

Formation

et Nouvelles technologies

À propos de Ricochet

Par Georges-André Vuaroqueaux*

En montrant comment s'articulent art, littérature de jeunesse et nouvelles technologies, Georges-André Vuaroqueaux souligne l'originalité du travail réalisé autour de Ricochet et explique le rôle et les perspectives de la formation.

1998-2002. Voici 5 ans que le site Internet Ricochet a été mis en place, inauguré en son temps par le Ministre de la Culture, alors qu'ouvrait une villa accueillant chercheurs et marionnettistes à Charleville-Mézières. Nous étions entre deux festivals de la marionnette, rendez-vous des artistes du monde entier. L'Institut International de la Marionnette organisait en ce mois de septembre les Rencontres Internationales des Écoles de Marionnettes. Des élèves et des étudiants de l'Europe entière venaient y présenter leurs travaux de fin d'études et pouvaient ici même partager leurs expériences. L'inauguration du site Ricochet, dans ce vaste événement, aurait pu passer presque inaperçu. Réunir l'ordinateur et la littérature de jeunesse n'allait pas de soi. À Charleville-Mézières, le spectacle de marionnettes avait quelque peu délaissé ses formes les plus répandues, et en particulier le spectacle pour enfant, préférant chercher son renouvellement dans des représentations plus proches du théâtre à destination des adultes. La littérature pour enfant, le texte et l'illustration, ne semblait plus inspirer les créa-

1. Georges-André Vuaroqueaux est directeur délégué du Centre International d'Études en Littérature de Jeunesse. Il conduit le bon fonctionnement du site Ricochet, portail européen sur la littérature de jeunesse.

teurs. Les nouvelles technologies, d'autre part, étaient encore peu ancrées dans les habitudes des uns et des autres, surtout dans un département reculé comme celui des Ardennes. Animer une marionnette ou une image grâce à l'ordinateur était loin d'être un réflexe. Pour l'équipe qui soutenait depuis plusieurs années le projet de Ricochet et les personnes qui s'y étaient associées de près ou de loin, l'événement était cependant suffisamment marquant pour qu'il reste encore aujourd'hui dans toutes les mémoires.

En 5 ans, Ricochet, site entièrement consacré à la littérature de jeunesse et à la culture des jeunes, a connu plusieurs évolutions, conjointes au développement de la structure qui portait ce projet et au déploiement des nouvelles technologies en France et ailleurs. Pionnier dans ce domaine, le projet Ricochet était un projet ambitieux, de par ses orientations mêmes, que ce soit dans le domaine de la littérature de jeunesse ou dans celui des nouvelles technologies. Aujourd'hui, Ricochet est reconnu comme une base de données importante, représentant quelque 20 000 pages et plus de 2 millions de visites par an. Cette croissance se déroula par étapes, incluant dès l'origine, réflexions sur les nouvelles technologies et sur la formation.

Art, littérature enfantine et nouvelles technologies

Depuis la création du Centre International d'Études en Littérature de Jeunesse à Charleville-Mézières, en 1988, un projet liant études de l'image, littérature enfantine et technologies informatiques, était en gestation. Il en était même l'un des objectifs historiques.

Plusieurs raisons à cela. Créé autour de la donation d'ouvrages de Janine Despinette, le Centre réunissait dès son origine des promoteurs et des créateurs des différentes disciplines autour de l'enfance. Le travail et les études de Janine Despinette, autour des relations entre image et texte d'une part, autour du livre pour la jeunesse et les autres formes artistiques pour les enfants d'autre part, avaient permis de favoriser des liens et des correspondances entre chercheurs et artistes, entre créateurs d'univers enfantins et universitaires. Les idées de Janine Despinette et du groupe de travail qui se réunissait autour d'elle, semblaient à bien des égards novatrices : le livre pour enfants, regroupant textes et contenus, images et illustrations, pouvait être adapté, reproduit, réinterprété sous d'autres formes artistiques et d'autres supports.

Et c'est d'abord autour de ces notions, entre édition enfantine et multi-support, entre œuvres originales et adaptations, que le Centre International d'Études en Littérature de Jeunesse a vu le jour.

Le choix de l'implantation de l'association à Charleville-Mézières, capitale mondiale des théâtres de marionnettes, dans ce contexte, n'est pas étonnant. Les conditions trouvées à Charleville-Mézières permettaient des relations constantes entre des arts différents pour un même public, celui de l'enfance.

La perspective internationale de l'association représente également un point important quant à la création du site Ricochet. S'établir à Charleville-Mézières, dans les Ardennes, pouvait, à l'origine représenter un handicap d'isolement pour la structure qui venait de naître. Il fallait un moyen d'échange simple et

rapide, permettant de réunir toutes les informations nécessaires à l'étude et au dialogue. Très tôt, il a été envisagé de mettre en place un moyen d'échange électronique et informatique pour pouvoir correspondre de manière efficace.

L'évidence technologique

Dès la création du Centre International d'Études en Littérature de jeunesse, le choix de l'implantation à Charleville-Mézières s'avérait ainsi être un atout et un frein. Un atout car il permettait l'accueil et la rencontre entre différents créateurs venus d'univers différents. Un frein, car la position géographique et l'environnement semblaient peu favorables à l'implantation de techniques nouvelles. Plusieurs préalables ont cependant joué en faveur de la création du site Ricochet. Le premier fut une recherche, menée sous l'impulsion de Damien Villière, autour de Collodi et du personnage de Pinocchio. L'exploitation technologique permettait de réunir, en un seul support, celui du cédérom, les différentes adaptations de *Pinocchio* et les diverses réadaptations du célèbre personnage. Si l'image du film de Walt Disney pouvait rester la figure dominante, les nouvelles technologies permettaient de juxtaposer plusieurs images différentes du héros, d'Attilio Mussino à Roberto Innocenti, dévoilant par là-même des contextes historiques ou sociaux et des interprétations bien souvent inédites ou opposées. Ce fut sans doute l'une des premières fois que des pratiques technologiques aidaient à la compréhension et à l'interprétation de la littérature de jeunesse. Ce travail fit date au sein de l'association. Il fut suivi par un autre, initié par Henri Hudrisier et des étudiants du département Hypermédia de l'Université de

Paris VIII. On doit en effet à Henri Hudrisier la première version du site Ricochet. L'idée fut de réunir sous une même interface, données documentaires et bibliographiques, ressources de l'association et informations venues de l'étranger. Si l'ordinateur pouvait tout naturellement rassembler tous ces renseignements, il était nécessaire de les hiérarchiser, de leur donner une cohérence et surtout de pouvoir les lier entre eux. Aujourd'hui, ce défi semble pour le moins évident ; il ne l'était pas il y a encore quelques années. Comment sous une même page d'ordinateur associer image et texte, comment permettre un accès rapide et simple aux informations bibliographiques, comment créer des espaces d'échanges en réseau entre personnes physiquement éloignées les unes des autres ? Ces réflexions furent à l'origine du premier site Internet Ricochet (Réseau International de Communication entre Chercheurs Travaillant en Littérature de Jeunesse), hébergé au Centre national des Arts et Métiers. Ici aussi les nouvelles technologies permettaient de rassembler sous un même support des ressources en apparence très hétérogènes, permettaient aussi de donner une autre image de la littérature de jeunesse et, enfin, autorisaient une communication plus importante.

Nous étions à cette époque aux prémices de ces réflexions, qui furent poursuivies lors d'une université d'été à Charleville-Mézières, ayant pour thème « Hypertextualité, Littérature de jeunesse et Illustration ». Pour l'association, ce moment de réflexion, rassemblant des chercheurs de différents horizons fut certainement le troisième temps fort dans le développement du projet Ricochet. Il permit surtout de mieux

comprendre comment les nouvelles technologies pouvaient regrouper et traiter des informations différentes concernant la littérature de jeunesse, leur donner sens, les exploiter selon leur provenance, les communiquer selon leur support. Ces raisonnements autour de l'hypertextualité et de la littérature de jeunesse ont été au centre du développement de Ricochet.

Ricochet et l'expérience en ligne

C'est dans ce cadre, qu'une équipe, réunie autour d'Alain Giffard et de Vivette Pouzet, s'est constituée à Charleville-Mézières à partir de 1996. Grâce au soutien du sénateur des Ardennes, Monsieur Maurice Blin, actuel président du CIELJ, un pôle de recherche consacré aux nouvelles technologies et à la culture des jeunes s'est constitué au sein du Centre. Sous l'égide de la région Champagne-Ardenne et du Contrat Plan, cette équipe, appelée Pôle Ricochet, avait plusieurs missions. D'un part, mettre à disposition, par le traitement informatique, le fonds d'ouvrages de Janine Despinette, dont l'association avait la charge. Dans un second temps, l'objectif était de mettre en place une plate-forme, via Internet, consacrée à la littérature de jeunesse. Enfin, le pôle Ricochet avait pour mission de contribuer au développement des nouvelles technologies dans le département des Ardennes et, au-delà, dans la région, en mettant en place des actions de formation. Plusieurs compétences étaient réunies dans cette petite équipe, d'horizons très différents. Nous devons d'emblée intégrer différentes composantes de contenus et de formes ; nous devons également réunir dans un même groupe de travail des chercheurs venus de Paris et

Image extraite du site de Ricochet

WWW.RICOCHET-JEUNES.ORG
 Le portail européen sur la littérature jeunesse

Bienvenue sur le site du Centre International d'Etudes en Littérature de Jeunesse

Littérature jeunesse

[Les livres](#)

[Les classiques](#)

[Les auteurs](#)

[Les illustrateurs](#)

[Les entretiens](#)

Culture

[Les héros](#)

[Le cinéma](#)

[Les CD-Roms](#)

[La musique](#)

[La bande dessinée](#)

[Les spectacles](#)

Créations

[Les jeunes illustrateurs](#)

[Les jeunes auteurs](#)

[Les rubriques](#)

[Les jeunes lecteurs](#)

[Les documentaires](#)

[Le musée de l'illustration](#)

Ressources

[Les bibliographies](#)

[Les revues](#)

[Les éditeurs](#)

[Les salons](#)

[Les prix](#)

[La littérature jeunesse en Europe](#)

[Les sites Web](#)

Recherche

[Les articles critiques](#)

[Les chercheurs](#)

[Les institutions](#)

[Les colloques](#)

[Les formations](#)

[Les ouvrages de recherche](#)

Services

[Espace professionnel](#)

[La revue de presse](#)

[La législation](#)

[Les expositions - locations](#)

[Le forum](#)

Recherchez sur Ricochet

Sélection




Sélection de Noël
 Pour Noël, Ricochet présente une **sélection d'ouvrages parus au cours de cette année**. A offrir, à donner et à lire...pour tous les enfants.



Internet



Animé par Pascal Duber et Tanguy Pay, voici Piti Livres, micro-édition, présentant un travail littéraire et graphique pour enfants et adultes. Loufoque, cocasse, un site est également à découvrir...[à visiter](#)

Après Quint Buchholz et Anthony Browne, Nicolas Dompnier poursuit un très beau travail autour de l'album et des images, en proposant "une bibliothèque de Candia" dans l'espace réservé à François Place. Sur ce site, vous pourrez découvrir le travail de l'illustrateur, enrichi prochainement de travaux d'élèves. [A visiter...](#)



Edition



En ce mois de novembre, l'éditeur suisse La Joie de Lire présente des albums d'une grande qualité, signés Chiara Carrer, Klaus Ensikat, Pablo Amargo ou Yassen Gngorov. Des histoires de lutin, de renard ou d'ours, qu'il faut absolument découvrir...[Présentation](#)

Entretiens

des compétences locales. Ce double enjeu n'était pas évident, à l'installation du projet. Certains étaient littéraires ou historiens, d'autres graphistes ou passionnés d'informatique ; peu d'entre nous avaient une réelle spécialité en matière de littérature de jeunesse. Il répondait cependant à l'orientation générale du projet : plutôt que de présenter un programme généraliste, Ricochet devait se concentrer sur la question des « interactions », c'est-à-dire des relations entre le texte et l'image, entre le livre illustré et ses adaptations, entre les contenus sur la jeunesse et ses différents supports.

Autre difficulté dans la phase d'installation du pôle Ricochet, le manque d'infrastructures dans le département des Ardennes, en particulier en ce qui concerne Internet, que ce soit dans les lignes téléphoniques ou concernant l'hébergement d'un site. Parallèlement à la réalisation de Ricochet, à l'informatisation du fonds d'ouvrages et à la mise en place des contenus qui forment, encore aujourd'hui, l'ossature du site, le pôle de recherche a très tôt envisagé des séances de formation autour des nouvelles technologies.

Sous la direction d'Alain Giffard, il nous fallait répondre, aussi vite que possible, aux exigences de la création d'un tel outil informatique qui, dès les prémices du projet, avait été imaginée comme une plate-forme sur la littérature de jeunesse en Europe. Nous devions former des praticiens, techniciens de l'informatique et des technologies de l'information, mais également des spécialistes de l'image, maîtrisant les outils, afin de numériser une grande partie de la bibliothèque. Si le Centre n'avait pas, au début du projet, vocation à être un organisme généraliste

de formation à l'Internet et au multimédia, les activités de formation permettaient de valoriser l'avance technologique et la compétence technique de l'équipe.

Dans l'élaboration du site Ricochet, nos interrogations portaient tout autant sur les contenus, ou comment l'hypertextualité pouvait aider à la compréhension, à la promotion et à la diffusion de la littérature de jeunesse d'aujourd'hui, que sur les moyens pratiques de réaliser ces contenus.

Formation technique et activités artistiques

Parallèlement, le pôle Ricochet a débuté plusieurs formations et initiations autour des nouvelles technologies. Un premier cycle de formation était à destination des libraires et de bibliothécaires de la Région Champagne-Ardenne. Un second s'adressait aux jeunes demandeurs d'emplois du département des Ardennes. L'idée était bel et bien de former, pour la première fois, des praticiens des nouvelles technologies, spécialistes des logiciels, sachant réaliser toutes les phases de la création d'un site Internet. Il est vrai que peu d'organismes régionaux était aptes, à l'époque, à délivrer une semblable formation. L'équipe de Ricochet s'était également rapidement rendu compte que la mise au point de programmes et de méthodes passait de plus en plus par une pratique de terrain. De la lecture d'une page Internet à l'ergonomie de l'écran, de la programmation au traitement des images, plusieurs techniciens à l'Internet et au multimédia ont pu ainsi être formés. Certains de ces jeunes ont ensuite été intégrés à la constitution du site, selon leur compétence mais égale-

ment selon leur domaine culturel de prédilection. Cette première formation fut une des originalités de l'association : encore aujourd'hui tout le contenu de Ricochet et sa mise en ligne sont réalisés sur place, en interne, par les employés de la structure.

Désormais, l'association dispense plusieurs cours consacré aux nouvelles technologies, à Charleville-Mézières, dans le cadre de diplômes universitaires, formant des techniciens supérieurs. Tous les ans, des stagiaires et des jeunes en formation professionnelle intègrent le pôle Ricochet, venus du département mais également de l'étranger. Cela garantit une certaine indépendance à la structure d'un point de vue technique et dans l'administration des tâches informatiques. Chaque personne, au sein de l'association, est capable de traiter de manière informatique, les données propres à sa spécialité, de l'actualité éditoriale aux traductions, de la conception de bases de données au traitement de l'image animée. L'équipe du centre est à présent composée de plusieurs compétences, administration réseau, webmaster, infographiste, spécialiste de serveurs dédiés. De ce fait, le site Ricochet peut régulièrement être mis à jour, quotidiennement pour les rubriques d'actualité, tous les quinze jours pour l'ensemble des pages. Ces formations ont assurément permis une relative autonomie dans une région où les nouvelles technologies se développent lentement.

Les formations de Ricochet

En associant littérature de jeunesse, nouvelles technologies et ateliers pour enfants, la démarche du Centre est surtout d'interroger ce qu'est le multimédia, entre plaisir de la lecture, concep-

tion des images et atmosphère sonore. Il est également d'interroger la littérature de jeunesse face aux techniques de l'ordinateur : comment une histoire peut-elle devenir une forme animée, comment une illustration peut-elle répondre à une autre, comment un détail de l'image peut-il, tout à coup, donner un sens à la navigation ? Au fil des mois et des créations, plusieurs problèmes, tirés de cette expérience, étaient cependant récurrents. En premier lieu, au niveau des animateurs et des personnes encadrant les groupes d'enfants, que ce soit en temps scolaire ou dans le cadre d'activités périscolaires. En effet, selon les fonctions menées et selon les activités développées, des aptitudes et des connaissances étaient nécessaires, permettant d'encadrer au mieux les ateliers. Certaines personnes travaillant dans les différents espaces du Centre ne comprenaient pas pourquoi un enfant, en train de réaliser une image sur ordinateur avait besoin de revenir au scénario qu'il avait écrit. D'autres ne souhaitaient pas réaliser un film d'animation avec un groupe trop important, souhaitant au contraire définir là un atelier d'écriture, là un atelier d'image, alors que l'ordinateur pouvait ensuite arriver au même procédé. En travaillant le multimédia, la conception de l'animation devenait différente. Par gain de temps, mais également dans un souci d'efficacité, nous avons alors commencé à réaliser un répertoire des capacités requises selon le type de réalisations multimédia que nous proposons. Cette grille, réalisée de manière interne, n'avait aucune visée de hiérarchie ; elle permettait surtout de réagir en fonction des besoins et de notre structure. Pour chaque personne de l'équipe, étaient ainsi déterminés les

qualifications, les connaissances techniques, l'individualisation des parcours, l'évolution du poste. Ce répertoire n'a certes pas été simple à mettre en place. Nous sommes une petite équipe (à peine 7 personnes), il était bien difficile de parler de ses habitudes de travail, de l'usage quotidien de « son » ordinateur, du temps nécessaire à la préparation d'une activité. D'autant que le terme générique d'animation multimédia et nouvelles technologies recouvre un large ensemble d'activités, de la promotion de l'usage à l'initiation, de la réalisation d'outils multimédias à la relation avec ou entre les publics. Chacun d'entre nous devait établir à un moment précis ses connaissances spécifiques, comment il concevait son activité, quels étaient les moyens techniques mis en œuvre, comment il structurait le déroulement de son activité. Au fil des mois, nous avons dégagé trois principales fonctions au sein de l'équipe, permettant de rendre lisibles des groupes d'activités : l'animation autour des nouvelles technologies, la conception de produits ou de compositions multimédia, la formation. Ainsi, ce qui nous semblait le plus caractéristique d'un animateur multimédia était d'initier et de sensibiliser aux technologies de l'information et de la communication par le biais d'actions éducatives. Pour ce, plusieurs compétences étaient requises. En travaillant avec les enfants, l'animateur devait avoir des connaissances du système éducatif mais également des relations entre pédagogie et culture. Une méthodologie intégrant conception et évaluation devait être ensuite appliquée. D'un point de vue technique, l'animateur devait pouvoir entretenir un parc informatique, diagnostiquer des pannes éventuelles, savoir utiliser un logiciel de

création de site, savoir numériser des images et du son. À chaque séance avec des enfants, un compte rendu était rédigé. Il en a été de même en ce qui concerne la création de produits multimédias, définis dans le cadre d'un projet artistique ou culturel, et dans le domaine de la formation avec un public enfant ou adulte. De nombreuses fiches et estimations se sont bien vite accumulées, mettant en place des dispositifs particuliers, selon les objectifs, les types de publics, les disciplines mais également les contraintes.

C'est dans cette optique que nous avons proposé, voici un an et demi, des formations sur la connaissance de la littérature de jeunesse et sur les nouvelles technologies, en ligne et hors ligne. La littérature de jeunesse peut aujourd'hui se décliner au travers de la lecture, de l'écriture et du multimédia. Elle peut ainsi être abordée au travers d'activités et d'outils dont la connaissance et la maîtrise sont en lien de plus en plus direct avec l'insertion sociale et professionnelle de chacun. Au travers de modes d'intervention variés, privilégiant les échanges, les confrontations et les expériences pratiques, le Centre tente avant tout d'aborder autrement ce qu'est la littérature de jeunesse ou comment la faire découvrir aux plus jeunes, grâce à des outils peu habituels. Fort de son expérience et de ses compétences en matière de nouvelles technologies, le Centre International d'Études en Littérature de Jeunesse propose ainsi, aux professionnels du livre et au milieu associatif, des journées de formation consacrées à l'initiation de l'enfant au multimédia, aux techniques de l'animation et aux enjeux du livre de jeunesse face à ces nouveaux supports. Ces

formations touchent aussi bien des personnes responsables d'un espace numérique que des professionnels du livre ou des acteurs des nouvelles technologies. Elles permettent en alternance des apports théoriques d'outils et de méthodes avec des ateliers pratiques en petits groupes.

Certes les nouvelles technologies de l'information et de la communication ont modifié notre façon de voir la culture des jeunes d'aujourd'hui. Mais Internet ne reste jamais qu'un média supplémentaire, transformant surtout la mise en œuvre et la conception des projets réalisés avec les enfants. Les questions sur les objectifs et la validité des actions menées se posent avec plus d'insistance. Réfléchir sur ces pratiques, adapter de nouveaux outils méthodologiques, tels sont bien les enjeux qui lient le livre de jeunesse et les techniques les plus avancées. La formation reste indispensable pour aborder ces sujets, parfois complexes, souvent riches, mais soulignant sans cesse la pluralité des usages que peut investir une même technique.

Pour plus d'information, voir le site Ricochet, www.ricochet-jeunes.org