

Jacques Josselin : **Marco Polo**. L'auteur a su mêler l'information et le récit d'aventures.
17 F (910.92) A partir de 11 ans

Pierre Avérous : **A la découverte du fond des mers**. Un texte clair et assez complet.
17 F (551.46) A partir de 12 ans

Pierre Balaskovic et François Moizard : **Ballons et dirigeables**. Un sujet qui revient à la mode.
17 F (629.134) A partir de 12 ans

Philippe de La Cotardière : **Un soleil et neuf planètes**. Intéressant mais très traditionnel dans sa présentation.
17 F (523) A partir de 10 ans

Viviane Koenig : **Pyramides et pharaons**. Comment fut conçue la première pyramide... et toutes celles qui suivirent. Un texte vivant, des croquis bien légendés.
17 F (932) A partir de 10 ans

Jean-Marie Le Guévellou : **A la Bastille ! 14 juillet 1789**. Des causes de la Révolution Française à la célébration de la fête nationale.
17 F (944.05) A partir de 10 ans

Pierre Avérous : **Faisons le tour du monde**. Un ouvrage foisonnant fait pour éveiller la curiosité tous azimuts...
17 F (910) A partir de 11 ans

Valérie Massignon : **Histoire d'un volcan**. Valérie Massignon prend l'exemple de l'Etna et raconte intelligemment le processus d'une éruption.
17 F (551.21) A partir de 11 ans

Ophrys

(Papa dis-moi)

René Boucher : **L'énergie nucléaire qu'est-ce que c'est ?** Un peu ennuyeux, mais sérieux.
45 F (621.48) 10 à 12 ans

Ouest-France

Jean-Claude Gloaguen : **Connaitre, reconnaître les arbres**. Livre d'identification. Photographies très précises et dessins.
59 F (582.16) Pour tous

Le Pélican

John Hawkins, Susan Meredith : **Radio, K 7, Hifi**. Un ouvrage utile pour les amateurs.
35 F (621.384.13) A partir de 11 ans

Andrew Mitchell : **Le jeune naturaliste**. Des quantités de pistes pour faire des observations et des expériences faciles (ou moins faciles) sur les plantes et les animaux, et comprendre leurs relations.
Fiche Revue n° 92-93 35 F (574.5) 8 à 12 ans

Le Seuil

(Point Virgule)

Albert Jacquard : **Moi et les autres : initiation à la génétique**. De quoi aborder scientifiquement la question "Pourquoi et comment est-ce que je suis moi ?".
Fiche Revue n° 90 21 F (575) Adolescents

Société biblique française

(Ce que nous dit la Bible)

L'Arche de Noé, ill. de Docete et Kees De Kort.

Ruth, ill. de Docete et Kees De Kort. En quelques mots, et à l'aide d'une illustration naïve et très colorée, ces deux petits albums présentent l'histoire de Ruth et de son arche.
18 F chaque (221.1) 4-8 ans

Le Sorbier

(En activité)

Elfriede et Eberhard Binder : **Le feu en activité**. Des images détaillées : outils, moyens de chauffage, etc., sur un sujet intéressant. Le meilleur de cette collection.
38 F (621) A partir de 9 ans

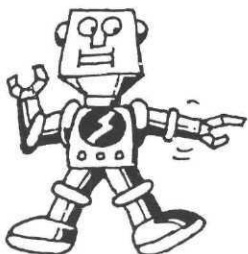
(J'étais enfant)

Jean Dubacq : **J'étais enfant pendant la Révolution française**. Une approche originale et bien menée.
36 F (944.04) A partir de 10 ans

science/technique/jeunesse

supplément à la Revue des livres pour enfants
publié avec la collaboration de l'Établissement public
Parc de la Villette

Hachette, 1983



Treize livres sur l'informatique pour jeunes lecteurs

Introduction à la micro-informatique, Judy Tatchell, Bill Bennett. Hachette, 1983, Echos-électronique.

Voilà la traduction d'un livre publié à Londres en 1982 par Usborne Publishing. Il s'agit d'un "guide pratique" qui en 47 pages réussit à aborder de manière à la fois drôle et précise les différents aspects de la micro-informatique.

Il nous présente d'abord en couleur tout ce que peut faire un micro-ordinateur. En courts chapitres de deux pages, ce livre explique ce qu'est la programmation, comment se présente une console, comment établir ses propres programmes sur mesure, les faire fonctionner sans peine et les conserver. Il montre aussi qu'on peut réaliser avec un micro-ordinateur dessins, graphismes, animations, bruitages et musique.

Les explications sont toujours approfondies au moyen, par exemple, de bulles jaunes qu'on met dans la bouche d'un petit personnage qu'un ordinateur peut dessiner et que l'on retrouve dans tous les ouvrages de la collection.

Le texte est riche et dense et les illustrations sont nombreuses et bien choisies. Ainsi les "bugs", les erreurs dans le programme, sont illustrées d'une manière amusante et astucieuse par la descente d'une rivière pleine de crocodiles (p. 15). Dans la seconde partie en noir et blanc, sauf pour les quatre pages en couleur concernant les puces, c'est un voyage à l'intérieur du micro-ordinateur qui nous est proposé. Là encore les circuits complexes sont bien expliqués au moyen de schémas, comme celui qui montre "comment l'ordinateur fait une addition" (p. 27). Nous voyageons donc à l'intérieur de la console, à l'intérieur d'une puce. Sont évoquées ensuite l'histoire de la micro-informatique, les réseaux d'ordinateurs, les robots, les automates et les périphériques. A la technique, comme l'explication de ce qu'est un modem (p. 32), vient s'ajouter une multitude d'exemples pratiques et quotidiens. Certains sont connus, comme l'application de l'informatique à l'enseignement ; d'autres le sont moins, comme celui des ordinateurs utilisés dans les brasseries automatisées (p. 37).

Le livre s'achève sur un guide de "quelques micro-ordinateurs classés par ordre de prix croissant" qui sont rapidement et clairement décrits et toujours illustrés. Un petit lexique et un index contribuent encore à faire de ce petit livre un guide assez complet dans le domaine de la micro-informatique.

n°7, décembre 1983 : sommaire

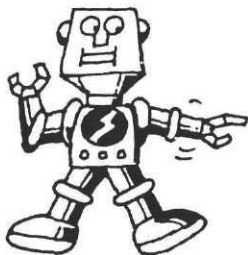
Treize livres sur l'informatique pour jeunes lecteurs. Analyses de Jacqueline Agabra, Jean-François Bargout, Pierre Bonhomme, Camille Delvallée, Catherine Germain, Nicole Klein, Annie Pissard, Jim Ritter, Marie-Odile Wurtz.

La traduction est bonne (la Joie par les livres est intervenue auprès de M. Usborne pour attirer son attention sur les problèmes de traduction), bien qu'on soit surpris par les "vaisseaux spaciaux" (p. 38) et le "variable système" (p. 47). Mais les responsables de l'adaptation française ont fait l'effort de laisser l'équivalent anglais des mots français important et de citer le T07 de Thomson, premier ordinateur familial français, comme présentant un excellent rapport qualité-performances/prix.

Un bon livre donc, qui donne envie de courir et s'acheter un micro-ordinateur.

Nicole Klein,
documentaliste

Cela dit Pierre Bonhomme qui pratique l'informatique en amateur relève que le petit catalogue des micro-ordinateurs les plus courants ne donne pas d'ordre de grandeur de leur prix et il n'est pas fait cas des accessoires coûteux tels que l'imprimante le crayon optique le lecteur de disquettes etc. Un lecteur non averti risque d'être déçu lorsqu'il fera ses comptes dans un magasin de micro-informatique.



Papa, maman, l'ordinateur, Simon Raven.
Ed. Radio, 1983.

Enfin un livre destiné aux non-initiés, qui fait partager la découverte de la micro-informatique et du langage BASIC à travers l'expérience d'une famille, qui décida (par mimétisme ou simple curiosité) d'entrer dans l'univers de la "micro".

Le principe de la découverte pas à pas est

excellent, car l'ouvrage dose intelligemment informations de bonne qualité et un humour parfois délicieusement corrosif, sinon malicieux. "Soft d'aujourd'hui, drink Basicola" en est un exemple.

Voici donc, comme le précise l'éditeur, le "premier roman de la micro-informatique", et l'ouvrage ne manque pas son but. Mais, en revanche, l'aspect roman vécu, et les différents changements de registres stylistiques lassent un peu dès lors que l'on est rentré dans la seconde partie du livre.

Ce livre conviendra, semble-t-il, à nos lecteurs les plus âgés, mais il est vrai que pour l'informatique la valeur et la passion n'attendent pas forcément le nombre des années. Cet ouvrage conviendra également à des adultes qui ont envie de s'y mettre et qui ont pu être déçus par la littérature dite d'initiation.

Jean-François Bargout
Bibliothèque de l'Heure Joyeuse

Comment jouer avec son ordinateur (et sa vidéo), Ian Graham. Hachette, 1983, Echos-électronique.

Dans la même collection, 48 pages sur comment jouer avec son ordinateur et sa vidéo. En lisant ce livre les jeunes lecteurs sauront tout, ou presque tout, sur les jeux électroniques qui les fascinent. Ils pourront établir "un plan, une stratégie" qui permettent de "battre l'ordinateur" aux différents jeux qu'ils connaissent tous ; astéroïdes, missile command, pac-man, battlezone, frogger, scramble, galaxian, lunar rescue...

L'auteur explique ce qui se passe dans le ventre d'un ordinateur au coeur de la machine. Un programme pour micro-ordinateur est proposé : "Vous êtes le chasseur d'un croiseur de combat interspatial. Vous êtes attaqué par des appareils de combat ennemis et vous devez défendre votre convoi de vaisseaux de ravitaillement". De quoi passionner tous les adolescents comme le fera le jeu d'échecs électronique ou l'application de l'ordinateur aux jouets.

Le jeune lecteur pourra rêver aux mathématiques devenues jeux d'enfants et aux jeux de demain. Il pourra aussi essayer d'identifier symboles et créatures vidéo. Heureusement pour le lecteur adulte, les réponses sont données à la fin du livre... Une bibliographie

s'ajoute au lexique et à l'index d'un livre qui trouvera de nombreux lecteurs chez tous ceux qui veulent savoir "comment gagner" contre l'ordinateur.

Guide pratique du basic, Brian Reffin Smith. Hachette, 1983, Echos-électronique.

Dans la même collection et conçu de la même manière, le *Guide pratique du basic* est une excellente initiation à la programmation. En courts chapitres l'auteur nous rappelle comment fonctionne un ordinateur, ce qu'est un programme, comment en écrire un, sans qu'il y ait redites avec le précédent ouvrage.

La démarche à suivre est toujours expliquée logiquement : "Avant d'écrire un programme il faut d'abord étudier soigneusement ce que l'on veut faire, déterminer les étapes principales qui conduiront au résultat souhaité". Aucun détail n'est omis. Un organigramme est représenté avec ses ronds pour les étapes début et fin, ses rectangles pour les ordres d'exécution, ses losanges pour les prises de décision (p. 9). Puis le lecteur peut commencer ses premiers essais en basic, expliqués pas à pas. Comment "entrer des données", "utiliser input", "que faire avec print".

Deux programmes en basic sont ensuite proposés. Différents programmes-types sont donnés pour dessiner, jouer, faire des boucles. Le jeune lecteur s'amusera à essayer de résoudre des casse-tête dont les solutions sont données à la fin du livre. Il s'amusera à comprendre astuces et sous-programmes et à programmer des poèmes drôles.

Un petit lexique de l'ordinateur et du basic et un index completent ce livre qui s'achève sur le conseil utile, donné à chacun des lecteurs, d'entrer ses programmes sur un ordinateur grâce aux possibilités offertes par l'école ou les clubs d'utilisateurs.

Nicole Klein

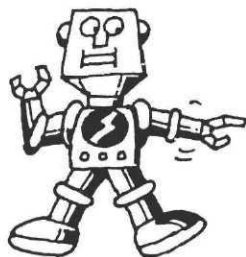
Comme tous les ouvrages de généralités sur le Basic, celui-ci bute sur les différences de commandes existant d'un matériel à l'autre, ce qui complique la compréhension de certains passages. Dans les cas un peu difficiles le texte renvoie simplement... à la notice d'emploi du micro-ordinateur, ce qui est sage.

Finalement il est vraiment difficile d'adhérer pleinement à la déclaration optimiste sur laquelle s'ouvre le texte : "Ce guide permet-

tra aux débutants d'apprendre à programmer des ordinateurs en Basic" ; en effet, malgré toutes ses qualités, l'ouvrage ne peut apporter qu'un survol de ces techniques pleines d'embûches : analyse et programmation. L'auteur écrit naïvement (p. 42) : "Lorsque vous écrivez un programme, déterminez ce dont l'ordinateur aura besoin à chaque étape, puis appliquez les instructions correspondantes". C'est bien là que réside le problème !

Cet ouvrage très attrayant donne une bonne lancée à l'apprenti-informaticien mais ne lui évitera pas, s'il veut construire des programmes un peu consistants, de continuer son apprentissage de préférence avec un moniteur spécialisé.

Pierre Bonhomme

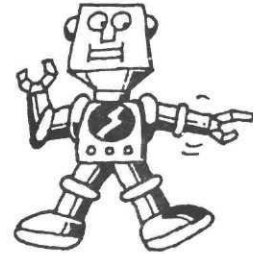


Les ordinateurs, Brian Reffin Smith. Péllican, 1981.

Le livre *Les ordinateurs*, traduction d'un livre anglais publié en 81 par Usborne Publishing Ltd, offre une approche intéressante des ordinateurs en fournissant explications, applications pratiques, illustrations visuelles et exercices. Cet ouvrage a une valeur pédagogique certaine : chaque page ou double-page est consacrée à une question différente avec une progression logique en commençant par ce qu'est un ordinateur pour finir en expliquant ce qu'est un modèle de stimulation. Les concepts nouveaux sont écrits en italique et généralement bien expliqués. Les plus importants sont repris à la fin du livre dans une liste de définitions utiles dont toutes sont claires et beaucoup stimulantes pour l'esprit, comme l'erreur dont il est dit que "quelquefois elle rend service car elle permet d'aborder un problème sous un angle nouveau" (p. 31).

L'ordinateur ne perd rien de la fascination qu'il peut exercer quand sont expliquées toutes les possibilités qu'il offre. En même temps l'auteur a su souligner intelligemment

ses limites. La différence est bien faite entre science-fiction et réalité. Une comparaison du cerveau et de l'ordinateur montre bien que celui-ci n'a pas la "capacité de jugement" (p. 29) et qu'il ne peut faire face à une situation pour laquelle il n'a pas été programmé. Il est bon d'insister sur ces limites dont souvent enfants et adolescents n'ont pas assez conscience. L'auteur a cherché à être complet dans ses explications, ce qui fait qu'elles sont parfois trop rapides ou allusives et relativement complexes pour un public vraiment jeune, mais le livre est fait de telle sorte que l'on peut sauter certains passages sans perdre l'essentiel.



Il faut aussi souligner le louable effort du traducteur qui a pratiquement évité tout terme anglais dans un domaine où ils foisonnent ("Debugger" est traduit par "déverminer", puissent les informaticiens l'entendre !). Les explications sont sans cesse mêlées aux applications possibles de l'ordinateur. Les exemples sont variés et vont du quotidien au monde de l'art ou des jeux. Il est bien montré que l'ordinateur peut avoir des fonctions très utiles (applications dans le domaine de la médecine par exemple), mais aussi qu'il peut être dangereux (stockage d'informations trop personnelles ou détournement d'informations par "les escrocs des temps modernes"). Les exemples sont donc variés, souvent amusants et bien adaptés au jeune public (football, rock'n'roll).

De nombreuses illustrations viennent appuyer explications et applications. Il s'agit essentiellement de dessins, sauf une photo d'intérieur d'ordinateur (p. 7). Ces dessins sont simples sans être simplificateurs. Certains schémas sont amusants et très bien faits, comme celui qui explique la logique booléenne par un passage de portes. Les notions complexes sont toujours illustrées, ce qui aide à les comprendre (disques à laser, mémoires à bulles). A ces illustrations s'ajoutent des exercices dont beaucoup sont relativement complexes et semblent nécessiter l'aide d'un adulte ou d'un enseignant et un certain niveau en mathématiques ("apprenons à compter en binaire", p. 8). Certains sont amusants et atteignent leur but pédagogique, comme le jeu de simulation (p. 27). Ce livre très agréable à lire est donc à conseiller à un public de jeunes adolescents. On souhaiterait qu'existe le même type de livre pour un public plus jeune.

Nicole Klein

Les ordinateurs, David Jeremiah. Garnier, 1983, Découvertes.

Voilà encore un livre anglais publié sur les ordinateurs, publié en 1983 par McMillan et traduit la même année par les éditions Garnier. Le traducteur n'est pas nommé (traduction française de Garnier Frères). Heureusement pour lui, car on est sans cesse horripilé par la traduction (phrases incompréhensibles, faux-sens). A des imprécisions du style "la consommation est dépendante d'autres choses encore" (p. 6), s'ajoutent des explications trop compliquées pour un public adolescent comme celles qui essaient de distinguer RAM, ROM et PROM (p. 17).

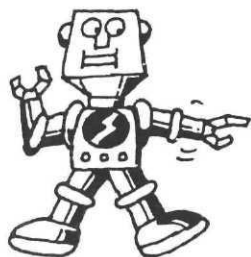
L'ouvrage, malgré une structure claire et logique qui va d'une présentation générale du monde de l'électronique à un survol historique, puis aux différentes applications de l'informatique chez soi, dans l'enseignement et la recherche ou à l'usine, n'est pas un outil pédagogique de qualité. Nombre d'affirmations sont faites sans explications : "les prévisions météorologiques sont effectuées par ordinateur" (p. 25). On aurait envie de savoir comment. Comment également "le processus complet de fabrication peut-il être réglé par l'ordinateur sans l'intervention de personne" (p. 26) ? Allusions trop rapides qui amènent à poser des questions auxquelles le livre n'apporte aucune réponse.

Le bon choix des illustrations vient compenser la pauvreté du texte. Les photographies sont nombreuses, belles et variées : qu'elles représentent de jeunes Chinois se servant d'un boulier (p. 11) ou qu'elles illustrent la petitesse d'une puce qui passe à travers le chas d'une aiguille (p. 14), elles sont intéressantes à regarder et à commen-

ter. Dommage qu'elles soient trop marquées par leur origine anglaise. Une photo prétend vous montrer Teletel alors qu'elle vous montre Prestel, son équivalent britannique. C'est un Bobby anglais devant un panneau "sale" (soldes) qui illustrent l'image du policier. L'éditeur français n'a pas essayé d'adapter l'iconographie à la réalité française. Glossaire et index.

Nicole Klein

Marie-Odile Wurtz, bibliothécaire, est aussi très sévère sur ce livre : traduction invraisemblable, légendes inadaptées, absence d'échelle, mise en page confuse. Ce type de livre n'est qu'un produit commercial diffusé auprès des enfants sans le moindre souci de vulgarisation scientifique. Il est exactement le genre de livre qu'on voudrait voir disparaître de la circulation.



Les ordinateurs et les robots, Albert Ducrocq. Nathan, 1983, Albert Ducrocq raconte.

Le livre se propose de répondre à de nombreuses questions qu'on peut se poser à propos des ordinateurs et des robots. Près de la moitié des titres des chapitres sont d'ailleurs libellés sous forme de questions : Qu'est-ce que la télématique ? Pourquoi des banques de données ? Le contenu du livre aborde l'essentiel de ce qu'un vaste public voudrait savoir et pourrait comprendre sur ce sujet. La démarche est à mon avis particulièrement intéressante. Pour faire comprendre, l'auteur part du connu et procède par analogie. C'est ainsi qu'on passe du boulier à la calculatrice électronique, de la consigne de gare à la mémoire de l'ordinateur, des procédures de résolution de problèmes à la notion de programme, etc., mais les limites de validité de la comparaison sont toujours bien fixées.

Dans ce livre, robots et ordinateurs sont bien des machines même si elles ont des "pouvoirs" fantastiques. Le livre précise bien

ce que peuvent faire robots et ordinateurs, mais aussi ce qu'ils ne peuvent pas faire. Dans le chapitre "La connaissance de l'intelligence", l'auteur s'attache à montrer qu'un même mot peut recouvrir des réalités différentes et que "l'intelligence" d'un robot ne recouvre pas toute "l'intelligence" d'un homme dans sa spécificité.

Par ailleurs les principaux domaines et raisons d'utilisation des robots et ordinateurs sont cités, mais les problèmes soulevés par leur généralisation ne sont pas évoqués. Ce livre présente sous un jour positif l'entrée de l'informatique et de la robotique dans notre monde, et véhicule une idéologie scientiste : tout ce que produit la science et la technique est bon. Aucune attitude critique n'est sollicitée chez le lecteur.

Les illustrations, photos et schémas sont petits et de qualité moyenne. Il y a une bonne répartition en volume entre le texte jamais volumineux et les illustrations. On peut très facilement utiliser le livre en ne regardant que les illustrations et les légendes. Pour chaque double-page, l'ensemble de deux, trois ou quatre légendes fournit un bon résumé du texte correspondant dans son contenu et même sa démarche. Exemple : le chapitre "Une mémoire et des registres" se propose de faire comprendre ce qu'on peut appeler "mémoire" dans un ordinateur en partant d'un objet bien connu comme la consigne à clé que l'on trouve dans les gares. Les légendes résumant aussi le chapitre. Photo 1 (quelqu'un ouvre la porte d'un casier de consigne) : "une consigne dont vous possédez la clé devient mémoire si vous y déposez un document". Photo 2 (quelqu'un devant le clavier d'un ordinateur) : "cet opérateur introduit textes et chiffres dans la mémoire d'une machine".

Dans le coin droit de la double-page on peut suivre un petit personnage humoristique, sorte de petit robot "pensant". Il illustre le texte contenu en caractères gras dans un encadré. La lecture de cet encadré n'est pas nécessaire à la compréhension de l'ensemble du texte. Il s'agit d'une information courte destinée à frapper le lecteur par un détail amusant, des données numériques impressionnantes, des perspectives d'avenir surprenantes — bref, à éveiller la curiosité pour peut-être aller chercher ailleurs d'autres informations, faire d'autres lectures. Les illustrations sont toujours bien en situation et insistent sur le contexte humain d'utilisation des robots et ordinateurs.

C'est un livre "tous publics" non spécialisés, pour une première approche des concepts de base, connaissance des domaines et limites d'utilisation. Il peut être utilisé par des enfants dans un contexte individuel ou à l'école. On peut seulement regretter l'absence de tout regard critique sur ces techniques, mais c'est un défaut si général des livres de vulgarisation qu'on ne peut pas l'imputer à celui-ci en particulier, qui a par ailleurs de grandes qualités.

Jacqueline Agabra
Ecole Normale de Bonneuil

Ordinateurs et mathématiques, Carol Gourlay. Etudes Vivantes, 1983, Fenêtre ouverte sur la science.

J'ai trouvé le livre attirant par les belles photos, mais décevant à la lecture. Le plan est confus ; beaucoup de thèmes sont abordés, mais le texte est très froid et sans humour. Les principales critiques portent sur les pages :

Pages 4-5 : Les nombres. Chapitre incompréhensible si on ne connaît pas déjà le problème de la numération. Le livre *Informagique* (Belin) est plus "scientifique" à cet égard.

Pages 6-7 : Même remarque. Seuls les textes près des illustrations (abaque et règle à calcul) sont intéressants. Un oubli important : les calculatrices mécaniques (à manivelle et roues dentées).

Pages 14-15 : Les auteurs, qui semblent avoir travaillé un par un dans leur coin sur un chapitre, auraient dû faire eux aussi un organigramme pour réaliser l'ouvrage ! L'organigramme de "Je veux prendre un bain" est lui-même très critiquable. Je ne prends pas forcément un bain parce que je suis sale ! Le chauffe-eau peut être à gaz - c'est souvent le cas. Les temps (10 mn, 20 mn, 15 s) sont à revoir. Un organigramme mieux fait pouvait davantage aider à comprendre les branches et boucles.

Pages 30-31 : Technologies nouvelles. Là encore les problèmes sont survolés. Un exemple plus simple (machine à laver, appareil photo ou jeu électronique) aurait été intéressant à évoquer.

En revanche, sur les pages :

Pages 10-11 : Matériel informatique. Bien.

Pages 18-19 : Dialogue avec l'ordinateur. Bien.

Pages 20-21 : Les mémoires. Assez bien, mais il faut déjà connaître le problème

pour comprendre ce qui est expliqué en survolant, ou apporter détails supplémentaires ou explications à l'enfant qui lit.

Pages 22-23 : Lecture des informations. Assez bien.

Pages 32-33 : Les calculatrices de poche. Bien.

Pages 34-35 : Microprocesseurs. Bien.

Pages 36-37 : Un ordinateur à domicile. Ce chapitre sur les utilisations de l'ordinateur aurait gagné à voir les exemples choisis expliqués plus en détail, mais comme tout doit tenir en deux pages...

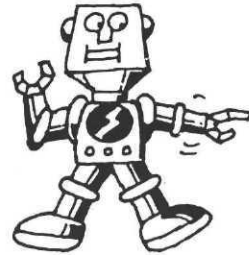
Pages 38-39 : Jouer. Bien.

Pages 40-41 : Les réseaux. Bien.

Pages 42-43 : Le monde de demain. Bien. C'est intéressant de réfléchir, à la fin de cet ouvrage, sur le problème du temps libre et du chômage.

Pages 44-46 : Index. Très bien, ainsi que l'historique.

Camille Delvallée, enseignant



L'informagique : Jean-Pierre Petit. Belin, 1980, Les aventures d'Anselme Lanturlu.

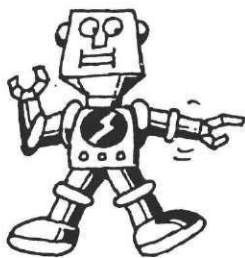
Une histoire qui, sous ses aspects enfantins, fait prendre contact avec beaucoup de notions d'une manière simple et vivante. C'est un livre qui est à la hauteur de ses prétentions, qui ne reste pas à un niveau trop superficiel mais qui est difficile pour des enfants de moins de 12 ans.

Camille Delvallée

(Une analyse très détaillée peut être consultée à la Joie par les livres).

NDLR : On ne va pas demander des comptes à l'auteur sur l'image du personnage féminin puisqu'il y a là une évidente provocation, un reste d'humour étudiant plutôt daté. De toute façon c'est ça ou la Castafiore... Je trouve plus étonnante la nullité tranquille du dessin.

Annie Pissard



Nous avons demandé à Camille Delvallée, instituteur à Sartrouville, de relire le roman La révolte de 10X, de Joan Davenport Carris (Flammarion-Castor poche, 1983).

Du point de vue informatique, quelques aspects me gênent dans ce roman que j'ai lu avec intérêt : on laisse penser qu'un ordinateur se construit comme l'on bricolerait du bois et du fer (pages 31 et 32 : la boîte à outils avec lesquels son père avait construit l'ordinateur. Le petit marteau devrait faire l'affaire...).

On dit également, ce qui est inutile d'ailleurs dans l'action, qu'un ordinateur "hors d'usage est très facile à remettre en route"... "Alors, bravement, elle se mit à le nettoyer, à le faire briller avec soin jusqu'à ce qu'il étincelle de partout. Puis elle entreprit d'extraire de l'un des cartons le manuel d'instructions et, l'ayant retrouvé, vérifia le câblage de l'ordinateur. Après plusieurs petites retouches elle s'estima satisfaite, 10X allait pouvoir reprendre du service". Il y a une petite confusion : le manuel d'instructions explique les ordres à donner à l'ordinateur (software) ; il n'indique pas le plan du câblage. Quant aux petites retouches... ! Une chose me semble plus grave : c'est de laisser supposer qu'un ordinateur peut agir de façon "magique" comme 10X. Avant de couper tel ou tel circuit de la maison, il serait nécessaire de connecter 10X à un système (interface de sortie) permettant de traduire les ordres donnés en travail d'ouverture ou de fermeture d'interrupteurs généraux de circuits.

Alors qu'on explique, page 35, comment travaille l'ordinateur (au niveau langage évolué-langage machine), il est étonnant qu'on passe aussi superficiellement sur l'aspect "sorties" de 10X (alors que pour l'interface langage c'est assez bien expliqué). Cette critique me semble importante, car laisser supposer que l'ordinateur, par magie, allume telle ou telle lampe sans aucun "bricolage" préalable, est dangereux. L'opi-

nion générale est, en effet, que l'ordinateur est magique et pense comme l'homme. Il faut "démonter" cette opinion et montrer qu'au contraire l'ordinateur est une machine qui fait ce qu'on lui dit de faire et *rien que cela*.

D'autres chapitres expliquent mieux les choses : langage inventé par Taylor et son père, système pour élever la petite oie, appel au spécialiste pour réparer 10X, projet de faire des programmes pour les menus de la petite amie boulotte Stacy, ou pour des commerçants du quartier. Dans l'ensemble, et mises à part ces quelques critiques techniques, j'ai pris du plaisir à lire ce roman.

Le temps des ordinateurs, Henri Lilen. Messidor-La Farandole, 1983, LF Document.

Une mine d'informations dans ces 184 pages qu'on lit sans aucun ennui. L'approche de Lilen, auteur d'une quantité d'ouvrages sur l'informatique, est essentiellement historique. "Au début était l'électricité" (p. 27). Maintenant est "le fabuleux microprocesseur" (p. 69). Le clavier puis l'écran sont décrits ensuite. Le 7^{ème} chapitre s'intéresse au radar, le 8^{ème} aux lasers et aux hologrammes. Les deux derniers envisagent le futur et les dangers de l'ordinateur. Chaque chapitre est lui-même divisé en courts sous-chapitres, ce qui rend la lecture très aisée. Son but est toujours d'expliquer les progrès de la science. Ainsi le sonar est-il né de "la leçon du Titanic". En effet c'est de la question "comment détecter les obstacles" (p. 131) que sont nés les radars.

Il y a dans le livre des informations qu'on a rarement l'occasion de rencontrer comme le tableau sur "quelques-uns de ceux qui ont enrichi le trésor de la connaissance aux 17^{ème}, 18^{ème} et 19^{ème} siècles" (p. 42) mais aussi sur des aspects techniques". Ainsi trois schémas clairs expliquent le fonctionnement du transistor (p. 60, 61, 62), comme sont citées les principales firmes industrielles du secteur informatique. "En Europe le premier fabricant de micro-ordinateurs était en 1982 le français R2E" (p. 181). Des encadrés bien faits et courts expliquent des notions fondamentales dont on retrace l'historique. Ainsi apprend-on d'où vient le mot ordinateur, celui d'informatique et celui de robot.

Les rapports entre science-fiction et science sont bien soulignés. Jules Verne, quand il imagine en 1889 la journée d'un journaliste américain en 2889, parle d'un "phototéléphote" qui permet de recevoir des

images à distance. Hugo Gernsback, le Jules Verne américain, "semble être... le premier inventeur du radar" (p. 135). Enfin les dangers de l'ordinateur et les problèmes de morale qu'il pose sont évoqués : qui aura accès à toutes les informations stockées ? Qu'en sera-t-il des applications du laser à la science militaire ? Comme l'écrivit Lilien, les "plus belles découvertes et inventions peuvent servir au meilleur ou au pire" (p. 156) et il nous invite à "prendre notre destin commun en main" (p. 184).

Le style est vivant, pas très travaillé, mais le but est d'entraîner le lecteur : "Enfourchons notre machine à remonter le temps et faisons ensemble un saut d'1/3 de siècle seulement en arrière" (p. 13). Au milieu du livre, seize pages de photographies petites et en noir et blanc, mais très informatives. On y voit les applications de l'ordinateur à l'industrie, comme dans la photographie, de la famille des robots assurant la finition des soudures sur les berceaux-moteurs de la Renault 9, et à l'art. On regrette l'absence d'index, même si la table des matières est détaillée.

Le livre d'Henri Lilien est passionnant de bout en bout.

Nicole Klein

Marie-Odile Wurtz, bibliothécaire, estime pour sa part que le format de la collection "LF document" de type livre de poche ne convient pas au sujet choisi qui appellerait plus de graphiques et d'illustrations. Le sujet lui paraît traité en profondeur mais le style est trop oral : on a plutôt l'impression de lire un texte de conférence. Des digressions importantes (les lois de Murphy par exemple) sont perturbantes. Il lui semble donc que l'aspect matériel et le style pas très attrayant rendent ce livre peu accessible à un jeune public n'ayant pas déjà des connaissances dans ce domaine.

Ordinateurs et informatique. Philippe Auzou, Encyclopédie en bandes dessinées (5 volumes).

Chaque tome est divisé en deux parties : une histoire en BD et une section textes et images intitulée "Ordinateurs et informatique en questions".

La partie BD : science-fiction de BD traditionnelle ; le lien entre les deux parties se fait par l'apparition occasionnelle dans la BD de bulles de couleur différente (jaune), avec une brève description technique d'un aspect de l'histoire et référence à une ou plusieurs questions traitées en seconde partie.

Le but : piéger le jeune lecteur friand de BD. En dévorant l'histoire il "avalera" aussi les bulles jaunes et éventuellement lira aussi les références en dernière section. Hélas ! le lecteur d'une intelligence moyenne comprend bien vite qu'il n'a point besoin de lire les explications techniques pour suivre l'histoire. Leur style sec et rébarbatif est en rupture complète avec celui des bulles blanches de la BD. Et cela est bien dommage car la seconde partie est intéressante à lire, scientifiquement bien faite, même si le style est un peu ampoulé et si l'ordre des sujets suit plus l'exigence de l'histoire en BD que la logique interne du sujet.

En bref : une information juste mais une démarche pédagogique peu réussie. Par ailleurs on ne peut pas passer sous silence l'absence de distance critique par rapport aux stéréotypes technocratiques d'un discours triomphaliste sur la science.

Jim Ritter et Catherine Germain

Notons pour mémoire : *L'informatique, la télématique, les techniques nouvelles*, chez Hachette (En savoir plus), par H. Nora et P. Vuitton, paru en 1981. Un petit livre assez complet pour les plus grands, qui comporte entre autres un chapitre sur les métiers de l'informatique.

Marie-Odile Wurtz

Prochain épisode : l'informatique encore ! ou une réflexion à propos de l'introduction de l'ordinateur à la bibliothèque des enfants de la New York Public library.

Erratum :

Dans les revues citées à la page 52 du dernier Supplément (Revue n° 92-93), il convient d'ajouter l'adresse de Jeunes Années Magazine, 10-14, rue Tolain, 75020 Paris.