

DES NOUVELLES DU LIVRE POUR LA JEUNESSE

Élizabeth Vlieghe
Lycée Gaston Berger, Lille

Restons dans le droit fil de la chronique précédente¹, du côté de l'audio-visuel et du spectacle, en parlant cette fois-ci de la télévision, des jeux qu'elle propose et plus particulièrement de la télé réalité. Depuis une dizaine d'années et le célèbre *loft*, cette dernière a fait son apparition et le concept a fait florès au grand dam de ses dénonciateurs. Même si différentes enquêtes récentes montrent que les jeunes délaissent peu à peu la télévision au profit des jeux vidéo et d'internet, il n'en demeure pas moins qu'ils connaissent bien la télé réalité, que nombre d'entre eux la regardent et l'apprécient, même s'ils déclarent ne pas en être dupes... Ils semblent cependant fascinés par la notoriété possible, dans l'attente du « quart d'heure de gloire » et souvent loin du compte quant à la connaissance du fonctionnement réel de ce genre d'émission.

Si l'on excepte les œuvres de quelques visionnaires, le sujet a fini par faire son apparition en littérature², y compris pour la jeunesse, d'abord timidement – saluons Valérie Dayre et Gudule – puis régulièrement depuis 2005, même si ce n'est pas un raz de marée, à l'instar d'autres thèmes... Il s'agit le plus souvent d'anticipation, dénonçant les pires dérives, notamment, de plus en plus souvent, la mise à mort réelle des personnages avec la complicité du public, mais parfois également de

-
1. Qui traitait du cinéma et, à la marge, du théâtre. *Recherches* n° 51, « Le cinéma en classe de français », 2^e semestre 2009.
 2. 1984, paru en France en 1950 fait évidemment figure de précurseur, mais Robert Sheckley le talonne avec la nouvelle que je présente ci-dessous, dont le principe est repris par Stephen King dans *Running man*, écrit à l'époque sous le pseudonyme de Richard Bachman, sans oublier évidemment *Fahrenheit 451* de Bradbury (1955 en France).

romans plus réalistes, mettant en lumière toutes sortes de manipulations. Car, nos lecteurs s'en seraient douté, aucun des écrivains concernés ne porte aux nues de telles émissions : la littérature se veut « morale » et didactique, de façon plus ou moins subtile... Et les élèves de s'étonner : « Madame, vos livres, ils disent tous du mal de la télé réalité ! » ou, plus élégamment formulé : « Vos auteurs, on ne peut pas dire qu'ils l'apprécient, la télé réalité, n'est-ce pas Madame ? ».

Reste à savoir si on a réussi à les convaincre et si oui de quoi ! Libres à vous de réaliser un sondage avant et après la lecture des ouvrages : la regardent-ils encore, leur vision a-t-elle changé ? Évidemment, les mondes imaginés relèvent souvent du totalitarisme, ce qui donnera lieu à d'autres analyses possibles³. Les axes de réflexion pourront, entre autres, porter sur l'intérêt et les motivations qui incitent les différents « acteurs » – candidats, public, chaînes – à participer/regarder/produire de telles émissions... L'on pourra également s'amuser à deviner quelles émissions sont parodiées. L'on remarquera enfin, et c'est loin d'être innocent, que dans un certain nombre d'ouvrages, si l'argent reste l'aiguillon des candidats, c'est parce qu'ils sont au bord du gouffre, poussés par la misère à risquer le tout pour le tout, y compris leur vie, puisque c'est tout ce qu'il leur reste.

Certains films traitent du même thème et pourront éventuellement être étudiés parallèlement ou en complément. J'en donne la liste en fin d'article.

En outre, je compléterai cette chronique par la mention d'ouvrages publiés depuis peu, pouvant intégrer le réseau récemment présenté (cf. note 1). En effet, entre le moment où je rédige les critiques et celui de la parution du numéro, je découvre toujours d'autres livres qui auraient pu participer à la sélection...

QUELQUES NOUVELLES

« Le bâtard de l'espace » in recueil éponyme de Colin Thibert. Nouvelles. Thierry Magnier. 2009.

En 2022, les producteurs français de télé réalité sont à court d'idées... Surgit alors le concept de génie, le space-loft : quatre hommes et quatre femmes enfermés dans une station orbitale désaffectée. Les pys ayant confirmé que de gentils crétiens feraient parfaitement l'affaire, les huit heureux élus embarquent pour l'espace. Les « manipulations » habituelles s'effectuent sans problème ; ne restent bientôt que Jonquille et Steven qui doivent encore passer six semaines ensemble avant de toucher le pactole. Mais un incident diplomatique entraîne la destruction de la terre, comme le constatent les deux concurrents quand ils reviennent. Ils sont donc, avec l'enfant qu'ils attendent (merci la production...) les nouveaux pionniers de l'humanité, eux qui ont été choisis pour leur niaiserie, comme en témoignent leurs échanges. Court et amusant.

3. Cf. le réseau présenté dans *Recherches* n° 38 « Évaluations et examens », 2^e semestre 2003.

« Jouez votre vie » in *Nouvelles histoires sanglantes* d'Anthony Horowitz. Traduit de l'anglais par Annick Le Goyat. Hachette. 2009.

La demi-finale de l'émission de télé-réalité « Jouez votre vie » a battu tous les records d'audience, c'est dire si la finale retransmise dans trente-six pays est attendue avec impatience : les billets permettant à quatre cents privilégiés d'assister à l'enregistrement en direct se sont vendus et revendus une fortune ; moins cependant que la récompense qui attend le gagnant : une mallette contenant des diamants valant dix millions de livres sterling. Danny Webster, 16 ans, fait partie des cinq derniers candidats. Extrêmement doué et précoce, il a été poussé au jeu par son père qui rêve d'une autre vie. Lui n'aspire qu'à faire des études et à devenir bibliothécaire. Présentée et « sanctionnée » par Wayne Howard, l'épreuve ultime consiste à répondre à ses questions, de plus en plus difficiles (avec « passe », « seconde chance » et « joker » quand même !), une mauvaise réponse entraînant l'élimination physique du candidat devant les caméras... Les quatre concurrents de Danny sont ainsi « exécutés », chacun de manière différente, avec la bénédiction du public. Mais la joie du vainqueur et de ses parents sera de courte durée : à son corps défendant, Danny participe alors à une autre émission de télé-réalité intitulée « Volez un million » dont il ne sera pas le gagnant !

Une chute inattendue, pécuniaire d'humour noir et cynique à souhait, au cas où le lecteur ne serait pas convaincu que l'imagination et l'avidité des producteurs ne connaissent aucune limite...

« Dérapages » de Francis Mizio in *Un quart d'heure, pas plus et autres nouvelles*. Librio Noir. 1999.

Quand les gens ne voient plus la réalité que comme un spectacle à travers le prisme de la télévision qu'ils regardent avec fascination et sans modération, rien ne va plus... mais qu'à cela ne tienne, la télévision est là pour mettre en scène et exploiter ces « dérapages », sous prétexte de les dénoncer ! On ne sait plus si l'on doit rire (jaune) ou pleurer. Cela donne une nouvelle courte et saisissante, à double chute.

« Le prix du danger » de Robert Schekley in recueil éponyme. (1^{ère} parution États-Unis, 1958). J'ai lu. 1999.

Il s'agit de la nouvelle qui inspira à Yves Boisset le film éponyme en 1983 et peut-être Stephen King pour *Running Man*. Absolument visionnaire, l'auteur imagine les dérives des jeux télévisés en Amérique. Jim Raeder, citoyen ordinaire, choisi pour sa ressemblance avec « Monsieur tout le monde » participe à des jeux télévisuels de plus en plus risqués qui lui permettront de gagner de plus en plus d'argent. La loi sur le « suicide librement consenti » ayant été votée, plus rien n'empêche les chaînes de proposer des jeux au cours desquels les gens risquent leur vie. De fait, cette nouvelle narre les sept dernières heures d'une chasse à l'homme d'une semaine, filmée en direct. Épuisé, se remémorant par flashes successifs ce qui l'a mené à cette situation, le héros, poursuivi par cinq tueurs, peut être aidé par de bons samaritains (parfois issus de la production elle-même) ou au contraire dénoncé, y compris par des enfants. Blessé, il se réfugie dans une église et bascule dans... une

tombe fraîchement creusée ! Fin ouverte et ambiguë : on peut penser que Jim est devenu fou, même si l'animateur Mike Terry se veut très rassurant.

C'est, pour moi (à défaut d'en connaître d'autres !), l'un des textes-source (avec *1984*) de tous ceux présentés ici.

DES ROMANS

Le meilleur des dictateurs de Bruno Pacquelier. Oskar jeunesse. 2009.

La chaîne Canal 21 propose un nouveau jeu de télé-réalité : chaque semaine, quatre candidats doivent se mettre dans la peau d'un dictateur du vingtième siècle dont le nom est tiré au sort. Le gagnant empochera trois millions d'euros. Aline, belle à souhait, Éric et Kevin, anciens camarades de classe, éternels rivaux, ainsi que Michel, l'intellectuel pauvre, doivent incarner Hitler. Ils sont filmés vingt-quatre heures sur vingt-quatre et chacun doit convaincre les téléspectateurs qu'il est le meilleur, en résolvant des « énigmes » historiques, mais surtout en « jouant » son personnage. Nous sommes dans un futur proche, dominé par les écrans, dans lequel un seul journal papier, *Le Temps*, survit difficilement, soutenu par des militants qui résistent comme ils peuvent, y compris grâce au net, au sein de l'association DEHORS, présidée par un universitaire, Célestin Bertinaud. Évidemment, les dés sont pipés dès le départ, mais les concepteurs de l'émission, qui se sont crus habiles en sélectionnant Michel, futur gendre de leur plus farouche opposant, finiront par s'en mordre les doigts. Le public découvrant l'histoire de Michel, dont la lignée n'en finit pas d'être victime de l'antisémitisme, n'apprécie pas d'avoir été manipulé, ce qui laisse un peu d'espoir !

L'intention est louable, c'est évident, mais beaucoup trop didactique : tous les travers de ce type d'émission sont épinglés jusqu'à la caricature, qu'il s'agisse des personnages – candidats, animateurs, producteurs, cautions « scientifiques », annonceurs, résistants, public – ou des situations. L'écriture m'a paru pesante, les dialogues peu naturels, c'est vraiment dommage.

Huis clos mortel de Françoise Jay. Lampe de poche. Grasset Jeunesse. 2005.

Seul roman policier de la sélection, ce récit tient du « meurtre en chambre close » comme on le nomme. L'intrigue se déroule sur trois jours, entre le moment où l'on découvre le crime et celui de sa résolution. Le 31 décembre, il ne reste que six candidats en lice dans l'émission « Home » diffusée par « Tous en chaîne », présentée par l'animateur vedette Lilian Rubaince, fils d'une avocate qui le couve et déteste le métier qu'il fait. Le 1^{er} janvier, ses « colocataires » découvrent que Liviane, la favorite du jeu, a été assassinée, sans doute durant la nuit, durant la seule heure d'interruption des caméras. L'émission s'arrête et le commissaire Kersine démarre l'enquête, rendue encore plus difficile par des fuites sur le net. Chaque candidat du Home studio devient un meurtrier potentiel, mais certaines découvertes (scellés enlevés, miroir trafiqué) orientent également les soupçons vers des extérieurs tels l'animateur ou Luc Lanbedat, le psychologue. Les enquêteurs découvrent petit à petit les dessous du Home et les petits secrets de chacun, les

manipulations diverses, jusqu'à ce qu'on constate que Liviane a été empoisonnée et que d'autres « pensionnaires » se trouvent mal les uns après les autres... Les capacités d'observateur et l'intuition du commissaire lui permettront de démasquer le coupable.

Récit facile qui montre les dessous de la télé réalité mais n'en défend pas pour autant l'idée qu'il faille tuer pour la dénoncer ou remettre les gens dans le « droit chemin » !

***Regardez-moi*⁴ de Gudule. Tribal. Flammarion. 2001.**

De l'excitation à la déception, Gina confie son parcours à son journal intime. Choisie à seize ans et demi pour devenir la vedette de l'émission « Regardez-moi », elle n'en revient pas ! Elle réussit à convaincre ses parents d'être filmée en permanence chez elle, au lycée, partout, pendant trois mois... Mais Gina déchant vite, car elle prend conscience de l'hypocrisie qui règne autour d'elle : nouveaux amis qui se manifestent tout à coup, alors que les vrais, dégoutés devant cet étalage de l'intimité, s'éloignent progressivement d'elle pour manifester leur désapprobation. Obligée de se cacher et d'aller aux toilettes pour écrire son journal ou une lettre à sa copine Caramelle, harcelée par les pro- et les anti-émission, Gina commence à comprendre l'erreur qu'elle a commise et cherche à se dédire de son contrat, mais en vain : trop d'argent est en jeu ! Une fois tous les stratagèmes épuisés (grève de la parole, sabotage de la diffusion, appel aux téléspectateurs), il ne lui reste plus qu'à employer les grands moyens : simuler son enlèvement grâce à l'aide de son copain Loud. Dès lors, c'est la clandestinité, le déguisement : même ses parents ne savent rien. Socio-life profitera quand même de l'aubaine pour faire de l'audience et retrouver un autre candidat !

Un roman intéressant, accessible dès le collège, qui fut un des premiers à montrer aux jeunes la face cachée et les désagréments de la télé réalité !

***Zappe tes parents* de Terence Blaker. Traduit de l'anglais par S. Carn. Scripto. Gallimard. 2007.**

Le titre est explicite, quel adolescent n'a pas rêvé, ne serait-ce qu'une seule fois de changer de parents ? Ce fantasme devient réalité pour Danny Bell : lorsqu'il trouve une publicité pour une agence un peu particulière, il saute sur l'occasion, car sa famille l'insupporte. Ex-star de rock, Dave, son père déprime et boit, Paula, sa mère a quitté la maison, son frère Robbie et sa sœur Kirsty ne lui remontent pas vraiment le moral ; même le double qu'il s'est inventé ne lui suffit plus. Après avoir rencontré Rafik Asmal, responsable de « Zappe tes parents », il franchit le pas en auditionnant les familles répertoriées dans le fichier de l'association et s'aperçoit au passage que nulle n'est parfaite. Mais les interviews qui ponctuent le récit dès le départ laissent entrevoir une réalité différente de ce qui est annoncé. Danny est en fait filmé à son insu pour une émission de télé réalité diffusée par RealProd, destinée à tester la vie d'un enfant dans un univers différent du sien ! Furieux d'avoir été berné, Danny décide de profiter de la situation pour ruser et manipuler à son tour les

4. Ce titre a déjà été présenté dans le cadre d'un réseau autour du journal intime, *Recherches* n° 46 *Littérature*, 1^{er} semestre 2007.

adultes. Prenant réellement son destin en mains, il réussit à sortir son père de sa léthargie et à remettre sa famille sur les rails.

Même si la fin semble peu réaliste (rencontre avec la reine, complicité de celle-ci), l'ensemble reste plaisant et efficace ; alternance des points de vue et des modes de narration, récit de Danny à la première personne, multiples interviews des différents protagonistes, contribuent à rendre le récit plus dynamique et à permettre au lecteur vigilant de comprendre, avant le héros, qu'il y a machination. Récit qui se prend moins au sérieux que d'autres, la critique restant davantage implicite.

Sauve... qui peut ! de Sophie Laroche. Même pas peur. Mic Mac. 2008.

Dernière idée de génie en date de la chaîne Distr'action : produire une émission de télé-réalité genre Koh-Lanta, mais avec des enfants (style ados de collège). But de l'opération : sélectionner le Super-héros de demain ! De quarante-neuf pays francophones, on s'est bousculé au portillon et les cent appelés, regroupés dans l'avion qui les emmène sur une île paradisiaque, ne sont pas peu fiers, espérant chacun être « l' élu ». En attendant, filles et garçons font connaissance et sont rapidement mis dans le bain, puisqu'on leur annonce que faute d'une piste suffisamment longue pour que l'avion atterrisse, il faudra sauter en parachute. Le principe des éliminations vient de commencer ! Il en sera de même à chaque épreuve : refus de participer, blessure, gros mot ou nom prohibé, cris, pleurs, tout est bon pour dégraisser les effectifs, le Grand Consul (comprenez l'animateur en chef du jeu) ne transige pas. Heureusement, les animateurs, eux, sont plutôt sympathiques, encore que... Dès le début, l'équipe des Zapataux se forme sous la houlette d'Élie, de Lina et d'Amir : malgré la compétition, individuelle, ils s'entraident et se montrent très futés. Mais inexorablement, les effectifs fondent...

Le lecteur aguerri comprend vite à quel point les jeunes sont manipulés par les adultes et ce d'autant plus que le récit, vu selon leur perception, est entrecoupé par des échanges entre les producteurs et agrémenté des fiches signalétiques des candidats, recrutés pour de toutes autres raisons que leurs aptitudes à devenir des héros, évidemment. Mais ces fiches permettent également de comprendre petit à petit que les adolescents ont vu dans le jeu la possibilité de changer, sinon de vie, du moins de personnalité... Les concepteurs de l'émission en seront donc pour leurs frais ! Hommage est rendu à l'intelligence des jeunes, à leurs ressources inépuisables, à leur amitié sans faille, et surtout à leur imprévisibilité, qui toutes, contribuent à retourner les manipulations contre leurs auteurs. Lecture facile, abordable dès la fin du primaire pour les meilleurs lecteurs.

Kuma-Ka : L'île démoniaque d'Yves-Marie Clément. Tipik Junior Aventure. Magnard. 2006.

Benjamin, étudiant en médecine, éternel vilain petit canard d'une bande d'amis, recontacte ceux-ci afin de leur proposer de participer à un jeu de télé-réalité, genre Koh-Lanta. Aléna, la spécialiste des serpents, Virginie, future écrivaine, Fred, vulcanologue, Fabrice guide de haute montagne et la blonde Clélia, la fille à papa de service, se retrouvent donc sur l'île de tous les dangers sur la côte est du Costa Rica. L'aventure promet d'être époustouflante, ils ne connaissent pas vraiment les règles de ce jeu de survie. Ils découvrent très vite qu'ils sont la cible d'un « chasseur » qui

pourrait bien être l'un d'entre eux ! Les incidents se multiplient : tremblement de terre, empoisonnement, disparition, incendie, morsure de serpent, lettres menaçantes (versifiées !) du chasseur, chacun soupçonne l'autre et la tension monte, le tout enregistré et diffusé à l'antenne. La narration est prise en charge par les différents personnages tour à tour, ce qui permet aux lecteurs et téléspectateurs de suivre l'action tout en découvrant pensées intimes, doutes, projets de chacun. Les jeunes lecteurs (et même peut-être les plus vieux) se laisseront surprendre par le renversement final : que les futurs acteurs se réjouissent, la télé-réalité leur permettra d'apprendre leur métier tout en gagnant leur vie, et surtout, un tournage, ça soude !

Comme dans d'autres cas, c'est sans doute du côté du style et de l'écriture que ça pêche, mais c'est assez facile et ça devrait plaire aux collégiens.

À vos risques et périls de Pascale Maret. Romans. Thierry Magnier. 2007.

Grave Production a décidé de tourner douze épisodes d'une émission de télé-réalité intitulée « À vos risques et périls ». Le commando « Hibiscus », composé de six grands adolescents, est largué sur Sondali, une île déserte de l'Océan Indien (propriété du Yankong dirigé par une junte militaire corrompue) afin d'y subir plusieurs épreuves. Le jeu se gagne en équipe (10 000 euros chacun), car ils sont (censément) en concurrence avec trois autres commandos. Le casting correspond à ce que nous savons désormais de ce genre d'émission : Aphrodite est un peu ronde, Bernadette, black sportive, veut devenir infirmière, Charles, boy-scout catholique coincé, prend les opérations en main, Mickaël assure, discret et posé, Samir et Vanessa jouent les beur et blonde de service. Au fil des épreuves et des querelles habituelles, chacun s'affirme et se dévoile progressivement, jusqu'au moment où tout bascule : le groupe est pris en otage par des rebelles appartenant aux « Flambeaux ». Non, ce n'est pas une énième manipulation des organisateurs, plutôt dépassés par les événements, même si cet « épisode » pimente l'émission et fait grimper l'audience ! Sur place, les otages et leurs ravisseurs s'organisent, les stéréotypes volent en éclat, les adolescents découvrent d'autres valeurs, réfléchissent ; leur conscience politique s'éveille au contact de Sadhu, Thi, Paï, Kham et Tun, presque aussi jeunes qu'eux et pourtant en « guerre », et ils font des choix qui témoignent de leur évolution.

Le récit progresse chronologiquement grâce à l'alternance de multiples points de vue : récits de Sam et d'Aphrodite, journal de bord de Charles, comptes rendus des réunions de la production (cynisme garanti), journal télévisé ou flash radiophonique, narration omnisciente, ce qui renforce son intérêt. La deuxième partie le rapproche en outre du propos de Valérie Dayre (voir ci-dessous) en opposant le mercantilisme aux idéaux politiques et sociaux.

Je veux voir Marcos de Valérie Dayre. Médium. École des Loisirs. 1998.

Très précurseur en littérature de jeunesse, ce livre parodie sans doute l'émission « Perdu de vue » : il s'agit d'un show intitulé « Où es-tu ? » animé par un présentateur imbu de lui-même, bavard insupportable, méprisant et démagogue. Chaque mercredi soir, Jérôme Ignace Berzème, alias JIB, tient la France en haleine, menant l'enquête en direct autour d'une disparition : les téléspectateurs sont invités à collaborer et à fournir tout témoignage susceptible d'aider à retrouver la personne

disparue, contre des sommes d'argent dont le montant est voté par eux-mêmes ! Madame Santos, modeste femme de ménage, habitant la cité des Dahlias à Massy, a décidé de faire appel au célèbre animateur, car elle est sans nouvelles de son fils Pablo depuis cinq mois. Les caméras envahissent la cité et le logement familial... Au fil des interviews – commerçante, camarades, professeurs, psy de service, mère angoissée mais pleine d'espoir – se dessine le portrait complexe d'un adolescent de dix-sept ans, maltraité et marginalisé, considéré comme petit délinquant et pourtant très idéaliste. Il apparaît alors que Pablo a embarqué, clandestinement, au Havre pour le Mexique. C'est donc Yolaine, sorte de James Bond girl vedette de l'émission, chargée de mener l'enquête aux quatre coins du monde, qui prend le relais ; sur place, elle découvre que Pablo a décidé de suivre les Zapatistes et de rencontrer le sous-commandant Marcos. Quand elle retrouvera sa trace, il sera trop tard. Mais qu'importe, le visage ravagé de Madame Santos comprenant qu'elle ne reverra jamais son fils vaut, aux yeux de l'animateur, toutes les scènes de retrouvailles...

Un roman terrible qui dénonce toutes les manipulations et le voyeurisme en jeu dans ce type d'émission, dont JBI est (sauf quand le poste est éteint !) le seul narrateur, qu'il soit en direct ou en coulisses. Malgré la caricature, l'opposition entre le racolage de l'émission et le rêve d'un adolescent est saisissante. À réserver aux plus âgés en raison du contexte politique mexicain et de la quête révolutionnaire de Pablo.

Le jeu : La traque et Game over de Jean-Luc Luciani. Rageot Romans Anticipation. 2006.

Dimitri Sastinov, l'ambitieux président de la chaîne Réal-TV Europa (cablée et payante, diffusant 24 heures sur 24), cherche par tous les moyens à faire grimper les audiences. La solution lui est apportée par Arthus Grappa, le concepteur d'un nouveau jeu baptisé « La traque ». Dix jeunes, âgés de dix à dix sept ans, sont libérés de prison où ils purgent une peine à perpétuité, transportés au château d'If (dont on s'échappe encore moins qu'avant vu la pollution chimique de la mer), où ils tenteront de se réinsérer sous l'œil vigilant de quatre adultes : éducateur, professeure, psychologue et cuisinier. Chaque fin de semaine, les téléspectateurs votent pour un candidat : le nominé sera traqué pendant trois heures par cinq eurocitoyens de rang supérieur, volontaires, les killers, afin d'être tué... Le dernier restant se verra offrir la libération. Sistus, Harrisson, Narvelle, Fandiane, Romual, Angarade, Bardine, Polita, Kelitos et Vandromme, tous considérés comme de dangereux délinquants, apprennent donc à vivre ensemble et à se connaître, alors qu'ils sont de fait rivaux et doivent tenter de survivre. Des groupes se créent et les attitudes divergent, mais « l'exécution » de Sistus crée un choc et solidarise les jeunes sous l'impulsion de Harrisson qui échafaude un plan de fuite. Entre temps, Narvelle n'échappe pas aux tueurs, alors que Vandromme en tue ou blesse deux ; Kelitos quant à lui se sacrifie pour la réussite de leur évasion.

Nos héros se cachent donc à Marseille en pleine fête, mais ne sont pas sauvés pour autant, car les règles du jeu changent : dans « Game over », la traque se déroule au sein de la République libre de Marseille, *intra muros*, sous l'œil des multiples caméras de la ville ; les eurokillers, toujours autant récompensés en cas d'élimination du nominé, pourront être renseignés par les habitants, gratifiés eux

aussi, alors qu'on sanctionnera sévèrement quiconque les aidera ! En outre, Arthus, remplacé par Miramar Fondeau, voit la paternité du jeu lui échapper. Subodorant des manipulations, car Sastinov semble toujours connaître la position des jeunes, il se rend à Marseille où il reprend contact avec le journaliste Merrill Faustopin, qui accepte de l'aider à retrouver les adolescents et à démasquer les machinations. Avant d'en arriver là, Bardine ainsi que Vandromme seront éliminés à leur tour et Fandiane se suicide. Les rescapés seront amnistiés et tenteront de refaire leur vie.

Il s'agit d'anticipation bien sûr (ouf !) : l'action se passe en 2037, le clonage est autorisé, c'est le règne de « l'État-Maitre » et surtout la dictature des écrans qui ne diffusent que des jeux ou de la publicité... L'auteur rend explicitement hommage à Orwell, cligne de l'œil du côté de Dumas, d'Agatha Christie ou de Stephen King, entre autres... Il ne nous épargne aucune des noirceurs de ce monde dominé par l'argent et la corruption, qui, tout en caricaturant le nôtre, en dénonce les dérives possibles. Des parenthèses en italiques expliquent habilement les différentes lois votées qui ont permis d'en arriver là (vous apprendrez ainsi, entre autres, l'origine de ces patronymes étranges). La parodie des émissions actuelles est omniprésente, les manipulations sont dévoilées progressivement jusqu'aux révélations finales, le tout est mené tambour battant, sans temps mort et devrait plaire aux collégiens, voire aux plus âgés.

Le dos au mur de Christophe Lambert. Intervista 15-20. 2008⁵.

Bien que située en 2020, l'intrigue relève à peine de l'anticipation : un mur a été érigé entre les États-Unis et le Mexique afin de lutter contre l'immigration clandestine, mais chaque mois, deux cents Mexicains ont le droit de passer pour participer à un nouveau jeu de télé-réalité baptisé « America's Most Hunted » ; ils ont deux heures d'avance sur les policiers qui vont les pourchasser impitoyablement. Le dernier « fugitif » en liberté sera naturalisé et touchera une importante somme d'argent ! Diego Ortega, 19 ans, se lance dans l'aventure pour éponger les dettes de son père, menacé par la mafia. Dès le départ, il fait équipe avec Pablo, qui rêve de devenir une star. Leur chemin croisera celui de nombreux personnages, amis ou ennemis, dont celui de Chico ou de Guadalupe, jeune punkette venue venger son frère mort lors d'une précédente émission. Car les dangers sont bien plus monstrueux que tout ce qu'il a pu imaginer : impitoyablement pourchassés, les candidats doivent non seulement affronter les dangers du désert, mais également se méfier, en ville, de tout citoyen, délateur potentiel vu les fortes récompenses promises, et surtout, craindre de rencontrer Patrick Rooney, flic raciste et sadique qui profite du « jeu » et de son statut pour torturer, avant de les éliminer, les malheureux qui se trouvent face à lui. Comble de cynisme, des paris sont organisés autour du vainqueur et des traîtres se cachent parmi les candidats, car le jeu sert d'écran à une sombre machination politique : débusquer les clandestins d'Angel Town, une ville souterraine.

La multiplication des points de vue et le « montage alterné » renforcent le suspense. Un rythme haletant et efficace, « cinématographique », sans temps mort,

5. J'ai eu l'occasion d'évoquer rapidement cet ouvrage dans le n° 49 de *Recherches* « Troubles du langage et apprentissages », 2^e semestre 2008, lors du recensement de nouveaux éditeurs et/ou de nouvelles collections pour adolescents.

qui dénonce, non seulement le voyeurisme, l'appât du gain, la compétition ignoble, les manipulations diverses, mais également l'exploitation de la misère et le racisme. Idéal pour les plus âgés qui n'aiment pas spécialement lire.

Hunger Games et L'embrasement de Suzanne Collins. Traduit de l'anglais (États-Unis) par G. Fournier. 2009 et 2010. Pocket jeunesse.

« Panem et circenses » : l'expression est toujours d'actualité dans le cadre futuriste brossé par l'auteure, à savoir l'ex-Amérique du Nord dévastée et meurtrie (rebaptisée Panem...), réduite à douze districts, diversement spécialisés et inégalement favorisés, dominés par un gouvernement totalitaire. Depuis la révolte du 13^e district, réduit à néant, il y a soixante-quatorze ans, « le Capitole » impose aux habitants « Les jeux de la faim », émission de télé-réalité obligatoire à suivre, qui met en compétition douze filles et douze garçons, âgés de 12 à 18 ans, les tributs, à raison de deux par district. Un seul survivant possible qui connaîtra l'aisance et, surtout, mettra son district à l'abri du besoin pendant un an ! Katniss Everdeen vit dans le plus pauvre d'entre eux ; c'est un « garçon manqué » de 16 ans, une forte personnalité qui nourrit sa famille depuis la mort de son père à la mine ; elle a l'habitude de lutter pour survivre et braconne avec son ami Gale. Aussi n'hésite-t-elle pas à prendre la place de sa petite sœur Primrose, lorsque cette dernière est tirée au sort lors de la « Moisson ». La voilà donc candidate ainsi que Peeta Mellark, le fils du boulanger, qui lui donna un pain autrefois. Préparés et entraînés, les candidats se voient attribuer un score avant même de commencer les épreuves. Katniss et Peeta sont conseillés par Haymitch Abernathy, un ancien vainqueur devenu alcoolique et Effie Trinket, chargée de communication, davantage préoccupée de sa carrière que de leur sort, relookés pour une parade par Cinna et Poria, des stylistes qui les prennent en affection, interviewés par l'animateur vedette Caesar Flickerman. En effet, il faut « chauffer » le public, aider les parieurs à faire leur choix, inciter les sponsors à leur envoyer du matériel, des vivres, des médicaments durant les « combats ». Secrètement amoureux de la jeune fille, Peeta fait sa déclaration devant les caméras, ce qui leur vaut le surnom d'« amants maudits » et une cote d'enfer. Le jeu commence, cruel et tragique, filmé 24 heures sur 24, agrémenté d'épreuves plus corsées pour renforcer le spectacle si besoin est. Racontés à la première personne et au présent par Katniss, les événements s'enchaînent ; ils sont l'occasion pour elle de tester ses valeurs : sera-t-elle capable de tuer pour survivre, de faire confiance, de trahir, de s'allier à d'autres, comme avec la petite Rue ? Qu'éprouve-t-elle pour Gale, pour Peeta ? Comment admettre que ce dernier puisse avoir été sincère de bout en bout et reconnaître qu'il a tout fait pour la protéger ? Les deux personnages évoluent, s'affrontent et s'affirment au fil des pages, souffrant et se battant, victimes des multiples manipulations des juges et du gouvernement. Le premier tome de cette trilogie s'achève ainsi le moins mal possible pour nos deux héros qui ont quand même osé défier le Capitole, surtout Katniss : elle se sent menacée et ne sait plus où elle en est, après le show final : trois heures d'émission résumant les semaines les plus « palpitantes » du jeu (dont la mort de 22 candidats...) et l'interview finale des vainqueurs.

Nos deux héros, dont le quotidien s'est considérablement amélioré, vivent à présent au « Village des vainqueurs ». Katniss apprécie pourtant peu cette nouvelle vie, pressentant de sourdes menaces et ne sachant comment se comporter face à Gale

et à Peeta ni analyser ses sentiments vis-à-vis d'eux, tous deux amoureux d'elle. Elle reçoit la visite du président Snow en personne et mesure alors à quel point elle a défié son autorité et celle du Capitole : une révolte, dont elle est devenue malgré elle le symbole, gronde ; la vie de tous ceux qu'elle aime est en jeu. De nouveaux pacificateurs font leur apparition dans le district et la répression s'installe. La jeune fille entame cependant la Tournée des Vainqueurs, bien décidée à donner le change devant les caméras : Peeta la demande en mariage devant tous les téléspectateurs, lesquels seront amenés à voter (et à parier) pour le choix de la robe ! Mais la revanche du Capitole est en marche : tous les vingt-cinq ans, les jeux sont baptisés « Expiation » ; pour cette troisième édition, les tributs seront tirés au sort parmi les vainqueurs survivants, alors que jusqu'à présent, ils étaient justement exclus de la Moisson pour devenir les mentors des nouveaux candidats. Pour le district douze, il ne reste que Katniss, Haymitch et Peeta ; le jeune homme décide de remplacer le premier, tiré au sort : le cauchemar recommence illico... avec encore plus de perversité de la part des juges. Les jeunes gens font alliance avec une partie de leurs concurrents, jeunes ou vieux, qui, étrangement, semblent les protéger. Le roman s'achève de façon apocalyptique : Katniss découvre à quel point elle a été manipulée par tous ; elle est devenue, à son corps défendant, le symbole de la rébellion de tous les districts ; elle est en route pour le treize, mais le sien a été détruit : Gale, blessé, lui apprend que sa mère et sa sœur sont en vie, mais Peeta et d'autres concurrents rebelles sont prisonniers du Capitole.

Ce deuxième opus reprend les mêmes thèmes que le précédent en mettant davantage l'accent sur la situation politique et le point de non-retour auquel tous les protagonistes sont confrontés ; instrument suprême et outil de propagande du pouvoir, la télé-réalité a sans doute également servi, grâce à l'image des deux héros, la cause des rebelles et contribué à l'éclosion de la révolte.

Un récit d'anticipation haletant et attachant, pouvant également figurer dans un réseau « Sociétés totalitaires » (cf. note 3) qui évoquera sans doute pour ceux qui l'ont lu le roman *Battle Royale* du japonais K. Tokami (Hachette Jeunesse ; Livre de poche, 2008), en moins long et moins violent, l'aspect show télévisé en plus. L'adaptation cinématographique des « Hunger Games » est en cours, elle est attendue avec impatience par tous les fans, de même que le troisième tome prévu pour 2011.

La brèche de Christophe Lambert. Pocket. 2005.

2061 aux États-Unis : grâce au professeur Shabelski, les militaires maîtrisent le voyage dans le temps (limité à un siècle en arrière), technologie dont la télévision s'est également emparée. Murray Weissman, patron de la toute-puissante chaîne privée KWN a ainsi obtenu la possibilité de diffuser des shows, sous l'égide de l'animateur vedette Alan Chapman, qui font revivre en direct aux téléspectateurs la mort de personnages célèbres tels Marilyn Monroe, John Kennedy ou James Dean, grâce à des reporters envoyés dans le passé. Évidemment, aucune interférence n'est acceptée sous peine de modifier le futur. Les audiences chutant, Benton Jennings, jeune arriviste, propose de visionner le débarquement des soldats américains à Omaha Beach le 6 juin 1944, ce que le général Opfermann approuve. La production trouve deux candidats « kamikaze », Gary Hendershot, grand reporter et Mitchell Kotlowitz, historien iconoclaste, spécialiste de la période, organisateur de

reconstitutions guerrières grandeur nature. C'est moins l'argent qui les intéresse que des envies suicidaires pour le premier – il vient de perdre sa femme – et le besoin de reconnaissance – la sienne l'a quitté, il ne voit guère son fils – pour le second. Équipés de caméras cachées, les deux « candidats », sur les chances de survie desquels on fera voter les téléspectateurs, sont donc projetés dans la réalité d'un débarquement qui ne connaîtra que 10% de survivants... Mais rien ne se passe comme annoncé : ils n'embarquent pas sur le bateau prévu, le général Cota, censé avoir survécu, meurt sous leurs yeux, les Allemands possèdent des armes du futur et parlent du 4^e Reich, des drones américains interviennent... Immergés dans des combats qui n'ont rien à voir avec les jeux vidéo ou les reconstitutions, les deux hommes oublient peu à peu le show voire le rejettent, pour se lancer à corps perdu dans la bataille, garder la tête haute et survivre. Meurtris et blessés, mais soudés, ils reviennent néanmoins à leur époque pour découvrir de multiples manipulations, dont celles des militaires ne sont pas les moindres.

L'action est menée tambour battant, de façon très visuelle et efficace. L'ensemble, très bien documenté, fait la part belle aux événements historiques concernés, qui sont d'un extrême réalisme, rappelant à ceux qui les ont vues les images du film *Il faut sauver le soldat Ryan*. Un roman de science-fiction à réserver cependant aux plus âgés ou aux plus mordus étant donné le sujet et la relative complexité des paradoxes temporels. Quant à la chute, elle pourrait bien expliquer la parution du roman suivant...

***Acide sulfurique* d'Amélie Nothomb. Albin Michel 2005. (disponible en Livre de poche).**

Le lecteur sait à quoi s'en tenir dès le début : il s'agit d'une émission, « Concentration » que tout apparente aux camps instaurés par les Nazis : rafles, wagons, kapos qui prennent plaisir à maltraiter les prisonniers, numéros tatoués qui servent à les désigner, déshumanisation. Raflées par hasard le même jour, Pannonique, jolie étudiante en paléontologie et Zedna deviennent l'une CKZ114 et l'autre Kapo. La première attire très vite la seconde qui la maltraite d'abord, puis la « gâte » ensuite en lui donnant du chocolat ou en l'épargnant. Mais Pannonique ne se comporte jamais comme les organisateurs s'y attendent. Finalement condamnée (car pour faire remonter les audiences, le public est amené à désigner par télétexte les victimes du jour) elle amène Zedna à tenter une action héroïque qui permettra au jeu de s'arrêter définitivement.

Cette contre-utopie est une œuvre quelque peu à part parmi celles de l'auteur ; objet de polémiques à sa sortie, cette fable relativement facile à lire, qui ne m'a guère enthousiasmée lorsque je l'ai lue, intéresse en général les élèves ou étudiants. Elle a au moins le mérite, certes de façon caricaturale, d'interroger les ressorts du voyeurisme et de soulever le problème de la responsabilité des spectateurs de telles émissions.

***Running man* de Stephen King (alias Richard Bachman). Traduit par F. Straschitz. Albin Michel. 1988. (disponible au format poche).**

Ce roman, assez connu me semble-t-il, met en scène, vers 2025, les États-Unis dominés par la dictature des médias. Le « Réseau », omniprésent, abreuve le public

de différents jeux télévisés dont le plus populaire mais également le plus dangereux, « La Grande Traque », filme un candidat poursuivi pendant trente jours par Evan McCone et ses chasseurs, soutenus par des délateurs en tous genres. C'est un moyen « légal » d'éliminer des asociaux, des rebelles, tels Ben Richards : diffusé depuis six ans sur le Libertel, ce programme n'a connu aucun survivant ! Mais Ben est acculé : chômeur, il fait partie des exclus de cette société inégalitaire, manipulée par les nantis ; Sheila, sa femme, est obligée de faire des passes pour subvenir à leurs besoins et acheter des médicaments destinés à soigner leur bébé. Porté par la force du désespoir et aidé par des « petits » comme lui, Richards résiste, se montre plus astucieux et coriace que prévu. Devant se filmer deux fois par jour pour prouver qu'il est toujours en vie, il nargue Dan Killian et la Commission des jeux. Il comprend vite que les dés sont pipés et joue ses derniers atouts : sa cavale s'achève dans un avion, dont il pense avoir pris les commandes. Ironie du sort, sa résistance, très appréciée, lui vaut l'amnistie et la proposition de remplacer le chef des chasseurs ! Blessé, désespéré à l'annonce de l'assassinat de Sheila et de Cathy, Ben choisit de détruire le symbole des Jeux.

Écrit très rapidement aux dires de l'auteur, ce roman d'anticipation qui se veut critique sociale, dont on pourra plus ou moins déplorer l'écriture et le style, maintient un suspense efficace. À réserver aux plus âgés et aux plus mûrs.

Pour terminer, « session de rattrapage » en ce qui concerne le cinéma et le théâtre (cf. note 1) :

Les yeux de Rose Andersen de Xavier-Laurent Petit. Médium. École des Loisirs. 2003.

Adriana, seize ans, et sa famille fuient la misère de leur village ; ils échouent dans un bidonville où ils continuent de vivre dans la misère, exposés à tous les dangers : pollution, banditisme, drogue, travail éprouvant pour la jeune fille et son frère Guillermo, qui récurent des cuves ayant contenu des produits chimiques toxiques. Victime de la « poudre d'ange », Guillermo abandonne cet esclavage pour des activités plus lucratives qui vont permettre à la famille de passer clandestinement la frontière ; mais la police repère les fugitifs, le père est tué, la mère et Belzunce, la petite sœur, capturés ; seuls les deux grands parviennent à s'échapper et sont recueillis par Amanda. Guillermo, en manque de drogue, lui dérobe quatre mille dollars : sa sœur est donc contrainte de les rembourser en travaillant comme femme de ménage aux Next Dream Studios. Elle côtoie désormais Rose Andersen, Anita Sanchez de son vrai nom, la vedette du thriller « Fuite éperdue », star capricieuse au magnifique regard émeraude, à qui, hormis les yeux, elle ressemble un peu. Elle devient sa doublure dans le film suivant et même, par un concours de circonstances inouï, bien plus. Elle soustrait son frère de l'enfer, puis retrouve sa mère et Belzunce. Elle emmène cette dernière pour une nouvelle vie et lui racontera un jour comment elle a fait pour avoir les yeux verts.

Raconté à la première personne, cette histoire met en scène un personnage plein de fougue et d'espoir qui ne se laisse pas abattre malgré les vicissitudes, et dont le destin va combler le rêve de plusieurs générations. Son thème n'est pas sans rappeler celui du *Dos au mur*, présenté plus haut, dont il rejoint le propos par la mise en

exergue de la misère des Mexicains et de l'attrait exercé sur eux par « l'américain dream ». Le cauchemar, ici, se transforme en rêve merveilleux, comme au cinéma, grâce au cinéma.

Les comédiennes de Monsieur Racine et Olympe, comédienne. Série Les colombes du roi soleil (tome 1, Castor poche, et tome 9) de A.-M. Desplat-Duc. Flammarion Jeunesse. 2009 et 2010.

Le premier tome met en scène les quatre héroïnes, Charlotte, Hortense, Isabeau et Louise, chacun des tomes suivants privilégiant le parcours de l'une d'entre elles, puis d'autres personnages secondaires croisés au fil des romans. L'auteur brode à partir de l'histoire de Saint-Cyr et des jeunes filles qui y sont recueillies par Madame de Maintenon. Dans ce premier opus, les jeunes filles répètent *Esther*, la pièce que Racine a composée pour elles et toutes ne rêvent plus que de jouer devant le roi.

Le dernier a pour héroïne, Olympe, amnésique depuis un traumatisme subi durant l'enfance. Mais elle renaît grâce au théâtre et s'engage dans une troupe itinérante ; elle tombe amoureuse d'un jeune homme mais découvre qu'il a participé à l'assassinat de son père. Pour oublier son chagrin et son amour, elle se jette à corps perdu dans le théâtre. Heureusement son amoureux, qui la suit secrètement, cherche – et trouve – les moyens de se faire pardonner...

Célèbre série qui reparait progressivement au format poche.

Rachel, le théâtre ou la vie de A.-M. Pol. Flammarion Jeunesse. 2010.

Autre contexte historique pour ce roman qui se penche sur l'enfance de la célèbre tragédienne. Une enfance marquée par la pauvreté et les difficultés, au cours de laquelle Élisabeth joua la comédie sur les terrasses des cafés parisiens avant de devenir la star que l'on connaît. L'auteur conjugue romance et mise en scène des grands noms de la littérature.

Suite Scarlett de M. Johnson. Scripto Gallimard Jeunesse. 2010.

En plein cœur de New-York, les parents Martin et leurs quatre enfants gèrent tant bien que mal un superbe hôtel au charme désuet près de Central Park. L'argent manque, Hopewell n'attire plus les clients sauf l'excentrique et riche Mrs Amberson qui va bouleverser l'existence de ses hôtes, notamment de Spencer, le frère aîné qui rêve de faire du théâtre et de sa sœur préférée, Scarlett, 15 ans, que l'ex-actrice farfelue « tyrannise », tout en lui permettant de se révéler à elle-même. Durant une partie du roman, nous assistons à la naissance d'une mise en scène aussi originale que fauchée de *Hamlet* dans laquelle Spencer et son ami Éric, devenu le premier amoureux de Scarlett, rivalisent d'acrobaties et de pitièreries. Après une première représentation épique, leur carrière semble lancée, et l'hôtel pourrait bien devenir un lieu prisé des troupes de théâtre.

Un récit optimiste et tonifiant qui analyse assez finement les relations familiales notamment entre les frères et sœurs qui forment des couples, la petite Marlène, ne supportant pas que quelqu'un d'autre que sa grande sœur Lola s'occupe d'elle, et montre comment chacun gère ses envies (l'une d'elles étant la passion du théâtre pour deux garçons), ses contradictions et évolue en interaction avec les autres. La

suite des aventures de Scarlett et de sa famille est déjà parue sous le titre *Scarlett fever* ; la version française est prévue prochainement.

EN LIEN AVEC CE RÉSEAU

Des films de fiction

La Mort en direct de Bertrand Tavernier (1980).

Le Prix du danger de Yves Boisset (1983).

Running man de Paul Michael Glaser (1987).

The Truman show de Peter Weir (1998).

En direct sur Ed TV de Ron Howard (1999).

Live de Bill Guttentag (2007).

Des documentaires

Deux documentaires diffusés sur France 2 les 17 et 18 mars 2010 :

Le jeu mortel écrit et produit par C. Nick, réalisé par T. Bornot, G. Amado et A.-M. Blanc.

Le temps de cerveau disponible de J.-R. Viallet et C. Nick.

Un livre

L'expérience extrême de Christophe Nick et Michel Eltchaninoff. Don Quichotte 2010.

Des dossiers et articles

Dossier de *Philosophie Magazine* sur le sujet, Mars 2010.

Sans compter les nombreux articles de presse (*Le Monde*, *Télérama*...).