Document généré le 10 mai 2024 10:56

Québec français

# Gamme d'émotions

Isabelle L'Italien-Savard

Numéro 146, été 2007

URI : https://id.erudit.org/iderudit/46594ac

Aller au sommaire du numéro

Éditeur(s)

Les Publications Québec français

ISSN

0316-2052 (imprimé)
1923-5119 (numérique)

Découvrir la revue

Citer ce compte rendu

L'Italien-Savard, I. (2007). Compte rendu de [Gamme d'émotions]. *Québec français*, (146), 104–107.

Tous droits réservés © Les Publications Québec français, 2007

Ce document est protégé par la loi sur le droit d'auteur. L'utilisation des services d'Érudit (y compris la reproduction) est assujettie à sa politique d'utilisation que vous pouvez consulter en ligne.

https://apropos.erudit.org/fr/usagers/politique-dutilisation/

Cet article est diffusé et préservé par Érudit.

Érudit est un consortium interuniversitaire sans but lucratif composé de l'Université de Montréal, l'Université Laval et l'Université du Québec à Montréal. Il a pour mission la promotion et la valorisation de la recherche.

https://www.erudit.org/fr/

# Gamme d'émotions

par Isabelle L'Italien-Savard

## PRÉSCOLAIRE

### Histoire de rire

La maison d'édition Les 400 coups lance d'un seul coup quatre titres d'une « nouvelle » collection de mini-albums, « Les zigotos », déjà parue en pareil format chez Casterman il y a quelques années. Benoît Charlat signe les textes et les illustrations de ces petits livres conçus pour les tout-petits (environ 3 ans) et dont les personnages, des animaux rigolos, vivent des situations qui collent à leur univers familier. Les titres parlent d'ailleurs d'eux-mêmes… *Le lapin qui avait une tétine* ; *L'hippopotame qui se faisait des bobos* ; *Le sanglier qui mettait le doigt dans son nez* et *La vache qui faisait le bébé*. Les enfants adorent ces petites historiettes bâties selon un scénario gagnant, soit une série de situations répétitives qui se termine sur une chute finale qui fait rire en modifiant la réplique attendue ou en retournant la situation. C'est une formule éprouvée : un petit livre carré facile à manier, peu de pages, peu de mots, des animaux craquants dessinés à gros traits… et le plaisir de rire de leurs travers de « bébés » !

Pour les enfants un peu plus vieux, qui aiment se faire raconter une histoire, *Le trésor du dragon* fait découvrir, à travers un gentil dragon et un magicien malicieux, un trésor plus magnifique que toutes les friandises du monde, soit le cycle des saisons, avec chacune ses couleurs et ses bonheurs. L'histoire imaginée par Nancy Montour pourra paraître touffue, même un peu dense, avec une narration développée sans beaucoup de dialogues, ce qui enlève un peu de relief à ses personnages, au demeurant fort sympathiques. Les illustrations de Benoît Laverdière, pimpantes et naturelles, contribuent à donner un ton plus léger à ce vivant conte, dont le message nous rappelle la beauté précieuse de chaque saison.

## 10 ANS ET PLUS

### Plongées dans le temps

Si l'on pouvait remonter le cours du temps… Voilà un bien étrange voyage, qui ne cesse de fasciner l'imaginaire. À preuve, toutes ces fictions qui, par d'ingénieuses astuces, catapultent leur héros au cœur d'époques révolues, souvent pour en comprendre la richesse historique, mais aussi pour toucher presque au fantastique, en faisant vivre au personnage le désarroi de se retrouver dans un univers cohérent, familier dans son « humanité » et en même temps si loin des prouesses technologiques d'aujourd'hui. Est-ce justement un hasard si beaucoup de parutions des dernières années aiment à plonger les jeunes héros dans des temps primitifs où ni le cellulaire ni la télé ni l'ordinateur ne permettent d'apporter un secours facile et immédiat aux entreprises périlleuses ? Deux jeunes héros expérimentent cette pauvreté de moyens lorsqu'ils basculent inopinément au Moyen Âge… ou à ses bords. Il s'agit dans les deux cas de premiers volets d'une série, ce qui assure les lecteurs de pouvoir faire durer leur plaisir avec les parutions des prochains titres.

Chez Gallimard, Christine Péret-Fleury revisite l'histoire médiévale et plus particulièrement le règne de Philippe Le Bel, sous lequel étaient traqués les valeureux membres de l'ordre des Templiers (ceux-là mêmes qu'a immortalisés le bestseller de Dan Brown, *Le code Da Vinci*). Emma Florian, jeune lycéenne, est pour ainsi dire « appelée » par son lointain ancêtre, Arnaud de Florans, qui réclame l'aide de ses descendants par l'intermédiaire d'une

formule trouvée dans un grimoire. Emma débarque donc en 1307, près du domaine ancestral de sa famille, où elle baigne, l'espace de quelques jours – le temps d'aider les Templiers dans leur fuite – , dans l'atmosphère austère, un peu barbare aux yeux d'une adolescente du XXIe siècle, qui sévissait à cette époque. *L'appel des Templiers* constitue le premier tome de cette série : on devine qu'Emma sera à nouveau « appelée » à retourner dans le temps dans les titres à venir.

Chez Boréal, l'écrivaine Christiane Duchesne, trois fois récipiendaire du Prix du Gouverneur général pour son œuvre romanesque destinée tant aux jeunes qu'aux adultes, livre le premier volet de sa trilogie « Voyage au pays du Montnoir ». Intitulé *La ville sans nom*, son roman inaugure la série en présentant un village bien mystérieux, qui paraît flotter en marge du temps et de l'histoire, et dans lequel glisse malgré lui Pierre Moulin, héros de 13 ans, en traversant une pierre fendue lors d'une promenade dans les bois. Alors qu'il a perdu tous les repères qui lui permettraient de retourner à la maison, Pierre croise la route de Julius, un vieil homme qui se dit « magistère de la ville », où il conduit d'ailleurs le héros, incrédule, pour l'héberger jusqu'à ce qu'il retrouve le chemin vers sa famille. L'incompréhension de Pierre, devant cette ville qui lui est inconnue, devant ces gens qui paraissent vivre sans connaître le monde d'où il vient, fait bientôt place au désarroi, puis à l'angoisse lorsqu'il réalise qu'il n'existe pas de moyen pour retourner chez lui. Pendant une semaine, Pierre habite chez Julius et apprend à connaître le pays du Montnoir : ses habitants, avec certains desquels il se lie d'amitié, son fonctionnement un peu étrange, sa géographie particulière (le pays est limité par des « bords » qui s'effritent d'une année à l'autre). Au bout de ces sept jours, qu'il passe tiraillé entre la peur de ne plus pouvoir regagner son monde et un attachement progressif pour ce curieux village auquel il parvient à s'intégrer, Pierre retraverse la pierre fendue, de l'autre côté de laquelle il souhaite revenir chez lui, conscient qu'il ne pourra peut-être revoir le pays et les amis qu'il laisse derrière.

Contrairement à ces histoires qui profitent de la « transplantation » d'un héros dans un autre monde temporel pour renseigner les lecteurs sur une période historique révolue, le roman de Christiane Duchesne préfère explorer d'autres avenues, en mettant davantage l'accent sur l'aspect fantastique des frontières entre deux mondes, en développant les émotions contradictoires de son héros, dérouté puis fasciné par l'univers qu'il découvre. On devine, à la façon lente et complexe dont l'auteure développe personnages et situations, au mystère dont elle les enveloppe avec l'art calculé d'une romancière d'expérience, qu'il s'agit bien du premier tome d'une œuvre puissante et riche, qui dépasse le simple roman d'aventures pour offrir un roman d'initiation dont le symbolisme invite à une lecture passionnée et passionnante.

### 12 ANS ET PLUS
### Les grands sensibles

Un chêne centenaire s'abat sur une école, ouvrant une plaie béante dans le bâtiment, arrêtant net le cours de la vie de cette institution qui abrite des orphelins. Voilà l'intrigue de *L'arbre tombé*, roman d'une troublante beauté que signe Hélène Vachon. Ce court récit d'à peine 100 pages se révèle d'une telle densité que sa lecture, bien qu'elle convienne à la sensibilité adolescente, pourrait tout aussi bien plaire aux adultes friands de belle littérature. Avec sa chorale de voix narratives parfaitement orchestrée, avec sa langue riche, à la fois simple et poétique, le roman évoque la vie suspendue par un événement tragique et ses répercussions douloureuses pour chaque personnage qu'il affecte. C'est d'abord l'arbre qui parle : il se sait vieux, immense, fragile, prêt à mourir. Puis, tour à tour, la narration est prêtée aux différents acteurs de l'accident. Les témoins extérieurs, comme Émile Renault, directeur de l'institution, et Samuel Clément, pompier en chef, se relaient avec les victimes, dont Olivier, prisonnier des décombres avec Mademoiselle Dora, son professeur de musique, ou des enfants confinés à leur classe, en attente des secours. Ce procédé narratif, manœuvré fort habilement par la romancière, permet de ménager un ressort dramatique poignant, puisque l'action nous est livrée par bribes. De plus, le mariage entre les narrations à la première et la troisième personne fait en sorte de donner une profondeur à certains personnages, qui livrent sans fard les sentiments aigus que fait naître en eux la tragédie. C'est un roman absolument magnifique, qui touche et suscite la réflexion, et qui mériterait assurément une place de choix dans le parcours culturel des élèves du secondaire.

Marjolaine Bouchard entre aux éditions Hurtubise HMH avec un roman pour ados fort réussi, *Le jeu de la mouche et du hasard*. Comme le titre le laisse deviner, qui parodie le nom d'une célèbre pièce de Marivaux, ce récit fait appel à l'intelligence et à la culture des adolescents : de son propre aveu, l'auteure dit avoir écrit ce roman entre autres « pour

démontrer que l'intelligence n'est pas un handicap » (p. 4). C'est pourquoi son héros de 17 ans, Luc Jolicœur, s'active pour réussir brillamment sa dernière année d'études au secondaire, se donne à fond pour satisfaire ses professeurs, ses amis et sa famille. Il devient ainsi non seulement le modèle de l'étudiant parfait, mais aussi celui du grand frère parfait, s'occupant amoureusement de sa petite sœur, qui lui est d'autant plus précieuse qu'il a perdu sa sœur aînée, morte accidentellement il y a quatre ans. Mais la perfection attire souvent les soupçons, les jalousies et l'adolescent se voit malgré lui accusé de fautes qu'il n'a pas commises. *Le jeu de la mouche et du hasard* est effectivement un roman intelligent : il est très bien écrit, construit de main de maître et a le mérite d'aborder, sur un ton qui reste léger, de façon simple et directe, certains thèmes (comme la sexualité ou la réussite scolaire) qui reflètent bien le vécu de plusieurs ados.

## Créations et recréations

La collection « Le journal d'un enfant » publiée chez Gallimard jeunesse propose aux lecteurs de plonger au cœur d'une époque pour découvrir, de l'intérieur, comment on y vivait. Par exemple, *Au temps de la Renaissance*, un des plus récents titres de cette collection, nous convie au XV^e siècle, à Florence, avec Lorenzo, un jeune garçon de 11 ans, qui entreprend sa formation comme apprenti auprès d'un maître, peintre reconnu à qui les grandes familles royales commandent tableaux et sculptures. À travers le journal qu'il tient de ses activités quotidiennes, Lorenzo fait découvrir la vie à cette époque, le métier d'apprenti dans l'atelier d'un peintre, bien sûr, mais également les mœurs sociales et culturelles de l'Italie à la Renaissance (la mode, la nourriture, la condition des femmes, les systèmes politique et religieux, etc.) L'histoire de Lorenzo s'arrête à Paris, alors qu'à 14 ans, il s'engage dans une nouvelle carrière, celle d'imprimeur. Se présentant à l'image d'un véritable journal intime, avec une languette aimantée qui vient fermer la page couverture, l'album donne une leçon d'histoire divertissante et très complète : certaines pages ont des rabats qui s'ouvrent pour ajouter des informations ponctuelles sur la façon de vivre ou le contexte socioculturel de l'époque.

Pour en apprendre sur les inventions, HMH publie un magnifique album où sont recensées, par thématiques, les belles découvertes qui jalonnent l'évolution des techniques et de la science jusqu'à nos jours. Autour d'une invention maîtresse, comme les lentilles, la vapeur ou l'ampoule, se déploie sur quatre pages, conçues pour s'ouvrir tels des volets, en dépliant les « battants » refermés des pages du centre, un parcours chronologique des principales inventions qui conduisent aux développements les plus récents. L'information est succincte, par conséquent assez dense, et dévoile les avancées marquantes associées à chaque thème. Entre ces grands parcours, s'insèrent des planches consacrées à différents phénomènes liés à l'histoire des inventions : « Des inventeurs célèbres » ; « Loin du spectaculaire » ; « De gros ratés », etc. C'est un livre touffu, à consulter à petites doses vu la quantité (et parfois la disparité) d'informations qu'il contient. D'ailleurs, si l'album semble invitant, avec ses pages qui s'ouvrent et ses « cervelots » omniprésents, minuscules personnages qui guident les lecteurs dans leurs découvertes, les caractères très petits de l'écriture et son impression sur des couleurs assez foncées rendent la lecture des informations un peu difficile. Il faut de bons yeux et du temps devant soi pour bien digérer le contenu substantiel de ce bel album.

**Lorenzo** est fier de travailler dans l'atelier du peintre Pollaiolo. Mais il hésite sur sa véritable vocation : il est tellement attiré par l'imprimerie ! Il confie à son **journal** ses doutes et ses enthousiasmes.

De nombreux **volets** à soulever et un superbe **dépliant panoramique** de quatre pages au milieu du livre.

À chaque page, une mine d'informations **documentaires** (l'imprimerie, l'architecture, les Médicis, la redécouverte des oeuvres antiques...) répondent aux questions des enfants.

## BIBLIOGRAPHIE


**PRÉSCOLAIRE**

*Le lapin qui avait une tétine ; L'hippopotame qui se faisait des bobos ; Le sanglier qui mettait le doigt dans son nez ; La vache qui faisait le bébé.* Texte et illustrations de Benoît Charlat, Montréal, Les 400 coups, 2007, 16 pages (coll. « Les zigotos »).

*Le trésor du dragon.* Texte de Nancy Montour, illustrations de Benoît Laverdière, Montréal, Bayard Canada livres, 2007, 24 pages (coll. « Le raton laveur »).

**10 ANS ET PLUS**

*Les anneaux du temps. 1. L'appel des Templiers.* Christine Féret-Fleury, illustré par Christian Heinrich. Paris, Gallimard jeunesse, 2007, 142 pages (coll. « Hors-piste »).

*Voyage au pays du Montnoir. 1. La ville sans nom.* Christiane Duchesne. Montréal, Boréal, 2007, 349 pages.

**12 ANS ET PLUS**

*L'arbre tombé.* Hélène Vachon. Montréal, Québec Amérique, 2007, 98 pages (coll. « Titan », n° 71).

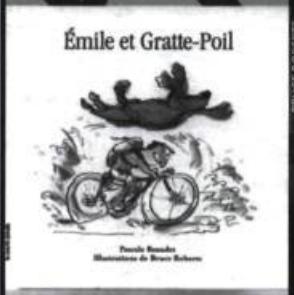
*Le jeu de la mouche et du hasard.* Marjolaine Bouchard, Montréal, Hurtubise HMH, 2007, 244 pages (coll. « Atout », n° 117).

**Créations et recréations**

*Comment tout a été inventé (ou presque).* Texte de Jilly MacLeod, illustrations de Lisa Swerling et Ralph Lazar, Montréal, Hurtubise HMH, 2007, 61 pages.

*Au temps de la Renaissance. Lorenzo. Florence, 1469-1472.* Texte de Karine Safa, illustrations de Michaël Welpy et Marcelino Truong, Paris, Gallimard jeunesse, 2006, coll. « Le journal d'un enfant », 61 pages.

MANON GAUTHIER



DANIEL SYLVESTRE

## D'illustres illustrateurs

Le 29 mars dernier, le Salon du livre de Trois-Rivières récompensait le travail des illustrateurs dans l'édition jeunesse en remettant, comme chaque année depuis dix ans, ses convoités « Prix Illustration Jeunesse ». Dans la catégorie Album (où l'illustration prime sur le texte), Bruce Roberts a remporté l'adhésion du jury pour son travail dans *Émile et Gratte-Poil*. Daniel Sylvestre, illustrateur de *Ma vie comme reptile*, s'est vu quant à lui décerner le prix de la catégorie Petit roman illustré (où l'illustration et le texte se partagent l'œuvre). Enfin, la lauréate du prix Relève est Manon Gauthier, qui signait les illustrations fort originales de l'album *Ma maman du photomaton*.

Bravo aux gagnants, et longue vie au Salon du livre de Trois-Rivières !

BRUCE ROBERTS