



Michel Tournier, *Vendredi ou la vie sauvage* Séance 6

Par Léo Lamarche

Tableau de lecture de l'œuvre

CHAP.	TITRE PROPOSÉ	INDICATIONS DE TEMPS	INDICATIONS DE LIEU	PERSONNAGES	ÉVÉNEMENTS PRINCIPAUX
1	La tempête	29 septembre 1759	Archipel Juan Fernandez (au large du Chili)	L'équipage de <i>La Virginie</i> Robinson Le capitaine van Deysse	<i>La Virginie</i> affronte une terrible tempête et fait naufrage.
2	Naufragé solitaire	Le lendemain matin	Une terre inconnue	Robinson	Robinson explore son nouveau territoire. C'est une île déserte.
3	Courage !	Le second jour	Une île apparemment déserte	Robinson	Le naufragé installe des signaux dans l'espoir d'être bientôt secouru.
4	<i>La Virginie</i>	Quelques jours plus tard	La plage, la mer	Robinson	Robinson construit un radeau et visite l'épave de <i>La Virginie</i> .
5	<i>L'Évasion</i>	Les jours suivants	Sur un monticule près de la plage	Robinson	Robinson entreprend la construction d'un bateau c'est un échec.
6	La souille	?	Dans un trou d'eau occupé par les pécaris	Robinson	Découragé, Robinson se laisse aller dans la souille.
7	Robinson se reprend en mains	« Durant les semaines qui suivirent »	Sur l'île baptisée Speranza	Robinson Tenn	Robinson s'organise : troupeaux, labours, moissons, clepsydre et mât-calendrier.
8	Le sacrifice	Au bout de 1 000 jours inscrits sur le calendrier	De la maison de Robinson à la plage	Robinson Tenn Un groupe d'Araucans	Robinson donne une charte à l'île et observe un groupe d'Indiens venus faire un sacrifice sur l'île.
9	Les rats	Succession des saisons	Sur l'île	Robinson Tenn	Robinson fabrique son premier pain et lutte contre les rats noirs.
10	Solitude	?	Sur l'île	Robinson Tenn	Robinson ne sait plus sourire. La présence de Tenn lui rend un peu de son humanité.
11	Des stratégies pour résister	« de jour en jour »	Sur l'île	Robinson Tenn	Robinson organise sa vie quotidienne pour ne pas céder au désespoir et au découragement.
12	La grotte	?	Au fond de la grotte	Robinson	Robinson explore la grotte et oublie le temps, recroquevillé au fond d'une cavité.
13	Alerte !	Un mois avant la récolte de riz	Sur la plage	Robinson	Robinson couvre l'île de devises. À la seconde apparition des Indiens, il sauve un indigène du sacrifice.



14	L'Indien	Le lendemain	Chez Robinson	Robinson L'Indien	Robinson veut mettre à l'eau l'évasion avec son compagnon, mais le bateau est rongé par les termites.
15	Le gouverneur et son « esclave »	Quelques mois plus tard	Sur l'île	Robinson Vendredi	Robinson entreprend de « civiliser » Vendredi.
16	L'ennui	?	Sur l'île	Robinson Vendredi Tenn	Les deux hommes ont du mal à se comprendre. Vendredi apprivoise un rat et un vautour, se fabrique un bouclier avec une carapace de tortue.
17	Les bêtises de Vendredi	?	La grotte, l'île	Robinson Vendredi Tenn	Robinson retourne à la grotte. Pendant ce temps, Vendredi s'amuse à habiller les cactus et assèche la rizière.
18	La vie sauvage	36 heures plus tard	Au sortir de la grotte	Robinson Vendredi Tenn	Robinson répare les sottises de Vendredi et le retrouve déguisé en homme-plante.
19	L'explosion	?	La grotte	Robinson Vendredi	Vendredi fume en cachette. Surpris par son « maître », il fait exploser accidentellement la grotte.
20	Désolation	Juste après l'explosion	Speranza	Robinson Vendredi	L'île est dévastée, tout ce que Robinson a construit est parti en fumée. Tenn est mort.
21	La transformation de Robinson	Dans les semaines qui suivent	Sur l'île	Robinson Vendredi	Vendredi mène à présent le jeu. Robinson fait l'apprentissage de la vie sauvage.
22	Une « cuisine nature »	?	Sur l'île	Robinson Vendredi	Vendredi apprend à Robinson à cuisiner à sa façon, avec beaucoup de fantaisie.
23	Première dispute	?	Sur l'île	Robinson Vendredi	Grâce à des mannequins et une statue, les deux compagnons gèrent leur première dispute et évitent d'en venir aux mains.
24	Jeu de rôles	?	Sur l'île	Robinson Vendredi	Robinson et Vendredi échangent par moment leurs rôles et rejouent des scènes de leur passé commun.
25	Rires et jeux	?		Robinson Vendredi	Les deux compagnons jouent avec la poudre et font des feux d'artifice.
26	Portrait araucan	?	Sur l'île	Robinson Vendredi	Vendredi apprend à Robinson à nommer les choses de façon poétique.
27	Les perroquets	« Un matin », « plusieurs semaines »	Sur l'île	Robinson Vendredi Les perroquets	Pour éviter les moqueries des volatiles, Robinson et Vendredi adoptent le langage des signes.
28	Anda	?		Vendredi	L'Indien sauve une chevrette et l'adopte.



29	Les deux rivaux	Quelques jours plus tard	Sur l'île	Vendredi	Vendredi affronte le grand bouc Andoar et sort vainqueur du combat.
30	Mystères	Après le combat	Sur l'île	Vendredi	Vendredi dépouille le bouc sans vouloir s'expliquer.
31	Vertige	?	Sur l'île	Robinson	Robinson cherche à se débarrasser de son vertige en grim pant à un arbre.
32	Le cerf-volant	Quelques jours ou semaines après la mort d'Andoar	Sur l'île	Robinson Vendredi	Vendredi a transformé Andoar en cerf-volant.
33	La harpe	Quelques jours plus tard	Sur l'île	Robinson Vendredi	Avec la tête d'Andoar, vendredi fabrique une harpe éolienne.
34	<i>Le Whitebird</i>	Le 22 décembre 1787	Speranza, À bord du navire	Robinson Vendredi L'équipage du navire	<i>Le Whitebird</i> mouille à Speranza. Après avoir constaté que le monde que ces marins représentent ne lui convient plus, Robinson décide de rester sur Speranza.
35	L'enfant du dimanche		Speranza	Robinson Le petit mousse	Accablé par le départ de Vendredi, Robinson découvre le jeune mousse qui désire rester sur l'île.