

Auteur et illustrateur : WINSHLUSS  
Éditeur : Gallimard Bande Dessinée jeunesse, 2016  
Format rectangulaire: 19,5 x 26,5 cm – 160 pages  
De 7 à 12 ans

### Le mot de l'éditeur

Angelo, jeune apprenti aventurier féru de zoologie, prend la route en famille pour rendre visite à sa mémé géniale qui est très malade. Mais sur l'aire d'autoroute où ils s'arrêtent, ses parents l'oublient et repartent sans lui ! Terrorisé, Angelo décide de couper à travers la forêt, où il se perd tout à fait... Ses rencontres avec de fascinantes créatures - de la luciole obèse à l'ogre terrifiant - vont faire de son singulier périple une aventure fantastique.

*Pépite d'or du meilleur livre jeunesse 2016.  
Prix France Télévisions - Catégorie moyens.*

<http://www.gallimard-jeunesse.fr/Catalogue/GALLIMARD-JEUNESSE/Bandes-dessinees-hors-collection/Dans-la-foret-sombre-et-mysterieuse>

### Le texte

Le dessinateur et scénariste WINSHLUSS nous offre un conte initiatique en B.D. pour les enfants dans lequel il reprend (et détourne) les caractéristiques du genre. Le lecteur suit les pérégrinations du jeune héros qui se verra confronté, tout au long de son aventure, à de multiples personnages, tous plus loufoques les uns que les autres. En effet, la structure particulière de la narration, récit-cadre présentant de multiples récits imbriqués, permet de découvrir, lors de chaque nouveau chapitre, une aventure, une péripétie qui à elle seule amène déjà un apprentissage. À chaque étape, Angelo rencontre un nouveau personnage (l'armée de fourmis, Fabrice l'écureuil qui voulait être un oiseau, Goouh l'esprit de la forêt, Dr Monkey le singe malhonnête, l'ogre de la forêt, ...) qui le conduit à en apprendre davantage sur lui-même, sous la forme d'une leçon de vie. Chacun des personnages rencontrés va l'aider à progresser dans son aventure et le faire grandir, de sorte qu'il pourra finalement affronter sa dernière épreuve : accompagner sa grand-mère en fin de vie. L'auteur assume ce choix de forme classique (il dit s'être inspiré de « Jacques le fataliste » de Diderot<sup>12</sup>) tout en modernisant le contenu.

La structure narrative très découpée offre la possibilité de lire indépendamment certains chapitres qui s'apparentent à de courtes fables offrant plusieurs niveaux de lecture et envisageant une transposition vers d'autres situations de la vie. Par exemple, le chapitre sur « Fabrice, l'écureuil qui voulait être un oiseau » peut tout à fait se lire pour lui seul. On y apprend que « parfois, c'est ainsi... On n'est pas ce que l'on devrait être ». En quelques cases, l'auteur décrit une situation de

12 « Dans ce livre, j'ai essayé de jouer le plus possible avec le lecteur, comme dans *Jacques Le Fataliste*, un livre qui m'avait fasciné étant gamin. » in <http://www.bfmtv.com/culture/la-bd-de-la-semaine-winshluss-commente-dans-la-foret-sombre-et-mysterieuse-1067862.html>

discrimination et engage le lecteur dans une réflexion sur des thématiques de société comme l'homophobie, l'acceptation d'autrui et de sa différence ou la tolérance.



Toutefois, l'aventure initiatique se veut également humoristique. Les deux principaux ressorts mobilisés par l'auteur afin de susciter le comique sont, d'une part, l'actualisation du récit et, d'autre part, le jeu sur le détournement des caractéristiques du conte. Certaines scènes de la vie quotidienne sont criantes de vérité, notamment lorsque la famille prend la route (sans GPS, « Je connais la route par cœur », dit le père) et entame un voyage plutôt mouvementé (détours, disputes conjugales, chamailleries à l'arrière entre les trois enfants, ...). Du fait de ce réalisme (volontairement non édulcoré), les déboires de notre société contemporaine sont dénoncés et tournés en dérision.



Quant aux caractéristiques du conte, l’auteur en reprend « les codes, les typologies de personnages et les ingrédients narratifs : une belle grande forêt bien sombre, des tunnels et des chemins qui ouvrent sur d’autres mondes, un monstre (Goouh), un ogre et sa femme (complice bien sûr), une vallée du désespoir (aussi appelée « la vallée sans retour aux mille souffrances »), un singe savant, du brouillard, des frissons, de l’action... »<sup>13</sup>. À nouveau, l’humour, plutôt caustique, naît du détournement des archétypes classiques. Ainsi, le personnage de l’ogre est-il décrit comme un banquier en mal de reconnaissance, allusion certaine à ces traders sans scrupules de la ville. Quant au héros, Angelo, c’est sa gourmandise qui le perd et le conduit vers la maison de l’ogresse, car guidé par ce vice, il ne tient pas compte des différents avertissements (pourtant évidents) qui se succèdent sur son chemin.



L’ogre, un banquier en mal de reconnaissance



13 <http://culturebox.francetvinfo.fr/livres/bande-dessinee/dans-la-foret-sombre-et-mysterieuse-aureole-de-la-pepette-d-or-a-montreuil-248487>

Dans plusieurs interviews, l'auteur explique qu'il a volontairement décidé de proposer une fin positive : *Tout est parti d'une discussion avec mon gamin qui m'a dit : « Les histoires finissent toujours bien. » J'ai cogité là-dessus. Évidemment que les histoires finissent toujours bien pour lui ! Il n'a vu que des films ou lu que des livres qui finissent bien*<sup>14</sup>. C'est pour cette raison qu'à plusieurs reprises, de manière explicite, l'auteur interroge le lecteur et l'incite à se questionner quant à la vraisemblance du récit. Le personnage du crapaud à deux têtes incarne cette faille dans l'acceptation du merveilleux. De nouveau, WINSHLUSS joue avec les codes (comme l'acceptation de



l'irrationnel dans les contes) et conscientise ses lecteurs. Par exemple, lorsque le crapaud avertit Angelo de la présence de l'ogre, celui-ci lui répond « Pfff ! Ça n'existe même pas les ogres ! ». Et le crapaud lui rétorque : « Et les crapauds qui parlent, ça existe peut-être ?! ». Plus loin dans le récit, ce même personnage, le crapaud à deux têtes, revient sur le devant de la scène en tant que narrateur. Il propose une fin dramatique à l'histoire (Angelo se fait manger par l'ogre), puis se ravise et relance le récit. Ces

indications éduquent le lecteur et lèvent le voile quant au fait que, parfois, les histoires pourraient ne pas toujours bien se terminer. En ce sens, l'auteur renoue avec le rôle originel des contes et leur valeur « éducative », entendue comme formatrice, en tant qu'ils aident l'enfant « à développer son intelligence et à voir clair dans ses émotions »<sup>15</sup>. Dans la même perspective, le choix du roman initiatique (ou roman de formation) permet au lecteur de vivre l'expérience par procuration. « À la formation/initiation du jeune héros répond en effet celle de l'adolescent lecteur, réalisée sans recourir au didactisme explicite, par le biais de l'apprentissage exemplaire et de la pédagogie invisible »<sup>16</sup>.

## L'image

Cette bande dessinée ou plus précisément ce roman graphique<sup>17</sup>, nous offre un style expressif, voire hystérique : les personnages et leurs émotions sont dessinés de manière exagérée et leurs traits caractéristiques, leurs spécificités sont mis en exergue, comme dans les caricatures. Les premières cases représentant Angelo et sa fratrie sont révélatrices de cette ambition. On observe le stéréotype de l'ado avec le grand frère plein d'acné et muni d'un appareil dentaire, tandis que la petite sœur se traîne à quatre pattes avec le nez qui coule. Quant à l'araignée capturée (Miranda),



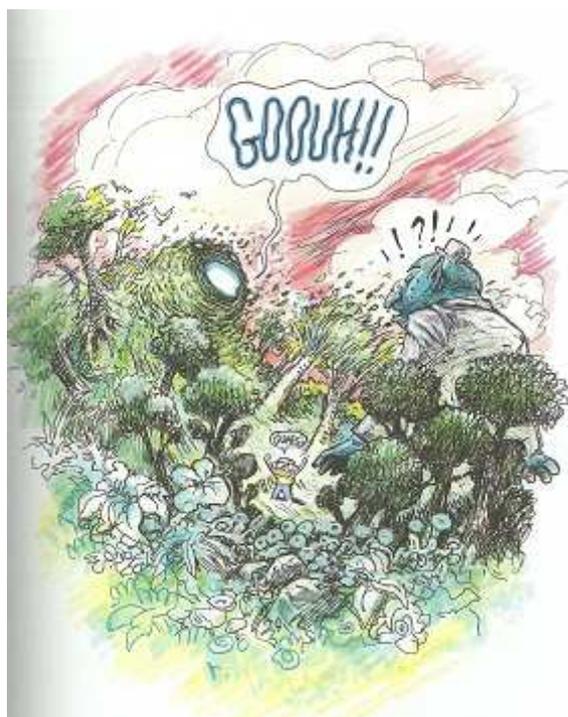
14 <http://www.bfmtv.com/culture/la-bd-de-la-semaine-winsluss-commente-dans-la-foret-sombre-et-mysterieuse-1067862.html>

15 Bruno BETTLEHEIM, *Psychanalyse des contes de fées*. Paris, Robert Laffont, 1976.

16 *Le roman pour la jeunesse : un roman éducatif qui ne dit jamais son nom*, article de Daniel DELBRASSINE, page 7

17 « Un « roman graphique » (« *graphic novel* » en anglais) est une bande dessinée, généralement longue, plutôt sérieuse et ambitieuse. Ces bandes dessinées n'appartiennent généralement pas à un genre de bande dessinée précis, sinon celui appelé par défaut « roman graphique », ni ne fonctionnent en séries, bien qu'un roman graphique puisse être découpé en plusieurs volumes ou, parfois, donner lieu à une suite », in [https://fr.wikipedia.org/wiki/Roman\\_graphique](https://fr.wikipedia.org/wiki/Roman_graphique)

en plus de ses huit pattes, elle est également dotée de huit yeux. Cette surabondance (voire ce kitsch) se traduit également dans les planches représentant les décors. Par exemple, lorsque Goouh (l'esprit de la forêt) affronte l'ogre.

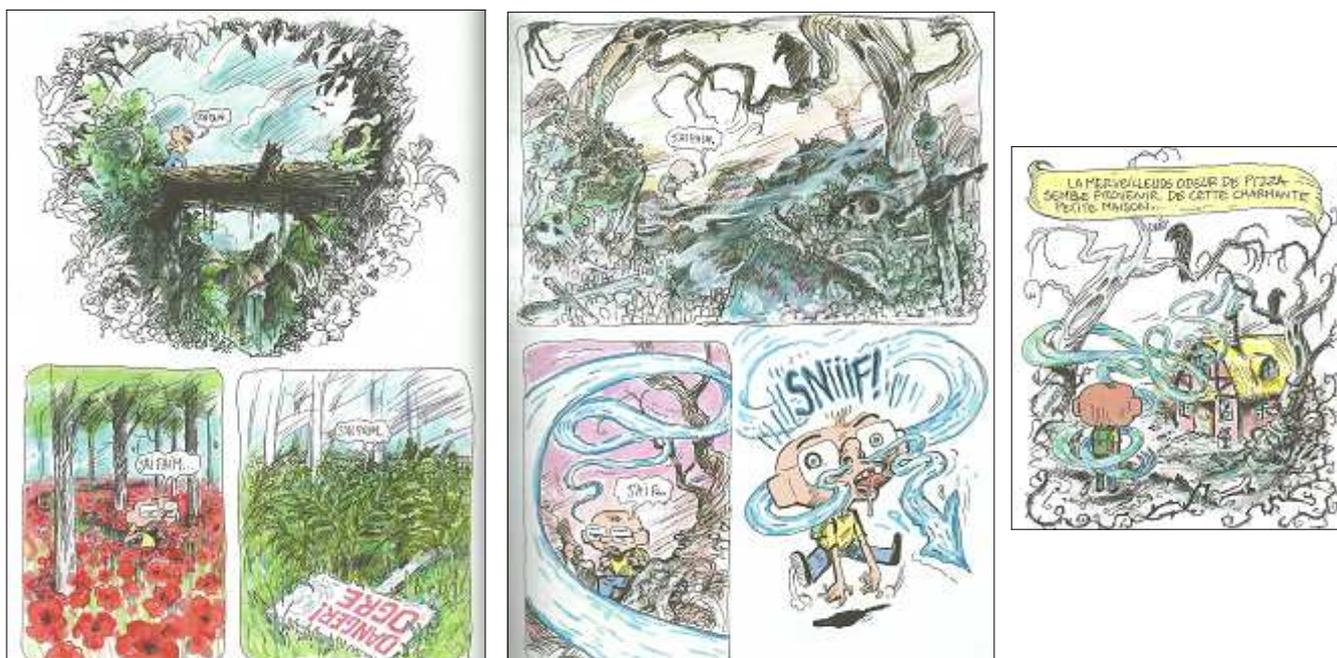


Ce roman graphique n'utilise pas le découpage classique de la B.D. : ses cases ne sont pas nécessairement rectangulaires et l'organisation varie systématiquement. Par ailleurs, le texte occupe ponctuellement une place importante<sup>18</sup>. De là, découle l'impression d'une grande liberté de la part de l'auteur. D'autant plus importante que le découpage en chapitres se traduit par des ambiances différentes pour chacune des péripéties vécues par le jeune héros. En effet, chaque rencontre est située dans un nouveau cadre spatio-temporel, ce qui explicite visuellement l'imbrication des différents récits. Un style spécifique est déployé pour développer chacune des étapes du parcours initiatique du héros. En ce sens, l'impression de kitsch est renforcée par cette juxtaposition d'ambiances multiples et assez radicalement différentes (pour exemple : la différence de tonalités chromatiques entre les pages 30 et 31, soit la traversée de la forêt, du tunnel et l'arrivée dans l'« autre » monde).

### La relation texte-image

Le texte et l'image fonctionnent en complémentarité, c'est-à-dire que le discours iconographique apporte des informations par rapport au discours textuel. L'image permet au lecteur d'en apprendre davantage. Cette relation de va-et-vient entre le texte et les images permet au lecteur d'affiner sa recherche d'indices : de multiples informations complémentaires sont disséminées dans les images et permettent au lecteur d'anticiper la suite du récit. De ce fait, il exerce des compétences de lecture fines et mobilise différentes démarches de lecture, propres au lecteur expérimenté (ici : la recherche d'indices et l'émission d'hypothèses quant à la suite du récit). Un lien de connivence se crée entre l'auteur et le lecteur, aux dépens du héros. C'est le cas, notamment, dans les planches des pages 96 à 98, où Angelo, tenaillé par la faim et guidé par sa gourmandise ne tient pas compte des multiples avertissements qui jalonnent son chemin (panneau de mise en garde « Danger ! Ogre », présence d'éléments morbides tels que des têtes de morts, des ossements, des corbeaux, ...). Le lecteur attentif peut, lui, relever ces indices et imaginer que l'ogresse qui lui ouvre sa porte et lui propose de manger n'est sans doute pas bien intentionnée ...

18 « D'un graphisme plus radical, certaines de ces créations ne font plus appel à la structure traditionnelle de la bande dessinée (planche divisée en cases contenant des phylactères) et donnent parfois une part plus importante au texte », in [https://fr.wikipedia.org/wiki/Roman\\_graphique](https://fr.wikipedia.org/wiki/Roman_graphique)



Un peu plus loin, aux pages 101 et 102, d'autres indices peuvent être identifiés (comme le fronton « garde-manger » accroché au-dessus de la porte ou le titre du livre « 100 recettes pour cuisiner les petits garçons ») afin de permettre au lecteur d'imaginer le sort réservé au jeune héros. Le découpage des cases participe également à l'entraînement du lecteur : page 101, le questionnement est posé (« Pourquoi m'avez-vous enfermé ? ») et les indices sont posés, puis en illustration de pleine page (page 102), la réponse est fournie sous la forme du seul texte accessible, le titre du livre que l'ogresse tient dans ses mains. En ce sens, l'auteur guide son jeune lecteur dans la démarche inférentielle que celui-ci doit mener.

Enfin, notons les nombreuses références intertextuelles (en lien avec le monde des contes merveilleux principalement), mais également l'importante intericonicité (en lien avec la culture de la littérature jeunesse). Citons par exemple le singe savant qui va escroquer Angelo et qui n'est pas sans rappeler le « Chat chapeauté » du Dr. Seuss<sup>19</sup>, célèbre œuvre de littérature jeunesse dans la culture anglo-saxonne.



### Références utiles

1) Interview RFI – présentation par l'auteur de son album BD  
<https://player.fm/series/invit-culture/dans-la-fort-sombre-et-mystrieuse-de-winshluss>

2) Extraits des premières pages  
[http://www.lemonde.fr/bande-dessinee/visuel/2016/08/10/bd-de-l-ete-7-10-winshluss-rend-hommage-aux-contes-fantastiques-de-son-enfance\\_4981039\\_4420272.html#chapters/01/pages/6](http://www.lemonde.fr/bande-dessinee/visuel/2016/08/10/bd-de-l-ete-7-10-winshluss-rend-hommage-aux-contes-fantastiques-de-son-enfance_4981039_4420272.html#chapters/01/pages/6)

Aurélie CINTORI

<sup>19</sup> *Le Chat chapeauté* est un livre pour enfant du Dr. Seuss paru en 1957.