

PERTE ET RETROUVAILLE

Méto caverne. Paul de Grosbois. Montréal, Paulines, 1986. 80 pp., 4,95\$ broché. ISBN 2-89039-1103-5.

Deuxième roman de Paul de Grosbois, *Méto caverne*, raconte les aventures inattendues de jeunes adolescents, Benoît et Gabrielle Dupré, jumeaux, dont la spontanéité comme la curiosité fait tôt de les entraîner dans un labyrinthe souterrain qu'est en l'occurrence le métro montréalais, lieu de découverte et de danger. Après baignade, pique-nique et visite du Vieux-Fort à l'île Sainte-Hélène c'est le retour en métro déclenchant une série de péripéties qui mettra tout en branle. Au niveau du contenu événementiel, il s'agit par conséquent de suspense et bien sûr de "trésor". Tout est raconté à travers les yeux des enfants, ce qui explique le ton naïf qui émane du texte et qui évoque de façon saisissante les traits saillants de quelques personnages--il faut le dire--des plus originaux.

C'est la fin de l'été et après une matinée ensoleillée passée à l'île Sainte-Hélène; Benoît, Gabrielle et leur chat, Flocon, recroquevillé au fond d'un sac, regagnent la ville. Et pourtant, avant d'arriver à leur destination, la station Mont-Royal, les wagons ralentissent sans explication, bien que Benoît se pose des questions sur les "gros fusibles" du métro, et les passagers sont obligés d'évacuer la rame. Ainsi, les enfants se trouvent forcés d'emprunter le chemin offert par le tunnel. Il n'est peut-être pas étonnant que ceux-ci s'égarèrent à la poursuite de Flocon qui s'échappe du sac, et qu'ils finissent, ce faisant, par trouver des portes menant à des locaux de rangement pour du matériel servant à l'entretien du métro. Une fois Flocon retrouvé, les enfants ne réussissent pas pour autant à le rattraper, et ne peuvent en conséquence que continuer leur trajet et se rendre chez leur grand-mère, Jacynthe.

S'apercevant qu'ils ont perdu l'appareil-photo de leur grand-mère, Benoît et Gabrielle lui racontent tout de leur aventure. A la grande joie des enfants, Flocon regagne le foyer familial, mais ces derniers remarquent un changement de comportement chez leur petit ami. Décidés de suivre Flocon pendant ses errances quotidiennes, ils apprennent que le chat retourne à un trou mystérieux dans la rue qui sert d'entrée au métro. Poursuivant le chat, Benoît et Gabrielle font la découverte dans une caverne de bracelets et de colliers fabriqués il y a des siècles par une tribu amérindienne. Les découvertes ne sont pourtant pas terminées puisque les enfants tombent aussi sur le lieu secret qui servait de cachette à un voleur. Chose curieuse, l'appareil-photo de Jacynthe se retrouve parmi tous les objets volés, et tout se remet en ordre après l'arrestation du criminel.

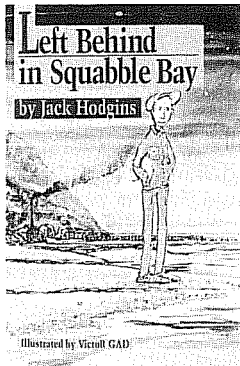
Jacynthe est sans aucun doute le personnage le plus pittoresque du récit. Sensible aux caprices comme aux soucis des adolescents, elle encourage ses

petits-enfants tout en leur apprenant la responsabilité et la courtoisie. En effet, c'est la grand-mère, vêtue en militaire et armée d'un parapluie, qui arrive à la rescousse de Benoît et de Gabrielle, pris à l'improviste par le voleur dans la caverne.

Métro caverne brosse avec sensibilité le portrait au sein de la société contemporaine de deux enfants qui suivent l'élan naturel de leur curiosité afin de percer le mystère que contient un espace urbain que d'aucuns diraient stérile. Mélange heureux d'éléments provenant du passé et du présent, le récit présente l'enfance non en tant que période de perturbation, mais plutôt comme apprentissage de la vie, fait d'expériences qui mènent en fin de compte à une meilleure compréhension de soi comme des autres.

Kenneth W. Meadwell est Directeur du Département de français à l'Université de Winnipeg. Ses publications portent sur les littératures francophone et anglophone du Canada.

COMIC BOOK HEROES



Left behind in Squabble Bay. Jack Hodgins. Illus. Victor GAD. McClelland & Stewart, 1988. 128 pp., \$14.95 cloth. ISBN 0-7710-4191-8; **The further adventures of Slugger McBatt.** W.P. Kinsella. Collins, 1988. 192 pp., \$22.95, 9.95 cloth, paper. ISBN 0-00-223288-X, 0-00-223281.

While the title might suggest otherwise, W.P. Kinsella's *The further adventures of Slugger McBatt* is not a book of children's stories--though they would certainly appeal to baseball enthusiasts of any age; certainly, some of the stories deal with the world of childhood, but the predominant tone of the collection is one of adult nostalgia. Indeed, it is perhaps no coincidence that the most powerful story, "K Mart", is also the most nostalgic, its narrator looking back to the days of his adolescence with a desperate ache of regret for things that might have been different. Then, he had loved a girl, but had been too shy to respond to her obvious sexual interest; instead, he had lied to his friends about having made a conquest of her. But it is only when he hears of her suicide, many years later, that the full impact of his betrayal hits him. He goes to the funeral, and afterwards he and his boyhood friends start playing baseball *inside* the K Mart that stands on the site of the diamond where they had played