

Les coups de coeur de Caroline Vernay

Bandes dessinées

Caroline Vernay, professeure documentaliste au collège de Brienon-sur Armançon jusqu'en 2010, C. Vernay exerce au collège Saint-Exupéry de Saint-Jean-de-Braye (45).

caroline.vernay@ac-orleans-tours.fr

Décembre 2009

Kelly, Joe, Niimura, JM Ken. **Je tue des géants**, 1. MC Productions.- Quadrants, 2009. 15 €. 978-2-30200-488-7.

Public : collège, lycée, LP

Barbara Thorson est complètement fêlée. C'est du moins l'impression qu'elle donne dès le début du livre, quand elle snobe l'enthousiaste coach en motivation venu présenter son métier à la classe. Tout ça parce qu'elle, elle a déjà un métier : tueuse de géants. Autant dire que les banales préoccupations de ses congénères ne la concernent pas. Elle a mieux à faire que de ramener des bonnes notes pour se préparer une bonne situation. Il faut dire que c'est un métier aussi nécessaire que risqué, tueur de géants, qui implique de bien savoir de quoi on parle. Les géants sont de toutes natures. On trouve des géants des marais qui « vident les villages de leurs habitants, et les remplacent par des poupées en osier ». Ou des géants du froid qui « ont des cheveux de glace et utilisent les foies humains pour farcir les rennes qu'ils mangent ». Ou encore des géants des montagnes qui « prennent des bains de sang d'enfants et [...] aiment chanter ». Il y a aussi les Titans, qui sont de grands types au cœur d'opale, si horribles qu'ils absorbent la lumière du soleil. Heureusement, Barbara est protégée par un talisman qu'elle ne permet à personne de toucher.

Autour de Barbara gravitent des personnages qui la touchent plus ou moins. Sa sœur Karen qui fait tourner la maison depuis que papa est parti. Sophia la voisine qui pourrait presque être son amie. Le proviseur du lycée à qui elle rend de trop fréquentes visites. Mme Molle, la psychologue scolaire alertée par sa détresse. La réalité quotidienne se mélange sans cesse au monde fantastique dans lequel vit Barbara, peuplé d'êtres imaginaires plus ou moins amicaux. En surimpression, monstres et lutins, bestioles rampantes ou sautillantes envahissent soudainement la page, avant de se retirer quand la réalité reprend le dessus. Le graphisme, mélange volontaire et réussi de comics et de manga, traduit bien l'univers déséquilibré - et violent - dans lequel évolue Barbara. Car enfin, que signifient des chimères, ces colères, ce refus radical de la normalité ? Qu'est-ce qui se cache à l'étage de la maison familiale et qui fait si peur à Barbara ?

Une histoire en deux tomes, dont la singularité fait sens, à proposer dès le collège, en LP et au lycée.



Robledo, José, Toledano, Marcial. **Ken Games : toute vérité n'est pas bonne à dire.**
Dargaud

1. **Pierre.** 2009. 13,50 €. 978-2-205-06125-3.
2. **Feuille.** 2009. 13,50 €. 978-2-205-06266-3.
3. **Ciseaux.** 2010 978-2-205-06381-3

Public : lycée, LP

Thierry-Jean (TJ) Feuille a appris les Ken Games avec son père Kenneth. Du nom du jeu japonais connu chez nous sous l'appellation « pierre-feuille-ciseaux » (Ken signifie « poing » en japonais), le terme recouvre tous les jeux de mains - et ce qu'ils permettent de cacher. Piètre joueur, Kenneth avait appris à son fils l'art de distribuer les cartes pour ne jamais perdre.

Mensonge et double jeu sont les ressorts principaux de cette histoire, où nul n'est ce qu'il semble être. TJ a connu Pierre à la fac, en mathématiques. Le premier, plus intéressé par les probabilités, les statistiques et la comptabilité, travaille dans une banque. Le second, fils d'un universitaire brillant et passionné par les mathématiques fondamentales, a obtenu une bourse de doctorat. Les deux amis ont continué de se voir, régulièrement, dans un café où ils ont pris leurs habitudes, pour se raconter leurs vies. Ce jeudi-là, TJ est accompagné par une fille minuscule aux yeux limpides. Anne est institutrice, elle partage la vie et l'appartement de TJ depuis quelques temps. Elle écrit, aussi (reste de ses études littéraires), de petites fragments poétiques sur des post-it qu'elle glisse un peu partout. Elle raconte des anecdotes savoureuses sur ses élèves et leurs parents.

Pourtant, tous ont quelque chose à cacher. Pierre n'a pas de bourse d'université. Il a du arrêter ses études pour s'occuper de son père gravement malade. La boxe, découverte par hasard, lui a permis de subvenir à ses besoins. Thierry-Jean n'a pas poursuivi ses études non plus, après la fac il a commencé à jouer au poker, et comme ça lui réussissait, il en a fait son métier. Le cas d'Anne Parilou est encore plus intéressant. Elle n'est pas institutrice ni même serveuse dans un bar, comme Pierre le découvre par hasard. Sous le nom de Ciseaux, elle est en fait une tueuse free-lance sous contrat avec la mafia locale.

Pierre, « Feuille » et « Ciseaux » sont les pions d'une vaste partie de poker menteur dans laquelle les secrets se répondent. Chacun conserve pourtant une authenticité : l'amitié entre Pierre et TJ et leur commune passion pour d'étranges lectures de chevet (« Sur quelques applications des fonctions elliptiques ») ; l'amour entre TJ et Anne. Et on devine qu'il reste bien des surprises dans le dernier tome de la trilogie. Cette série plutôt magistrale possède de nombreux atouts. Un graphisme fluide, d'abord, qui mélange au dessin réaliste des ambiances de jeu vidéo et la netteté du numérique. Un scénario remarquablement construit, ensuite, qui noue patiemment les fils d'une trame élaborée et fait alterner sans temps morts périodes d'attente, brusques accélérations, surprises et dévoilements. A ces qualités de fond se joignent de jolies idées. Idées de scénario : Anne offre à TJ qui part pour une « Convention » de sa banque un paquet de feuilles à cigarettes sur chacune desquelles elle a écrit un poème. Idées visuelles : la partie d'échecs que disputent Pierre et Thierry-Jean est traitée, sur deux pages, comme un damier en noir et blanc.

Voici donc une très efficace trilogie d'action, à savourer au LP et au lycée.



West, Arnü. **Souris, souris**. Milan jeunesse, 2008. (Petit Bonum). 9,50 €. 978-2-7459-3416-1.

Public : petits lecteurs, collègue

Les souris sont de drôles de zèbres prêtes à tenter toutes les expériences les plus farfelues. Vous en doutez ? Ouvrez ce recueil d'histoires sans paroles pour vous en convaincre. Vous y verrez une souris fêrue de ski nautique se retrouver, suite à une erreur de parcours, sur une piste de ski alpin en maillot de bain. Une autre qui tente de décrocher la crêpe qu'elle a collée au plafond, au prix de nombreux dégâts dans la cuisine. Des souris imprudentes qui énervent chats et chiens du voisinage. Une souris courageuse qui affronte en duel, à sa façon, un chat surarmé. Une autre qui a mis trop de mousse dans son bain. Toutes menues aventures désopilantes contées en deux pages de six cases chacune. Le dessin est allègre, les souris, stylisées, sont extrêmement mobiles. L'univers graphique est très coloré, avec un côté cartoon revendiqué dans les gags.

Les maisons d'édition diversifient leur offre avec des collections tournées vers les plus jeunes, y compris non lecteurs. La qualité est parfois inégale, mais cet album-ci est très réussi, car susceptible de faire rire des petits aux plus grands. Un détail pourra peut-être faire reculer des collégiens (il faut voir à l'usage) : la cible est clairement indiquée en couverture (« Histoires sans paroles à lire tout seul, dès 4 ans ») Malgré tout, je trouve qu'il s'agit d'un album intéressant pour les petits lecteurs à l'école primaire et au collège (SEGPA également), pouvant servir de passerelle vers des bandes dessinées plus complexes ou vers des romans aux sujets proches.

