décrit l'installation, les repas, les détails de la vie quotidienne. Les Cinq rencontrent d'autres enfants, destinés à jouer un rôle dans l'intrigue. Il faut compter aussi avec les problèmes personnels de Claude, susceptibles d'envahir certains débuts de romans, qu'il s'agisse de sa jalousie envers les autres filles ou des soucis liés à son chien. Cependant, progressivement, l'univers s'élargit : les héros se promènent et visitent les environs (une île, une ferme, une tour, un château).

* Nous ne figurons les lieux qu'à partir du moment où les Cinq sont réunis : ainsi les n°s 2, 6 et 10 ont pour origine la pension des deux filles, mais l'histoire ne commence véritablement qu'au deuxième chapitre, quand elles retrouvent leurs compagnons. Encore omettons-nous, pour simplifier le tableau, certains cas ambigus : – si le n° 1 (*Trésor de l'île*) a pour point de départ la demeure des Gauthier, le groupe ne se forme que lorsque les trois cousins arrivent à Kernach et y rencontrent Claude ; – dans les n°s 11 et 15, l'héroïne part de chez elle, mais la jonction s'opère dans des lieux isolés ; – le n° 12, pour sa part, présente une légère discordance entre la version française (les enfants sont censés prendre le train à « Alleville ») et le texte original (ils partent de « Kirrin » = Kernach) ; – quant au n° 20, il débute dans une villa louée par les Gauthier, mais située « à proximité de Kernach ».

Et c'est alors que l'insolite commence à poindre à l'horizon une menace diffuse, un comportement hostile, une découverte surprenante. Ou bien c'est un récit ou une simple rumeur en forme d'avertissement (un vieillard leur raconte une ancienne légende, aussi étrange qu'inquiétante) : cela intrigue les enfants, sans impliquer encore de véritable quête*. Ces divers signes n'ont pour but que de créer une atmosphère : quelque chose se profile dans le monde environnant, quelque chose de trouble qui annonce l'aventure. Qu'apparaisse, dans ce contexte, un événement inopiné ou une information exceptionnelle ou bien, plus simplement, que les menaces s'accroissent, que l'hostilité redouble, que les découvertes se multiplient, et les Cinq, cette fois, se mettent vraiment en piste.

II — LA QUÊTE

1) Structure élémentaire

Si la quête représente un des schèmes littéraires les plus fondamentaux, c'est qu'elle traduit directement, sur le plan narratif, le cheminement du désir dans la conscience humaine. Comme lui, elle est fondée sur le mouvement d'un sujet qui, attiré par un objet, tend ses forces vers lui, le prend comme fin de son action et n'a de cesse qu'il ne l'obtienne⁶.

C'est bien ainsi que se présente la phase centrale du « Club des Cinq ». Le comportement des deux forains, dans l'histoire des *Saltimbanques*, finit par éveiller les soupçons des héros et par les mettre en mouvement :

[François] mourait d'envie d'éclaircir ce nouveau mystère, et de découvrir la raison de l'attitude de Lou et de Carlos⁷

Entendue en ce sens, la quête est le développement d'une force orientée qui pousse les personnages à entrer dans l'action et les porte en avant jusqu'à ce qu'ils aient atteint le terme de leur recherche :

Il eut un cri de triomphe : « Ça y est ! Nous avons trouvé ! Regardez tout ce qu'il y a ici ! » [...] Les enfants poussèrent des exclamations de surprise et d'admiration⁸

Le désir trouve ici son accomplissement.

Pour éclairer le fonctionnement de cette structure narrative, il est utile de se référer aux analyses de Claude Bremond, qui distingue dans toute séquence trois éléments constitutifs : l'origine (une situation qui « ouvre » une possibilité), le développement (le passage à l'acte) et l'achèvement (l'aboutissement de l'action). Un tel mouvement peut se comparer aux diverses phases d'un tir à l'arc : la tension de la corde, la trajectoire de la flèche, l'arrivée sur la cible⁹. La quête réalise ce schéma de manière exemplaire :

Objet à rechercher — Processus de recherche → Découverte de l'objet

Précisons que, par « objet », nous n'entendons pas seulement une chose matérielle (par exemple un trésor), mais aussi bien un être humain (on recherche une personne qui a été enlevée) ou une valeur non figurative (les « chercheurs », bien souvent, n'ont d'autre but que la vérité). Le « Club des Cinq » ne manque pas d'exploiter largement ces possibilités. La nature de l'objet n'est d'ailleurs pas le seul élément de différenciation : il faut tenir compte aussi de la structure de la séquence, de son mode de fonctionnement.

* Du moins en est-il ainsi dans les n°s 13, 17 et 20 : les récits ne provoquent pas de réactions suffisantes de la part des héros pour qu'ils décident d'enquêter ; il faudra, pour cela, qu'interviennent d'autres éléments. Par contre, dans certains cas, c'est l'histoire entendue qui détermine directement le processus de recherche (voir les n°s 7, 12 et surtout 18).

En s'inspirant de ces principes, il est possible de distinguer trois types fondamentaux.

2) Type A : Mystère à élucider

Nous avons entrevu, avec *Les saltimbanques*, une première forme de quête : interpellés par un mystère, les enfants cherchent à l'éclaircir et découvrent, ce faisant, un trafic d'objets volés. On peut décrire ainsi ce type de développement :



Loin d'être exceptionnelle, cette structure s'affirme en fait comme l'une des plus caractéristiques de la série : la moitié des « Club des Cinq » présentent une forme similaire*.

On observera que l'élucidation qui conclut la séquence se traduit dans chaque cas par la découverte d'un méfait, commis antérieurement ou en cours d'accomplissement, que ce soit un trafic, une séquestration ou une forme quelconque de pratique illicite. Le tableau suivant récapitule ces diverses variations :

	ÉLÉMENTS MYSTÉRIEUX	MÉFAITS ÉLUCIDÉS
<i>Contre-attaque</i>	Comportements suspects	Enlèvement d'un enfant (+ objets volés)
<i>Les saltimbanques</i>	Comportements suspects	Trafic d'objets volés (bijoux, or, etc.)
<i>Va camper</i>	Phénomène énigmatique (trains fantômes)	Trafic de marchandises
<i>En roulotte</i>	Phénomène énigmatique (vision d'un homme dans une tour inaccessible)	Séquestration d'un savant
<i>Au bord de la mer</i>	Phénomène énigmatique (lumière dans une tour désaffectée)	Trafic de drogue
<i>La locomotive</i>	Comportements suspects	Trafic de fausse monnaie
<i>Se distingue</i>	Comportements suspects	Vol de documents scientifiques (+ enlèvement d'un enfant)
<i>Les papillons</i>	Comportements suspects	Espionnage (+ séquestration d'aviateurs)
<i>Aux sports d'hiver</i>	Phénomènes énigmatiques (perturbation des lois naturelles)	Exploitation illicite d'un métal radio-actif (+ séquestration d'une vieille dame)
<i>Le vieux puits</i>	Comportements suspects	Trafic d'objets d'art

Ce n'est point ici une personne ou une chose nettement définie qui constitue le but de la quête, mais un « objet-valeur » :

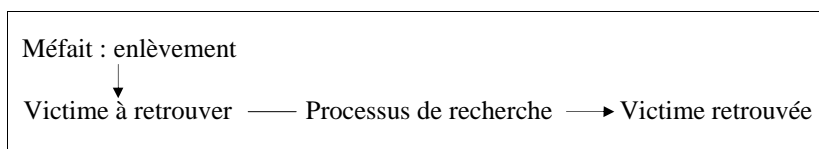
*Claude était partie avec une idée en tête : découvrir la vérité*¹⁰ [...]

Ainsi s'explique la pauvreté de l'action dans ce type d'intrigue. C'est la curiosité qui anime les héros, ils veulent savoir, avant toute chose : les faits importent moins que la connaissance que l'on en a.

* Outre *Les saltimbanques*, voir les n°s 3, 7, 11, 12, 13, 15, 16, 17, 20.

3) Type B : Victime à retrouver

Voici maintenant une autre structure. Dans *Enlèvement au Club des Cinq*, Claude est victime d'une méprise. Sitôt qu'ils s'aperçoivent de sa disparition, ses compagnons sont en émoi. Ils se mettent en quête, recueillent des indices, questionnent un petit forain, surveillent allées et venues, jusqu'à ce qu'ils obtiennent d'un garagiste l'indication de l'endroit où la fillette est détenue, une maison isolée perchée sur une colline. Parvenus sur les lieux, ils retrouvent enfin Claude. Plusieurs récits fonctionnent, à quelques nuances près, selon le même schéma* :

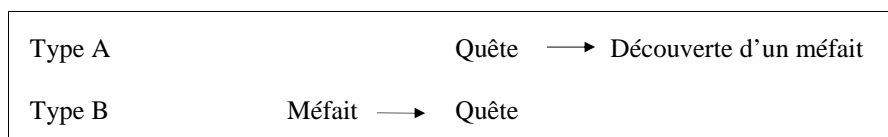


Il n'est pas indifférent que dans ce type de roman la victime soit toujours un membre du Club des Cinq, ou une personne de l'entourage :

Type B	Victimes
<i>En vacances</i>	M. Dorsel, Noiraud
<i>En péril</i>	Mick
<i>Les gitans</i>	Claude et Dagobert
<i>Enlèvement</i>	Claude

Cette proximité ne peut qu'intensifier le désir des héros et donner à la quête une allure dramatique.

Mais ce qui importe avant tout, du point de vue structural, c'est la place de l'événement au sein de la séquence, le rôle qu'il joue dans le déroulement de l'histoire. On trouvait bien déjà, dans quelques récits du type A, le motif de l'enlèvement ou de la séquestration¹¹ : cependant le méfait n'y était révélé qu'au terme des recherches, comme n'importe quel trafic. Ici, bien au contraire, c'est lui qui ouvre la séquence et détermine la quête. Ce n'est pas la nature de l'action qui est en cause (son contenu figuratif, en l'occurrence fort similaire), mais sa position dans l'intrigue :



Le type B se rapproche ainsi de la structure du conte**.

* *En vacances, En péril, Les gitans.*

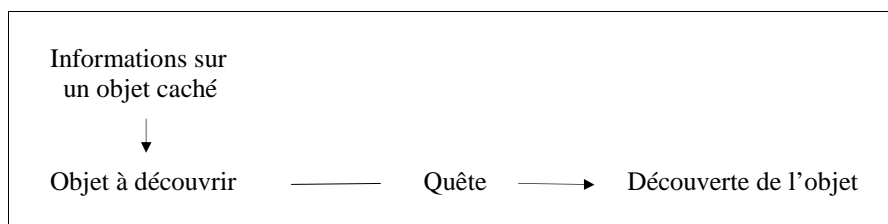
** Cf. Propp, *op. cit.*, p. 42 : « L'agresseur nuit à l'un des membres de la famille ou lui porte préjudice. » Cette fonction, que le folkloriste lui-même désigne du nom de *méfait*, est d'autant plus importante que c'est elle qui noue l'intrigue et « donne au conte son mouvement ».

4) Type C : Objet à découvrir

Cependant, le « Club des Cinq » peut encore adopter un autre itinéraire, comme on peut le constater dans *Le trésor de l'île*. On raconte que le navire qui a sombré autrefois près de l'île de Kernach (propriété des parents de Claude) aurait transporté de l'or. Et voici qu'un beau jour l'épave remonte à la surface... Les enfants trouvent dans un coffret une carte décrivant l'emplacement des lingots, ce qui fait naître chez eux un intense désir. Ayant pris la précaution de faire une copie du plan avant que le coffret ne tombe entre les mains d'escrocs, ils n'ont plus qu'un seul but : déjouer le projet de leurs ennemis, trouver l'or avant eux. Ils étudient le plan, font « travailler [leur] matière grise ¹² », explorent, fouinent et fouillent, jusqu'à ce qu'ils parviennent au lieu tant désiré :

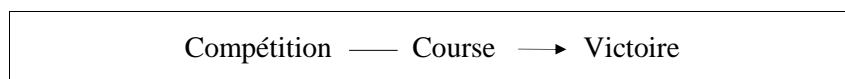
« Les lingots ! [...] Claude, oh Claude, il y a une véritable fortune ici, dans cette cave... et elle est à toi ! Nous avons fini par découvrir le trésor ¹³ ! »

Ce type d'histoire ne se distingue pas seulement par le fait que l'on y cherche une valeur matérielle (malgré son intérêt du point de vue thématique, cette propriété ne concerne pas directement la structure de l'intrigue). Ce qui importe surtout, c'est que l'objet soit connu dès le début de la séquence ou tout au moins identifié (contrairement au type A) sans qu'on l'ait jamais vu (à l'inverse du type B) — ce qu'on peut formuler de la manière suivante :



Deux autres romans, dans la série, développent le même schéma*.

Ces histoires, en même temps, ont d'autres points communs qui viennent enrichir le système précédent. On aurait pu concevoir que la quête se déroule sans rencontrer d'autres obstacles que les difficultés inhérentes au déchiffrement du plan ou à la disposition des lieux ¹⁴. Or ici l'affaire se complique par la présence d'adversaires qui convoitent le même objet; la recherche du trésor prend l'aspect d'une course, les héros devant à tout prix arriver les premiers :



Bien plus, les rivaux sont en même temps des malfaiteurs : ils veulent faire main basse sur le trésor, au mépris de tout droit. Mais contrairement aux autres romans, le méfait demeure virtuel puisque, au lieu d'apparaître au début de la quête (type B) ou à son aboutissement (type A), il existe seulement à l'état de projet, comme une menace à écarter^{**} :

* *Le coffre aux merveilles* et *La boussole*.

** Cette dernière structure pourrait d'ailleurs, à elle seule, faire la matière d'un récit, comme il arrive dans *Embuscade*. Après un premier vol visant les papiers d'un savant, les Cinq décident de protéger ses autres documents. Claude les cache en lieu sûr, avant de tendre une embuscade aux malfaiteurs : le méfait n'aura pas lieu. Mais en même temps la quête se trouve ici réduite à sa plus simple expression.

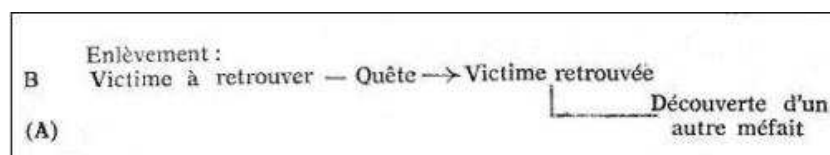
Méfait à éviter — Contre-processus —> Méfait évité

Nous trouvons donc ici plusieurs structures complémentaires : si la quête constitue le centre du récit, la compétition stimule l'action et l'accélère, cependant que la menace de méfait apporte un élément de dramatisation.

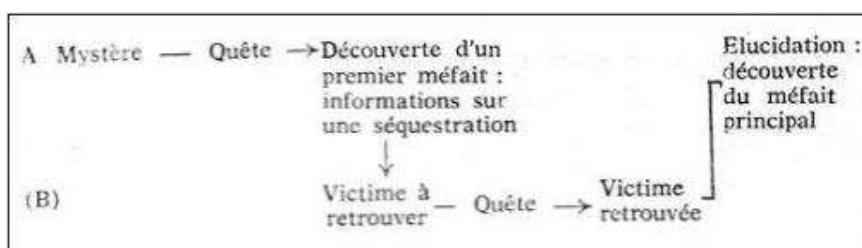
5) Emprunts et combinaisons

La classification que nous venons de présenter ne s'applique pas toujours de manière absolue. Il arrive qu'un roman, tout en se conformant à l'un des trois systèmes, comporte un épisode ou une séquence annexe dont le fonctionnement relève d'un modèle différent : on pourrait dire en pareil cas qu'il y a *emprunt** d'un type à l'autre.

Ainsi, dans *En péril*, les enfants recherchent Mick, qui a été enlevé (type B) ; or voici que, parvenus au lieu de détention, ils découvrent par surcroît une autre forfaiture (l'hébergement d'un repris de justice), ce qui n'est pas sans rappeler la conclusion du type A :



La relation est inversée dans *Le Club des Cinq aux sports d'hiver*, puisque les enfants, essentiellement, s'efforcent de comprendre des phénomènes énigmatiques (type A). Ce n'est qu'au cours de leur exploration qu'ils apprennent qu'une vieille dame se trouve séquestrée et décident de la rechercher (emprunt à B) : cette deuxième séquence sert ainsi de médiation dans la résolution du problème initial.



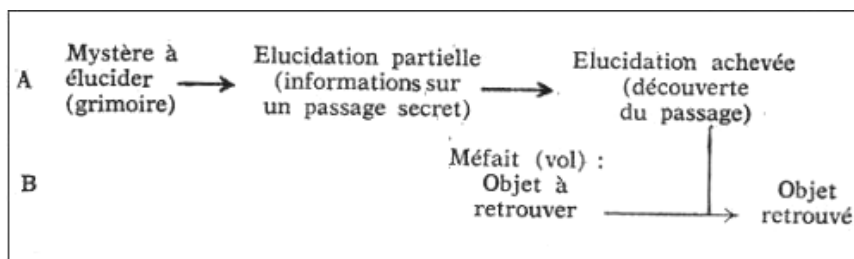
Plusieurs intrigues peuvent être décrites selon le même principe**. Encore faut-il qu'elles offrent une hiérarchie assez sensible pour que l'on puisse, dans chaque cas, identifier un type prédominant et interpréter le reste sur le mode de l'« emprunt ». Imaginons maintenant que les éléments en présence soient de valeur comparable : la détermination du type serait alors ambiguë, le récit reposant sur la *combinaison* de plusieurs structures différentes, mais d'importance égale, comme on peut l'observer dans certaines histoires.

Le roman *Le Club des Cinq* débute par la découverte d'un grimoire énigmatique. Les enfants s'emploient à le décrypter et obtiennent ainsi certaines informations sur un passage secret. Or, sur ces entrefaites, M. Dorsel est victime d'un vol. Alors commencent les soupçons : on surveille, on épie, jusqu'à ce que les coupables soient identifiés. Mais c'est seulement la découverte du souterrain mystérieux qui permettra de récupérer les papiers dérobés. Il est aisé de voir que le récit repose ici sur deux séquences complémentaires et d'importance équivalente : le mystère du grimoire et du passage secret (type A), et l'histoire du vol (dont la structure ressemble à celle du type B : objet de retrouver***).

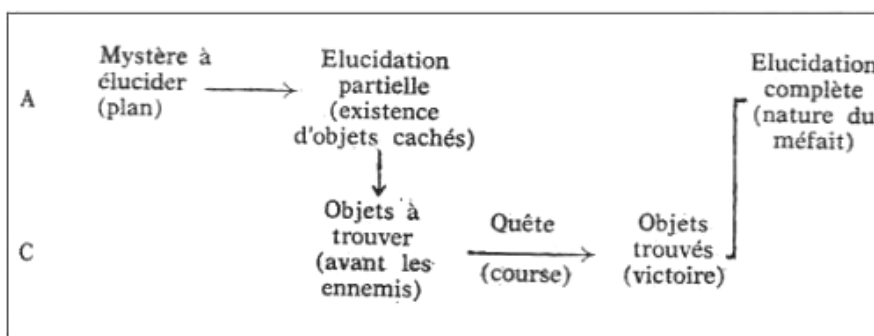
* Voir le sens de ce terme en linguistique : « acte par lequel une langue s'incorpore un élément étranger » (*Grand Robert*) et en musique : « déviation passagère de l'harmonie dans une autre tonalité » (M. Honegger, éd., *Dictionnaire de la musique : Science de la musique*, Bordas, 1976).

** Voir notamment *Les papillons* (type A, emprunt à B), *En vacances* (type B, emprunt à A) et *Se distingue* (type A, avec un double emprunt à B et à C).

*** Le vol, en l'occurrence, joue le même rôle qu'un enlèvement (méfait à réparer) : il s'agit de retrouver quelque chose (quelqu'un) qui vient de disparaître.



Lisons maintenant *En randonnée* : Mick ayant intercepté un message mystérieux destiné à des bandits, les enfants mènent une enquête qui les convainc de l'existence d'un butin caché mais il leur faut le trouver avant les malfaiteurs — d'où une compétition dont ils sortent victorieux ; ils découvrent ainsi une affaire de bijoux volés. La séquence s'ouvre et se conclut comme une histoire de mystère (type A), mais le reste de la quête prend l'aspect d'une course au trésor (type C) :



(On pourrait citer encore le cas de *Joue et gagne*, dont la quête est trop complexe pour pouvoir être codée de manière univoque.)

Cela signifie que les trois types que nous avons distingués *ne doivent pas être conçus comme des catégories closes*, mais bien plutôt comme des structures élémentaires susceptibles de s'enchaîner ou de se superposer : les emprunts et les combinaisons permettent d'enrichir le réseau narratif, sans pour autant remettre en cause le mouvement général.

6) Les modalités de la quête

Ayant analysé les deux pôles de la séquence (son origine et son aboutissement), il reste à définir le processus lui-même — la phase intermédiaire qui, conduisant de l'un à l'autre, forme le corps de l'intrigue. Comme l'observe Cl. Bremond, ce cheminement narratif peut être plus ou moins long :

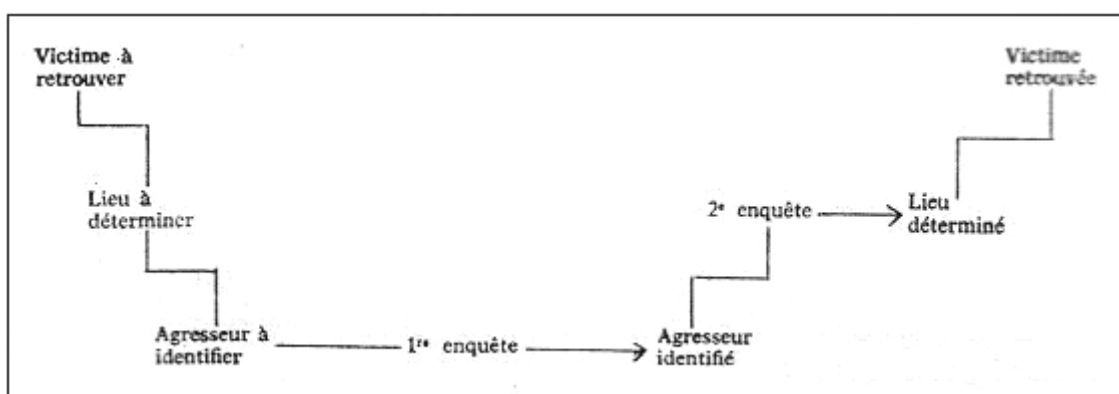
... divers incidents peuvent perturber la trajectoire : la flèche peut d'abord être déviée par le vent, puis ricocher sur un obstacle qui la ramène au but. Ces péripéties jouent un rôle « retardateur »¹⁵.

Le « Club des Cinq », de ce point de vue, est caractéristique : l'action s'étire complaisamment, s'amorce, puis se dilue, avant de se reprendre... De manière plus précise, on peut y distinguer plusieurs cellules élémentaires, diversement combinées.

a) *La réflexion*. Interpellés par le monde extérieur (des signaux mystérieux, l'enlèvement d'un proche, une carte au trésor), les enfants s'interrogent, interprètent des indices, émettent des hypothèses. Il est vrai que le raisonnement n'est pas toujours très élaboré, les héros préférant s'en remettre à l'intuition (soupçons irraisonnés ou idées lumineuses). Mais enfin l'on discute, on échange des propos, et ces pages de dialogue tiennent souvent lieu d'enquête.

b) *L'action* proprement dite. Les Cinq questionnent, épient, surveillent, fouillent, tendent des pièges, toujours soucieux d'en savoir plus. Ils élaborent parfois des plans, se donnent des buts intermédiaires.

Claude est-elle enlevée ? Il faut savoir, bien sûr, où elle se trouve détenue. Mais cela présuppose que l'on connaisse déjà l'identité de l'agresseur ; pour ce faire, les Cinq interrogent des enfants, examinent des indices, jusqu'à ce qu'ils puissent enfin repérer leur ennemi. Cela pourtant ne suffit pas à connaître son repaire ; d'où une deuxième enquête visant directement la localisation ; dans ce but, les héros font surveiller les mouvements de l'agresseur et interrogent d'autres personnes. L'endroit étant enfin connu, il ne leur reste plus qu'à se rendre sur place (*Enlèvement au Club des Cinq*). On voit ici que l'emboîtement des fins et des moyens détermine une cascade de micro-séquences intermédiaires ¹⁶ :



Mais une telle rigueur demeure exceptionnelle. Le plus souvent, les héros progressent de manière désordonnée, jusqu'à ce que, le hasard aidant, ils se rapprochent du but. Parvenue à ce point, l'intrigue peut rebondir, l'investigation débouchant sur de nouvelles données qui relancent la réflexion et réamorcent l'action.

c) *Le déplacement*. Il faut tenir compte aussi du mouvement des personnages, d'autant plus que l'action, dans le « Club des Cinq », se présente souvent comme une exploration. Les conditions de l'aventure sont réunies quand les héros quittent le monde familier pour pénétrer dans un espace plus ou moins inconnu.

Cette rupture peut apparaître sous deux formes complémentaires :

— Dans deux romans sur trois il se produit un *éloignement*, qui a pour fonction de séparer les enfants des adultes, leur ôtant par là même leur principale protection. Il intervient souvent dès le prélude, lorsque les Cinq décident de s'établir dans un lieu isolé (voir le tableau de la page 22). Mais il peut aussi bien marquer le début de la quête ¹⁷, ou encore s'effectuer pendant le processus de recherche ¹⁸.

— A cette première rupture peut s'ajouter ou se substituer une autre forme de déplacement, qui se produit plutôt vers la fin de la séquence : il s'agit de l'*entrée* dans le lieu même de la découverte (tous les romans, ou presque ¹⁹, adoptent ce schéma). Cette pénétration s'opère le plus souvent sur un axe vertical, qui plonge les héros dans un monde souterrain ou des systèmes apparentés (grotte, tunnel, etc.) : c'est dans ces lieux obscurs qu'on découvre la lumière de l'objet désiré*...

* Il arrive cependant que la pénétration reste purement horizontale, comme on peut le constater dans *En péril et Enlèvement*.

Quelle que soit la forme que prend le déplacement — sa distance, sa direction, sa position dans le récit —, le principe demeure le même : le lieu de l'exploration est toujours séparé de l'univers quotidien. Le mouvement physique matérialise en quelque sorte le vecteur narratif en le projetant dans l'espace : la dynamique de la quête entraîne les héros vers un « ailleurs » imaginaire. Cette articulation n'est pas sans rappeler le conte merveilleux*, à moins qu'on ne veuille voir là, avec Michel Butor, la métaphore première de tout récit de fiction**.

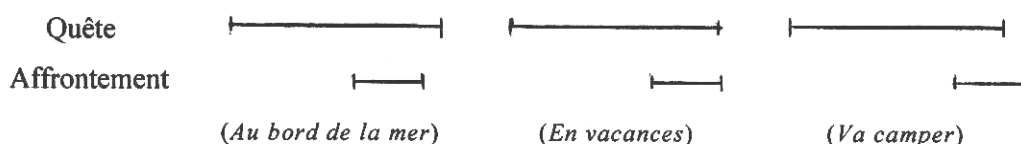
III — L'AFFRONTEMENT

Cet espace disjoint, plus ou moins éloigné mais toujours différent de l'univers familier, est en même temps le lieu d'un affrontement avec l'ennemi : dans la plupart des « Club des Cinq », la quête se solde effectivement par une rencontre directe des forces en présence.

Enid Blyton, en cela, ne fait qu'utiliser un des principes fondamentaux de la littérature narrative. L'antagonisme représente, au même titre que la quête, un moteur essentiel pour la marche du récit : il peut être implicite, rester à l'arrière-plan, ou se manifester au grand jour sous forme de lutte ouverte (comme la fonction « combat » dans le conte merveilleux) ; mais il n'est point d'intrigue qui ne comporte un conflit, point d'histoire qui ne présuppose, à degré ou à un autre, la présence d'un obstacle, d'un adversaire, d'un « Opposant »²⁰.

Le « Club des Cinq » se conforme bien à ce principe narratif. L'affrontement à vrai dire, était déjà présent depuis le début de la manière diffuse et comme en filigrane. Voici qu'il apparaît maintenant sous une forme explicite (à quelques exceptions près***), conférant au récit un tour plus dramatique : l'aventure atteint ici le plus haut degré d'intensité.

Le conflit éclate parfois avant même que les héros n'aient achevé leurs investigations, les deux séquences se chevauchant ou étant emboîtées :



Mais la disposition la plus fréquente est la consécution, la mise bout à bout :



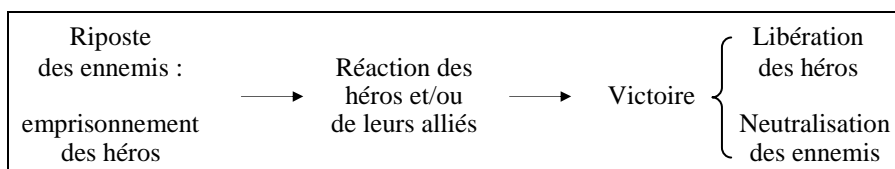
* Comparer, dans la *Morphologie* de Propp, les fonctions « éloignement », « départ » et « déplacement » : comme l'observe A.J. Greimas, « par rapport à un *ici* social, c'est un *ailleurs* qui permet l'isolement du héros et l'accomplissement des transformations de valeurs » (*Du sens*, Le Seuil, 1970, p. 236).

** Voir ses *Essais sur le roman* (Gallimard, coll. « Idées », 1969, p. 49-50) : « ...les aventures qu'on me raconte ne peuvent m'atteindre que par l'intermédiaire d'une distance que je prends par rapport au lieu qui m'entoure. [...] Toute fiction s'inscrit donc en notre espace comme voyage [...] ; tout roman qui nous raconte un voyage est donc plus clair, plus explicite que celui qui n'est pas capable d'exprimer métaphoriquement cette distance entre le lieu de la lecture et celui où nous emmène le récit. »

*** L'affrontement est parfois gommé, ou tout au moins réduit à sa plus simple expression (voir les n°s 2, 3, 10, 15, 16, 18, 21).

Les héros sont parvenus au terme de leurs recherches — l'objet est découvert, la victime retrouvée, mystère éclairci : c'est plus que n'en peuvent supporter les ennemis, l'intrusion des enfants représentant pour eux une menace directe. La confrontation est désormais inévitable.

L'épreuve elle-même est constituée, dans sa forme complète, de plusieurs fonctions complémentaires :



a) Les malfaiteurs ne se laissent pas attendrir par l'âge de leurs adversaires. Parfois, leur réaction se traduit simplement par une poursuite²¹. Mais la riposte habituelle est l'emprisonnement (dans un cachot, un souterrain, une maison isolée, etc.), ce qui n'est pas sans intérêt du point de vue symbolique : poussés par le démon de la curiosité, les enfants ont découvert des secrets interdits ; le piège se referme sur eux, la lumière qu'ils détiennent est confinée dans un lieu clos, sévèrement gardé par l'opacité des murs ou les dédales d'un labyrinthe.

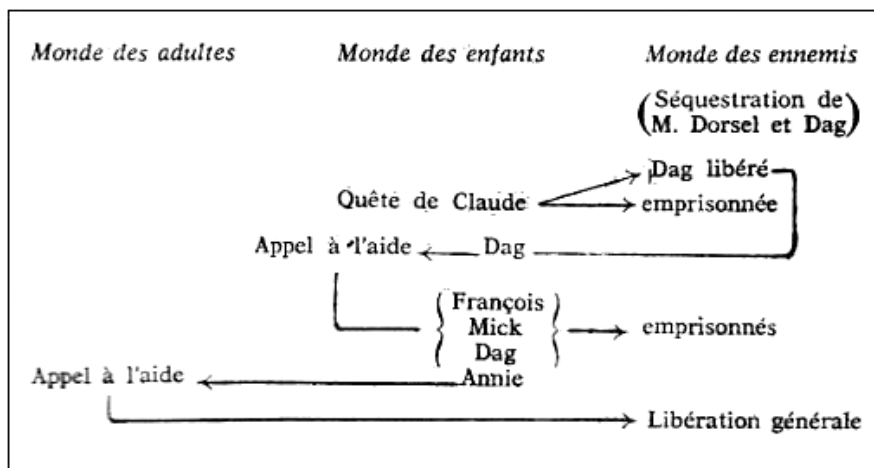
b) Le processus de libération peut prendre lui-même plusieurs formes, selon que les héros parviennent à s'échapper par leurs propres moyens*, ou qu'ils ont au contraire besoin d'un auxiliaire**. La situation la plus originale consiste en fait à exploiter la structure même du groupe : dès lors que les Cinq sont séparés, les uns peuvent libérer (ou faire libérer) les autres, ce qui nous conduit à mi-chemin des deux cas précédents***.

Quelles qu'en soient les modalités, ce processus peut donner lieu à des rebondissements intéressants. Dans *Joue et gagne*, Claude, ayant découvert son père et son chien séquestrés, a juste le temps de libérer ce dernier avant de se faire prendre elle-même. Prévenus par Dagobert, les autres arrivent sur les lieux mais tombent à leur tour entre les mains des ennemis. La situation serait sans issue si Annie, qui n'a osé accompagner les garçons jusqu'au bout, ne faisait appel à des adultes pour libérer toute la bande. Nous résumerons cette structure par le schéma suivant :

* Ainsi, dans *Le vieux puits*, il leur suffit pour s'échapper d'utiliser une issue secrète qu'ils avaient miraculeusement repérée lors de l'exploration.

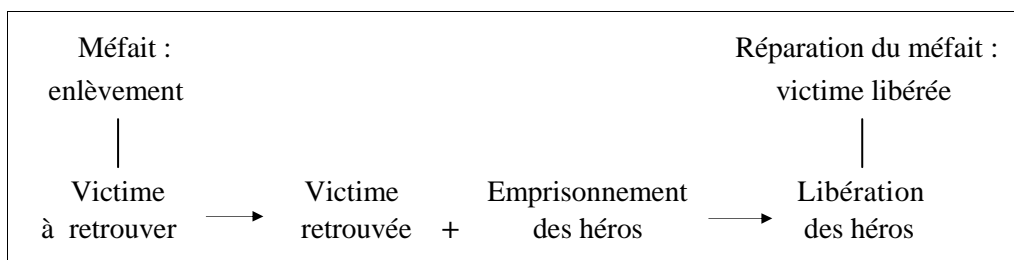
** Il s'agit le plus souvent d'un enfant de leur âge qui, les accompagnant ou les ayant suivis, échappe aux prises de l'ennemi et peut agir immédiatement (Jo dans *Les gitans*, Yan dans *Au bord de la mer*) ou aller chercher de l'aide (Richard dans *En péril*, ou encore Jo dans *En roulotte*).

*** C'est ainsi que Mick, dans *Le trésor de l'île*, délivre ses compagnons ou, dans *Les saltimbanques*, recourt à la police ; d'autres fois c'est Annie, demeurée à l'écart par peur de l'aventure, qui prévient les adultes (*Va camper*, *Joue et gagne*). Il faut compter aussi avec le chien de Claude : sa liberté de mouvement, jointe à sa force physique, lui permet dans certains cas d'intervenir directement (*Le Club des Cinq en vacances*) ou d'aller chercher du secours (*La locomotive*, *Joue et gagne*).



On voit clairement ici le trajet des personnages et l'articulation des différentes péripéties. On retrouverait des situations semblables dans d'autres romans de la série ²². Il peut se faire aussi que le rebondissement prenne la forme d'une poursuite, comme dans le conte merveilleux* : les agresseurs tentent de s'emparer à nouveau des enfants, mais ceux-ci réussissent à leur échapper.

Naturellement, dans le cas où la séquence de quête relève du type B (enlèvement initial), la libération des héros détermine celle des victimes. C'est alors seulement que le méfait est vraiment réparé :



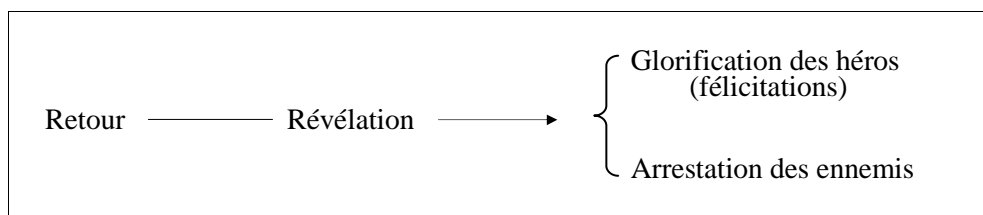
c) Au terme de l'épreuve, la victoire des enfants se traduit par un retournement de situation : la neutralisation des ennemis a toutes les apparences d'une déconfiture. Ces derniers, quelquefois, rivalisent de malchance : l'un tombe malade, un autre se casse la jambe, d'autres s'enlisent dans des marécages ou se perdent dans des labyrinthes ²³. Ou, sur un mode plus héroïque, ce sont les Cinq eux-mêmes (tout au moins certains d'entre eux**) qui contre-attaquent directement en enfermant leurs adversaires dans les lieux mêmes de la séquestration ²⁴ ou en leur ôtant tout moyen d'évasion ²⁵. Enfin l'épreuve étant achevée, les bandits mis hors d'état de nuire, le méfait démasqué (type A), réparé (type B) ou évité (type C), les héros s'en retournent annoncer leurs exploits.

* On observera que la poursuite est susceptible, selon les cas, de s'ajouter (*Trésor de l'île*) ou de se substituer (*Club des Cinq*, *En randonnée*) à l'emprisonnement. On trouve aussi, dans *En péril* et *La boussole*, des poursuites partielles qui interviennent au milieu de la séquestration. Cela souligne bien la parenté des deux fonctions.

** Les cinq membres du Club ne prennent pas une part égale au processus de neutralisation. Si Claude et Dagobert agissent souvent seuls (voir en particulier les n°s 2, 4, 21) et si François et Mick se distinguent à l'occasion (n°s 5, 14, 15), Annie par contre reste à l'écart. Nous retrouverons cette différenciation entre rôles actifs et passifs dans l'étude des personnages.

IV — LA GLORIFICATION

Le déplacement des personnages ne fait qu'exprimer sur le plan de l'espace la logique de l'intrigue. Les Cinq étaient partis sur le terrain de l'aventure pour mettre à jour une vérité, libérer une personne ou trouver un objet ; ils ont pu échapper aux pièges des lieux clos qui eussent enseveli leurs secrets : voici maintenant qu'ils s'en reviennent dans le monde familier, pour mettre en pleine lumière le fruit de leurs découvertes. C'est cette révélation qui va déterminer la glorification :



(Les fonctions terminales peuvent se présenter dans un ordre variable*.)

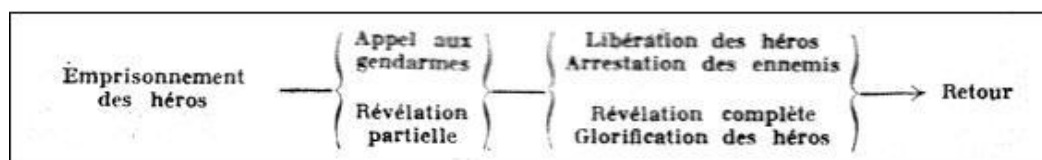
Reprenons dans le détail les éléments de ce schéma. Lorsqu'ils reviennent dans la société, les héros n'ont plus rien à apprendre, plus rien à faire, mais tout à *dire*. Un processus d'information se met alors en place, concernant selon les cas :

- l'existence même d'un objet (trésor) ou d'une action (trafic) dont les adultes ignoraient ou mettaient en doute la réalité ;
- la localisation de l'objet ou de l'action ;
- l'identité des malfaiteurs.

Ces révélations ne sont pas sans conséquences. Du point de vue des bandits, elles équivalent évidemment à une dénonciation (les enfants « donnent » leurs ennemis). Les gendarmes, prévenus, n'ont plus qu'à se rendre au lieu indiqué pour procéder à l'arrestation, parachevant ainsi la neutralisation : l'ordre social est sauf ! En dehors même de cette fonction, l'action des Cinq ne laisse pas d'être bénéfique : la petite fille qu'ils libèrent est rendue à ses parents, le trésor qu'ils découvrent est restitué à des fermiers, ainsi sauvés de la ruine, les aviateurs qu'ils retrouvent échappent à la mort²⁶...

On comprend mieux, après cela, la gratitude des adultes : étonnés, éblouis, ceux-ci ne peuvent qu'admirer l'intelligence et le courage des enfants et reconnaître leur supériorité. Les parents mêmes sont éberlués :

* Les félicitations interviennent le plus souvent avant l'arrestation ; mais elles peuvent aussi bien lui succéder (voir le n°5), ou être concomitantes (n°s 8, 15, 20), quand elles ne sont pas purement omises (n°s 9, 14, 17). Il peut se faire aussi que le retour n'intervienne qu'après l'arrestation, celle-ci s'effectuant sur les lieux mêmes de l'aventure ; c'est le cas si l'un des personnages va chercher les gendarmes alors que les autres sont encore auprès des ennemis (n°s 5, 7, 8) :



M. et Mme Dorsel écoutaient, de plus en plus stupéfaits. A vrai dire, ils ne pouvaient en croire leurs oreilles. Mais la preuve de ce que rapportait François n'était-elle pas là, sous leurs yeux²⁷ ... ?

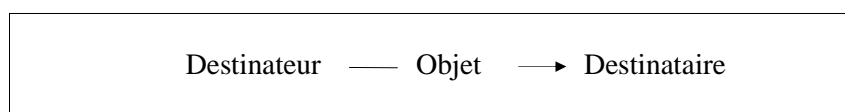
Parfois, ce sont les gendarmes qui prennent le relais :

« Ma parole, quel beau coup de filet, brigadier ! Ces braves garçons ont découvert ce que nous avons cherché pendant des mois²⁸. »

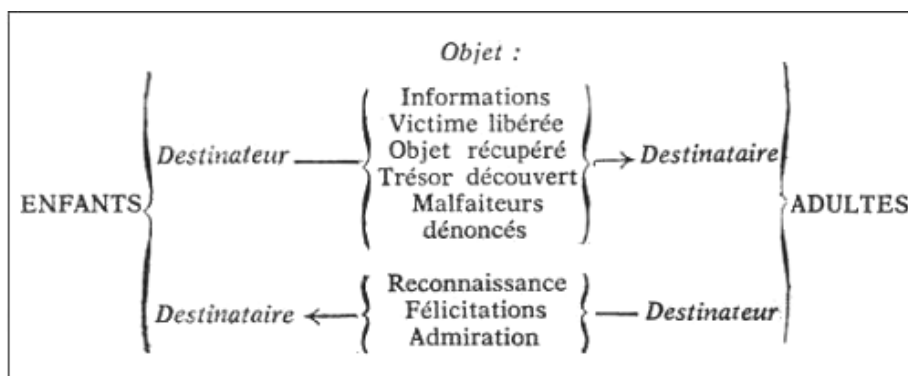
En fait tous les romans (à une exception près^{*}) impliquent des louanges ; lors même que les félicitations ne sont pas explicites, elles restent présupposées par la logique du récit, et les lecteurs de la série ont tôt fait de rétablir le système sous-jacent.

Telle est bien la finalité du « Club des Cinq » : la quête et l'affrontement convergent vers cette ultime glorification, où les enfants sont consacrés et reconnus comme des « héros ». Malgré le petit nombre de pages qui lui est réservé, elle joue un rôle déterminant puisqu'elle donne son sens, rétrospectivement, à l'ensemble du parcours narratif. Voilà qui peut rappeler le dénouement des contes, ce moment décisif où, reconnu, transfiguré, auréolé de ses exploits, le protagoniste épouse la princesse et monte sur le trône.

La séquence finale repose donc, pour l'essentiel, sur un système d'échange : les héros, en fin de compte, reçoivent autant qu'ils donnent^{**}. C'est le lieu de rappeler que la communication représente, avec la quête et l'affrontement un des fondements de la littérature narrative, la plupart des histoires impliquant aussi bien des transmissions d'objets, de valeurs, de messages, selon la forme canonique²⁹ :



En s'inspirant de ce schéma, on pourrait décrire ainsi le dénouement du « Club des Cinq » :

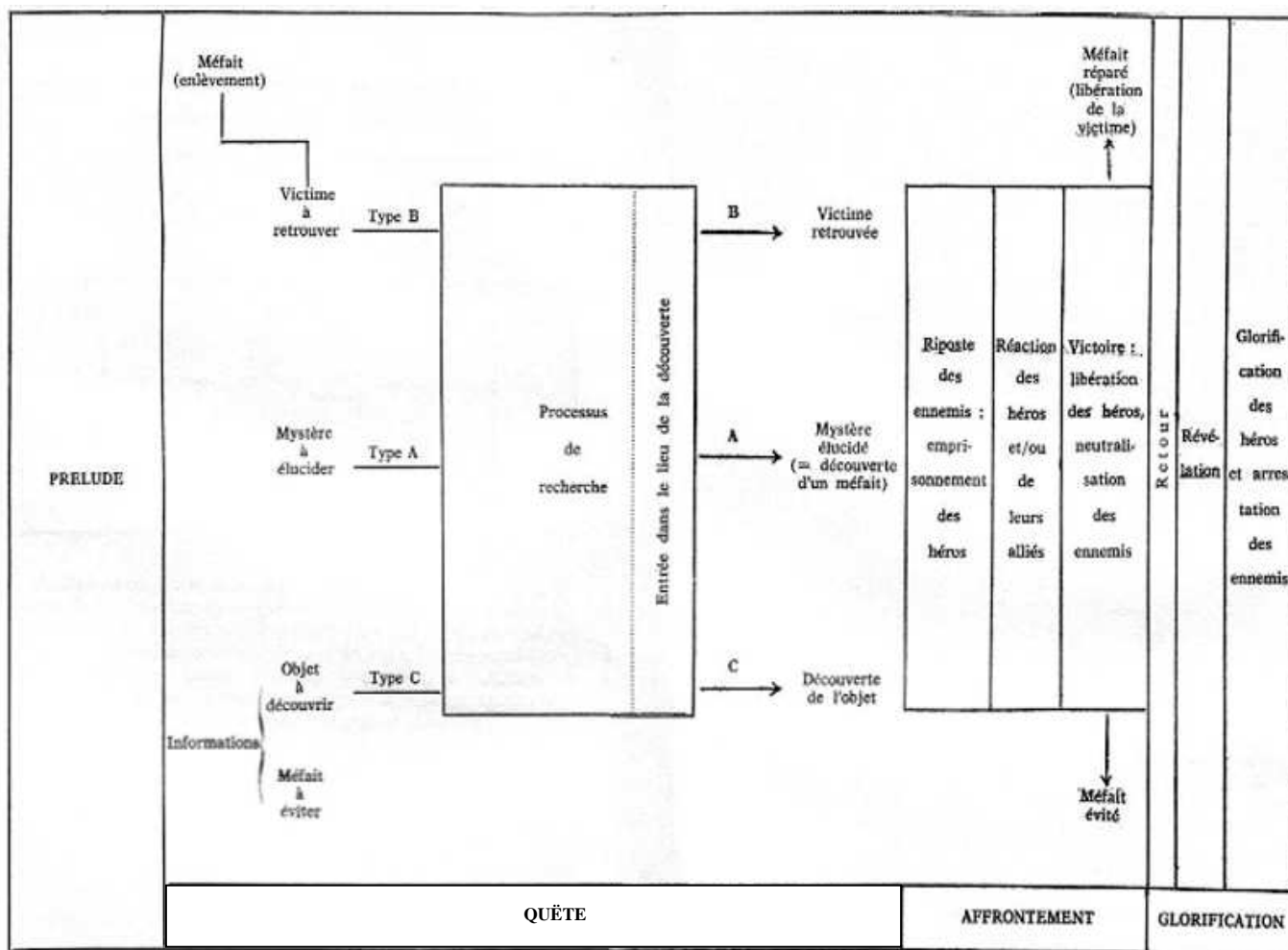


* Voir *Aux sports d'hiver* : s'étant mépris sur le rôle exact de certains personnages, les enfants, au dénouement, doivent reconnaître leurs erreurs ; loin d'être complimentés, ils présentent des excuses (une fois n'est pas coutume !).

** C'était déjà le cas dans le conte merveilleux, comme l'a noté A.J. Greimas : ainsi quand le héros, au terme de ses épreuves, ramène la fille du roi pour la « rendre » à son père, celui-ci, aussitôt, la lui « donne ;» en mariage...

On assiste bien ici à un échange d'objets-valeurs, la communication s'opérant dans les deux sens. Les enfants disent la vérité, donnent des informations, rendent les victimes à leur famille ou les objets volés leurs propriétaires, révèlent l'existence de richesses inconnues et remettent les malfaiteurs entre les mains de la société. Ils reçoivent en retour gloire et reconnaissance les dernières pages, dans chaque roman, insistent complaisamment sur la satisfaction des héros victorieux.

On perçoit ainsi la cohérence du système narratif et les lignes de force qui articulent l'intrigue : le « Club des Cinq » a sa logique, comme on peut l'observer dans le tableau de la page suivante, où nous récapitulons les diverses phases du récit pour mieux faire apparaître le mouvement général.



VARIATIONS

Cela signifie-t-il que tous les volumes de la série ne forment qu'un seul roman ? Les variations, en fait, sont loin d'être négligeables : elles concernent notamment, comme on a pu le voir, la distinction des types (A, B, C) et les divers assemblages (emprunts, combinaisons) auxquels ils donnent lieu ; il faut tenir compte aussi des déplacements de fonctions^{*}, des éventuels rebondissements^{**}, ou au contraire des omissions susceptibles de raccourcir le trajet narratif (certaines fonctions peuvent être absentes, ou tout au moins réduites à leur plus simple expression^{***}). Il en résulte, selon les cas, des développements plus ou moins riches.

On comparera à cet égard *Le trésor de l'île* (premier roman de la série) et *Le coffre aux merveilles* (le dix-huitième titre). Les deux histoires relèvent de la même structure — type C — et développent les mêmes thèmes : il s'agit de raconter une course au trésor. Mais elles sont loin d'offrir la même intensité :

	TRÉSOR DE L'ÎLE	COFFRE AUX MERVEILLES
Information sur le trésor	Exploration d'une épave : découverte d'un plan	Récit d'un antiquaire
Quête	Décryptage du plan, déplacement, réflexion, fouilles, et une part de hasard	Ni décryptage, ni déplacement, peu de réflexion, quelques fouilles, beaucoup de hasard ³⁰
Riposte des ennemis	Menaces (revolver) Emprisonnement bateau mis hors d'usage ; François, Claude et Dagobert enfermés dans un cachot	Pas de riposte directe les enfants sont bloqués par l'éboulement d'un souterrain
Libération	Action d'éclat de Mick (descente dans un puits)	Hasard : les enfants découvrent une issue et reçoivent une aide inespérée
Rebondissements	Première tentative de neutralisation : échec Poursuite	
Neutralisation	Abandon des ennemis dans l'île, sans moyen d'évasion	
Dénouement	Retour, révélation Chaleureuses félicitations Arrestation	Retour, révélation Les bandits quittent les lieux Maigres félicitations

* Le conflit peut éclater pendant l'exploration, le retour s'effectuer après la glorification (cf. p. 12 et p. 15, note *).

** Il arrive que le récit développe plusieurs quêtes (voir l'analyse des emprunts et des combinaisons), ou que l'emprisonnement soit suivi d'une poursuite.

*** L'événement qui enclenche la quête manque quelquefois d'intérêt, surtout dans le type A (voir notamment les n°s 3, 5, 12, 13, 15, 16), cependant que le processus de recherche n'est pas toujours très développé (n°s 6, 8, 11, 13, 16, 17, 18, 19, 21).

L'affrontement, qui sert en général à dramatiser le récit, est parfois supprimé, ou tout au moins atténué (cf. p. 12, note ***), ne laissant aux héros qu'une victoire trop facile.

Il n'est pas jusqu'au dénouement qui ne puisse être affaibli : la révélation peut se trouver désamorcée (n°s 6 et 17), l'arrestation être réduite à une simple allusion (on se contente de prévenir les gendarmes : n°s 12, 19, 21), les félicitations demeurer implicites (cf. p. 15, note *).

Si donc les deux récits présentent la même construction, on observe de l'un à l'autre un indéniable appauvrissement.

Plus généralement, il est possible de constater une certaine dégradation dans les derniers volumes : non seulement les héros (et leurs familles) sont de moins en moins impliqués personnellement par l'action des malfaiteurs³¹, mais le rythme narratif tend à se ralentir ; le récit, plus dilué, se perd dans les détails de la vie quotidienne ou s'engage dans des épisodes plus ou moins cohérents, au détriment de l'unité d'action (le dernier roman, *En embuscade*, est exemplaire de ce point de vue^{*}). Assistons-nous ici à l'épuisement de l'inspiration ?

Reconnaissons du moins que le début de la série offre plus de consistance. Même si l'on y observe des inégalités, certains aspects de l'intrigue sont suffisamment saillants pour retenir l'attention : la faiblesse de l'affrontement est susceptible d'être compensée par la richesse de la quête (*En randonnée*) et par l'éclat de la glorification (*Le Club des Cinq*) ; ou à l'inverse, lorsque la recherche et la révélation s'avèrent insuffisantes, ce peut être l'intérêt de la confrontation qui rehausse le récit (*Joue et gagne*). Dans le meilleur des cas, un certain équilibre tend à s'établir entre les trois périodes, comme il arrive dans *En péril*, *Les gitans* et plus encore *Le trésor de l'île* (le premier roman du cycle est aussi l'un des mieux construits).

Ce n'est d'ailleurs pas un hasard si les principales phases que nous avons identifiées correspondent terme pour terme à la quête, au conflit et à la communication : ce sont, nous l'avons dit, les trois schèmes narratifs les plus fondamentaux, ceux-là mêmes qui articulent les contes merveilleux et plus généralement les genres traditionnels. Le « Club des Cinq » trouve sans doute là une des raisons de son efficacité.

NOTES

1. Comité de littérature de jeunesse, « Le cas Blyton » (art. cité).
2. Propp, *Morphologie du conte*, Le Seuil, p. 31.
3. Michael Woods, in B. Stoney, *op. cit.*, p. 218 (« rough corners and hurriedly patched up endings »).
4. Titre du 2e chapitre du *Club des Cinq*.
5. Voir *En péril*, *En embuscade*, *En vacances*.
6. Cf. A.J. Greimas, *Sémantique structurale*, Larousse, 1966, p. 176 s.
7. *Les saltimbanques*, ch. 13 (134).
8. *Ibid.*, ch. 18 (189-190).
9. Voir Cl. Bremond, *Logique du récit*, Le Seuil, 1973, p. 32-33.
10. *Va camper*, ch. 15 (193).
11. Voir *Contre-attaque* et *En roulotte*.
12. *Le trésor de l'île*, ch. 11 (159).
13. *Ibid.*, ch. 13 (192).
14. C'est le cas, par exemple, dans *Le scarabée d'or* d'Edgar Poe (cf. ici même, p. 50).
15. Cl. Bremond, *op. cit.*, p. 33.
16. Ce système d'emboîtement a été fort bien décrit par Cl. Bremond (*op. cit.*, p. 196 s.). Cf., du même auteur, « La logique des possibles narratifs », *Communications* n° 8, Le Seuil, 1966, p. 65.
17. Voir par exemple *La locomotive*.
18. Voir entre autres *Les gitans*.
19. On ne relève que deux exceptions (n°s 13 et 21).

* Cf. plus haut, p. 8, note **. A une enquête médiocre, où l'action porte surtout sur les divertissements (nombreux numéros de cirque) succède un piège grossier tendu à l'adversaire (Claude pousse les ennemis à l'eau et les laisse sans bateau !). Au demeurant, les héros n'auront même pas le plaisir d'être félicités.

20. Sur la structure du conflit, voir A.J. Greimas, *op. cit.*, p. 178-180 et 212 ; cf., du même auteur, *Du sens*, Le Seuil, 1970, p. 172-173.
21. Voir *Le Club des Cinq* et *En randonnée*.
22. Voir en particulier les n°s 7, 9, 11 et 14.
23. N°s 2, 6, 10 et 4.
24. Tel est pris qui croyait prendre... Voir les n°s 5, 9, 11, 14.
25. Voir *Le trésor de l'île*.
26. Voir respectivement, pour ces trois derniers cas, *Contre-attaque*, *Le coffre aux merveilles*, *Les papillons*.
27. *Le Club des Cinq*, ch. 17 (246).
28. *La locomotive*, ch. 20 (181).
29. Voir, sur ce point précis, les travaux de A.J. Greimas.
30. Les personnages en sont conscients : « Nous n'avons aucune indication, dit Claude d'un ton lugubre. Nous ne pouvons que marcher jusqu'à la colline en espérant que le hasard viendra à notre aide » (ch. 14, p. 134).
31. Ils ne connaîtront plus, après le n° 14, les honneurs de l'enlèvement.