

HOMMAGE À MICHEL CRESPIN

C'est avec tristesse que nous avons appris la brutale disparition de Michel Crespin à l'âge de 45 ans. Cet auteur complet et inclassable occupait une place aussi discrète qu'originale dans la bande dessinée française, ayant obtenu la reconnaissance de ses pairs et de la critique pour ses séries « Armalite 16 » (1979-1987, Les Humanoïdes Associés) et « Troubadour » (1991-1993, Vents d'Ouest). Après des études à Nice, il avait intégré en 1977 l'équipe de *Métal hurlant*, alors journal pour adultes. En 1979, il y propose sa première histoire complète, *Marseil*, qui impose son style profondément original : dialogues réduits à l'extrême, narration elliptique et épistolaire, découpage de larges cases plutôt statiques, instants figés, personnages perdus dans une nature immense, saisis dans leur vérité, et couleurs à l'aquarelle. Cousins du « Simon du fleuve » d'Auclair par leur thème et leur sobriété, ces cinq albums s'en démarquent par la peinture d'un monde rural et montagnard, fragile oasis à l'abri des violences et source de rédemption. Les teintes brunes et automnales d'un monde souillé cèdent la place à une symphonie de couleurs très travaillées dans « Troubadour », série médiévale explorant le thème de l'enfance et de la fraternité, toujours dans une montagne sauvage, paradis où l'homme n'est que toléré. La narration se fait plus poétique encore, isolant les actions en de courtes et denses séquences. Michel Crespin avait été un des très rares auteurs français à être invité à publier une histoire au Japon : ce fut *Elie*, récit tendre et pudique mettant en scène les rêves et l'attente d'un enfant, séparé de son père, réalisé en lavis pour le journal *Morning*, et publié chez Casterman en 1996 dans la collection Manga. Michel Crespin avait réalisé l'affiche du festival Quai des bulles en 1997, illustré de nombreux livres de jeunesse (la série « Arkandias » chez Magnard notamment), collaboré à des œuvres musicales. Il avait été récompensé par le Grand Prix du festival de Blois en 1999. Il travaillait à une nouvelle série sur les Indiens, avec Laurence Harlé, la scénariste de Michel Blanc-Dumont.

• À lire : *Bédésup* n°28, *Cahiers de la BD* n°76, *Animeland* ; albums disponibles chez Casterman et Vents d'Ouest.

O.P.

Glacial, on conclura cette rubrique en saluant la sortie française d'un classique venu du Japon.

■ Les éditions *Tonkam* continuent à œuvrer pour la publication d'Osamu Tezuka et entament la publication de *Phénix l'oiseau de feu* (55 F), ample saga flamboyante dont le héros est le mythique personnage qui renaît périodiquement de ses cendres. Mobilisant des dizaines de protagonistes dont les destins se croisent au gré d'un scénario d'une formidable générosité, mêlant drame et farce en un cocktail inimitable, Tezuka nous embarque dans une vaste fresque historico-fantastique qui suscite le ravissement au sens premier du terme. On est littéralement emporté par cette saga dont le récit devrait durer plusieurs centaines de pages. On attend la suite avec grande impatience.

J.P.M., O.P.

ART

■ Chez *Albin Michel Éducation*, Un Enfant, un artiste, nouvelle collection d'éducation artistique à destination des enfants de maternelle (35 F chaque). À partir de concepts de base, un artiste propose un cahier d'activité.

Claude Closky dans *Lettres et chiffres* reprend sa propre réflexion sur les signes pour jouer à observer, comparer, réaliser des lettres à partir de leurs formes, graphie, couleur.

Vera Molnar : *Rythmes et logique*. Jouer à faire bouger, assembler, « déranger » traits, lignes, cercles, demi-cercles : c'est ce que l'artiste invite l'enfant à faire en proposant des activités qui font appel à la *logique*.

Claire-Jeanne Jézéquel : *Formes et espaces*. À partir de photographies de *gratte-ciel*, de *pont*, l'artiste invite l'enfant à « redresser » les

images, modifiant ainsi dans l'espace les formes et leur traduction graphique.

Tania Mouraud : *Traits et points*. Photographies de lieux (magasin, métro, chantier, aéroport) servent de base à l'observation des formes, et à leur « reproduction » sur la page d'en face.

La collection est certes intéressante mais manque sans doute « d'invention », de liberté, de vrai dialogue avec l'enfant. Il suffit d'avoir ouvert un livre de Tana Hoban pour comprendre que *Traits et points* est bien sage et ne sera pas forcément un stimulant durable. Ces exercices peut-être trop « cadrés » sont un peu décevants étant donné que la collection est justement conçue avec des artistes qui dans leur travail *font preuve de plus de force d'émotion* ou de remise en cause. Plus cahiers d'exercices ou de vacances, ces 4 fascicules ne sont pas des livres sur lesquels on aime revenir, à juste

titre ils s'intitulent « Cahier d'activité ».

■ Édité par l'Association Musées Vivants de Niort, *Trois nuits* (70 F), d'Hélène Kérillis, d'après un tableau d'Henry Geoffroy « L'Asile de nuit ». À partir d'une œuvre de la fin du XIX^e siècle, conservée au musée de Niort, une histoire évoquant la misère, les sans-abris, le froid. La maquette isole des détails de la reproduction du tableau, visible dans sa totalité à la fin du récit. Un dossier de jeux et d'interviews éclaire et approfondit la première lecture.

■ À L'Atelier-Écoles de Saint-Jean de Braye : *Vous avez dit sculpture* (65 F). Ce nouveau fascicule qui rend compte d'une année de travail enthousiaste avec les enfants et toute l'équipe éducative dynamique de Saint-Jean de Braye nous promène aux jardins des sculptures, présentant à la fois des œuvres de Picasso, rencontrées au cours de visites aux musées et les sculptures et les textes réalisés par les enfants. Il s'ajoute aux neuf autres titres de ce parcours suivi, réfléchi, collectif, cohérent et au long cours.

■ Chez Passage Piétons Éditions, collection Lieu Commun, dirigée par Isabel Gautray (48 F chaque). Trois titres : *On avait dit* ; *La Terre est un seul pays* ; *T'es pas une fille, t'as les cheveux courts*. Une collection pour réfléchir et dialoguer à partir de « citations », extraits de textes, photographies, gravures... confrontés dans un « collage » poétique ». La finesse du papier donne un ton agréable de légèreté au livre, non pas dans le sens d'un manque de sérieux, mais plutôt parce qu'il est sans gravité, humoristique et drôle avec pieds de nez et cabrioles. Il y a de l'air dans ces Lieux



La Terre est un seul pays, Passage Piétons Éditions

Communs, du mouvement, de la vie « rêvée des anges » et 10 000 idées, associations que le lecteur peut poursuivre à sa façon.

■ Chez Gallimard, Hors série, Découvertes Gallimard / Paris-Musées, de Jean-Louis Andral et Sophie Krebs : *L'École de Paris. L'atelier cosmopolite. 1904-1929* (65 F). Paris au début du XX^e siècle est le point de rencontre de nombreux artistes étrangers : Picasso de Catalogne, Brancusi de Roumanie... Une ville qui, du Bateau-lavoir à la ruche de Montparnasse, connaît une véritable effervescence.

■ Aux éditions Scala, dans la collection Tableaux choisis, d'Isabelle Charleux et Édith Parlier : *L'Art bouddhique* (98 F). S'appuyant sur douze œuvres des collections du musée Guimet récemment rénové, les auteurs proposent un parcours à travers toute l'Asie. Le glossaire est bienvenu car le lecteur français est rarement informé sur la culture bouddhique.

E.L.

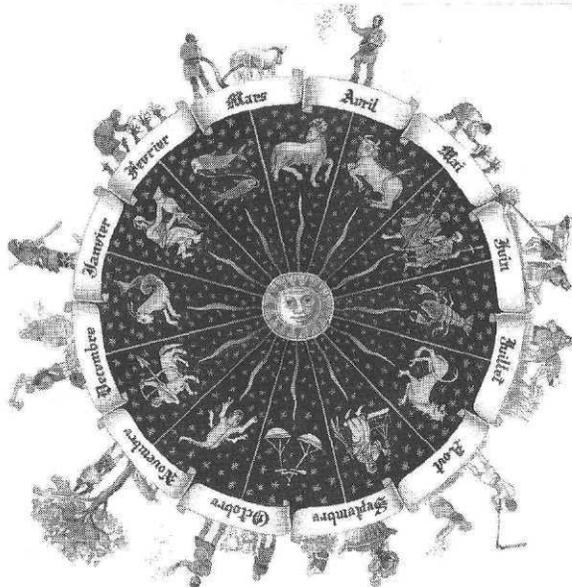
SCIENCES HUMAINES

■ Chez Actes Sud Junior, deux titres d'une nouvelle collection, *Les Naissances du monde* (69 F chaque) qui a pour objet de faire découvrir les mythes fondateurs des grandes civilisations. *La Mythologie grecque*, de Florence Noiville, ill. Christine Noiville propose un choix de récits autour de trois thématiques : les dieux et les hommes, la ruse, le destin. Au fil des récits Florence Noiville glisse quelques éclaircissements et introduit des variantes sur un même épisode. Un texte intelligent, agréable à lire, qui donne envie au lecteur d'en savoir plus. *La Mythologie égyptienne*, de Claude Helft, ill. Frédéric Mansot nous initie à des récits qui nous sont moins familiers mais tout aussi riches sur le thème de la création du monde. Dans un volume comme dans l'autre la qualité des illustrations, l'élégance de la maquette et de la mise en pages sont autant d'atouts pour une collection qui devrait intéresser un public qui va du collégien à l'adulte.

■ Chez *Albin Michel Jeunesse*, **Mon premier livre de sagesse** (79 F), de Michel Piquemal, ill. Philippe Lagautrière est un florilège thématique de citations organisé de manière alphabétique de A comme Amitié à V comme Voyage. Sur des thèmes comme l'argent, l'échec, la fraternité, le père, la mère, les rêves, la vérité, ce recueil nous livre des citations d'origine très diversifiées. Antoine de Saint-Exupéry, Alphonse de Lamartine, Albert Camus, Voltaire, René Char, Karl Krauss sont quelques-uns des auteurs cités auxquels il faut ajouter de nombreux proverbes de tous les pays et de toutes les cultures. Cet herbier de bons mots et belles phrases comme l'intitule joliment Michel Piquemal est une invitation à la réflexion pour les enfants dès 9-10 ans. En fin de volume un index donne une brève information sur les auteurs cités. Une jolie mise en pages, des illustrations colorées et amusantes participent de la réussite du volume.

■ Les *Éditions Autrement* publient une nouvelle collection de documentaires, *Autrement Junior*, avec quatre titres parus dans la série Société (49 F chaque). Voir rubrique « Chapeau », p. 16.

■ Chez *Casterman*, dans la collection Atlas, atlas historiques, **Atlas des châteaux forts** (142 F), de Brigitte Coppin, ill. Morgan. Présents dans toute l'Europe du X^e au XV^e siècles les châteaux forts occupent une place particulière dans notre imaginaire. Cet atlas retrace leur histoire des premiers châteaux en bois et en terre, édifiés sur une colline, une berge escarpée, un piton rocheux ou sur une motte, aux châteaux en pierre. Le volume propose une approche à la



Le calendrier médiéval in *Atlas des châteaux forts*, Casterman

fois historique et géographique : évolution des fonctions civiles et militaires du château d'une part, répartition dans l'espace géographique, en Europe principalement mais aussi dans le reste du monde. D'autre part, le livre montre bien la diffusion et les caractéristiques particulières aux différents pays : France, Allemagne, Autriche, Grande-Bretagne, Italie et Espagne. Des séquences spécifiques décrivent de nombreux exemples. Au voyage géographique se superpose un voyage dans les différentes salles du château : du donjon à la chapelle, de la grande salle à la chambre des dames, le texte relate au fil de l'histoire la vie de ses habitants et plus largement dépeint la société médiévale. Une iconographie riche de nombreuses photographies en couleurs et documents historiques, illustre superbement un propos toujours accessible et convaincant. Sur un sujet pourtant rebattu, un

livre qui réussit à nous surprendre et ne devrait pas manquer de séduire un public nombreux.

■ Chez *Desclée de Brouwer*, quatre titres dans la Petite Collection Clé (42 F chaque). **Petit Jésus**, texte de Claude Helft ; photographies de Alejandra Figueroa, sur une variation d'images de la Vierge à l'enfant, photographies de sculptures du XIII^e au XV^e siècles, un texte commente et évoque le personnage de Jésus, sa relation à la Vierge suggérée par les sculptures. Il propose des interprétations et donne des explications. La qualité d'un texte au ton juste, sa relation à de belles photographies en noir et blanc font de ce livre à la fois une première initiation à la sculpture médiévale et une rencontre avec le personnage de Jésus.

La Reine et le Roi, de Claude Helft, ill. Aurélia Fronty, s'inspire des lé-

gendes juives et arabes nées autour des textes de la Bible et du Coran.

Les Quatre amis, d'Anne Tardy, ill. Camille Dieuaidé, est un petit récit sous forme de devinette pour évoquer un épisode des vies antérieures du Bouddha.

Comment Adam nomma les animaux, de Marianne Tomi, ill. Aurore de La Morinerie. À partir d'une phrase de la Bible, un joli récit étymologique sur l'origine des noms des animaux. Un joli texte, sans caractère scientifique, qui évoque chaque animal à partir d'un de ses éléments caractéristiques : le kkri-kkri du criquet, le ggri-ggri du grillon, le saut de la sauterelle, la queue de l'écreuil... De jolies esquisses aux couleurs pastel illustrent un propos qui s'adresse aux tout-petits (dès 4 ans). Saluons la qualité de cette collection de tout petit format et de faible pagination qui allie la qualité, la simplicité des textes et des images à une présentation élégante et soignée.

Dessine-moi la Bible (128 F), de Claude Helft. Ce volume propose un choix de récits extraits de l'Ancien et du Nouveau Testament adaptés aux petits (dès 5 ans). Pour illustrer les textes l'éditeur a fait appel à six illustrateurs. La diversité des registres d'illustration aurait pu gêner, elle se révèle ici un choix judicieux dans un livre qui accorde une place prépondérante à l'image. Pour ceux qui voudraient revenir au texte original - et c'est suffisamment rare pour être souligné - le texte renvoie aux références précises des récits cités.

■ Chez Flammarion, **Mes carnets d'Italie** (149 F), de Florine Asch. Un superbe album qui renoue avec le « Grand tour », tradition anglaise

du début du XVIII^e siècle qui voulait que tout homme « bien élevé » fasse un long périple dans la péninsule muni d'un carnet de dessins et de quoi écrire. De ville en ville, de Milan à Palerme en passant par Vérone, Venise, Florence, Sienne et Rome c'est un éblouissant et lumineux voyage. En écho aux aquarelles qui restituent l'esprit des lieux traversés, Florence Asch a choisi quelques extraits de ses lectures retranscrits à la main sur la page. Shakespeare, Théophile Gautier, Marcel Proust, Paul Morand, Goldoni, Casanova, Valéry Larbaud accompagnent le lecteur à la découverte, ici d'une ruelle, là d'un marché, d'une vitrine ou d'un monument. À chaque détour de rue Florence Asch nous livre un certain regard sur une Italie d'hier et d'aujourd'hui. En introduction du

volume, un beau texte de Dominique Fernandez évoque l'esprit de ce voyage. Olivier Meslay nous donne ensuite un intéressant aperçu historique. Un livre pour les plus grands qui a néanmoins toute sa place dans les bibliothèques pour la jeunesse.

■ Chez De La Martinière Jeunesse, deux titres de la collection Hydrogène (59 F chaque) pour aborder la question des drogues dures (héroïne, cocaïne, amphétamines...) et des drogues douces (tabac, alcool, cannabis...): **Se droguer c'est risqué**, de Marie-José Auderset, Jean-Blaise Held et Jean-François Bloch-Lainé, ill. Christine Coste, fotogr. Bertrand Machet; **Héroïne, cocaïne... voyage interdit**, des mêmes auteurs. Dans les deux cas un texte informatif fournit les connaissances indispensables, combat certaines



Mes carnets d'Italie, ill. F. Asch, Flammarion

idées reçues et invite à la réflexion. Des témoignages d'adolescents complètent le propos. Des ouvrages sans doute utiles en bibliothèque pour répondre aux nombreuses questions que se posent les adolescents.

■ Chez *Mango Jeunesse*, dans la collection *Regards d'aujourd'hui*, **Cléopâtre et son temps** (99 F), de Vassoula Nicolaidès et Eleni Papaefthymiou. Un nouveau volume pour une collection qui a fait ses preuves depuis longtemps. Une fois de plus une mise en pages inventive, des titres accrocheurs, une iconographie diversifiée sont au service d'un texte de qualité.

■ Aux *Éditions Milan*, trois nouveaux titres dans cette récente collection déjà signalée, *Les Essentiels Junior* (28 F chaque), qui se caractérise par un texte concis servi par une mise en pages dynamique et inventive. En *Essentiels Junior*, *Histoire, Serfs et seigneurs au Moyen Âge*, de Madeleine Michaux, correspond bien au concept de cette nouvelle collection : fournir les principales informations aux enfants à partir de 9 ans, par un graphisme jeune et dynamique, en 32 pages aérées et bien organisées. Inter-titres, détails en marge, illustrations honnêtes et une page de pistes pour aller plus loin : on regrettera juste le faible nombre de documents d'époque, par ailleurs bien choisis. Une bonne initiation.

Dans la série *Société, Savoir faire face au racisme*, d'Emmanuel Vaillant aborde la question en trois volets. Une première partie fournit les définitions indispensables à la compréhension du sujet. La deuxième partie aborde le sujet dans une perspective historique. Le dernier chapitre donne quelques pistes pour

lutter contre le racisme et faire évoluer les mentalités. En bref, un texte concis et accessible aux plus jeunes, sur une question toujours d'actualité. En revanche, **Comprendre mieux les parents**, de Fabienne Azema, ill. Matü déçoit, tant il se contente d'enfoncer des portes ouvertes sur les relations entre parents et enfants, sur les vertus de l'éducation et n'évite pas certaines affirmations discutables (voir le paragraphe consacré à la lecture du courrier des enfants). Enfin on doute fort que ce type de discours un peu trop moralisateur touche son public supposé.

■ *Nathan* crée de nouvelles versions de sa collection *Mégascope*, jusqu'ici de grands poches cartonnés, maintenant en moyen format souple : un concept décliné en *Crocscope*, *Superscope*, etc. Saluons de nouveau l'excellent volume **6 milliards d'hommes** (45 F), de Gilles Pison, du Musée de l'Homme, clair, direct et très pédagogique. L'interactivité proposée n'y est pas gratuite.

■ Au *Sorbier*, la collection *Visio* s'enrichit des *Égyptiens* (49 F), de Renzo Rossi, illustrations de Sergio : un documentaire de référence pour les collégiens, qui fourmille d'informations et de représentations intéressantes, avec de nombreux schémas techniques. D'excellentes cartes et un constant souci de réflexion compensent la sécheresse du ton et des illustrations, assez désincarnées (on est dans un registre très différent de la magnifique collection *La Vie des enfants...*) et un plan chronologique aussi traditionnel que clair. L'approche thématique est donc difficile, mais traitée avec pertinence au fil des chapitres.

O.P., J.V.N.

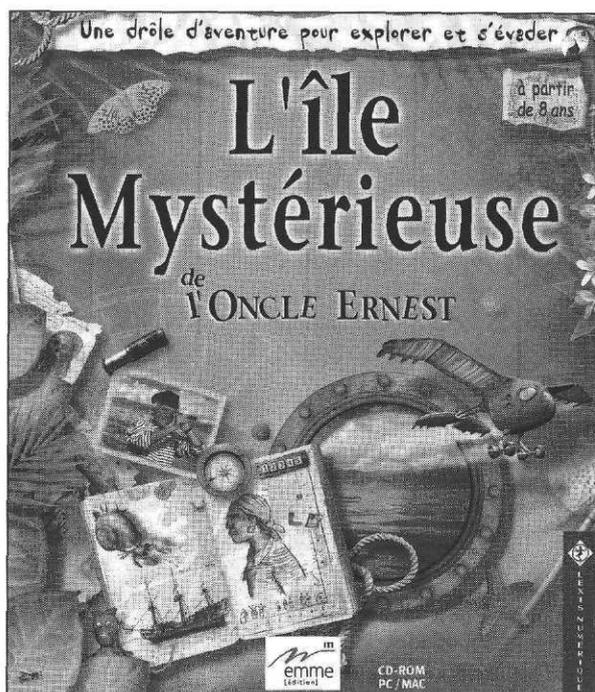
CD-ROM

■ *Cryo interactive* est un spécialiste reconnu du jeu de rôle ou d'aventures, du travail graphique et d'une certaine approche culturelle, notamment à travers ses titres ludohistoriques. La nouvelle collection inaugurée avec *Odyssée* veut justement s'appuyer sur tous ces principes. Les différents titres parus ou annoncés se situent dans un cadre littéraire ou culturel, pour un jeu inspiré (avec une large liberté) des intrigues classiques, et dans des décors de haute qualité. C'est donc ici Homère qui est la première cible, et l'on est invité à parcourir îles, palais et forteresses, à affronter les cyclopes et à défier les dieux. Technique, graphismes et structure rappellent fortement la série « Atlantis », par l'inspiration autant que par la qualité du résultat. Une belle résolution, des couleurs somptueuses, beaucoup d'inventivité et en même temps des références nombreuses aux civilisations helléniques. On est parfois à la limite du space opéra, mais certains épisodes s'y prêtent bien, et *Olympe* et *Enfers* sont après tout des lieux dont il n'existe pas de description officielle. La jouabilité est plutôt bonne, basée sur un parcours réfléchi plutôt que sur une série d'actions et d'épreuves. Une tentative originale et à poursuivre pour faire revivre les grands mythes de nos cultures. Exigeant pour les machines. PC W98, P 266 Mhz, Ram 32 Mo, CD x 12, 249 F

■ Chez *Disney interactive*, *Winnie l'ourson premiers pas nous* emmène dans l'univers classique de Milne, intégré à l'imaginaire Disney depuis le film des années 40. Ce titre

ludo-éducatif ne raconte pas d'histoire, mais propose une série d'activités amusantes avec les fameux personnages. Le studio graphique et d'impression n'a rien d'original mais peut se voir comme une première approche ; la partie chantée est très réussie ; le jeu des contraires dans la maison et le jeu de logique « qui aime quoi » sont bien intégrés dans l'univers et liés aux personnages : ils proposent un habillage plutôt original de ces activités. Le jeu des ballons est très polyvalent et aide aussi bien pour les chiffres que pour les couleurs, etc. On peut seulement craindre que les enfants ne s'amuse simplement à crever les ballons... Par rapport au livre interactif, le graphisme a été repensé et imite moins le dessin, jouant d'effets numériques. Point positif, les parents curieux trouveront dans le manuel une notice d'Edwige Antier sur le rapport des jeunes enfants à l'ordinateur et l'évolution de leurs capacités et intérêts. Un produit très bien fait, plutôt minimaliste dans son contenu, mais qui s'inscrit dans une gamme d'apprentissage. Joie et bonne humeur pour les petits en perspective. PC W95, P 166 Mhz, Ram 32 Mo, CD x 8. Mac Power 100 Mhz, Os 7.6.1, Ram 24 Mo, CD x 8, 149 F

■ Chez *Emme interactive* avec *Lexis Numérique*, le succès international de *L'Album de l'Oncle Ernest* avait entraîné une suite, *Le Fabuleux voyage de l'Oncle Ernest*, voici pour finir *L'Île mystérieuse de l'Oncle Ernest*, hommage aux romans d'aventures maritimes de Stevenson et Verne, et conclusion de la saga. Il ne s'agit plus ici de parcourir les océans, mais d'explorer une île au trésor, selon les mêmes principes ergonomiques que dans les précédents titres : onglets



L'Île mystérieuse de l'Oncle Ernest, Emme interactive et Lexis Numérique

marque-pages permettant un parcours imprévu autant qu'imprévisible, indices à collectionner, animations à observer et à utiliser, animaux qui font du livre de croquis un vrai zoo très agité... On retrouve avec plaisir l'inventivité des auteurs, Éric Viennot et Minh Phan, la qualité des musiques et la beauté technique des décors et images. Les adultes seront sans doute déçus par l'originalité du concept, mais les enfants (plus de 8 ans) accrochent réellement. Un livre, *Le Trésor de l'Oncle Ernest*, accompagne le CD-ROM, dernier opus d'une série qui se renouvelle en restant fidèle à son concept et sa création. Une grande réussite. PC W 95, P 133 Mhz, Ram 32 Mo, CD x 8. Mac G3, Os 7.5.3, Ram 32 Mo, 249 F

■ *Chez Havas interactive*, la branche spécialisée dans le ludo-éducatif, Coktel, domine déjà le marché avec *Adi* (plus de 7 ans), et plus récemment *Adibou* pour les 4 à 7 ans. La gamme se complète avec la création d'*Adibou d'Chou*, un sympathique petit personnage aux oreilles en pointe (un elfe ?), toujours accompagné de sa salopette et de son nounours, qui va initier les petits (2-4 ans) aux joies du multimédia ludo-éducatif. Les titres abordent des thèmes (mer, campagne) prétextes à des apprentissages et des découvertes de vocabulaire, objets et animaux : des *imagiers multimédias animés et interactifs*, en quelque sorte. Contrairement à leurs grands frères, ils ne sont donc pas ordonnés selon des

compétences scolaires (anglais, maths, ...), mais proposent à l'enfant un apprentissage ludique dans un univers coloré et simple : un concept déjà largement exploité chez TLC-Edusoft, BBC-Interactive, Ubisoft ou Knowledge Adventure, du même groupe Havas. Tout le travail des auteurs a porté sur la qualité du graphisme (dans la ligne d'Adibou), avec force pastels, rondeurs et profondeur du décor ; sur l'ergonomie de l'écran, qui ne doit pas être surchargé mais où les « icônes » ou faisant fonction doivent être repérables et facilement interprétables ; sur l'enchaînement des séquences et des activités (aussi classiques qu'universelles : reconnaissance de formes, de couleurs, dénombrement, associations, ... toutes compétences que les enfants découvrent à l'âge de la maternelle). À l'arrivée, les enfants se trouvent devant des titres efficaces, sur lesquels ils seront facilement autonomes et dont l'univers semble les séduire (la recherche artistique n'étant pas l'objectif premier de ces titres). Une réussite manifeste. **Adibou d'Chou à la mer** et **Adibou d'Chou à la campagne**, sont les deux premiers titres de cette série. PC W95, P233 Mhz, Ram 64 Mo, CD x 8, Mac Os8, 200 Mhz, Ram 64 Mo, CD x 8, 199 F chaque.

Adibou évolue simultanément en sortant d'une présentation très « scolaire » avec **Adibou présente la Magie**, pour les 4-7 ans. Ce nouveau titre introduit un nouveau personnage, Adibulle, « copine rigolote » d'Adibou : une espèce d'apprenti-sorcière qui entraîne les enfants à la découverte des trucages les plus simples et leur fait manipuler nombres et objets. Une approche particulièrement pertinente dans son concept, qui recherche dans un

thème *a priori* purement ludique et non scolaire des mécanismes d'apprentissage. Ou comment Garcimore, en passant sur CD-ROM, devient un « professeur invisible ». La magie semble cependant plus adaptée aux panoplies et coffrets de jouets qu'au virtuel. L'enfant sera ici dans une attitude intermédiaire, entre la passivité du téléspectateur et la difficile pratique du manipulateur. PC W95, P233 Mhz, Ram 64 Mo, CD x 8, Mac Os8, 200 Mhz, Ram 64 Mo, CD x 8, 199 F.

Toujours chez *Havas*, l'autre branche éducative, **La Famille coup de pouce de Knowledge Adventure**, propose régulièrement des mises à jour de ses titres destinés aux tout-petits et petits. **Maternelle petite section, 2/3 ans** est animé par Lisette la canette, dans un véritable petit dessin animé et sept activités sans surprises : couleurs, formes, lettres, chiffres, dessin, sons, etc. Après un accompagnement par un adulte, les enfants pourront facilement se débrouiller seuls. Une bonne réalisation technique, fluide et à la portée de toutes les machines, pour un programme sans grande originalité. PC W95, P100 Mhz, Ram 16 Mo, CD x 2. Mac Os 7.5, Ram 8 Mo, CD x 2, 149 F.

Bébélic. Jardin d'éveil 12/24 mois, le premier jouet multimédia de bébé est une semi-nouveauté : ce coffret comprend un titre de 1999 et une énorme souris-boule blanche et bleue, destinée aux premières frappes et manipulations de bébé. Très facile à brancher sur l'ordinateur et ne nécessitant aucune installation, ce périphérique se révèle efficace avec les plus jeunes : entre taper en aveugle sur un clavier et jouer avec la boule bleue, les parents préféreront la deuxième so-

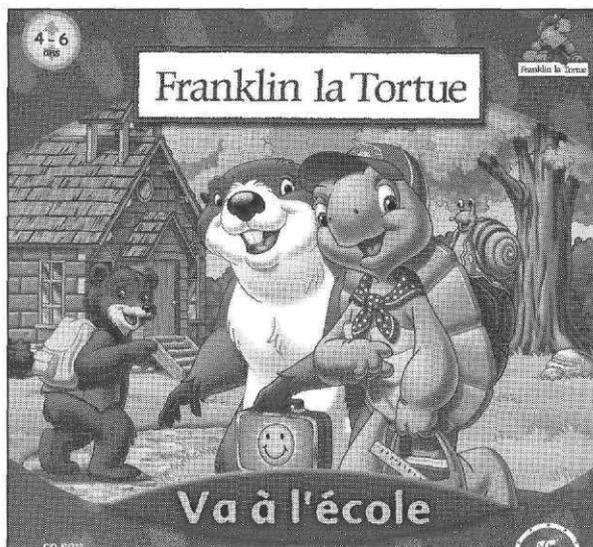
lution. Bébé préfère manifestement la couleur, mais trouve que le clavier fait plus de bruit, donc est plus drôle (testé par Choupinette). Sinon, le logiciel déconnecte de toute manière toutes les fonctions du clavier et ne se pilote quasiment qu'à la souris : c'est donc d'abord un travail d'ergonomie qui nous est proposé ici, avec un certain succès. Le problème est que le CD-ROM s'adresse, pour la manipulation, aux enfants capables d'interpréter les demandes du logiciel (plus de 18 mois en moyenne), alors que le bébélic est précisément fait pour les 12-18 mois, plus passifs et sans réelle interactivité... On peut aussi critiquer le choix pour le coffret du logiciel de 1999, basique et pas vraiment novateur, mais aux bonnes chansons. PC W95, P90 Mhz, Ram 16 Mo, CD x 4, Mac Power, Os 7.5, 100 Mhz, Ram 8 Mo, CD x 4.

La Famille de Petit Ours. Jardin d'éveil 12/24 mois vient corriger ces incohérences : ce prolongement fournit neuf nouvelles activités animées par la même charmante peluche interactive. Si les parents prennent la peine de tester les activités, ils pourront découvrir le niveau qui convient au développement de leur enfant. Plus moderne, avec un site Internet relié, et un album interactif à fabriquer pour bébé (photos, textes, etc.), ce titre reste simple mais efficace. Les animations constituent le point fort, plus que l'univers graphique, assez identique à ceux des produits existants. PC W95, P133 Mhz, Ram 32 Mo, CD x 4, Mac Power 100 Mhz, Os 8.1, Ram 32 Mo, CD x 4, 149 F.

■ **Franklin la tortue va à l'école** est le premier titre d'une nouvelle série ludo-éducative, réalisée par

Havas-Knowledge Adventure et Nelvana, d'après les personnages d'un dessin animé depuis peu sur nos écrans télé. Il y a aussi des albums. Pour les 4-6 ans, ce titre, comme son nom l'indique, vise à accompagner les premiers pas scolaires des enfants, dans la bonne humeur et la gaieté. Le graphisme est très doux, très lisse et assez fidèle au cartoon, les personnages sympathiques. Ils ont une réelle personnalité, c'est l'avantage de reprendre un univers existant. Les six activités d'éveil sont bien organisées autour d'une école-maison forestière, avec un tableau de progression. Elles sont classiques (calcul, reconnaissance, logique, palette graphique, lecture...) mais bien réalisées et bien animées. L'ambiance musicale et l'ergonomie sont réussies. Une nouveauté qui séduira les enfants, en dehors des séries ludo-éducatives habituelles. PC W95, P 133 Mhz, Ram 32 Mo, CD x 12, Mac Power 120 Mhz, Os 8.1, Ram 12 Mo, CD x 4, 199 F.

■ À côté de *Playmobil* (Ubisoft), *Mattel* (Barbie, Fisher-Price, ex TLC) et *Hasbro* (Infogrammes), le géant danois du jouet *Legó* ne pouvait rester étranger au multimédia. *Legó Media* produit des titres réalisés par des studios indépendants, mettant en scène l'univers et les personnages des célèbres jeux de construction à base de briques. *Legó Racers* et *Lególand*. Construis et gère ton propre parc sont deux de ces titres, plutôt intéressants. Dans une démarche exactement similaire à *Playmobil interactive*, on reproduit en 3D dans le moindre détail pièces, accessoires, personnages (ah, les jolies têtes jaunes !) et modèles des boîtes. L'idée est de baigner l'enfant dans l'univers qu'il pratique manuellement en solitaire ou en groupe, et donc de faire le lien entre les achats de boîtes et de



Franklin la tortue va à l'école, Havas Knowledge Adventure - Nelvana

CD-ROM. Les boîtiers sont eux-mêmes en forme de lego, s'emboîtant les uns dans les autres, ce qui est assez pratique. *Legoland* est d'un principe assez osé, puisque ce dérivé de *Themepark*, *Simpark* ou *Roller-tycoon* se situe dans un des *Legoland* qui existent réellement, comme les *Disneyland*. Mais c'est avant tout un jeu de réflexion et de construction très bien réalisé, simple et efficace, à l'animation très fluide et réussie. Les mécanismes font très largement appel à l'interactivité, avec intelligence, permettant une réelle personnalisation et un investissement de l'enfant. Une vraie réussite dans l'esprit comme dans la réalisation. En outre, ce titre conviendra mieux aux enfants de 8-12 ans que les modèles d'origine, plus pour adolescents et adultes, 299 F.

Racers est quant à lui un jeu de course de voitures en 3D très bien animée et bien dessinée, qui vaut surtout pour son univers assez déli-

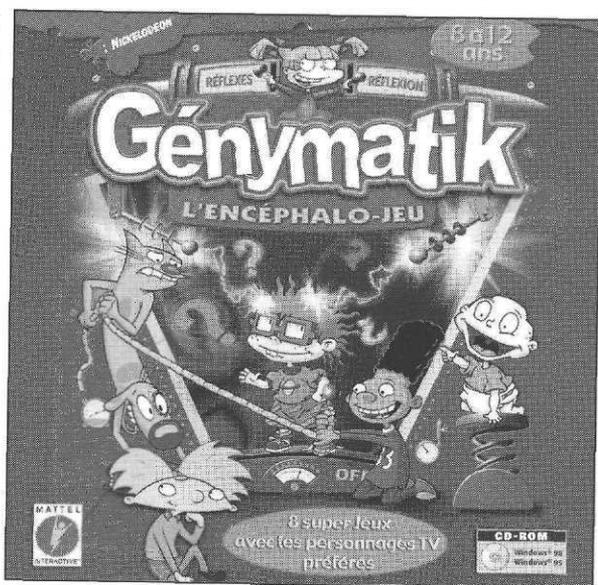
rant très *Wacky races* (*Les Fous du volant*), ses effets spéciaux et la possibilité de construire ses personnages et ses voitures, avec les briques, comme en vrai. Une bonne idée qui transforme un jeu classique en outil de création intelligente. Pour s'amuser et créer ses machines, pour les 6-10 ans. Chaque titre PC W95, P 166 Mhz, Ram 32 Mo, Carte vidéo 4 Mo 3D, CD x 4, Joystick recommandé, 149 F.

■ *Mattel interactive* n'est pas seulement la filiale multimédia de *Mattel* (Barbie, Fisher-Price, etc.), c'est aussi *TLC-Edusoft*, filiale spécialisée dans le ludo-éducatif et l'adaptation de titres américains populaires. Plusieurs titres ont déjà été tirés de l'univers des *Razmokets*, techniquement assez réussis. *Génymatik*, l'encéphalo-jeu. *Réflexes*, réflexion. 8-12 ans propose une série de jeux éducatifs aux enfants, à travers une interface assez

particulière, très Razmokets : le menu de navigation est représenté par un hideux cerveau, chaque lobe conduisant à un jeu, la partie gauche pour les jeux de réflexion, la droite pour les activités de création. Morpion, memory, labyrinthe, atelier d'impression, de dessin, d'animation, d'écriture... sont assez classiques dans leur structure, mais bien réalisés. La plupart des activités et productions de l'enfant peuvent être sauvegardées assez simplement pour être échangées via Internet (là, la manœuvre est forcément plus compliquée...) : un gadget ? Pas forcément, puisque cela fournit justement à l'enfant une raison et un contenu à la pratique du mail. Les bambins adorent l'esthétique de l'interface, les parents beaucoup moins : disons qu'elle rend fidèlement l'univers de la série. PC W95, P 166 Mhz, Ram 32 Mo, CD x 4.

Parallèlement à ce titre bien conçu, **Détectives. Les Razmokets. Parviendras-tu à résoudre toutes les énigmes ?** est pour de plus jeunes, qui maîtrisent déjà l'ordinateur : 5 à 6 ans. Trois espaces de jeux (jardin, parc, maison) donnent lieu à six aventures très simples, qui n'ont en fait rien de policier : l'enfant doit résoudre des problèmes et mener des activités : guider des canetons vers la mare, ramasser des vers, etc. Maîtrise de l'espace, de la souris, rapidité, des touches et des associations, des couleurs : une conception aussi réussie que l'univers est fidèle, c'est-à-dire de très mauvais goût. On est parfois à la limite du scatologique enfantin. Mais ça marche ! PC W95, P133 Mhz, Ram 16 Mo, CD x 4.

■ Sous le label **Fisher-Price, Magna Doodle. L'Ardoise magique interactive** est une adaptation basique mais intelligente d'un jeu de dessin réel.



Génymatik, l'encéphalo-jeu, Mattel

C'est en fait une initiation aux logiciels de dessin sur ordinateur pour les tout-petits (3 ans). Cinq dessins donnent lieu à des « griffonnages » de l'enfant, grâce à une palette et quelques effets. On peut animer le résultat. Loin de la réussite des très beaux « Dessinez c'est Disney », mais convient bien aux petits, comme une toute première étape. En outre, cela salira moins vêtements et meubles que l'expression graphique libre habituelle de vos bambins. PC W95, P 90 Mhz, Ram 32 Mo, CD x 4.

■ Chez **Milan-Press interactive**, la formule **Mobiclic** continue sans vraiment se renouveler : le dernier numéro de mars est même un retour en arrière. En janvier (n°29) signalons le thème de circonstance, la galette des rois, et les deux dossiers documentaires, sur les animaux des pôles et le cerveau ; en février (n°30) une audacieuse approche de Tiepolo,

liée au mardi gras, et des exercices thématiques intéressants en langue sur les sports, ainsi qu'une activité musicale de base mais bien faite ; en mars, toujours l'actualité avec un dossier sur les maires et les élections, et l'activité consacrée à la réalisation d'un journal, mais surtout le retour à la structure en rubriques « Clic ». En bref, le magazine a recentré ses dossiers sur l'actualité (un peu « marronnier ») et ses rubriques à succès. La concurrence des sites Internet, qui proposent en permanence le même contenu avec parfois un graphisme plus attrayant, remettra en cause l'intérêt de la formule. Par ailleurs, il y a une contradiction à proposer un produit accessible à tous, surtout les 7-8 ans, sans inciter les enfants à progresser par rapport au multimédia.

Peut-être est-ce ce souci qui a amené **Milan** à proposer depuis octobre **Toboclic**, magazine d'initia-

tion multimédia pour les 4/7 ans couplé avec le joli magazine *Toboggan*. On recrée ainsi cette progression des enfants de magazine en magazine. L'architecture est extrêmement semblable : un documentaire, une activité, des jeux. Par contre, une comptine et un conte interactif, « Le Monstre Mange-Bébés », rappellent clairement la spécificité du titre. On reste dans une esthétique informatique de base très plate, et au niveau du contenu ce n'est pas très dense : la contrepartie d'un produit peu cher (quatre fois moins qu'un CD-ROM normal) et « jetable », destiné à ne durer qu'un mois. C'est encore le conte et la comptine qui fonctionnent le mieux, malgré une interactivité limitée. Le karaoké se prête bien à l'ordinateur, c'est donc une bonne idée. À suivre...

■ Toujours dans la même logique, le magazine *Julie* qui génère ce mois-ci une collection de romans (présentation au prochain numéro) a donné naissance en janvier à la Collection multimédia *Julie*, avec *L'Agenda interactif Julie*. 365 jours 365 surprises. Un ensemble de logiciels utilitaires formatés pour les jeunes filles, pour personnaliser un peu l'ordinateur. Mais papa et maman ne pourront-ils pas ainsi connaître tous les secrets de *Julie*, les adresses de ses copines et copains, ses rendez-vous, ses confidences ? Le principal reproche concerne évidemment la confidentialité mal protégée. Sinon, le graphisme à base de personnages de pâte à modeler est intéressant, les couleurs du cahier sont personnalisables et l'organisation des rubriques devrait plaire : il y a de quoi stocker et retrouver facilement beaucoup d'informations. Par contre, techniquement plusieurs écueils sont apparus : toutes les

icônes ne sont pas très parlantes (et pas toujours accompagnées d'un commentaire), la frappe est malaisée sur certains écrans (l'accueil notamment) et le programme semble beaucoup plus gourmand en mémoire que la configuration annoncée. Les enchaînements, sauvegardes et chargements sont longs et ennuyeux. Une bonne idée à la réalisation perfectible, semi-réussite graphique et sonore (il y a une vraie création), pleine de potentiel mais un peu inachevée dans sa démarche. Elle fonctionne mieux si « *Julie* » a son propre ordinateur, c'est évident. PC, W98, P300 Mhz, Ram 128 Mo, CD x 16, Mac Power 400 Mhz, Os 7.1, 64 Mo, CD x 16, 149 F.

■ Chez *Ubisoft entertainment*, le développement d'une gamme pour les enfants se poursuit avec *Julia*, retour vers les sixties, réalisé avec *Compedia* et *Jade*. Ce jeu de rôle se déroule sur une journée, dans un voyage spatiotemporel qui vise à nous faire découvrir les années soixante américaines. *Julia*, héroïne délurée expédiée par erreur par sa meilleure amie dans le passé, rencontre ses parents au moment de leur coup de foudre, et doit intervenir pour provoquer la rencontre, contrariée par plein de méchants. Curieusement, le nom de Robert Zemeckis n'apparaît pas au générique : c'est pourtant le scénario exact du film *Retour vers le futur* avec Michael J. Fox (1984). Féminisation oblige, Marty est donc devenu *Julia*, et les fifties les sixties. La réalisation technique et l'animation sont un peu plates, le dessin des personnages est assez lisse mais les tenues bien vues (l'action se passe à San Francisco capitale du Flower Power). L'intrigue est facile à démêler, et du coup assez courte. L'ensemble est plutôt kitsch,

assez politiquement correct et « légende dorée » des sixties. Une enquête qui fait appel au raisonnement et à l'observation plus qu'à l'action. En cas de succès, *Julia* reviendra pour de nouvelles aventures. Pourquoi pas ? PC W95, P 166 Mhz, Ram 32 Mo, CD x 4, 199 F.

■ *Index plus* et *France Telecom Multimédia* ont récemment fusionné en *Wanadoo édition* : la créativité et le savoir-faire des uns, les capitaux des autres. Le catalogue est pour l'instant marqué par la continuité et la sortie de titres antérieurement préparés. *Tom et Lisa*. La Forêt enchantée représente une tentative de traiter avec originalité l'accès des tout-petits à l'ordinateur. Graphisme et musique sont les deux points forts de ce titre, premier d'une série déclinée dans des univers différents. Les personnages, y compris les héros récurrents Tom et Lisa, sont réalisés et animés en pâte à modeler : l'effet est gai et coloré, et le contraste avec les décors purement numériques est acceptable. Les 3-6 ans visés seront ravis de reprendre en chœur les chansons, les parents risquent de fatiguer devant une pratique intense du karaoké. Le scénario d'arrière-plan est habilement exploité pour amener les activités d'initiation. On reste en retrait du professionnalisme de *Coktel*, mais c'est un titre facile et bien adapté à son public-cible, une alternative honnête et graphiquement un parti pris courageux, 269 F.

O.P.

Cette rubrique « Nouveautés » a été rédigée par Brigitte Andrieux, Françoise Ballanger, Evelyne Cévin, Aline Eisenegger, Elisabeth Lortic, Jean-Pierre Mercier, Éliane Meynial, Olivier Piffault et Jacques Vidal-Naquet.