Document generated on 04/23/2024 4:30 a.m.

Lurelu

Poésie

Volume 40, Number 1, Spring–Summer 2017

URI: https://id.erudit.org/iderudit/85454ac

See table of contents

Publisher(s)

Association Lurelu

ISSN

0705-6567 (print)
1923-2330 (digital)

Explore this journal

Cite this review

(2017). Review of [Poésie]. *Lurelu*, *40*(1), 60–61.

Tous droits réservés © Association Lurelu, 2017

This document is protected by copyright law. Use of the services of Érudit (including reproduction) is subject to its terms and conditions, which can be viewed online.

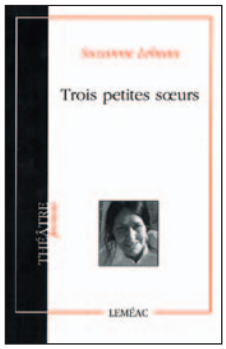
https://apropos.erudit.org/en/users/policy-on-use/

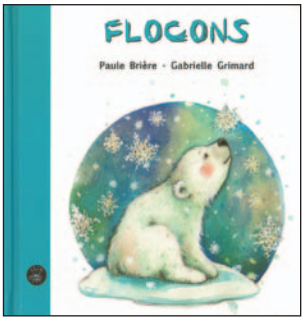
This article is disseminated and preserved by Érudit.

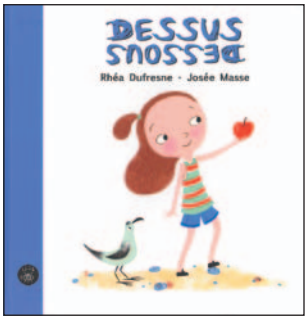
Érudit is a non-profit inter-university consortium of the Université de Montréal, Université Laval, and the Université du Québec à Montréal. Its mission is to promote and disseminate research.

https://www.erudit.org/en/

1

2


3


4


1 Fragmentation
Ⓐ PIERRE-YVES VILLENEUVE
Ⓢ GAMER (3)
Ⓔ LES MALINS, 2016, 294 PAGES, [12 ANS ET PLUS], 14,95 $

—

Dans ce troisième tome de la série «Gamer», nous retrouvons Laurie et ses amis alors qu'ils viennent de remporter le tournoi de la Ligue des mercenaires. Ils deviennent dès lors très populaires et sont invités par le créateur du jeu vidéo à participer au championnat mondial à Séoul. Entre courses à pied, cours, pratiques de jeux et plans pour déjouer les sempiternelles manigances de sa rivale Sarah-Jade, Laurie a un emploi du temps fort chargé. Heureusement, elle trouve toujours le moyen de tirer son épingle du jeu et de finir bonne première.

Cette série est loin de s'essouffler, chaque nouveau tome apportant son lot de défis dans la vie de Laurie. Les chapitres relatant des épisodes de jeu (vie de l'avatar Stargrrrl), fort bien écrits, alternent avec la vie de l'adolescente avec brio. On se laisse embarquer dans ces missions virtuelles où l'auteur arrive à parler d'intimidation et, surtout, où il amorce une réflexion très actuelle sur le sexisme dans l'industrie du jeu. Autre détail louable : l'auteur aura veillé à ce que nos *geeks* adorés soient sains de corps et d'esprit. Ils excellent à l'écran tout autant qu'ils sont brillants à l'école et en sport.

Malgré quelques maladresses didactiques (on nous explique pourquoi *spaghetti* ne prend pas de «s»…), on se laisse prendre par cet univers où le virtuel s'imbrique dans la réalité, bien qu'il soit toujours beaucoup plus violent… Pour les filles et les garçons passionnés de jeux vidéos!

ISABELLE DUMONT, pigiste

Théâtre

2 Trois petites sœurs
Ⓐ SUZANNE LEBEAU
Ⓒ THÉÂTRE JEUNESSE
Ⓔ LEMÉAC, 2016, 62 PAGES, 8 À 12 ANS, 11,95 $

—

Trois petites sœurs relate l'agonie d'une fillette atteinte de cancer, entourée des siens. Évoluant entre ses deux sœurs, la Grande et la Petite, Alice est la cadette d'une famille unie, dont le Père et la Mère font tout pour rendre la vie agréable à leurs filles. Il y a bien sûr quelques disputes, la Grande rêvant de son indépendance, la Petite ne voulant pas être mise de côté, et Alice, qui a une tête de mule, se préparant anxieusement à sa rentrée scolaire. Mais voilà que, ce jour tant espéré, Alice ne peut se rendre à l'école : elle est malade. Ses maux de tête se font de plus en plus persistants, jusqu'au jour où, les tests se succédant, le verdict tombe : tumeur maligne au cerveau. Décidée à se battre, la petite famille se serre les coudes, mais devra accepter l'inévitable.

En alternant les points de vue des cinq personnages, s'adressant directement au public à tour de rôle, la pièce nous permet de saisir l'évolution de l'état de conscience de chacune et chacun, au fur et à mesure que le cancer progresse. Malgré le désir de se battre, malgré la rémission qui vient rasséréner les proches, malgré l'espoir d'un retour à la vie normale, tous sont confrontés à un mal impossible à endiguer. Se distinguant comme toujours par l'économie de mots, l'approche choisie par la dramaturge, sans rien gommer de cette dure réalité, ne joue pas sur le pathos, mais suscite l'empathie par touches délicates, où se côtoient tristesse et joie, tendresse et amour filial. Une touchante leçon de vie.

RAYMOND BERTIN, pigiste

Poésie

3 Flocons
Ⓐ PAULE BRIÈRE
Ⓘ GABRIELLE GRIMARD
4 Dessus dessous
Ⓐ RHÉA DUFRESNE
Ⓘ JOSÉE MASSE
Ⓒ CLIN D'ŒIL
Ⓔ L'ISATIS, 2016, 24 PAGES, 3 ANS ET PLUS, 11,95 $, COUV. RIGIDE

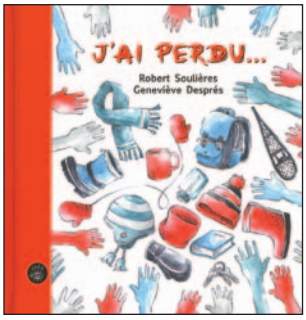
—

Sur la page couverture de *Flocons*, un ourson assis sur un coussin de neige lève la tête au ciel et semble admirer le gros flocon qui vient doucement se poser sur son museau. Derrière lui, une sphère teintée de bleu et de vert évoque à la fois notre planète et ces boules remplies de neige que l'on secoue.

Paule Brière et Gabrielle Grimard signent ici leur premier livre dans la collection «Clin d'œil». Chacun des onze quatrains qui le composent jette un regard très poétique sur ces flocons tous différents, qui prennent la forme de brillants diamants, de fragiles papillons, de frêles fleurs ou de fiers guerriers «qui défendent le royaume du froid contre la chaleur du climat». Se déployant sur la double page, les illustrations délicates et féériques de Gabrielle Grimard font remarquablement écho au texte tout en rimes, au vocabulaire riche et accessible. Un superbe album pour sensibiliser petits et grands à la beauté et à l'unicité des flocons de neige.

Rhéa Dufresne nous présente son sixième titre dans cette collection. Elle met ici en scène une fillette qui nous fait part de ses activités quotidiennes en insistant sur les concepts relatifs à l'espace (devant / derrière, entre / autour, en haut / en bas). Les onze strophes de deux à quatre vers jouent parfois avec la rime, parfois avec la musicalité des mots. Dans le texte, toujours disposé sur le fond blanc de la page de gauche, les mots correspondant aux notions spatiales sont mis en évidence par leur typographie en couleur. Josée Masse illustre dans des couleurs vives et avec dynamisme la situa-

5



6

7

tion qui explique chacun des mots. Belle occasion d'aborder les notions spatiales de façon ludique avec les plus jeunes, tout en les initiant à la poésie.

Ces deux albums s'inscrivent très bien dans cette collection fort pertinente de la «poésie du quotidien» qui compte maintenant vingt-cinq titres.

CÉLINE RUFIANGE, enseignante au préscolaire

---

5 J'ai perdu…

Ⓐ ROBERT SOULIÈRES
Ⓘ GENEVIÈVE DESPRÉS
Ⓒ CLIN D'ŒIL
Ⓔ L'ISATIS, 2016, 24 PAGES, 3 ANS ET PLUS, 11,95 $, COUV. RIGIDE

—

Quand le chagrin est aussi vif, que l'on perde un foulard, des mitaines ou sa maman, c'est primordial d'avoir une «Madame Louise» qui veille et reste calme. Toute la journée, Louise console à tour de rôle le petit Édouard, Hélène ou Laurent. Inlassablement, au moment du départ, elle leur rappelle les pièces de vêtement et les objets à ne pas oublier. À la fin de la journée, ouf! elle est épuisée. Où ont-ils tous la tête?

La perte d'objets est une réalité si familière que tous les parents et toutes les familles se reconnaitront dans cette histoire plus vraie que nature. À l'aide de phrases qui riment, le texte décrit les courtes situations avec simplicité. L'album est très bien construit. La page de droite présente toujours un dialogue où un enfant s'adresse à l'adulte en nommant ce qu'il a perdu, et «Madame Louise», dans la page de gauche, le rassure en lui disant où se trouve l'objet perdu.

Sur le plan visuel, habilement, on ne voit, au début, que le bas du corps de l'institutrice, puis elle se penche de plus en plus et se place au niveau de l'enfant pour lui parler et le consoler. La force du propos tient dans cette attention et cette chaleur humaine. Les illustrations, très vivantes, montrent bien la progression des émotions. La séquence d'une journée dans une classe sert de fil conducteur, avec une surprise amusante dans le dénouement.

Un album harmonieux et irrésistible.

RENÉE LEBLANC, consultante en éducation et multimédia

Bandes dessinées

6 Le livre bleu

Ⓐ ALEX A.
Ⓘ ALEX A.
Ⓢ L'UNIVERS EST UN NINJA (1)
Ⓔ PRESSES AVENTURE, 2016, 124 PAGES, 9 ANS ET PLUS, 14,95 $

—

Déjà célèbre pour les aventures de l'Agent Jean et les expériences de Mini-Jean, Alex A. récidive ici avec un nouvel univers et de nouveaux personnages. Employé d'une usine d'ampoules électriques, Iyo est sans cesse visité par des visions le dépeignant comme un grand héros. La livraison d'une ampoule de cristal à un mystérieux client lui révèlera la clé de ses origines.

Sur le plan de l'intrigue, on tient ici une *fantasy* des plus classiques : jadis, des divinités livrèrent bataille dans un monde manichéen. La magie a presque disparu et, depuis, l'univers vit une période sombre – alors surgit l'Élu, seul survivant d'un peuple glorieux, qui saura affronter les ennemis que ses ancêtres ont échoué à occire.

Là où Alex A. se démarque, c'est par la création d'un arrière-monde totalement déjanté. Du coup, tous les clichés du fantastique épique sont réinterprétés à la sauce burlesque.

Sur le plan du style, Alex A. reste fidèle à la technique qui l'a fait connaitre. Les personnages ont des yeux surdimensionnés et des expressions faciales exubérantes; les scènes sont dynamiques et le découpage des cases est toujours audacieux.

À la fin de l'album, l'auteur affirme que : «*L'univers est un ninja* est le début d'un méga-giga-univers réunissant les histoires de l'Agent Jean, de Mini-Jean et de plusieurs autres personnages à venir.» Un défi audacieux. Pour l'instant, les admirateurs d'Alex A. savoureront avec plaisir les premières péripéties délirantes du dernier des ninjas bleus.

SÉBASTIEN CHARTRAND, pigiste

---

7 L'épée magique

Ⓐ ALAIN M. BERGERON
Ⓘ FIL
Ⓢ LES AVENTURES DE PÉPÉ (2)
Ⓔ FOULIRE, 2017, 48 PAGES, 7 ANS ET PLUS, 10,95 $

—

Dans une vallée lointaine, l'épée magique du mage est volée. Le chevalier Pépé doit la retrouver, sinon un dragon pourrait se réveiller! Après *La première mission*, en voici une seconde pour le héros, son âne et le prince Eugène.

La quête de Pépé comporte les éléments attendus pour une histoire de chevalier destinée à un jeune public : un vieux mage, un méchant, des animaux alliés, de la magie, un combat à «l'épée», une fin heureuse… En ce qui a trait à l'intrigue, donc, pas tellement de surprises. C'est néanmoins rythmé et agréable, surtout grâce à l'humour. Le mage qui chante des berceuses au dragon dans la Vallée «du Snouze» et qui entretient son épée au «Djigalou», par exemple, m'a amusée. Par ailleurs, le texte est réduit au minimum, probablement pour ne pas rebuter les lecteurs débutants, mais, à certaines occasions, j'aurais souhaité que le narrateur soit plus présent pour mieux soutenir leur compréhension (quand l'épée jaillit brusquement du feu, notamment).

La page couverture est soignée. Le trait de crayon est vif et les couleurs, harmonieuses. À l'intérieur toutefois, l'ensemble parait moins fini. Les traits de «croquis» sont parfois apparents dans les visages, les décors sont à peine esquissés. Le lectorat visé aurait peut-être apprécié des couleurs plus saturées et des détails cocasses, mais le petit format ne le permettait sans doute pas.

MARIE-MICHÈLE PLOURDE, enseignante au primaire