Lurelu

lurelu

Théâtre

Volume 40, Number 1, Spring-Summer 2017

URI: https://id.erudit.org/iderudit/85453ac

See table of contents

Publisher(s)

Association Lurelu

ISSN

0705-6567 (print) 1923-2330 (digital)

Explore this journal

Cite this review

(2017). Review of [Théâtre]. Lurelu, 40(1), 60-60.

Tous droits réservés © Association Lurelu, 2017

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/

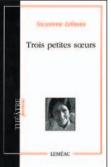


This article is disseminated and preserved by Érudit.

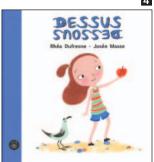
Érudit is a non-profit inter-university consortium of the Université de Montréal, Université Laval, and the Université du Québec à Montréal. Its mission is to promote and disseminate research.

https://www.erudit.org/en/









<u>60</u>

Fragmentation

- A PIERRE-YVES VILLENEUVE
- S GAMER (3)
- E) LES MALINS, 2016, 294 PAGES, [12 ANS ET PLUS], 14.95 \$

Dans ce troisième tome de la série «Gamer», nous retrouvons Laurie et ses amis alors qu'ils viennent de remporter le tournoi de la Ligue des mercenaires. Ils deviennent dès lors très populaires et sont invités par le créateur du jeu vidéo à participer au championnat mondial à Séoul. Entre courses à pied, cours, pratiques de jeux et plans pour déjouer les sempiternelles manigances de sa rivale Sarah-Jade, Laurie a un emploi du temps fort chargé. Heureusement, elle trouve toujours le moyen de tirer son épingle du jeu et de finir bonne première.

Cette série est loin de s'essouffler, chaque nouveau tome apportant son lot de défis dans la vie de Laurie. Les chapitres relatant des épisodes de jeu (vie de l'avatar Stargrrrl), fort bien écrits, alternent avec la vie de l'adolescente avec brio. On se laisse embarquer dans ces missions virtuelles où l'auteur arrive à parler d'intimidation et, surtout, où il amorce une réflexion très actuelle sur le sexisme dans l'industrie du jeu. Autre détail louable : l'auteur aura veillé à ce que nos geeks adorés soient sains de corps et d'esprit. Ils excellent à l'écran tout autant qu'ils sont brillants à l'école et en sport.

Malgré quelques maladresses didactiques (on nous explique pourquoi *spaghetti* ne prend pas de «s»...), on se laisse prendre par cet univers où le virtuel s'imbrique dans la réalité, bien qu'il soit toujours beaucoup plus violent... Pour les filles et les garçons passionnés de jeux vidéos!

ISABELLE DUMONT, pigiste

Théâtre

Trois petites sœurs

- A SUZANNE LEBEAU
- © THÉÂTRE JEUNESSE
- **E** LEMÉAC, 2016, 62 PAGES, 8 À 12 ANS, 11,95 \$

Trois petites sœurs relate l'agonie d'une fillette atteinte de cancer, entourée des siens. Évoluant entre ses deux sœurs, la Grande et la Petite, Alice est la cadette d'une famille unie, dont le Père et la Mère font tout pour rendre la vie agréable à leurs filles. Il y a bien sûr quelques disputes, la Grande rêvant de son indépendance, la Petite ne voulant pas être mise de côté, et Alice, qui a une tête de mule, se préparant anxieusement à sa rentrée scolaire. Mais voilà que, ce jour tant espéré, Alice ne peut se rendre à l'école : elle est malade. Ses maux de tête se font de plus en plus persistants, jusqu'au jour où, les tests se succédant, le verdict tombe : tumeur maligne au cerveau. Décidée à se battre, la petite famille se serre les coudes, mais devra accepter l'inévitable.

En alternant les points de vue des cinq personnages, s'adressant directement au public à tour de rôle, la pièce nous permet de saisir l'évolution de l'état de conscience de chacune et chacun, au fur et à mesure que le cancer progresse. Malgré le désir de se battre, malgré la rémission qui vient rasséréner les proches, malgré l'espoir d'un retour à la vie normale, tous sont confrontés à un mal impossible à endiguer. Se distinguant comme toujours par l'économie de mots, l'approche choisie par la dramaturge, sans rien gommer de cette dure réalité, ne joue pas sur le pathos, mais suscite l'empathie par touches délicates, où se côtoient tristesse et joie, tendresse et amour filial. Une touchante leçon de vie.

RAYMOND BERTIN, pigiste

Poésie

3 Flocons

- A PAULE BRIÈRE
- GABRIELLE GRIMARD

Dessus dessous

- A RHÉA DUFRESNE
- I JOSÉE MASSE
- CLIN D'ŒIL
- © L'ISATIS, 2016, 24 PAGES, 3 ANS ET PLUS, 11,95 \$, COUV. RIGIDE

Sur la page couverture de *Flocons*, un ourson assis sur un coussin de neige lève la tête au ciel et semble admirer le gros flocon qui vient doucement se poser sur son museau. Derrière lui, une sphère teintée de bleu et de vert évoque à la fois notre planète et ces boules remplies de neige que l'on secoue.

Paule Brière et Gabrielle Grimard signent ici leur premier livre dans la collection «Clin d'œil». Chacun des onze quatrains qui le composent jette un regard très poétique sur ces flocons tous différents, qui prennent la forme de brillants diamants, de fragiles papillons, de frêles fleurs ou de fiers guerriers «qui défendent le royaume du froid contre la chaleur du climat». Se déployant sur la double page, les illustrations délicates et féériques de Gabrielle Grimard font remarquablement écho au texte tout en rimes, au vocabulaire riche et accessible. Un superbe album pour sensibiliser petits et grands à la beauté et à l'unicité des flocons de neige.

Rhéa Dufresne nous présente son sixième titre dans cette collection. Elle met ici en scène une fillette qui nous fait part de ses activités quotidiennes en insistant sur les concepts relatifs à l'espace (devant / derrière, entre / autour, en haut / en bas). Les onze strophes de deux à quatre vers jouent parfois avec la rime, parfois avec la musicalité des mots. Dans le texte, toujours disposé sur le fond blanc de la page de gauche, les mots correspondant aux notions spatiales sont mis en évidence par leur typographie en couleur. Josée Masse illustre dans des couleurs vives et avec dynamisme la situa-