

Lurelu

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



L'illustration

Daniel Legault

Volume 17, numéro 1, printemps-été 1994

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/12512ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Association Lurelu

ISSN

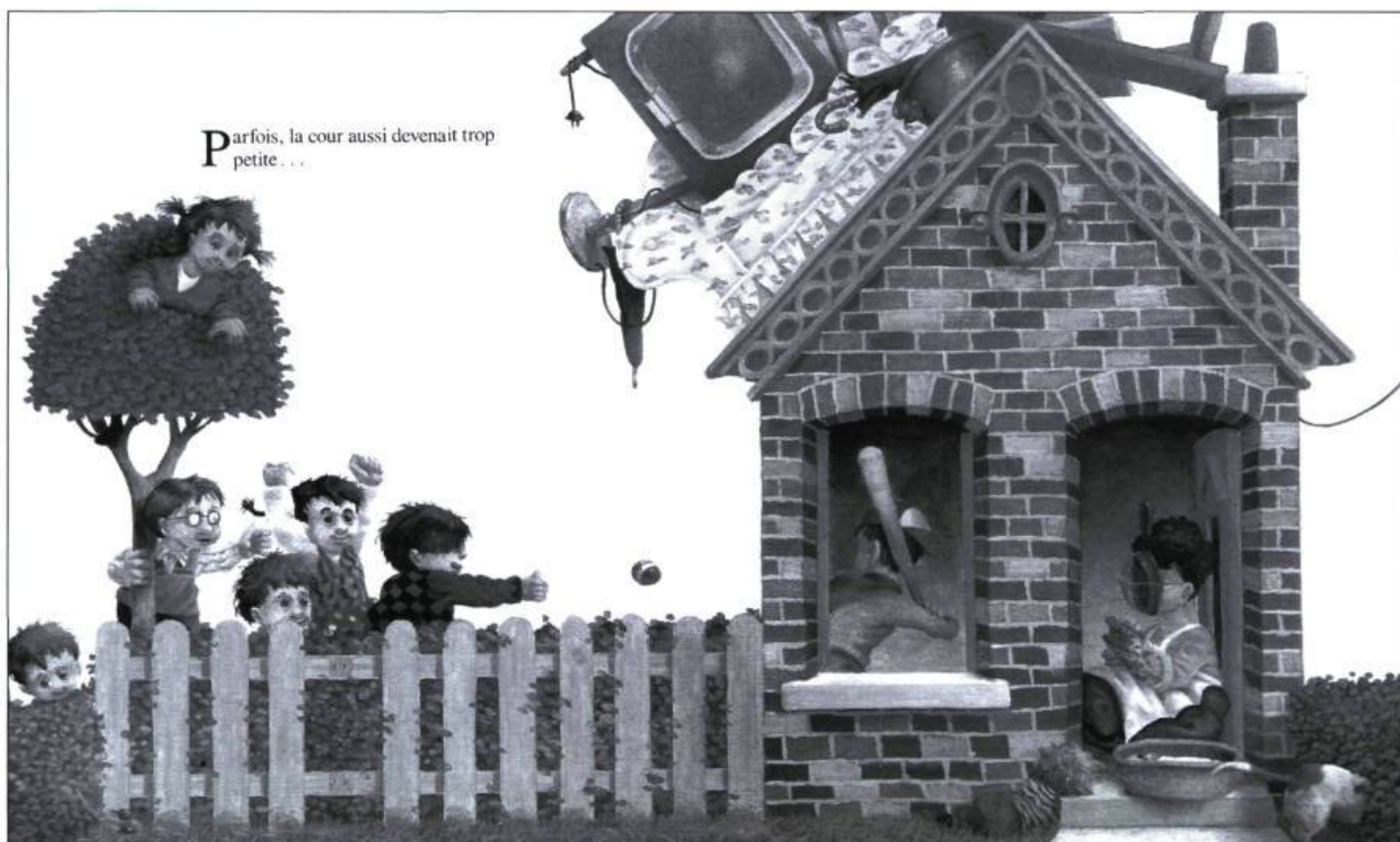
0705-6567 (imprimé)

1923-2330 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Legault, D. (1994). L'illustration. *Lurelu*, 17(1), 46–48.



Parfois, la cour aussi devenait trop petite...

Manifestation ludique et expression de vie : tels sont les éléments qui se dégagent de l'analyse de Daniel Legault devant cette page de l'illustrateur-écrivain **Stéphane Poulin**. Que l'humour et la belle simplicité qui s'y déploient agrémentent votre lecture !

Francine Sarrasin

Les amours de ma mère Contes et mensonges de mon enfance, Toronto, Annick Press, 1990. Illustrations et texte de Stéphane Poulin.

Au jeu !

Dans cette illustration de Stéphane Poulin, tout est pur contraste. L'œil va du plein au vide, du grand au petit et du passif à l'actif. Une façon bien originale de déjouer le réel! Ainsi, les personnages de cette famille sont très nombreux. De nos jours, n'est-il pas exceptionnel de voir une mère avec neuf enfants? Et plutôt que de s'ouvrir sur un large territoire, la scène se passe dans un lieu très serré : vidée de son contenu, la maison (qui pourrait être celle des outils de

jardinage tellement elle est étroite) joute ce qui semble être une cour derrière la clôture et la haie. Outre le mobilier installé sur le toit, les objets se réfèrent principalement au jeu. Ce sont la balle, le bâton, le masque-pas-soire, le gant-mitaine. Il y a aussi le canard de bois et la corbeille d'osier.

Première balle

Certes, chacun des motifs joue un rôle important dans l'image. Mais c'est la *balle* qui représente le motif majeur. En dépit de sa petite taille dans l'image, elle attire l'œil, elle vient d'être lancée, elle est en plein mouvement. L'objet réussit à créer la dynamique de l'illustration. Les personnages sont tous conditionnés par cette balle qui occupe le centre de l'image. C'est la balle qui définit la façon dont les personnages agissent même si, à tout bien considérer, il ne s'agit pas d'une véritable balle de baseball...

Paradoxalement, le sport choisi par nos personnages exige beaucoup d'espace. Il devient donc presque normal de voir les meubles grimpés sur le toit. Fait intéressant : la balle est un petit motif qui ne se laisse pas diminuer par la taille ainsi ampli-

fiée de la maison. Elle constitue un élément déterminant pour montrer l'exiguïté du lieu. C'est elle qui, pour les besoins du jeu, réussit à chambarder tout le décor : l'intérieur de la demeure servant pour le marbre et les rectangles du frappeur et du receveur. On peut déduire que la plaque du lanceur et le champ sont derrière la haie, dans la minuscule cour. *Le jeu prend toute la place*. Et ceux qui ne participent pas au match, s'ils ne sortent pas de l'image, débordent en tout cas de la maison et de la cour. A-t-on remarqué que les petits dorment sur le balcon et que le joueur solitaire, à l'extrême gauche, sort de la cour avec son canard? Grâce au match, les personnages utilisent de façon tout à fait fantaisiste l'espace extrêmement limité dont ils disposent.

Balle au champ

En tant que spectateur, nous sommes exclus du jeu. Les personnages vaquent à des occupations qui exigent toute leur concentration. Il n'existe pas de véritable place pour nous en ce lieu. Il nous serait d'ailleurs bien difficile d'y pénétrer. La clôture et la haie obstruent le passage. Et la seule issue de-

meure la porte ouverte qui est bloquée par la mère.

Le lecteur est cependant proche des motifs du premier registre : les deux bébés, le chien... Comme eux, il a un rôle plutôt passif, un rôle d'observateur. Ceux qui sont mêlés à l'action sont de l'autre côté. On les voit de profil, tous rivés à la balle, qui n'est menaçante ni pour le lecteur, ni pour les joueurs. L'utilisation de la passoire comme masque fait référence à une expression chère aux passionnés du sport : «Le gardien est une passoire», signifiant qu'il éprouve de la difficulté à arrêter les tirs. Clin d'œil amusé aux possibilités sportives de la mère!

Bref, nous regardons la scène sans pouvoir intervenir. Nous sommes même transportés dans un certain passé associé au type de mobilier montré. S'ils sont d'une autre époque, les personnages ne peuvent donc nous voir. Aucune interaction directe n'est possible avec eux.

«Parfois, la cour devenait trop petite...» Le narrateur livre un morceau de son passé : la phrase est écrite à l'imparfait. Il y a connivence entre les mots et le dessin, une sorte de dialogue. Le rose évoque le doux passé et les années cinquante où il faisait bon vivre... Le rouge, par petites touches clins d'œil, attire l'attention sur l'action, le plaisir et le jeu. Ce qui est écrit aide à saisir ce qui est vu, et ce qui est vu aide à comprendre ce qui est écrit, bien que l'image raconte beaucoup plus que les mots. Les deux éléments réunis demeurent convaincants : nous croyons que la cour est trop petite, nous croyons également au bonheur que cette situation peut procurer.

Les trois points à la suite des mots marquent un lien entre le texte et l'image. Trois points de gauche à droite : la balle (un gros point de trois couleurs) est aussi lancée de gauche à droite. L'histoire ne peut prendre fin ici : la combinaison texte et

image propose le mouvement vers d'autres événements. Une histoire à poursuivre...

Une prise

Si la maison (façade et toit encombré) propose son effet vertical, celui-ci est amplement atténué par l'horizontalité de la double page. La séquence gauche et droite est coupée par cette balle, pôle d'attraction du bras du lanceur, de la pointe du parapluie, du fil du téléviseur et des regards des différents personnages.

Il faut encore noter que la tête du lanceur, celle du frappeur et du receveur sont situées à égale distance de la balle. Une ligne est ainsi formée dont le centre est la balle, ce qui en augmente l'importance.

Dessinée dans sa forme complète, la balle exhibe ses trois couleurs, alors que les

suite en page 48



Le premier titre d'une toute nouvelle collection dirigée par

DOMINIQUE DEMERS

Saviez-vous que plus d'un livre sur trois publiés au Québec s'adresse aux enfants ou aux adolescents? *Du Petit Poucet au Dernier des raisins* fournit une approche et des outils pour découvrir les héros de l'enfance et leur fonction symbolique.

Ce livre a été conçu pour être lu avec plaisir par tous ceux qui s'intéressent aux enfants et à la littérature jeunesse.



, une collection à suivre de près.



QUÉBEC/AMÉRIQUE JEUNESSE en vente dans toutes les bonnes librairies

Des livres à exploiter

par Mireille Villeneuve,
animatrice en lecture

RENCONTRE avec des personnages de livres

Saviez-vous que, pour pas trop cher, on peut voyager assez loin, atteindre plusieurs destinations et rencontrer des personnages célèbres ? C'est le forfait que je propose lors de mes animations dans les écoles et bibliothèques.

J'aime faire la mise en scène de livres. Quelques accessoires suffisent pour transformer une animation en pièce de théâtre improvisée. Les jeunes de quatre à huit ans me croient sur parole lorsque j'arrive vêtue de mon chandail de hockey et que je raconte mon aventure de *Zunik dans le championnat* (série Zunik, Bertrand Gauthier, Éditions La Courte Échelle) : pour eux, je suis Zunik, et le décor peint sur carton derrière moi est véritablement ma chambre. Lorsqu'on les embarque, les enfants vous suivent jusqu'au bout de l'histoire. Et ils en redemandent... Plusieurs autres personnages se prêtent bien à ce jeu. Il suffit de se mettre dans la peau du personnage et de raconter notre aventure. Un ou deux accessoires sortis d'un grand sac de voyage et nous voilà partis pour une autre destination.

Pour l'histoire suivante, je désigne parmi le groupe deux décorateurs qui m'aident à changer de décor. Encore là, il suffit de quelques détails pour que l'enfant comprenne qu'on change d'histoire. Cette fois, je les invite à «faire le



spectacle» avec moi. Comme les enfants adorent faire des spectacles, ils ne se font pas prier pour devenir acteurs, marionnettistes, décorateurs et même spectateurs (mais oui, les spectateurs sont importants : sans eux, couic ! plus de spectacle). Les bénévoles sont légion. On peut faire mimer les personnages de livres par les enfants. *L'étrange portrait de famille* (de Carmen Marois, Éditions Chouette) se prête bien à ce jeu. Pendant que je raconte l'histoire, un enfant mime Lolo, jeune photographe de dix ans, qui enfourche sa bicyclette et part à la recherche de choses bizarres. Lorsqu'elle visite une vieille demeure, les autres enfants se transforment en bruiteurs, imitant des portes qui grincent et le tutti quanti d'une maison abandonnée. Tout en haut de l'escalier qui craque, Lolo rencontre une famille de petits monstres qui aimeraient se faire prendre en photo. Si vous avez votre appareil, n'hésitez pas, clic !

Bien entendu, les jeunes de huit à quatorze ans ne voyagent pas de la même façon mais ont besoin d'un guide touristique. Dans les romans jeunesse pour ce groupe d'âge, il existe plusieurs collections où l'on retrouve des personnages hauts en couleurs. J'aime beaucoup le personnage d'Alexis (série Alexis, Yvon Brochu, Éditions Pierre Tisseyre). Ce personnage,



sorte de Gaston Lagaffe du roman jeunesse québécois, ressemble à beaucoup de jeunes qui se mettent les pieds dans les plats lorsqu'ils font leurs premières expériences. *Alexis perd la boule* est le titre que je préfère. Le jeune Alexis est bien déterminé à mettre fin à la pollution. Malgré les protestations de son père, fumeur invétéré, il organise une vaste campagne anti-pollution avec ses amis. J'adore jouer le rôle d'Alexis et improviser, avec quelques volontaires une manifestation pour le bonheur des spectateurs. À leur tour, ils veulent improviser le dénouement des autres histoires que je leur présente. Lors de ces improvisations, j'insiste sur les règles de base : respect du thème, nombre de personnages, langage choisi, durée de l'impro. Plusieurs romans foisonnent de thèmes pour faire de l'improvisation. Cette animation pique la curiosité des lecteurs. Il y a de fortes chances qu'ils veuillent lire les romans pour en connaître le dénouement et pour retrouver les personnages qu'ils ont incarnés.

Avec la multitude de bons livres jeunesse, on n'a que l'embaras du choix. On choisit d'animer un livre parce qu'il nous plaît et aussi parce qu'on y a trouvé le «passage secret», comme dit mon amie Louise Pratte; ce passage secret qui nous fait entrer dans le livre et nous permet d'entraîner beaucoup de monde à bord de notre comète. **Ω**



L'illustration (suite)

joueurs sont tous coupés par la haie, l'arbre ou la maison. Seule la balle se voit sur le vide blanc alentour : motif autonome déclencheur d'intervention. Oui, la balle polarise l'attention des deux groupes de personnages. Que ce soit dans le jeu ou dans l'image, elle est objet de grande convoitise !

On pourrait tracer une oblique partant de l'enfant dans l'arbre vers la balle et l'enfant bleu couché : cela mettrait en

relief le passage allant de l'éveil au moment de la balle lancée, puis au sommeil. Comme la pente du toit vise un peu cette balle et rejoint la trouée de la clôture en montrant d'abord le trop-plein ou la surcharge, ensuite la balle centre et pivot, et enfin l'ouverture vide apparent... Ce double croisement ferait pratiquement rayonner la balle comme noyau d'intervention.

Il faut bien admettre que les registres de l'illustration présentent l'action coin-

cée entre deux zones de passivité (dormeurs et spectateur, et mobilier et décor). Cette façon de faire intensifie justement le jeu, lui donne toute sa force. C'est comme si l'on plaçait le jeu dans un écrin. Pas n'importe lequel des jeux, mais celui qui est montré ici en éloge à la vie simple, en célébration du quotidien.

Un jeu qui, selon Stéphane Poulin, est comblé de bien d'autres possibles ! **Ω**