

pays, procure à l'auteur l'occasion de faire pénétrer ses jeunes lecteurs dans une culture autre que la leur, et même de leur apprendre, en transcription occidentale, quelques rudiments d'ukrainien. Au hasard des pages de ce livre, les enfants accumuleront quantité de détails et de termes précis sur la façon dont vivent les animaux, les techniques du ramonage, ou les particularités du costume national des Écossais.

L'écriture de Jocelyne Villeneuve n'est pas, non plus, dénuée d'humour. Ainsi, Fanchon le canard mesure bien le danger qu'il y a pour lui de se retrouver apprêté à l'orange s'il est par trop désobéissant. Le même personnage prend deux fois son courage à deux *ailes* et, en une autre occasion, tentant de se décharger sur un chien quelque peu crédule d'une situation périlleuse pour lui, s'en lave les ailes et le bec...Alouette. La nouvelle des progrès que fait le colibri du premier conte dans sa conquête du vieillard taciturne se transmet, quant à elle, de *bec* à oreille. Les enfants auront sans doute plaisir à retrouver ainsi, plaisamment transformées, des expressions qu'ils auront par ailleurs commencé à apprendre dans la vie courante.

Ce livre devrait plaire au groupe des 8-10 ans, et même aux plus jeunes, pourvu que, en ce qui regarde ces derniers, on cultive encore, dans les familles, la bonne habitude de faire la lecture aux enfants avant qu'ils ne se mettent au lit.

Michel Gaulin est professeur de littérature française et canadienne-française à l'Université Carleton, à Ottawa. Il vient de donner, aux Presses de la même université, sous le titre de *The iron wedge*, une édition de la première traduction à être faite du roman de Lionel Groulx, *L'Appel de la race*.

LA PLACE DE L'HUMAIN

Ram le Robot, Daniel Mativat, avec la collaboration de Marie-Andrée Boucher. Illus. Michèle Perrault. Saint-Lambert, Héritage, 1984. 117 pp. 4,95\$ broché. ISBN 2-7625-4442-4.

L'histoire classique du guignol de bois qui se veut petit garçon — la *Pinocchio* de Carlo Collodi — sert de modèle ici pour les aventures du robot Ram, destiné comme son prédécesseur à s'écarter d'innombrables fois du bon chemin avant d'assumer pleinement ses responsabilités filiales et de réaliser sa transformation tant souhaitée en être humain. En route, il reçoit l'aide de l'oiseau Le Phénix, de sa bonne étoile Stella, et surtout de sa conscience pour triompher de son étourderie naturelle et pour prouver

l'ingéniosité et la dévotion à son père qui seront si largement récompensées à la fin de l'histoire. Les aventures de Ram ne sont donc pas la simple modernisation de celles de Pinocchio, mais leur vraie futurisation, où les enfants apprennent que c'est l'amour qui garantit la place de l'humain dans l'univers de la technologie.

Ram commence ses aventures sur l'étoile Sirius, planète idéale où les robots évitent tout le travail aux humains. Sur cette planète, Electro, avatar de Geppetto, est le seul homme vraiment obligé de travailler: il maintient les robots contre cette pluie fréquente et "légèrement acide" qui représente le seul inconvénient de la vie sur Sirius. C'est le vieil Electro, seul et mélancolique, qui façonne de toutes pièces le robot qui doit lui servir de fils. Comme son modèle, Ram est de nature porté à l'espièglerie: il n'est pas vraiment méchant, mais il est paresseux et préfère de loin les jeux vidéo à ses cassettes d'école qui sont supposées lui programmer la gentillesse, la sagesse, l'amour du travail. Ses aventures lui arrivent, évidemment, un jour ou il décide de faire l'école buissonnière.

La première tentation pour Ram ce jour-là est une boutique d'antiquités, dont la marchandise comporte les vieux amis de *La Guerre des étoiles*, C3PO et R2D2, maintenant démodés et mis à la vente comme curiosité. Ram dévaste la boutique. A peine sorti, Ram est dévasté à son tour par les deux larrons Caméléon et Vulpecula, qui lui enlèvent son argent, et, par comble de cruauté, lui écourtent ses circuits électroniques. Retrouvé plus mort que vif par le ramasseur des robots, Ram est au point d'être écrasé sous la presse hydraulique quand le Phénix le sauve. Sur la planète bleue où l'oiseau le dépose, Stella explique à Ram la façon dont le Maître Horloger de l'univers dépend de lui pour assurer l'harmonie du cosmos. C'est-à-dire qu'on a créé Ram pour faire le bonheur d'Electro, chargé de maintenir les robots, chargés à leur tour de tout le travail sur Sirius: le cycle de dépendance et de bon ordre règle finalement les orbites de tous les corps célestes.

Avant de le rendre à Electro, Stella fait visiter deux autres planètes à son protégé électronique. Sur la première, le dinosaure Rex sert d'exemple de toutes les bêtes sans cerveau qui ne songent qu'à leur nourriture; sur la deuxième le super-ordinateur Cybernatus se montre incapable de toute autre réponse que mathématiquement déterminée et représente ainsi la machine sans coeur. Enfin de retour à Sirius, Ram découvre qu'Electro, brisé de chagrin, est depuis longtemps parti à sa recherche.

Le destin du robot suit ici d'assez près celui du guignol. A force de ne point travailler, Pinocchio et ses compagnons se changent en ânes; Ram et ses amis, qui n'ont pas respecté les règles de la vie, se figent en panonceaux de signalisation, destinés à avertir les voyageurs interstellaires des dangers de la route céleste.

L'histoire de Ram le robot est classée de difficulté intermédiaire dans la

série "Pour lire avec toi," destinée aux jeunes lecteurs; ce classement nous semble tenir autant à son langage qu'aux connaissances élémentaires en science et en informatique qu'il présuppose. D'un autre côté, ce conte qui ramène l'univers physique aux confins des intérêts enfantins en prenant pour héros ce robot sympathique peut fournir une bonne occasion de présenter ces mêmes concepts. Il faut aussi reconnaître quelle force de menace peuvent représenter pour l'enfant les seuls mots "trou noir," même en l'absence de tout concept plus précis de ce que pourrait être un trou noir en physique.

Toutefois, le comique de l'histoire, ainsi que sa moralité, exigent une certaine sophistication linguistique et une connaissance du monde chez le jeune lecteur qui voudrait apprécier à sa juste valeur cette réécriture d'un conte qu'il connaît déjà très probablement. Les jeux de mots et les étymologies figurent très largement dans l'histoire de Ram: nous avons déjà signalé "la puce à l'oreille" et la motivation des noms de "Stella," du super-ordinateur, des planètes, et de Ram lui-même. Or Stella se sert elle-même d'un jeu de mots (la littéralisation d'expressions connues) pour apprendre à Ram une de ses leçons les plus importantes; afin de démontrer la faillibilité du super-ordinateur, elle demande à la machine de calculer "le poids du remords et celui du souci," ou les températures auxquelles on "brûle d'amour...bout de colère ou...fond en larmes". La place de l'humain est ainsi affirmée par l'histoire: la personne est supérieure à la machine non seulement par le sentiment mais par le langage que celle-là seule sait manipuler.

Nous n'avons que deux contradictions à signaler dans le récit. Sur Sirius, le savoir est censé se transmettre intégralement de génération en génération, de sorte que les enfants naissent aussi intelligents que les adultes et que l'école ne fait donc qu'étendre, presque sans effort, leur savoir. Outre le fait que cet état de choses introduit dans l'histoire un certain préjugé anti-adulte que les aventures de Ram auront à réfuter, le peu de valeur ainsi accordée à l'enseignement formel minimise trop par rapport aux conséquences la faute de Ram qui sèche ses cours par ennui. Il est pourtant vrai qu'il se montre d'autant plus héroïque à la fin de l'histoire qu'il avait tout à apprendre au début.

Une deuxième critique est bien plus grave: puisqu'on a pris la peine de moderniser cette histoire du jouet qui devient réel par amour et don de soi, qu'est-ce qui aurait empêché de l'universaliser en même temps aux deux sexes, en insistant sur une transformation éventuelle de Ram en *personne* plutôt qu'en *petit garçon*? Vu que les robots ne sont naturellement ni filles ni garçons, l'application irréfléchie du modèle mâle dans ce contexte futuriste répète malheureusement le stéréotype culturel qui réserve le domaine de la science aux garçons, jugés plus capables que les filles de la comprendre et de la dominer. Or, les valeurs du travail, de l'effort pour les autres, de l'invention et de la responsabilité mises en évidence ici s'appli-

quent également bien aux deux sexes, et ce monde où Ram grandit finalement — chacun à sa place, productif et heureux, dominant par l'amour cette technologie dont nos enfants n'ignorent pas la menace potentielle — est souhaitable pour tous, sans égard au sexe ni finalement à l'âge.

Renee A. Kingcaid est professeur adjoint de français à Saint Mary's College à Notre Dame, Indiana, et auteur de plusieurs articles sur le roman français du vingtième siècle.

HOCKEY SWEATERS AND PICTURE BOOKS: MATCHING THE EXTERNAL IMAGE WITH THE INNER CONTENT

The hockey sweater, Roch Carrier. Trans. Sheila Fischman. Illus. Sheldon Cohen. Tundra Books, 1984. 24 pp. \$14.95, 5.95 cloth paper. ISBN 0-88776-169-0, 0-88776-174-7.

There was a time when every little boy in Quebec day-dreamed of becoming a famous hockey player. Roch, the hero in *The hockey sweater*, is one of those boys. The story is set in a snowbound village in rural Quebec, with a wonderfully detailed background of churches, country stores and outdoor skating rinks. Roch plays hockey, dreams of hockey, lives for hockey. All the children wear the Montréal Canadien's sweater, with Maurice Richard's famous number nine flashing on each and every one. When Roch's sweater becomes too old and ripped to wear, his mother mail-orders one from Eaton's. It finally arrives and Roch is crestfallen: it is a Toronto Maple Leafs' sweater. Being obliged to wear it, he is ridiculed and treated unfairly by the coach, a curate on skates. Roch breaks his hockey stick in righteous anger and is promptly sent off to ask God's forgiveness in the church. The story ends with Roch praying for "a hundred million moths that would eat up my Toronto Maple Leaf's sweater." Tundra Books, a Montreal-based publishing house, is quite well known for its "art books" for children. Most of these books are illustrated in a colorful, naïve — and in this book in particular — sometimes awkward and busy style. Some of the scenes are quite charming: the double page spread where Roch joyfully runs out of the post office with his parcel lets us peek into the windows of the "casse-croûte" (snackbar) and the post office as well as view of a lively street scene. Most children will enjoy the often humourous details, although younger children might be confused by the crazy perspectives and over abundance of visual information. But precisely what age group will thoroughly enjoy this book? It is definitely a picture book, but a child old