

Québec français



L'Atlas mystérieux de Diane Bergeron

Martine Brunet

Numéro 171, 2014

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/71208ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Les Publications Québec français

ISSN

0316-2052 (imprimé)

1923-5119 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer ce compte rendu

Brunet, M. (2014). Compte rendu de [*L'Atlas mystérieux* de Diane Bergeron]. *Québec français*, (171), 16–17.

L'Atlas mystérieux de Diane Bergeron

* Martine Brunet*

Ce court roman jeunesse de 143 pages de Diane Bergeron, *L'Atlas mystérieux*, destiné tant aux élèves du 3^e cycle du primaire qu'à ceux de 1^{re} secondaire, raconte le voyage particulier de Jean, un garçon de 10 ans. Il constitue le premier tome d'une série de trois avec *L'atlas perdu* et *L'atlas détraqué*, qui raviront aussi le lecteur.

LE TITRE

L'atlas mystérieux représente non seulement le titre, mais aussi l'objet fabuleux par lequel cette histoire survient. Grâce à celui-ci, notre héros découvre des lieux dont il ne soupçonnait pas l'existence.

LE TEMPS ET L'ESPACE

1^{re} partie. Elle se déroule en 2004, dans la famille de Jean, qui décide d'explorer le grenier situé au-dessus de sa chambre un après-midi qu'il est puni. Il y dénicher une armoire sculptée dans laquelle un atlas attire son attention ; dans celui-ci, une lettre étrange écrite par son grand-père lui est destinée et l'invite à voyager : « Profites-en donc, mais méfie-toi de ceux qui voudraient te prendre ce livre. Il ne doit jamais te quitter ou tomber entre des mains étrangères » (p. 30).

2^e partie. En activant l'atlas, N'Juno (Jean) se retrouve en Afrique, à une époque ancienne, au milieu de la tribu de Kananga. « Le plancher est en terre battue ; les murs sont en paille et laissent filtrer la lumière et la chaleur » (p. 40). N'Juno vit nu au milieu de ses semblables.

3^e partie. Autant il a eu chaud en Afrique, autant John a froid au Klondike, un siècle plus tôt, dans sa cabane de bois rond. Il découvre en ce lieu « un paysage dévasté sur plusieurs kilomètres. Pas un arbre. [...] Le soleil est bas, il fait très froid, mais il n'y a pas de neige » (p. 69).

4^e partie. Son troisième voyage amène Juan en Atlantide, sur le continent disparu. Il n'en croit pas ses yeux et commet quelques anachronismes qui

étonnent son entourage : sa mère et maître Matisse, entre autres. Par exemple, il se fait demander par sa mère ce qu'est un dragon et elle ignore ce que sont les toilettes (elle lui dit qu'il apprend de drôles de mots à l'école et que les latrines se trouvent dans la cour). En ce qui concerne le lieu précis, Juan « se demande vraiment où il a pu atterrir. Tout ce qu'il sait, c'est qu'il est au bord de la mer » (p. 108).

LA STRUCTURE DU RÉCIT

Le roman est divisé en quatre parties et contient un épilogue. La première partie permet de connaître l'environnement de Jean, le héros, qui se trouve un peu à l'étroit dans sa chambre partagée avec son frerot de trois ans. Il est souvent puni, contrarié, et un jour qu'il est enfermé, il ouvre l'atlas. Dès lors, l'aventure démarre car, d'une part, il est curieux de savoir où cela va le mener ; d'autre part, il est un peu effrayé.

1^{er} voyage. Il pose son doigt sur la carte et se retrouve à Kananga, au Zaïre : il sent de drôles d'odeurs ainsi que des vibrations l'envelopper. À son réveil, ses huit frères et sœurs l'entourent puisqu'aujourd'hui, c'est la cérémonie qui fera de lui un homme. Son père n'y assiste pas, il est mort en se battant contre un tigre l'année précédente. N'Juno découvre avec stupéfaction que lui aussi est Noir et nu, ce qui le gêne un peu. Pendant la journée, le garçonnet aura l'occasion de défendre un copain en abattant une lionne « maigre et couverte de cicatrices » (p. 50). La cérémonie des nouveaux hommes se déroule sans notre Jean, qui active à nouveau l'atlas pour se retrouver cette fois-ci « dans le silence, la noirceur et le froid » (p. 61).

2^e voyage. Ce périple le surprend dans une cabane « encombrée de caisses et de sacs de jute » (p. 65). Il s'agit de la dernière journée de John au

Klondike parce qu'il retourne à la maison étant donné que le filon s'est avéré bon. Le garçon connaît du Klondike ce qu'il a vu dans le film *Croc Blanc*. Pendant que son père et son oncle s'affairent en ville et préparent le retour à la maison, John garde la cabane et protège le butin. Un malfaiteur survient peu après et lui vole son livre avec l'intention de le vendre au propriétaire du saloon. John tente de lui proposer un sac d'or à la place, mais le bandit refuse parce qu'il n'a pas de concession : « qui dit pas de concession, dit pas d'or ! C'est la loi, ici, au Klondike » (p. 84). John se retrouve en très mauvaise posture et entreprend de retrouver son atlas ; sinon, il ne pourra plus voyager ni retourner chez lui.

3^e voyage. Sa dernière destination l'étonne autant, sinon plus que les autres, car il fait un grand bond dans le temps. En dépit de ses observations, il cerne mal l'endroit où il se retrouve parce qu'il manque de référents. Juan constate qu'il fait noir comme lors des précédents voyages, mais que « la maison est étonnante » (p. 111) et les habitudes de vie déconcertantes. Il commence à s'ennuyer de Junior, de ses parents réels. Par la suite, il doit porter une pierre de vie et découvre qu'il vit en Atlantide. Juanito, comme le surnomme sa mère, va de surprise en surprise et assiste au cours de maître Matisse sur le continent disparu. Toutefois, son maître lui demande de rédiger une composition dont le sujet porte sur l'avenir de l'Atlantide. Juan est de plus en plus perturbé par le destin qui attend son nouvel entourage et met tout en œuvre pour le sauver.

Épilogue. Voilà Jean de retour à la maison, de nuit. Il retrouve sa famille et apprend avec stupéfaction que ses parents savaient « qu'il était parti explorer le grand monde » (p. 142), « qu'il n'est pas le premier à voyager grâce à l'atlas » (p. 142). Sa mère l'étonne en lui disant de poser le livre, elle désire y jeter un coup d'œil étant donné que « ton père

et toi semblent avoir fait de magnifiques voyages grâce à cet atlas » (p. 143). Le lecteur doit-il deviner qu'elle aussi s'aventurera hors de sa vie habituelle ? La lecture du prochain tome fournit peut-être la réponse.

LE PERSONNAGE PRINCIPAL

Jean. Au début, il incarne un garçon de 10 ans vivant avec ses parents et son jeune frère, qui fouille dans ses affaires et le fait mettre en punition. Grâce à l'atlas, il revêt de multiples personnalités : celles de N'Juno d'abord, puis John et, finalement, Juan. Le livre se termine sur

Jean, chez lui. Comme personnage, il vit moult aventures, fait preuve de courage et montre de l'empathie envers ceux qu'il côtoie.

LES THÈMES

Le voyage. La découverte de plusieurs continents ravit et inquiète tout à la fois Jean qui, à un moment donné, se demande s'il peut retourner à son quotidien de garçon évoluant en 2004. Il s'adapte aux divers lieux, situations et personnes croisées dans le cadre de ses voyages, mais n'oublie ni ne perd de vue sa vie d'antan. Il plonge dans chacune

des aventures à plein et celles-ci lui procurent toutes sortes d'expériences, tant positives que négatives.

La famille. Thème multiple s'il en est un, car Jean vit trois voyages différents qui font de lui, en premier lieu, un Africain grandissant au sein d'une famille de huit enfants dont le père est mort ; puis il accompagne son père et son oncle, et participe à la ruée vers l'or ; finalement, sa dernière famille est constituée de ses parents et de ses deux sœurs aînées. Ces divers modèles lui font prendre conscience qu'il apprécie beaucoup sa famille et veut la retrouver.

PISTES D'EXPLOITATION

- Organiser une discussion au sujet du continent disparu, l'Atlantide.
- Après avoir lu un des voyages de Jean à haute voix, demander aux élèves d'en imaginer un en équipe, puis de le raconter aux autres.
- En 50 mots, décrire la lionne qui essaie d'attaquer les enfants.
- Résumer un des voyages de Jean et faire imaginer la fin en 200 mots.
- Sous forme de tableau, demander aux élèves de noter les principales caractéristiques de chacun des personnages incarnés par Jean ainsi que celles des lieux qu'il foule.
- En univers social, effectuer le tracé de la route des prospecteurs d'or afin de pouvoir imaginer où John vit en compagnie de son père et de son oncle.
- Lire des textes avec les élèves pour leur faire connaître davantage la route du Klondike, le col de Chilkoot, la rivière Eldorado et Dawson City.
- Demander aux élèves quel voyage de Jean ils ont préféré et pourquoi.
- Faire dessiner N'Juno, John et Juan à partir des descriptions fournies par l'auteure.

LES ILLUSTRATIONS

Les illustrations de Sampar font en sorte que le lecteur plonge plus aisément dans l'univers du personnage de Jean. Elles aident à visualiser certaines des péripéties et sont très réussies. ✨

* Enseignante à la Commission scolaire de Rouyn-Noranda

	Jean	N'Juno	John	Juan
Caractéristiques physiques				
Caractéristiques psychologiques				
Caractéristiques des lieux visités par le personnage				

