

## L'UNIVERS D'UN DÉJÀ VU

**Les Rêves d'Argus.** Daniel Sernine. Montréal, Paulines, 1991. 157 pp., 7,95\$ broché. ISBN 2-89039-518-9.

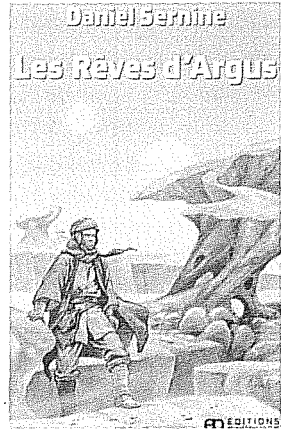
Malgré son jeune âge, Daniel Sernine n'en est pas à ses premières armes dans le monde de l'édition; depuis 1975, il a publié plus de 25 histoires fantastiques et de récits de science-fiction, pour enfants et adultes. Les Rêves d'Argus constituent le quatrième volet d'une série amorcée avec *Organisation Argus*, et suivie plus tard d'*Argus intervient* et d'*Argus: Mission mille*.

L'impressionnante production littéraire de ce jeune auteur permet sans doute au lecteur d'excuser les faiblesses évidentes de son dernier roman, témoin déchiré d'un écrivain passagèrement à bout de souffle, autant au plan de l'imagination qu'au niveau du style.

Les rêves d'Argus, ce sont plutôt ceux de Tobie, un jeune adolescent qui n'accepte pas la perte subite de sa mère, décédée dans un mystérieux accident intergalactique. Blessé par ce qui semble avoir été une lenteur excessive dans l'intervention des équipes de secours, il s'enfonce dans un univers clos dominé par le système Idea, version future de notre déjà trop célèbre télévision, système qui projette en lui un rêve où l'aventurier Finn part à la recherche des "origines de l'homme, [du] savoir perdu" (39). Pendant que son père Carl, "dépollueur" interplanétaire, s'occupe des conséquences désastreuses du naufrage d'un pétrolier sur les océans terriens, Tobie résiste aux innombrables tentatives de Marc Alix pour lui redonner goût à la vie. La solution résidera, bien entendu, dans l'osmose du rêve et de la réalité.

Le récit de Sernine nous est présenté selon une succession binaire de narrations où interviennent ponctuellement Finn et Tobie; dans le premier cas, l'auteur utilise, comme il se doit, tous les temps et tous les modes verbaux de la langue française. Malheureusement, l'histoire de Tobie nous est racontée presque exclusivement au présent, à l'imparfait et au passé composé, rendant le récit maladroit et désagréable à la lecture dans les nombreux moments où des analepses rendent nécessaires la compréhension du récit. Bien que ce choix stylistique s'explique par la double dynamique du roman, le résultat en est pour le moins agaçant.

La dynamique des *Rêves d'Argus* a également tôt fait de nous renvoyer dans l'univers du "déjà vu". La scène du bar (chapitre 3), par exemple, résulte d'une évidente et malhabile inspiration d'une scène similaire tirée de la trilogie de la *Guerre des étoiles* de Georges Lukas. Le système Idea, centre de tout le récit, n'est quant à lui qu'une version à peine remodelée des agences de voyages



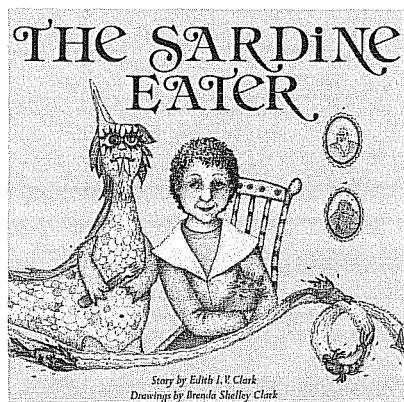
futuristes présentes dans la méga-succès cinématographique de 1991, *Total Recall*. On y retrouve la même idée d'implantation de souvenirs, de l'ambiguïté entre le rêve et la réalité, de l'union des deux dans la recherche d'une solution, etc. Même la quête de Finn ne se limite qu'à une recherche peu originale (dans son exploitation) des origines du monde. Ce mur imaginaire se retrouve également dans les comportements stéréotypés et franchement désagréables que l'auteur fait des cosmonautes soviétiques, les décrivant comme des êtres incompetents, imbus d'eux-mêmes, maladroitement téméraires et que l'on doit aider en leur laissant croire qu'ils sont les seuls responsables de leur sauvetage (chapitre 1).

La nomenclature de l'univers d'Argus se limite également à une variation du lexique, mais non de notre réalité contemporaine; on boit du "brandiac", on "vidéophone", on se promène en "grozar" (version sans cervelle du cheval), on lutte contre les "dragouris" et des "sauterelles-scorpions" et, sur "Ters", les années sont divisées en "mours". L'exploitation de ce monde étrange et prometteur s'arrête ainsi à la décevante création de néologismes.

Sernine possède certes un talent supérieur à ce qu'il nous montre dans ce roman; ce critique aurait sans doute préféré louer le récit plutôt que de ne le commenter de façon aussi sévère. L'on y sent malheureusement beaucoup trop la formule et la rapidité d'exécution. Je souhaite ardemment pouvoir vanter le numéro 26.

**Jean Levasseur** enseigne la littérature canadienne-française à l'Université Bishop's.

#### A MODERN FAIRY TALE



**The sardine eater.** Edith I.V. Clark. Illus. Brenda Shelley Clark. Moonstone Press, 1992. 32 pp., \$7.95 ISBN 0-920259-40-5.

*The sardine eater* has fairy tale elements which children will recognize: the hero, Pietro, confronts his dragon, the Sardine eater; there are three attempts to conquer the foe; the instrument for defeating the dragon is given to Pietro by a helpmate, his Aunt Rosa; the setting is a familiar yet

nameless landscape; and a quality of timelessness is evoked.

The ambiguity of time past and time present is achieved by the contrast of the line drawings with the text. The detailed drawings and the remarkable references to art refer to time past. The language, style, and the plot details, such as the