

ture où l'ambiguïté comique, et bien humaine, de l'héroïne compose une "leçon" fragile.

Maryel Archambault enseigne la littérature française et québécoise à l'Université de Guelph.

CREATING NEW LANGUAGES, OPENING UP NEW WORLDS

Kryptic: The little space guy. Norman Shrive. Hayes Press, 1989. 32 pp., \$14.95 cloth. ISBN 0-88625-246-6. **Orchestranimals.** Vlasta van Kampen. Illus. Irene C. Eugene. Scholastic-TAB, 1989. 40 pp., \$13.95 cloth. ISBN 0-590-73161-0.

Both Norman Shrive's *Kryptic: The little space guy* and Irene C. Eugene's and Vlasta van Kampen's *Orchestranimals* teach a new language to their young readers. *Orchestranimals* contains basic facts on musical instruments that can open up a whole new world of discovery. *Kryptic: The little space guy* deals with an imaginary language of its character's various technical devices (like his IC – Internal Calculator), opening up a world of scientific make-believe for its audience.

In *Orchestranimals*, an animal orchestra is about to perform. Its various members (all perfectly matched to their given instruments – like the octopus piano player) are late arriving, much to the anxiety of their conductor. All have different excuses (often fun puns like the beaver, who attempts to fix his violin by "fiddling" with it) as the penguin conductor paces back and forth muttering the memorable lines of "I need players to bow, players to blow, and players to hit to the beat . . . And where's Crash?"

Where *is* Crash? And *who* is Crash? Hinted at throughout the illustrations, in retrospect, Crash makes a dramatic surprise entrance towards the story's end.

Kryptic: The little space guy is the story of an alien landing on Earth to find himself the prey of a big, ugly toad. He makes friends with insects and learns they share a common enemy in the gray amphibian. In *Kryptic: The little space guy*, good triumphs over evil through co-operation. Though teaching a valuable lesson, Shrive doesn't go far enough, Toad finally "slinks off, thoroughly ashamed," but we don't see him realizing his past evils, vowing to change, or starting a friendship with the bugs. As they started, the separate groups remain unable to get along. A new ending is needed in order to complete the lesson.

Both books contain marvelous illustrations. In *Orchestranimals* they distinguish the variety of personalities, since the characters are given few words. The cricket concert-master's appearance throughout the work is especially charming. Illustrations increase the impact of the surprise ending. Gregg Rodgers' illustrations for *Kryptic: The little space guy* are truly beautiful in their colourful rendition of Earth. Both illustrators depict mood extremely well.

In words and pictures both tales offer new worlds to explore; one of music and the other of imaginary space devices.

Irina Teske is currently enrolled in her third year at the University of Windsor in an Honours program combining English and Visual Arts. After completing her studies, she hopes to work as a writer/illustrator of children's books.

DRÔLE D'EXTRATERRESTRE!

Temps mort. Charles Montpetit. Montréal, Paulines, 1988. 123 pp., 6,95\$ broché. ISBN 2-89039-444-1.

De tous les auteurs québécois écrivant actuellement des récits de science-fiction pour la jeunesse, Charles Montpetit est sans doute le plus facétieux. Dans *Temps mort*, suite de *Temps perdu* paru en 1984 dans la même collection, l'auteur traite sur le mode parodique le thème classique de la rencontre avec l'extraterrestre. Chez lui, plus d'humanoïdes en combinaison argentée et de soucoupes scintillantes, mais une "Entité" qui ne connaît que le déplacement dans le temps. Pour se mouvoir dans l'espace, il lui faut la collaboration, bien involontaire, d'humains ou d'animaux. Tout commence donc dans *Temps perdu* par le télescopage de l'Entité et d'une élève de la polyvalente de Sainte-Anne-des-Monts, P.Q. La trame du premier récit est la recherche d'un nouveau corps à habiter par l'héroïne. Ses réincarnations à différentes époques, dans une série ahurissante de sauts, la précipitent notamment dans le ventre d'un dragon médiéval.

Dans *Temps mort*, cette mésaventure privée devient menace planétaire. L'incroyable rencontre d'une adolescente québécoise et d'une entité est le point de départ d'une suite d'accidents alarmants. Les dates et les lieux se brouillent. Dans les années 1990, les rencontres fortuites d'entités, par l'intermédiaire de Terriens, deviennent de plus en plus fréquentes. C'est une véritable épidémie qui se manifeste par des crises cardiaques, des troubles psychiques ou des catastrophes routières. Les spécialistes concluent à une "perception erronée du cours de l'Histoire". L'amoncellement de désastres, des krachs boursiers à la guerre biologique, laisse présager la fin du monde. Pen-