

Lurelu

The logo for Lurelu, featuring the word "lurelu" in a white, lowercase, sans-serif font inside a red circle, which is itself centered within a red square.

Recueils et collectifs

Volume 39, Number 2, Fall 2016

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/82870ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Association Lurelu

ISSN

0705-6567 (print)

1923-2330 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this review

(2016). Review of [Recueils et collectifs]. *Lurelu*, 39(2), 68–68.

Tous droits réservés © Association Lurelu, 2016

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/>

The logo for Érudit, featuring the word "Érudit" in a red, lowercase, sans-serif font.

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 Dans l'arène

- Ⓐ PIERRE-YVES VILLENEUVE
- Ⓢ GAMER (2)
- Ⓔ LES MALINS, 2016, 326 PAGES, [12 ANS ET PLUS], 12,95 \$

Dans ce deuxième tome, nous suivons à nouveau les péripéties de Laurianne, quatorze ans, qui a déménagé depuis peu dans une grande ville, délaissant sa campagne bienaimée... et son meilleur ami, Sam. L'année scolaire se poursuit à une vitesse folle. Laurianne a fort à faire afin de découvrir l'auteur de cette dégradante page Facebook qui fait de son amie Margot, sensible et timide, la risée de l'école. Par ailleurs, entre la course et les jeux vidéos, Laurianne trouve le temps de revoir Sam, de concevoir un plan pour remettre à sa place la chipie Sara-Jade, et de se préparer, en compagnie de ses trois amis, pour le tournoi de jeux vidéos de la Ligue des mercenaires.

L'auteur Pierre-Yves Villeneuve nous offre, de sa plume vive et précise, un roman très actuel. Les personnages sont campés de main de maître, avec une mention particulière pour Laurianne, une jeune fille bien de son temps, avec ses joies, ses craintes et ses faiblesses. Les émotions et les réflexions des personnages dénotent une bonne connaissance des adolescents et de leurs émotions à fleur de peau. Mais ce qui caractérise ce roman est la narration énergique et sans ambiguïté, qui crée un fort sentiment d'attachement aux personnages. En effet, le vocabulaire est riche et parfaitement adapté au jeune lectorat, avec une bonne dose d'humour savamment maintenue tout au long du roman. C'est un pur plaisir que de plonger dans l'univers des «gamers».

NATALIE GAGNON, pigiste

Recueils et collectifs

2 Le sac d'arachides / Le flâneur

- Ⓐ ÉRIC GODIN
- Ⓒ CONQUÊTES
- Ⓔ PIERRE TISSEYRE, 2016, 176 PAGES, 12 ANS ET PLUS, 12,95 \$

Que penser de ma lecture de l'œuvre d'Éric Godin? Pas grand-chose de bien, en fait, tellement le recueil est soporifique, depuis le titre jusqu'au mot «fin»! «Le sac d'arachides», première nouvelle de l'ouvrage, raconte l'histoire d'un garçon, David, qui tombe sur un sac d'arachides et qui choisit de le trainer continuellement avec lui pour en découvrir les propriétés. David aime la répétition et est un être solitaire obsédé par les chiffres. Par sa narration fortement détaillée, on est tenté de penser qu'il est atteint d'une forme d'autisme, information qui n'est pas validée à la fin de la nouvelle. Les adultes de l'histoire sont stéréotypés et le dénouement tombe à plat. Le texte a un potentiel sous-exploité.

La deuxième nouvelle, «Le flâneur», suit Duplantier, un policier à la musculature aussi énorme que l'égo, lancé sur la piste d'un meurtrier poète qui en veut à sa peau. Le texte verse dans la parodie tellement grossière qu'il en devient ridicule; on a d'ailleurs l'impression d'assister à un mauvais vaudeville. Les personnages de la nouvelle cabotent, les dialogues insipides sont alourdis par des formulations maladroitement et la fin s'avère si convenue qu'elle nous tire un bâillement. Ou trois!

En somme, il s'agit d'un livre au style sans saveur, aux personnages insignifiants et aux péripéties à l'autodérision malhabile.

MATHIEU ARÈS, traducteur

Bandes dessinées

3 Que le meilleur gagne!

- Ⓐ MAXIM CYR
- Ⓘ MAXIM CYR
- Ⓢ VICTOR ET IGOR (2)
- Ⓔ MICHEL QUINTIN, 2015, 48 PAGES, 12 ANS ET PLUS, 17,95 \$, COUV. RIGIDE

Victor et Igor, deux androïdes, ainsi que leurs créateurs se rendent au Japon parce qu'ils sont en nomination pour un prestigieux prix en robotique. Pendant qu'Ernest et Isaac assistent à des conférences, les androïdes en profitent pour visiter la ville en gyropodes, s'organiser un marathon de films de peur, participer à des combats de robots. Lors de ces nombreuses activités, Igor fait continuellement des bêtises. Victor, quant à lui, aimerait bien participer à la compétition officielle et présente au jury une démonstration de ses talents de ninja.

Chaque page contient un scénario présenté, la plupart du temps, dans une forme assez classique. L'humour est à l'honneur; il réside souvent dans le contraste entre les contraintes ou les avantages qu'il y a d'être androïde. Par exemple, lors d'une séance de méditation, pour faire le vide Igor «vide» réellement son historique et repart, tout frais et dispos. La surprise est aussi souvent dans les chutes. Enfin, les multiples inventions décrites sont hilarantes : un grille-pain transparent, un refroidisseur de nouilles. Il y a quelques références à la culture japonaise : les mangas, Godzilla, etc.

Le texte qui fourmille d'idées toutes plus saugrenues les unes que les autres et les illustrations mettant en vedette ces deux acolytes insouciantes, maladroits ou ridicules, dans des décors d'un futurisme naïf en font une BD réussie.

RENÉE LEBLANC, consultante en éducation et multimédia