

Lurelu

La seule revue québécoise exclusivement consacrée à la littérature pour la jeunesse



Le fantastique et la science-fiction dans les romans québécois pour la jeunesse

Michel Lord and Donald McKenzie

Volume 6, Number 1, Spring–Summer 1983

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/12832ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Association Lurelu

ISSN

0705-6567 (print)

1923-2330 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Lord, M. & McKenzie, D. (1983). Le fantastique et la science-fiction dans les romans québécois pour la jeunesse. *Lurelu*, 6(1), 3–8.

Le fantastique et la science-fiction dans les romans québécois pour la jeunesse

par Michel Lord
Université Laval
et Donald McKenzie
Institut canadien de Québec

Au Québec, la littérature fantastique et la science-fiction destinées à la jeunesse ont vraiment commencé à paraître, de façon significative, au début des années 60. Leur apparition coïncide avec la montée d'une veine du même genre en littérature pour adultes. Il existe certainement une cause commune à ce phénomène, puisque ces oeuvres s'inscrivent dans la foulée de la Révolution tranquille. Bien qu'il serait de première importance d'étudier cette question sous un angle étiologique ou sociologique, notre propos, plutôt tourné vers le littéraire proprement dit, cherchera à mettre en lumière les formes et la

thématique de l'imaginaire présent dans une trentaine de romans québécois publiés à l'intention des jeunes de huit à seize ans au cours des vingt dernières années. Les Yves Thériault, Suzanne Martel, Daniel Serigne ou Henriette Major ont-ils une manière unique de raconter ou existe-t-il des liens entre leurs oeuvres? Cette question servira de pierre angulaire à notre étude. Mais avant d'entreprendre l'analyse proprement dite du corpus, il nous faut définir les termes utilisés. Qu'est-ce, en effet, que le fantastique et la science-fiction (SF)?

Après des décennies (et même des siècles dans le cas du fantastique) de gloses, les spécialistes ne réussissent pas à faire l'unanimité sur la question. Pour certains, le fantastique est essentiellement terrifiant. Il consiste à faire intervenir

les forces de l'au-delà dans la réalité quotidienne. Les représentants du genre terrifiant s'inscrivent dans la tradition du roman noir, que l'on nomme aussi gothique par référence à ses origines anglaises. Pour d'autres, le fantastique se caractérise par une hésitation entre le surnaturel et le réel. Todorov, qui défend cette théorie, est ainsi conduit à penser que le surnaturel expliqué, propre à beaucoup de récits fantastiques, ne se range pas dans la catégorie fantastique puisqu'on s'éloigne du fantastique dès que le lecteur a la certitude que l'intervention maléfique possède une cause naturelle. Une étude très récente de Jacques Finné tente de discréditer la thèse de Todorov. Finné soutient que «tous les récits fantastiques se composeraient (...) d'une somme de faits de mystères aboutissant à une explication» (p. 43). Nous voyons que cette querelle fort académique ne facilite pas beaucoup notre propos. Pour ne pas nous perdre dans les méandres de l'abstraction, nous simplifierons le problème en englobant sous la même étiquette des récits qui n'ont en commun que le fait de contenir un élément de mystère, expliqué ou non. Le fantastique revêt ainsi plusieurs formes qui vont du merveilleux le plus pur des contes de fées au terrifiant le plus étrange des récits d'horreur, en passant par la fantaisie héroïque (*heroic fantasy*) où les forces brutes affrontent les esprits malins. Notons que la SF a récupéré cette dernière catégorie, même si la magie et la sorcellerie l'emportent sur la science. Il s'agirait d'un savoir très ancien. En résumé, on peut affirmer que le fantastique tire ses effets de la croyance aux esprits.



La SF, pour sa part, établit ses fondements dans les arcanes de la science, mais d'une science moderne transmuée par l'imagination et rendue possible dans et par la fiction. D'abord fictive, elle se sert du possible créé par le nouveau savoir scientifique et technologique pour inventer des mondes impossibles mais imaginables. L'in vraisemblance de telles constructions de l'imaginaire devient, aux yeux mêmes du lecteur, plus que vraisemblable grâce à l'organisation rationnelle de l'ensemble du discours narratif. C'est ainsi que la SF se définit par l'expression «littérature conjecturale rationnelle». Il s'agit presque toujours d'un imaginaire prospectif qui fouille les limites du possible. En gros, la SF comprend trois catégories. D'abord l'*heroic fantasy*, dont nous avons déjà parlé, puis l'aventure spatiale (*space opera*), qui serait le prolongement moderne du roman d'aventures traditionnel. Certains auteurs appuient leurs hypothèses en étalant leur connaissance des lois scientifiques et de leurs applications. Cette catégorie a été qualifiée de *hard science fiction*.⁽¹⁾

Notre démarche, dans ce bref exposé, sera simple. Comme nous voulons isoler les principales tendances qui caractérisent un assez grand nombre d'oeuvres, nous croyons pertinent de baser notre analyse sur les récurrences, c'est-à-dire sur les éléments formateurs du récit (intrigues, personnages, espaces) qui réapparaissent d'un livre à l'autre. Ce n'est pas un hasard si tel espace est choisi pour servir de décor à l'action de tel type de personnage. Chaque écrivain a sa façon bien à lui de camper un récit, mais il se sert assez souvent d'un bagage légué par une tradition. Il existe ainsi une banque de données où les auteurs vont puiser des modèles d'intrigues, des archétypes de personnages et des décors. L'analyse qui suit cherche à mon-

trer, dans un premier temps, les modalités du fantastique et, dans un second temps, celles de la SF.

Nous voulons proposer une classification et une esquisse d'interprétation qui tiennent compte des constantes et de certaines variantes. En aucun cas, faut-il le spécifier, nous ne prétendons détenir la vérité. Toutefois, comme rien de semblable n'a encore été fait, notre étude devrait servir de base à la discussion ou à des analyses plus complètes et plus poussées.

Le fantastique

On se serait attendu à avoir un corpus composé surtout d'oeuvres fantastiques lentement remplacées par des oeuvres de SF. Or, c'est le contraire qui se produit. Depuis deux ans, Daniel Sernine et Serge Wilson s'adonnent au fantastique. Parmi les rares à avoir précédé ces deux jeunes auteurs, on compte André Maillet et Henriette Major. *Le chêne des tempêtes* de Maillet contient une série de contes merveilleux. Ces récits où les héros partent en quête d'un trésor possèdent la particularité de renverser certains archétypes en donnant très souvent le rôle moteur à des femmes. Henriette Major, dans *Le club des curieux*, donne un grand conte merveilleux dans lequel des enfants traversent un miroir magique (comme dans *Alice à travers le miroir* de Lewis Carroll) et partent à la recherche de l'oncle Horace disparu depuis cinq ans. Pour la première fois, Major campe ses héros, Marco et Annik, deux curieux insatiables qu'elle réutilise dans ses récits de SF. Comme dans les contes merveilleux traditionnels, les héros reçoivent une aide magique pour affronter une vilaine maléfique. L'effet de ce conte est rehaussé par la com-

placité manifeste des enfants envers le monde irréel auquel ils adhèrent sans sourciller. Le merveilleux a l'avantage de ne poser aucun problème aux enfants (il n'en pose qu'à l'auteur aux prises avec la nécessité formelle). Les personnages de Serge Wilson n'hésitent jamais à croire au merveilleux qui surgit dans un monde naturellement magique. Madeleine Gaudreault-Labrecque, quant à elle, touche légèrement au fantastique dans *Le mystère du grenier* en jouant avec l'incertain et le rêve. Elle est la seule à désamorcer complètement le fantastique.

Daniel Sernine a publié à ce jour ce qu'on pourrait presque appeler une trilogie du type fantastique que la SF a récupéré sous l'appellation quasi contrôlée de *heroic fantasy* ou encore de *sword and sorcery*. *Le trésor du "Scorpion"*, *L'épée Arhupal* et *La cité inconnue* forment en effet une suite, à caractère historique et épique, qui se déroule dans une Nouvelle-France mi-réelle, mi-imaginaire. Dans le premier volume, un jeune homme cherche à conquérir un trésor pendant qu'un coureur des bois débarrasse le pays d'un seigneur s'adonnant à la sorcellerie aux dépens des habitants. Malheureusement, le récit est focalisé presque uniquement sur les aventures du jeune héros. Or, le fantastique s'articule autour du sorcier dont les actions demeurent secrètes et lointaines. Ce premier roman voulait certainement préparer le terrain à un fantastique plus élaboré. *L'épée Arhupal* donne effectivement présence au fantastique. L'on sait que le propos du *sword and sorcery*, de façon extrêmement schématique, est d'opposer, en des époques lointaines, un héros à une forme d'occultisme maléfique. Cette histoire d'épée met en scène le fils du héros du *Trésor* et le fils du sorcier tué quelque cinquante ans plus tôt par l'épée magique d'Arhupal. De facture traditionnelle et ressemblant beaucoup au roman gothique, *L'épée Arhupal* dresse la figure archétypale du héros (le Bien) contre l'archétype du vilain (le Mal). La trame du récit consiste en une série d'embûches que le héros franchit

(1) Nous faisons abstraction ici du courant plus récent appelé «fiction spéculative» car il ne se retrouve pas vraiment encore dans la SFQ pour la jeunesse.



victorieusement. Le fantastique, présent sous la forme de hiboux commandés mystérieusement par le jeune sorcier, subit une éclipse au dénouement. L'épée magique se laisse prendre sans que le sorcier n'intervienne. Est-ce pour ménager les nerfs des enfants que le héros voit l'obstacle ultime disparaître (ou ne pas paraître à ce moment du récit) alors qu'au point de vue dramatique les forces du mal devraient intervenir? On s'explique difficilement l'absence des hiboux, adjuvants du sorcier, dans ce *happy end*. Dans *La cité inconnue*, le même sorcier cherche à se venger de la perte de l'épée magique en attaquant le même héros. Mais au hasard des péripéties, le récit bifurque. Un autre fantastique surgit. Un soir d'orage, le héros voit apparaître un fantôme dans un tombeau en ruine au fond des bois où il s'était réfugié. S'il s'agit en fin de parcours d'un surnaturel expliqué, le récit s'auréole d'une forme d'humour discret. Le fantôme — cru tel du moins par le sorcier — apparaît au sorcier lui-même et le terrifie. Serpentine inverse ainsi les archétypes propres au récit fantastique traditionnel.

Tous les auteurs de fantastique pour jeunes de notre corpus évitent soigneusement le fantastique terrifiant. Ils préfèrent le recours à l'euphémisme et abondent plutôt dans le sens du merveilleux. Sans doute est-ce parce qu'il est préférable d'éviter des cauchemars aux enfants que les écrivains n'exploitent que le beau versant du fantastique.

La science-fiction

La SF peut aussi revêtir des couleurs terrifiantes, mais là n'est pas sa spécificité. À l'origine, on parlait de merveilleux scientifique lorsqu'on voulait désigner ce que nous reconnaissons maintenant sous l'étiquette SF. Peut-être que de nos jours le fantastique se situe dans la croyance aux possibilités scientifiques plutôt que dans la croyance aux esprits.

L'aventure pour le plaisir

Qui n'a pas rêvé d'une aventure gratuite, folle et merveilleuse où il se retrouverait en présence d'un être charmant venu d'ailleurs? Le succès du film *E.T.* de Spielberg démontre à souhait que là se niche une des obsessions les plus vives de l'imaginaire contemporain. Dans notre corpus, quatre récits exploitent cette intrigue archétypale. Le héros part à l'aventure avec un ou plusieurs compagnons et rencontre par hasard (ou de force) un ou plusieurs extra-terrestres qui lui font découvrir des merveilles insoupçonnées. Au dénouement, l'extra-terrestre disparaît ou retourne dans l'espace. Examinons maintenant les variantes brodées autour de ce schéma dans *La mystérieuse boule de feu* de Louis Satal, *Titralak, cadet de l'espace* de Suzanne Martel, *Le fils du sorcier* de Henri Lamoureux et *La ville fabuleuse* de Henriette Major.

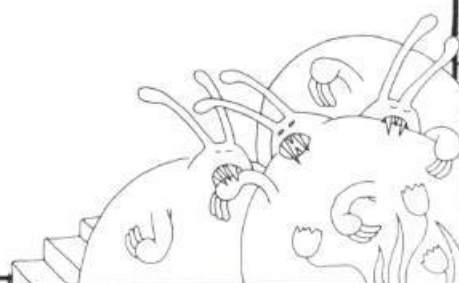
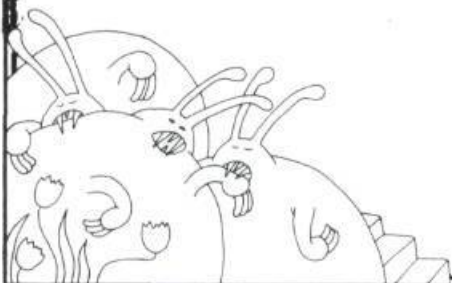
Louis Satal, dans *La mystérieuse boule de feu*, fait apparaître, comme dans *La guerre des mondes* de H.G. Wells, une boule enflammée dans le ciel. Mais, à la différence du romancier anglais, Satal campe son récit à Québec sous le régime français. On assiste, de plus, à un curieux mélange de roman du terroir et de SF. Rappelons que le roman de la terre met souvent en scène une bonne famille paysanne vivant heureuse sur sa terre. Or, un jour, un des fils décide de partir vers les Pays d'en-haut. Ce moment fatal précipite la famille dans la misère jusqu'au jour où le fils, revenant au bercail, ramène l'ordre, le bonheur et la prospérité. Ce type de roman concentre toute son attention sur la famille et ignore toute des aventures du coureur des bois. L'idéologie dominante favo-

risait l'attachement à la terre et dévalorisait l'aventure. *La mystérieuse boule de feu* rompt évidemment avec cette tradition régionaliste en focalisant la narration sur les aventures de François, le coureur des bois. Des hommes verts descendus sur terre, dans ce qui est perçu comme une boule de feu, attirent par télépathie le héros vers le Nord, où ils ont installé leur base. Malgré l'utilisation de pouvoirs qui obligent le héros à agir de façon précise, l'aventure demeure un plaisir pour le coureur des bois qui recherche précisément l'imprévu.

Dans *Titralak, cadet de l'espace* de Suzanne Martel, la rencontre avec l'extra-terrestre s'effectue en plein milieu d'une séquence de jeu de rôle. Les éléments du récit principal et du jeu s'entremêlent au point de confondre et même d'émerveiller Titralak, le jeune extra-terrestre. Une curiosité réciproque anime les héros de la Terre et de l'espace. L'aspect amusant du récit survient au moment où le jeu lui-même convainc Titralak que l'homme possède un savoir scientifique plus avancé que le sien.

Des vacances d'été en Gaspésie et dans le Nouveau-Québec servent de cadre aux aventures des héros du *Fils du sorcier* de Henri Lamoureux et de *La ville fabuleuse* de Henriette Major. Les jeunes héros de Major s'amuse follement dans une ville peuplée de robots réglés par ordinateur. Ils sont tout étonnés de pouvoir matérialiser leurs plus chers désirs par simple commande de la pensée. Mais le ravissement s'évanouit lorsqu'ils apprennent qu'il faut se départir de toute la part émotive de son être pour habiter la ville fabuleuse.

Si les hommes verts de Satal, les robots de Major et le cadet de l'espace de Martel présentent une image conventionnelle de l'extra-terrestre, Lamoureux sort de la convention en attribuant comme ancêtre à Bernard, son extra-terrestre, rien de moins que Zeus lui-même. Leur vaisseau spatial étant tombé en panne sur le mont Olympe 3500 ans auparavant, des cosmonautes,



qui firent grande impression sur les Grecs, finissent par s'installer en Gaspésie où ils prennent l'aspect de l'Amérindien, car ils aiment vivre en harmonie avec la nature.

On voit que bien des libertés sont permises dans le monde de l'imaginaire. Le jeu doit toutefois avoir une fin, le jouet se briser. Dans trois romans sur quatre, les extra-terrestres détruisent leur base ou s'arrangent pour provoquer l'amnésie. Les héros reviennent dans le monde ordinaire, bouclant ainsi une trajectoire circulaire. Seul Satal donne à ses héros l'occasion de partir dans l'espace et d'ouvrir ainsi de nouvelles perspectives d'aventures. Mais nous verrons ces mêmes personnages revenir sur terre dans *Menace sur Montréal* et *Le piège à bateaux*.

L'aventure pour le salut de l'humanité

Dans un autre type de SF, le conflit devient le centre de l'enjeu plutôt qu'un simple jeu. Le personnage menaçant du vilain sert de démarreur à l'action d'une quinzaine de récits. C'est d'ailleurs ce genre de roman qui a attiré le plus grand nombre d'auteurs. Le thème du salut de l'humanité convient admirablement à la SF. Nous verrons comment dans la moitié des oeuvres de cette série, l'homme incarne le personnage du vilain tandis que dans l'autre moitié, la menace provient de l'extra-terrestre.

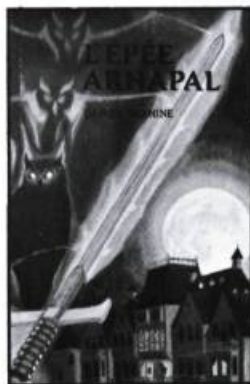
L'homme ennemi de l'homme

Nous avons regroupé dans cette section un roman du type *space opera*, *Organisation Argus* de Daniel Sernine, et des romans d'anticipation, *Compagnon du Soleil* de Monique Corriveau, *Surréal 3000* de Suzanne Martel et les huit romans de la série Unipax de Maurice Gagnon. Non seulement possèdent-ils le caractère commun de fiction politique, mais tous dramatisent le mythe de la découverte (du bien et du mal, de l'ici contraignant et décevant et de l'ailleurs meilleur) et les

mythes connexes du salut et de la guérison. Ces romans mettent en scène des héros promis à une brillante carrière qu'ils n'hésitent pas à sacrifier, au péril de leur vie, pour le bien de l'humanité. Ils s'apparentent de très près à la figure mythique de Prométhée. Ce n'est pas par plaisir qu'ils partent à l'aventure, mais dans le but d'améliorer le sort de l'humanité ou d'en empêcher la détérioration. Ce type de roman remet en question le fonctionnement politique et social du monde par le truchement d'un héros qui en découvre la faille possible ou réelle.

Maurice Gagnon, dans sa série Unipax, ne met qu'un seul pied dans la SF. Il se sert de gadgets d'avant-garde pour permettre à ses héros de faire échouer des manoeuvres de guerre entre les grandes puissances.

Marc Alix dans *Organisation Argus*, Oakim dans *Compagnon du Soleil* et Luc 15 P 9 dans *Surréal 3000* sont tous fils ou neveu de savant, ou membre d'une caste privilégiée. Cette position leur permet de faire le bien ou de contrer les forces du mal. Ils cherchent en fait à empêcher la mauvaise utilisation d'un secret scientifique (Sernine et Gagnon) ou à rétablir un équilibre écologique ou socio-politique déjà rompu (Corriveau et Martel). Ils passent tous par des épreuves qui s'apparentent à une descente aux enfers. Marc Alix meurt dans un cimetière et ressuscite grâce à la technologie des extra-terrestres. Oakim doit s'exiler et être jeté au cachot avant de pouvoir faire triompher la justice en Ixanor. Luc 15 P 9 suit une trajectoire similaire en remontant à la surface d'un monde que l'on croit dévasté. Il quitte la sécurité du ventre surréalien pour connaître des épreuves qui débouchent sur une sorte de résurrection du monde souterrain.

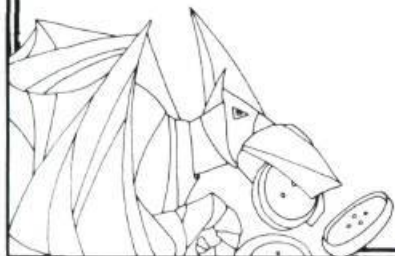


Les vilains, dans ce monde romanesque, appartiennent tous au monde politique. Ils sont toutefois relégués dans le passé chez Martel. Surréal, ville post-cataclysmique, a réussi à sauver une partie de l'humanité. Elle ressemble à l'arche de Noé. Les vilains prennent des allures militaires chez Gagnon, Sernine et Corriveau. Ils agissent selon des méthodes bien actuelles même si le récit est, la plupart du temps, campé au futur.

Tous les romanciers de cette série utilisent des décors du type de la caverne. Les avions se métamorphosent en sous-marins qui vont rejoindre leurs bases sous l'eau ou les glaces dans *Alerte dans le Pacifique* de Gagnon. Les Éryméens, dans *Organisation Argus*, possèdent une base souterraine dans les forêts du Maine et ne vivent que sous la surface de la Lune et de la planète Érymède. La ville de Xantou, dans *Compagnon du Soleil*, est perçue comme un labyrinthe aveugle. Les résistants au régime se réunissent dans une caverne. Enfin, l'existence des Surréaliens, dans *Surréal 3000*, a été assurée grâce à la création d'une ville sous le mont Royal. Dans ce contexte spatial, la quête du héros est ambiguë. Il ne cherche pas tant à sortir de ces lieux creux qu'à aménager une synthèse du dehors et du dedans. Le mythe prométhéen (et même chrétien) inscrit au plus profond de cet imaginaire est révélateur d'une volonté de réorganiser le monde. Nous avons parlé du mythe de la guérison. C'est dans un sens reliant, synthétique, qu'il faut l'entendre. Le héros qui combat la misère (*hic et nunc* ou à venir) de l'humanité cherche à faire converger toutes les possibilités anciennes et nouvelles du cosmos vers ce mortel sans cesse menacé par lui-même.

Les hommes unis contre la menace extra-terrestre

Le schéma semble se compliquer un peu lorsqu'on aborde la série



d'oeuvres où l'agresseur vient d'ailleurs. Mais, après l'avoir réduit à sa plus simple expression, on constate son extrême simplicité. Dans ces récits, des hommes sont envoyés en mission pour protéger la Terre contre un agresseur extra-terrestre. On baigne ici en plein *space opera*. *Le Château des petits hommes verts* d'Yves Thériault, *Le piège à bateaux* et *Menace sur Montréal* de Louis Satal ainsi que *Nos amis robots* de Suzanne Martel se rangent dans cette catégorie. *Moi ou la planète* de Charles Montpetit et *Le Soleil des profondeurs* de Rolande Lacerte constituent des variantes du même thème.

Des trois premiers auteurs, seuls Satal et Martel utilisent l'espace sidéral à des fins dramatiques. Thériault se contente de plaquer un décor spatial au dénouement du récit. En règle générale, comme il s'agit de rencontres avec l'extra-terrestre, ces romans utilisent le même schéma d'intrigue que nous avons mis en lumière à propos des récits d'aventures pour le plaisir. La différence consiste ici à introduire des séquences d'enlèvement, de séquestration et autres formes d'épreuves typiques du roman d'aventures traditionnel. Suzanne Martel joue de façon un peu moins conventionnelle avec ce modèle d'intrigue. Ce ne sont pas les vilains extra-terrestres qui séquestrent les héros mais un gouvernement terrien qui, soucieux de la sécurité de la Terre, croit préférable d'emprisonner des familles qu'il juge trop sympathiques à la cause des extra-terrestres.

C'est dans sa façon de traiter

l'héroïsme que Charles Montpetit se distingue. Son héros ressemble à monsieur Tout-le-Monde, un être ordinaire qui a tout de l'anti-héros. Il est pourtant le seul, de tous les héros du corpus, qui sacrifie sciemment sa vie pour éviter que les extra-terrestres n'anéantissent la Terre.

Rolande Lacerte, quant à elle, fait provenir la menace non plus de l'espace, mais du centre de la Terre. Ses Interriens n'en demeurent pas moins une forme d'étrangers. *Le Soleil des profondeurs*, par son optimisme (le cosmos est entièrement maîtrisé au XXI^e siècle), recèle peut-être une part d'ironie.

La trajectoire spatiale suivie par les héros concourt à donner une allure complexe à la majorité de ces romans mais, en fin d'analyse, on constate que tout converge vers la Terre, cette matrice qu'il faut protéger à tout prix.

Les voyages dans le temps

Peu d'écrivains québécois ont été attirés par le thème du voyage dans le temps. Henriette Major dans *À la conquête du temps* remet en scène Marco et Annik. Grâce à une invention de leur oncle Horace, les deux enfants découvrent le mode de vie des Indiens et des Canadiens de la Nouvelle-France. Monique Corribeau dans *Patrick et Sophie en fusée* rassemble des enfants et des savants dans une machine qui remonte le temps jusqu'au XIV^e siècle.

cle. L'expédition a pour but de découvrir pourquoi un chat a été dessiné sur les murs d'une grotte gaspésienne à une époque où il n'y avait pas de chats en Amérique. Le chat qui s'est glissé dans la fusée est le sujet même du dessin. Ces deux romans ont visiblement pour but de donner aux enfants le goût d'étudier l'histoire.

La plus étonnante de toutes ces oeuvres est certainement *La planète Guenille* de Gilles Rivard et Jean Clouâtre. L'originalité du livre tient surtout à son écriture. Ce récit fait un peu songer, dans sa forme, au *Petit prince* de Saint-Exupéry. Un citadin nommé Guenillou se réveille un matin dans un monde bouleversé mais merveilleux. Sentant qu'il lui manque quelque chose, il part en voyage dans l'espace-temps grâce à un engin propulseur, le fuseau qui file. Guenillou visite sept planètes pour découvrir qu'il cherche un sentiment dont l'homme a perdu le sens: l'amour. Ce récit camoufle sous une écriture très inventive un regard critique sur le monde moderne. Il est malheureusement le seul exemple du genre, mais il préfigure peut-être le début d'une nouvelle tendance.

Conclusion: un imaginaire centripète

Ce rapide survol permet de distinguer deux constantes. La première est d'ordre formel et thématique tandis que la seconde, d'ordre pédagogique, découle de la première. Nous avons vu que l'aventure s'impose non seulement comme forme narrative mais également comme le



motif thématique le plus récurrent. Tous ces romans peuvent, en effet, être rangés dans la vaste catégorie du roman d'aventures. Nous sentons qu'une volonté pédagogique sous-tend cette survalorisation de l'aventure qui traverse tout le corpus. Si les héros s'intéressent à l'histoire ou à la science, la plupart des récits connotent, mais sans trop insister, l'importance de l'étude. Cette dernière joue un rôle et finit toujours par servir au mieux-être de l'humanité. Le message est clair: ces romans veulent stimuler l'imagination des jeunes et susciter leur curiosité créatrice par le truchement du plaisir.

Si l'originalité de ces oeuvres ne semble pas évidente, c'est sans doute que l'imaginaire moderne se fait plus global, plus universel, dans un monde où l'information circule si librement. Le jeune Québécois n'a peut-être pas des besoins ludiques et éducatifs si différents de ceux

des jeunes Américains. Nous croyons toutefois que la science-fiction québécoise possède quelques traits spécifiques.

Presque tous les récits privilégient la forêt et les lieux creux. Très souvent, le point de départ ou d'arrivée de l'action se situe dans une caverne. La partie la plus significative de certains romans se déroule

entièrement sous terre. La Terre est ainsi perçue comme un creux spatial qui provoque le rêve de l'aventurier. Dans l'ensemble aussi, le Nord ou la Gaspésie (les régions périphériques) attirent les héros. On songe encore ici à la figure légendaire du coureur des bois allant vers les Pays d'en-haut. Y aurait-il une continuité des contes et légendes québécoises aux récents romans de SF?

La SF américaine de jeunesse explore davantage les espaces imaginaires sidéraux. Notre SF est plus tournée vers l'ici et l'ailleurs immédiat (à quelques exceptions près). Timidement, semble-t-il, elle se tourne vers les grands espaces. Est-ce une manifestation d'un pays encore replié sur lui-même? C'est un cliché qui recèle peut-être une part de vérité. Les incidences fantastiques ou de science-fiction, assez limitées pour l'instant, constituent tout de même les fondements d'une tradition québécoise.



Bibliographie

Études sur le fantastique et la SF

- BARRON et al., *Anatomy of Wonder*, New York and London, R. R. Bowker Company, 1981, 724 p. (voir p. 335-378).
- BAUDIN, Henri, *La science-fiction*, Paris et Montréal, Bordas, 1971, 159 p. (Collection «Connaissance»).
- FINNÉ, Jacques *La littérature fantastique: Essai sur l'organisation surnaturelle*, Bruxelles, Éditions de l'université de Bruxelles, 1980, 216 p.
- GÉLINAS, Michèle, Mariette HOULE et Daniel LEDOUX-GLOBENSKY, «Romans de science-fiction pour les jeunes», *Documentation et bibliothèques*, juin 1977, p. 99-105.
- GRENIER, Christian et Jacky SOULIER, *La science-fiction? J'aime*, Paris, La Farandole, 1981, 235 p.
- LORTIE, Alain, «La science-fiction pour jeunes au Québec», *Requiem*, vol. III, no 5 (sept.-oct. 1977), p. 6-8.
- «La science-fiction pour jeunes au Québec», *Requiem*, vol. IV, no 1 (janvier 1978), p. 16-19.
- NICHOLLS, Peter et al., *The Science Fiction Encyclopaedia*, Garden City, New York, Dolphin Books Doubleday & Company, 1979, 672 p. (voir, p. 113-114).
- TODOROV, Tzvetan, *Introduction à la littérature fantastique*, Paris, Éditions du Seuil, 1970, 188 p. (Collection «Points»).
- VAX, Louis, *L'art et la littérature fantastiques*, Paris, Presses universitaires de France, 1960, 127 p. (Collection «Que sais-je?»).

Oeuvres étudiées

- CORRIVEAU, Monique, *Compagnon du Soleil*.
1. *L'Oiseau de feu*, Montréal, Fides, 1976, 333 p.
— *Compagnon du Soleil*, 2. *La Lune noire*, Montréal, Fides, 1976, 307 p.

- *Compagnon du Soleil*, 3. *Le temps des chats*, Montréal, Fides, 1976, 261 p.
- *Patrick et Sophie en fusée*, Montréal, Héritage, 1975, 265 p.
- GAGNON, Maurice, *Alerte dans le Pacifique*, Montréal, Lidec, 1967, 155 p.
- *Les savants réfractaires*, Montréal, Lidec, 1965, 119 p.
- *Le trésor de la Santissima Trinidad*, Montréal, Lidec, 1966, 143 p.
- *Unipax intervient*, Montréal, Lidec, 1965, 118 p.
- GAUDREAU-LABRECQUE, Madeleine, *Le mystère du grenier*, Montréal, Hurtubise HMH Jeunesse, 1982, 143 p.
- LACERTE, Rolande, *Le Soleil des profondeurs*, Québec, Éditions Jeunesse, 1968, 120 p.
- LAMOUREUX, Henri, *Le fils du sorcier*, Montréal, Éditions Paulines, 1982, 138 p.
- MAILLET, Andrée, *Le chêne des tempêtes*, Montréal, Fides, 1965, 115 p.
- MAJOR, Henriette, *À la conquête du temps*, Montréal, Éducation nouvelle, 1970, 122 p.
- *Le club des curieux*, Montréal, Fides, 1967, 122 p.
- *La ville fabuleuse*, Montréal, Héritage, 1982, 113 p.
- MARTEL, Suzanne, *Nos amis robots*, Montréal, Héritage, 1981, 241 p.
- *Surréal 3000*, Montréal, Héritage, (C 1963) 1980, 159 p.
- *Titralak, cadet de l'espace*, Montréal, Héritage, 1974, 282 p.
- MONTPETIT, Charles, *Moi ou la planète*, Montréal, Éditions de l'Actuelle, 1973, 101 p.
- RIVARD, Gilles et Jean CLOUÂTRE, *La planète Guenille*, Montréal, Inédi, 1980, 148 p.
- SERNINE, Daniel, *La cité inconnue*, Montréal, Éditions Paulines, 1982, 160 p.
- *L'épée Arhupal*, Montréal, Éditions Paulines, 1981, 175 p.

- *Organisation Argus*, Montréal, Éditions Paulines, 1979, 113 p.
- *Le trésor du «Scorpion»*, Montréal, Éditions Paulines, 1980, 114 p.
- SUTAL, Louis, *Menace sur Montréal*, Montréal, Éditions Paulines, 1972, 123 p.
- *La mystérieuse boule de feu*, Montréal, Éditions Paulines, 1971, 111 p.
- *Le piège à bateaux*, Montréal, Éditions Paulines, 1973, 123 p.
- THÉRIAULT, Yves, *Le château des petits hommes verts*, Montréal, Lidec, 1966, 134 p.
- WILSON, Serge, *Mimi Finfouin et la Mère Crochu*, Montréal, Héritage, 1982, 125 p.
- *Fend-le-vent et le sabre de Takayama*, Montréal, Héritage, 1982, 125 p.

Il existe un certain nombre d'oeuvres de fiction dont nous n'avons pas parlé. En voici une liste qui, sauf pour les deux derniers titres mentionnés, s'adresse aux très jeunes.

- DESCHÈNES, Josseline, *Barnabée la Berle*. *Le réveil du dragon*, Montréal, Héritage, 1982, 123 p.
- LACHANCE, Jeanne, *Le voyage de Lapin noir*, Montréal, Héritage, 1977, 125 p.
- LEDOUX, Lucie, *Le voyage à la recherche du temps*, Montréal, Mondia, Éditeurs, 1981, 48 p.
- LEVASSEUR, Luce, *Contes des bêtes et des choses*, Montréal, Héritage, 1982, 126 p.
- LORANGER, (Mathieu) Francine, *Le Renard rose*, Montréal, Héritage, 1976, 121 p.
- *Chansons pour un ordinateur*, Montréal, Fides, 1980, 101 p.
- RENAUD, Bernadette, *La dépression de l'ordinateur*, Montréal, Fides, 1981, 101 p.

Source des illustrations

- p. 3: Ici Radio FM
- p. 4-5-6-7: *Le singulier bestiaire*, un texte de Marie-Josée Thériault illustré par Darcia Labrosse, aux éditions Pierre Tisseyre.