

Lurelu

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



Les images de la peur

Francine Sarrasin

Volume 26, numéro 2, automne 2003

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/12129ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Association Lurelu

ISSN

0705-6567 (imprimé)

1923-2330 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Sarrasin, F. (2003). Les images de la peur. *Lurelu*, 26(2), 85–87.

Les images de la peur

Francine Sarasin

Chaque année, au mois d'octobre, de nouvelles publications associées à l'Halloween inondent les librairies et font frémir jeunes et moins jeunes. Que ce soit par la publicité, dans les grandes surfaces, autour des maisons ou dans les arbres, fantômes, squelettes, vampires, lutins, sorcières viennent hanter le quotidien des gens. Le phénomène me semble suffisamment significatif pour qu'on se penche sur l'iconographie des pages couverture de livres. Comme il y en a beaucoup, il n'est pas question de faire une rétrospective de scènes d'Halloween, non plus qu'un inventaire exhaustif. D'ailleurs, l'Halloween n'a pas l'exclusivité des scènes d'effroi ! Nous nous limiterons à quelques exemples qui devraient permettre une réflexion un peu sérieuse sur la représentation de la peur et des effets de la magie. En fait, il s'agit de voir aussi de quelle manière les artistes de l'illustration s'y prennent pour décrire et alimenter cela.

Si on faisait la liste des caractéristiques d'une personne frappée par la peur, on retrouverait probablement les éléments suivants : des yeux exorbités, des dents qui claquent, une bouche exagérément ouverte, des cheveux dressés sur la tête, des membres figés, raides, de la pâleur, de l'immobilité ou au contraire une extrême activité... Une telle nomenclature ne suffit pas à produire des pages couverture décrivant l'Halloween : il faut la manière, la touche spécifique à chaque artiste.

La prison de la peur

Illustrer une page d'effroi est une entreprise sérieuse. Pour la couverture du livre *La lune des revenants*¹, Bruno St-Aubin exploite une palette réduite de tons plutôt sombres : vert bleuté et bleu violacé. « Glissant vers le noir, [le bleu] prend la consonance d'une tristesse inhumaine. Il devient un approfondissement infini dans des états graves qui n'ont pas de fin et qui ne peuvent en avoir². » Kandinsky ne pouvait pas mieux dire ! Le manque de consistance et la fluide



transparence du personnage volant, malgré son sourire ravi, ont de quoi inquiéter. Les angles pointus formés par ses coudes repliés, vus dans le débordement du cadre, et le personnage principal, coincé près du spectateur, regardant dans sa direction mais comme s'il ne voyait plus : tout cela propose une sorte de prison pour l'histoire. On remarquera la clôture sans porte enfermant dans le cimetière le personnage principal et son indésirable acolyte que semble être le revenant. Entre la fillette au costume de squelette et le cimetière où elle se trouve, le lien s'établit de lui-même comme le tracé des côtes du squelette, sur sa poitrine, peut faire penser à un costume de prisonnier. La lune ressemble à un gros œil de ciel qui, pour confirmer le titre, s'établit entre le revenant et la fillette.

Fuir : mais où ?

Dans *La nuit de l'Halloween*³, Dominique Jolin augmente l'impact des yeux par le tracé arrondi de la lunette qui souligne en quelque sorte la blancheur de l'œil exorbité. Étrangement, le personnage va à l'envers du sens normal de lecture et ne nous incite pas du tout à le suivre. Bien au contraire, pour éviter que, dans son élan, la jeune fille pirate ne se heurte au spectateur, il faudra qu'elle fasse dévier un peu sa trajectoire : ce que le mouvement global de son corps laisse quand même un peu espérer. La confron-

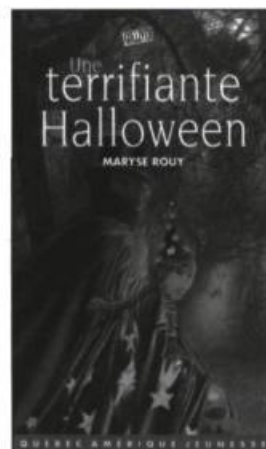


tation du regard est cependant bien marquée : le visage s'adresse à nous, la mèche de cheveux s'arrondit sur la joue et les grosses, très grosses gouttes de sueur éclaboussent l'image. Ce visage ne dit mot, mais nous prend à témoin de ce qui arrive, de la peur. Il faut aussi observer l'effet théâtral de la composition d'où se détache le seul personnage vraiment coloré, sur un décor pratiquement monochrome d'un bleu noirci.

Le noir et la nuit

De façon générale, les illustrations de l'Halloween présentent un décor nocturne. L'événement n'aurait pas de sens en pleine lumière. Issue comme chacun sait d'une vieille coutume nordique, l'Halloween prend son origine de croyances populaires qui racontent que, la veille du jour des Morts, le Roi de la Mort convoque ses armées de mauvais esprits. Pour une nuit, les morts ont alors le pouvoir de sortir de leur tombe et de faire peur aux honnêtes gens. Que faut-il de plus pour instaurer en rituel la célébration de la peur ? La nuit atténue l'évidence des choses, rendant imperceptibles les contours des formes, assombrissant les couleurs. La nuit, l'ombre et sa noirceur nous plongent dans un étrange inconnu. L'œil ne perçoit plus les choses de la même manière. Le doute s'installe. « Entrer dans la nuit, c'est revenir à l'indéterminé, [lit-on dans le *Dictionnaire des symboles*], où se mêlent cauchemars et monstres, les idées noires. »

Entrer dans la page dessinée par France Brassard pour *Une terrifiante Halloween*⁴, c'est un peu entrer dans la nuit des idées noires. La seule façon d'échapper à l'envoûtement de cette pénombre à peine contrastée est l'attention que sollicite le visage apeuré de la jeune fille. Sa bouche grande ouverte, et cependant silencieuse, double celle du fantôme gris, silencieuse elle aussi et qui est montrée juste en vis-à-vis. Si on se fie aux études effectuées par les chercheurs en physiologie de la perception⁵,



l'orientation des personnages montrés de dos et à la gauche de l'œuvre nous inviterait à les suivre. Mais le regard dévié de la fillette intercepte le mouvement. L'éclairage sournois glisse sur le profil pointu de l'homme et joue sur la cape étoilée de la fillette appelant une réaction de notre part. De justesse, l'histoire aura une fin heureuse mais ici, à part l'ouverture dans les broussailles d'une petite clairière, à droite, et le jeu subit d'éclairage dans l'enchevêtrement des branches du haut, il est bien difficile de la pressentir.

La peur de la peur

Quel est le sens de cette formidable tension entre les personnages dessinés par Jules Prud'homme pour *Les vampires sortent de l'ombre*⁶? À tout considérer, la page se partagerait en deux portions qui pourraient correspondre respectivement aux caractères diurne et nocturne, aux phénomènes actifs et passifs, attaquant, attaqué. L'agressif, aux torches portées haut à bout de bras, étale, rouge sur vert, ses couleurs contraires, à gauche (voir notre couverture). Le passif ahuri, effrayé, en teintes essentiellement sombres, est celui des vampires et de la pleine lune, vue sur un ciel d'encre. Une oblique virtuelle partirait du bras du personnage rouge, au bas à gauche, pour suivre l'axe des torches et rejoindre la lune. Cette oblique isolerait deux groupes opposés. Plus, on remarquera qu'une autre oblique se dessine à partir des manches des outils que tient le personnage en vert à gauche, le drapé du manteau du grand vampire et le bras du petit vampire, en bas à droite. L'intérêt de cette composition réside dans le fait que les missions sont inversées : les vampires, reconnus pour leur



habileté à faire peur, sont ceux qui sont ici attaqués et qui ont peur. Le spectateur est confronté à une dynamique interne où il ne peut intervenir. Le croisement des obliques sert la confusion et le fantastique de l'histoire. Même le Cerbère aux yeux jaunes semble vouloir protéger le territoire des humains. Mais ses yeux sont colorés comme ceux des vampires... Cet infime détail laisse-t-il présager quelque chose?

Jouer à faire peur

Les pouvoirs magiques d'une sorcière ne sont pas les mêmes que ceux d'une fée. Ils sont orientés vers les mauvais tours, les choses laides et désastreuses. Moins abrupts et plus légers sont ceux des prochaines héroïnes qui, toutes deux, se livrent comme de vraies personnes. En lui racontant leur histoire, les sorcières donnent à l'enfant lecteur la possibilité de partager leurs expériences. Deux livres nous rendront ainsi les sorcières fort sympathiques! Sur la page couverture du roman *Les mémoires d'une sorcière*⁷, Hélène Desputeaux dessine une sorcière fillette enjouée, qui de toute évidence s'amuse (voir notre page sommaire). Elle pique du nez avec son balai terriblement incliné, mais ne s'en formalise pas. Son ami perroquet, ancien dragon appelé Crapaud, est auprès d'elle et lui tient, au bout d'une ficelle, un petit cœur. Le détail figé, si cher à l'illustratrice, permet d'exhiber une tenue vestimentaire des plus sophistiquées. La petite sorcière ressemble autant à une poupée à la mode qu'à une fillette qui joue. Le balai et l'index de sa main gauche, l'index au grand angle, pointent avec autant d'ardeur que d'efficacité, le coin droit de la page. Une façon d'annoncer l'ouverture du livre et la



lecture de l'histoire, laquelle est d'ailleurs confirmée par le logo de la collection : *pour lire*.

Pour la couverture de *La sorcière vétérinaire*⁸, Claude Thivierge crée lui aussi un personnage qui n'a rien de sérieux et pas davantage de méchanceté. À cause de la forme de son corps, une grosse boule verte à pois blancs surmontée d'un tablier marine, la sorcière a l'air d'être assise et de se bercer sur un vieux balai au manche lui aussi arrondi. La courbe formulée par la ligne du balai et par le panier enferme les motifs de la composition ensemble, dans une sorte de carcan. Aucun danger cependant ne semble peser sur cette page. Le personnage regarde dans le vide, en souriant un peu. Elle pense à ses affaires. Seul, son chat noir, plutôt mal en point, appelle à l'aide, mais il n'est pas entendu. Certes, la sorcière fait ici l'ambulance mais sa désinvolture est flagrante : sourire mitigé, coiffure couci-couça, des manches ailerons, et un contour lumineux partout autour de son corps. Elle ne manque pas de confiance en ses pouvoirs magiques, mais elle se trompe si souvent qu'elle finira par se changer elle-même en animal de compagnie!

La peur des premières illustrations s'est muée en recettes magiques qui, on l'a vu, ne fonctionnent pas toujours. Les œuvres ont changé de caractère : l'humour s'est installé dans les célébrations de l'Halloween. Pour terminer une trop brève réflexion sur l'imagerie associée à l'événement, je propose une finale qui n'a du thème que le titre : *Les collines du fantôme*⁹. Voir, imaginer, découvrir à travers une histoire inventée par Marie Bletton mais surtout à travers ces coups de spatule rythmés, ardents et colorés, le chemin d'un petit fantôme qui transporte de la joie à la





lune. Passer d'une parcelle de l'œuvre à une autre, l'œil collé sur la toile, puis, lentement, progressivement, prendre du recul et, comme le font souvent les artistes quand ils peignent, s'éloigner juste assez, cligner peut-être de l'œil, pour saisir enfin l'œuvre globale, dans une sorte de ravissement. Entre un vrai personnage de l'Halloween et le fantôme émouvant de cette toile abstraite, qui a le plus grand pouvoir magique de faire rêver?

(lu)

Notes

1. Lucie Bergeron, *La lune des revenants*, ill. Bruno St-Aubin, coll. Libellule, Éd. Dominique et compagnie, 1997.
2. *Du spirituel dans l'art et dans la peinture en particulier*, Wassili Kandinsky, Éd. Denoël, 1989, p. 150.
3. Carole Tremblay, *La nuit de l'Halloween*, ill. Dominique Jolin, coll. Boréal Junior, Éd. du Boréal, 1992.
4. Maryse Rouy, *Une terrifiante Halloween*, ill. France Brassard, coll. Gulliver, Éd. Québec/Amérique, 1997.
5. Voir à ce sujet Heinrich Wölfflin, *Réflexions sur*

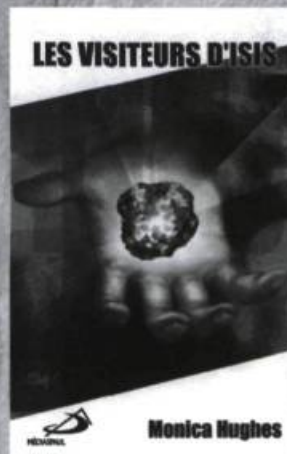
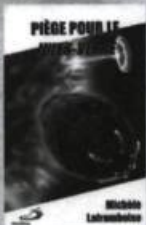
l'histoire de l'art, Paris, Éd. Klincksieck, 1982, et Bernard Lamblin, *Peinture et temps*, Paris, Klincksieck, 1983.

6. Louise Leblanc, *Les vampires sortent de l'ombre*, ill. Jules Prud'homme, coll. Premier Roman, Éd. La courte échelle, 2003.
7. Susanne Julien, *Les mémoires d'une sorcière*, ill. Hélène Desputeaux, coll. Pour lire, Éd. Héritage, 2^e édition, 1994.
8. Danielle Simard, *La sorcière vétérinaire*, ill. Claude Thivierge, coll. Saute mouton, Éd. Michel Quintin, 2002.
9. Marie Bletton, *Les collines du fantôme*, une œuvre de Marcelle Ferron racontée aux enfants, coll. Petites histoires de l'art, Éd. Les 400 coups, 2002.

Les nouveautés de la rentrée chez Médiaspaul



Le stratège de Léda
la suite des
Voyages du Jules-Verne



Les visiteurs d'Isis
le dernier tome
de la trilogie d'Isis



*La science-fiction
dans Jeunesse-plus*

Distribués par Prologue

MÉDIASPAUL