Gestion et développement du site Lille 3 Jeunesse : aspects interactifs.

Angélique Hurtrel

▶ **To cite this version:**

Angélique Hurtrel. Gestion et développement du site Lille 3 Jeunesse : aspects interactifs.. domain_shs.info.docu. 2005. mem_00485603

HAL Id: mem_00485603
https://memsic.ccsd.cnrs.fr/mem_00485603

Submitted on 21 May 2010

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Angélique HURTREL

MASTER1, MENTION ICD
(Information, Communication, Document)

MEMOIRE DE STAGE & RECHERCHE

Mission effectuée du 12/11/04 au 30/06/05

Site Lille3 Jeunesse
http://www.univ-lille3.fr/jeunet/

GESTION ET DEVELOPPEMENT DU SITE LILLE3 JEUNESSE : ASPECTS INTERACTIFS

Sous la direction de :

M. Christian LOOCK (responsable universitaire et tuteur professionnel)

Soutenu le 13 juin 2005-05-30
Université Charles de Gaulle, Lille3 (Campus Pont de Bois)
BP 49, 59 650 Villeneuve d'Ascq Cedex

Année Universitaire 2004/2005

Table des matières

Introduction 5

PREMIÈRE PARTIE 8

I. Le choix du stage **8**

I. I. Le goût pour la littérature de jeunesse 8

I.2 L'attrait pour les nouvelles technologies 9

I.3 L'aspect rédactionnel 10

I.4 L'enrichissement de la base de données BCDI 10

I.5 Une opportunité de s'essayer à différentes activités 10

b)La présentation d'une sélection d'ouvrages 71

II. La rédaction d'articles sur à la rencontre de professionnels du livre de jeunesse **11**

II.1 L'écriture journalistique 11

II.2 Les événements organisés 13

II.2.1 La 9ème journée d'étude en collaboration 13

II.1.2 Le Salon de la Jeunesse de Montreuil 14

II.1.3 Rencontre avec Thomas Dartige, des éditions Gallimard Jeunesse 16

II.2.4 Rencontre avec Joëlle Lacroix 16

II.3 La rédaction des articles 17

III. L'enrichissement de la base de données BCDI **20**

IV. Création d'une animation pour la page d'accueil du site Lille3 Jeunesse **21**

DEUXIÈME PARTIE **26**

I. Incitation à la lecture et médiation des savoirs **26**

I.1 Diversité de la lecture de la jeunesse 26

I.2 Déscolarisation de la lecture et incitation par le jeu 27

I.3 Désacralisation de la lecture et multimédia 28

II. Comment écrire pour l'écran ? **32**

II.1 Livre et écran 32

II.3 Bilan de cette étude et mise en place de jeux 38

III. Nous Voulons Lire : Le Jeu ! ***41***
III. 1 Présentation du contexte de création du jeu *41*
III.2 Une idée intéressante mais un projet inachevé *41*
III.3 Définition des objectifs à atteindre *44*
III.4 Organisation et réalisation des différentes rubriques *46*
III.4.1 La page d'accueil *45*
III.4.2 "En savoir plus sur les outils et matériaux utilisés" *47*
III.4.3 « Découvrir les illustrations réalisées pour le 30ème anniversaire de Nous Voulons Lire ! » *51*
III.4.4 « En savoir plus sur la relation texte-image » *53*

IV. Création de pages web et de jeux sur le thème des sorcières ***54***
IV.1 Présentation et contexte de création du jeu *54*
IV. 2 Une idée de base à redéfinir *54*
IV.3 Charte graphique et création d'illustrations *56*
IV.4 Organisation et réalisation des différentes rubriques *57*
IV.4.1 La page introductive à la section consacrée aux sorcières *57*
IV.4.2 La page d'accueil *61*
IV.4.3 « Botanique » *63*
a) La recherche d'informations *63*
b) La création d'un jeu *64*
IV.4.4 « Vocabulaire » *66*
a) Le regroupement d'informations *67*
b)La création du jeu *68*
IV.4.5 « Sorcières d'hier et d'aujourd'hui » *69*
a) Les cartes d'identités des sorcières et sorciers *69*
b) La présentation d'une sélection d'ouvrages *70*
.c) La création de quizz *71*
IV.4.6 « Halloween » *73*

VI. Bilan du stage ***79***
V.1 Une interactivité qui laisse à désirer *75*
V.2 Des possibilités multimédias non exploitées *76*
V.3 Des options mise de page peu variées *76*
V.4. Des doutes sur l'adéquation des jeux et le public visé *77*

V.Lacunes et améliorations possibles des pages web créées ***75***

Table des illustrations

1. Carte de vœux de Lille3 ..... *21*
2. Un bateau où il faut bon s'asseoir *22*
3. Une fenêtre de Flash *24*
4. Aperçu de l'évolution de l'animation *24*
5. La page d'accueil du site récréalire *35*
6. Une grille de mots-croisés *36*
7. Un quizz sur les mines *36*
8. Un quizz sur les drapeaux *37*
9. Un jeu de paires sur les planètes *37*
10. Un jeu de mathématiques et de pirates *38*
11. La page de présentation d'origine *42*
12. Le quizz d'origine *42*
13. La validation des réponses *43*
14. La page d'accueil de Nous Voulons Lire *47*
16. Organisation adoptée *50*
17. Les illustrations pour Nous Voulons lire *52*
18. Le début des révisions *59*
19. Une motivation intacte *59*
20. De plus en plus de livres *60*
21. L'heure du découragement *60*
22. La page d'accueil des pages sorcières *61*
23. Une source d'informations très riche *64*
24. Les mots-croisés de Botanique *66*
25. Une page de vocabulaire *67*
26. Les mots-croisés de vocabulaire *68*
27. Une carte d'identité de sorcière *71*
28. Une question du quizz sur les sorciers *73*

Annexes *81*

Bibliographie *88*

Introduction

Mon stage de Master SID 1ère année a été consacré à la gestion et au développement du site Web Lille3 Jeunesse, le site de littérature jeunesse de l'université de Lille3[1]. J'ai travaillé avec deux autres stagiaires, Djoura Dupont, rédactrice, et Karim Cherief, Webmaster. Le stage s'est déroulé tout au long de l'année les vendredis matin jusque fin juin, à temps plein du 17 janvier au 4 mars.

Créé au printemps 1998 , le site Lille3 Jeunesse avait pour premier objectif de communiquer les travaux réalisés par les étudiants de maîtrise des Sciences de l'Information, étudiants qui, par leur formation antérieure variées (puisqu'ils viennent, entre autres, de Lettres Modernes, de Sciences de l'Education, de Sciences du Langage....) lui apportent richesse et diversité. Ce site est destiné aux enseignants, aux professionnels du livre (documentalistes de CDI, bibliothécaires ...), aux étudiants de l'UFR Idist et des autres universités, et plus généralement à toute personne intéressée par le secteur de la littérature de jeunesse. Le responsable universitaire est M. Christian Loock, professeur de littérature jeunesse. Madame Annette Beguin, professeur de Sciences de l'Information à l'UFR Idist, apportait sa caution scientifique. Le site est de plus régulièrement enrichi par la mise en ligne d'articles et de travaux réalisés par des étudiants de Deust et de maîtrise (ces derniers dans le cadre de leurs études ou de leurs stages), et par ceux de M. Loock lui-même. L'objectif du site Lille3 Jeunesse a progressivement évolué vers une plus grande interaction entre ses rédacteurs et son public, notamment en répondant à des demandes de professionnels pour des travaux consacrés à des auteurs ou à des thèmes qui ne figuraient pas encore sur le site.

Le site est structuré en huit rubriques, auxquelles s'ajoute le forum. La rubrique « les Mags » a pour but d'inciter les enfants à la lecture. L'approche y est assez originale, puisque la fiction y est traitée comme réalité. Les « sélections » regroupent « La vie des livres », qui transmet les analyses du comité de lecture et les critiques de jeunes lecteurs sur l'actualité éditoriale, ainsi qu'une bibliographie de fiction pour adolescents et une sélection d'ouvrages théoriques. La rubrique « Les journées professionnelles » propose depuis octobre 1999 un accès en ligne aux actes des précédentes journées professionnelles sur le thème de la lecture et des adolescents. Les « bouts d'essais » présentent les réflexions d'étudiants de Deust 2ème année sur un sujet à partir de documents de natures différentes : fiction, documentaire, article issu de la presse professionnelle ou extrait d'un ouvrage théorique. La

[1] http://www.univ-lille3.fr/jeunet/

rubrique « Infos site » permet un accès aux éditos des années précédentes, à une présentation de la littérature jeunesse à Lille3, à des cours en ligne ainsi qu'à une bibliographie. Celle des « Rencontres » est consacrée aux comptes rendus de rencontres d'auteurs et de lecteurs. Enfin, « les liens » invitent à découvrir d'autres sites et sont répartis en en quatre catégories : lieux, ressources, ressources académiques, ressources pratiques et sites remarqués. Le forum, créé il y a un an à l'initiative d'étudiants, permet l'expression spontanée d'adolescents et de professionnels du livre passionnés par la littérature de jeunesse.

En 1992, Médialille[2], alors appelé le Département de Formation aux Métiers du Livre et de la Documentation, a commencé à acquérir des ouvrages de littérature de jeunesse afin d'apporter une illustration aux enseignements en premier et deuxième cycle. Plus de 2200 ouvrages (documentaires, bandes dessinées, romans, albums, revues destinées à la jeunesse et revues professionnelles) sont désormais disponibles à la Bibliothèque Universitaire.[3]

C'est donc tout naturellement que ce stage s'est effectué pour partie dans les locaux de MédiaLille (aussi appelé Département de Formation aux Carrières du Livre et de la Documentation) et pour partie à domicile, la mission de développement du site Lille3 Jeunesse le permettant, puisque je dispose d'un ordinateur et d'une connexion à Internet. J'ai travaillé dans le bureau d'Aline Mazin, bibliothécaire adjointe spécialisée, lorsqu'il s'agissait d'enrichir les notices bibliographiques sur le logiciel BCDI, et dans une salle de cours informatique que MédiaLille a mise à notre disposition de janvier à mars.

Le centre MédiaLille, qui regroupe cinq personnes, a une mission de formation, d'information, de conseil, d'étude, de documentation et d'orientation pour les professions des bibliothèques, du livre et de la documentation. Il assure la préparation aux concours d'accès aux professions des bibliothèques (en fonction des concours ouverts) par la mise en place de stages, mais aussi par l'édition de notes d'information et de brochures pédagogiques sur différents sujets bibliothéconomiques. Il organise également des stages variés de formation continue destinés aux personnels des bibliothèques municipales, des Bibliothèques Départementales de Prêt, des Bibliothèques Universitaires et des Services Communs de Documentation. Ces stages, dont le programme peut être consulté sur le site de MédiaLille, sont dispensés par des professionnels. Ils abordent des thèmes très variés concernant

---

[2] http://www.univ-lille3.fr/ufr/idist/dfmld/index.html

[3] Voir le rapport de Steren Delannoy, stagiaire en 2000, sur la littérature de Jeunesse à Lille3 : http://www.univ-lille3.fr/jeunet/contact/fr_present.htm .

différents aspects de la bibliothéconomie (initiation au catalogage, au désherbage, à RAMEAU…), et peuvent mis en place pour répondre à la demande d'un établissement ou d'une institution.

En tant que membre du « Collectif Adolescents », le centre participe aux journées professionnelles consacrées à la « Lecture des adolescents » et assure la retranscription des interventions de chaque journée d'étude, publiées en ligne et sous forme de brochures. Le fait que le fonds de littérature de jeunesse soit alimenté par le centre MédiaLille, la participation à l'organisation de ces journées justifie que le stage y ait été implanté.

Au cours de cette période, j'ai effectué trois types de missions différentes. Tout au long de l'année, j'ai pu rencontrer des professionnels des métiers du livre de jeunesse : auteurs, illustrateurs et animateurs lors de conférences et de rencontres dont j'ai rendu compte pour le site. J'ai également participé à la gestion et à l'enrichissement d'une base de données contenant des articles de revues professionnelles consacrés à la littérature de jeunesse. Ma mission principale a cependant été d'enrichir l'aspect interactif du site Lille3 Jeunesse et de proposer des activités d'incitation à la lecture.

Destinés aux jeunes lecteurs, les » Mags » m'ont semblé un excellent moyen d'y parvenir de par leur présentation originale et leur style décalé. Le rassemblement de textes de caractère journalistique autour d'un thème ou d'un auteur permet au lecteur d'avoir une vision d'ensemble du sujet traité. Charlotte Albisser, lors de son stage l'année précédent, a enrichi le concept des Mags en conduisant une réflexion sur le rôle d'incitation à la lecture que pouvait jouer l'interactivité et l'aspect ludique. C'est donc tout naturellement que j'ai décidé de poursuivre sa réflexion sur les Mags et les améliorations à y apporter.

J'ai apporté des modifications à certains jeux , notamment celui portant sur la relation entre le texte et l'image, qui fut réalisé par un stagiaire l'année précédent. J'ai également proposé la création de nouveaux jeux sur le thème des sorcières, afin que les visiteurs du site enrichissent leurs connaissances sur ce thème très prisé des enfants et des adolescents.

PREMIÈRE PARTIE

I. Le choix du stage

I.1 Le goût pour la littérature de jeunesse

Cette offre de stage a particulièrement attiré mon attention car elle concernait le secteur jeunesse. Ayant suivi le module de documentation l'année dernière, j'avais assisté avec grand intérêt aux quelques heures d'« *Approche à la littérature jeunesse : l'édition jeunesse* ». C'est avec plaisir que j'ai relu les contes qui ont bercé mon enfance, que j'ai appris la façon dont se structure un conte et que j'ai découvert les nombreuses variantes d'une même histoire selon l'époque ou le pays. En consultant le guide des études l'année dernière, j'ai appris que dans le cadre de leur maîtrise, des étudiants de l'UFR Idist avaient été amenés à contribuer au développement du site Lille3 Jeunesse (qui m'était alors inconnu), notamment par la rédaction des « mags ». Cette information, ainsi qu'une visite sur le site Web, aiguisèrent ma curiosité.

La littérature jeunesse joue un rôle fondamental car elle amène les enfants à considérer la lecture comme un plaisir, et non comme une contrainte. De nombreux médiateurs du livre participent à la transmission du goût de la lecture. Je souhaitais connaître les différentes manières permettant de procéder, et aussi enrichir les quelques connaissances que j'en avais.

Etant ce que l'on appelle une grande lectrice, j'ai lu de nombreux livres dans mon enfance. Le secteur jeunesse m'ayant depuis toujours attirée en médiathèque, j'envisage d'y travailler afin de promouvoir le goût et le plaisir de lire, ou dans tout autre secteur favorisant l'aspect ludique et la transmission du plaisir de lire. Depuis quelques années, l'offre éditoriale du secteur jeunesse s'est tellement diversifiée que je manquais de repères. En effet, excepté les lectures de mon enfance, et celles plus récentes de bandes dessinées et mangas destinées aux adolescents comme les *Mélusine*[4], *Cédric*[5] et *Love Hina*[6], très médiatisés, j'étais peu familière des nombreux autres titres qui constituent le secteur jeunesse. Cette offre de stage m'offrait alors une opportunité de découvrir les dernières évolutions éditoriales et de combler mes lacunes.

---

[4] CLARKE et GILSON, *Mélusine Tome 1 : Sortilèges*, Belgique, Dupuis, 1995. ISBN : 2-8001-2176-9.
[5] LAUDEC et CAUVIN, *Cédric Tome 1 : Moi j'aime l'école*, Paris, Hachette Jeunesse, 2002. ISBN : 2-0120-0762-7.
[6] AKAMATSU K., *Love Hina Volume 1*, Japon, Pika, 2000. ISBN : 2-8459-9146-0.

C'est donc avant tout par curiosité que j'ai été attirée par cette offre de stage, et parce que je souhaitais enrichir mes quelques connaissances dans ce secteur éditorial diversifié et créatif.

I.2 L'attrait pour les nouvelles technologies

De nos jours, la maîtrise des outils bureautiques et des nouvelles technologies apparaît comme une nécessité. En m'inscrivant à ce Master, je souhaitais développer mes connaissances en informatique. Curieuse de nature, j'ai appris par moi-même à utiliser plusieurs logiciels. En début d'année scolaire, je me suis intéressée à la création de sites Web grâce au logiciel *Frontpage* (de Microsoft). Je souhaitais cependant participer à un projet de plus grande ampleur et participer au développement d'un site Web professionnel, avec toutes les contraintes liées à la charte éditorial et à la réponse aux besoins du public.

L'offre stipulait qu'il fallait assumer le rôle de Webmaster, et toutes les fonctions et responsabilités qui en découlent : la mise en ligne d'informations, l'amélioration de la présentation du site (notamment par l'insertion d'images), l'amélioration de l'ergonomie par la réorganisation des rubriques et du référencement du site. Il s'agissait également de gérer et d'animer le forum du site. Même si j'étais consciente de la complexité des tâches à accomplir, loin de me décourager, ces différentes missions m'ont motivée. En effet, étant donné que deux ou trois stagiaires étaient souhaités, je savais qu'en cas d'un éventuel problème, je pourrais leur demander conseils et astuces, en plus de l'aide des enseignants. Cette offre de stage m'offrait la possibilité de mettre en pratique mes connaissances et de participer à un projet de grande envergure, mais aussi et surtout de chercher des solutions aux problèmes rencontrés, comme dans une situation professionnelle réelle.

A l'entretien, Mr Loock a demandé à chacun des stagiaires leurs loisirs, leurs domaines de prédilection et ce qu'ils souhaitaient faire. A cette question, j'ai répondu spontanément « les jeux », car j'aime beaucoup les jeux dits « de société » et les jeux informatisés. Mr Loock m'a donc parlé du travail qu'avait effectué l'an dernier Charlotte Albisser concernant l'aspect interactif du site. Il m'a demandé de prendre le relais en améliorant les jeux existants et en en créant d'autres si possible. J'ai été enthousiasmée par la créativité du projet, et la liberté (thématique et graphique notamment) qu'on me laissait, d'autant plus qu'il était proche de mes loisirs.

I.3 L'aspect rédactionnel

Une autre des missions exposées par l'offre de stage concernait les activités rédactionnelles, c'est-à-dire le fait d'assister à des salons, des rencontres ou des conférences en lien avec la littérature de jeunesse, puis d'en rendre compte en écrivant des articles, des reportages et des critiques qui seraient publiés sur le site Lille3 Jeunesse. Cet aspect m'a tout de suite plu car il apporte une dimension relationnelle au stage en me permettant de rencontrer auteurs, illustrateurs et médiateurs du livre de jeunesse et ainsi, d'apprendre énormément.

Mais l'activité rédactionnelle promettait également d'être enrichissante sur un autre point : il s'agissait de connaître, puis de mettre en œuvre, les caractéristiques propres au style journalistique. Ce stage était donc l'opportunité d'apprendre à écrire autrement, de façon plus personnelle et engagée que les autres travaux écrits entrant dans le cadre universitaire.

I.4 L'enrichissement de la base de données BCDI

Enfin, la dernière mission exposée par l'offre de stage concernait le dépouillement de revues, le développement et l'enrichissement de la base de données jeunesse de la BDB et sa mise en ligne. Cette base de données étant très largement utilisée dans le domaine de l'information et de la documentation, cette dernière mission m'a particulièrement intéressée. En effet, maîtriser les différentes fonctions de BCDI, et savoir établir les notices bibliographiques de documents, en choisissant avec soin et cohérence les mots-clés et le résumé dans l'objectif de guider les futurs utilisateurs, s'avère indispensable dans l'otique d'une médiation documentaire.

I.5 Une opportunité de s'essayer à différentes activités

En conclusion, c'est avant tout la diversité des missions proposées ainsi que la relative liberté qui était accordée aux stagiaires qui m'ont attirée. En effet, ce stage fait appel à une polyvalence et à diverses compétences : rédactionnelles, techniques, créatives. Il permettait ainsi de s'essayer à des activités diverses qui seront appréciées dans le monde professionnel.

II. La rédaction d'articles sur à la rencontre de professionnels du livre de jeunesse

II.1 L'écriture journalistique

En tant qu'étudiante ayant obtenu un baccalauréat littéraire et ayant suivi une licence d'anglais, j'ai pris l'habitude de rédiger de nombreux travaux dans le cadre de mes études : thèmes, versions, dissertations, commentaires composés, dossiers sur un thème particulier... Pour autant, j'appréhendais la rédaction d'articles de type journalistique ; car le style est totalement différent de mes précédents travaux. En effet, ce dernier nécessite une implication plus grande de la part de l'auteur, car il s'agit de sortir de donner son point de vue sur le sujet et de sortir de la neutralité spécifique aux travaux universitaires. Ce fut l'exercice le plus difficile pour moi, et je ne sais pas si je l'ai toujours bien effectué.

Afin de respecter le style journalistique, je me suis basée sur les conseils du Jean-Luc Martin Lagardette, publié dans *Le guide de l'écriture journalistique*[7]. Au commencement de son deuxième chapitre intitulé « L'écriture journalistique », il décrit brièvement les caractéristiques de cette dernière :

« Y-a-t-il un « style journalistique » ?
*Oui, si l'on entend par là une écriture qui privilégie la concision, la description de faits, la vulgarisation. C'est un style en quête d'**efficacité** : il faut se faire comprendre en peu de mots, éviter les digressions, toucher rapidement le lecteur autant par son intelligence que par sa sensibilité. La plus grande qualité d'une écriture journalistique est donc la **sim-pli-ci-té**. [...] En effet, la première caractéristique de l'écriture journalistique, c'est de vouloir tout dire tout de suite.*[8]*».*

L'auteur précise également que *« le style journalistique est direct et privilégie la clarté, la précision et la simplicité de l'écriture »*[9]. Il m'a donc fallu faire preuve d'une rigueur particulière quant aux choix des mots, afin d'être la plus concise et la plus précise possible. Cette rigueur fut notamment indispensable pour la rédaction de l'accroche journalistique , car *« le bon article est celui qui a livré 80% de l'information avant la lecture du corps, par la titraille, le chapô et le premier*

---

[7] MARTIB-LAGARDETTE, J-L. ; *Le guide de l'écriture journalistique*, Paris, Syros, 2003. ISBN : 2-7071-3932-7.
[8] Ibid. p.39 (les mots en gras ont été souligné de cette façon par l'auteur).
[9] Ibid. p.58

paragraphe »[10], précise Martin Lagardette. Cela permet au lecteur de prendre immédiatement connaissance du sujet qui sera traité dans cet article, et ainsi de l'inciter à la lecture.

J'ai porté une attention particulière à la manière dont je pourrais garder intact l'intérêt du lecteur, grâce aux nombreux conseils présents dans ce guide. Ainsi, pour chaque article, j'ai choisi un chapô et des intertitres courts qui permettent au lecteur de comprendre tout de suite de quoi il s'agit. J'ai pris soin d'apporter les informations essentielles en début de phrases et de paragraphes, et d'alterner les phrases courtes et les phrases plus longues afin de relancer l'intérêt du lecteur. J'ai appris qu'il fallait privilégier l'emploi du passé composé à celui du passé simple, afin de respecter le style journalistique.

De plus, je n'ai pas hésité à aller souvent à la ligne, en insérant des intertitres (que j'ai voulus dynamiques et attractifs) entre les paragraphes. J'ai fait en sorte que ces derniers ne soient ni trop longs, ni trop courts afin de rendre la lecture plus agréable au visiteur, notamment puisqu'il s'agit d'une lecture sur écran, ce qui est beaucoup plus fatigant qu'une lecture sur support papier.

Bien que l'activité rédactionnelle n'était pas ma principale mission, je l'ai trouvée particulièrement enrichissante car la rencontre de professionnels du livre m'a appris énormément, notamment sur le rôle des médiateurs dans l'incitation des publics à la lecture. Je me suis également familiarisée avec l'écriture de type journalistique, car j'ai dû collecter des informations, les sélectionner puis les organiser pour les communiquer au public de manière attractive. La lecture du *Guide de l'écriture journalistique*[11] fut une source précieuse d'informations et de conseils et m'a permis de mieux appréhender les impératifs de ce type d'écriture.

II.2 Les événements organisés

Tout au long de l'année, j'ai assisté à différentes rencontres particulièrement enrichissantes et j'en ai la plupart du temps rendu compte sur le site Lille3 Jeunesse.

II.2.1 La 9ème journée d'étude en collaboration

---

[10] Ibid. p.71
[11] Ibid.

Chaque année, le centre MédiaLille et ses partenaires organisent des journées professionnelles sur le thème de « la lecture et les adolescents ». La dernière fut organisée le jeudi 18 novembre 2004 à Lille3. Elle avait pour thème « Ados, littérature et bibliothèques – *Teenagers, literature and libraries* ». C'est un peu par hasard que j'ai pu assister à cet événement puisque je devais avoir cours, mais le professeur en question était absent. J'ai donc suivi avec grand intérêt cette rencontre.

Les discussions des invitées de la matinée[12] m'ont particulièrement plu, puisque chacune a présenté la situation et le rôle des bibliothèques dans la médiation culturelle en Belgique et au Royaume-Uni en comparaison avec ceux de la France. Puis elles ont énuméré les différents types d'animations (cours du soir, visites commentées, concours, ateliers d'écriture, d'art plastique et de jeux de société, réaménagement de l'espace destiné aux adolescents en tenant compte de leurs idées…) qui pouvaient être mis en place en bibliothèque afin d'attirer les publics et de les faire participer à la vie de l'établissement.. Concernant ce domaine, j'ai été surprise de la différence flagrante entre les bibliothèques françaises et les bibliothèques anglaises et belges.

Une rencontre entre des adolescents, et deux romanciers pour la jeunesse, fut organisée l'après-midi. Tout d'abord, les adolescents ont présenté quelques-uns des livres qu'ils avaient lus et aimés. C'est à cette occasion que j'ai découvert et eu envie de lire les aventures de *Georgia Nicolson*, personnage attachant et comique de Louise Rennison[13]. Puis les romanciers ont lu un extrait de leur roman. Olivier Adam présenta ainsi *La messe anniversaire* [14]. David Belbin[15], venu du Royaume-Uni, parla de *Denial*[16] et de *The Last Virgin*[17] . Je n'ai malheureusement pas pu assister à l'ensemble de la conférence puisque je devais aller en cours. C'est pour cette raison que je n'ai pas écrit d'article sur cette journée professionnelle.

II.2.2 Le Salon de la Jeunesse de Montreuil

Le deuxième événement auquel j'ai participé fut la visite du Salon de La Jeunesse de Montreuil (Seine-Saint-Denis), qui fêtait alors ses 20 ans, du 24 au 29 novembre 2004. Le voyage fut organisé le 29 novembre par l'UFR Idist et par M. Loock, principalement à destination des étudiants de DEUST et

---

[12] Marjorie Naddeo (bibliothécaire à Grenoble), Isabelle Fauquembergues (bibliothécaire à Mouscron) et Janet Davies (« *Family and lifelong-learning Manager* »).
[13] RENNISON L. , *Mon nez, mon chat, l'amour et moi*, Italie, Scripto- Gallimard, 2002. ISBN :2-07-053799-4
[14] ADAM O. , *La messe anniversaire*, Paris, Ecole des loisirs, septembre 2003. ISBN : 2-2110-7094-9.
[15] Voir son site : www.davidbelbin.com
[16] BELBIN D. , *Denial*, UK, Hodder & Stoughton Children's Books, 2004. ISBN: 0-3408-7392-2.
[17] BELBIN D. , *The last virgin*, UK, Hodder & Stoughton Children's Books, 2002. ISBN: 0-3408-5483-9.

Master deuxième année IDEMM. Il me fut toutefois possible de m'y inscrire, puisque mon stage avait un rapport direct avec la littérature de jeunesse. L'objectif de la visite de ce salon, dans le cadre de ce stage, était d'assister à différentes conférences de mon choix en vue de la rédaction d'articles.

J'ai été très impressionnée par l'organisation (puisque qu'une pré-inscription sur Internet était nécessaire pour l'obtention d'un badge) et par la taille du Salon de la Jeunesse de Montreuil. Cette année, il regroupait plus de 230 exposants (livre, presse et multimédia), plus de 700 auteurs, illustrateurs et autres professionnels du livre, venus de toute l'Europe, sous les thèmes de la gourmandise et du Petit Chaperon Rouge. Diverses activités comme des ateliers, des animations-rencontre, des lectures-spectacles, des expositions...étaient proposées au grand public. Les samedi 27 et lundi 29 novembre étaient réservés aux professionnels des métiers du livre pour une série de débats et de rencontres sur les grands thèmes de l'année et l'actualité éditoriale jeunesse.

Pour le stage, mon choix se porta sur les interventions qui étaient organisées sous le thème « Raconter une histoire, c'est tout un métier » et se déroulaient l'espace « Tout Petit Tu Lis ». Ce choix devait me permettre d'avoir une vue d'ensemble de propos autour d'un thème précis, et devait m'offrir un gage de clarté et de cohérence pour la future organisation des articles que j'allais rédiger. A cette occasion, j'ai donc pu rencontrer les auteurs Jean-Paul Gourévitch[18] et Christian Grenier[19], l'illustrateur Daniel Maja[20] et l'éditrice Marie Lallouet[21]. Chacun présenta son nouveau livre et répondit aux questions du public, composé pour la plupart de bibliothécaires, de documentalistes, d'enseignants et de libraires.

Entre les différentes conférences, j'ai cherché sur les différents stands des exposants des livres sur le thème des sorcières afin d'enrichir la bibliographie des pages que j'allais créer. J'ai pu également me rendre compte de la diversité et de la créativité dont faisait preuve le secteur de l'édition de jeunesse. J'ai notamment remarqué l'accroissement des documentaires jeunesse, et leurs innovations. Le rôle des illustrations et de la mise en page y est déterminant, ainsi que le choix des sujets. En effet, la plupart des documentaires destinés aux enfants et aux adolescents tendent à être une clé qui leur permette de mieux comprendre un monde de plus en plus complexe, à partir de thèmes

---

[18] GOUREVITCH J.P. et GUIMARD J., *Mémoires d'enfance*, Paris : Le Pré aux Clercs ,2004. ISBN: 2-84228-171-3.
[19] GRENIER C. , *Je suis un auteur Jeunesse*, Paris, Rageot, octobre 2004. ISBN : 2-7002-2988-6.
[20] MAJA D. *Illustrateur Jeunesse*, Paris, Le Sorbier, octobre 2004. ISBN : 2-7320-3828-8.
[21] BONIFACE C. et ali, *Aimer Lire : Guide pour aider les enfants à devenir lecteurs*, Paris, Bayard, août 2004. ISBN : 2-7470-1483-5.

qu'ils peuvent vivre au quotidien : l'adolescence, l'anorexie, la solitude, la sexualité, la violence… La rencontre avec Thomas Dartige, directeur éditorial chez Gallimard, allait confirmer cette impression.

II.2.3 Rencontre avec Thomas Dartige (éditions Gallimard Jeunesse)

Des rencontres avec des professionnels du livre sont régulièrement organisées le vendredi pour les Master IDEMM. M. Loock m'a suggéré de participer à l'une de ces réunions. Le 3 décembre 2004, j'ai donc assisté à la présentation de Thomas Dartige, directeur du département documentaire de Gallimard Jeunesse. Son exposé était consacré à la conception et la réalisation de documentaires jeunesse. Il rappela l'importance de ces derniers dans la vulgarisation des savoirs, puisque de plus en plus souvent, les enfants sont amenés à acquérir des connaissances en dehors de l'école. Une réactualisation permanente des collections, ainsi qu'une réflexion approfondie sur la mise en page et l'insertion d'images, sont des facteurs déterminants pour qu'ils connaissent le succès. Il expliqua ensuite aux étudiants les spécificités de la collection « Les yeux de la Découverte » créée en 1988. Il présenta également un ouvrage conçu pour permettre aux adolescents de mieux comprendre l'actualité, *Les 1000 mots de l'info*[22], grâce à un lexique détaillé et illustré, à des portraits de personnalités et à des zooms sur certains thèmes, à des débats…que j'ai lus avec un grand intérêt.

N'ayant pas pu assister à l'ensemble de la conférence, je ne pouvais écrire un article, comme l'avait souhaité M. Loock. Séverine Hédin, étudiante en Master IDEMM, a donc rendu compte de cette rencontre[23].

II.2.4 Rencontre avec Joëlle Lacroix

Une rencontre avec Joëlle Lacroix, intervenante autour du livre, du jeu et du voyage, était organisée le 7 janvier 2004 pour les étudiants de Deust dans le cadre du cours « Lecture publique ». Monsieur Loock souhaitait que j'y participe afin de rédiger un article pour le site, d'autant plus que ma mission principale tenait aux aspects ludiques du site.

---

[22] COMBRES I. et THINARD F. , *Les 1000 mots de l'info, pour mieux comprendre l'actualité*, Paris, Gallimard Jeunesse, octobre 2004. ISBN : 2-07-050865-X

[23] Voir son article sur http://www.univ-lille3.fr/jeunet/ .

Devant les étudiants, Joëlle Lacroix se présenta brièvement et présenta le rôle décisif du collectif « Animalivre »[24] dans la mise en place des animations ludiques qui peuvent être mises en place pour inciter enfants et adultes à la lecture, au sein ou en dehors d'une bibliothèque. Puis elle nous conta une histoire à partir d'un livre de pliages et d'une feuille de papier qu'elle pliait et modifiait en fonction des instructions présentes dans le livre, non sans avoir attiré notre attention en frottant un petit bâton contre un énigmatique crapaud de bois. Elle nous présenta ensuite les différents types de livres pouvant amener au jeu (livres à observer, livres pour s'exprimer, livres à toucher…) et inversement, les jeux conduisant à la lecture. Enfin, elle nous expliqua les règles des quelques jeux créés par le collectif « Animalivre » qu'elle avait amenés, afin que les étudiants puissent tester cette conception originale de médiation culturelle.

J'ai particulièrement apprécié cette rencontre, comme on peut sans doute le percevoir dans l'article que j'ai écrit à ce sujet. En effet, j'ai découvert le dynamisme dont les professionnels du livre faisaient preuve pour inciter à la lecture, en suivant les goûts des populations visées. Mais surtout, je me suis laissée bercer par le conte du début de la rencontre, et, l'espace d'un instant, j'ai cru retomber en enfance.

Joëlle Lacroix avait invité les étudiants présents à une rencontre, la semaine suivante, avec le « Collectif Animalivre », à la MJC de Croix. Je m'y suis donc rendue, dans l'espoir d'obtenir d'autres informations qui me seraient utiles pour la rédaction de l'article que j'allais écrire. Mais je me suis aperçue qu'il s'agissait d'une réunion d'ordre technique concernant le fonctionnement du Collectif. C'est pourquoi les informations que j'ai obtenues se sont révélées être peu utiles pour mon travail rédactionnel, mises à part celles qui concernaient le salon « Lire pour jouer, jouer pour lire » que le Collectif prépare activement pour fin 2005. Cette réunion fut cependant enrichissante car elle m'a initiée aux différents problèmes que peut rencontrer une association : maintenance d'un site Web, recherche de contacts, montants des crédits alloués à une action en particulier…

En raison de mon emploi du temps, je n'ai pu assister à d'autres rencontres, en particulier celles des P'tits Déj du CRDP, puisqu'elles se tiennent toutes les mercredis matins.

II.3 La rédaction des articles

[24] Pour en savoir plus, voir leur site : http://www.animalivre.net/ .

Pour rédiger les articles, j'ai pris des notes pendant chaque rencontre. Concernant le ton que ceux-ci prendraient, j'ai privilégié le compte rendu à la critique, d'autant qu'il s'agissait la plupart du temps d'auteurs qui présentaient des livres que je n'avais pas lus. J'ai donc opté pour un ton neutre, et j'ai essayé de retranscrire au mieux le déroulement de chaque événement auquel j'avais participé et la façon dont les auteurs présentaient leurs livres.

Pour l'écriture du premier article, intitulé « *Comment donner le goût de la lecture aux enfants ?* », le plus difficile était de regrouper les notes de façon cohérente. En effet, bien que Marie Lallouet ait respecté le plan du livre qu'elle présentait, j'avais recueilli ça-et-là une foule d'informations concernant les jeunes et la lecture, tels que le rôle des parents et des autres médiateurs, les nouveaux genres apparus et les thèmes phares du le secteur jeunesse, la « concurrence » d'Internet… Comme le livre présenté était une réédition, j'ai trouvé qu'il était intéressant d'évaluer les constantes et les différences entre la publication des deux ouvrages. J'ai donc relevé tous les éléments de la rencontre en les classant en deux colonnes : dans l'une, les évolutions, dans l'autre, les faits semblables. Cette organisation se révéla très bénéfique pour l'écriture de l'article, puisqu'elle esquissait son ossature autour des rapports entre chaque lien. Concernant le choix des intertitres, j'ai choisi de représenter les deux faits qui m'ont le plus marquée : l'incompréhension de certains adultes face aux nouveaux genres apparus dans la littérature de jeunesse, et la façon dont les adultes doivent d'y prendre pour donner le goût de la lecture aux enfants.

L'article décrivant la rencontre avec Christian Grenier ne me posa pas de problèmes particuliers pour l'organisation des idées, mais pour son contenu. En effet, l'objectif principal des articles publiés sur Lille3 Jeunesse est d'inciter à la lecture par la description du contenu de livres. Or, Christian Grenier a passé beaucoup de temps sur la partie autobiographique (certes intéressante!), mais assez peu sur le livre lui-même et aux questions concernant la profession d'auteur jeunesse. J'ai donc fait de mon mieux pour la rédaction de cet article, relativement bref par rapport aux autres pour la raison que je viens d'énoncer. Une recherche sur Internet m'a permis de trouver une photo de la couverture de son livre, que j'ai transmis à Karim pour la mise en ligne de l'article.

J'ai également trouvé des photos de couvertures pour illustrer les articles concernant Jean-Paul Gourévitch et Daniel Maja. Ces derniers ne m'ont pas posé de problèmes particuliers. Comme pour les

autres articles, j'ai fait une synthèse des points que je souhaitais aborder sur une feuille de brouillon, ce qui m'a permis de structurer les idées retenues.

J'ai pris un soin particulier à la rédaction de l'article rendant compte de la rencontre avec Joëlle Lacroix. Comme je l'ai dit précédemment, cet événement m'a particulièrement plu, et je souhaitais réellement transmettre à mes lecteurs éventuels le plaisir que j'avais ressenti. L'originalité de cet article réside dans sa tonalité poétique, laissant place à l'imaginaire, en particulier pour les premiers paragraphes. J'ai choisi de conserver l'image maritime qui avait ouvert la rencontre, par l'histoire de « Force 8 », qui narrait les péripéties d'un petit bateau. J'ai donc tenté de m'appuyer au maximum sur cette métaphore en utilisant des termes appartenant à l'univers maritime et à celui des éléments : « embarquer », « navire », « contre vents et marées », « insuffler un vent de changement »... Lors de la première version de cet article, je n'avais pas expliqué le principe de quelques uns des jeux créés par le collectif « Animalivre ». M. Loock a souhaité que je comble cette lacune en ajoutant un dernier paragraphe. J'ai donc présenté les jeux « Oasis » et « Superville » que j'avais pu découvrir lors de la première réunion avec Joëlle Lacroix. Pour une plus grande précision, j'ai cherché des compléments d'information sur les fiches des jeux disponibles sur le site du collectif.

Après avoir rédigé chaque article, je le montrais à M. Loock pour une correction. Globalement, mis à part quelques petites fautes d'orthographe que je n'avais pas remarquées, il se montra satisfait de mon travail et n'y apporta pas de modifications. Karim, en tant que Webmaster, s'est chargé de la mise en page et de la mise en ligne des articles que j'ai rédigés. Ils furent publiés pour la mise à jour du site de février-mars 2005.

Concernant l'article sur Joëlle Lacroix, je me suis aperçue (trop tard) que la première version (c'est à dire celle sans le paragraphe présentant les jeux crées par le Collectif) avait été mise en ligne à la place de la version « définitive ». J'en ai donc parlé à M. Loock et lui ai proposé de refaire la mise en page de l'article sur Dreamweaver©. Cela m'a permis d'avoir une réflexion sur le rôle de la mise en page dans l'incitation à la lecture. J'ai utilisé des jeux de cadres (que j'ai rendus invisibles) avant de répartir harmonieusement dans la page les photos de Joëlle Lacroix que j'avais récupérées sur le site. J'ai pris la liberté de leur apporter des modifications (recadrage d'une photo, et inversion d'une autre) afin de mieux les insérer dans la page. J'ai également ajouté des légendes sous les photos afin de les rendre plus « parlantes » aux lecteurs. L'ensemble de ces modifications m'a permis d'obtenir une présentation visuelle plus attractive.

III. L'enrichissement de la base de données BCDI

La dernière mission du stage concernait l'enrichissement de la base de données jeunesse de la BDB suite au dépouillement de revues de littérature de jeunesse. Malheureusement je n'ai pas pu m'acquitter correctement de cette tâche en raison de problèmes organisationnels. Je devais, ainsi que les autres stagiaires, enrichir cette base dans une salle prêtée par MédiaLille. Il est vrai que j'ai axé le début de mon stage sur les aspects rédactionnels et interactifs. Il m'est arrivé plusieurs fois, ainsi qu'autres stagiaires, de vouloir travailler sur BCDI et de trouver le seul poste d'ordinateur où était installé le logiciel BCDI occupé ou la salle fermée. Entre temps, M. Loock s'est vu attribuer une salle où les stagiaires pourraient travailler. Mais l'installation en réseau de ce logiciel étant complexe, nous avons dû faire appel au technicien. Le logiciel fut installé dans la nouvelle salle au milieu du deuxième semestre, c'est-à-dire une fois ma période de stage à temps plein terminée et lorsque beaucoup de dossiers et d'exposés étaient à préparer, ce qui m'a laissé peu de temps pour accomplir cette mission. Je le regrette, et je souhaiterais manipuler le logiciel au mois de juin jusqu'à la fin de mon stage, pour être capable d'utiliser au mieux les fonctions de BCDI, ce qui serait un atout pour mon insertion professionnelle dans le domaine des bibliothèques et de la documentation.

IV. Création d'une animation pour la page d'accueil du site Lille3 Jeunesse

M. Loock et Karim, le Webmaster, m'ont fait part pendant le stage de leur souhait de changer l'animation qui se trouvait sur la page d'accueil du site Lille3 Jeunesse. Cette animation (réalisée avec le logiciel Flash[25]) consistait en l'expression « Lille3 Jeunesse » décomposée en lettres inscrites en orange, dans un caractère gras, et dans une police fantaisiste. Les lettres, qui apparaissaient au début de façon désordonnée, se déplaçaient en pivotant pour ensuite se fixer dans l'ordre « traditionnel ». M. Loock et Karim lui reprochaient non seulement son caractère fantaisiste et l'absence d'autres couleurs qui pourraient la dynamiser, mais surtout de ne pas être assez représentatif de l'image de l'Université de Lille3 et du site Lille3 Jeunesse. Ils désiraient quelque chose de radicalement différent.

Ayant observé les quelques dessins et animations que je venais de réaliser sur le thème des sorcières, M. Loock m'a demandé de faire un essai afin d'insuffler un peu de nouveauté à la page d'accueil. Il m'a proposé, comme point de départ, une carte de vœux représentant l'accueil et le couloir reliant les bâtiments A et B de l'Université :

1. Carte de vœux de Lille3

Il s'agissait donc de réaliser une animation dans laquelle les bâtiments de Lille 3 seraient facilement reconnaissables, mais aussi de la personnaliser aux couleurs de Lille3 Jeunesse (c'est-à-dire le jaune pale, l'orangé et le bleu). Enfin, M. Loock me suggéra de donner à cette animation la tonalité

---

[25] De Macromedia

maritime qui avait été recherchée à Lille 3, avec les mâts, les hampes et les bancs rassemblés pour former un bateau. Cette triple exigence m'a emplie d'appréhension et de doutes quant au résultat que je pourrais fournir. Mais j'ai aussi été flattée que l'on me confie cette mission, puisque l'animation que l'on me demandait de créer serait la première image qu'un internaute apercevrait sur la page d'accueil, et donc aurait une influence sur l'impression globale que le visiteur se ferait sur le site.

2. Un bateau où il fait bon s'asseoir

Pour réaliser ce travail, j'ai eu recours au logiciel Flash, avec lequel je m'étais familiarisée lors de mon travail sur les sorcières. La tâche qui me semblait la plus complexe à mener à bien était de produire une image réaliste des bâtiments de Lille3.

Ayant pris l'habitude de manier les différents calques avec Flash, j'ai donc décidé de décomposer l'illustration de la carte de vœu qui me servait de modèle en différents éléments[26]. J'ai donc pu par la suite redimensionner, faire pivoter ou changer les couleurs de traits ou de remplissage des éléments présents sur chaque calque afin de créer une image cohérente en terme d'échelle. Pour renforcer la tonalité maritime, j'ai décidé, en plus des drapeaux qui flottent au vent, d'ajouter des mouettes qui volent dans le ciel.

---

[26] Cf . Zone 2 de l'image IV.d

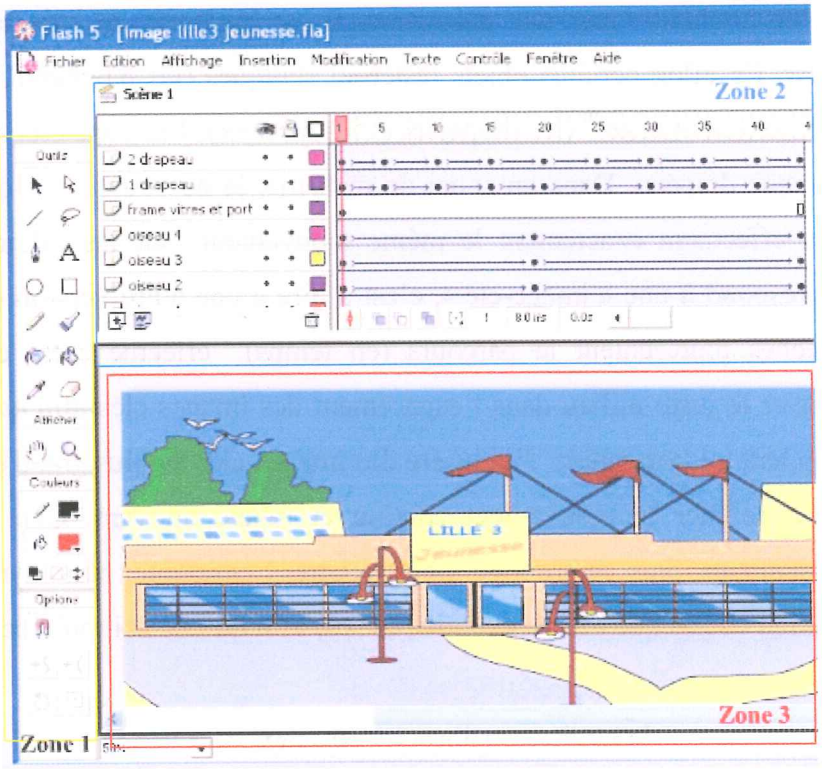
Lorsque l'on souhaite créer une animation, il est impératif de créer autant de calques que d'objets à modifier. En effet, certains objets resteront statiques (les bâtiments, le sol, les arbres…)[27] tandis que d'autres seront animés[28] (les drapeaux et les oiseaux). J'ai donc créé un calque pour chaque oiseau et pour chaque drapeau. Dans un souci de réalisme, je ne voulais pas que tous les oiseaux et tous les drapeaux effectuent exactement le même mouvement. Sur les calques des objets animés, chaque point correspond à une « image-clé », c'est à dire à une autre version de l'objet que celle de départ, et les flèches représentent le parcours (en temps) effectué entre chaque version. Il est nécessaire de trouver le juste milieu dans l'espacement des images-clés afin que le mouvement ainsi crée ne soit ni trop lent, ni trop rapide. J'ai inséré des images-clés en plus grand nombre sur les calques des drapeaux pour refléter le mouvement continu et répété du vent. Une lecture en boucle de l'animation me semblait plus appropriée pour rendre l'ensemble plus dynamique. J'ai ensuite enregistré l'animation en *.fla* que j'ai du exporter en *.swf* afin qu'elle soit publiée sur le site.

Les trois zones d'une fenêtre Flash (cf. image3)

La **zone 1** (en jaune) est la boîte à outils, permettant de dessiner, de sélectionner des objets, d'insérer du texte, de choisir les couleurs de traits et de remplissage, de redimensionner ou de faire pivoter des objets…. La **zone 3** (en rouge) est la zone d'affichage du dessin en cours d'élaboration. La **zone 2** (en bleu) est la zone des calques, la plus complexe à manipuler mais également celle qui permet de nombreuses possibilités de création en comparaison avec l'outil classique de dessin Paint, de Microsoft. En effet, contrairement à Paint qui « colle » les objets dessinés les uns sur les autres sans les différencier[29], Flash, grâce à ses calques, permet une plus grande liberté de création. En créant autant de calques que d'objets désirés[30] et en insérant un objet par calque, il est possible de modifier un élément indépendamment des autres[31].

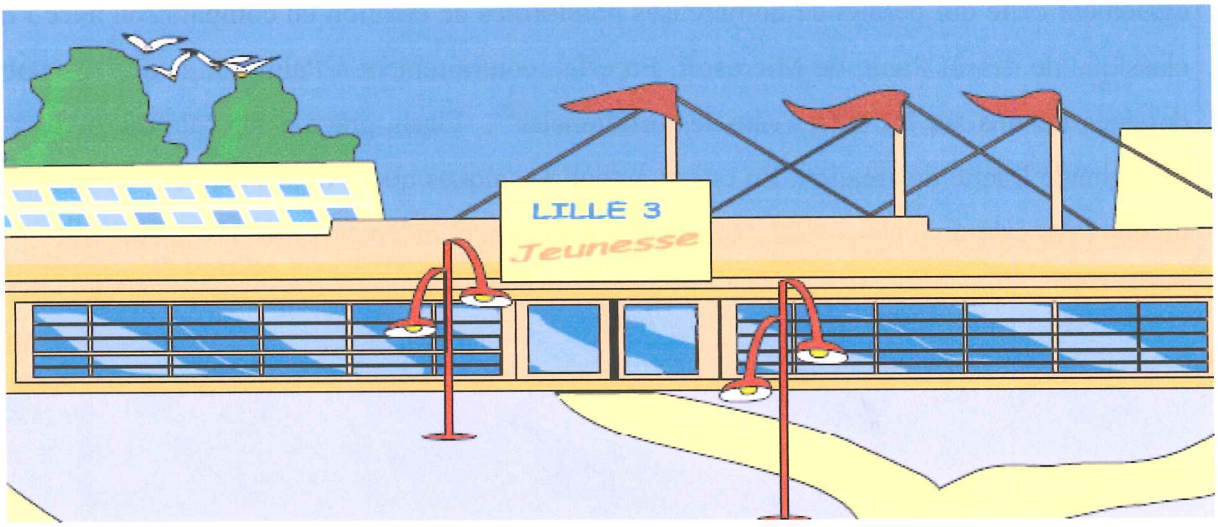
---

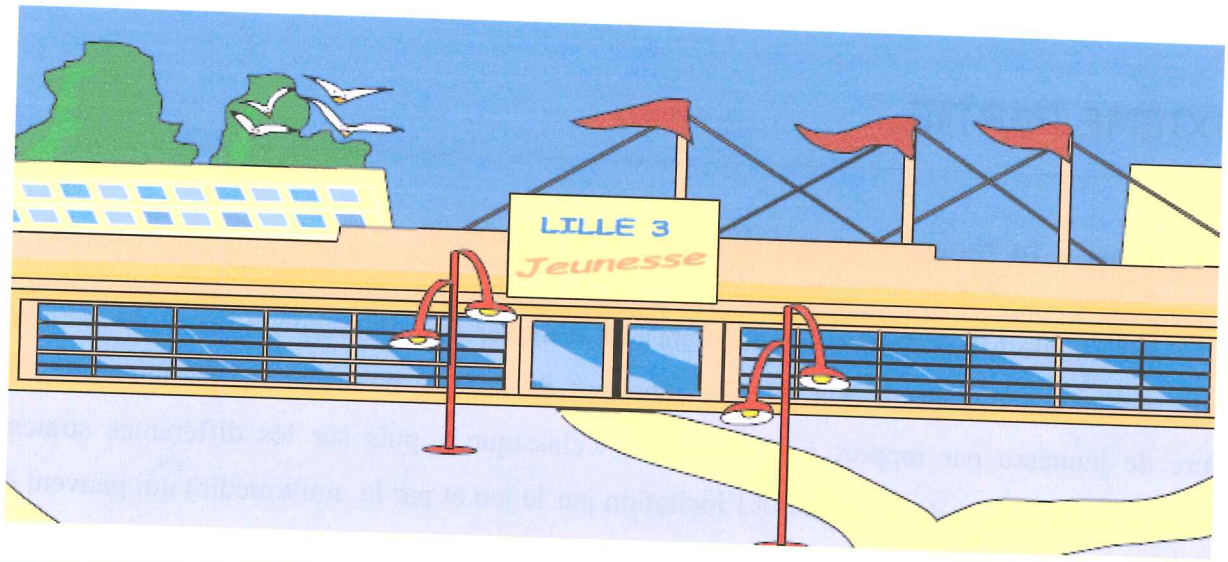
[27] Ainsi, le calque « frame vitres et porte » est grisé, puisqu'il ne subit aucun mouvement. Il a juste été nécessaire d'insérer la même image au début et à la fin de l'animation.
[28] Les calques des objets animés sont de couleur violette, avec des flèches et des points.
[29] (ce qui rend difficile l'extraction d'un objet particulier)
[30] (grâce au symbole « + » situé en bas à gauche de la zone)
[31] Pour éviter de se tromper de calque, il est possible de verrouiller (avec le cadenas) ou de rendre invisible (en cliquant sur l'œil) le calque ou les calques que l'on souhaite ne pas modifier.

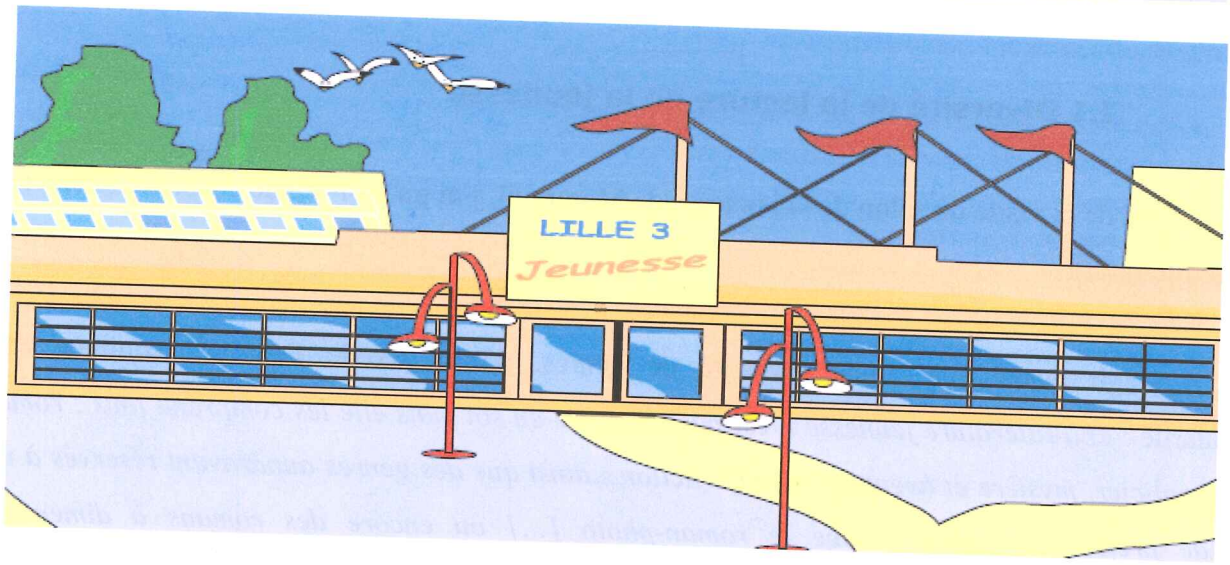


3. Une fenêtre de Flash

4. Aperçu de l'évolution de l'animation




LILLE 3
Jeunesse


LILLE 3
Jeunesse

DEUXIÈME PARTIE

I. Incitation à la lecture et médiation des savoirs

Le but du site Lille3 Jeunesse étant avant tout d'inciter les adolescents à lire et de faciliter la médiation des connaissances, il m'a semblé important de faire le point sur les particularités de la littérature de jeunesse par rapport à la littérature « classique », puis sur les différentes stratégies (comme la déscolarisation de la lecture et l'incitation par le jeu et par le multimédia) qui peuvent être adoptées afin de réaliser ces objectifs.

I.1 Diversité de la lecture de la jeunesse

Lors de la visite du salon de la jeunesse de Montreuil, j'ai pu moi-même constater la diversité de cette littérature.

Il s'agit avant tout d'une diversité de genres. Ainsi, Axelle Desaint[32] souligne cette particularité : «*La littérature jeunesse n'est pas un genre en soi mais elle les comprend tous : roman, album, policier, mystère et aventure, science fiction...ainsi que des genres auparavant réservés à une cible de préférence adulte comme le roman-photo [...] ou encore des romans à dimensions philosophiques [...]. Avec la littérature jeunesse, on navigue dans toutes les catégories d'œuvres, de sujets, de tons, de styles.*».

On peut également ajouter le documentaire, qui occupe une place de plus en plus importante dans le secteur de la littérature de jeunesse plébiscité à la fois des petits et des grands. Le documentaire permet en effet aux enfants et aux adolescents d'acquérir des connaissances, mais il joue également un rôle incitatif à la lecture important grâce à la présence d'images. Bertrand Fichou[33], rédacteur en chef de *Youpi,* commente ce point *: « Tous les enfants ne sont pas prêts à se lancer à l'assaut d'un roman de 150 pages, même écrit spécialement pour eux. En revanche, lorsqu'un magazine raconte la vie des animaux ou décrit la construction d'un château fort, cela fait moins peur. Car le documentaire est un genre « littéraire » qui s'appuie sur l'image. Photo, ou dessin, l'image rassure, elle est immédiatement*

---

[32] DESAINT A., *L'enfant et la lecture interactive. Mémoire réalisé dans le cadre d'une maîtrise de Sciences et Techniques en Hypermédia.* Paris, Université Paris 8, juin 1999.

[33] FICHOU B., Le documentaire, un tremplin pour la lecture. In *Aimer Lire. Guide pour aider les enfants à devenir lecteurs*, Paris, SCEREN- CNDP et Bayard Jeunesse, 2004. ISBN : 2-240-01589-6. p. 105.

accessible. Et le texte qui l'accompagne est généralement d'une longueur maîtrisable, même pour un jeune lecteur peu motivé. »

La littérature de jeunesse est également caractérisée par la diversité de formes et de supports sur lesquels sont publiées ses œuvres. Axelle Desaint constate que « *le livre pour enfants peut avoir aujourd'hui tour à tour des allures de livre de poche, d'albums, de magazines, d'ateliers de créations, d'écran d'ordinateur...* », et ajoute « *la littérature jeunesse, plurielle dans sa forme et dans son contenu, s'autorise davantage de fantaisies physiques et c'est sûrement ce qui la conduit avec plus d'aisance vers l'édition électronique* »[34].

Malgré la diversité et la créativité dont fait preuve la littérature de jeunesse, il est nécessaire que les adultes (parents, enseignants et médiateurs du livre) accompagnent les enfants et les adolescents dans leur démarche de lecture. De nombreuses initiatives sont prises, notamment des animations autour du livre à l'intérieur et en dehors de médiathèques. Ces animations prennent souvent la forme de jeux (comme nous avons pu le voir précédemment avec le Collectif Animalivre) dans lesquels les lecteurs ont un rôle actif.

I.2 Déscolarisation de la lecture et incitation par le jeu

Au moment de l'adolescence, beaucoup d'adolescents appréhendent la lecture de manière scolaire et donc la rejettent, alors qu'enfants ils éprouvaient un grand plaisir à lire des histoires qui les faisaient rire, pleurer, avoir peur... Les moins de vingt ans représentent en effet la classe d'âge la plus touchée par la baisse de la lecture. A partir de ce constat, un collectif de professeurs de lettres a rédigé en relation avec le CNDP de Champagne-Ardenne l'ouvrage « *Des mots pleins la tête. De la lecture méthodologique à la lecture-plaisir* »[35] afin d'aider des professeurs en collèges et lycées à ranimer l'envie et le goût de la lecture chez les adolescents et de leur faire découvrir la littérature moderne. Il s'agit de valoriser la lecture non scolaire, individuelle et personnelle qui constitue une source de plaisir indéniable et favorise l'épanouissement de chacun. Il préconise, entre autre, de proposer un choix très varié de livres, de veiller à la lisibilité et au nombre de pages des ouvrages proposés, et présente des

---

[34] DESSAINT A., Ibid.
[35] LEBRUN F., et alii, *Des mots pleins la tête. De la lecture méthodologique à la lecture-plaisir* , Reims, Centre Régionale de Documentation Pédagogique de Champagne-Ardenne, 1997. ISBN : 2-86633-300-4

activités à adapter , comme le Défi-Lecture ou le Goncourt des Lycéens, qui permettent d'allier de manière ludique compétences de lecture et d'écriture.

L'introduction d'un élément ludique est un excellent moyen d'amener les jeunes à la lecture, car il permet aux lecteurs d'être plus actifs, et d'agir, ce qui est à leurs yeux gratifiant, et source de motivation. Christian Poslaniec[36] insiste également sur la liberté pour les adolescents de participer à de telles activités : elles ne doivent pas être imposées afin que l'adolescent se sente libre de ses choix, s'approprie l'activité et puisse ainsi s'impliquer d'autant plus pour l'une d'entre elles.

I.3 Désacralisation de la lecture et multimédia

Beaucoup d'adultes accusent les technologies multimédias (télévision, jeux vidéos, ordinateur...) d'être à l'origine de cette baisse de la lecture chez les adolescents, et expriment leur difficulté à les amener à lire. En fait, le problème sous-jacent est la crédibilité accordée par les adultes aux textes lus selon les supports sur lesquels ils sont inscrits, et la toute puissance laissée au livre traditionnel. Ces adultes ont peu conscience que les adolescents pratiquent la lecture, mais d'une manière moins traditionnelle : « *Pour les enfants d'aujourd'hui, l'acte de lecture n'est plus uniquement lié au livre, ils lisent des magazines, des sous-titres à la télévision, les consignes du jeu d'aventure sur leur console...face à la multitude des supports, la lecture s'est désacralisée* », constate Axelle Desaint. Christian Baudelot précise ce que représente la lecture pour les adolescents : « *La lecture est devenue pour eux un acte ordinaire, qui fait partie d'un univers ou coexistent l'image, le son, l'écrit* ». La lecture, en raison de l'émergence de nouveaux médias, est bel et bien devenue plurielle et ne saurait se résumer au livre traditionnel, qui représente seulement une de ses nombreuses facettes.

Pour remédier à ce problème de « non-lecture » des adolescents, il faut donc l'envisager d'une autre façon : puisque les adolescents sont spontanément attirés vers les écrans (de télévision et d'ordinateur), il faut tirer profit des nombreuses possibilités multimédia qui leur sont offertes, notamment en terme d'interactivité. Une autre médiation des connaissances est également rendue possible grâce à ces technologies.

---

[36] POLASNIEC C., *Donner le goût de lire*, Paris , Editions du Sorbier, 1990.

Concernant le succès des ordinateurs et des jeux vidéos chez les enfants et les adolescents, la lecture du livre *L'enfant et les médias – les effets de la télévision, des jeux vidéos et des ordinateurs*[37], de Patricia M. Greenfield et Jean Retschizki fut particulièrement enrichissante. Après avoir rappelé que l'ordinateur et les jeux vidéos occupent une place très importante dans la vie des enfants et des adolescents, les auteurs insistent sur le fait que ces derniers sont préférés à la télévision en raison du rôle passif dans lequel cette dernière les cantonne : « *Les jeux vidéos sont dotés des caractéristiques visuelles dynamiques de la télévision, mais en plus ils sont interactifs. Ce qui se passe sur l'écran n'est pas entièrement déterminé par l'ordinateur ; cela dépend aussi dans une large mesure des actions du joueur.* ». Cette participation active, comme nous l'avons vu, est essentielle pour la motivation de l'adolescent aussi bien dans un objectif d'incitation à la lecture que dans celui d'une médiation des savoirs.

Les auteurs soulignent également le fait qu'une approche multimédia peut-être plus efficace dans la médiation des savoirs que le recours à un seul média, car cela permet de combiner les avantages spécifiques de chaque média, et ainsi de rendre plus attractif tout enseignement. Et ils rappellent le rôle prépondérant que peut jouer un ordinateur dans cette optique : « *L'ordinateur est en passe de jouer le rôle de plaque tournante des différents médias. Il joue désormais un rôle très important comme source de connaissance, comme moyen d'accès à de nombreuses informations* [38]».

Le caractère impersonnel de l'utilisation d'un ordinateur lors d'un contrôle des connaissances se révèle être un atout pour l'apprenant, par rapport à tout autre devoir ou test corrigé par un professeur. En effet, toujours selon Greenfield et Retschizki, le recours à des exercices sur ordinateur comporte plusieurs avantages non négligeables : « *Le feed-back de l'ordinateur n'est pas seulement instantané, il est aussi totalement impersonnel. C'est un avantage d'un point de vue psychologique : l'erreur ne devient une occasion d'apprendre plutôt que quelque chose à redouter. [...]. En fait la technologie informatique diminue à la fois le coût réel et le coût psychologique de l'erreur[...].* » [39]. L'apprenant peut donc répondre aux différentes questions à son rythme, en prenant son temps (puisque aucun adulte ne risque de s'impatienter). Il peut obtenir immédiatement la vérification des ses réponses

---

[37] GREENFIELD, P. et RETSCHIZKI J., *L'enfant et les médias – les effets de la télévision, des jeux vidéos et des ordinateurs*. Contributions fribourgeoises en psychologie, volume 8. Editions universitaires Fribourg Suisse. 1998. ISBN : 2-8271-0812-7. p.81

[38] Ibid. p.162

[39] Ibid. p.104

par l'ordinateur, sans recevoir de jugement culpabilisant de la part d'un adulte. Ainsi, l'apprenant a la possibilité de tirer profit de ses erreurs, et de réessayer autant de fois qu'il en éprouve le besoin.

Les liens hypertextes et l'hypermédia sont également à l'origine du succès des ordinateurs dans la médiation des savoirs et des connaissances. Les propos tenus par Claire Belisle concernant la navigation et l'hypermédia lors du séminaire « l'apprentissage médiatisé »[40] sont très enrichissants. Elle définit notamment l'hypertexte et l'hypermédia en tant que « *concept de liens électroniques (à la fois intra et inter documents) rendant possible une organisation non-linéaire du contenu* » et ajoute : « *différents types de noeuds d'information sont interconnectés par des liens mécaniques, indépendamment de leur location physique [...]. Les noeuds peuvent être des textes, des graphiques, et avec l'hypermédia, des extraits sonores, des séquences vidéos, des animations et des programmes* ». Elle distingue l'hypertexte de l'hypermédia en considérant que ce dernier est constitué de documents qui résultent d'une combinaison du multimédia[41] et de la structure hypertexte. L'hypertexte est donc une partie de l'hypermédia.

Les avantages de cette technologie dont peut bénéficier l'apprenant sont nombreux. Tout d'abord, ce dernier peut naviguer rapidement parmi une masse importante d'informations que l'on peut consulter à des niveaux de détails plus ou moins grands. Claire Belisle précise que cette technologie permet de s'affranchir de l'organisation linéaire et de la présentation livresque, et ainsi qu'une navigation « à la carte », au gré des clics de souris, est rendue possible. L'intérêt principal de l'hypermédia, poursuit-elle, est l'interactivité qui résulte des activités de manipulation et d'appropriation de l'information rendues possibles. Un dispositif disposant de cette technologie peut donc produire des réponses différenciées en réaction à une intervention humaine : « *chaque commande qu'utilise l'usager produit un effet spécifique : passage à une autre information, enchaînement avec un autre fichier, sélection d'un commentaire adapté, etc.* ».

Afin de fournir un support d'incitation à la lecture et de médiation des savoirs adapté aux goûts du public ciblé, les adolescents, il s'avère donc utile de combiner plusieurs éléments :
- l'insertion d'images (lorsque cela est possible) , comme dans les documentaires, car elles facilitent et incitent à la lecture ;
- une dimension ludique attrayante qui donne une place active à l'usager ;

---

[40] http://lire.ish-lyon.cnrs.fr/Nav&Hyper.htm

[41] Ensemble de documents faisant appel à plus d'une modalité de présentation de l'information.

- l'utilisation des hypertextes et hypermédia qui permettent une interactivité, un cheminement à la carte et, à travers un système de tests, un apprentissage par les erreurs non culpabilisant pour l'usager.

L'utilisation d'un support multimédia offre de nouvelles possibilités par rapport au support papier traditionnel, mais comporte aussi des inconvénients, comme tout média. Il apparaît donc nécessaire de mener une réflexion sur les spécificités de chacun, et ensuite sur la meilleure façon de construire une médiation en fonction des attentes et des besoins des usagers potentiels de ce média.

II. Comment écrire pour l'écran ?

Dans cette partie il m'a semblé important de faire le point tout d'abord sur les différences entre livre et écran. Puis j'ai observé différents sites Internet proposant des jeux aux adolescents dans des objectifs d'incitation à la lecture et de médiation des savoirs. Enfin, j'ai analysé ce qui était réalisable dans le cadre du stage en terme de temps et de compétences techniques, et j'ai choisi les outils que j'allais utiliser en fonction du public et des usages ciblés.

II.1 Livre et écran

Livre et écran sont deux médias qui impliquent des usages et un rapport à la lecture différents. Pour mieux appréhender ces divergences, j'ai étudié les textes de Claire Belisle[42], d'Axelle Desaint[43] et de Guy Teasdale[44]. Ces lectures se sont révélées très enrichissantes.

En 1999, Axelle Desaint regrettait la simple transposition d'un texte imprimé sur un écran par la majorité des éditeurs de jeunesse : « *Les éditeurs se contentent, essentiellement, de reproduire le schéma des livres classiques sans avoir encore réellement compris qu'un écran n'est pas un livre et que les techniques d'hypertexte, d'interactivité et les propriétés du réseau offrent des perspectives nouvelles et vont certainement contribuer à modifier considérablement notre rapport à la lecture* ».

Désormais, cette méthode est de moins en moins courante, et l'auteur d'un document multimédia essaie de tirer profit des possibilités qui s'offrent à lui et des spécificités de ce support : « *La lecture est très dépendante, non seulement de la posture corporelle et de l'expérience visuelle, mais aussi de la matérialité du support du texte. Aussi toute transposition d'un texte dans un support autre peut entraîner des transformations dans sa mise en sens* », remarque Claire Belisle.

La lisibilité que chaque support peut apporter constitue une différence importante. Claire Belisle énumère les inconvénients concernant la lecture sur écran : problèmes de fatigue visuelle, de contracture musculaire dans des contextes professionnel, scolaire ou domestique dus à une position

---

[42] BELISLE C., La lecture numérique : réalités, enjeux et perspectives, Lyon : Presse de l'enssib , 2004.

[43] DESAINT A., *L'enfant et la lecture interactive. Mémoire réalisé dans le cadre d'une maîtrise de Sciences et Techniques en Hypermédia.* Paris : Université Paris 8, juin 1999

[44] http://www.ebsi.umontreal.ca/cursus/vol1no1/teasdale.html#c2

statique, absence de contact tactile entre ce support et son lecteur, ce qui conduit à un rapport distancié entre le lecteur et le support. Le livre, au contraire, peut faire partie d'un espace intime, personnel. De plus, ce dernier apporte un confort visuel maximum de par la taille des caractères utilisés, de par la qualité des contrastes entre encre et papier, tandis que l'écran *« peine à présenter une résolution suffisante, et une qualité d'affichage satisfaisante pour l'œil »* et apporte une *« moindre lisibilité sur écran et d'une vitesse inférieure d'au moins 25% sur écran par rapport à la lecture papier »*.

Claire Belisle s'est également intéressée au nouveau contrat de lecture impliqué de la lecture sur écran : *« Qu'en est-il du contrat de lecture lorsque celle-ci devient navigation, exploration, découverte, repérage, mais aussi « butinage », annotation et sélection associative, voire re-structuration dans des ensembles non séquentiels et non narratifs de nœuds d'informations inter-reliés, plutôt qu'un cheminement linéaire ou logique dans un texte ? »*. Puisque l'écrit prend souvent une forme fragmentée lorsqu'il est sur écran, une lecture rapide, de survol (navigation de surface), voire même de zapping, se développe : le lecteur peut en effet ouvrir, agrandir, masquer ou fermer les fenêtres dans lesquelles le contenu est inscrit.

On peut également ajouter une distinction entre les deux supports à propos de l'interaction avec l'information présentée par chacun, caractérisée par de nombreux choix à faire pour la lecture sur écran, rappelle Claire Belisle : *« Cette pratique se construit par l'interaction des propositions technologiques nouvelles, principalement les hyperliens, avec des usages du texte mis en œuvre par des dispositifs sociaux et professionnels. Lire un texte sur un écran d'ordinateur, c'est devoir constamment choisir entre aller jusqu'au bout, sans savoir forcément combien de temps cela nécessitera, ou se brancher sur un autre texte »*.

Cette pratique de lecture sur l'écran nécessite donc la capacité de faire des choix de la part de l'usager, ce qui peut amener ce dernier à connaître deux types de désorientation cognitive définie par Guy Teasdale, la première étant *« le problème du "musée d'art" où on voit tellement d'informations et d'images qu'on ne sait plus ce qui est relié et on ne retient rien. La richesse de la représentation non linéaire hypertextuelle porte en elle le risque d'une "indigestion intellectuelle". »*. La deuxième consiste en des *« "digressions imbriquées" où on perd de vue le but de sa recherche en suivant les chemins de traverses offerts par l'hypertexte »*.

Selon Guy Teasdale, ces deux écueils peuvent s'expliquer par l'absence *« de "grammaire" qui permette de saisir d'un seul coup d'oeil les différentes formes de continuités et d'enchaînements qu'un*

lien nous apportera si on l'active ». On ne sait pas toujours en effet si une activation de lien hypertexte nous mènera à petite définition dans une « pop-up », à un autre site web sur la même page, ou encore à un document en format *.pdf*. Claire Belisle généralise ce problème et note l'absence de contexte et de paratexte qui oriente le lecteur : *« Ce qui caractérise actuellement l'information numérique, c'est son absence de contextualisation pour le lecteur. La lecture sur écran prive le lecteur du contexte matériel que peuvent être un rayon de bibliothèque ou une couverture de livre imprimé ».* Elle explique que le lecteur manque de repères lors d'une lecture sur l'écran en l'absence d'une catégorisation en termes de disciplines, d'auteurs, de collection, de niveau de difficulté de compréhension, de nouveauté ou d'ancienneté… L'absence de tout médiateur du livre, et de la validation qu'il pourrait apporter à certaines sources, peut se faire cruellement sentir. Guy Teasdale propose une solution pour tenter de remédier à ce problème : « *Il reste à développer une "stylistique" du design hypertexte si on ne veut pas aboutir à un "Hyper-Chaos"* ».

Ecrire pour l'écran suppose donc une connaissance de ces problèmes afin de faciliter et de rendre plus agréable la lecture sur l'écran des futurs usagers, en particulier lorsque l'on s'adresse à un public d'adolescents qui peut manquer de repères dans la multitude d'hypertextes qui leur sont proposés.

Il est intéressant maintenant d'observer plusieurs sites d'incitation à la lecture et/ou de médiation des savoirs qui leur sont destinés, afin de découvrir quelles solutions peuvent être abordées pour tenter de remédier à ce problème, tout en gardant un aspect dynamique et attrayant.

II.2 Etude de quelques sites

Lors de ma recherche de sites Internet ludiques, j'ai remarqué que de nombreux sites de ce genre s'adressaient avant tout aux élèves de primaire (et non de collège ou de lycée) et proposaient du coloriage, ou des petits exercices de type scolaire. Trouver des sites ludiques crées pour inciter les adolescents à la lecture ou leur transmettre des savoirs fut une tâche plus difficile. J'en ai sélectionné quelques-uns qui correspondent plus ou moins à ce critère, en raison de leur intérêt concernant le graphisme, la jouabilité, la clarté des consignes et l'intérêt du jeu.

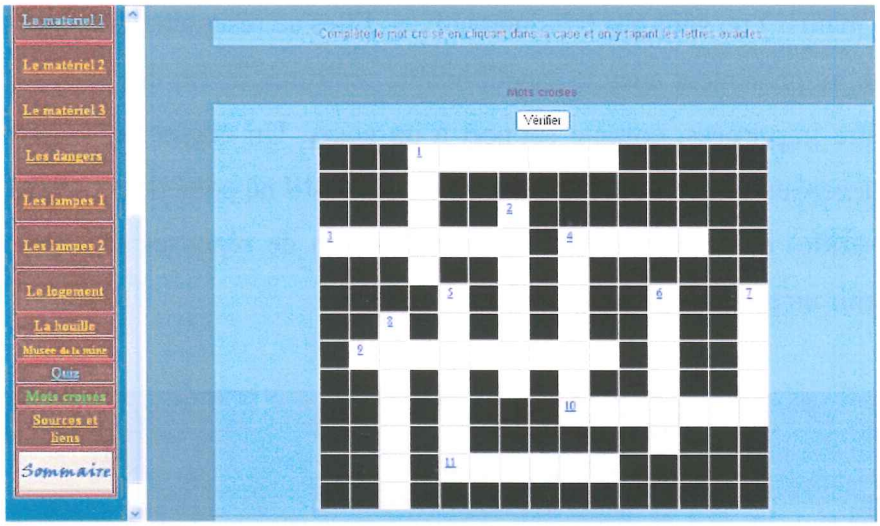
Certains sites destinés à inciter les adolescents à la lecture, comme www.recrealire.net par exemple, proposent des textes à lire en ligne ou des livres , accompagnés de fiches de lecture. Selon la charte du site, leur but est de donner envie de lire aux enfants et aux adolescents, de leur faire découvrir de nouveaux auteurs de la littérature de jeunesse et de proposer aux enseignants des activités utilisables en classe. Si la page d'accueil du site (cf image 5) est ludique, colorée et interactive (car des minis-animations apparaissent selon les événements souris), les activités proposées (rubrique «des

activités clé en main ») ne sont pas très interactives. Elles se résument à des fiches de lecture et a des mots croisés qui ne présentent aucune fonctionnalité multimédia, car ces activités ont été uniquement conçues pour être imprimées, comme support à un cours. Un enfant hors contexte scolaire ne peut donc pas jouer à ces jeux (en particulier les mots croisés) s'il ne possède pas d'imprimante (ou qu'il ne recopie pas la grille) et ne dispose pas d'une validation de réponses et d'une éventuelle aide que pourrait lui fournir un programme.

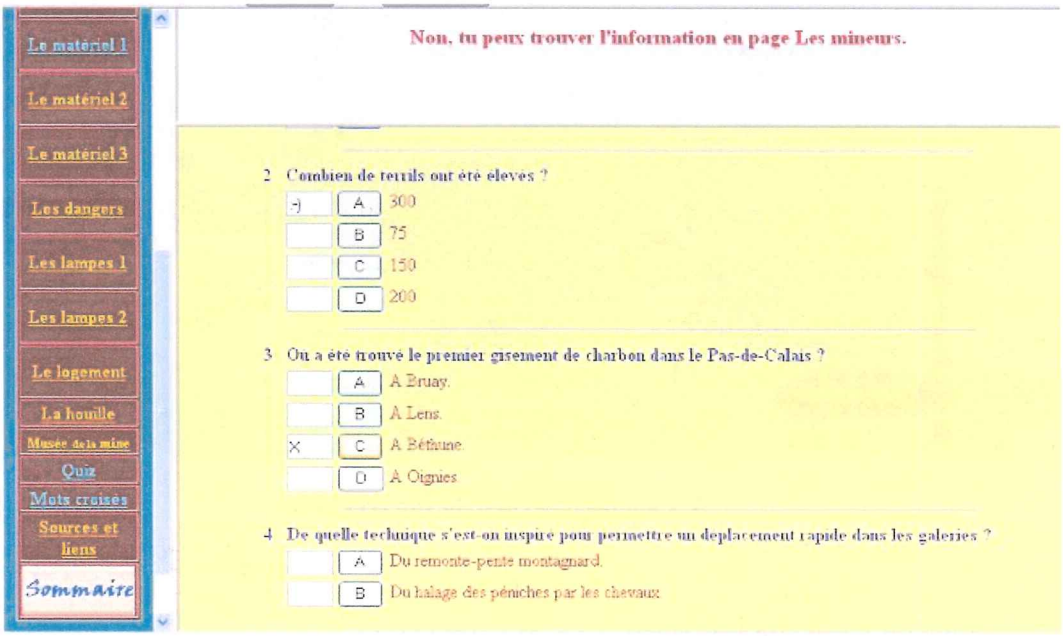
5. La page d'accueil du site récréalire

J'ai trouvé un autre site très riche, http://micarpen.club.fr/index.htm , qui propose de nombreux jeux pédagogiques sur des sujets très variés. Une des sections que j'ai retenue est à propos de la mine d'Estevelles dans le Nord-Pas-de-Calais[45]. Après une présentation en plusieurs pages de la mine, le visiteur a la possibilité de tester son niveau de compréhension et sa mémoire grâce à deux jeux : un mot croisé et un quizz, tous deux réalisés avec le logiciel Hot Potaoes©. Concernant le mot croisé, on peut dire que le jeu est facilement jouable mais que la présentation visuelle (choix des couleurs) n'est malheureusement pas très attrayante. (cf image 6).

[45] http://micarpen.club.fr/lamine/cadres.htm



6. Une grille de mots-croisés

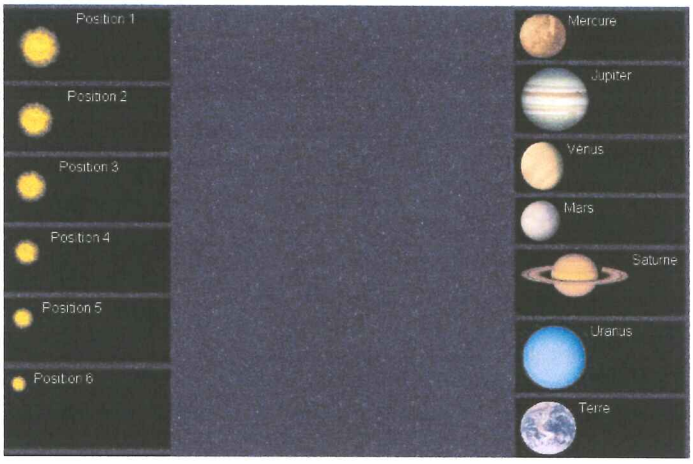


7. Un quizz sur les mines

La présentation visuelle du quizz est beaucoup plus attractive (cf image 7), et les consignes sont claires. On peut cependant déplorer un défaut concernant la jouabilité : en cas de mauvaise réponse, un texte s'affiche dans la frame du haut et indique ou trouver la bonne réponse. Mais lorsque l'on clique dans le menu sur la rubrique indiquée, et que l'on souhaite ensuite revenir au jeu, la page du quizz affichée est vierge, c'est-à-dire que toutes les réponses précédemment inscrites ont été effacées (à moins de penser à utiliser le bouton de navigation « précédent »). La motivation de l'usager s'en trouve grandement réduite.

8. Un quizz sur les drapeaux

D'autres jeux sont également disponibles sur ce site, comme un quizz sur les drapeaux (image 8), ou un autre sur les planètes du système solaire (image 9). Ces jeux, s'ils sont dans la majorité très bien réussis graphiquement, posent parfois des problèmes quant à la jouabilité. Ainsi, par exemple, aucun indice n'est donné pour aider l'usager à répondre correctement aux réponses en cas d'erreurs (simplement signalées par une croix »). Plus grave encore, le jeu des planètes s'avère être injouable en raison de la difficulté, voire parfois de l'impossibilité, de déplacer les planètes souhaitées, notamment parce que le contenu de cette page est trop grand pour apparaître sur un seul écran.



9. Un jeu de paires sur les planètes

Un dernier type de jeux est présent sur ce site. Il s'agit de jeux réalisés grâce au logiciel Flash© concernant majoritairement les mathématiques. L'intérêt de ce type de jeu est la mise en contextes

divers (ceux de pirates, de détectives, de soucoupes volantes…) d'exercices de mathématiques dans un environnement graphique fort agréable. Le visiteur profite également d'une plus grande interactivité puisqu'il peut cliquer sur les personnages ou d'autres objets mis en scène. Cela permet ainsi à l'enfant de mettre en pratique ses connaissances d'une façon beaucoup plus agréable, sans qu'il s'en rende compte vraiment (cf image 10). Ce concept doit donc avoir une influence très bénéfique pour l'enfant et l'adolescent.

10. Un jeu de mathématiques et de pirates

On peut seulement déplorer que le but de ces exercices est de tester des connaissances déjà acquises dans un contexte scolaire, mais qu'aucune page annexe ne permet de remédier à d'éventuelles lacunes dans le programme scolaire. L'enfant ne maîtrisant pas un domaine ne pourra donc pas réellement faire des progrès.

II.3 Bilan de cette étude et mise en place de jeux

L'étude de ces différents sites m'a permis de mieux appréhender l'offre qui existait déjà pour les adolescents. Il s'avère que peu de sites pédagogiques et ludiques leur sont réellement consacrés, le public des élèves de primaire étant le plus souvent privilégiés. J'ai pu observer quelques problèmes concernant le graphisme ou la maniabilité de certains jeux, et j'en ai déduit qu'il faudrait favoriser l'utilisation de couleurs gaies, l'insertion d'images, l'interaction pour que le visiteur puisse jouer de façon agréable, et surtout la juxtaposition de textes informatifs et de tests dont la consultation simultanée est possible. Mon but était de créer des jeux auxquels les adolescents pourraient jouer seuls,

sans encadrement, à leur domicile ou dans un contexte scolaire (au C.D.I par exemple). J'ai donc dû porter une attention particulière à la clarté des consignes et le niveau de difficulté des jeux proposés.

J'ai donc ensuite cherché les logiciels qui me permettraient de réaliser des jeux et des pages informatives correspondantes. Pour des raisons de compatibilité avec les pages en ligne du site, et pour des raisons de facilité d'emploi, M.Loock m'a conseillé d'utiliser le logiciel Dreamweaver© pour la création de pages Web, et Hot Potatoes© pour la mise en place de jeux. Afin de rendre plus attrayantes les pages que j'allais créer grâce à des illustrations, j'ai également décidé d'employer le logiciel Flash©. N'ayant encore jamais utilisé ces trois logiciels, une période plus ou moins longue d'adaptation en auto-formation a été nécessaire afin que je puisse tirer au mieux profit des fonctionnalités offertes par chacun des logiciels.

Concernant Dreamweaver©, la création et mise en forme de textes (changement de polices, de couleurs, centrage des paragraphes) fut assez simple puisqu'il s'agit d'un éditeur WYSIWYG (*What You See Is What You Get*). J'ai utilisé la version 2 puisque c'était la seule disponible, et par conséquent certaines fonctions des versions suivantes ne m'étaient pas accessibles. L'utilisation de tableaux dans lesquels j'insérais du texte ou des images afin d'obtenir une mise en page plus complexe et moins linéaire fut un peu plus complexe. En effet j'ai dû m'habituer à un jeu de poupées russes (un grand tableau dans lequel j'insérais d'autres tableaux plus petits) afin d'obtenir la mise en page que je souhaitais. De même, j'ai trouvé le système de *frames* assez complexe à utiliser et peu intuitif par rapport à celui de Front Page© que j'avais l'habitude d'utiliser.

J'ai mis un peu de temps à découvrir toutes les possibilités qu'offraient Hot Potatoes©, notamment pour les différents exercices proposés (mots croisés, quiz, textes à trous…) afin de choisir les types d'exercices les plus adaptés à mes objectifs. J'ai pris du temps également pour bien configurer l'affichage des pages. J'ai tout d'abord dû traduire les textes des boutons et des consignes (qui étaient en anglais), et j'ai fait des tests quant à la taille et la couleur de la police, et pour les couleurs de chaque élément des pages. J'ai dû également faire de nombreux tests pour pouvoir insérer des liens hypertextes dans les pages de jeux afin d'avoir accès aux textes informatifs correspondants. Afin d'élever l'intérêt du jeu, j'ai sélectionné l'option permettant de faire apparaître les éléments de réponses et les questions dans un ordre aléatoire. Dans l'ensemble ce logiciel s'est révélé plutôt simple d'utilisation, avec de nombreuses fonctions pour améliorer l'aspect graphique et les conditions de jeux.

Pour découvrir le logiciel Flash©, je me suis servie des cours accessibles dans la rubrique d'aide, qui m'ont permis de découvrir quelques-unes des nombreuses fonctionnalités de ce logiciel. Mais de nombreux essais ont dû être nécessaire afin de comprendre les méthodes que je devrais employer pour produire des illustrations de manière efficace. J'ai par exemple compris que pour animer un dessin, il était nécessaire de le décomposer en un maximum d'éléments possibles sur des calques différents, afin que je puisse apporter des modifications uniquement sur les parties souhaitées.

III. Nous Voulons Lire : Le Jeu !

III. 1 Présentation du contexte de création du jeu

M. Loock m'a demandé d'améliorer un jeu déjà existant, créé par un stagiaire de l'année précédente, Jonathan Marie. Ce jeu était en ligne sur le site, mais non accessible aux visiteurs[46], car M. Loock voulait y voir apporter des modifications. M. Loock m'expliqua donc dans quel contexte était né ce jeu. A l'occasion du 30ème anniversaire de la revue *Nous Voulons Lire*[47], quarante illustrateurs ont décidé de fêter cet événement en créant chacun une illustration autour du même thème du désir de lire. Leurs créations furent publiées dans le livre *30 ans*[48], qui se révéla être pour moi une source précieuse d'informations. L'idée principale du jeu créé était de sensibiliser les visiteurs du site à la lecture de l'image en créant des exercices à partir des illustrations réalisées pour les 30 ans de *Nous Voulons Lire*. Les visiteurs seraient ainsi initiés aux codes de l'image et pourraient devenir des lecteurs plus avertis.

III.2 Une idée intéressante mais un projet inachevé

M. Loock avait encouragé Jonathan Marie à développer ce projet. Hélas, faute de temps, le produit n'était pas suffisamment élaboré pour être mis en ligne. M. Loock et moi-même avons donc procédé à un examen critique du jeu existant afin de déterminer les modifications qui devraient y être apportées. Il nous a semblé essentiel de combler certaines lacunes, de différentes natures, afin que le public puisse apprécier clairement le concept original mis au point par Jonathan Marie et M. Loock.

Tout d'abord, la pauvreté de la présentation visuelle était flagrante. En effet, la page introductive aux deux exercices crées par Jonathan Marie se résumait à deux liens hypertextes pointant vers ces exercices. Si la charte graphique avait été globalement respectée (puisque le jaune de fond de page, et le bleu utilisé dans le cadre qui contenait les deux liens hypertextes correspondent aux couleurs du site Lille3 Jeunesse), on ne pouvait que déplorer l'absence d'indications qui permettraient

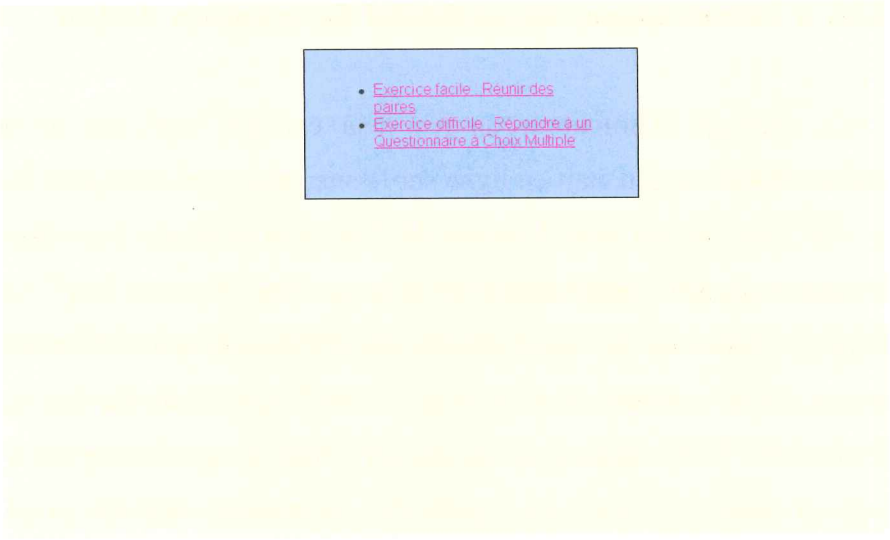
---

[46] Pour accéder à ces pages, il fallait rajouter une extension à l'adresse du site Lille3 Jeunesse, et taper un mot de passe. Il s'agit en fait d'un ensemble de travaux réalisés, entre autres, par des étudiants et par M. Loock, en vue d'une prochaine mise en ligne accessible au public.

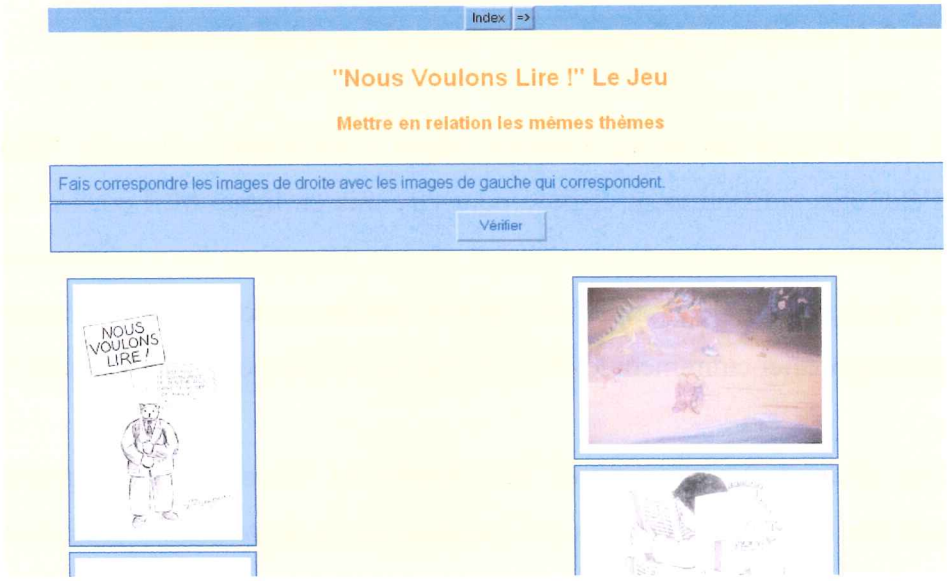
[47] Revue d'information, de critique et de réflexions sur le livre d'enfance et de jeunesse publiée par une association loi 1901 de même nom. Pour en savoir plus : http://www.snes.edu/docs/spip/article.php3?id_article=215

[48] Escarpit D., 30 ans, NVL/CRALEJ : Bordeaux, mars 2002. ISSN : 0 153 9027.

aux visiteurs potentiels de connaître le sujet des pages qu'ils allaient visiter. De plus, cette page ne comportait aucun lien hypertexte qui permettrait un retour à la rubrique précédente. (cf image 11).



11. La page de présentation d'origine



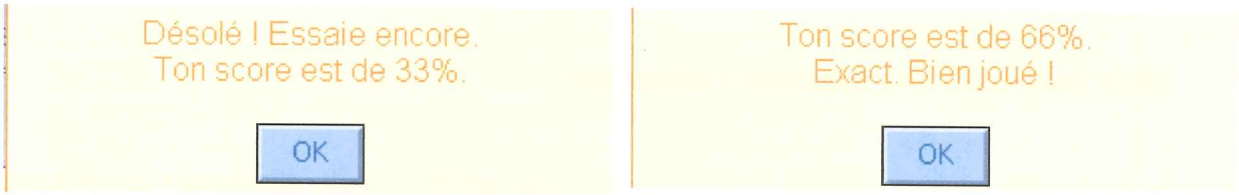
12. Le quizz d'origine

La page même des exercices (cf image 12) m'a semblée « froide » du fait du choix des couleurs. En effet, le jaune pâle et les deux bleus choisis ne transmettent pas une impression de convivialité. Cette dominante bleue provoque un effet de distanciation pour les visiteurs potentiels. Le orange, employé pour la police, permet en partie de corriger cette impression . Cette couleur est

cependant utilisée en trop petite quantité pour avoir un effet déterminant sur l'aspect visuel global de la page, d'autant plus que la police employée, de l'Arial, lui donne un aspect strict.

La clarté des consignes des exercices posait également problème. Si Jonathan Marie a précisé à chaque question le thème de la question (comme par exemple « Mettre en relation les mêmes thèmes », « Mettre en relation les mêmes personnages »…), ce qui constitue une aide non négligeable au visiteur, la façon de fournir des réponses aux questions et de les valider par la suite n'était pas claire. En effet, la consigne était « Fais correspondre les images de droite avec les images de gauche qui correspondent » n'était pas claire. En ne connaissant pas le principe des quizz réalisés grâce au logiciel Hot Potatoes, on ne comprend pas bien ce qu'il faut faire. Ainsi, on perd quelques secondes à essayer de comprendre comment on peut effectuer l'exercice, par exemple en déplaçant, en vain, les images de gauche vers celles de droite, alors qu'il faut faire glisser ces dernières vers celles qui leur correspondent à gauche. Ce ne sont certes que quelques secondes de perdues, mais d'emblée le visiteur a la désagréable impression d'être dans un domaine qu'il ne connaît pas et qu'il ne maîtrise pas en l'absence de signes plus explicites pour le guider. Agacé ou démuni, le visiteur ne s'attarde pas sur ces pages, et l'objectif de le sensibiliser aux codes graphiques se solde par un échec.

De même, concernant le texte qui s'affiche en « pop-up » lorsque l'on décide de valider les réponses en appuyant sur le bouton « vérifier », il n'existe que deux versions pour toutes les questions :



13. La validation des réponses

Le visiteur connaissait donc son taux d'échec ou de réussite, avec un message d'encouragement ou de félicitations, mais il ne disposait en aucun cas d'un commentaire lui expliquant les raisons de son échec ou de sa réussite en fonction de la question.

Il manquait également une contextualisation aux pages créées. En effet, en raison du manque d'informations, il était impossible pour le visiteur de connaître la provenance des illustrations qui ont servi à la réalisation du jeu. Ainsi, il ne se doutait pas du but pour lequel ces illustrations avaient été

créées (c'est-à-dire pour les 30 ans de *Nous Voulons Lire*), ni du nom de leurs auteurs ou des techniques qu'ils avaient utilisées. Cela posait donc un grave problème de propriété intellectuelle, puisqu'il était impossible au visiteur d'identifier l'auteur d'une œuvre, et que son travail n'était pas valorisé. De plus, le visiteur pouvait éprouver des difficultés à répondre aux questions posées, notamment concernant les techniques employées, puisque la réussite à ces exercices supposait des connaissances sur le sujet *a priori*. En effet, le visiteur ne disposait d'aucune information qui lui permettrait d'acquérir de nouvelles connaissances et ainsi de mieux répondre aux questions.

Cette lacune allait, selon moi à l'encontre du caractère didactique et pédagogique du projet, car ce dernier se résumait à un test de connaissances qui n'étaient pas acquises par tout le monde. Un visiteur ne disposant d'aucune aide serait ainsi tenu en échec car il répondrait aux questions au hasard, sans rien apprendre, et sans comprendre pourquoi il réussissait ou échouait à telle ou telle question. Une fracture entre les « connaisseurs » et les « néophytes » concernant ce sujet aurait été inévitable sans l'apport de modifications.

Enfin, il m'a semblé regrettable que le but même de l'exercice, c'est-à-dire un aperçu des différents codes graphiques des images, ne soit pas explicitement présent. Il en résulte une utilisation « à tâtons » (l'utilisateur cherchant l'objectif de l'exercice), voire une non-utilisation puisqu'il est souhaitable de connaître l'intérêt d'un exercice et les compétences qu'il nécessite ou développe afin de l'effectuer.

III.3 Définition des objectifs à atteindre

Suite à cette analyse critique, j'ai pu, avec l'aide de M. Loock, déterminer les objectifs à atteindre, et ainsi définir point par point les améliorations qui permettraient de remédier aux problèmes rencontrés.

Tout d'abord, je me suis penchée sur la présentation visuelle des pages car cet aspect me semblait essentiel dans l'optique d'une médiation des savoirs. Il s'agit en effet d'attirer le regard du visiteur et de lui rendre agréable et sympathique la présentation des pages afin de provoquer en lui le désir de découvrir toutes les pages qui seraient créées concernant la lecture de l'image. Comme je l'ai dit précédemment, je trouvais que les tonalités utilisées étaient trop froides, et qu'elles établissaient en quelque sorte un effet de distanciation entre le visiteur et le contenu des pages. Tout en conservant les couleurs propres au site Lille3 Jeunesse (à savoir le jaune pale, l'orangé et le bleu), j'ai repensé la

présentation visuelle des pages afin de leur donner un aspect plus convivial et dynamique, notamment puisque ce projet, à vocation pédagogique, s'adresserait en partie à des adolescents. J'ai gardé le jaune pâle en couleur de fond, puisqu'il est courant d'utiliser la couleur la plus claire pour cet usage. En revanche, j'ai décidé d'utiliser plus fréquemment le orange (que j'ai éclairci dans un souci d'harmonie avec le jaune pâle) en couleur de fond pour les différents cadres dans lesquels images et textes seraient insérés. J'ai utilisé le bleu, qui peut donner une tonalité froide à une page, en plus faible quantité, notamment en tant que couleur de police pour les titres et sous-parties.

Dans le même souci de dynamisme et de convivialité, j'ai opté pour la police « Comic Sans Ms » pour les titres, et au « Times New Roman » pour les paragraphes, car ce sont des police aux formes plus rondes et plus souples que le « Arial » utilisé précédemment. Afin de rendre les pages plus attractives, j'ai également opté pour l'insertion d'images et d'illustrations en rapport avec le contenu du texte.

Consciente des problèmes liés au droit de l'image lors d'une publication sur une page Web, je n'ai pas exclu la possibilité de créer moi-même ces illustrations grâce au logiciel Flash. Enfin, afin de ne pas répéter une mise en page linéaire qui ressemblerait trop à celle d'un livre, j'ai décidé de privilégier l'insertion d'images et de textes dans des cadres répartis sur toute la page, afin de favoriser un « butinage » d'une section à une autre en fonction des besoins de l'utilisateur.

Je me suis ensuite intéressée aux moyens auxquels je pourrais recourir pour insérer les exercices crées dans le contexte dans lequel les images avaient été créées. Je me suis aperçue qu'un paragraphe incluant ces informations et introduisant les différentes rubriques qui seraient crées s'avérait indispensable. De plus, j'ai procédé à différents ajouts, comme une rubrique qui présenterait chaque illustrateur sous la forme d'une mini-carte d'identité avec son nom, son âge, sa nationalité, ainsi que l'illustration qu'il a créée et les techniques employées. Un lien hypertexte vers un autre site permet d'en savoir plus. Cela impliquait une recherche de textes informatifs sur chaque illustrateur, afin de satisfaire la soif de connaissance de l'utilisateur.

Concernant l'accessibilité des exercices au public (notamment adolescents), des enrichissements de deux types étaient souhaitables. Tout d'abord, il était nécessaire de fournir aux visiteurs des connaissances sur les différentes techniques utilisées dans le monde de l'illustration. Cela s'est fait par le biais de textes informatifs courts, adaptés à leur niveau afin de leur permettre de répondre plus facilement aux questions des exercices. Il fallait également ajouter des commentaires

concernant la validité ou non des réponses émises par les visiteurs, afin de mettre en valeur la thématique de chaque question (comme par exemple l'effet de perspective, les couleurs dominantes…) et de rendre ainsi les consignes plus compréhensibles.

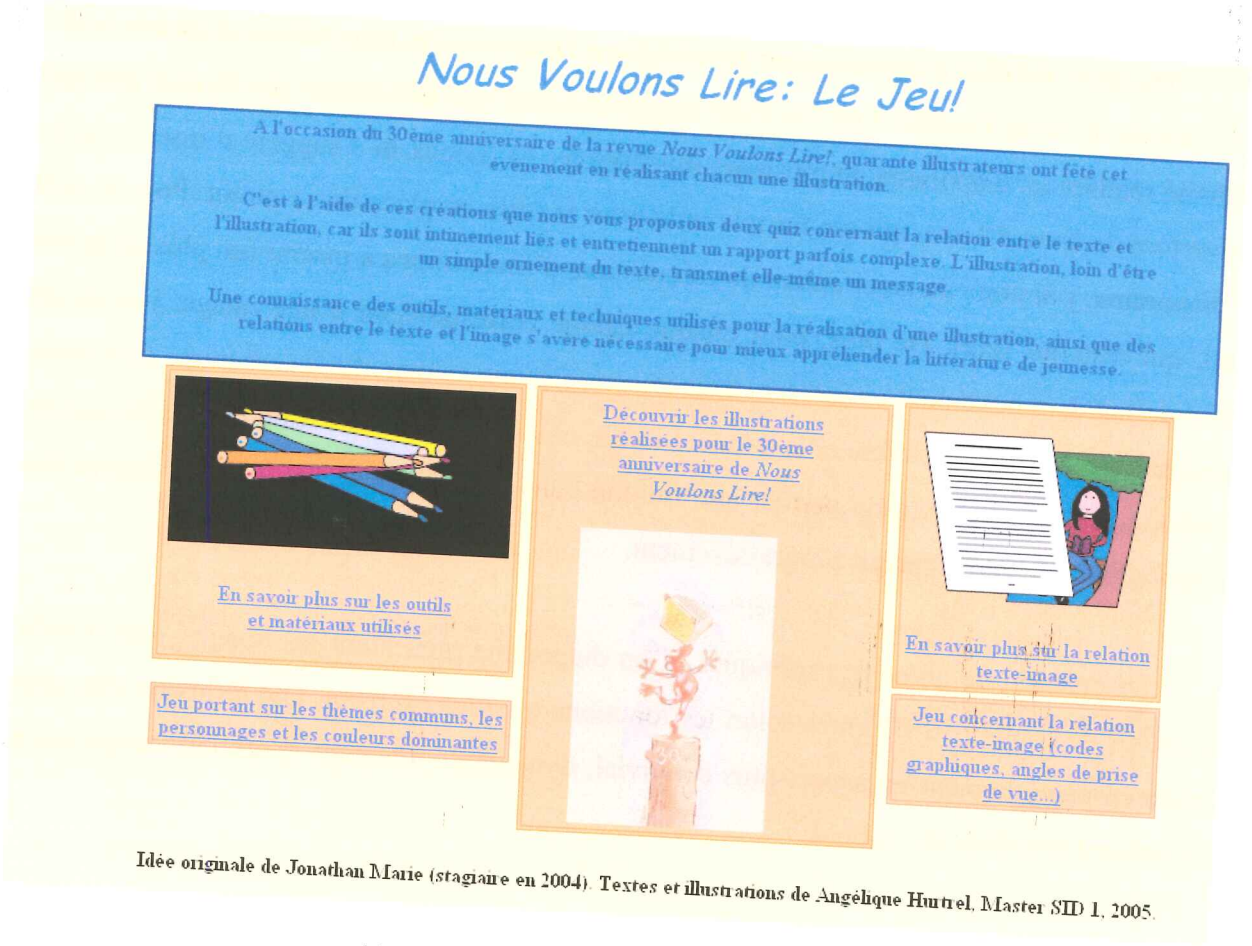
Le niveau de difficulté des questions (hormis une formulation floue des consignes) et l'organisation des questions des exercices crées me semblaient appropriés, j'ai donc décidé de n'y apporter aucune modification.

III.4 Organisation et réalisation des différentes rubriques

III. 4.1 La page d'accueil

La page d'accueil créée devait proposer un accès facile aux différentes rubriques, ainsi que la prise de connaissance du contexte de création et des objectifs des exercices proposés. J'ai donc distingué six parties :

- une première introduisant le contexte de création des exercices et de ses objectifs ;
- « les outils et matériaux utilisés »
- « découvrir les illustrations réalisées pour le 30ème anniversaire de *Nous Voulons Lire !* » : la présentation des illustrations et de leurs auteurs sous forme de mini-cartes d'identité ;
- « en savoir plus sur la relation texte-image »
- et enfin, deux jeux crées avec HotPotatoes© qui permettraient au visiteur de tester ses connaissances.



14. La page d'accueil de Nous Voulons Lire

Il me semblait judicieux d'utiliser différents cadres dans lesquels les rubriques seraient insérées, et d'utiliser une couleur différente pour le cadre la première rubrique de celle utilisée pour les textes informatifs et les jeux eux-mêmes (voir ci-dessus).

De même, j'ai souhaité insérer des images représentant le contenu de chaque rubrique à côté du lien hypertexte correspondant, afin que le visiteur puisse mieux visualiser les différentes catégories. J'ai donc utilisé le logiciel Flash© de Macromédia© pour réaliser des illustrations représentant le mieux possible chaque catégorie. Ainsi, en utilisant la technique des calques[49], j'ai dessiné des crayons de couleur pour la rubrique « En savoir plus sur les outils et matériaux utilisés »; et pour celle concernant la rubrique « En savoir plus sur la relation texte-image », j'ai mis côté à côte un texte et un dessin.

[49] Cette technique est décrite plus haut pour la création de l'animation.

Ma tâche fut plus complexe pour la rubrique « Découvrir les illustrations réalisées pour le 30ème anniversaire de *Nous Voulons Lire !* ». Pour ne pas favoriser une illustration par rapport aux autres, j'ai souhaité réaliser un diaporama de plusieurs illustrations. M. Loock m'a suggéré d'insérer également la couverture du livre *30 ans*, qui me fut très utile pour la mise en place de ce projet. Pour la création de ce diaporama, j'ai donc du créer autant de calques que d'illustrations à insérer (en plus de la couleur de fond, qui resterait fixe). De plus, pour chaque calque correspondant à une image, j'ai dû créer une interpolation de mouvement en insérant trois images clés par calque afin de créer une évolution dans la visualisation. Ainsi, la première et la dernière image clé de chaque illustration la rendent invisible, et la deuxième la rend visible. Cela permet une fluidité dans le défilement des images : lorsqu'une image « disparaît », une autre apparaît progressivement.

La création de nouvelles rubriques, d'un diaporama présentant les images, leur insertion dans des cadres de couleurs différentes selon les fonctions qu'elles exercent, une réflexion plus globale sur la mise en page donnent un aspect plus convivial, dynamique à la page d'accueil, ce qui est essentiel pour attirer l'attention du visiteur.

III.4.2 « En savoir plus sur les outils et matériaux utilisés »

L'idée de créer cette rubrique m'est venue en analysant les thèmes abordés dans les questions des jeux créés par Jonathan. En effet, certaines questions portaient sur les techniques utilisées par les illustrateurs, mais aucune information annexe n'était disponible pour permettre au visiteur de répondre correctement. Afin de remédier à ce problème, j'ai donc fait une liste des outils et matériaux que les illustrateurs avaient utilisés afin de guider mes prochaines recherches d'informations. Mon but était en effet de regrouper le maximum d'informations afin de rédiger par la suite des petits textes informatifs qui permettraient au visiteur d'enrichir ses connaissances dans le domaine artistique et donc de répondre correctement aux questions correspondantes.

J'ai donc effectué une recherche sur Internet grâce aux mots clés que j'avais sélectionnés et j'ai extrait l'information pertinente des sites que je visitais. Ma plus grande source d'informations fut le site d'un artiste belge, Bruno Groensteen[50]. Le site personnel de l'artiste Michèle Gondinet[51] me permit de compléter ma recherche d'informations. Petit à petit, j'ai donc rédigé de petits textes résumant l'ensemble des informations que j'avais recueillies, en effectuant si nécessaire un travail de

---

[50] http://www.groensteen.net/aquarelle.php
[51] http://perso.wanadoo.fr/michele.gondinet/techplum.html

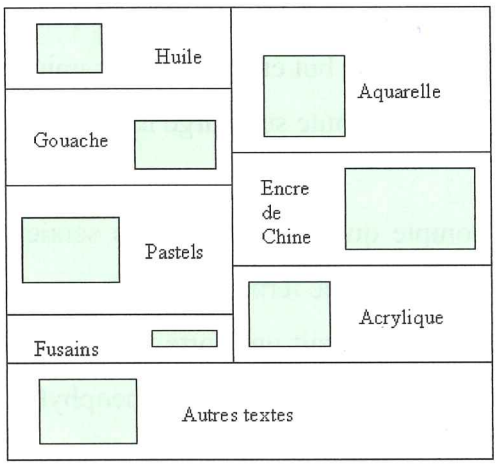
vulgarisation, afin que ces derniers soient accessibles au plus grand nombre de visiteurs. Ce travail de synthèse devait être minutieux, car le but était de fournir uniquement les informations dont les visiteurs pourraient avoir besoin, pour éviter toute surcharge informationnelle.

Je me suis rendu compte que des illustrations seraient souhaitables pour cette rubrique, non seulement car il s'agissait d'une liste de termes concrets dont la représentation ne posait *a priori* pas de problème, mais aussi car elle apporterait une forte valeur ajoutée à la valeur informative du texte. En effet, ces illustrations permettraient aux visiteurs néophytes dans le domaine artistique de mieux appréhender une partie des outils et matériaux dont dispose un artiste, et leur présentation physique (l'encre de Chine pouvant se présenter sous la forme d'un flacon ou d'un stylo, par exemple). J'ai donc utilisé le *catalogue 2004/2005 Rougier & Plé Graphigro* comme source d'inspiration pour la disposition des outils, l'harmonie des couleurs, etc... tout en apportant ma touche personnelle. Cela m'a permis de mieux visualiser le résultat que je voulais obtenir en utilisant Flash©, et ainsi sa décomposition visuelle en différents éléments fut facilitée.

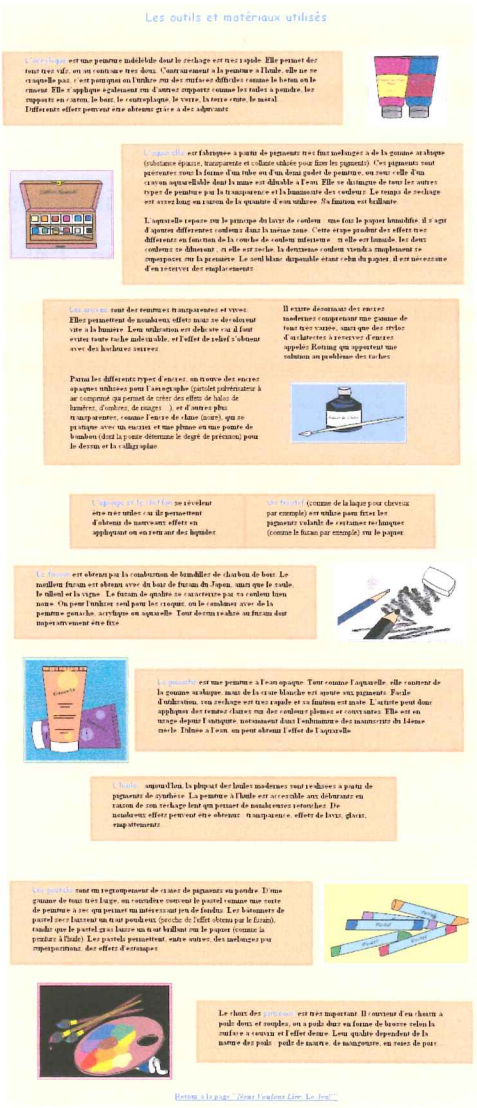
Concernant la mise en page et l'organisation des informations à l'intérieur de cette rubrique, j'ai dû procéder à divers essais avant de trouver la solution. J'ai tout d'abord tenté de regrouper tous les textes et images en deux colonnes (grâce aux jeux de cadres permis par Dreamweaver©, en les organisant selon la taille de chaque élément afin de mieux occuper l'espace.

Voici schématiquement la mise en page à laquelle j'avais pensé dans un premier temps (les zones vertes correspondant à des zones d'images) (cf. image 15).

Si schématiquement, cette organisation semblait adéquate, elle se montra inefficace lors de sa réalisation pratique. En effet, la lisibilité de la page était médiocre en raison de la taille importante des textes et des images. L'ensemble se présentait sous la forme de blocs non aérés rendant laborieuse la lecture de cette page.



15. Schéma d'organisation des informations



16. Organisation adoptée

J'ai donc opté pour une autre présentation, plus aérée et plus agréable visuellement. Celle-ci consiste en une liste alphabétique de textes insérés dans des cadres, avec, à leur côté, l'illustration correspondante lorsque celle-ci existait. Afin de rompre l'éventuelle monotonie, j'ai alterné la place de l'image par rapport au texte : tantôt à gauche, tantôt à droite, et même à l'intérieur du cadre de texte à propos de l'encre de Chine.

Concernant la charte graphique, j'ai réparti l'utilisation des couleurs propres à Lille3 Jeunesse comme je l'avais fait pour la page d'accueil. L'insertion d'images dans des cadres aux couleurs variées a permis de rendre plus conviviale et plus agréable visuellement l'ensemble de la page. Je suis donc satisfaite du résultat obtenu car il correspond aux objectifs que j'avais émis.

III.4.3 « Découvrir les illustrations réalisées pour le 30ème anniversaire de *Nous Voulons Lire !* »

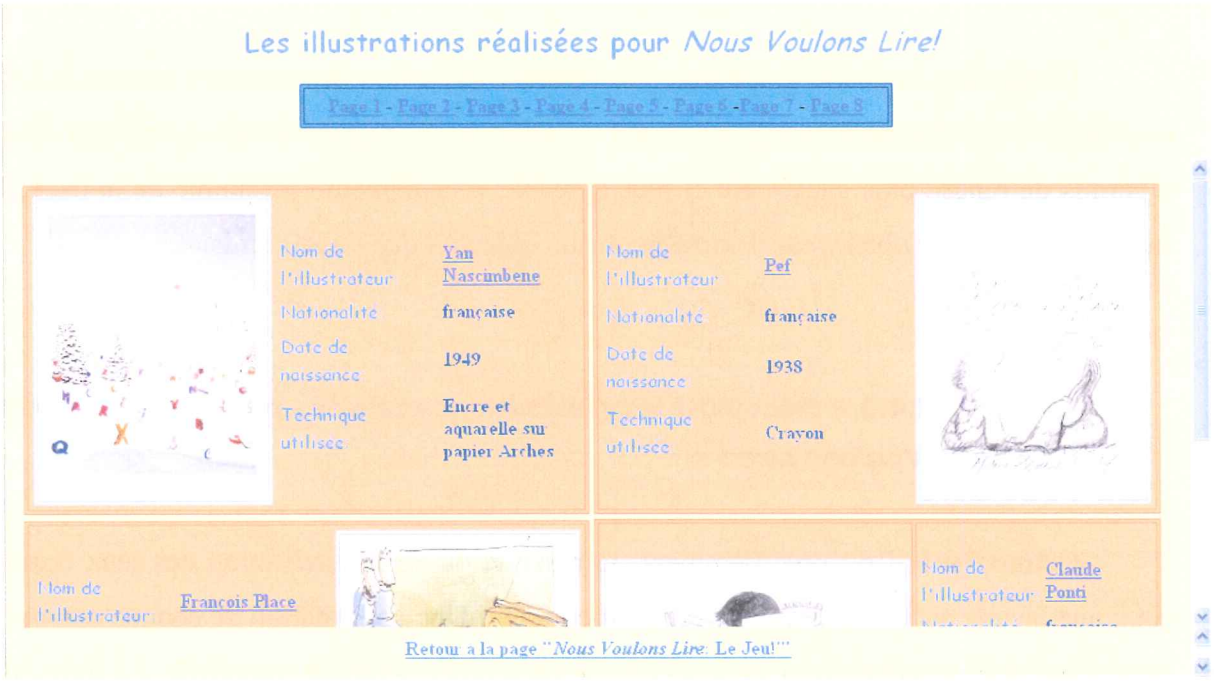
Comme je l'ai dit précédemment, le manque de contextualisation des jeux constituait à mes yeux une lacune qu'il fallait impérativement combler. Une présentation de chaque œuvre, avec le nom de son auteur et la technique avec laquelle elle fut réalisée semblait essentielle. Le livre *30 ans* que me prêta M. Loock me fournit ces informations. Souhaitant également mentionner la nationalité et la date de naissance de chaque illustrateur, j'ai procédé à une recherche sur Internet par nom d'illustrateur afin de trouver des sources d'information. Il s'est avéré que la section « les auteurs » de la rubrique « Littérature jeunesse » du portail Ricochet[52] correspondait exactement à mes attentes, et ce pour la majorité des illustrateurs ayant fêté les 30 ans de *Nous Voulons Lire !* , et fournissait également d'autres informations complémentaires. J'ai donc choisi de présenter chaque œuvre par un lien hypertexte vers la fiche-illustrateur correspondante du site Ricochet, en plus de sa nationalité, de sa date de naissance et des techniques employées. Cela permet au visiteur avide de connaissances d'avoir accès à de plus amples informations, lorsque ces dernières étaient disponibles.

Concernant l'organisation de la page, je souhaitais présenter les illustrateurs par ordre alphabétique, faute d'avoir trouvé un autre ordre cohérent. Mais puisqu'une quarantaine de mini-fiches d'identité devaient être réalisées, j'ai décidé de les répartir dans plusieurs pages, pour éviter au visiteur l'emploi prolongé de la barre de défilement et ainsi améliorer son confort de navigation. Avec

---

[52] Le site www.ricochet-jeunes.org est un portail européen dédié à la littérature de jeunesse.

Dreamweaver©, j'ai donc séparé verticalement la page en trois cadres : le premier comportant le titre et un index des différentes pages, le second présentant les auteurs, et le dernier permettant le retour à la page d'accueil. Cela permet au visiteur d'avoir simultanément accès à tous liens hypertextes dont il pourrait avoir besoin :



17. Les illustrations pour Nous Voulons Lire

Cette division en cadres (frames) présente donc un avantage non négligeable pour la visite de l'ensemble des pages, mais également pour toute modification (notamment de liens hypertextes) concernant les cadres du haut et du bas. En effet, puisque ces deux cadres sont considérés comme des pages différentes de celui du milieu, et puisque chacun de ces cadres correspond à une seule page, une seule modification par cadre est nécessaire. Si les informations de ces deux cadres avaient été intégrées dans le cadre du milieu, il aurait fallu effectuer des modifications dans toutes les pages, ce qui aurait été non seulement fastidieux, mais aussi source d'erreur si un oubli ou un ajout était effectué sur une page et non sur les autres.

Le seul inconvénient de cette méthode est qu'il est impossible (à ma connaissance) de mettre en valeur de façon simple, par un changement de couleur par exemple, la page actuellement visitée pour permettre au lecteur de mieux se repérer dans l'ensemble des liens hypertextes proposés.

Afin de dynamiser la mise en page, j'ai choisi d'insérer de manière « inversée » les illustrations, afin qu'elles ne soient pas toutes présentes dans la même colonne. Les noms de rubriques ont été inscrites avec une police bleue claire « Comic Sans MS », ce qui contraste bien avec le bleu foncé et le « Times New Roman » utilisés pour la présentation des réponses.

III.4.4 « En savoir plus sur la relation texte-image »

Pour cette rubrique, le travail que j'ai effectué n'était pas tant de la rédaction que de la vulgarisation. M. Loock avait déjà écrit un article intitulé *Lire le texte, lire l'image : quelques points de méthodologie* , en 2003-2004, pour l'UFR Idist. J'en ai donc extrait les informations qui me semblaient pertinentes par rapport au public et aux objectifs ciblés, informations que j'ai par la suite reformulées pour qu'elles soient facilement accessibles au plus grand nombre de visiteurs.

J'ai porté une attention particulière à la présentation visuelle de la page. Afin que le visiteur trouve plus attractive et se repère facilement dans les différentes parties, j'ai fait en sorte de distinguer de façon claire, grâce à un jeu de polices et de couleurs, les titres, et les paragraphes introductifs. De même, afin de rendre explicite les informations essentielles, je les ai insérées dans un cadre orangé, ce qui attire immédiatement le regard. La rubrique « Lire l'image », la plus riche en informations, devait être organisée de façon claire et aérée afin de faciliter la lecture et l'appropriation des connaissances. J'ai donc choisi la couleur jaune pour la titre, car elle apporte du dynamisme aux pages. J'ai également adopté la couleur bleu foncé pour les mots les plus importants de chaque paragraphe, pour aider le visiteur à distinguer ce qui était essentiel.

Enfin, je souhaitais fournir aux visiteurs de petites définitions concernant le vocabulaire technique des prises de vues, des champs… N'étant pas moi-même une spécialiste, j'ai procédé à une recherche sur Internet afin de trouver des éléments qui me permettraient de rédiger de petits textes informatifs. Mais j'ai changé d'avis lorsque j'ai découvert le site de Pierre-Alain Dorange[53] qui comprend non seulement des définitions courtes et claires, mais également des exemples de champs tirés de la trilogie *Le Seigneur des Anneaux*, qui constitue une référence indéniable pour de nombreux adolescents. Il m'a donc semblé plus judicieux d'établir un lien hypertexte vers son site (avec son accord), plutôt que de m'approprier certains éléments textuels, sans la valeur ajoutée que constituent les photos qu'il a insérées.

---

[53] http://alcazar.xbecom.com/videogarage/videonum/f2-cadrage-1.html

IV. Création de pages web et de jeux sur le thème des sorcières

IV.1 Présentation et contexte de création du jeu

Lors de mon premier entretien avec M.Loock, il avait demandé à chacun des stagiaires quels étaient les domaines qui nous intéressaient tout particulièrement. Comme je l'ai déjà dit précédemment, j'ai spontanément répondu à cette question par la réponse « les jeux ». Par ailleurs, le thème des sorcières m'a toujours attiré. L'engouement actuel des adolescents pour les livres narrant les aventures de Harry Potter et pour les péripéties des trois sorcières de a série télévisuelle Charmed est la preuve que je n'étais pas seule, bien au contraire. J'ai donc proposé à M.Loock de créer des pages informatives sur les sorcières, comprenant à la fois des informations de type historique et fictive, ainsi que des exercices correspondants. M. Loock accepta cette proposition et me laissa un espace de liberté relativement grand quant aux choix du contenu, des sources d'informations et de la présentation visuelle. Ces quelques pages consacrées aux sorcières furent donc pour moi l'occasion de gérer un projet de sa conception à sa mise en ligne, en prenant bien évidemment en compte du public auquel j'allais m'adresser et du temps que je pouvais y consacrer.

IV. 2 Une idée de base à redéfinir

Afin de créer un nouveau jeu, il est nécessaire d'effectuer une phase d'observation des autres jeux existants. Avant de rechercher des exemples de sites Web qui proposaient des jeux incitant à la lecture et à la médiation des savoirs aux adolescents[54], j'ai utilisé mes quelques connaissances dans certains jeux de plateau et de cartes faisant appel à l'imagination et plongeant les joueurs dans des mondes fantastiques. Ma plus grande source d'inspiration fut le jeu de cartes *Elixir*, dans lequel les joueurs doivent collecter des ingrédients farfelus (de type « dent de vampire », « poussière d'étoile » et autres « poudre de perlinpinpin ») afin de lancer des sorts entraînant des actions sur les autre joueurs, et ainsi gagner la partie. Ce type de jeu, dans lequel magie et réalisme se trouvent intimement liés l'espace de quelques instants, me semblait particulièrement intéressant pour le projet que j'allais mener car il donne une place importante à l'imagination, tout comme la littérature de jeunesse. Un nouveau monde à découvrir dans chaque jeu et chaque livre de jeunesse…

---

[54] (comme je l'ai fait pour le jeu Nous Voulons Lire !)

Pour faciliter la médiation des connaissances et le voyage des futurs visiteurs dans le monde de sorcières que j'allais créer, j'ai eu recours à plusieurs idées.

Tout d'abord, afin que le public du site se sente plus impliqué par les informations qu'il devait assimiler pour répondre correctement aux exercices, il me semblait important de créer un personnage principal auquel les visiteurs pourraient s'identifier. J'ai donc créé le personnage d'Etincelle, une jeune apprentie sorcière confrontée une situation que beaucoup d'adolescents connaissent : la panique précédant des examens. Afin de rendre plus crédible le concept de révisions tardives et de la rendre plus sympathique aux yeux des visiteurs (car les héros et héroïnes ont toujours un petit défaut pour que leur perfection n'agace pas !) , j'ai étoffé un peu la personnalité d'Etincelle en précisant qu'elle était une incurable étourdie et qu'elle oubliait très vite les leçons qu'elle venait de suivre à l'école de sorcellerie, d'où la nécessité que les visiteurs l'aident à revoir l'ensemble de son programme scolaire.

Concernant le jeu en lui-même, j'avais l'intention de reprendre le rôle donné par le jeu Elixir à certains ingrédients. Je voulais en effet faire en sorte que le visiteur reçoive à chaque réponse donnée à une question un ingrédient : un ingrédient utile par toute bonne réponse, et un ingrédient inutile ou dangereux pour chaque réponse erronée. L'enjeu était de répondre correctement à toutes les réponses afin d'obtenir les ingrédients utiles pour une recette qui permettrait à Etincelle de retrouver la mémoire, et donc de réussir ses examens. Si une majorité de « mauvais » ingrédients avait été collectionnée, d'autres potions auraient été fabriquées, des plus anodines aux plus dangereuses, selon le taux d'échec aux exercices, et le visiteur aurait été redirigé vers des pages lui permettant de mieux répondre la fois suivante. Cela était censé permettre une très grande interactivité pour les visiteurs du site.

Malheureusement, si le concept en lui-même était intéressant, il se révéla irréalisable, en tout cas au vu de mes maigres compétences techniques car il nécessitait l'enregistrement des réponses des utilisateurs pour chaque exercice, le croisement de données et la réalisation de multiples combinaisons d'ingrédients afin de s'adapter aux différents taux de réussite des exercices. Il m'était impossible, vu le temps imparti, de me former à un langage de programmation particulier alors que je ne connais pas encore les avantages et inconvénients de chacun des langages de programmation existants. J'ai donc préféré abandonner définitivement l'idée trop complexe à mettre en œuvre des ingrédients à collectionner pour la fabrication d'une potion car, selon moi, elle n'aurait pas eu de sens sans l'utilisation d'un langage de programmation.

Enfin, j'ai également décidé, et ce dès le départ, de donner une place importante aux illustrations. Ayant un goût prononcé pour le dessin, j'avais tout d'abord pensé dessiner chaque illustration à la main, grâce à un papier et à un porte-mine. Ainsi j'avais déjà réalisé une illustration de la sorcière Etincelle (cf image scannée). Je pensais scanner ces illustrations (une fois que j'aurais repassé les contours en noir) et les coloriser ensuite avec le logiciel Paint. Mais j'ai vite abandonné ce procédé, et ce pour plusieurs raisons. Tout d'abord, parce que la qualité d'image obtenue par ce moyen ne serait pas optimale, puisque certains traits ne sont pas toujours détectés par le scanner alors que des « tâches » qui ne figurent pas sur le papier apparaissent sur l'écran. Ensuite, parce que cette méthode demandait que l'on consacre beaucoup de temps à chaque dessin : il fallait en effet faire des ébauches au crayon à papier, puis faire les contours au stylo noir, et ensuite coloriser les zones sur Paint une fois l'image scannée (étape qui pouvait s'avérer longue si le scanner détectait plusieurs niveaux de gris qu'il divisait en autant de pixels différents). Enfin, parce que cette technique ne permettait pas un redimensionnement esthétique des dessins (dû au problème des pixels), ni une juxtaposition de certains éléments dans certains dessins. Cela impliquait que toute animation de type Flash® était, sinon impossible, très difficile à réaliser.

IV.3 Charte graphique et création d'illustrations

Comme je l'ai précisé précédemment, M. Loock m'a donné la liberté de choisir une charte graphique spécifique aux pages que j'allais créer. En effet, le jaune pale, l'orangé et le bleu clair sont des couleurs qui correspondent pas au thème des sorcières. J'ai donc décidé d'adopter le noir en couleur de fond pour les pages Web que j'allais créer, et d'insérer le texte dans des cadres oranges, couleurs qui symbolisent les sorcières et Halloween. Les titres et les liens hypertextes apparaissent en jaune.

La création d'illustrations pour la section sorcières me prit beaucoup de temps. En effet, j'ai d'abord dû m'imprégner de l'environnement traditionnel des sorcières (objets, animaux, symboles) par la lecture d'ouvrages de littérature de jeunesse et par la consultation de sites Web afin de déterminer quels éléments étaient pertinents et devaient figurer dans les pages que j'allais créer. J'ai ensuite dû réfléchir pour chaque élément à la façon la plus efficace de le représenter, c'est-à-dire la façon la plus réussie graphiquement et la plus rapide, tout en utilisant la méthode des calques qui me permet de réutiliser plusieurs fois le même objet dans différentes scènes créées (ainsi, par exemple, le chaudron

créée pour la rubrique « vocabulaire » est le même que celui présent en arrière-plan dans la scène illustrant la rubrique « Botanique » de la page d'accueil.

La création de scènes, par exemple celles illustrant les différentes matières à réviser, fut plus complexe à mettre en œuvre pour dans un souci de réalisme. En effet, je devais d'abord avoir une idée assez précise de l'ensemble de la scène avant de la créer sur Flash. Quelques fois j'ai dû recourir à l'usage d'un papier et d'un crayon pour structurer mes idées et obtenir un résultat cohérent. Ensuite, il fallait que chaque scène comporte assez de détails et de petits objets décoratifs (comme par exemple des flacons dans le bureau d'Etincelle) pour que la scène ne semble pas vide.

Mais le plus difficile à mettre en œuvre fut incontestablement la création des différentes postures qu'adopte Etincelle selon les scènes. Le fait d'avoir divisé son corps en le plus de parties possibles auxquelles correspondaient un calque fut un précieux gain de temps. En effet, j'ai créé une « Etincelle-type » composée de nombreux calques, qui me servait de base pour la création de scènes. A chaque nouvelle scène, je copiais-collais une à une les parties de son corps sur des calques – parties que je redimensionnais, étirais, ou encore inclinais selon les postures souhaitées. Quant au choix des postures en elles-mêmes, j'ai dû faire une gros effort d'imagination pour trouver quelles positions étaient les plus naturelles. Il m'est également arrivé à cette étape de feuilleter des bandes-dessinées en tant que sources d'inspiration.

IV.4 Organisation et réalisation des différentes rubriques

Une fois l'idée de base redéfinie, M. Loock m'a demandé de lui présenter de façon claire les différentes rubriques et les types de pages que j'allais créer.

IV.4.1 La page introductive à la section consacrée aux sorcières

Il me semblait nécessaire de créer tout d'abord une page présentant Etincelle et la situation délicate dans laquelle elle se trouvait : le « trou noir » la veille d'examens importants. Cette page a une fonction introductive, car elle devait éveiller l'intérêt des visiteurs pour les pages qui allaient suivre. Pour atteindre cet objectif, l'insertion d'une animation Flash me semblait une bonne idée, afin que le visiteur se rende compte de la situation désespérée dans laquelle se trouve Etincelle et de l'utilité de l'aide que le visiteur pouvait lui apporter en effectuant des exercices.

L'idée directrice de cette animation était de type bande-dessinée, afin de permettre aux visiteurs la visualisation amusante de l'évolution des révisions d'Etincelle dans son bureau. Concernant le décor, j'ai fait en sorte qu'il associe des éléments qui figurent traditionnellement dans une maison de sorcière selon l'imaginaire collectif (mur de pierres, balai, chat noir, flacons et bouteilles de potions, plate étrange, cadre d'une sorcière, chauve-souris, plume et encrier) à des éléments plus courants dans la vie de tous les jours (bureau, chevet, coussin, lampe, horloge digitale, livres) qui pourraient faire partie d'une chambre d'adolescent.

Concernant le procédé technique en lui-même (celui des calques), il fut le même que celui utilisé pour la réalisation de le logo animé à tonalité maritime réalisé pour la page d'accueil du site Lille3 Jeunesse. Ainsi, les évolutions graphiques ont lieu progressivement, au fur et à mesure. Par exemple, pour faire apparaître une pile de livres, je dois tout d'abord insérer ces livres en état « transparent » avant de les rendre de plus en plus « opaques » afin d'éviter toute saccade ou tout changement brusque. Cela permet une animation assez fluide dans l'ensemble.

L'animation, qui est lue en boucle pour permettre aux visiteurs de percevoir chaque détail, peut-être découpée en quatre étapes différentes, qui peuvent aisément être visualisées grâce à l'horloge murale située en haut à droite de l'image.

- **<u>Etape n°1</u> : 10H30**

Etincelle commence tout juste ses révisions. Elle est souriante et déterminée à venir à bout du programme scolaire qu'elle doit maîtriser pour réussir ses examens.

18. Le début des révisions

- **Etape n°2 : 12H45**

Le sourire et la motivation d'Etincelle restent indemnes malgré le temps qu'elle a déjà passé à réviser, temps qui est symbolisé par l'heure affichée par horloge et par des livres qui se sont ajoutés à la pile de ceux qu'elle a déjà consulté.

19. Une motivation intacte

- **Etape n°3 : 16H15**

Etincelle poursuit ses révisions, comme l'attestent l'apparition de quatre livres supplémentaires au-dessus des livres qu'elle a déjà lus. Le temps écoulé est également symbolisé par l'araignée qui descend toujours plus bas depuis l'étagère où elle a tissé sa toile. Si Etincelle ne montre toujours pas de signe de découragement, ces derniers ne vont pas tarder à apparaître.

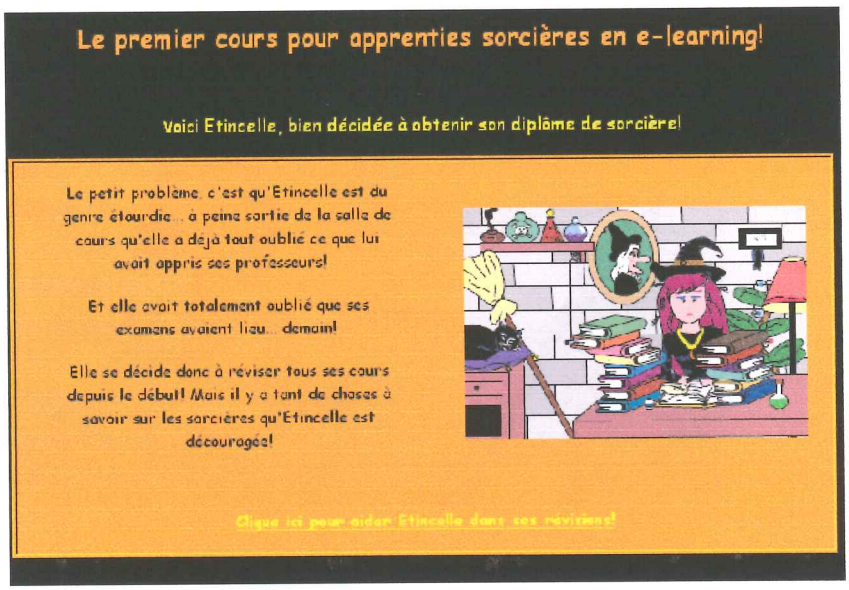
20. De plus en plus de livres

- **<u>Etape n°4</u> : 18H25**

Ce qui devait arriver arriva. Etincelle est épuisée de tant de révisions, le temps écoulé depuis la précédente étape étant représenté par la position occupée par l'araignée sur sa toile et par l'amoncellement de livres sur le bureau. Etincelle a perdu toute motivation : elle affiche une mine désappointée, des cernes sont apparus sous ses yeux auparavant rieurs, elle est décoiffée. La pointe de son chapeau est recroquevillée, presque flétrie, et sa plume lui est tombée de mains après tant de révisions.

21. L'heure du découragement

Un lien hypertexte en bas de page permet alors aux visiteurs d'aider Etincelle dans ses révisions pour les examens du lendemain, étant donné qu'elle n'est plus assez en forme pour les poursuivre seule. La réalisation de cette page me semble réussie car elle parvient, selon moi, à attirer l'attention du visiteur.



22. La page d'accueil des pages sorcières

IV.4.2 La page d'accueil

La page d'accueil que je voulais créer devait répondre à plusieurs critères. Tout d'abord, son rôle principal (celui d'un sommaire) est de présenter de façon claire et détaillée les quatre différentes rubriques accessibles grâce à différents hyperliens. Pour rendre la distinction plus claire entre les différentes matières proposées, j'ai inséré la description d'une seule matière par cadre.

Afin de faciliter le choix de navigation des visiteurs (nullement guidé par une numérotation arbitraire des rubriques), j'ai créé un résumé qui se voulait informatif et ludique pour chaque matière.

Voici ci-dessous les résumé tels qu'ils apparaissent à l'écran :

Matière	**Résumé :**
Botanique :	Indispensable à toute sorcière qui se respecte pour créer des potions et philtres! Cette matière enseigne les vertus magiques des fleurs et plantes qu'utilisent couramment les sorcières!
Vocabulaire :	Un peu de révisions n'a jamais fait de mal à personne... Idéal pour vérifier ses connaissances générales sur le monde des sorcières!

Sorcières d'hier et d'aujourdhui :	Ou comment devenir incollable sur les sorciers et sorcières apparaissant dans la littérature et sur petit ou grand écran!
Halloween :	Il était impensable de terminer ce cours de e-learning spécial sorcières sans parler de leur fête préférée, de ses origines et évolutions!

Les résumés des différentes matières à réviser

L'autre fonction que devait remplir cette page d'accueil était bien évidemment d'attirer les visiteurs grâce à une présentation colorée, attrayante et ludique. Les tonalités chaudes des couleurs retenues pour la création de ces quelques pages, ainsi que l'utilisation de la police « Comic Sans MS » en alternance avec la police « Times New Roman » ont joué un rôle important. Mais je souhaitais aller plus loin. J'ai donc décidé de créer une image représentative de chaque matière à étudier, afin que les visiteurs puissent comprendre plus facilement, de façon quasi-intuitive, le contenu de chaque rubrique. Ainsi, par exemple, un grimoire, symbole de la connaissance dans le monde des sorcières, illustre la section « Vocabulaire ». Pour rendre la navigation plus agréable aux visiteurs, j'ai choisi, pour les autres matières, de représenter Etincelle dans une action correspondant au contenu de chaque rubrique. Ainsi, pour la matière « Botanique », on peut voir Etincelle collecter des herbes rares dans la forêt tandis que son chaudron chauffe à feu doux en arrière plan. Pour la section « Halloween », Etincelle distribue un sac de bonbons à un groupe d'enfants déguisés pour la fête d'Halloween.

IV.4.3 « Botanique »

La création de cette rubrique me semblait indispensable car il est fréquent de voir dans la littérature de jeunesse des sorcières s'adonnant à la cueillette de fleurs et d'herbes rares afin d'élaborer une potion magique dans un grand chaudron. Le but de cette rubrique est donc de présenter de façon ludique les principales plantes les plus souvent utilisées en sorcellerie. Il m'a semblé qu'elle intéresserait sans doute beaucoup de visiteurs en raison du succès des aventures de Harry Potter, et de la quantité de sites Internet qui révèle les secrets des plantes.

a) La recherche d'informations

La botanique m'a toujours beaucoup attirée, mais je dois avouer que je savais bien peu de choses sur le domaine au moment de la conception de cette rubrique. J'ai donc procédé à une recherche d'informations sur Internet dans le but de rassembler des éléments que j'organiserais par la suite en mini fiches d'identités de fleurs (nom, vertus, moyen d'utilisation, légende associée…). Cette recherche fut assez longue car je dois avouer que je ne trouvais pas les mots clés adéquats à mes attentes. Je me suis également rendu compte du nombre important de sites Web consacrées à la sorcellerie, non pas d'un point de vue historique ou sociologique, mais presque « religieux » (du « wicca » jusqu'au plus inquiétant satanisme). Cette constatation m'a stimulée dans mon effort de recherche car il me semblait important, pour un site de littérature de jeunesse, de regrouper le maximum d'informations concernant les sorcières qui pourraient les intéresser, afin de faire en sorte qu'ils n'aient pas besoin de faire une recherche dans un moteur de recherche, et donc qu'ils ne se « perdent » pas sur des sites dangereux. C'est le devoir de tout médiateur du livre de sélectionner l'information pour en faciliter l'accès au public.

23. Une source d'informations très riche

J'ai finalement trouvé un site très complet et esthétiquement réussi : le grimoire des plantes[55]. Ce site propose en effet, par un index alphabétique, une série de cartes d'identités de fleurs et d'herbes aux vertus réputées magiques. Pour chaque plante figure une (voire plusieurs) photos, la description de la plante, ses propriétés médicinales, ses utilisations et ses relations avec la magie et les rituels. La navigation sur ce site est très facilitée par une structuration simple. Ce site allait au-delà de mes espérances, car il présentait déjà les fleurs unes à unes, avec une foule d'informations, et surtout de belles illustrations que j'aurais pu difficilement me procurer. Puisqu'il me semblait difficile de faire mieux que les webmasters de ce site, j'ai donc décidé de ne pas créer moi-même de pages informatives sur la botanique mais plutôt d'utiliser ces quelques pages comme support pour un petit jeu.

b) La création d'un jeu

Pour tester les connaissances que les visiteurs ont pu acquérir en botanique grâce au « grimoire des plantes », j'avais l'intention de faire un petit jeu avec Hot Potatoes. Je pensais tout d'abord faire un quizz, mais j'ai finalement adopté les mots-croisés. Tout d'abord pour varier les types de jeux proposés aux visiteurs, car j'avais l'intention de créer des quizz pour les autres rubriques. Et aussi parce que les mots croisés se prêtaient bien au but que je voulais atteindre : faire retrouver aux visiteurs des noms de fleurs.

---

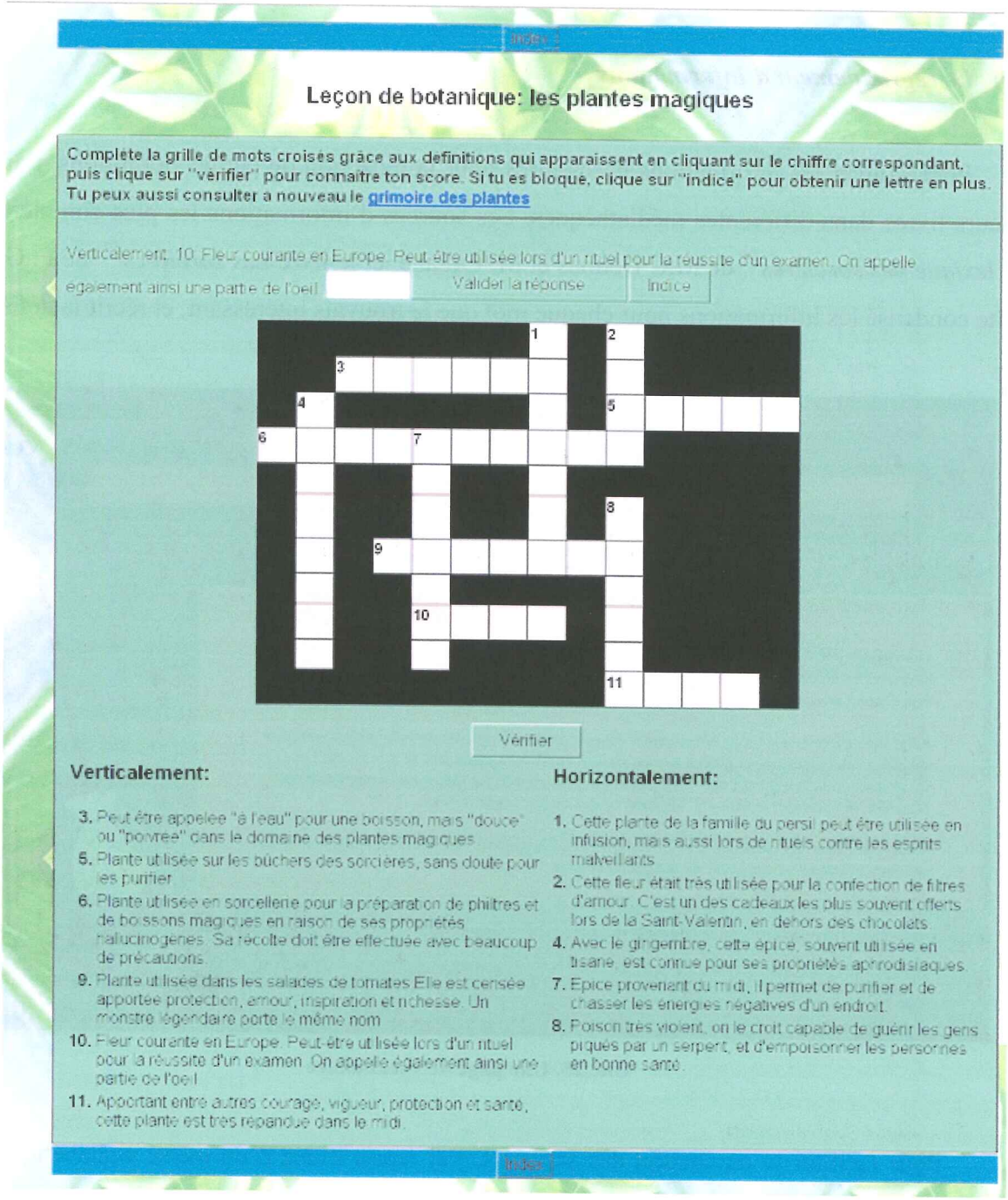
[55] www.legrimoiredelalune.com

J'ai d'abord dû naviguer dans les pages du « grimoire des plantes » afin de sélectionner quelques-uns des noms des plantes les plus pertinentes par rapport à leur utilisation en sorcellerie. J'ai ensuite utilisé Hot Potatoes pour réaliser les mots croisés. La fonction « générer grille automatique » me fut très utile car elle permet une création simplifiée d'une grille de mots croisés. Il suffit en effet d'entrer la liste des mots que l'on veut voir figurer, et le programme calcule automatiquement le nombre de mots qu'il est possible de mettre, et les place dans la grille. Il me suffisait alors d'insérer des définitions pour faire deviner aux visiteurs le nom des plantes.

Etant donné le grand nombre d'informations contenues dans « le grimoire des plantes », il fallait éviter que les visiteurs se perdent et ne trouvent pas les réponses. Pour éviter ce problème, j'ai utilisé plusieurs procédés. Le premier consiste en des définitions assez faciles, qui ne nécessitent pas toujours la lecture des pages du site pour savoir répondre, afin d'encourager le visiteur. Par exemple, pour faire deviner le mot « menthe », j'ai utilisé la définition suivante : « *Peut être appelée "à l'eau" pour une boisson, mais "douce" ou "poivrée" dans le domaine des plantes magiques* ». Le deuxième procédé que j'ai utilisé pour aider le visiteur est la possibilité de recevoir un indice s'il ne trouve pas la réponse. Cet indice donne la première lettre du mot à trouver (puis les suivantes si le visiteur a encore besoin d'aide), ce qui lui est d'une grande aide puisque les fiches des plantes sont organisées par ordre alphabétique sur « le grimoire des plantes ». Enfin, un lien hypertexte pointant vers ce site (dans une nouvelle page) est présent dans la consigne de l'exercice. Le visiteur peut donc remplir la grille seul, et, en cas de doute, cliquer sur ce lien pour trouver l'information manquante sur une autre fenêtre pour reprendre ensuite le jeu.

J'ai donc fait en sorte qu'une lecture de « survol » soit suffisante pour réussir les mots-croisés, afin de ne pas décourager les visiteurs. Pour les plus curieux et les passionnés , il est bien entendu possible d'enrichir leurs connaissances en botanique en parcourant plus attentivement les pages du « grimoire des plantes ».

Concernant la charte graphique, j'ai choisi de l'adapter au sujet. Puisque la matière étudiée était de la botanique, j'ai choisi une dominante de vert, avec un fond d'écran de feuilles, ce qui apporte dynamisme et luminosité à la page :



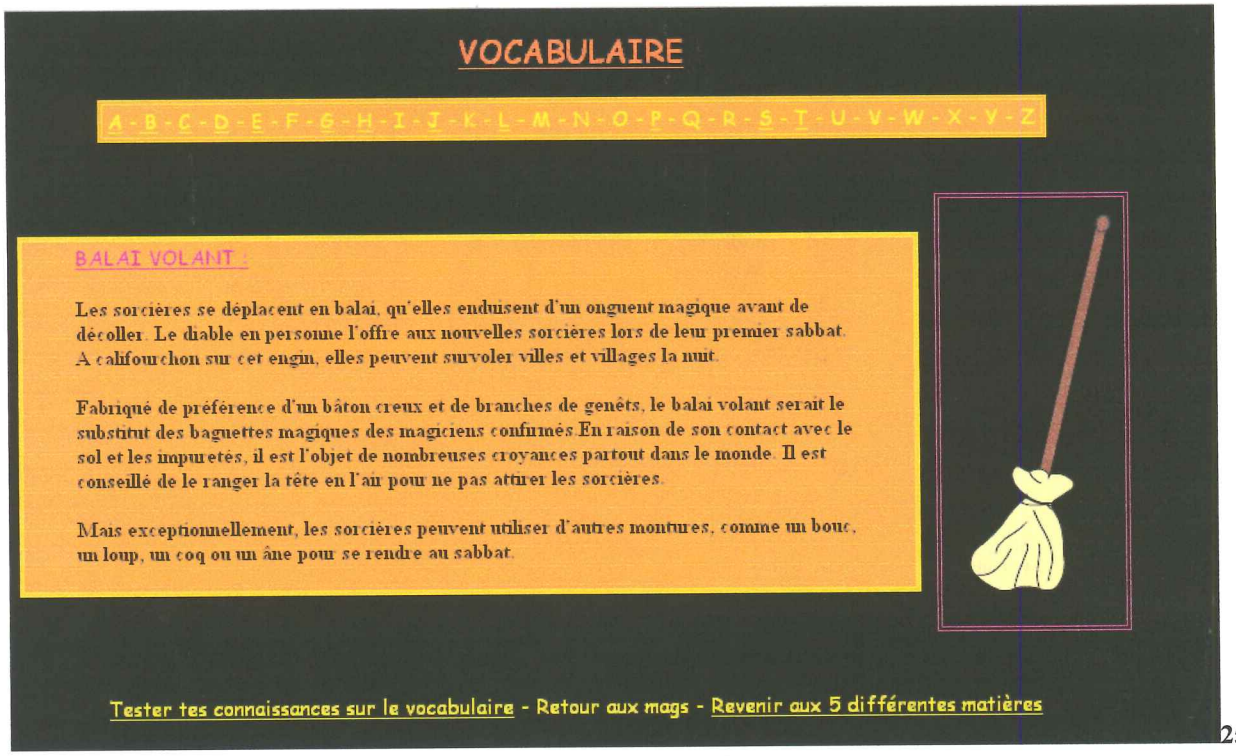
24. Les mots-croisés de Botanique

IV.4.4 « Vocabulaire »

Cette partie a pour objectif de fournir de petites définitions sur des mots liés à la sorcellerie et ainsi enrichir la culture générale des visiteurs de façon ludique : de « abracadabra », au « procès de Salem », en passant par « grimoire », une vingtaine de mots sont expliqués.

a) Le regroupement d'informations

Pour trouver les informations nécessaires pour la rédaction de petites définitions, j'ai consulté plusieurs livres dans différentes médiathèques. Les sources d'informations les plus complètes sont le *Petit lexique des sorcières*[56] de M.C Delmas et M. Cabane et le livre *Les sorcières*[57] de F. Gilles. J'ai ensuite condensé les informations pour chaque mot que je trouvais intéressant, et récrit la définition.



Une 25. Une page de vocabulaire

Pour faciliter la navigation des visiteurs, j'ai repris l'idée d'un index alphabétique toujours accessible (grâce à une frame différente de celle dans laquelle sont insérées les définitions) venant du « grimoire des plantes ». Afin d'éviter l'aspect rébarbatif que pourraient prendre ces pages si elles consistaient seulement en une liste de définitions, j'ai gardé la charte graphique des pages précédentes (fond noir, cadre orange, liens hypertextes jaunes, police « Comic Sans MS » de temps à autres) et j'ai décidé de créer le maximum d'illustrations sous Flash afin de rendre la navigation plus agréable aux

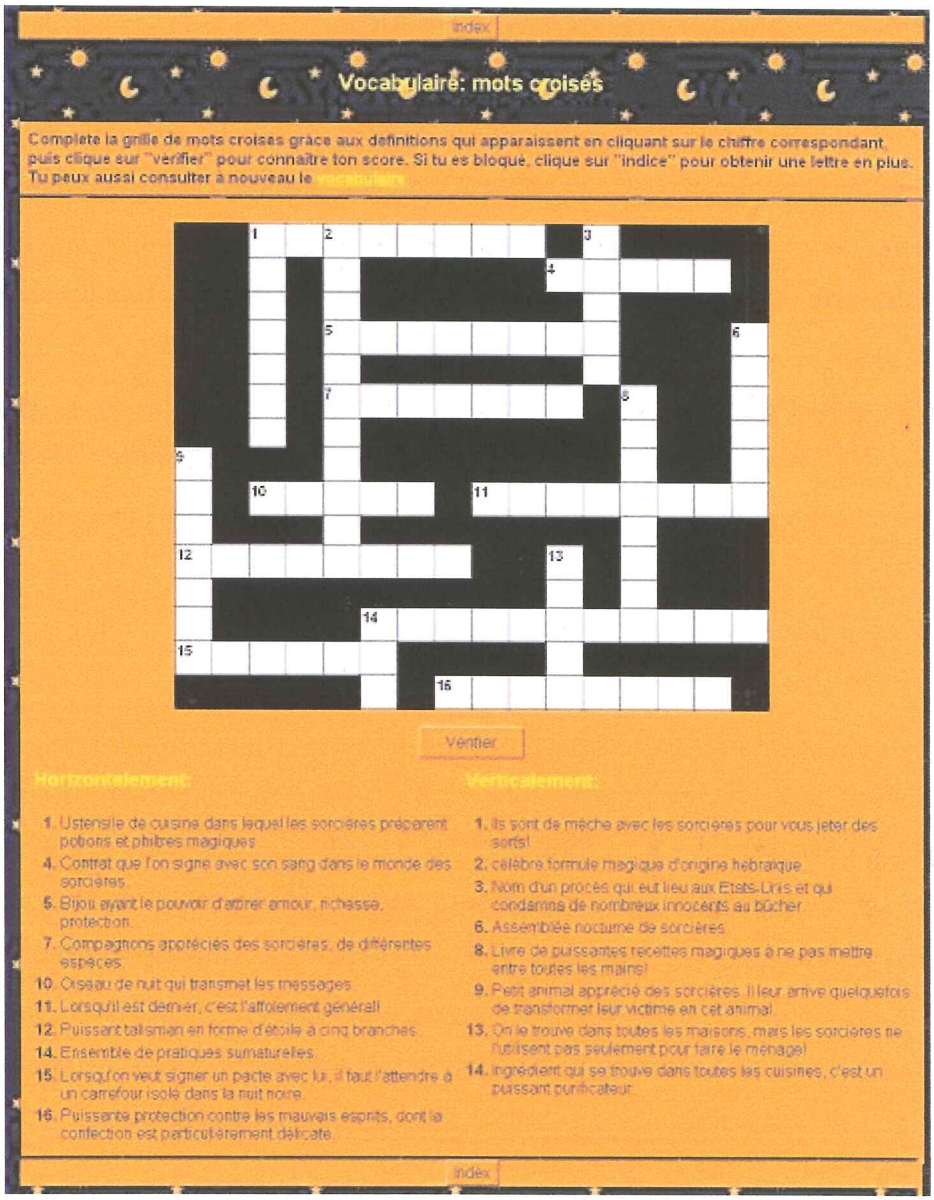
---

[56] M.C DELMAS, M. CABANE. *Petit lexique des sorcières*. Paris: Syros Jeunesse. Collection Chauve souris. ISBN : 2 84146 784 8. Sorcellerie et magie, Les yeux de la découverte.

[57] F. GILLES. *Les sorcières*. Paris: pemf, 2004. Collection côté pile, côté face.

visiteurs. Pour cela je me suis inspirée de la lecture de plusieurs livres illustrés concernant les sorcières.

b) La création du jeu



26. Les mots-croisés de vocabulaire

Je souhaitais créer, comme pour les autres rubriques, un petit jeu permettant aux visiteurs de tester leurs connaissances en jouant. Le mots-croisés me semblait le jeu le plus approprié, car il permet de demander aux visiteurs des mots par des petites devinettes plus ou moins faciles. Bien entendu, tous les mots demandés figurent dans les cours. Comme pour le mots-croisés de la rubrique « Botanique », un lien hypertexte pointant vers les pages dont la lecture est nécessaire pour répondre est présent dans la consigne. Et le système des indices existe lui aussi.

Concernant la charte graphique, j'ai gardé les mêmes éléments que les autres pages, en ajoutant un peu de fantaisie avec un fond d'écran étoilée pour éviter une éventuelle monotonie.

IV.4.5 « Sorcières d'hier et d'aujourd'hui »

Cette rubrique est très importante car c'est elle qui présente aux visiteurs des personnages et des œuvres de littérature de jeunesse en relation avec les sorcières. Elle a pour objectif d'inciter à la lecture et de montrer aux visiteurs la diversité des écrits à ce sujet. Afin d'obtenir une organisation plus claire et de varier les types d'informations présentés, j'ai décidé de scinder cette rubrique en deux parties : la première contenant des cartes d'identités de sorciers et sorcières connues dans la littérature et à l'écran, et la deuxième donnant une liste d'œuvres sélectionnées avec résumé, informations bibliographiques et photos de couverture. Pour chacune des parties, un jeu permettant de tester les connaissances et la compréhension des pages informatives de la part des visiteurs.

a) Les cartes d'identités des sorcières et sorciers

Pour cette partie, j'ai sélectionné les sorcières et les sorciers qui me semblaient les plus connus dans la littérature de jeunesse, les films et les séries télévisées. Ainsi de Gargamel à Charmed, en passant par les sorcières des contes de Perrault, Grimm et Andersen, sans oublier bien sûr Harry Potter, j'ai choisi de présenter une vingtaine de sorciers et de sorcières. J'ai décidé de présenter rapidement les personnages par leur nom, prénom, sexe, âge, amis et famille, ennemis, animal et signes particulier, ainsi que les références bibliographiques. Le but de cette démarche est de faire connaître aux visiteurs ces personnages de façon ludique afin qu'ils aient envie de découvrir plus en détails les aventures de ces personnages par la lecture du livre correspondant.

La plupart du temps je connaissais globalement le rôle que chaque personnage jouait dans le récit, le film ou la série dans lequel il apparaissait. Pour d'autres, quelques recherches furent nécessaires. Quelques cases ne sont parfois pas remplies car les types d'informations correspondants ne sont pas pertinents (par exemple on ignore si Gargamel a une famille, ou certains sorciers n'ont pas d'animaux de compagnie). Pour obtenir les informations souhaitées sur chaque personnage, j'ai utilisé les références bibliographiques et les résumés du site de vente en ligne **Amazon**, qui s'est avéré fort utile. Lorsque cette source d'informations était insuffisante, j'ai poursuivi mes recherches avec le moteur de recherche Google avec des mots clés du type « Harry Potter identité » afin d'obtenir les

informations manquantes. J'ai également utilisé la fonction « recherche d'images » de Google pour trouver des illustrations ou photos des personnages présentés. Concernant les sorcières présentes dans des contes adaptés à l'écran par Disney, j'ai utilisé les illustrations et les caractéristiques des personnages dans les films de Walt Disney. Mais pour éviter toute confusion chez les visiteurs, j'ai précisé à chaque fois les références du film et du conte dont il avait été inspiré. J'ai eu la chance de trouver des pages très intéressantes sur le site de jeunesse *Ricochet* faisant une rapide comparaison entre le conte d'origine et l'adaptation cinématographique. Sur les fiches d'identités concernées, j'ai ajouté un lien hypertexte vers la page correspondante.

Concernant l'organisation et la charte graphique, j'ai adopté globalement les éléments des pages dédiées aux sorcières, c'est à dire les mêmes couleurs et polices (en utilisant en plus la police « Verdana » pour que les visiteurs distinguent bien les références bibliographiques des descriptions des personnages) et j'ai adopté le système d'une frame différente de la principale afin que les visiteurs puissent avoir accès rapidement et en permanence aux liens hypertextes, ce qui rend la navigation plus facile. J'ai organisé les fiches d'identités en plusieurs sous-rubriques selon le support dans lequel les personnages apparaissaient : bande-dessinée, cinéma, contes, manga, série télévisée. Un lien hypertexte permet d'accéder au jeu correspondant crée avec Hot Potatoes.

27. Une carte d'identité de sorcière

b) La présentation d'une sélection d'ouvrages

Contrairement à la partie présentant des personnages, je connaissais peu de références bibliographiques de livres de jeunesse destinés à un public allant de 9 à 13 ans à propos des sorcières. J'ai donc dû procéder à des recherches d'une bibliographie thématique en fonction du public ciblé. Cela s'avéra difficile car très peu de sites (même d'éditeurs) affichent clairement la tranche d'âge à laquelle s'adresse l'ouvrage. C'est seulement petit à petit, en trouvant des informations à différents endroits, que j'ai pu élaborer une liste d'ouvrages.

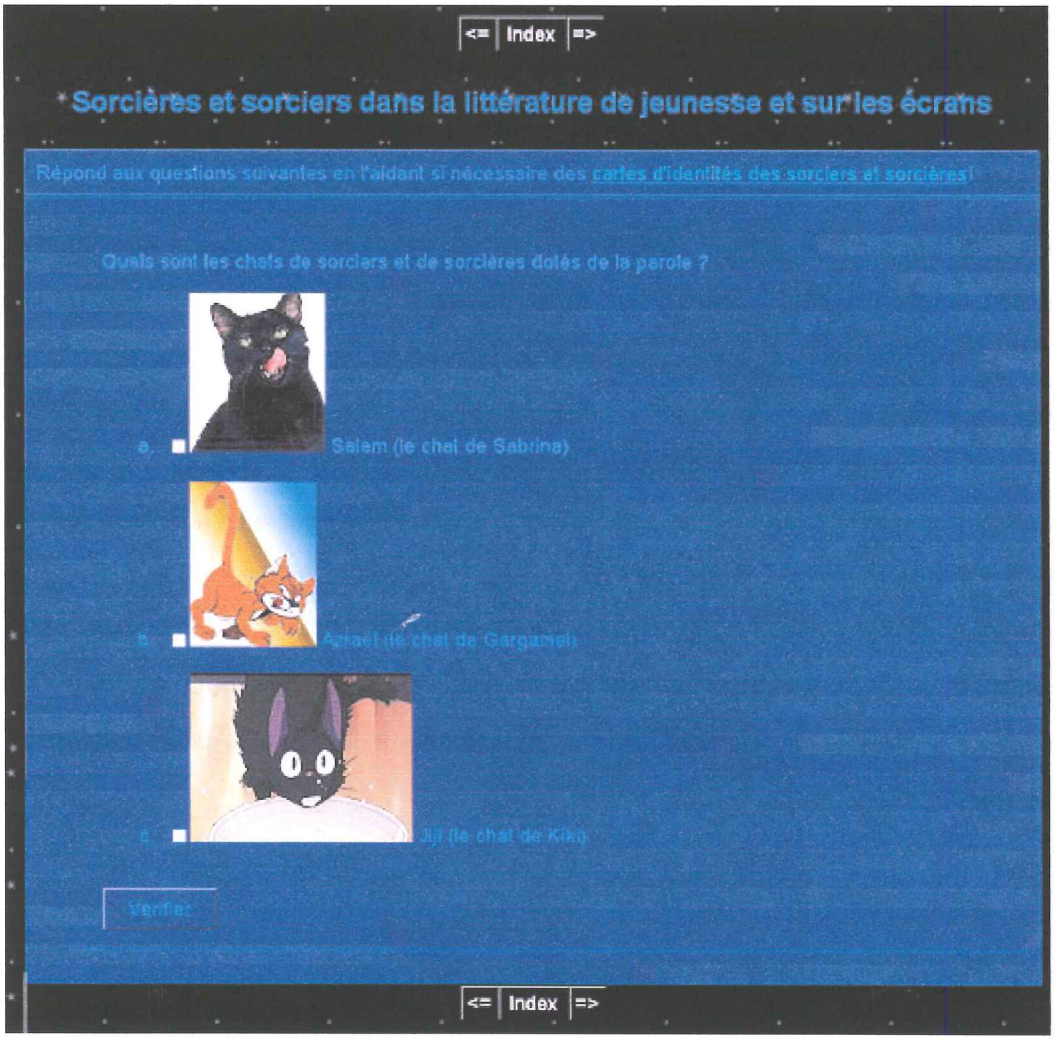
J'ai en tout sélectionné quinze ouvrages assez variés, que j'ai classés en quatre différentes catégories : contes, fantastique, humour et guide pratique. Une fois la liste établie, j'ai cherché sur *Amazon* les photos des couvertures de livres (que j'ai redimensionnées si nécessaire) et un résumé. J'ai également visité les sites des éditeurs correspondant afin de trouver des informations complémentaires. Il me restait alors à rédiger un petit résumé incitatif pour chaque livre. L'organisation et la charte graphique étant les mêmes que celles des fiches d'identités, la création des pages Web me pris relativement peu de temps. Chaque fiche de livre comprend donc une photo de la couverture, un résumé et les références bibliographiques.

c) La création de quizz

J'ai décidé de créer des quizz et non des mots-croisés pour cette rubrique pour plusieurs raisons. Tout d'abord pour varier les types d'exercices proposés aux visiteurs, puisque que l'on peut créer à la fois des questions à choix multiples et des questions multi-sélections (plusieurs réponses doivent être cochées). Ensuite, parce que le nombre des informations contenues dans les pages informatives correspondantes était plus conséquent. Enfin, parce que je jugeais utile de pouvoir insérer des images (notamment des illustrations de personnages et des photos de couvertures de livre) dans les pages de jeux pour rendre ces dernières plus dynamiques.

Le but de ces quizz est de permettre aux visiteurs de tester leurs connaissances sur les personnages et les livres présentés dans les pages correspondantes. Plus spécifiquement pour les personnages, le quizz permet aux visiteurs de remettre en question les stéréotypes concernant les sorcières (dont quelques-uns sont présentés en page introductive) de par la diversité des sorcières et sorciers dans la littérature de jeunesse et les œuvres audio-visuelles.

J'ai fait en sorte de varier les types questions (tantôt des Q.C.M, tantôt des multi-sélections). Pour créer les questions j'ai d'abord réfléchi aux points communs et aux différences entre les sujets des différentes fiches, ainsi qu'aux thèmes abordés pour le quizz sur les livres. Cela m'a ainsi permis de reprendre le maximum de points abordés en un minimum de questions afin de ne pas lasser les visiteurs de ces pages. Afin d'éviter un aspect austère, j'ai utilisé les options de configuration du logiciel Hot Potatoes en changeant les couleurs de cadres et de polices (j'ai cette fois adopté une dominante de bleu) et j'ai choisi un ciel étoilé en toile de fond. L'insertion d'images, rendue possible grâce à un code HTML, égaye grandement les pages crées. Mais au delà de l'aspect visuel, elles sont utiles dans le jeu pour certaines questions. Cela permet également au visiteur de se familiariser avec les couvertures des livres présentés, ce qui lui sera utile s'il cherche ce livre en bibliothèque ou en librairie. J'ai donc dû faire des recherches d'images sur Google afin de ne pas insérer toujours les mêmes images, ou insérer des illustrations que j'avais créées sur Flash pour d'autres sections des pages consacrées aux sorcières, et effectuer des modifications sur les images pour les insérer dans les jeux (redimensionnement, effacement du nom de l'auteur…).



28. Une question du quizz sur les sorciers

IV.4.6 « Halloween »

Il m'a semblé intéressant de créer une rubrique dédiée à Halloween en raison du succès de cette fête en Europe. En effet, de plus en plus de personnes participent à cette fête sans savoir les origines et légendes de cette dernière. Les livres qui me furent les plus utiles sont *Halloween*[58] de Karine Delobbe et *Fêtez Halloween*[59] d'Agnès Behar.

J'ai donc décidé de créer différentes pages informatives : une première présentant l'origine et les évolutions de cette fête, deux autres expliquant la coutume de « *a trick or a treat* » et la légende

---

[58] Karine Delobbe. *Halloween.* Paris: PEMF, 2003. Collection Histoire de fête.

[59] Agnès Behar. *Fêtez Halloween.* Paris: Bornemann, 1998.

de Jack O'Lantern et enfin une courte bibliographie incluant les livres qui m'ont aidé à créer ces quelques pages. Bien d'autres pages auraient pu être envisagées sur ce domaine (conseils de déguisements, de recettes, de maquillages, idées de décors....) mais faute de temps j'ai dû me limiter à l'essentiel. Etant donné le nombre relativement faible d'informations contenues dans les pages de cette rubrique par rapport aux autres pages, je n'ai pas créé de jeu car j'ai estimé qu'il n'y avait pas assez de matière pour cela.

V.Lacunes et améliorations possibles des pages web créées

Même si je suis relativement satisfaite des pages que j'ai crées et des progrès que j'ai fait sur l'utilisation de plusieurs logiciels, certains points me déçoivent et auraient pu être mieux réalisés.

V.1 Une interactivité qui laisse à désirer

Le plus gros reproche que je peux émettre concernant les pages que j'ai créées est leur interactivité relativement faible avec les visiteurs. La personnalisation des réponses selon les réponses sélectionnées dans les jeux de type quizz (expliquant ainsi au visiteur pourquoi sa réponse est correcte ou non) remédie en partie à ce problème. Cependant, des idées lancées par Charlotte Albisser, stagiaire l'année précédente, n'ont pas pu être mis en œuvre pour des raisons de temps et de compétences techniques. En effet, elle proposait d'enregistrer les scores des visiteurs afin de récompenser les meilleurs par un mot de passe leur permettant d'accéder à une page « secrète ». Cela aurait eu un grand impact sur la motivation des visiteurs.

J'avais envisagé, en guise de récompense, de révéler des adresses Web « bonus » que j'aurais sélectionnées en rapport avec les sorcières, par exemple pour Halloween un site donnant des recettes de cuisine ou des idées de décoration...De façon plus ambitieuse, je pensais créer trois animations amusantes mettant en scène Etincelle selon le pourcentage de bonnes réponses obtenues à l'ensemble des jeux. Par exemple, si le visiteur s'était révélé particulièrement brillant, Etincelle aurait volé sur son balai debout, pour montrer au visiteur à quel point il avait bien réussi, et il aurait obtenu un diplôme de sorcellerie virtuel comme Etincelle. Si les résultats avaient été corrects, le visiteur aurait vu Etincelle voler de façon « classique » sur son balai, en lui demander de réviser certains points. Enfin, si les résultats avaient été mauvais, Etincelle se tiendrait d'une seule main sur son balai en plein vol pour monter au visiteur qu'il ne maîtrise pas les sujets abordés.

Malheureusement ces idées se sont révélées impossibles à mettre en pratique du fait que l'enregistrement des scores des joueurs requiert des compétences techniques bien supérieures à celles que j'ai acquises (véritable langage de programmation). Il aurait été envisageable d'essayer de mettre en œuvre tout de même les idées de pages Web bonus et d'animations (quoiqu'elles auraient été moins pertinentes sans les enregistrements des scores) mais faute de temps cela n'a pas été possible. En effet, pour les pages Web, il aurait fallu que je contacte plusieurs dizaines de webmasters différentes pour leur demander ma permission d'insérer dans les pages que j'avais créées un lien hypertexte pointant

vers leurs pages. Et concernant les animations Flash, étant donné que je n'en ai pas réalisé beaucoup mettant en scène des humains, elles auraient été longues et complexes à réaliser afin d'obtenir des mouvements fluides et réalistes.

V.2 Des possibilités multimédias non exploitées

Le deuxième reproche que je peux faire est la non exploitation de toutes les possibilités offertes par le multimédia, qui auraient ajouté beaucoup de dynamisme aux pages créées.

On peut tout d'abord déplorer l'absence de musique de fond qui aurait permis aux visiteurs de mieux apprécier l'univers imaginaire autour des sorcières que j'ai tenté de créer. Mais cela n'a pas été possible faute de temps et de connaissances sur les différents formats pour les sons, et aussi en raisons des droits d'auteurs et de diffusions de musique.

Je me suis également rendu compte que je n'avais pas exploité toutes les possibilités que m'offrait le logiciel Flash. En effet, mises à part les trois animations que j'ai créées (une sur la page d'accueil du site, une autre sur la page d'introduction à la section des sorcières, et enfin un diaporama d'illustrations pour la section *Nous Voulons Lire !),* j'avoue avoir utilisé la plupart du temps Flash en tant que simple logiciel de dessin, et non en temps que logiciel pour la création d'animations. Certes, j'ai apprécié nombreuses de ses fonctions pour la création de dessins (calques, redimensionnement d'objets, et de nombreux outils de dessin) mais je n'ai pas utilisé ce logiciel au mieux (création de boutons, de petites animations en fonction des événements, souris…) faute d'une formation appropriée (puisqu'il s'agit avant tout d'une auto-formation grâce aux quelques leçons présentes dans la rubrique d'aide et à de nombreuses manipulations) et de temps.

V.3 Des options mise de page peu variées

L'organisation et la structuration de l'informations sur Dreamweaver et Hot Potatoes m'ont posé quelques problèmes. Dreamweaver tout d'abord qui, sans doute parce que j'utilisais une version bien antérieure à la version actuelle, m'offrait finalement assez peu de possibilités. En effet, la plupart du temps, je créais de nombreux tableaux (même s'ils ne comportaient qu'une ligne et qu'une colonne)

que je rendais invisibles par la suite afin d'insérer textes et images. Il se peut que les visiteurs se lassent d'une présentation faite uniquement de cadres alors qu'un peu plus de créativité aurait été souhaitable : cadres à coins arrondis, insertion de textes ou d'images dans des cercles, losanges ou autres formes géométriques afin d'utiliser au mieux l'espace disponible. De même, l'alignement du texte et des cadres s'est avéré assez limité (gauche, droite, milieu, haut, bas), ce qui ne me permettait pas quelques fois le résultat que j'attendais. Concernant Hot Potatoes, la configuration des pages ainsi créées m'a pris beaucoup de temps (ce n'est qu'à la fin du stage que j'ai découvert qu'en appuyant simplement sur le bouton « nouveau » que les modifications portant sur les consignes, la mise en page, les couleurs, etc.. étaient reprises, contrairement à des logiciels de type Word, qui réinitialisent totalement le document). Même si, grâce à quelques connaissances du langage HTML m'ont permis d'améliorer la mise en page (par l'insertion d'images, de liens hypertextes et la modification de polices), je trouve dommage qu'il ne soit pas possible de personnaliser plus l'aspect visuel des pages créées à partir de ce logiciel. Il n'est apparemment pas possible d'insérer des images et animations au format Flash, ce qui aurait ajouté du dynamisme aux pages. Enfin, il est dommage qu'il ne m'ait pas été possible de regrouper plusieurs types d'exercices (quizz, jeu de paires…) dans un même jeu faute d'avoir une licence puisque j'ai simplement utilisé une démo. Ces problèmes viennent souvent du fait que je n'avais pas de modes d'emploi disponibles pour m'initier aux logiciels et que j'ai découvert les fonctionnalités petit à petit, après de nombreuses manipulations et essais.

V.4. Des doutes sur l'adéquation des jeux et le public visé

Le dernier problème que l'on peut constater sur ces pages est que je les ai créées « en aveugle », c'est-à-dire sans public auprès du quel je pouvais effectuer des tests. Etant donné que j'avais choisi assez précisément le public auquel je m'adressais (les 9-14 ans), j'ai fait en sorte de choisir des thèmes, des illustrations et des personnages et livres adaptés. Mais des doutes subsistent sur plusieurs points malgré tout.

Tout d'abord, je ne sais pas si le niveau de difficulté des jeux est adapté ou non, même si j'ai utilisé plusieurs options pour qu'ils conviennent au plus grand nombre de visiteurs (lien hypertextes vers les textes informatifs correspondants, indices possibles dans les mots-croisés, consignes aussi explicites que possible…). Ensuite, je ne sais pas si les visiteurs trouveront qu'il y a trop (risque de surcharge cognitive) ou pas assez (déception quant au contenu des pages) d'informations contenues dans les pages. J'ai fait en sorte de soigner la mise en page afin de rendre la lecture la plus agréable

possible, mais cet aspect dépend de chaque visiteur, s'il s'agit d'un « petit » ou d'un « gros » lecteur, et de son intérêt pour le thème des sorcières. J'espère avoir facilité la navigation entre les différentes pages, mais je n'en suis pas sûre. Enfin, je me demande quels seront les parcours de lecture des pages les plus fréquents : pages informatives puis jeux ; jeux puis pages informatives ; ou encore lecture seule d'un type de pages…

Quoi qu'il en soit, j'ai essayé de m'adapter au plus grand nombre de lectures possibles grâce à une organisation claire et des liens hypertextes toujours accessibles.

VI. Bilan du stage

Cette expérience fut particulièrement enrichissante par sa diversité et par les différentes compétences dont il fallait faire preuve pour accomplir les différentes missions.

La rédaction d'articles pour le site Lille3 Jeunesse à la suite de rencontres de professionnels m'a fait découvrir la diversité, non seulement de la littérature de jeunesse (par la visite du salon de Montreuil notamment), mais aussi des acteurs qui intervenaient dans la chaîne du livre, des auteurs et illustrateurs aux bibliothécaires et autres médiateurs et animateurs dont les actions incitent à la lecture. Cette mission m'a également donné l'occasion de mieux appréhender l'écriture journalistique et la publication d'articles en ligne en fonction du public ciblé, des impératifs de lecture à l'écran sur le plan cognitif (mise en page, liens hypertextes…).

Je regrette de ne pas avoir pu accomplir la mission d'enrichissement de la base de données BCDI, car elle m'aurait permis de me familiariser au travail d'indexation que font les professionnels de la documentation, et par la même occasion de connaître les revues qu'ils consultent régulièrement. J'ai l'intention de remédier à cette lacune par la manipulation du logiciel BCDI au mois de juin, puisque mon stage finira officiellement à la fin du mois.

La création de pages Web, d'illustrations et d'animations et de jeux m'ont appris énormément sur la façon de créer plusieurs pages sur un thème et en fonction d'un public. Même si j'ai dû revoir quelque peu à la baisse mes objectifs initiaux (ingrédients à collecter, enregistrement des scores, création de nombreuses animations flash) en raison de mes faibles compétences techniques de base, mes ambitions et les problèmes qui se posaient pour leur réalisation, m'ont poussée à trouver moi-même des solutions. Ainsi, j'ai dû souvent faire intervenir des connaissances nouvellement acquises du langage HTML en insérant des balises dans les pages créées sous Dreamweaver et les jeux réalisés avec Hot Potatoes pour améliorer la mise en page (insertion d'images et de liens hypertextes, gestion des différentes frames…). Je suis loin de connaître toutes les fonctionnalités offertes par les trois logiciels que j'ai utilisés mais leur utilisation a confirmé un réel intérêt dans la création de page Web et l'édition en ligne. J'ai l'intention d'approfondir ces connaissances par l'apprentissage d'autres langages plus complexes que je n'ai pu utiliser dans le cadre du stage faute de temps.

La sélection de personnages et de livres de littérature de jeunesse en rapport avec le thème des sorcières m'a donné un aperçu du travail de médiation que doit effectuer une bibliothécaire (en

secteur jeunesse). En effet, même si je n'ai pas rencontré le public ciblé, j'ai fait en sorte de m'adapter à ses besoins supposés, et j'ai tenté de sélectionner à la fois des ouvrages qui leur sont familiers et d'autres inconnus dans un but d'incitation à la lecture.

En conclusion, ce stage a fait relativement peu appel à ma capacité de travail en équipe mais il m'a permis de développer mes capacités d'autonomie, de créativité, prise de décisions, et d'organisation, un peu comme un chef de projet à une autre échelle car j'ai dû gérer seule un travail long, divisé en différentes étapes concernant la création de pages web.

Annexes

- **Article n°1** : ***Comment donner le goût de la lecture ?***

Comment donner le goût de la lecture aux enfants ?

En 1982, les éditions Bayard et le CRN publiaient *Aimer Lire*. Cet ouvrage allait devenir un ouvrag référence pour les adultes qui se souciaient d'aider les enfants à acquérir lle plaisir de lire.. 23 ans plus t Bayard récidive avec une nouvelle édition revue et corrigée en fonction des temps nouveaux.. Lors d'u conférence à Montreuil le 29 novembre, l'éditrice Marie Lallouet a présenté les évolutions de cet ouvrage

S'il s'est écoulé de nombreuses années entre les deux versions *d'Aimer Lire*, l'objectif premier reste l'acquisition du pl de lire. Comment des adultes (bibliothécaires, libraires, documentalistes, parents et enseignants) peuvent-ils faire en sorte les enfants très jeunes apprivoisent l'objet livre ? Que faire pour que les enfants considèrent l'acte de lecture comm plaisir ? Kaléidoscope des différents questions et sujets posant problèmes concernant le secteur jeunesse, *Aimer* propose également aux médiateurs du livre des pistes et des bibliographies pour aller plus loin.

Les adultes désarçonnés par la nouvelle offre éditoriale

Si les parents d'aujourd'hui ont été la plupart du temps des enfants lecteurs et abordent les question de lecture avec une grande ouverture d'esprit, leur expérience est très différente que celle que connaissent actuellement leurs enfants, notamm en raison de l'accroissement et de la diversification du secteur jeunesse. En effet, n'a-t-on jamais vu des adultes en désa face à l'apparition de thèmes nouveaux et difficiles (mal-être, violence, drogue…), de genres inédits (notamment le man une drôle de bande dessinée publiée en plusieurs volumes petit format, se lisant à l'envers), ou encore les phénomè d'internationalisation (comme le succès planétaire de *Harry Potter* et des *Chairs de Poule*? Manquant de repères, beauc d'adultes donnent aujourd'hui encore une voie royale aux romans traditionnels et englobent tout autre type de livres dans « sous-littérature ».

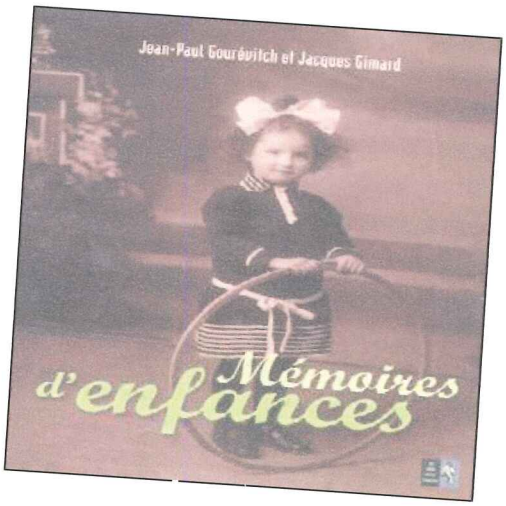
Montrer à l'enfant que l'on lit soi-même par plaisir

Dans les années 1970, si les questions qui se posaient dans le secteur jeunesse concernaient principalement le contenu livres destinés aux enfants (que peut-on leur dire, de quelle façon, et jusqu'où peut-on aller ?), il s'agit aujourd'hui plutôt capter l'intérêt des enfants pour la lecture, et de déterminer les façons les plus appropriées pour parvenir à ce but, qui devenu un enjeu collectif. Un des conseils récurrents est de ne pas dramatiser l'acte de lecture, de ne pas l'imposer enfants, et de leur proposer un vaste choix de livres. Car qu'un enfant soit devant un roman, un livre de cuisine, une ba dessinée, un magazine, un documentaire ou même devant Internet, il s'agit bien de la même activité : la lecture. Un adulte souhaite transmettre le goût de la lecture doit également donner l'exemple en montrer à l'enfant qu'il y consacre son temps loisir et qu'il lit lui-même par plaisir.

Proposé par Angélique Hurtrel, Master SID, janvier 2005

- **Article n°2** : ***Racontez moi votre enfance***

Racontez-moi votre enfance...



C'est en ces termes que Jean-Paul Gourévitch s'est sans doute adressé aux auteurs qu'il avait sélectionné pour élaborer cet ouvrage. Coauteur de Mémoires d'enfance (Le Pré aux Clercs), il présenta cet ouvrage lors d'une conférence le 29 novembre 2004 à Montreuil.

Une perspective historique

Mais loin d'être une analyse psychologique du passé des quelques 200 auteurs retenus, ou encore une simple anthologie teintée de nostalgie, Mémoires d'enfances est un florilège des enfances d'auteurs auquel s'ajoute une intéressante mise en perspective historique des récits minutieusement recueillis. Cet ouvrage propose en effet une confrontation du discours des auteurs et de celui des sociologues et des historiens. Il n'hésite pas à mettre en relief les éventuels écarts constatés entre le souvenir de l'auteur de sa propre enfance et la vie des enfants à cette époque, entre la fin du 19ème siècle et les années 50. Il est à noter d'ailleurs que beaucoup d'auteurs ont bénéficié d'une enfance privilégiée, et que certains " types " d'enfance sont peu représentés. Ainsi, les auteurs issus d'une enfance " paysanne " ou " immigrée " sont en minorité car ils accédaient plus difficilement au monde de l'édition que des auteurs issus d'autres milieux, notamment urbains.

Un univers différent à chaque double page

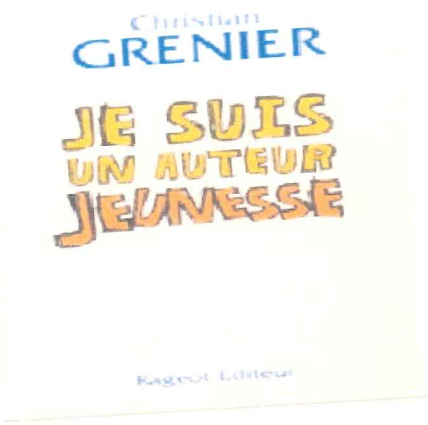
Mosaïque de différents types d'enfances (paysannes, immigrées, coloniales...), Mémoires d'enfances est une véritable invitation au voyage dans le temps. A chaque double page, un auteur dépeint avec art un monde qui fut le sien, monde empli de rêves, de rires, de joie, mais aussi parfois de tristesse... On remarque cependant certaines constantes entre les différents univers présentés : l'importance des copains, l'opposition entre le monde de la rue et le cocon familial, l'absence douloureuse du père...

Une sélection difficile

De Jules Vallès à Simone de Beauvoir, de grands écrivains nous racontent leurs enfances. Mais le choix des auteurs fut particulièrement épineux. Mémoires d'enfances se devait d'être bref, aussi les textes courts, pouvant être présentés sur une double page, furent privilégiés. Puis, un autre critère de sélection, inattendu cette fois, dut être prix en compte : celui des droits à payer aux maisons d'éditions si quelques lignes d'un auteur contemporain étaient citées, en dépit de la mise en valeur évidente du texte.

Mémoires d'enfances
Jean-Paul Gourévitch et Jacques Guimard
Le Pré aux Clercs
Publié le 09/09/2004
ISBN: 2-84228-171-3 24 €

Etre un auteur jeunesse



Comment devient-t-on auteur jeunesse? Comment est perçue cette littérature et quelles en sont ses spécificités ? C'est à ces questions que Christian Grenier a tenté de répondre dans son livre Je suis un auteur jeunesse (Rageot Editeur) qu'il a présen lors d'une conférence à Montreuil le 29 novembre dernier après une présentation autobiographique.

Un parcours particulier

Enfant, Christian Grenier était fasciné par le monde du théâtre, qu'il côtoyait très régulièrement puisque ses parents étaient comédiens, fasciné par la possibilité qu'il leur était donné d'endosser de nouveaux rôles et ainsi de vivre d'autres vies palpitantes. Dès l'âge de 6 ans, il se met à écrire. Parce qu'il lui-même un grand lecteur, mais aussi parce qu'il aime le côté démiurge de cette activité, c'est-à-dire la possibilité de diriger une histoire et d'en modifier la fin, de se mettre dans la peau ses personnages et ainsi de réaliser ses propres rêves par leur intermédiaire… Ses observations et ses rêves vont désorma nourrir son imagination : la découverte de l'espace, la spéléologie, la musique…mais aussi l'amour!

Trouver le ton juste

Ecrire de la littérature de jeunesse exige d'avoir un état d'esprit jeune et d'être sensible aux thèmes touchant le public, et r d'adopter des tons simplistes. Etre un auteur jeunesse propose des réponses étayées d'exemples à des questions majeure concernant la littérature jeunesse en terme d'écriture, de public, de thèmes…

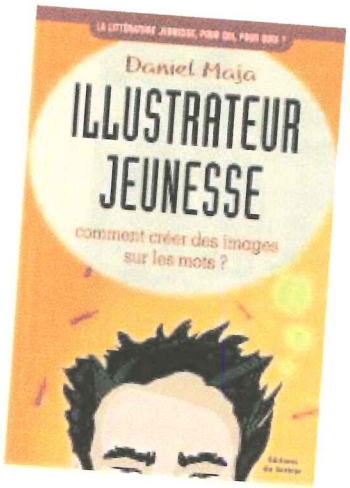
Un combat à mener

S'il est devenu à sa surprise auteur de littérature de jeunesse en envoyant, sur le conseil d'un éditeur, son manuscrit à Ta Rageot, il s'en montre dès lors fervent défenseur. Dans son enfance les livres de jeunesse étaient rares et chers, c'est po Christian Grenier se félicite du succès et de la diversification des titres proposés. Il s'oppose farouchement à tous ceux affirment que les jeunes ne lisent pas ou que la littérature de jeunesse ou la science-fiction se réduiraient à de la " sous- littérature ".

- **Article n°4 : *Conseils aux futurs illustrateurs jeunesse***

Conseils aux futurs illustrateurs jeunesse

L'illustration occupe une place aussi importante que le texte dans la littérature de jeunesse. Mais comment fait-on pour traduire graphiquement un texte tout en lui restant fidèle ? Daniel Maja, journaliste et illustrateur pour la presse et l'édition, nous a livré, lors d'une conférence à Montreuil le 29 novembre dernier, quelques-uns des secrets contenus dans son livre Comment créer des images sur les mots ? paru aux Editions Le Sorbier.



S'imprégner du texte

Illustrateur jeunesse depuis 1979, Daniel Maja insiste fermement sur la différence entre image et illustration. Selon lui, l'image se contente d'orner et de mettre en valeur un texte, et de lui donner une plus grande clarté, tandis que l'illustration pourrait être qualifiée d' " image narrative " car elle rend possible la compréhension de l'histoire sans le texte. Dans Comment créer des images sur les mots ?, qui s'adresse à toute personne intéressée par l'illustration jeunesse, et plus particulièrement à celle qui s'y destine, l'auteur détaille les rapports complexes que l'illustration entretient avec le texte. Afin de rester fidèle à ce dernier, l'illustrateur doit procéder à une lecture méthodique et attentive afin de s'en imprégner. Il s'agit d'adopter un regard nouveau sur le texte et de souligner chacun des mots évocateurs afin de parvenir à une cascade d'associations d'idées.

Faire confiance à son intuition

Une des étapes les plus difficiles pour un illustrateur (puisqu'il peut seulement y parvenir par le travail et la maturité) est sans nul doute celle où il doit se démarquer de toutes les techniques " académiques " qu'il a apprises afin de trouver style et de le rendre ainsi inimitable. Il lui faut également choisir les outils nécessaires à la réalisation de son œuvre : crayon, encre de chine, pastels… Choix difficile, au vue de toutes les possibilités qui s'offrent à lui. L'intuition se révèle alors être le meilleur critère. Mais l'illustrateur doit aussi faire preuve de conviction, d'ambition et de patience afin de faire accepter son travail. Le rôle du directeur artistique est alors de choisir habilement les livres à illustrer qui correspondent à l'artiste.

Une invitation au rêve

L'illustration concerne en

- **Article n°5 : *Les livres et les jeux***

Les livres et les jeux

Rencontre avec Joëlle Lacroix, intervenante autour du livre, du jeu et du voyage, le 7 janvier 2004 organisée par les Deust 2.

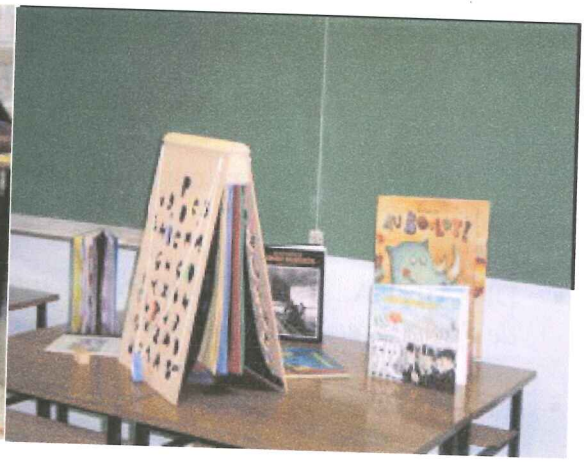
La réunion s'ouvre par une véritable invitation au pays de l'imaginaire. Un son intrigant provenant d'un petit crapaud en bois frotté avec savoir-faire contre une baguette, une voix douce et mélodieuse... il n'en faut pas plus pour capter l'attention de l'assistance qui se laisse embarquer dans l'univers de "Force 8" et des péripéties d'une simple feuille de papier devenue navire par un habile jeu de pliages...

L'animation autour du livre rencontre beaucoup de succès auprès des petits et des plus grands et permet non seulement d'attirer mais aussi de fidéliser les lecteurs. Pourtant, Joëlle Lacroix admet qu'il faut parfois lutter contre vents et marées pour la faire accepter en bibliothèques, en dehors de la traditionnelle heure du conte. Il faut souvent se battre pour obtenir un budget convenable, et cette activité reste incomprise par une partie des bibliothécaires qui s'intéressent avant tout à la conservation.

Joëlle Lacroix peut toutefois se féliciter d'avoir insufflé un vent de changement à la Médiathèque de Roubaix, où elle a travaillé pendant 12 ans. Elle fut en effet à l'initiative de nombreuses animations aussi bien dans la médiathèque même (de jour comme de nuit !) qu'en dehors du bâtiment : dans des parcs, des cages d'escaliers, dans les rues, des sentiers de randonnées... autant de lieux inhabituels susceptibles de capter l'attention d'une population qui ne serait pas intéressée par le livre au premier abord. Afin de faire du livre un objet de découverte et de plaisir, deux approches sont adoptées. La première, l'animation autour du livre, consiste en la présentation de livres au public spectateur lors de différents moments : lectures à l'heure du conte, textes mis en scène, festivals, rencontres d'auteurs... La deuxième, le jeu autour du livre, a pour caractéristique la participation active du public, mis en confiance car des compétences autres qu'intellectuelles (comme la mémoire, le toucher...) sont sollicitées. Le jeu amenant au livre, et inversement, enfants et adultes peuvent ainsi avoir un regard neuf sur l'objet livre par l'intermédiaire d'une activité ludique.

Crée en 1999 à l'initiative de la médiathèque de Roubaix et de la Direction régionale et Départementale de la Jeunesse et des Sports, le Collectif Animalivre a pour objectif de recenser les outils d'animation déjà existants, de les faire connaître et d'en créer de nouveaux. Réseau de professionnels et de bénévoles, le Collectif organise des journées professionnelles et des formations internes et participe à diverses manifestations culturelles. Des articles de fond ainsi qu'un répertoire des ressources régionales sont disponibles sur le site web.

Joëlle Lacroix présentant les trésors d'ingéniosité des livres de jeunesse qu'elle a sélectionné.



Enigma, un jeu d'adresse original, entouré de livres de jeunesse.

Le Collectif crée également des animations, des expositions mais aussi des jeux de type jeux de société qui s'appuyent sur des ouvrages de qualité et abordent des thèmes variés adaptés au public ciblé. Ainsi, "Oasis", propose aux enfants de 2 à 6 ans une traversée du désert dépaysante afin de rejoindre Elmer, le célèbre éléphant, et de lui confectionner un costume à partir des étoffes reçues en récompense d'une bonne réponse. A chaque oasis, les enfants ont ainsi l'occasion de découvrir les différents courants de l'illustration jeunesse grâce à de questions au niveau de difficulté évolutif. "Superville", quant à lui, est un jeu de plateau coopératif dont le but est de construire une ville avec ses habitations, ses arbres et ses ponts avant que le nuage toxique ne recouvre tout sur son passage. Il permet aux enfants de 8 à 14 ans de s'interroger sur les notions du respect de soi, des autres et de l'environnement.

Le plateau de jeu d'Oasis, que les amis d'Elmer doivent traverser pour le rejoindre.

Le collectif organise actuellement le prochain salon " Lire pour Jouer, jouer pour lire " qui se déroulera les 24, 25 et 26 novembre prochains. L'approche ludique du livre de jeunesse y sera promue par la présence de créateurs, d'illustrateurs, de professionnels de l'animation venant de la France et de l'étranger.

Pour en savoir plus

Bibliographie

- BELISLE C., La lecture numérique : réalités, enjeux et perspectives, Lyon : Presse de l'enssib , 2004.
- DESAINT A., *L'enfant et la lecture interactive. Mémoire réalisé dans le cadre d'une maîtrise de Sciences et Techniques en Hypermédia*. Paris, Université Paris 8, juin 1999.
- FICHOU B., Le documentaire, un tremplin pour la lecture. In *Aimer Lire. Guide pour aider les enfants à devenir lecteurs*, Paris, SCEREN- CNDP et Bayard Jeunesse, 2004. ISBN : 2-240-01589-6.
- GREENFIELD, P. et RETSCHIZKI J., *L'enfant et les médias – les effets de la télévision, des jeux vidéos et des ordinateurs*. Contributions fribourgeoises en psychologie, volume 8. Editions universitaires Fribourg Suisse. 1998. ISBN : 2-8271-0812-7.
- MARTIN-LAGARDETTE, J-L. ; *Le guide de l'écriture journalistique*, Paris, Syros, 2003. ISBN : 2-7071-3932-7.