Matthias Kirschner
Sandra Brandstätter
ADA & ZANGEMANN
Un conte sur les logiciels, le skateboard et la glace à la framboise
C&F

La jeunesse chez C&F éditions

Collectif Pop-Part Coordonné par Marie-Hélène Bacqué et Jeanne Demoulin
Jeunes de quartier, Le pouvoir des mots
ISBN 978-2-37662-027-3 – octobre 2021

Catalogue complet : https://cfeditions.com

Matthias Kirschner & Sandra Brandstätter
Licence Creative Commons : Attribution, Partage dans les mêmes conditions (CC BY-SA 4.0 FR)
https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.fr
Édition originale *Ada & Zangemann, Ein Märchen über Software, Skateboards und Himbeereis*
© dpunkt.verlag GmbH, 2022

Cet ouvrage a été publié avec le soutien de la Direction du numérique pour l'éducation
du ministère de l'Éducation nationale et de la Jeunesse.

ISBN 978-2-37662-075-4
Collection Jeunesse – ISSN en cours
C&F éditions, novembre 2023
35 C rue des Rosiers, 14000 Caen.

Matthias Kirschner
Sandra Brandstätter

ADA & ZANGEMANN

Un conte sur les logiciels, le skateboard et la glace à la framboise

Auteur : **Matthias Kirschner**
Illustratrice : **Sandra Brandstätter**

Traduction collaborative depuis l'allemand coordonnée par Marion Gaudy et Thérèse Clerc de l'ADEAF (Association pour le développement de l'enseignement de l'allemand en France) et réalisée de novembre 2022 à février 2023 par des élèves des lycées et collèges :

Collège Jacques Prévert, Guingamp : classe de troisième 1 (Lou-Anne, Tom, Hugo, Alexandre, Simon, Rozenn), et de troisième 2 (Nolann, Valentine, Manuel, Martin, Nada, Louanne, Eliott)
Professeure : **Annaïck Richomme**

Lycée de La Salle, Alès : classe de seconde (Bobby, Louis, Joaquim, Julien, Elisée, Ambrine, Morgane, Agathe, Léa, Lucie, Jade, Paul), de première (Elsa, Adrien, Yanis, Brian, Léonard, Clément, Nathan, Ornella, Lilian, Céléna, Luke, Adrien, Marlon, Louis, Jonathan, Timinh, Alizée, Sarah, Chaines), et de terminale (Maïssam, Clément, Pierrick, Amandine, Kim, Quentin, Axel, Olivia, Jean, Margaux, Morgann, Rayan, Andy, Mattéo)
Professeure : **Delphine Bradelet**

Lycée Pasteur, Besançon : CPGE 1 (Méline, Agathe, Eloïse, Matteo, Mathis)
Professeure : **Claire Cresto**

Lycée Henri IV, Paris : classe de première Euro (Paul, Joséphine, Marguerite, Elisabeth, Alexis, Louna, Oriane, Camille, Sofiane, Carla, Gabriel, Daphné, Mathilde, Emilie, Arthur, Rivka, Sofia, Sélène, Justine, Jessica, Cindy), CPGE (Canelle, Iris, Blanche, Héloïse B., Eléonore, Augustin, Garance, Victoire, Lucas, Héloïse KB, Apolline, Elsa , Hanaelle, Julia, Madeleine, Zoé, Cian, Darius, Inès), CPES (Anaé, Nino, Cécile, Léane, Rayane, Clémentine, Safiya, Juliette, Anna, Louis-Antoine, Roos)
Professeure : **Elise Fromageot**

Merci à **Julie Benketira** pour sa relecture !
Et merci enfin à **Alexis Kauffmann**, chef de projet logiciels et ressources éducatives libres au ministère de l'Éducation nationale, de nous avoir proposé ce beau projet de traduction collaborative.

Le livre que vous avez entre les mains ou sur votre écran est une belle histoire. L'histoire d'une libération collective initiée par une petite fille curieuse et inspirante. L'histoire d'un numérique qui n'aliène pas, qui nous permet au contraire de retrouver du pouvoir d'agir.

Mais ce livre a aussi une belle histoire. Les auteurs de la version originale en langue allemande l'ont en effet placé sous licence libre. Ici le droit d'auteur quitte le « tous droits réservés » pour autoriser l'usage, la modification et le partage de l'œuvre. Ce choix favorise la circulation de l'œuvre, et c'est ainsi que j'ai découvert l'existence de *Ada & Zangemann*. Ce choix favorise également les traductions de l'œuvre, ce qui m'a donné l'idée d'un projet pédagogique collaboratif pour sa traduction française.

Rayan (Alès), Matteo (Besançon), Rozenn (Guingamp), Louna (Paris)... plus d'une centaine d'élèves, de 13 à 19 ans, de quatre établissements scolaires différents, ont traduit ce livre, de l'allemand vers le français, au cours de l'année scolaire 2022/2023, en se répartissant le travail et en se coordonnant grâce au numérique. Bravo à eux ! Et merci à leurs professeures et à l'ADEAF (Association pour le Développement de l'Enseignement de l'Allemand en France) d'avoir rendu cela possible.

Au ministère, nous soutenons le développement des communs numériques dans le cadre de nos missions d'éducation au numérique et d'éducation par le numérique. Le thème de ce livre et ses jeunes traductrices et traducteurs nous en proposent un remarquable exemple.

Alexis Kauffmann

Chef de projet logiciels et ressources éducatives libres au ministère de l'Éducation nationale et de la Jeunesse et fondateur de Framasoft.

Il était une fois une petite fille qui s'appelait Ada. Sa famille était si pauvre que leurs économies tenaient dans une boîte à biscuits. Ils n'avaient pas assez d'argent pour vivre dans une vraie maison. Ainsi, Ada, sa mère et son petit frère Alan habitaient-ils une cabane à proximité d'une décharge à la périphérie de la ville.

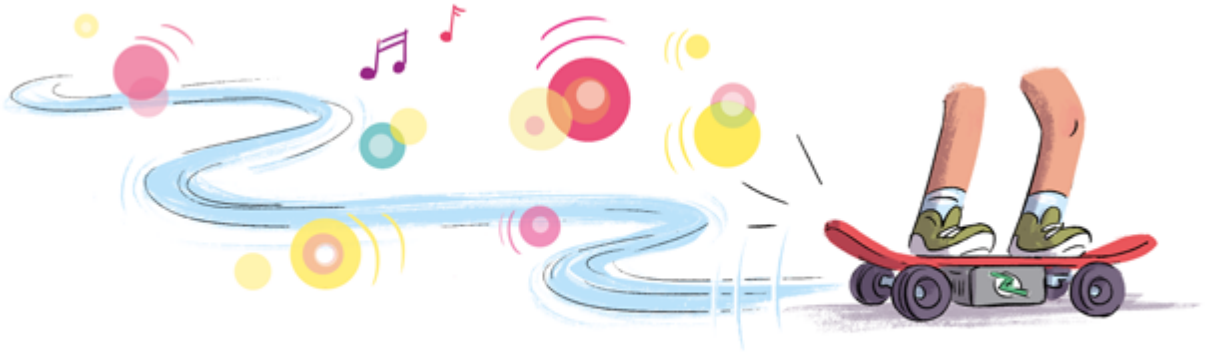
Loin de là, à l'autre bout de la ville, vivait un célèbre inventeur du nom de Zangemann. Il était immensément riche. Aucune feuille de papier n'était assez grande pour y écrire tous les chiffres et les zéros de son compte en banque. Il habitait une immense maison avec piscine et toboggan aquatique, de nombreux escaliers, des tours, des centaines de fenêtres et tant de pièces que lui-même s'y perdait régulièrement. La propriété de Zangemann était construite au sommet de la montagne. De là-haut, il pouvait observer toute la ville.

Depuis tout petit, Zangemann était fasciné par les ordinateurs. À cette époque-là, il s'agissait d'énormes machines avec des tas de câbles et de ventilateurs bruyants. À l'école, le petit Zangemann rêvait souvent à tout ce qu'il pourrait faire avec les ordinateurs le jour où ils seraient plus petits, suffisamment petits pour pouvoir être intégrés à d'autres appareils.
Pour commencer, il installerait un ordinateur dans son skate pour lui faire faire des bruits cools en roulant, comme une sirène de pompier ou une fusée au décollage. Et il inventerait des machines à faire des glaces ! L'ordinateur pourrait automatiquement mixer les parfums les plus sensationnels et vendre la glace. Il y aurait des machines à tous les coins de rue, et il pourrait aller chercher sa glace préférée à chaque fois qu'il en aurait envie. Il construirait également un robot pour faire le ménage et une machine pour trier les briques de construction afin que sa chambre soit toujours bien rangée. Chaque jour, Zangemann avait de nouvelles idées. Il n'arrivait pas à penser à autre chose.

Plus Zangemann grandissait, plus les ordinateurs rétrécissaient. Quand il arriva en âge de quitter l'école, ils étaient si petits qu'ils pouvaient tenir dans la poche de son pantalon. Les plus miniaturisés tenaient même sur le bout de ses doigts.

« Je peux enfin mettre toutes mes idées en pratique ! », jubila Zangemann, et il se mit au travail. Il intégra les petits ordinateurs à tous les appareils possibles et imaginables, pour les rendre encore plus pratiques. Et il vendit ensuite ces appareils.

Adultes et enfants adoraient ses inventions. Les enfants voulaient tous leur skateboard Zangemann avec le dernier son à la mode pour épater les copains dans la cour de l'école. Beaucoup possédaient également des enceintes Zangemann, très pratiques. Il suffisait de leur indiquer le titre d'une chanson pour l'écouter. Et celui qui avait encore de l'argent de poche allait s'acheter une glace préparée automatiquement par la machine-à-glace-originale-Zangemann en sortant de l'école. C'était comme de la magie – mais tout cela était contrôlé par les petits ordinateurs que Zangemann avait intégrés aux appareils.



Dans l'école d'Ada aussi, ces inventions étaient très populaires et elle avait beaucoup d'amis qui se baladaient avec des skateboards super cools. Ada était souvent triste, car sa mère ne pouvait pas lui acheter toutes ces merveilleuses choses.
Pas de skateboard, pas d'enceinte, pas de glace.

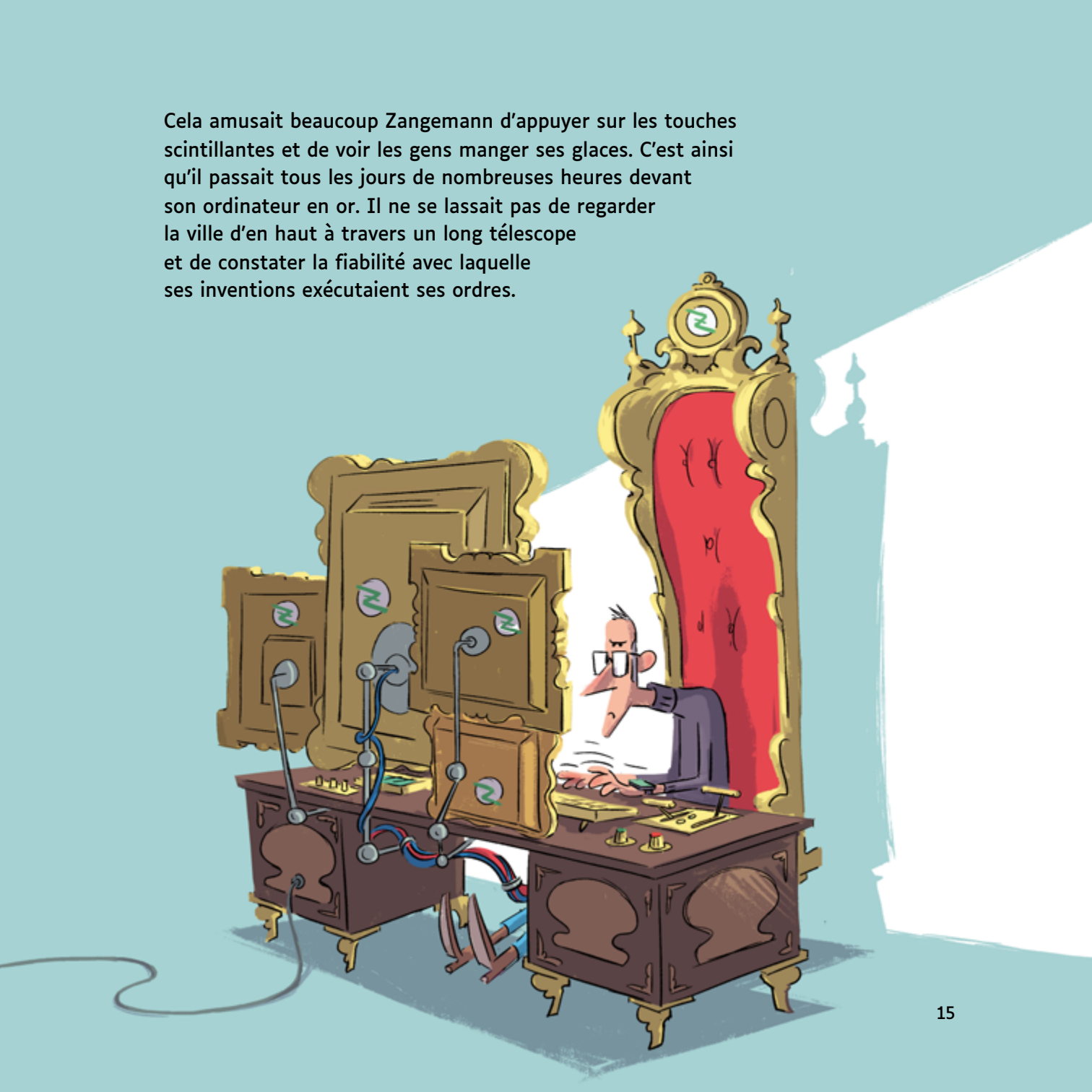
Mais Ada vivait juste à côté de la décharge. Elle y trouvait des appareils cassés et des pièces rouillées avec lesquelles elle fabriquait des choses géniales : une caisse à savon dans laquelle son frère Alan et elle dévalaient la colline, une éolienne ou des monstres constitués de débris effrayants, qu'ils combattaient ensemble. Elle trouvait aussi beaucoup d'objets utiles, comme un vieux téléphone portable. L'écran était certes tout fissuré mais elle pourrait le réparer.
Près de la décharge, il n'y avait pas Internet. Tant pis, elle le capterait ailleurs.

Ada prenait un tel plaisir à bricoler dans la décharge et à réparer les objets cassés, qu'elle en oubliait complètement les skateboards et les glaces.

Comme tout le monde achetait ses inventions, Zangemann devint bientôt l'homme le plus riche du monde. Avec son argent, il fit fabriquer un énorme ordinateur en or doté d'un clavier en pierres précieuses et l'installa dans la plus grande pièce de sa villa. De cet ordinateur, il pouvait contrôler par Internet tous les petits ordinateurs intégrés à ses inventions.

Il lui suffisait simplement de presser les bonnes touches de son ordinateur en or et aussitôt toutes les machines à glace de la ville ne distribuaient plus que de la glace à la vanille. Si Zangemann voulait que les gens mangent de la glace au chocolat, il appuyait sur la combinaison de touches correspondantes. S'il donnait l'ordre de vendre des glaces au citron, alors les machines ne produisaient plus que des glaces au citron. Zangemann adorait ses inventions et il était à chaque fois émerveillé de constater à quel point ses machines fonctionnaient magnifiquement bien. Parfois, les gens étaient déçus qu'il n'y ait pas leur parfum préféré mais que pouvaient-ils y faire ? Au moins, il y avait des glaces à chaque coin de rue.

Cela amusait beaucoup Zangemann d'appuyer sur les touches scintillantes et de voir les gens manger ses glaces. C'est ainsi qu'il passait tous les jours de nombreuses heures devant son ordinateur en or. Il ne se lassait pas de regarder la ville d'en haut à travers un long télescope et de constater la fiabilité avec laquelle ses inventions exécutaient ses ordres.



Quand il n'était pas assis devant son ordinateur en or, Zangemann installait ses petits ordinateurs dans de nouveaux appareils pour les vendre ensuite. Il construisit des machines à laver qui envoyaient un message sur le téléphone portable quand la lessive était terminée, des aspirateurs qui diffusaient une joyeuse musique au lieu de vrombir bruyamment, des lampes qui s'allumaient et s'éteignaient d'un claquement de doigts et des voitures qui indiquaient au conducteur où se trouvait le supermarché le plus proche.

Bientôt presque tous les appareils furent contrôlés par un programme informatique de Zangemann. Certes toutes les inventions n'étaient pas toujours aussi pratiques qu'elles en avaient l'air, mais les gens achetaient tout ce qui venait de lui. C'était comme ça. Tout le monde voulait posséder les appareils de Zangemann, le plus grand inventeur du monde.

Un beau jour Zangemann se dit « aujourd'hui, je vais aller observer mes inventions de plus près ! ». Il mit son imposant téléscope de côté et descendit plein d'entrain les nombreuses marches pour se rendre en ville. Il se réjouissait à la perspective de voir ses super inventions en action.

À propos de l'auteur Matthias Kirschner

Matthias était déjà fasciné par les ordinateurs et les logiciels lorsqu'il était enfant. Il a eu très tôt une connexion Internet grâce à laquelle il a beaucoup appris. Les enfants ont le droit de prendre leur avenir en main. C'est pourquoi Matthias s'engage pour que toute monde puisse utiliser des logiciels de manière autonome. Il veut aussi un jour se construire un skateboard électrique avec des logiciels libres.

À propos de l'illustratrice Sandra Brandstätter

Sandra a toujours bien aimé bricoler avec des ciseaux, des pinces, de la colle, du fil, du tissu et du papier. Aujourd'hui, elle est illustratrice, autrice de bandes dessinées et créatrice de personnages pour des dessins animés et des séries d'animations, par exemple pour la série *Trudes Tier (L'animal de Trude)* dans l'émission *Sendung mit der Maus (L'émission avec la souris)*. À la machine à glaces, Sandra prendrait une glace crémeuse arc-en-ciel au goût citron-concombre avec beaucoup de perles de sucre.

Free Software Foundation Europe est une association à but non lucratif, qui aide les personnes à gérer la technologie de manière autonome. Les logiciels influencent tous les domaines de notre vie. Il est donc important que cette technologie nous donne des libertés au lieu de nous restreindre. Le Logiciel Libre (appelé aussi FLOSS - *Free, Libre, Open Source Software*) donne à chacun le droit d'utiliser, de comprendre, de diffuser et d'améliorer les programmes. Le Logiciel Libre renforce alors les droits fondamentaux comme la liberté d'expression, la liberté de la presse et le droit à la vie privée.

Sur le site consacré au livre, vous retrouverez plus d'informations et de documentation : https://ada.fsfe.org

Cet ouvrage est composé par Nicolas Taffin en HTML et selon la spécification CSS pour les médias paginés, avec l'aide de PagedJS (https://pagedjs.org/).

La typographie est Luciole de Laurent Bourcellier & Jonathan Perez (licence CC BY), pensée autour d'une douzaine de critères spécifiques pour offrir la meilleure expérience de lecture possible aux personnes malvoyantes et réalisée avec beaucoup de soin (https://www.luciole-vision.com/).

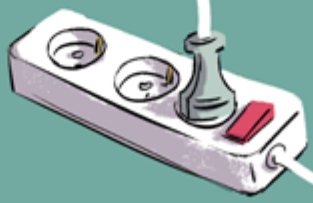
ISBN 978-2-37662-074-7
Achevé d'imprimer en novembre 2023
par Gibert Clarey à Chambray-lès-Tours (37)
Dépôt légal novembre 2023

Zangemann est un inventeur mondialement connu et immensément riche. Enfants et adultes adorent ses fabuleuses inventions. Mais soudain, gros problème : les skateboards électroniques des enfants buggent et les glaces ont toutes le même parfum. Que se passe-t-il ?

Ada, jeune fille curieuse, va découvrir comment Zangemann contrôle ses produits depuis son ordinateur en or. Avec ses amis, elle va bricoler des objets informatisés qui échappent aux décisions de Zangemann.

Un livre pour les enfants et jeunes ados qui pourrait bien leur transmettre le plaisir de bricoler. Un livre sur l'informatique libre, la camaraderie et le rôle des filles pour une technique au service de l'autonomie. Un conte vivant et superbement illustré.

C&F Jeunesse



9 782376 620754

15 € – imprimé en France
ISBN 978-2-37662-075-4
https://cfeditions.com