

originale: le Centre d' Art de Percé était durant les années 1960 un lieu de refuge et de discussion pour de jeunes gauchistes indépendantistes.) Paul dit "avoir découvert le Québec" et songer à se joindre à ce groupe de jeunes révolutionnaires.

Enfin, ces thèmes, universels ou ancrés dans la réalité politique québécoise, ne peuvent que susciter une saine réflexion chez les jeunes des années 90. La structure du roman est astucieuse, intéressante par ses effets de dédoublement: avant le départ pour la Gaspésie, la troupe amateur de Sylvette et ses amis répétait *Le Songe d'une nuit d'été*; c'est cette même pièce qui sera jouée par des comédiens connus à Percé; Sylvette répète son rôle sur la grève de Percé avec d'autant plus de fougue qu'elle est attirée par l'un d'eux; elle remplacera à la dernière minute, une actrice malade; Eric, qui contait fleurette à Sylvette aux entractes, portait encore le maquillage, sinon le *masque* de son rôle. Enfin Sylvette dit avoir eu "l'impression de vivre un rêve, *le songe d'une nuit d'été*".

Maryel Archambault, spécialiste en littérature québécoise, va bientôt publier un ouvrage sur l'Avalée des avalés de Réjean Ducharme.

POUR UN IMAGINAIRE AFFRANCHI DE LA RECTITUDE POLITIQUE

Ludovic. Daniel Sernine. Saint-Lambert, Les Éditions Héritage inc., 1992, (Échos, Niveau II). 381 pp. 15,95\$ broché. ISBN 2-7625-7144-8.

Réimpression d'un roman qui lui avait valu d'être finaliste, en 1983, au Prix du Conseil des Arts en littérature de jeunesse, *Ludovic* se veut une époustouflante aventure dans l'univers médiéval des chevaliers et des princesses, des magiciens et des dragons, des guerriers et des monstres. Fidèle à la typologie traditionnelle du roman d'aventures, Daniel Sernine opte ici pour une narration axée presque exclusivement sur l'action et le mouvement; le geste y prime nettement sur les descriptions ou sur la psychologie des personnages:

Le soleil se couchait quand le poète arriva à l'abbaye de Saint-Corustin, construit à l'écart sur une butte qui dominait une lande peu habitée. Taciturnes, les moines lui offrirent un repas frugal et un gîte pour la nuit.

Le jeune homme fut tiré de son sommeil par des cantiques qui lui parurent venir de loin. Intrigué, il se vêtit, quitta sa cellule et [...] (p. 32)

Jamais plus n'interviendront dans ce récit ces mystérieux moines d'une abbaye tout aussi secrète; cet emploi d'actants extérieurs et afunctionnels abonde dans *Ludovic*. Poète enchanté par une pendule magique, Ludovic Bertin, héros malgré lui, se trouve donc ramené à ces temps passés où les chevaliers avaient comme devoir vital de libérer les belle princesses prisonnières d'affreux méchants. Après un court voyage sur le vaisseau Oneiros, il se retrouve au château de Cormélión, où la merveilleuse Ligélia vient d'être brutalement enlevée par le Chevalier Pourpre; entraîné par un destin qui le subjugué, Ludovic part à sa recherche, assisté d'une licorne immaculée, d'une épée magique

(Arpahal, qui deviendra le sujet central de l'un des romans ultérieurs de Sernine), d'un puissant élixir et d'un talisman aux pouvoirs étranges.

Dynamique, symbolisme, imageries et personnages, tout dans ce récit semble jusqu'ici nager dans le stéréotype et le banal. Mais, ce n'est là que le début (la princesse est libérée et ramenée saine et sauve après seulement trois chapitres, ou 75 pages) d'une longue histoire de 400 pages où Sernine échappe aux facilités et aux lieux communs de nombre des romans postérieurs à *Ludovic* (particulièrement dans la série des "Argus"). On retrouve rapidement chez cet auteur né en 1955 l'influence monolithique qu'eut sur lui Tolkien et sa fabuleuse épopée (*The Hobbit*, 1937, et sa suite en trois volumes intitulée *The Lord of the Rings*, 1954-55); forêts mystérieuses, êtres secrets, batailles épiques, auxiliaires fantastiques, monstres vengeurs, Sernine passe ici par toutes les facettes du merveilleux; il inclut même, réminiscence de Tolkien, un lexique du langage particulier de son monde imaginaire, ainsi qu'une carte géographique où brille une onomastique créative: l'empire Sarse, la Ghaste forêt, l'Uthaxe, la Sumagne, le Troïgomor, le Mendaluyn et les monts Osmégomor participent tous au développement débridé d'une atmosphère de l'imagination.

Contrairement toutefois aux oeuvres d'un Tolkien ou d'un Michael Ende par exemple (l'influence d'un livre magique et l'interdépendance du monde réel avec celui du rêve semble trouver leur écho dans le brillant ouvrage de cet auteur allemand, *Die unendliche Geschichte* (*Une histoire sans fin*), la lecture de ce texte n'apportera que peu de plaisir au lecteur adulte, ou au jeune lecteur "expérimenté". Le travail d'imagination, au niveau de la simple dynamique, demeure en effet très sommaire et répétitif, prévisible et relativement banal. La superficialité des personnages et les descriptions laconiques des architectures extérieures feront rapidement déchanter le lecteur en quête d'une magie nouvelle et "originale".

Cela n'enlève cependant rien aux qualités de ce texte pour le jeune lecteur dont l'imagination ne connaît pas encore les grands mythes, contes et légendes de nos civilisations. Contrairement à la mode contemporaine des romans pour la jeunesse, Sernine évite toute tentative gauche et malhabile de pseudo-morale et de pseudo-pédagogie. *Ludovic* demeure un ouvrage voué uniquement au développement de l'imaginaire du lecteur, ce qui ne l'empêche pas pour autant de glisser subtilement des messages sur le bon comportement des humains dans ses activités quotidiennes. Quel doux bonheur de ne pas sentir derrière chaque page le poids écrasant d'une réincarnation des livres d'histoire de Frères des Écoles Chrétiennes! Sernine se permet ainsi de nombreuses incursions dans l'univers de la violence, sans doute le plus grand tabou, le plus important élément d'auto-censure, de notre imagination contemporaine; plutôt que de créer des mondes aseptisés et absurdes, Sernine opte pour une approche directe, mais qui se limite à une évocation relativement neutre, mais vraisemblable, de combats de toutes sortes où blessures et morts sont l'apanage d'une réalité incontournable. Daniel Sernine demeure l'un de nos derniers auteurs pour les jeunes à avoir su résister à la mode du "political correctness", progressivement imposé par

l'idéologie américaine, et qui assaille sans répit depuis quelques années notre culture et notre droit à l'imaginaire.

Depuis 1978, Daniel Sernine se dévoue entièrement à la cause de la littérature; il est l'auteur de 28 romans et d'environ 75 nouvelles destinés aux jeunes et aux adultes. Il est actuellement le directeur de la collection de romans "Jeunesse-Pop", et de *Lurelu*, une revue consacrée à la littérature pour les jeunes.

Jean Levasseur est professeur de français à l'université Bishops.

REVIEWS OF CD-ROMS

LEARNING A LESSON FROM HISTORY CD-ROMS

History Alive — Northwest Passage. IDON East Corporation, 1996. CD-ROM \$34.95. <http://www.idon.com>. **History Alive — Klondike Gold Rush.** IDON East Corporation, 1996. CD-ROM \$34.95. <http://www.idon.com>.

There is more than just hardware and software in this brave new age of information technology. "Vapourware" describes hyped information technology that never quite materializes. And "shovelware" refers to CD-ROMs that are nothing more than receptacles of unorganized data with little thought put into content or curriculum, though they pretend to be learning tools. *Northwest Passage* and *Klondike Gold Rush* appear to be the latest in shovelware and vapourware.

IDON East promises "interactive modern maps" and an interface that carves "through the vast database with powerful interactive tools" but nothing you might expect from Britannica's CANADISK, or Brøderbund's MYST appears. The interface is kludgy and slow even on an Intel 486DX66. And it takes a lot of patience to get anywhere or to understand where you might be going. One would hope that an educational product would be intuitive and playful, not a challenge in itself. Installing the software is confusing: without warning or without checking the state of the computer, the software moves files and dumps over 16 megabytes of data on the drive.

The content is little better than the interface. Poorly-annotated text appears to be cribbed from textbooks, a far cry from the exciting contemporary works available in both print and on CD-ROM today. And though the pictures are nice images from various archives, they are few and hard to find. Audio is acceptable though meager with 25 segments on *The Northwest Passage* and 27 on *Klondike*. Audio content is mainly sound effects and short quotations, though there are a few songs. There are five movies on both disks.

Klondike Goldrush is organized into five "units" with problematic titles such as "A lusterless Klondike — russian and English traders" [sic] and "Trails to the Golden Mecca of the North." Poor choice of quotations ("They spoke in very loud tones, as do all Indians in their natural state"), lack of audience awareness or a clear sense of pedagogy, all suggest that the offerings were not widely circulated among teachers and classrooms or vetted for language and bias.