



Date : 20/07/2008



Mars Express 2020 : vers la bibliothèque Jeunesse du futur

Elisabet Håkansson

Consultante en bibliothèque, Service des bibliothèques scolaires et enfantines, Bibliothèque du Comté de Skåne, Ville de Malmö, Suède

Lo Claesson,

Consultant en bibliothèque, Bibliothèque du Comté de Jönköping, Ville de Jönköping, Suède

Anna Gullstrand

Consultante en bibliothèque, Bibliothèque Régionale Västra Götaland, Ville de Göteborg, Suède

“Quand nous recrutons des bibliothécaires pour enfants, nous ne leur demandons pas s'ils aiment les livres mais s'ils aiment les enfants”

Nick Buron, Queens Public Library, New York

*Traduit en juillet 2008 par
Soizic Jouin – Bibliothèques de la Ville de Paris, France*

Meeting: 155. Libraries for Children and Young Adults
Simultaneous Interpretation: Not available

[WORLD LIBRARY AND INFORMATION CONGRESS: 74TH IFLA GENERAL CONFERENCE AND COUNCIL](http://www.ifla.org/IV/ifla74/index.htm)
10-14 August 2008, Québec, Canada
<http://www.ifla.org/IV/ifla74/index.htm>

Résumé

Que doivent faire les bibliothèques pour être perçues comme plus attractives, créatives et accueillantes pour les enfants et les jeunes : des endroits qui donnent envie de lire?

Le but principal de la première étape du projet Mars Express 2020 était de trouver des méthodes pour faire participer les enfants et les jeunes à la mise en valeur et à l'aménagement des espaces dans leurs bibliothèques locales. Lors de la deuxième étape, on a mis l'accent sur les nouvelles techniques pour renforcer les compétences de langage et donner le goût de lire.

Le projet Mars Express 2020 est basé sur les théories éducatives d'Howard Gardner sur les intelligences multiples.

La coopération avec les universités suédoises a joué un rôle important dans la mise en oeuvre de la deuxième étape du projet.

La première et deuxième étape du projet Mars Express 2020

La troisième et dernière étape du projet fut achevée assez tôt en 2008. La question initiale était : que doivent faire les bibliothèques pour devenir plus attractives, créatives et accueillantes pour les enfants et les jeunes et être perçues comme des endroits qui donnent envie de lire.

Un vade-mecum pour les bibliothèques

- Les bibliothécaires devraient écouter les enfants et les adolescents avant de décréter des changements.
- Il est indispensable que les bibliothécaires s'informent et se tiennent sans cesse au courant de tout ce qui concerne la vie quotidienne des enfants et des jeunes.
- Si nous voulons établir des relations avec les enfants et les jeunes, nous devons connaître leurs modes de communication.
- Les bibliothécaires en poste doivent aimer les enfants et les jeunes, les voir vraiment et leur dire bonjour quand ils entrent dans la bibliothèque.
- Travailler pour le développement des bibliothèques est un processus qui doit prendre du temps.
- L'important quand on essaie de nouvelles idées, c'est d'avoir le courage d'échouer - et d'essayer encore.
- Mettre à contribution les autorités politiques locales est essentiel quand vient le moment d'initier des changements.
- Les équipes doivent être conscientes de leur environnement proche et doivent adapter les services de la bibliothèque aux manifestations locales ou de portée plus générale.
- La théorie d'Howard Gardner sur les intelligences multiples devrait être considérée comme importante quand on conçoit des programmes et des espaces de bibliothèques axés sur la créativité et l'apprentissage.
- Les besoins des usagers doivent être pris en compte quand on veut améliorer l'aménagement de la bibliothèque et son mobilier. Une attention particulière doit être portée à l'éclairage et à l'accessibilité.
- Dans le contexte des bibliothèques, la technologie a un potentiel significatif quand elle est tournée vers la créativité, l'apprentissage et le jeu. Coopérer avec des musées et des centres scientifiques offre de nombreuses possibilités.
- Une bibliothèque peut accueillir de multiples activités sans perdre son identité.
- Collaborer avec des universités et des institutions de recherche ou d'enseignement aide à développer des services de bibliothèque. Cela répand aussi l'idée que les bibliothèques peuvent être un banc d'essai pour de nouvelles formes de développement et de pensée.
- La collaboration avec des architectes, des designers de l'interaction, des scénographes et autres professionnels est très enrichissante. Elle permet aux bibliothécaires d'explorer toutes les potentialités de leurs compétences professionnelles. D'autres perspectives peuvent apporter de nouvelles façons de penser la bibliothèque et d'utiliser l'espace.

- La bibliothèque peut promouvoir le langage et l'écriture en permettant que le monde de l'écrit, de l'oral et de l'électronique coexistent.

Introduction

Le projet Mars Express 2020 trouva sa source d'inspiration au printemps 2003, quand les consultants en bibliothèques suédois Lo Claesson, Elisabet Håkansson et Ewa Kollberg partirent aux Pays-Bas pour étudier le projet « Bibliothèques 2040 ». La théorie d'Howard Gardner sur les intelligences multiples fut aussi une des bases théoriques du projet. Comme on voulait faire quelque chose dans le même esprit que les Hollandais, on déposa une demande de projet. Elle fut très largement approuvée par le Ministère de la Culture suédois qui alloua des fonds : 560.000 SEK (90.000 US dollars) pour la première étape, puis 200.000 SEK (32.000 US dollars) pour la seconde étape. Les trois bibliothèques des Comtés de Skåne, Jönköping et Västra Götaland ont collaboré et les trois consultants mentionnés plus haut, avec en plus pour la deuxième étape Anna Gullstrand, de Västra Götaland, se sont partagé la direction du projet.

Pour la première étape, les participants étaient des bibliothécaires pour enfants et les directeurs de bibliothèques de 15 municipalités. Pour la deuxième étape, les groupes étaient composés de bibliothécaires pour enfants, de directeurs de bibliothèques et de bibliothécaires en technologie de l'information de 6 municipalités (2 par comté).

Une des conditions pour faire partie du projet était que les municipalités participantes devaient rénover une bibliothèque déjà existante ou en construire une nouvelle.

La première étape a commencé au printemps 2005 et s'est terminée en septembre 2006. La deuxième étape s'est achevée en février 2008.

Contexte

Le but principal de la première étape du projet Mars Express 2020 était de trouver des méthodes pour faire participer les enfants et les jeunes à la mise en valeur et à l'aménagement des espaces dans leurs bibliothèques locales. Pendant la dernière partie de la première étape, la bibliothèque régionale de Skåne a démarré une collaboration avec le département « Arts, Communication, Interaction Design » de l'Université de Malmö et le département Informatique de l'Université de Lund. Le travail en coopération portait sur l'usage de la RFID, la lumière et les tissus dans la section Jeunesse de la bibliothèque publique de Malmö.

La bibliothèque du Comté de Jönköping a entamé une collaboration avec le département de Design de la lumière de l'école d'ingénieurs de l'Université de Jönköping autour de la mise en valeur des espaces. La bibliothèque du Comté de Västra Götaland a fait de même avec le département « Interaction Design » de l'Université de Chalmers chargée initialement des applications de la RFID.

Le potentiel de ces alliances était un aspect que nous voulions explorer et ensuite développer au cours de la seconde étape.

Pendant la première étape, nous avons appris comment les institutions universitaires travaillaient étroitement avec des enfants et des jeunes afin de développer la recherche et la technologie.

L'équipe de design intergénérationnel de l'Université du Maryland, Laboratoire d'étude de l'interaction homme-machine (Human Computer Interaction Lab) en est un bon exemple. HCIL a par exemple développé « L'International Children's Digital Library » avec des livres d'enfants du monde entier en fac-similé.

Dans un article d'*Ikoner*, un journal suédois pour les bibliothèques, le directeur de bibliothèque émérite Sven Nilsson dépeint le paysage des nouveaux media pour les jeunes comme un banc d'essai pour la créativité et la recherche d'identité. Cela passe par la musique, la nourriture, les vêtements, la littérature, etc.

« Les choses qu'ils s'attendent à trouver sur le marché et auprès de leurs amis, ils s'attendent aussi à les trouver à la bibliothèque. Si elles n'y sont pas, la bibliothèque est fichue. Les jeunes ne fixent pas leur attention sur des environnements qui ne répondent pas à leurs besoins. »

Une autre de nos interrogations était de savoir comment les bibliothécaires s'en accommodaient.

Howard Gardner

La théorie d'Howard Gardner sur les intelligences multiples a joué aussi un rôle important dans le projet. La motivation, la créativité, l'engagement et les capacités d'apprentissage augmentent quand le maximum des formes d'intelligence d'une personne sont mises à contribution. Quand on a un projet de bibliothèque, il y a beaucoup à apprendre et adapter de ces théories.

Selon Howard Gardner, l'intelligence est bien plus qu'un QI, c'est la capacité à résoudre des problèmes et à créer des productions qui sont valables à l'intérieur d'un ou plusieurs cadres culturels.

Il tente de définir l'intelligence de façon plus large que les psychomotriciens, selon plusieurs critères.

Nous avons regroupé ici les suggestions sur ce qu'une bibliothèque peut offrir. Elles ont été faites lors d'ateliers, de groupes de discussion, de questionnaires, pendant la période du projet où interviennent les différentes formes d'intelligence d'Howard Gardner.

Mots (intelligence verbo-linguistique)

Salle de lecture

Fresques avec des illustrations de contes sur les murs

Distributeurs de livres

Possibilité de lecture sur un grand écran de télévision

Espace pour faire ses devoirs

Salle de cinéma

Espace manga

Atelier d'écriture

Critiques

Nombres et logique (intelligence logico-mathématique)

Pièce secrète, vous devez déchiffrer un code pour entrer

Salle informatique, grand nombre de jeux vidéo et informatiques

Echecs

Robots

Images (intelligence spatiale)

Formes circulaires

Couleurs chaudes

Matières douces

Grandes fenêtres

Tours

Toit comme celui d'une mosquée
Hologrammes
Balcons
Espace
Tableaux
Réalité virtuelle

Musique (intelligence musicale)

Salle de musique où on peut jouer ou écouter de la musique
Instruments à louer
Disco
Concerts

Réflexion sur soi (intelligence intrapersonnelle)

Espaces de silence
Musique douce
Salle de lecture
Théâtre
Lits d'eau
Grenier avec un toit en verre d'où l'on peut voir la lune et les étoiles
Cheminée
Canapés

Expérience physique (intelligence corporelle-kinesthésique)

Bibliothèque en lien avec une piscine ou un magasin de sports
Echelles pour grimper
Salon avec lit
Trampoline
Mur d'escalade
Toboggan
Rampe de skateboard
Dôme laser
Salle d'aventure
Tables de ping-pong, billards
Salle de jeu, terrain de jeux à l'extérieur

Expérience sociale (intelligence interpersonnelle)

Pièce où vous pouvez bavarder avec vos copains
Pièce où vous pouvez rester toute la nuit
Salle avec des coussins
Pièce pour les garçons, pièce pour les filles
Scène
Cafétéria
Ours en peluche
Panneau de bienvenue à l'entrée
Bibliothécaires drôles, sympathiques, prêts à vous aider
Photos de l'équipe

Expérience du monde de la nature (intelligence naturaliste)

Cuisine où on peut cuisiner et faire des gâteaux

Aquarium
Plantes
Pierres
Animaux (vivants et empaillés)
Pièce où on peut laisser son chien
Fontaine
Carte du monde
Bonnes odeurs

Résumé du contexte

Avec nos questions, les théories en arrière-plan et les enfants et jeunes comme groupe cible, nous voulions découvrir :

- Comment peut se développer l'interaction avec l'espace bibliothèque ?
- Comment peut-on, à l'aide de nouvelles technologies, renforcer le langage et donner envie de lire ?
- Comment peut-on développer de façon significative la participation d'enfants et de jeunes quand il s'agit de développer l'espace bibliothèque ?

Buts du projet

Nous voulions :

- Créer des modèles techniques faciles à utiliser dans la vie réelle et en lien avec diverses formes de culture.
- Par l'intermédiaire de technologies invisibles et omniprésentes, encourager le développement du langage et la joie de lire.
- Plus tard, développer des technologies pour enfants et jeunes en collaboration avec des universités, etc.
- Plus tard, développer et diffuser les modèles et méthodes qui auront prouvé leur efficacité pendant la durée du projet.
- Initier une nouvelle façon de penser et travailler véritablement le changement en ce qui concerne les bibliothèques jeunesse.

Méthodes

- Voyages d'étude et visites en Suède, Danemark, Allemagne, USA, etc.
- Collaboration avec les universités et autres institutions pour expérimenter de nouvelles techniques, essayer des prototypes, etc.
- Collaborer avec d'autres professionnels hors de la sphère bibliothèque.
- Ateliers et groupes de discussions avec des enfants et des jeunes enfants.
- Réflexion et processus seront les bases de la méthode de travail.
- Développer le site www.2020marsexpress.se avec l'objectif de le garder comme ressource après la fin du projet.
- Et – le dernier mais non le moindre – travailler ensemble avec les enfants et les jeunes, comme suit :

Méthodes de travail avec les enfants et les jeunes

Notre objectif était de trouver des solutions pour que les enfants et les adolescents continuent à fréquenter les bibliothèques dans le futur ?

Si nous avons privilégié les ateliers et autres méthodes plutôt que d'interroger directement les enfants et les jeunes, c'est que nous voulions avoir des réponses qui ne soient pas celles qu'ils pensent qu'on attend. C'est une façon de favoriser leur ouverture d'esprit.

Nous avons travaillé avec des enfants et jeunes de 4 à 17 ans.

Ateliers

Nous avons mis en place différentes sortes d'ateliers. La plupart étaient menés par un pédagogue dans le domaine de l'architecture ou de la culture. Certains ateliers ont été menés par un scénographe ou un artiste.

Les pédagogues ont utilisé différentes techniques : théâtre, jeux de rôles, Power Point, peinture, collages, dessin, écriture et confection de maquettes.

Il est important de suivre la façon de penser des enfants.

Pour faire réfléchir de façon abstraite de jeunes enfants sur le futur, il faut faire preuve d'ingéniosité. Un des bibliothécaires participants a remarqué que commencer par parler des couleurs et de l'atmosphère s'avérait être une bonne méthode pour aider les enfants à abandonner le présent pour réfléchir au futur.

Trois classes d'élèves de 13 ans ont suivi le projet dans sa totalité, de l'idée de départ à la réalisation. Ils ont discuté des espaces et de l'architecture, ont fait des croquis et des maquettes, ont fait de la menuiserie et ont peint les murs et le mobilier.

Ce fut une expérience très positive pour la plupart des élèves. Le défi maintenant est de convaincre ceux qui pensent différemment, en s'adressant à des classes et à d'autres usagers.

Trois classes réunies forment un groupe de travail plutôt étendu. Un plus petit groupe est préférable. Il est aussi très important que le processus dans son ensemble ait l'appui de l'équipe de travail toute entière, les élèves et le scénographe aussi bien que les bibliothécaires. Dans ce cas, ils ont utilisé des cloisons mobiles (comme au théâtre). Le mobilier était de seconde main ou venait de chez Ikéa. Les matériaux n'étaient pas toujours très solides, ce qui soulève la question de la gestion de ce genre d'espace. Utiliser des matériaux bon marché peut aussi être vu comme un avantage. Ce n'est pas cher et le mobilier peut assez facilement être remplacé.

Embaucher un scénographe est assez onéreux, mais il est difficile de s'engager dans ce genre de travail sans la supervision d'un professionnel. Il faut aussi surveiller les élèves s'ils font des activités manuelles dans la bibliothèque.

Nous avons essayé de toucher un large éventail d'enfants, géographiquement et socialement. Nous avons parfois travaillé avec des écoles maternelles ou primaires.

Observations et visites d'étude

Les enfants ont étudié des plans de la bibliothèque, des photos d'autres bibliothèques et bâtiments, et des photos de détails comme des escaliers, des fenêtres et des cabanes.

Puis ils ont suivi des visiteurs et des usagers pour voir ce qu'ils venaient faire dans la bibliothèque. Permettre aux enfants d'agir en observateurs ouvre d'autres perspectives que les traditionnelles questions et les réponses attendues. Le bibliothécaire peut également voir la bibliothèque avec d'autres yeux.

Dans une autre ville, les adolescents ont visité le centre culturel avec l'architecte. Ils ont réfléchi aux questions suivantes : Qu'est-ce qu'on peut faire ou ne pas faire à la bibliothèque? De quoi a-t-elle l'air? Que peut-on améliorer?

Le résultat : des suggestions pour des types d'espaces entièrement nouveaux auxquels probablement les architectes et les bibliothécaires n'auraient jamais pensé pour la construction d'une nouvelle bibliothèque.

Un groupe d'enfants de 5 ans a fait des visites d'étude sur des sites officiels de la municipalité, comme l'hôtel de ville, le stade de football et un musée à l'architecture moderne. On leur a demandé de choisir et de montrer l'espace qu'ils ont préféré dans le musée. Ils ont parlé de leurs visites, ont fait de la peinture et des maquettes.

Laisser les enfants découvrir différents environnements, différents lieux et évoquer ensuite ce qui leur a plu est une meilleure méthode que de les interroger ou de les laisser dessiner et décrire ce qu'ils ont vu sans préparation particulière.

Entretiens

Nous avons aussi mené des entretiens et nous avons essayé de les préparer convenablement. Nous en avons mené aussi bien avec des enfants de 5 ans qu'avec des élèves de 17 ans.

Les entretiens avec les plus jeunes des enfants étaient faits avec la collaboration d'un instituteur de maternelle et d'un enseignant spécialisé.

Nous étions curieux de voir si – comme avec d'autres groupes d'enfants de cet âge – ils étaient capables d'imaginer quelque chose dont ils n'avaient pas la moindre idée. À en juger par leurs réponses, ils sont tout à fait capables de le faire, à moins qu'ils ne se soient servi d'expériences qu'ils avaient eues dans d'autres situations pour répondre aux questions sur la bibliothèque. Et c'est précisément ce que nous attendions d'eux.

Les participants adolescents venaient de deux cursus de lycée différents. Les élèves ont rencontré des bibliothécaires, ont regardé un Powerpoint sur les différents espaces en bibliothèque et les théories de développement dans le futur et en ont discuté. Ensuite certains élèves étaient questionnés et filmés. On peut penser que la présentation préliminaire les amenait à donner des réponses plus variées et plus libres.

Les élèves des cursus pratiques avaient un esprit plus ouvert que les élèves des cursus théoriques. Ces derniers avaient tendance à voir la bibliothèque uniquement comme un lieu qui devait surtout servir aux études.

Les enfants mènent des entretiens

La bibliothécaire, en collaboration avec les architectes, a invité les enfants à créer une bibliothèque du futur dans un nouveau contexte. La bibliothèque, une petite annexe, fut leur point de départ. Ils ont demandé à leurs grands-parents, parents, famille et amis ce qu'ils voulaient que la bibliothèque soit et quels autres services devaient être disponibles dans le voisinage. Ces réponses ont été regroupées avec leurs propres souhaits et idées pour une nouvelle bibliothèque pour aboutir à des maquettes faites par les enfants eux-mêmes

La présentation de livres comme point de départ

L'idée était de faire réfléchir les enfants sur la technologie du futur, à partir du thème de la bibliothèque sur Mars. Après avoir assisté à la présentation de livres, les enfants faisaient des dessins et des maquettes avec du bois ou du tissu lors de classes de travaux manuels. Ils représentaient la bibliothèque du futur et la technologie de cette bibliothèque du futur.

Album photo

Le Programme Principal pour enfants et jeunes du lycée fut mis en place parce qu'il fournissait l'infrastructure d'un travail dans le domaine pédagogique et professionnel du

secteur jeunesse. Comment ces élèves voyaient-ils une bibliothèque pour enfants ? Quelle était leur propre expérience des bibliothèques ?

Au départ, la plupart des enseignants étaient enthousiastes, et prévoyaient d'intégrer « la bibliothèque du futur » partout, même en éducation physique. Le but était aussi que les élèves fassent une maquette virtuelle de la bibliothèque du futur. Mais finalement ils ont surtout travaillé sur le projet avec les enseignants de suédois. Ils ont conçu un jeu et un livre géant pour les enfants de maternelle.

Ce fut un peu long et laborieux et les bibliothécaires ont trouvé qu'il était difficile de faire coopérer tous les enseignants. Cela devint plus facile quand le projet se resserra autour d'un sujet précis et sur un temps limité. Ce fut une entreprise passionnante mais un projet aussi important et aussi « transfrontières » demande beaucoup de temps, de préparation et d'investissement de la part de tous ceux qui s'y engagent.

Pour expliquer le projet, les élèves ont fait un album photo.

« Focus groups »

Un groupe d'enfants ou d'adolescents devait se focaliser sur une question, par exemple : « pour que je me sente bien à la bibliothèque, qu'est ce qui est le plus important ? » Les participants formulaient des réponses et définissaient des indicateurs qui pouvaient être mesurés sur une échelle de valeurs. Ils les ont ensuite classés par ordre d'importance. Un certain nombre d'éléments inattendus ont été ainsi ressentis comme importants.

Questionnaires

Les étudiants en design de l'interaction ont majoritairement utilisé des questionnaires pour interroger les enfants. Après avoir rassemblé les résultats, ils ont commencé à esquisser des prototypes. Puis ils ont rencontré les groupes et leur ont montré leurs propositions. Ils ont ajusté leurs croquis et prototypes selon le retour qu'ils avaient de la part des enfants. Un designer de l'interaction disait : « Les discussions devraient toujours avoir comme point de départ nos groupes cibles. Nous croyons que les projets peuvent mieux réussir quand on coopère avec les usagers. »

Les résultats collectés en utilisant les méthodes que nous avons évoquées pourraient être généralisés. Si vous voulez travailler sur une bibliothèque précise, il est toujours mieux d'interroger les enfants et adolescents qui fréquentent cette bibliothèque. Il est essentiel d'avoir ce lien avec vos usagers et clients. Il est important qu'ils sentent que vous prenez la peine de les consulter et d'écouter leurs réponses.

Nous avons travaillé avec un groupe de jeunes avec des besoins spécifiques et des limites fonctionnelles. Le résultat de ces travaux a montré que c'était un groupe très créatif et très conscient de ses propres besoins. Ils ont eu plein d'idées sur la façon d'utiliser la bibliothèque comme un lieu où l'on pouvait télécharger, emprunter autre chose que les livres, etc.

Enfin, il est important de trouver des responsables expérimentés et des enseignants qui peuvent collaborer avec des bibliothécaires dans des équipes de travail.

Certaines méthodes nécessitent des moyens importants. Parfois vous devrez en trouver de plus raisonnables en termes de temps et d'efforts mis en œuvre. Certaines méthodes et outils évoqués plus haut peuvent être combinés entre eux. Les résultats ne seront peut-être pas parfaits mais pourront être utiles pour une part du processus.

Les contacts avec les universités

La coopération avec les universités et autres institutions éducatives de Malmö, Lund, Jönköping et Göteborg a été importante et stimulante dans le travail sur le projet. Cela a été un important élément de développement, en particulier dans la deuxième étape.

Le champ universitaire du design de l'interaction s'est révélé un partenaire très intéressant.

Notre définition du design de l'interaction est la suivante : « Le design de l'interaction concerne l'interaction entre les gens et les produits dans lesquels la technologie de l'information est un composant essentiel. Cela peut être, par exemple, l'interface et la jouabilité des nouveaux jeux sur ordinateur, la prochaine génération des systèmes de communication par mobiles ou l'intégration de la technologie numérique dans les objets du quotidien, comme les "vêtements intelligents". Quel que soit le champ d'application, une perspective "design" de l'interaction entre l'homme et la technologie est fondamentale. Cela donne au design de l'interaction une place de plus en plus importante dans les programmes et les systèmes de développement, tout autant que le design industriel ».

Nous avons collaboré avec le laboratoire de recherche en Design de l'interaction du Département des sciences informatiques et d'ingénierie de l'Université de Technologie de Chalmers, et avec l'Université des technologies de l'information de Göteborg pour présenter aux étudiants le monde des bibliothèques publiques. Ils étaient chargés de proposer des prototypes pour des techniques éducatives et ludiques, basées sur les applications de la RFID et répondant à un besoin réel ou théorique en bibliothèque publique.

Plusieurs prototypes très utiles et parfaitement réalisables furent lancés. Nous nous sommes ainsi vraiment rendus compte de l'immense potentiel de ces nouvelles techniques pour les bibliothèques.

Les étudiants ont identifié la bibliothèque comme un lieu de rencontre qui, pour pouvoir rassembler les gens, aurait besoin de meilleures conditions. Ils ont réalisé la nécessité de faciliter les recherches en littérature, de rendre la recherche documentaire plus ludique et joyeuse, et signalé les opportunités d'utilisation de la RFID pour des « tentes aux histoires », des jeux de piste et d'énigmes.

La collaboration avec le département « Arts, Communication, Design de l'Interaction » de l'Université de Malmö et le département Informatique de l'Université de Lund, qui a débuté vers la fin de la première étape, s'est aussi poursuivie. Trois étudiants ont eu pour mission de donner envie de lire aux plus jeunes enfants et de rendre les recherches en littérature plus ludiques. Le résultat consista en deux installations : « Le tourneur de pages » et « la tente des contes ». Le développement de « La Fusée : un projet de sciences naturelles » aura lieu au printemps 2008.

Résumé des projets des municipalités

La bibliothèque publique de la municipalité de **Uddevalla**, Västra Götaland (50.000 habitants) voulait rendre l'espace pour les jeunes adultes plus accueillant et mieux adapté à ce groupe cible. Des groupes de référence composés de jeunes adultes étaient invités à réfléchir sur un espace qui leur serait spécifique. Quels sont leurs besoins, que veulent-ils, que pourraient-ils y faire, quelle sorte d'ambiance et de mobilier veulent-ils y trouver ?

Un scénographe et un éclairagiste d'un théâtre du comté ont proposé un aménagement de l'espace.

Le projet est déjà en partie réalisé : lumières, couleurs, décoration et nouveau mobilier dans le département des jeunes. Une œuvre picturale en graffiti de 25 mètres vient d'être achevée. Et les grandes baies vitrées offrent une très bonne vue sur les rues : une fenêtre sur le monde...

La municipalité de **Möln dal** (58.000 habitants) juste au sud de Göteborg, dans le Västra Götaland, est en train de développer un projet car la bibliothèque, en même temps que d'autres institutions culturelles et des commerces locaux, va déménager dans un nouveau centre municipal construit en face de l'autoroute, sur une intersection où passent chaque jour des milliers de personnes.

La façon de penser « Mars Express », qui s'est développée chez les bibliothécaires pendant le projet, a aussi influencé les discussions préparatoires des fonctionnaires municipaux, auxquelles participaient les bibliothécaires pour enfants.

Pendant les trois années du projet, les bibliothécaires de Möln dal ont discuté des espaces avec des enfants de 5 ans, ont mis au défi des enfants de 11 ans de concevoir les plans de leur bibliothèque du futur et de les présenter aux autorités politiques locales, ont testé des prototypes réalisés par les étudiants en design de l'interaction et attendent maintenant « Une salle de jeu interactive », l'examen final d'un étudiant en design faisant son mémoire de master.

La bibliothèque publique de la municipalité de **Nässjö** (29.000 habitants) dans le comté de Jönköping voulait créer un nouveau passage vers la section jeunesse de la bibliothèque publique, « Le Transformateur ». Elle a collaboré avec un artiste-scénographe, avec l'Ecole d'Ingénieurs, le département du Design de la Lumière de l'Université de Jönköping et le Centre du Bois, un centre de formation sur le travail du bois et le design.

On a construit une maquette qui montrait comment couleur, lumière et installations peuvent créer un environnement permettant à l'enfant de ressentir un sentiment d'attente avant d'entrer dans la section jeunesse. Le projet a finalement été ajourné car il y a maintenant la possibilité qu'une nouvelle bibliothèque soit construite.

La bibliothèque publique de **Gislaved** (29.000 habitants) dans le comté de Jönköping a complètement transformé ses bibliothèques –une bibliothèque scolaire intégrée à une bibliothèque publique.

La nouvelle bibliothèque a été inaugurée en octobre 2007 avec des matériaux nouveaux et écologiques, un mobilier créé par un seul architecte, une pièce pour les ateliers pour enfants et adolescents, et toute la collection passée en RFID.

Les bibliothécaires pour enfants et adolescents ont suivi des formations sur les techniques narratives et l'édition numérique afin de pouvoir développer numériquement des conseils de lecture pour promouvoir des livres.

La bibliothèque publique de **Bromölla** (12.000 habitants) dans le comté de Skåne voulait rénover son département jeunesse et adolescents. Une coopération a été mise en place avec des étudiants de l'Université de Malmö effectuant des mémoires en design de l'interaction. Après avoir interrogé des groupes de référence composés d'enfants, les étudiants ont mis en place deux prototypes : « Le Tourneur de pages », un programme informatique que les enfants peuvent utiliser pour chercher des livres par titres ou selon d'autres critères, et « La tente des contes » : vous pourrez y écouter des livres-CD et en même temps il y aura une installation avec des effets lumineux et une atmosphère particulière.

Au printemps 2008, on installera aussi une scène mobile avec ses lumières.

La municipalité de **Östra Göinge** (14.000 habitants) dans le comté de Skåne va inaugurer fin 2008 une nouvelle bibliothèque dans un bâtiment ancien qui était auparavant une école. Pour une large part, elle s'inspire d'un voyage d'étude aux États-Unis, et plus précisément du Centre Scientifique « New York Hall of Science ». Avec un axe autour des sciences naturelles et l'accent mis au départ sur l'astronomie, la bibliothèque pour enfants et adolescents présentera une fusée spatiale à deux étages construite par les designers de l'interaction. Au 1^{er} étage de la fusée, on pourra écouter quelques chapitres de livres sur le sujet. Des images numériques de la galaxie seront exposées sur les murs. Le deuxième étage sera interactif avec des CD-ROM et des ressources Internet comme une carte du ciel, etc. Bien sûr les livres et autres media sur l'astronomie seront présentés et disponibles tout à côté ou seront faciles à trouver sur le catalogue et aisément localisés grâce à des étagères signalées par des lumières.

Toute l'équipe a suivi une formation de conteur afin que chacun s'exerce à l'art de raconter des histoires autour des sciences naturelles. Un cours de mime est aussi prévu, l'ambition étant d'utiliser de façon complémentaire différents types de communication.

En résumé

Après trois ans de travail intensif et l'expérience acquise, la participation de centaines d'enfants et d'adolescents, des visites d'étude, des conférences, des ateliers, des groupes de consultation, du travail concret, etc., une expression est utilisée par ceux qui ont participé au projet : nous parlons d'une « façon de penser Mars Express. »

Le projet a instauré une démarche créative et dynamique pour travailler avec enfants, adolescents et bibliothécaires dans les municipalités participantes. Partir sur les objectifs de Mars Express et travailler directement avec les enfants a été pour les bibliothécaires et autres personnes impliquées dans le projet une expérience enrichissante et très diversifiée. Il est important que chaque bibliothèque pour enfants et adolescents fasse en sorte que ces derniers soient partie prenante du projet.

L'équipe de travail Mars Express est un réseau qui permet aux équipes des bibliothèques de s'enrichir et se développer, professionnellement et personnellement. Beaucoup de participants disent qu'ils ont développé une nouvelle manière de penser la bibliothèque, selon l'esprit de Mars Express. Les voyages d'étude ont été source d'inspiration et d'acquisition de connaissances. Dans plusieurs cas, cela a eu une influence sur la construction ou les projets d'activité, comme par exemple à Gislaved, Östra Göinge, Uddevalla et Mölndal. Quand les directeurs de bibliothèques et les bibliothécaires pour enfants partagent des expériences de voyages ou de visites d'étude, cela confirme l'importance du développement et du changement à l'intérieur du système. Le voyage d'étude aux États-Unis fut une grande source d'inspiration.

Les contacts avec les départements Informatique de l'Université de Lund, « Arts, communication, Design de l'Interaction » de l'Université de Malmö et « Design de l'Interaction » de l'Université de Chalmers sont bien établis et avec toujours un grand potentiel. Les contacts avec le département « Design de l'Interaction » de l'Université de Chalmers ont permis de proposer des travaux d'étudiants et des sujets d'examen axés sur les bibliothèques.

Les bibliothèques sont un espace idéal et reconnu où la technologie est incontournable.

Les contacts entre les bibliothèques et les autres professionnels doivent être établis sur une base locale.

Il est possible d'intéresser les media locaux mais aussi nationaux au travail de développement fait dans le cadre de Mars Express.

Les participants se sont rendus compte qu'une observation constante du monde environnant et des tendances professionnelles était nécessaire au développement et à la survie de leurs bibliothèques.

Le site Web a joué un rôle important pendant toutes les années où le projet a été mené. L'expérience et la documentation collectées seront une ressource importante dans les années à venir.

« Library Creator », un jeu vidéo où les enfants peuvent s'amuser à meubler des pièces dans des bibliothèques fut conçu par les étudiants du département « Arts, Communication, Design de l'Interaction » de l'Université de Malmö. Ce jeu a aussi été utilisé dans un autre projet consécutif à Mars Express, « La chambre comme média ».

Trois conférences nationales ont été organisées en lien avec l'achèvement du projet. Nous voulions mentionner, parmi d'autres intervenants, Eva Eriksson, Chalmers University Interaction Design, l'architecte SAR et le professeur d'architecture Stefan Peterson et, les derniers mais non les moindres, Lois Kilkka, directeur des services, et Michele Gorman, responsable des adolescents à « ImaginOn », bibliothèque publique du comté de Charlotte & Mecklenburg en Caroline du Nord, États-Unis.

Ce que nous avons appris en tant que consultants en bibliothèques

L'esprit de collaboration dans lequel les consultants ont pu travailler a été très enrichissant et a permis à chacun de mieux connaître les régions des autres et de construire une excellente base pour une collaboration future.

Les consultants ont étroitement collaboré avec les différents groupes projets, ce qui a permis de mieux connaître les bibliothèques participantes et leurs spécificités.

Les méthodes de travail ont été différentes selon les régions, et cela a été une force.

L'optique a été différente selon les régions et complémentaire plus que compétitive. Trois régions ont coopéré, ont créé une dynamique particulière et ont permis de diffuser l'expérience Mars Express au niveau régional, national et international.

Ce que nous avons appris après évaluation et notre propre expérience :

- C'est important d'avoir un plan précis, mais en même temps il faut permettre au projet d'être un processus. Directions et objectifs intermédiaires peuvent toujours être modifiés.
- L'équipe de direction doit s'investir et prendre des responsabilités dans le projet.
- Dans les bibliothèques, il est important d'avoir des groupes projets locaux.
- Les bibliothèques participantes doivent, autant qu'on puisse en juger, être solidement organisées.
- La communication doit être claire et directe à tous les stades du projet afin d'éviter les malentendus.

- Laisser les choses prendre leur temps. Prévoir du temps pour le travail aussi bien que pour la réflexion.
- Essayer et échouer est mieux que de ne pas essayer du tout.
- Le projet doit absolument être mis en place dans toute la région, et pas seulement dans les municipalités y participant. Sans cela, les autres bibliothèques risquent de ne pas prendre à leur compte les expériences issues de ce projet.
- Pour les futures projets de coopération, il est important créer d'une façon ou d'une autre une plate-forme commune pour les communautés participantes.

« Cette bibliothèque, ce n'est pas que des livres, c'est aussi pour s'amuser »

Voici comment « ImaginOn » se présente, et c'est ce sentiment de joie, de gaieté, d'activité et de créativité que nous voulions ramener à la maison.

« Pensez-vous que toutes les bibliothèques vont continuer à exister ?

La réponse est catégorique : ce n'est pas la question.

La question est : Voulez-vous qu'elles existent ? Pourquoi le futur ne pourrait-il pas être ainsi ? Pourquoi pas ?

Si nous ne créons pas le futur, nous ne le vivrons pas. »

« Seuls les enfants peuvent nous dire ce que sera la bibliothèque du futur. »

Rob Bruijnzeels, initiateur et directeur de projet de Bibliotheken 2040, Hollande

www.barnensbibliotek.se/2020marsexpress

Contact:

lo.claesson@jonkoping.se

anna.gullstrand@skovde.se

elisabet.hakansson@skane.se