Document généré le 23 avr. 2024 09:00

Lurelu
La seule revue québécoise exclusivement consacrée à la littérature pour la jeunesse

Rencontre avec des personnages de livres

Mireille Villeneuve

Volume 17, numéro 1, printemps–été 1994

URI : https://id.erudit.org/iderudit/12513ac

Aller au sommaire du numéro

Éditeur(s)

Association Lurelu

ISSN

0705-6567 (imprimé)
1923-2330 (numérique)

Découvrir la revue

Citer cet article

Villeneuve, M. (1994). Rencontre avec des personnages de livres. *Lurelu*, *17*(1), 48–48.

Tous droits réservés © Association Lurelu, 1994

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/

Des livres à exploiter

par Mireille Villeneuve, animatrice en lecture

RENCONTRE avec des personnages de livres

Saviez-vous que, pour pas trop cher, on peut voyager assez loin, atteindre plusieurs destinations et rencontrer des personnages célèbres ? C'est le forfait que je propose lors de mes animations dans les écoles et bibliothèques.

J'aime faire la mise en scène de livres. Quelques accessoires suffisent pour transformer une animation en pièce de théâtre improvisée. Les jeunes de quatre à huit ans me croient sur parole lorsque j'arrive vêtue de mon chandail de hockey et que je raconte mon aventure de *Zunik dans le championnat* (série Zunik, Bertrand Gauthier, Éditions La Courte Échelle) : pour eux, je suis Zunik, et le décor peint sur carton derrière moi est véritablement ma chambre. Lorsqu'on les embarque, les enfants vous suivent jusqu'au bout de l'histoire. Et ils en redemandent... Plusieurs autres personnages se prêtent bien à ce jeu. Il suffit de se mettre dans la peau du personnage et de raconter notre aventure. Un ou deux accessoires sortis d'un grand sac de voyage et nous voilà partis pour une autre destination.

Pour l'histoire suivante, je désigne parmi le groupe deux décorateurs qui m'aident à changer de décor. Encore là, il suffit de quelques détails pour que l'enfant comprenne qu'on change d'histoire. Cette fois, je les invite à «faire le spectacle» avec moi. Comme les enfants adorent faire des spectacles, ils ne se font pas prier pour devenir acteurs, marionnettistes, décorateurs et même spectateurs (mais oui, les spectateurs sont importants : sans eux, couic ! plus de spectacle). Les bénévoles sont légion. On peut faire mimer les personnages de livres par les enfants. *L'étrange portrait de famille* (de Carmen Marois, Éditions Chouette) se prête bien à ce jeu. Pendant que je raconte l'histoire, un enfant mime Lolo, jeune photographe de dix ans, qui enfourche sa bicyclette et part à la recherche de choses bizarres. Lorsqu'elle visite une vieille demeure, les autres enfants se transforment en bruiteurs, imitant des portes qui grincent et le tutti quanti d'une maison abandonnée. Tout en haut de l'escalier qui craque, Lolo rencontre une famille de petits monstres qui aimeraient se faire prendre en photo. Si vous avez votre appareil, n'hésitez pas, clic !

Bien entendu, les jeunes de huit à quatorze ans ne voyagent pas de la même façon mais ont besoin d'un guide touristique. Dans les romans jeunesse pour ce groupe d'âge, il existe plusieurs collections où l'on retrouve des personnages hauts en couleurs. J'aime beaucoup le personnage d'Alexis (série Alexis, Yvon Brochu, Éditions Pierre Tisseyre). Ce personnage, sorte de Gaston Lagaffe du roman jeunesse québécois, ressemble à beaucoup de jeunes qui se mettent les pieds dans les plats lorsqu'ils font leurs premières expériences. *Alexis perd la boule* est le titre que je préfère. Le jeune Alexis est bien déterminé à mettre fin à la pollution. Malgré les protestations de son père, fumeur invétéré, il organise une vaste campagne anti-pollution avec ses amis. J'adore jouer le rôle d'Alexis et improviser, avec quelques volontaires une manifestation pour le bonheur des spectateurs. À leur tour, ils veulent improviser le dénouement des autres histoires que je leur présente. Lors de ces improvisations, j'insiste sur les règles de base : respect du thème, nombre de personnages, langage choisi, durée de l'impro. Plusieurs romans foisonnent de thèmes pour faire de l'improvisation. Cette animation pique la curiosité des lecteurs. Il y a de fortes chances qu'ils veuillent lire les romans pour en connaître le dénouement et pour retrouver les personnages qu'ils ont incarnés.

Avec la multitude de bons livres jeunesse, on n'a que l'embarras du choix. On choisit d'animer un livre parce qu'il nous plaît et aussi parce qu'on y a trouvé le «passage secret», comme dit mon amie Louise Pratte; ce passage secret qui nous fait entrer dans le livre et nous permet d'entraîner beaucoup de monde à bord de notre comète.

L'Illustration (*suite*)

joueurs sont tous coupés par la haie, l'arbre ou la maison. Seule la balle se voit sur le vide blanc alentour : motif autonome déclencheur d'intervention. Oui, la balle polarise l'attention des deux groupes de personnages. Que ce soit dans le jeu ou dans l'image, elle est objet de grande convoitise !

On pourrait tracer une oblique partant de l'enfant dans l'arbre vers la balle et l'enfant bleu couché : cela mettrait en relief le passage allant de l'éveil au moment de la balle lancée, puis au sommeil. Comme la pente du toit vise un peu cette balle et rejoint la trouée de la clôture en montrant d'abord le trop-plein ou la surcharge, ensuite la balle centre et pivot, et enfin l'ouverture vide apparent... Ce double croisement ferait pratiquement rayonner la balle comme noyau d'intervention.

Il faut bien admettre que les registres de l'illustration présentent l'action coincée entre deux zones de passivité (dormeurs et spectateur, et mobilier et décor). Cette façon de faire intensifie justement le jeu, lui donne toute sa force. C'est comme si l'on plaçait le jeu dans un écrin. Pas n'importe lequel des jeux, mais celui qui est montré ici en éloge à la vie simple, en célébration du quotidien.

Un jeu qui, selon Stéphane Poulin, est comblé de bien d'autres possibles !