

Lurelu

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

The logo for Lurelu, featuring the word "lurelu" in a white, lowercase, sans-serif font inside a red square. The letter "u" is stylized with a circular element around it.

Bandes dessinées

Volume 22, Number 1, Spring–Summer 1999

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/12340ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Association Lurelu

ISSN

0705-6567 (print)

1923-2330 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this review

(1999). Review of [Bandes dessinées]. *Lurelu*, 22(1), 43–44.



Contes pour enfants

- Ⓐ GABRIELLE ROY
- Ⓛ NICOLE LAFOND
- Ⓔ DU BORÉAL, 1998, 114 PAGES, POUR TOUS, 19,95 \$

Fait surprenant, ces contes n'étaient pas à l'origine destinés aux enfants. Une note de l'éditeur nous indique effectivement que Gabrielle Roy ne séparait pas la littérature jeunesse de la littérature pour adultes : une histoire bien écrite peut convenir, selon elle, à n'importe quel public. En effet, on ne saurait priver le lecteur adulte de ces magnifiques contes pour enfants.

Ce recueil contient quatre contes relatant des histoires d'animaux. Écrits entre 1950 et 1970, ils ont traversé les années avec grâce et enchantement. Quatre histoires qui offrent aux lecteurs une qualité d'écriture rarement atteinte en littérature jeunesse. Attention, fervents lecteurs, vous aurez un choc. Les textes sont denses, touchants et, malgré des histoires sans rebondissement, on se délecte de chaque situation, de chaque réplique en mourant d'envie d'adopter ces petites bêtes.

Outre la qualité indéniable du texte, ce recueil mérite aussi des éloges pour l'efficacité de sa mise en pages. En accordant proportionnellement autant d'importance à l'écriture qu'aux illustrations et en respectant pour chacune d'elles les conventions d'usage, on amène le lecteur à retourner les pages avec entrain et ravissement. Les illustrations en deux couleurs, tout de même épurées, deviennent pour l'œil attendri de véritables œuvres d'art. On a l'impression d'avoir entre les mains rien de moins qu'un trésor : *Contes pour enfants* nous est offert calligraphié sur du papier de grande qualité, texturé tout comme un parchemin. Chaque élément de ce recueil contribue à en faire une œuvre de ce plus harmonieuses.

Quel beau cadeau que de rendre la prose de Gabrielle Roy accessible aux enfants. Une de nos plus grandes auteures a signé là une œuvre magistrale qui me semble pourtant encore plus belle que les autres.

CATHERINE FONTAINE,
directrice des communications du programme ISPAJES

Activités

2 Le cimetière flottant

3 Monstropolis

- Ⓐ RICHARD PETIT
- Ⓛ RICHARD PETIT
- Ⓒ VOTRE PASSEPEUR POUR UN HORRIBLE CAUCHEMAR
- Ⓔ LES PRESSES D'OR, 1998, 128 PAGES, 9 ANS ET PLUS, 5,99 \$

Michel Butor n'avait pas pensé aux conséquences néfastes qu'allait entraîner trente ans plus tard son roman *La modification*, où il innovait en ayant recours au mode de narration didactique, la narration en «vous». Le lecteur, au fil des pages, lit en quelque sorte le récit de sa propre histoire. Quelques décennies plus tard, des éditeurs aux visées plus mercantiles que littéraires ont récupéré l'idée pour inonder le marché de livres «dont vous êtes le héros». Au Québec, tutoiement oblige, c'est à «toi» de parcourir les pages du destin. Naît alors une littérature telle que la conçoivent Richard Petit et Les Presses d'or : celle qui se lit comme on joue à un jeu vidéo.

Le portrait est triste et sombre. Selon des commentaires d'enseignantes transmis à l'éditeur, les élèves ont adopté le concept. Ces commentaires de mes collègues, non exempts de fautes, ont de quoi faire frissonner tout autant que la prose de Richard Petit (cette dernière phrase n'est pas gratuite; l'éditeur accompagnait son service de presse de trois lettres d'enseignantes). Certains enseignants trouvent l'idée excellente, considèrent que voilà enfin un livre qui sache rendre la littérature moins ennuyeuse. Quelle honte! Nous ne sommes plus très loin des *Enseignants*, j'ai bien peur. Ces preux chevaliers de la démagogie ont donc posé le constat que les livres n'avaient aucune chance de rivaliser avec les jeux vidéo, alors ils proposent à ceux qu'ils sont censés éduquer les livres se rapprochant le plus de la bêtise qu'il m'ait été donné de lire depuis que j'écris pour *Lurelu*. Si on applique leur raisonnement au secteur collégial, cessons de faire lire *La Nouvelle Héloïse* à nos étudiants, et analysons avec eux la poésie profonde de Lynda Lemay : ses textes sont tellement plus proches d'eux.

En outre, cette série de volumes abrutissants lasse très rapidement celui qui veut

bien jouer le jeu. Dans ces cent vingt-huit pages de torture se succèdent toutes sortes de clichés d'horreur, de spectacles gluants faisant pitié à côté même des pénibles *Scooby-Doo*. Puis suit un message interactif suggérant au lecteur transi deux choix pour le déroulement subséquent de son aventure. Après quelques minutes de ce procédé, j'avais moi-même la tentation de laisser tomber la lecture du récit (inutile, tout compte fait), cela afin d'accélérer la marche de mon destin... Les jeunes en difficulté d'apprentissage, comme on les appelle souvent, auront tôt fait d'y penser eux aussi.

Si on s'insurge face à la paresse, si on se révolte contre le nivellement par le bas, il faut dénoncer cette complaisance dans le milieu de l'éducation : c'est une chose que les jeunes soient attirés par la facilité (enfant, je raffolais des *Oui-oui*); c'en est une autre, beaucoup plus grave, que de la voir être encouragée par ceux-là mêmes qui ont pour mission de les éveiller, de stimuler leur intellect. On a dit des parents qu'ils n'étaient plus responsables en confiant l'éducation de leurs enfants aux pédagogues; sommes-nous arrivés au point où ces pédagogues ont démissionné à leur tour? Heureusement, Les Presses d'or sont là pour prendre les choses en main...

SIMON DUPUIS, enseignant au collégial

Bandes dessinées

4 Faut que ça bouge!

- Ⓐ TRISTAN DEMERS
- Ⓛ TRISTAN DEMERS
- Ⓒ GARGOUILLE
- Ⓒ BD MILLE-ÎLES
- Ⓔ MILLE-ÎLES, 1998, 44 PAGES, [8 ANS ET PLUS], 10,95 \$

Tristan Demers persiste et signe. L'auteur, qui n'a que vingt-six ans, nous présente le septième album de sa série «Gargouille» (huit en comptant le numéro 0) alors que ce personnage fête ses quinze ans d'existence. Ces seuls faits, assez rares dans le milieu de la bande dessinée québécoise, méritent d'être soulignés.

Gargouille, sa femme Zig-zag et leurs fils Fouineux, une famille tout ce qu'il y a de plus normal, vivent des aventures quotidiennes

nes sur le mode du gag en une planche. Très inspiré sur le plan graphique et même idéologique par la bande dessinée européenne classique (du journal «Spirou» surtout), les aventures de Gargouille se déroulent dans son salon, au zoo ou dans la salle de classes de Fouineux. Point d'aventures ici au Maroc ou au cœur d'un village fantôme, point de détectives et d'enlèvements, caractéristiques des premiers essais de Demers dans l'univers de la bande dessinée. L'auteur se fait plutôt le chroniqueur humoristique de la vie de tous les jours d'une famille dont les tracasseries sont semblables à ce que chacun peut vivre. Le tout est mené avec simplicité et rondeur.

Les gags les plus intéressants demeurent les jeux que le bédéiste se permet avec les codes de la BD. Gargouille est un personnage de bande dessinée et il ne se gêne pas pour le rappeler au lecteur. Malheureusement, cela n'est pas nouveau (Greg entre autres avec son Achille Talon) et les aventures de Gargouille semblent avoir été publiées en Belgique il y a vingt ans. Malgré tout, cet album plaira sûrement à de jeunes lecteurs qui pardonneront plus facilement la naïveté du dessin.

SYLVAIN LEMAY, pigiste

1 Histoire du monde... revue et corrigée !

- A RICHARD HOUDE, DAVID ET PAUL ROUX
- I PAUL ROUX
- C BD MILLE-ÎLES
- E MILLE-ÎLES, 1998, 34 PAGES, [8 ANS ET PLUS], 10,95 \$

Dans un style de dessin très proche de l'école belge qu'il maîtrise très bien, Paul Roux nous offre un bel album de bande dessinée pour les enfants et pour les plus grands. Après les aventures «d'Ariane et Nicolas» et des œuvres à caractère religieux, Paul Roux s'attaque à la très vaste histoire du monde. Il est aidé en cela de Richard Houde et de David pour les textes, deux autres auteurs de bandes dessinées.

Cet album regroupe vingt-sept histoires en une ou deux planches. De la pomme d'Adam aux premiers pas de l'homme sur la Lune, nous retrouvons ici un cours d'histoire très abrégé. Les auteurs traitent, sur le mode humoristique, les anecdotes que nous

ont laissées les hommes et les femmes qui ont fait l'histoire. Nous retrouvons, entre autres, Alexandre le Grand qui veut être représenté en tant que roi sur les jeux de cartes, Érik le Rouge qui découvre le Groenland grâce à sa petite fille de quatre ans et Hitler enfant qui ne veut manger que des saucisses allemandes.

Les auteurs ponctuent, et même surchargent, leurs récits de jeux de mots, versant parfois dans l'excès. Le dessin et les couleurs, très sobres et très classiques, ont de quoi plaire aux jeunes lecteurs. Le tout jouit d'une belle clarté et Paul Roux maîtrise bien sa narration. Évidemment, tout cela n'est pas très sérieux mais les auteurs ont pris la peine de mettre en garde le lecteur au début de l'album : c'est une histoire du monde très ludique qu'ils proposent. Au lecteur de faire la part entre les inventions des auteurs et les faits véridiques. Somme toute, cet album demeure une très belle façon de pénétrer dans l'Histoire.

SYLVAIN LEMAY, pigiste

2 Rupert K2

- A GILLES LAPORTE
- I BRUNO LAPORTE
- S RUPERT K
- C COUP DE GRIFFE
- E MILLE-ÎLES, 1998, 48 PAGES, [14 ANS ET PLUS], 12,95 \$

Rupert K, l'enfant terrible, revient nous présenter ses frasques dans un deuxième album. Maintenant âgé de dix ans (il avait huit ans dans le premier album), ce personnage, qui est une création de Bruno et Gilles Laporte, ne s'est pas assagi en vieillissant. Au contraire. Sur le mode des gags en une bande avec quelques récits sur plusieurs planches, les Laporte dépeignent la dysfonctionnalité de la famille québécoise contemporaine.

Les parents de Rupert sont maintenant divorcés. Rupert vit très bien cette situation, réussissant à profiter au maximum du sentiment de culpabilité de ses parents. De toute façon, l'élément le plus important dans la vie du petit Rupert demeure son «Game Boy». Il aimerait bien devenir un joueur professionnel. Nouveauté dans cet album, par contre, Rupert commence à s'intéresser sé-

rieusement aux filles. D'une façon très ludique, dans un récit teinté de science-fiction, les auteurs promènent leur personnage sur la très dangereuse planète des femmes.

Très irrévérencieux et faisant parfois preuve d'inventivité, cet album demeure toutefois inégal. Les couleurs fades viennent renforcer le malaise du jeune Rupert. Mais l'humour adolescent qui s'en dégage n'arrive pas toujours à me rejoindre. Pourtant la qualité est là et les personnages se développent, acquérant ainsi une plus grande profondeur psychologique. Cela aide à rendre un peu plus supportable la petite peste que représente Rupert. Cet album me semble parfois un heureux compromis entre la bande dessinée dite «underground» et grand public.

SYLVAIN LEMAY, pigiste

Documentaire

3 Smash : le tennis, un sport spectaculaire!

- A JONATHAN BROCHU, DENIS GAULIN, JEAN GRANDMAISON
- I BRUNO SAINT-AUBIN
- C ATOUT-SPORT
- E DOMINIQUE ET COMPAGNIE, 1998, 64 PAGES, 10 ANS ET PLUS, 15,95 \$

Déjà, avec la belle saison qui est de retour, on peut voir les courts de tennis se remplir d'amateurs. Ces derniers seront ravis d'apprendre que les Éditions Dominique et compagnie ont fait paraître dans leur collection «Atout-Sport» un documentaire très pertinent sur leur activité préférée. C'est tout un travail de recherche qu'ont effectué les auteurs de ce document incontournable. Toutes ces questions auxquelles même les soi-disant connaisseurs n'ont jamais su répondre sont une fois pour toutes résolues : par exemple, d'où vient ce bizarre système de pointage (15-30-40-Jeu)? On y apprendra les origines de ce sport, le fameux jeu de paume dont il est parfois fait mention dans les romans d'époque. Pour les férus d'étymologie, les auteurs démystifient la provenance du terme *tennis*, un dérivé du mot français *tenez* que les joueurs prononçaient en annonçant le service de la balle.

