



Autrice : VIDAL Séverine
Illustratrice : PUECH Marion
Éditeur : SARBACANE, Pépix, 2014
Année première édition : 2014
Nombre de pages : 153 p.

Mots-clés : roman d'aventures • temporalité : analepse, esthétique de la transgression • débat délibératif • jeux - loisirs - sports • figure du héros

Résumé

Zach, un garçon de 9 ans, prévoit de vivre à son tour l'évasion des trois prisonniers de la prison d'Alcatraz, aux États-Unis en 1962, dont il est persuadé qu'elle a réussie. Il échafaude un plan minutieux manipulant ses parents pour que la famille passe ses vacances près de l'île d'Alcatraz, en baie de San Francisco. Il veut montrer qu'il est possible de s'évader selon la même méthode utilisée par les prisonniers. Mais c'est sans compter la présence de « fantômes » ! Par un jeu sur la **temporalité**, Zach vit l'évasion des trois prisonniers dont il connaît mieux qu'eux le déroulement et l'issue.

Pertinence et intérêt de l'ouvrage

C'est un **roman d'aventure** qui déroge aux règles d'écriture classiques par le jeu sur la **temporalité** et son **esthétique de la transgression**. En effet, par le procédé de l'**analepse**, retour en arrière, Zach rejoue l'évasion des prisonniers mais c'est une autre histoire qu'il raconte car il est alors un personnage aux côtés des prisonniers. Cette collision des mondes, réel dont le lecteur peut vérifier les faits et fictionnel, le jeu de rôle inventé par Zach mais dont il perd la maîtrise, contribue à une **esthétique de la transgression** :

- transgression par le jeu des temporalités ;
- transgression dans la relation de l'enfant envers ses parents qu'il manipule et dont il a une piètre opinion ;
- transgression dans l'écriture parfois non conventionnelle, et le ton adopté : irruption de graphismes dans le corps du texte, changement de typographies et notes de bas de page intempestives.

Cette esthétique peut déstabiliser ou au contraire contribuer à l'adhésion du lecteur : la classe pourra échanger sur ce qui pousse chaque lecteur à poursuivre sa lecture. Il est à noter que ce roman a reçu de nombreux prix, preuve qu'il a séduit son public.

Lors de la phase de lecture découverte du roman, pourront être ciblés des points d'étape :

- vérifier la réalité de l'évasion des prisonniers en 1962 de la prison d'Alcatraz, comme le suggère le narrateur, Zach ;
- reconstruire le projet fou de Zach pour vivre l'évasion sous la forme d'un cahier des charges ;
- établir à quel moment l'histoire bascule, comme si le lecteur plongeait dans un autre monde fictionnel ou dans un jeu vidéo réaliste (les voix que Zach entend, les actions qu'il vit concrètement et les dialogues avec les prisonniers qui indiquent le changement de mondes) ;
- le retour à la normale.

À chaque étape, il sera nécessaire d'établir par des **débats délibératifs** la compréhension du texte, de confronter les propositions des élèves et les conduire à rechercher les arguments linguistiques et culturels nécessaires à leur justification.

La **figure du héros** est aussi dépoussiérée. Les lecteurs pourront en discuter et la confronter à d'autres héros dans les romans qu'ils ont lus :

- il défend sa vérité sur un fait historique ;
- il montre sa détermination, sa capacité à aller au terme du projet qu'il s'est fixé ;
- il surmonte sa peur ;
- il utilise ses compétences culturelles et ses connaissances au service de son projet sans défaillir.

Point particulier

Comme les héros de série, Séverine Vidal a écrit d'autres aventures de Zach : « La drôle d'expédition », 2016. Ce roman fait référence à la culture médiatique contemporaine à destination de la jeunesse notamment à l'usage des écrans par :

- les nombreuses références explicites : titres de films ;
- les mécanismes de l'immersion fictionnelle ;
- l'addiction du père aux jeux vidéo alors que Zach semble préférer le livre.

En ce sens la lecture du roman peut s'inscrire comme un **jeu, un loisir**, telle une mise en abyme de l'histoire que vit Zach lorsqu'il projette de jouer à être prisonnier à Alcatraz.