

Lurelu



## ***Blizzard et Pénombre : deux Côté moins connus***

Sébastien Chartrand

---

Volume 37, Number 1, Spring–Summer 2014

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/71560ac>

[See table of contents](#)

---

### Publisher(s)

Association Lurelu

### ISSN

0705-6567 (print)

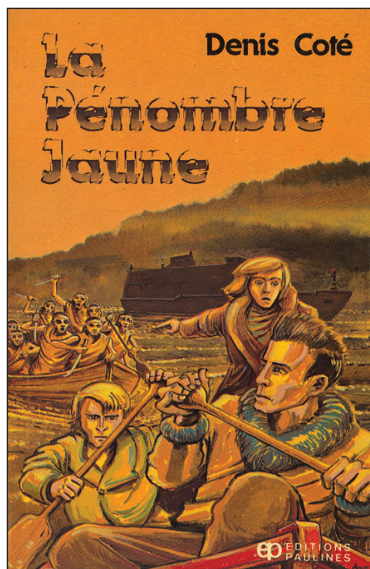
1923-2330 (digital)

[Explore this journal](#)

---

### Cite this article

Chartrand, S. (2014). *Blizzard et Pénombre : deux Côté moins connus*. *Lurelu*, 37(1), 95–96.



## Blizzard et Pénombre : deux Côté moins connus

Sébastien Chartrand

95

Pour beaucoup de jeunes lecteurs des années 80, La courte échelle était la maison d'édition prédominante pour les choix de lecture. Et ceux qui se lassèrent des personnages du type «enquêteur de douze ans» en vinrent vite à se plonger dans les péripéties science-fictionnelles de la série «Maxime» de Denis Côté, dont trois tomes (*Les yeux d'Émeraude*, *La nuit du vampire* et *Le voyage dans le temps*) furent adaptés au petit écran.

Néanmoins, d'autres ouvrages moins connus de Denis Côté valent la peine qu'on s'y attarde. On oublie trop souvent l'étonnant *Les Géants de Blizzard*, un des rares romans de science-fiction de La courte échelle à l'époque. Rares aussi les lecteurs qui se souviennent de *La Pénombre Jaune*, paru chez Médiaspaul. Pourtant, ces deux œuvres de l'auteur de Québec méritent d'être relues par les enseignants d'aujourd'hui. Dans un article du *Journal de Montréal*, Louise Blanchard écrivait : «Denis Côté touche au cœur de préoccupations bien modernes et passe son message avec conviction : son style est prenant, sa structure bien équilibrée, sa montée des événements bien calculée» (citée sur le site Web de La courte échelle). Les deux œuvres présentées dans cet article correspondent tout spécialement à cette description et, bien qu'âgées de presque trente ans, parviennent toujours à toucher les préoccupations actuelles.

### **La Pénombre Jaune : et si c'était vrai ?**

*La Pénombre Jaune* est un roman fort particulier, à l'intrigue simple mais aux implications complexes. Sans difficulté, le jeune lecteur comprend le sens de l'histoire, toutefois il risque de réfléchir longtemps, par la suite, à son étrange dénouement. Seul aspect qui a peut-être mal vieilli : la

popularité de Bob Morane, auquel on fera référence tout au long du récit. Cependant, Côté trace son intrigue en ajoutant au fur et à mesure les informations nécessaires pour que le lecteur puisse savourer toute l'histoire sans être entravé par sa méconnaissance du personnage d'Henri Vernes.

*La Pénombre Jaune* débute par la rencontre du personnage-narrateur avec un certain Bob Moraine – qui, comme tous les personnages tirés de la série, porte un nom légèrement modifié.

Ce Moraine bien modeste, grand lecteur des aventures du Bob Moraine fictif, a calqué sa vie sur celle de son héros : se coiffer les cheveux en brosse, s'inscrire à Polytechnique, devenir pilote... jusqu'à ce que l'ennemi juré du Moraine fictif, la Pénombre Jaune (Ombre Jaune dans l'œuvre de Vernes), en vienne à entrer en contact avec lui!

Se lançant sur les traces de l'affreux Ling (Ming chez Vernes), ce Moraine-qui-n'est-pas-LE-Moraine vivra une aventure semblant sortie tout droit de l'imaginaire de Vernes : téléporté de son propre appartement malgré lui, Moraine découvrira en pleine forêt canadienne un temple mongol où les péripéties classiques l'y attendent : guerriers primitifs, murs couverts de scorpions, grenouilles venimeuses et veuves noires. S'échappant in extrémis de ce lieu infernal, il aboutira dans une ville déserte où un immense robot à l'effigie de monsieur Ling sème la terreur... pour être sauvé par Bill Ballantrae (ou Ballantine), le célèbre faire-valoir écossais de Moraine.

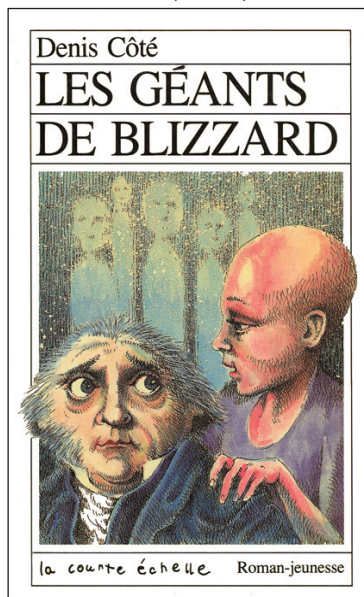
Dès lors, une question s'impose dans l'esprit du lecteur : qui est le plus «vrai» des deux Bob Moraine? Le personnage de roman, auquel on attribue toutes ces péripéties, ou le Bob Moraine qui vit et respire, auquel ces aventures stupéfiantes ne devraient pas arriver?

De retour chez lui pour un bref repos, Moraine-qui-n'est-pas-un-personnage fait à nouveau face aux menaces de la Pénombre Jaune. On découvre que l'auteur de la série Moraine prépare un ultime roman et que les aventures vécues par le Moraine «réel» semblent tirées de ce récit! Pour affronter de nouveau la Pénombre Jaune, Moraine «réel» emprunte la voie des eaux jusqu'à l'île d'Orléans où il sera attaqué par des hordes de guerriers narcoïts (dacoïts chez Vernes) puis sauvé, cette fois, par la séduisante nièce de son ennemi, Tania Karloff (Orloff)...

Que se passe-t-il? La fiction semble peu à peu prendre le pas sur la réalité... une discussion avec le créateur de la série Moraine nous apprendra que c'est le cas! Citant les théories de Bertrand Méheust, l'auteur expliquera que les produits de l'imaginaire finissent par se manifester dans la réalité... et c'est en faisant usage de ces révélations que Moraine «réel» triomphera de la Pénombre Jaune.

Un dénouement inattendu qui laisse le lecteur songeur. On se rapproche énormément des thèses du philosophe George Berkeley, selon lesquelles les idées ont une cause extérieure à la conscience, une cause spirituelle et non matérielle : la seule chose qui existe est ce que nous percevons et non l'objet en lui-même (ou, de façon plus moderne, repensons au concept du film *Matrix*).

Ainsi, une histoire imaginaire est-elle moins réelle que la «vraie» réalité? Tout l'intérêt du récit réside dans ce questionnement. «Lisez, créez, imaginez!» semble prôner l'auteur. *La Pénombre Jaune* crée une ouverture pour un questionnement philosophique poussé, tout en conférant plus de substance à l'imaginaire, et cela d'une façon unique en littérature jeunesse.



Édition 1985

### **Les Géants de Blizzard : une allégorie du monde moderne et un manifeste pacifiste**

Dans son édition d'origine, *Les Géants de Blizzard* surprenait dès le premier coup d'œil : une couverture signée par Serge Chapleau, le célèbre caricaturiste, donnait au roman un sérieux et une maturité qu'on ne retrouvait pas chez les autres livres de la série «Roman jeunesse» de La courte échelle. Ses illustrations intérieures n'auraient pas détonné dans une revue de science-fiction pour adultes. Peut-être pour cette raison, on fit quelques années plus tard une réédition illustrée par Stéphane Poulin, où les personnages revêtaient une apparence plus proche du dessin animé.

Le texte ne manquait pourtant pas, lui aussi, de sérieux et de maturité. Dans un empire galactique où s'opposent deux superpuissances (écrit en 1984, le roman trahit l'influence de la guerre froide), un petit groupe de résistants de toutes races cherche à prouver, par le tournage d'une vidéo risquée, que Blizzard, une planète minière lointaine, emploie des esclaves comme ouvriers.

Dès les premières pages, on sent le propos pacifiste. Dans ce monde futuriste, les deux blocs politiques se disputent l'obtention d'une planète riche par un tournoi d'échecs. Mais c'est l'entrée de Chrysalide, la protagoniste principale, qui donne le ton au récit. Télépathe – ou plutôt «empathe» –, elle parcourt une foule en percevant malgré elle la haine que refoule chaque individu et elle fait le triste constat, dès les premières pages, que la violence existe en chaque individu.

Choisie avec deux autres personnages – Élée et Braal, non-humains comme tous

les personnages du récit –, Chrysalide s'embarque à bord du vaisseau *Taureau* pour tourner le documentaire dénonciateur.

Le voyage spatial, riche en péripéties, surprend par le côté non violent incarné par Chrysalide. Alors que des créatures insectoïdes cherchent à détruire leur vaisseau et que les deux autres voyageurs pensent à les tuer en vertu du principe «c'est eux ou nous», Chrysalide insiste pour user d'une décharge électrique inoffensive destinée à effrayer et éloigner les créatures. D'autres êtres, semblables à des poissons spatiaux, paraissent plutôt portés à manifester leur amitié qu'à incommoder les voyageurs.

Mais c'est une fois les héros rendus sur Blizzard que l'allégorie se fait plus forte. Les travaux miniers menés sur cette planète neigeuse semblent paralysés par l'intervention d'inquiétants géants blancs, se tenant pourtant à l'écart et ne faisant montre d'aucune violence.

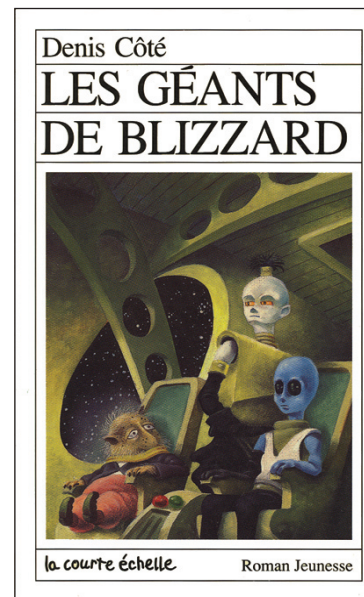
Apeurés, les militaires en place tentent d'abattre les géants, lesquels ne font que disparaître et réapparaître. L'agressivité ne sert à rien, et les travaux piétinent jusqu'à ce que les talents télépathiques de Chrysalide soient sollicités : on découvre alors que Blizzard est peuplée d'une race bien étrange où chaque individu revêt l'apparence d'un flocon de neige. Les Blizzardiens, nous apprennent les talents de Chrysalide, étaient jadis entredéchirés par les guerres et décidèrent, pour se purger définitivement de la violence, d'adopter ces corps cristallins et de se fondre en une intelligence collective. Les géants s'avèrent n'être qu'une apparence qu'ils adoptent pour effrayer les militaires et les inciter à quitter leur planète, exactement comme Chrysalide le fit pour les êtres insectoïdes qui menacèrent son vaisseau.

La conclusion est émouvante et laisse songeur : le bien-être et la paix sont-ils possibles? La dernière phrase de Braal porte à réfléchir : «Pour les êtres vivants qui vivent dans cet univers, il restera toujours un bout de chemin à faire. Toujours.»

*Les Géants de Blizzard* ne laisse pas le lecteur indifférent. Ce manifeste pour les solutions pacifiques, tout comme la prise de conscience de la violence latente qui réside dans chaque être, a le mérite d'être présenté avec imagination et créativité.

### **Des livres à redécouvrir**

Œuvres habiles et moins connues de Denis Côté, *La Pénombre Jaune* et *Les Géants de Blizzard* gagnent à être relues. Non seulement celles-ci s'intègrent très bien dans les cours d'éthique au primaire, mais elles portent le lecteur à réfléchir sur le monde qui l'entoure, à remettre en question ses certitudes et à s'interroger sur le sens des pensées qui l'habitent, une rareté en littérature jeunesse.



Édition 1990