

Journal de sept jurés en campagne

Nous étions sept, sept jurés rassemblés pour la journée dans un bar branché, près par le Salon du Livre de jeunesse de sélectionner un « totém » du CD-ROM. Sept adultes face à plus de 60 œuvres pour la jeunesse — ou prétendues telles. Le petit commando n'avait qu'une mission (quasi impossible) : désigner en moins de douze heures le meilleur des CD-ROM français pour la jeunesse paru dans l'année, et décerner une mention au meilleur des titres « localisés », c'est-à-dire adaptés de l'étranger (pour l'essentiel, les États-Unis). Encore avions-nous échappé, par la grâce des présélectionneurs, à une bonne moitié des 130 titres parus dans l'année et mis en concours par leurs éditeurs. Éliminés, les titres purement scolaires, franchement pour adultes, et ceux qui marchent carément mal (un cas trop fréquent). Restait, après le café et la discussion des règles du jeu, à s'attaquer aux 36 titres français et 28 adaptés encore en lice dans tous les genres (histoire, littérature, documentaire scientifique).

Nous voilà lancés, sémiologie ou écrivain, spécialiste du documentaire à la télévision ou professeur, journalistes enfin, une petite troupe disparate à l'assaut des piles. Chacun peaufine sa stratégie d'approche. Certains plongent directement sur les machines et s'espriment, souris dans une main, carnet de notes dans l'autre. Convaincus qu'il est impossible de consulter vraiment en profondeur l'ensemble des titres, d'autres préfèrent rôder de poste en poste à l'affût d'une bonne surprise, d'une percée originale, et des commentateurs de leurs cotés. Au fil de la matinée, s'élabore ainsi une vision collective de ce qui « vaut la peine » et du reste. Aucun consensus encore, mais des impressions, des réflexions, des réactions aussi à médium. A propos des objets qui bougent avec une certaine fréquence, « ce qui m'intéresse, c'est qu'un CD-ROM est souvent plus interactif qu'un livre », s'alarme Pierre Dumayet. Chacun fait part de ses découvertes, de ses doutes aussi.

ÉCHANGES

Les débats deviennent plus vifs autour des disques qui créent un genre, sans s'inscrire d'emblée dans une lignée. Stimuler un

Des Totems 1996, le plus apremment disputé fut celui du documentaire. Vu le niveau de la sélection, c'est là un signe prometteur quant à l'engagement critique des éditeurs, dont la pédagogie subtile est, mieux que bienvenue, indispensable. Si le beau livre de William Camus, *Amis, si vivants mes ancêtres les Indiens* (1), n'a pu être couronné, l'ouvrage datant de plus de vingt ans, le lauréat, *Les Religions du monde*, permet, tout en couronnant l'Encyclopédie des jeunes, intelligente entreprise de Larousse, de corriger l'un des oublis les plus criants de la culture contemporaine : le fait religieux. Conscient de l'absence fréquente d'information des jeunes, l'ouvrage dirigé par Claude Naudin et Marie-Lise Cug prend soin, dès l'introduction, de rappeler l'ancêtre central réflexe humain de la croyance, seule capable de donner sens à la vie et à la mort de l'homme, comme à l'origine et à la finalité du monde.

Le dosage exceptionnellement réussi entre les religions disparues, celles du Livre, les sages d'Orient et les croyances tradi-



Décernés par le Salon du Livre de jeunesse et *Télérama*, les Totems distingués chaque année des ouvrages sélectionnés par les éditeurs et choisis par des jurés (écrivains, critiques, scientifiques...) dans les cinq catégories suivantes (album, dessinée, CD-ROM) avec deux mentions spéciales pour un album traduit et pour l'adaptation d'un produit multimédia étranger. Décernés par le Salon du Livre de jeunesse, les magazines *l'Alme lire* et *la Bouquine* et Canal J, les Tams, choisissent par des jeunes, récompensent deux romans, l'un pour les 7-10 ans, l'autre pour les 11-14 ans.

TOTEMS DU LIVRE DE JEUNESSE 1996

● **TOTEM ALBUM** : *Navrati*, d'Olivier Douzou et Charlotte Mollet (Éditions du Rouergue, 44 p., 72 F.). A partir de 7 ans. (*Lire l'article page 1*)

SALON DE MONTREUIL

Salutaires documentaires

Religion, justice... Une série de publications essentielles pour la formation de l'esprit civique

tionnelles, en fait une synthèse des ver-tus iconographiques qu'on imagine, le volume des « Yeux de la découverte » qui vient de paraître ne propose pas un tour d'horizon aussi complet ni une information aussi didactique (2). On relèvera l'intelligent parallélisme initial entre les religions ré-vélées, symétrique du gros plan sur Jérusalem, ou les évocations, inespérées, du site de Stonehenge, des statues de Rapa Nui comme des cultes des Scythies. L'Etat de la France/L'Amor (4) propose les clés indispensables pour le citoyen de demain, depuis une réflexion exigeante sur les fondements de l'identité de la France (peuple et paysages, Etat et na-

tionnelles, en fait une synthèse des ver-tus iconographiques qu'on imagine, le volume des « Yeux de la découverte » qui vient de paraître ne propose pas un tour d'horizon aussi complet ni une information aussi didactique (2). On relèvera l'intelligent parallélisme initial entre les religions ré-vélées, symétrique du gros plan sur Jérusalem, ou les évocations, inespérées, du site de Stonehenge, des statues de Rapa Nui comme des cultes des Scythies. L'Etat de la France/L'Amor (4) propose les clés indispensables pour le citoyen de demain, depuis une réflexion exigeante sur les fondements de l'identité de la France (peuple et paysages, Etat et na-

tionnelles, en fait une synthèse des ver-tus iconographiques qu'on imagine, le volume des « Yeux de la découverte » qui vient de paraître ne propose pas un tour d'horizon aussi complet ni une information aussi didactique (2). On relèvera l'intelligent parallélisme initial entre les religions ré-vélées, symétrique du gros plan sur Jérusalem, ou les évocations, inespérées, du site de Stonehenge, des statues de Rapa Nui comme des cultes des Scythies. L'Etat de la France/L'Amor (4) propose les clés indispensables pour le citoyen de demain, depuis une réflexion exigeante sur les fondements de l'identité de la France (peuple et paysages, Etat et na-

tion, culture et enjeux sociaux) jusqu'aux débats sur le monde de demain. Un travail collectif qui propose aussi une présentation de provinces — et la reconnaissance, trop rare, des communa-gionales — comme l'histoire des cinquante dernières années. Avec cartes et graphiques lisibles et pertinents. Mais la encore, presque rien sur l'enjeu confes-sionnel, sans une double page sur des « pratiques religieuses en déclin », qui mise sur le visuel de l'écran et un traitement très jour-nalistique de l'information, est com-prendre sans une culture mi-nimale dans ce domaine.

Pour les enjeux de justice — res-pect des droits de l'homme, ac-tuel humanitaire, fracture so-ciale —, l'ouvrage est en revanche très précieux, et l'on ne saurait trop recommander, en complétement, la remarquable col-lection « l'accuse », de Syros (5). A accompagner, magnifiquement introduit aux lieux de justice, du somptueux album de Noelle Her-schmidt, *Corrèes au Pérou. Re-gards sur le palais de justice de Pa-ris* (6). Finaliste malheureux du Totem du documentaire, cet ou-vrage peine à trouver sa place chez le libraire entre les rayons

gens qu'on aime ». Insatisfait du graphisme de ses premières œuvres, cet auteur « qui adore travailler » s'est lancé dans un album de 500 pages (*Lapinot et les carottes de Patagonie*) qui lui vaudra un prix en 1993. Depuis, les grands éditeurs se l'ar-rachent : c'est chez Dargaud qui poursuit les aventures de Lapinot dont ce *Pichonettes*, qui lui vaut le Totem BD.

● **TOTEM CD-ROM** : *Opéra-tion Teddy Bear*, d'Édouard Lus-san (Flammarion et Index), Mac et PC, 299 F.). A partir de 13 ans. Mélange de bande dessinée, de dessin animé et

Totems sans tabous

écrit, bien traduit, poussant le lecteur à réfléchir et à rêver. Un texte à la hauteur du graphisme (ce n'est pas souvent le cas) plein de trouvailles (composi-tions, cadrages) et tendrement humoristique.

● **TOTEM DOCUMENTAIRE** : *Les Religions du monde* (Larousse, « Encyclopédie des jeunes », 96 p., 95 F.). A partir de 10 ans. (*Lire l'article ci-dessus*)

● **TOTEM ROMAN** : *Lettres d'amour de 0 à 10*, de Susie Morgenstern (l'Ecole des loisirs, « Neuf », 210 p., 64 F.). A partir de 10 ans. (Lire l'article ci-dessus)

Victoire du 1^{er} est le nom de l'hé-ronne du merveilleux roman de Susie Morgenstern, *Lettres d'amour de 0 à 10 ans* (« Le Monde des livres » du 7 juin). Victoire de l'obstination et de l'amour qui salue la naissance de l'unique fille des Montardent après douze frères aînés et avant un benjamin pour faire bonne mesure. Victoire réveille le pauvre Ernest, sage et triste dans sa panoplie de pensionnaire an-glais qui l'isole plus sûrement de la vie réelle que son statut d'or-phelin — sa mère est pourtant lancé

droit et jeunes. Pourtant, s'il ne s'adresse pas spécifiquement aux adolescents, ce magnifique recueil de dessins, croquis instan-tanés attachés dans un temple qui bannit la photographie des au-diences, permet l'introduction la plus juste qui soit de ce monde in-commu du grand public.

En choisissant des publications aussi essentielles pour la forma-tion de l'esprit civique, le jury des Totems incitera peut-être d'autres aventures éditoriales aussi courageuses que salutaires.

Ph.-J.C.

- (1) Fleuret, 168 p., 199 F. (« Le Monde des livres » du 19 janvier 1996).
- (2) *Les Religions du monde*, Gallimard, 64 p., 110 F. (à partir de 11 ans).
- (3) Hachette, 268 p., 157 F. (à partir de 11 ans).
- (4) La Découverte & Syros, 224 p., 149 F. (à partir de 11 ans).
- (5) Retenons notamment le brillant *Bous emissaires : les sans-papiers*, d'Emmanuelle Heideck (108 p., 85 F.), et le non moins urgent *Racisme. De l'injure au meurtre*, de Marie Agnès Combesque (112 p., 85 F.).
- (6) Les deux sont signés d'Antoine Garapon (Albin Michel, 144 p., 195 F. à partir de 13 ans).



finale » aux différents mouve-ments de la Résistance. Le Joueur part ainsi sur les pas de Paul, 12 ans, qui doit rejoindre sa mère, agent double au service de la Résistance. L'enfant profite de la nuit du 6 juin 1944 pour s'en-fuir du couvent de Valognes et remettre à la Résistance les man-dés cachés dans le ventre de son ours en peluche. Pendant son voyage, il est le témoin d'événements historiques que le joueur pourra observer de trois points de vue, allemand, allié et civil.

O.P.

