

Table des matières des annexes

1. Questionnaire envoyé aux personnes de contact	2
2. Présentation des projets transmédia.....	3
2.1. Arbres Mondes	3
2.2. Les Jardins Imaginaires	3
2.3. L'Éveil	4
2.4. Qui a refroidi Lemaure ?	4
2.5. Mois transmédia	5
3. Grille d'analyse.....	6
4. Retranscriptions des entretiens semi-directifs.....	30
Retranscription de l'entretien n°1 – <i>Arbres Mondes</i>	30
Retranscription de l'entretien n°2 – <i>Les Jardins Imaginaires</i>	41
Retranscription de l'entretien n°3 – <i>L'Éveil</i>	48
Retranscription de l'entretien n°4 – <i>Qui a refroidi Lemaure ?</i>	63
Retranscription de l'entretien n°5 – <i>InCarnatis</i>	73

1. Questionnaire envoyé aux personnes de contact

2. Pouvez-vous présenter de manière succincte votre bibliothèque/médiathèque ainsi que votre rôle au sein de celle-ci ? Est-ce la première fois que vous organisez un événement transmédia ?
3. Pouvez-vous décrire le projet transmédia que vous avez mis en place au sein de votre bibliothèque ? Quels en étaient les principaux objectifs et comment ce projet s'aligne-t-il avec les missions de votre bibliothèque ?
4. Quelles compétences et ressources ont été nécessaires pour mettre en œuvre le projet ? Avez-vous rencontré des difficultés ? Est-ce que les ressources financières et humaines disponibles ont influencé le choix du projet ?
5. Quelles stratégies ont été mises en place pour permettre la découverte de ce projet à vos usagers ?
6. Quelle a été la réaction du public face à ce projet ? Avez-vous remarqué un intérêt plus accru pour les collections mises en valeur à travers ce projet transmédia ? La fréquentation et la diversification des publics de votre bibliothèque ont-elles augmenté pendant l'évènement ?
7. Suite à l'organisation de cet événement transmédia, seriez-vous enclin à renouveler l'expérience ? Quels conseils donneriez-vous à d'autres bibliothèques souhaitant mettre en place des projets transmédia similaires ?
8. Selon vous, quel est l'avenir des projets transmédia dans le domaine des bibliothèques et de la médiation des collections ?

2. Présentation des projets transmédia

2.1. Arbres Mondes

La médiathèque Josep Schaefer a accueilli le projet transmédia Arbres-Mondes de Cécile Palusinski et Elsa Mroziwicz du 10 octobre 2023 au 4 novembre 2023. Arbres-Mondes est une exposition transmédia déclinée sous plusieurs formes, invitant les visiteurs à découvrir les arbres et les mythologies qui leur sont liées à travers une approche ludique et interactive.

Les usagers de la médiathèque ont pu découvrir une exposition de dessins d'Elsa Mroziwicz, chacun associé à un QR code permettant d'accéder à un podcast de lecture mise en musique et en image autour de la figure de l'arbre. Ce parcours sonore au sein de la bibliothèque offre une revisite poétique et mythologique de l'arbre, en écho à l'urgence écologique actuelle, et invite à reconsidérer l'espace public et urbain comme un lieu à réinvestir par le végétal. Grâce à une tablette mise à leur disposition, les visiteurs ont également pu accéder au livre numérique augmenté Arbres-Mondes, les invitant à découvrir 22 arbres et 7 forêts du monde via une carte interactive. Cette expérience de lecture multisensorielle spécifique à chaque type de forêt mêle mots, images et sons. La pièce maîtresse de l'exposition est un pop-up géant représentant un baobab. Lorsque la malle contenant le pop-up est ouverte, l'arbre se déploie dans son décor (170 cm x 160 cm - hauteur 150 cm). Sept QR codes stylisés sous forme de dessins peuvent être activés via l'application Arbres-Mondes avec un smartphone ou une tablette. Ces QR codes permettent d'accéder à trois contes, sous forme de podcasts de 3 à 5 minutes, trois animations 2D en réalité augmentée en lien avec les contes, et une section didactique pour en savoir plus sur l'essence de l'arbre.

2.2. Les Jardins Imaginaires

La médiathèque départementale de l'Essonne propose aux bibliothèques de son département la location du dispositif Les Jardins Imaginaires. Ce projet artistique et numérique s'inscrit en résonance avec la thématique La lecture par nature initiée par la Métropole Aix-Marseille.

Les Jardins Imaginaires est une fiction transmédia, à la croisée de la lecture, de la nature, de l'art et du numérique. La trame générale repose sur la découverte d'un grimoire ancien, crayonné par un herboriste des siècles passés, monsieur Hugues de Forticor, passionné par le pouvoir magique des plantes. Le cœur du dispositif est à l'origine un carrousel numérique interactif, offrant trois faces fonctionnelles. Ce carrousel permet aux usagers de s'immerger dans l'univers narratif en accédant à divers contenus de manière sensorielle et de créer leurs

propres souvenirs de cette expérience. Cependant, la bibliothèque de l'Essonne n'a pas acquis le dernier élément proposé par La Fabulerie, créatrice de l'exposition. Ainsi, Les Jardins Imaginaires comprend plusieurs éléments interactifs. Un portrait animé sonore de Monsieur Hugues de Forticor, intégré dans un tableau numérique, permet aux visiteurs de se plonger dans l'histoire de cet herboriste passionné par le pouvoir magique des plantes. Un feuillet numérique propose une lecture intuitive et immersive du grimoire botanique, permettant aux usagers de découvrir les secrets des plantes à travers une interface numérique. Enfin, une boîte à graines, conçue pour échanger et déposer le fruit des récoltes des visiteurs, favorise un partage communautaire autour de la botanique.

2.3. L'Éveil

La bibliothèque Carré d'Art de Nîmes a accueilli l'exposition transmédia L'Éveil de Loqmane Bahri, conçue en collaboration avec le Labo2, le laboratoire des usages numériques de la bibliothèque, du 10 mai 2022 au 10 juin 2022. L'Éveil est une œuvre transmédia qui mêle photographie, récit, poésie et illustration. Il invite les visiteurs à se reconnecter avec la nature, à la découvrir ou à la redécouvrir sous un nouveau jour à travers l'exploration des gorges du Gardon jusqu'au bois des Espeisses.

Le projet s'est matérialisé sous la forme d'une exposition interactive in situ, permettant aux usagers de la bibliothèque de découvrir des dizaines de photographies de faune et de flore, accompagnées d'illustrations environnementales réalisées au crayon. Les visiteurs ont eu l'occasion d'interagir avec un système de carte du département, sur laquelle ils ont pu choisir un lieu et afficher les clichés correspondants, telle une sorte de balade. Cette interaction a été rendue possible par un objet imprimé en 3D en forme d'œuf, muni d'aimants. En déplaçant cet objet sur la carte et en touchant les aimants, des images sont projetées sur le mur, créant une expérience immersive. Pour enrichir cette expérience, un récit original, ponctué de photographies de la nature, a été mis en ligne sur la plateforme Géoproject, cultivant davantage le plaisir de la découverte.

2.4. Qui a refroidi Lemaure ?

La médiathèque de Saint-Laurent-sur-Gorre a accueilli l'exposition transmédia Qui a refroidi Lemaure ? du 06 juillet au 24 août 2023. À travers cette aventure interactive, la médiathèque a invité ses usagers à entrer dans une fiction pour en devenir l'un des protagonistes pour une durée de 30 à 45 minutes.

Les panneaux de l'exposition représentent les lieux d'investigation que les enquêteurs doivent explorer. En parcourant ces lieux et en utilisant divers procédés interactifs, comme les panneaux d'affichage et l'application, les participants ont toutes les clés en main afin de rassembler les pièces du puzzle. L'interface de l'application offre une « boîte à outils » comprenant un téléphone, des mails, des SMS, un serveur d'archives et un appareil photo. Les contenus audios, textes et vidéos ont guidé les usagers tout au long de leur enquête, jusqu'à la résolution de l'énigme et l'identification du coupable.

2.5. Mois transmédia

La médiathèque des Cités Unies a mis à l'honneur le transmédia durant un mois entier en organisant divers ateliers basés sur les univers transmédia InCarnatis, Final Fantasy et Harry Potter, du 4 octobre 2023 au 28 octobre 2023.

L'œuvre de Marc Frachet, InCarnatis, a été découverte par les usagers de la médiathèque à travers diverses activités et jeux. Parmi eux, La pêche aux lumières, un mini-jeu en réalité virtuelle. Une exposition InCarnatis a permis aux visiteurs de plonger dans l'univers grâce à une série de panneaux interactifs et à un jeu de piste utilisant des QR codes. Ces QR codes ont permis aux usagers d'écouter des extraits du roman InCarnatis et de tenter de deviner la voix du doubleur. Un Escape Game audio intitulé Tunnel Mortel a offert aux joueurs 8 minutes pour s'échapper d'un tunnel avant qu'une puissante vague d'« Eaucide » ne les anéantisse. Une séance de jeu de rôle, InCarnatis Rebel Union, comprenant un scénario en quatre parties avec six personnages, a plongé les visiteurs sur Terre en 2385, en plein « technofascisme », les invitant à rejoindre la résistance. Enfin, Marc Frachet a donné une conférence où il a présenté son projet transmédia et l'univers de son œuvre, suivie d'un temps d'échange et de dédicaces.

Pour faire découvrir la franchise transmédia Final Fantasy, les bibliothécaires ont organisé une projection du film Final Fantasy : Advent Children, ainsi que des séances de découverte des jeux Final Fantasy. Chaque semaine, un jeu vidéo de la série a été présenté et mis en libre accès pour le public qui a pu tester les jeux.

La franchise Harry Potter a également été mise à l'honneur avec une Game Party sur PlayStation 5 du jeu Hogwarts Legacy. Des tables thématiques ont également mis en avant plusieurs projets transmédia sur différents supports incluant des livres, des jeux vidéo, des DVD et bien d'autres.

3. Grille d'analyse

	Entretien 1	Entretien 2
Profil général de la bibliothèque/ médiathèque	Médiathèque inter-communale, dans une ville en territoire rural. - Pôle départemental de la lecture publique du département de la Moselle. - Fait partie d'un réseau de 13 médiathèques qui travaillent ensemble sur des missions départementales tout public. - Ils sont aussi chargés de compétences au niveau intercommunal qu'ils appellent les « manifestations culturelles ». Possède une programmation et des actions culturelles communes, pensée avec et financée par la communauté de communes. - Double mission et personnel à la fois de la bibliothèque et intercommunale, ce qui est utile lors d'organisation d'événements car plusieurs compétences dans l'équipe permet de plus développer qu'une simple médiathèque de ruralité. Personne interrogée, directrice de la médiathèque, s'occupe des actions culturelles et les programmes. → Pas la 1^{ère} fois qu'ils travaillent avec le transmédia	Médiathèque départementale de l'Essonne. Type de bibliothèques de lecture publique qui sont appelées bibliothèques départementales de prêt. - Accompagne plus petites bibliothèques du même département. - Prête des fonds qu'ils soient documents papiers, ludiques, films,... - Accompagne au niveau de l'action culturelle. - Pas ouverte au public, leur public sont les autres biblios. Personne interrogée travaille dans le secteur de l'action culturelle et des expositions. Tâches du secteur sont de prêter des expositions, mais aussi des animations et des structures. DIMENSION TRANSMÉDIA : Personne interrogée dit : « <i>Enfin moi c'est une notion qui me parle moins parce que on ne l'utilise pas trop... savoir de quoi il s'agit.</i> ». https://issuu.com/designthefuturenow/docs/jardinsimaginaires_lalectureparnature)

Vision et objectifs du projet transmédia	ORIGINE : Dans cadre d'un appel à projet du ministère du DRAC et centre national du livre pour des projets de médiation du livre et de longue durée → ont fait expo à destination des jeunes publics → se sont rendu compte qu'il y avait un vrai intérêt des enfants pour des expos qui leur sont dédiées. VOLONTÉ : Renouveler cette expérience d'exposition à destination des jeunes avec résidence plus longue. OBJECTIF : Mettre en place un projet pour jeunes publics tout en mettant en avant l'œuvre d'une artiste/illustratrice. PAS UN CHOIX AU HASARD : Projet parle d'arbres, de forêts, médiathèques se trouvent dans un espace très boisé donc ils savaient que le projet résonnerait avec les publics du territoire aussi bien chez les enfants que chez les adultes. PROJET : Location de l'exposition transmédia d'Elsa Mroziwicz. Immense pop-up en réalité augmentée qui raconte une histoire + illustrations + podcasts + reproduction de dessins au format 0 + actions de médiation	ORIGINE : Médiathèque fonctionne souvent avec des éditeurs qu'ils apprécient et leur achètent régulièrement des expositions. ➔ « Jardins Imaginaires » provient de la Fabulerie : fabrique numérique et service culturel. Espèce de ressourceries où ils créent des expositions et des dispositifs numériques. ➔ La Fabulerie a accompagné le réseau de médiathèques de l'Essonne, dans le déploiement de nouvelles ressources numériques à échelle de leur territoire. 4 dispositifs numériques ont été acquis par le réseau, structurés autour de la création <i>Les Jardins Imaginaires</i> et destinés à être à nouveau personnalisés dans le cadre de futures actions. FONCTIONNEMENT DU DISPOSITIF : <i>Les Jardins Imaginaires</i> est un projet artistique et numérique qui s'inscrit en résonance avec la thématique « La lecture par nature » impulsée par la Métropole Aix-Marseille. Il s'agit de mettre en œuvre une proposition transmédia, à la convergence de la lecture, de la nature, de l'art et du numérique. La Fabulerie, propose un dispositif complet, pensé pour l'itinérance et capable d'apporter une expérience sensible
--	--	--

	autour de la thématique et des ateliers stop motion et pop-up. Idée → forme d'expo-ateliers. DIMENSION IMPORTANTE : Intérêt pour cette expo car bibliothécaires trouvaient intéressant ce rapport au livre, au papier et au numérique → ce qu'on appelle transmédia, ils ne mettent pas ce nom dessus comme s'ils ne savaient pas vraiment de quoi il s'agit. - Aime aussi l'idée de garder un lien avec support livre/papier en ouvrant sur des réalités augmentées, côté numérique vu comme une évasion. - Garder un rapport au papier, plus simple en médiathèque.	pour l'ensemble des publics, avec une attention particulière portée à destination des enfants, des jeunes et des familles. Des ateliers de pratique artistique sont proposés en résonance avec l'univers du projet. Forte de son expérience dans les champs de la création numérique et des projets culturels en bibliothèques, la Fabulogie a tenu à concevoir une proposition adaptée aux contraintes et potentialités d'un maximum de bibliothèques sur le territoire. La proposition <i>Les Jardins Imaginaires</i> est pensée comme une fiction transmédia, c'est-à-dire un univers qui se décline sur plusieurs modes narratifs et interfaces dédiées. La trame générale repose sur la découverte d'un grimoire ancien, crayonné par un herboriste des siècles derniers, Mr Hugues de Forticor, passionné par le pouvoir magique des plantes. FORMAT : Conçu spécifiquement pour ce projet, ce carrousel numérique est une création interactive autonome, proposant trois faces fonctions. Il s'agit pour les publics, de s'immerger dans l'univers narratif en accédant à du contenu de façon sensible et fabriquer à leur tour un souvenir de cette expérience. À la base mais la bib interrogée n'a pas pris le dernier élément. 1. Un portrait animé sonore de Mr Hugues de Forticor est intégré dans un tableau
--	---	---

		numérique. Chacun peut alors se plonger dans l’histoire que raconte ce personnage singulier, passionné par le pouvoir magique des plantes. (<i>Création et animation d’une illustration graphique imaginaire, représentant le personnage Mr De Forticor. Ecriture et réalisation sonore. Diffusion sur télévision encadrée et casque audio.</i>) 2. Un feuillettoire numérique propose un mode de lecture sensible et intuitif, du grimoire botanique interprété par l’artiste Roberto Iacono et les membres du collectif de la Fabulerie. Une série de pots propose en libre échange des graines à faire pousser. (<i>Création et intégration d’un carnet numérique représentant des paysages parcourus et des présentations de plantes. Application feuillettoire accessible via un ordinateur tactile. Mise à disposition d’une grainothèque avec la possibilité pour les publics d’en déposer également</i>) OBJECTIFS : - Sensibiliser le public au respect de l’environnement et à la poésie de la nature. - Faire découvrir l’art numérique via différents équipements du quotidien (télévision, ordinateur portable).
--	--	--

		- Découvrir la lecture, le jeu par le biais de différents supports.
Planification et mise en œuvre du projet	RESSOURCES FINANCIÈRES : Demande de subventions acceptée dans sa totalité → pas de difficultés de ce côté. CONSTRAINTES TECHNIQUES : Bel espace, mais contraint à faire du très grand format. Donc devoir faire des reproductions des dessins originaux. Obligation de mettre le Pop-Up dans l'entrée, mais au final pas plus mal, car attire le regard dès l'entrée des visiteurs. CONSTRAINTES PERSONNE EXTÉRIEURE : Pas eu la possibilité de mettre en place des ateliers podcast car pas la compétence de la créatrice de l'expo et l'autrice des podcasts pas dispo. Le personnel de la médiathèque pas compétent pour ça non plus. MISE EN PLACE DANS LA MÉDIATHÈQUE : Reproduction grand format des dessins de l'artiste un peu partout dans la bibliothèque, création d'un « univers » dans une pièce précise de la médiathèque, et mise en place du Pop-up dans l'entrée ce qui attire l'œil.	PARTENARIATS : - LA FABULERIE : La Fabulerie, fabrique numérique et tiers-lieu culturel fait vivre des projets innovants qui tentent d'ouvrir la connaissance au plus grand nombre, stimuler les imaginaires et décrypter ce monde en régime numérique, de façon à, notamment, mieux préparer les nouvelles générations à en être pleinement acteurs. Fabulerie développe pour les professionnels et le grand public des programmes et créations numériques dédiés à la valorisation de collections patrimoniales, connaissances scientifiques et pédagogiques sous une forme ludique et expérimentale. Elle accompagne également, par des méthodes de design participatif les professionnels dits intermédiaires (culture & patrimoine, éducation) dans la création de nouveaux modes de médiation à la croisée de l'expérience sensible et du digital (de l'idée jusqu'au déploiement en grandeur nature.) (https://lafabulerie.com/a-propos/) - Roberto Iacono : Dessinateur, plasticien et pédagogue. Né à Rome, il travaille en France en tant que dessinateur, artiste plasticien et pédagogue.

	STRATÉGIES COMMUNICATION : - Bouche à oreilles - Travaille avec les écoles - Projet étalé sur le territoire donc relais - Expositions des œuvres de l'artiste dans différentes sections de la médiathèque (adultes, jeunes, enfants) → montrer que c'est bien expo tout public. - Comm plus classique newsletters, Facebook - Création d'une plaquette dédiée à l'expo et aux activités de médiation distribuées dans les lieux culturels, écoles distribution très large. PAS FAIT LEUR PROPRE PROJET CAR : - Pourrait développer leur propre projet transmédia en lien avec leurs collections, mais pas les ressources humaines assez importantes. - Trouve important qu'il y ait une rencontre entre artistes et professionnels du livre + important que la bibliothèque soit aussi un lieu de rencontre avec des artistes, des gens et pas seulement une rencontre avec les ressources documentaires. - Voudraient vraiment mettre en avant l'œuvre d'une artiste plus que leurs propres collections.	- Anne-Lise King : Vidéaste et plasticienne. Elle est l'auteure de plusieurs films et installations mêlant cinéma et arts plastiques, dans un processus de découverte ludique et interactive. MATÉRIEL FOURNI PAR LA BIB INTERROGÉE : - 14 livres jeunesse et adulte (liste page 3). - 1 cadre vidéo (avec sa télécommande et 2 casques audio) présente le voyage à travers la Méditerranée de Hugues de Forticor, herboriste imaginaire du XIXème siècle. Il s'agit d'une vidéo d'une vingtaine de minutes qu'on peut faire tourner en boucle. - 1 console « feuillettoir interactif » présentant le carnet de voyage autour de la Méditerranée de Hugues de Forticor. - 1 boîte à graines pour échanger, déposer le fruit de ses récoltes. - 3 jeux autour de la nature et des plantes pour animer le dispositif. - 1 kakemono pour matérialiser l'espace dédié à l'installation du dispositif ENRICHISSEMENT DE LA BIB PROPRIÉTAIRE : - Grainothèque - Presse à fleur - 1 sélection de livres
--	--	--

	➔ MAIS ont développé des ateliers de médiation sur le côté. ➔ Peut-être devront-ils le faire quand ils n'auront plus de subventions.	- Des jeux - Guide explicatif et de mise en place. - Proposition d'ateliers
Enjeux de valorisation et de médiation des collections	MÉDIATION AUTOUR DE L'ŒUVRE : Mélange de médiation par l'auteur et médiation maison par les bibliothécaires avec des partenariats. - Atelier pop-up : création d'une carte pop-up sur son arbre préféré ➔ Lié à l'expo et au recueil de Haïkus « Pages d'arbres ». - Atelier stop motion : création de dessins transformés en animation qui donnera un court métrage collectif. - Sortie en forêt initiation et découverte des champignons en collaboration avec botaniste et mycologue de l'association naturaliste Alsace Bossue + exposition des spécimens récoltés à la bibliothèque. - Eveil à la lecture autour d'histoires sur les arbres pour les bébés. - Atelier culinaire création d'un train gourmand. - Atelier modelage. VALORISATION DES COLLECTIONS : - Fait toute une valorisation thématique sur les arbres en adulte et en jeunesse. - Toujours une mise à disposition de collections spécifiques au thème abordé lors de leurs événements.	MÉDIATION LITTÉRATURE : Il s'agit d'aborder cette fiction, comme un prétexte à la découverte, à <i>L'Éveil</i> artistique et à la compréhension du vivant. Pensée sur un mode ludique, cette proposition poétique invite celui qui s'en approche à interagir et s'approprier le sujet des Jardins Imaginaires. La littérature, les légendes lointaines, les contes fantastiques participent à faire éclore chez les lecteurs des fenêtres d'ailleurs, qui dépassent les seuls possibles du quotidien. MÉDIATION DES CONNAISSANCES VIA NUMÉRIQUE : Cette création s'inscrit dans un désir d'accompagner les dynamiques à l'œuvre au sein de nombreuses bibliothèques du territoire. Notamment sur l'enjeu d'inscrire le numérique comme levier d'accès à la connaissance et aux expériences culturelles. MÉDIATION DES GÉNÉRATIONS : Enjeu d'encourager, stimuler et faire vivre des points de convergence générationnels. En effet, pour la Fabulogie, l'enjeu majeur de cette décennie, ce n'est pas tant la réponse à une fracture numérique, mais davantage au risque d'une fracture générationnelle.

	- Observent une augmentation des prêts des ouvrages mis en valeur.	Comment créer, favoriser, renforcer des passerelles, entre les générations ? Entre ces jeunes qui naviguent et explorent le monde avec de nouveaux outils, de nouveaux langages, notamment numériques. Et leurs aînés, possesseurs de nombreux savoirs à partager, à prolonger et qui se sentent parfois déconnectés de ces nouvelles formes de langage et d'expression. <i>Les Jardins Imaginaires</i> est donc surtout pensé comme un objet passerelle, entre les âges, entre le numérique et le physique, entre la réalité et la fiction. MÉDIATION AUTOUR DE L'ŒUVRE : Autour de cette proposition autonome, en libre accès pour les publics, la bibliothèque d'accueil choisit un atelier de médiation numérique, pour enrichir l'expérience des publics et les encourager à explorer le pouvoir des plantes via des usages numériques innovants (stopmotion, réalité virtuelle, interactivité...). Chaque bibliothèque peut donc choisir un atelier dans ces 4 propositions. - LANDART MOTION : Création d'un film court, réalisé image par image (stopmotion) à partir de matériaux naturels. L'atelier se déroulera de préférence en extérieur dans un cadre naturel (parc, jardin, forêt, etc...) proche du bâtiment ou sera adapté pour
--	--	---

		l'intérieur. En cas de mauvais temps, la médiathèque mettra à disposition une salle avec tables pour les prises de vue. Elle doit prévoir l'éventualité de nettoyer après l'atelier (les éléments naturels - feuilles, cailloux, sable, bois...- étant utilisés pour la séance). - CONCERTO DU VIVANT : Cet atelier consiste à fabriquer collectivement des instruments de musique à partir d'éléments naturels (racines, légumes, plantes, mousse), d'y assigner des éléments sonores qui permettront de jouer collectivement, grâce à l'aide de petits dispositifs d'interaction, un concerto du vivant. - JARDINS COLLECTIFS ET RÉALITÉ VIRTUELLE : Création d'un jardin virtuel à 360°, réalisé à partir de dessins, collages, plantes séchées ou fraîches. À l'issue de l'atelier les participants découvrent leur jardin collectif dans un casque de réalité virtuelle, comme s'il existait. - HERBIER INTERACTIF : Cet atelier propose de réaliser collectivement un herbier des plantes locales. Chacun des éléments naturels sont utilisés comme des tampons. En mixant les différentes formes, il s'agit de créer la silhouette d'une plante aux pouvoir supra-extraordinaires. Une encre conductrice est
--	--	---

		fabriquée sur place. Elle permet de connecter la plante magique à des textes et sons enregistrés, déclenchés au toucher.
Retour d'expérience des usagers	SUCCÈS : Exposition visitée assez facilement. OUVERTURE À LA DISCUSSION : Public adulte aussi intéressé ce qui a ouvert une discussion sur les nouvelles technologies car se sont rendu compte que le numérique utilisé comme dans l'expo c'est pas mal. <i>« On déployait... oui c'est assez intéressant parce que, un à la fois ça intéresse aussi un public adulte qui se dit « ah ouais tiens le numérique quand c'est utilisé comme ça c'est pas mal ».</i> <i>Ouais je trouve qu'il y a une discussion qui peut s'installer sur les nouvelles technologies. Y a pas ce... aussi ce mouvement de presque... de rejet que peuvent avoir certaines personnes parce que il y a ce support papier aussi. »</i> Pas de mouvement de rejet que peuvent avoir certaines personnes face au numérique car il y a aussi un rapport papier. TRANSMÉDIALITÉ : Tous les publics pas intéressés par le côté transmédia, mais attirés du monde car garde un côté matériel.	

	MOINS DE SUCCÈS : Dimension podcast attiré moins de monde car pas encore ancré dans nos pratiques de prendre son téléphone et scanner des QR code pour écouter des histoires. Mais en médiation pas de problèmes. ➔ Problème avec transmédia, il faut absolument accompagner les publics à faire les démarches car pas encore naturel. IMPORTANCE DE LA MÉDIATION !!	
Retour d'expérience des bibliothécaires	Oui renouvèlerait l'expérience MAIS : ➔ Faire des projets qui reste en lien avec les collections et pas totalement hors-sol. ➔ Souhaite garder un lien avec le livre et le format papier. ➔ Pas un projet uniquement numérique. Avoir une dimension matérielle de rapport à l'œuvre simple, basique, habituelle pour pouvoir y rencontrer une nouvelle technologie. ➔ Préfère favoriser les projets qui peuvent permettre une transmission du goût de la lecture.	ÉLÉMENT IMPORTANT : Enrichi d'une grainothèque et d'une presse à fleurs choix qui a été fait pour faire un lien à la nature au-delà du numérique pour garder un support plus matériel. Sont amenés à faire de la médiation autour et estiment qu'il y a plusieurs niveaux d'utilisation. Simple sans trop de médiation, le visage du monsieur qui s'anime suffit à attirer les gens. Et une plus élaborée avec l'organisation de différents ateliers de création ou de parties de jeux.
Opinion sur la place des projets transmédia en bibliothèque publique	➔ Oui permet de rentrer dans un langage plus simple, connu et immédiat pour les jeunes. ➔ Transmédia peut être intéressant quand ça apporte vraiment une plus-value par rapport au simple support papier. ➔ Bon outil pour attirer un public plus jeune. ➔ Permet la découverte de technologies que les publics de la médiathèque n'ont jamais	

	vu car ils se situent sur un territoire rural et ils ont plus des classes socio-professionnelles pas forcément très élevées. Donc permet de monter de nouvelles technologies à leurs usagers. ➔ Nécessaire d'amener de nouvelles choses, des choses plus interactives car médiathèques sont des lieux de vie, et pas des lieux où on ne fait que lire. ➔ Permet de déconstruire les idées stigmatisantes du numérique de certaines personnes qui rejettent toutes formes. MAIS ➔ Garder un lien avec le livre et le papier. ➔ Ne pas faire que ça, épisodique ça reste une médiathèque. ➔ Garder un support sinon plus personne ne viendrait <i>in-situ</i>.	
--	--	--

	Entretien 3	Entretien 4	Entretien 5
Profil général de la bibliothèque/médiathèque	Bibliothèque municipale de Nîmes qui possède trois points de quartier accolés à une école, dans un CHU et un Médiabus représentent leur réseau de bibliothèques. Personne interrogée est Chef de projet, prospective et médiation, arts et cultures numériques. Responsable du Labo², un laboratoire des usages et de création numérique (Labo²), à disposition des porteurs de projets en création et médiation numérique leur but : <i>« l'idée c'était de faire une place en fait à cette nouvelle forme de création qui était en train d'émerger et comment nous en tant que acteur culturel, artistique et social on pouvait accompagner la diffusion de ces créations-là avec un dispositif de médiation »</i>. <i>« Comme on n'avait pas beaucoup de moyens on s'est dit comment finalement répondre à tous les objectifs d'une bibliothèque tout en accueillant en fait les nouvelles formes de création qui vont nous permettre aussi de pallier à un manque de recherche et développement »</i> ➔ Pas la 1^{ère} fois qu'ils font du transmédia.	Petite bibliothèque à Saint-Laurent-sur-Gorre de bourg et rurale. Usagers principalement enfants et seniors et rarement des ados et jeunes adultes. Personne interrogée est bibliothécaire. ➔ 1^{ère} fois qu'ils travaillent avec le transmédia.	Réseau de médiathèques de Savigny-les-temple, mais travaillent en pôle de médiathèque. Cinq médiathèques au sein du même pôle avec lesquelles ils essayent de mettre en avant des projets thématiques. Personne interrogée est responsable d'une équipe numérique composée de quatre personnes. Rôles : - Gestion des collections et outils numériques - Gestion des espaces numériques - Met en place des animations Essaye de coordonner des projets communs sur les différentes structures et voir ce qu'il est possible de faire au sein de l'ensemble des médiathèques et surtout au sein de leur structure de rattachement où elle a une équipe sur place disponible pour le plan technique, logistique et des animations. ➔ 1^{ère} fois qu'ils travaillent avec le transmédia MAIS, personne interrogée a fait son mémoire sur le transmédia et connaît bien le sujet.

Vision et objectifs du projet transmédia	ORIGINE : Le labo a pour volonté d'accueillir des artistes numériques car ils estiment que ce sont des personnes en capacité de pouvoir critiquer les nouvelles technologies. Et donc finalement les artistes intègrent l'art numérique dans leurs travaux et la bibliothèque travaille à diffuser ces travaux vers les publics. OBJECTIF : Suite à démarche de s'appuyer sur les compétences des artistes numériques et la volonté de développer un dispositif de récit cartographique qui s'appuie sur WordPress qu'ils avaient développé en interne. Ils ont un artiste en résidence qui a demandé à tester cet outil pour faire une restitution dans le cadre d'une exposition physique. <i>« Du coup je l'ai formé à ce récit cartographique et il est allé dans les forêts alentour... qui nous entoure en fait à Nîmes et il a fait une espèce de promenade. Enfin c'est plus qu'une promenade, c'est carrément un conte initiatique. »</i> PROJET : Loqmana Bahri a d'abord construit un « Géoproject », racontant son histoire à	OBJECTIFS : Bibliothèque accueille beaucoup de seniors et lors des vacances d'été, les petits-enfants les accompagnent en bibliothèque. Pendant l'été, ils organisent plutôt des activités et animations jeunesse plus spécialement pour les enfants. ➔ Objectif était d'arriver à réunir les deux générations lors d'un moment spécial et d'attirer peut-être un nouveau public plus jeune. ➔ Faire venir les personnes âgées ou les familles pendant les vacances, le moment où ils peuvent plus facilement se libérer. Difficultés de faire venir les jeunes (ados) dans les bibliothèques rurales. ➔ <i>« Donc voilà et aussi parce que la médiathèque est un troisième lieu donc le but c'est que les gens y restent le plus possible normalement. »</i> DISPOSITIF : Muni d'une tablette, le visiteur devenu inspecteur stagiaire est invité à résoudre une enquête pendant 30 à 45 minutes. Les panneaux de l'exposition	ORIGINE : Personne interrogée avait déjà une appétence pour ce type de littérature due à sa formation et ses recherches dans le cadre de son mémoire. Elle avait envie de réutiliser ces acquis dans le milieu professionnel. Ce mois de mise en valeur du transmédia s'inscrit dans leurs temps forts autour d'ateliers thématiques. En 2022, réalité virtuelle, 2023, le transmédia et en 2024, ils feront sur l'intelligence artificielle. OBJECTIF : ➔ Au départ, mettre le transmédia en avant dans le cadre de leurs ateliers thématiques, de mois thématiques. ➔ Faire comprendre aux publics ce que c'est le transmédia. ➔ Partir du travail de l'auteur Marc Frachet qui a développé un univers transmédia <i>InCarnatis</i> et développé des ateliers autour de l'œuvre.
--	--	--	--

	partir d'une carte, comme une marche, une enquête, une déambulation. À ce projet virtuel et au site Internet, s'ajoute une exposition physique. L'exposition <i>in situ</i> met en lumière le voyage sensoriel du marcheur à travers une scénographie singulière : silhouettes, photographies, projections, textes, entités dans un univers sonore réalisé par le compositeur Anthony Touzalin. ÉDITION PUBLIC : Projet se base sur une logique d'édition des publics, c'est-à-dire que la bibliothèque devient un lieu où on peut écrire. D'après personne interrogée, <i>« Et moi je pense que la bibliothèque de demain c'est une bibliothèque où on va écrire sous beaucoup de formes en fait. On va produire des contenus et ça je vous donne... c'est vous qui le mettez en place sans doute... moi je pense qu'il faut qu'on renverse le rapport à la projection. C'est-à-dire qu'il faut que ce soit les gens qui fabriquent les collections avec l'aval des médiateurs qui peuvent être scientifiques, ils peuvent être culturels, artistiques ce que nous sommes de temps en temps on va dire. Et puis une</i>	représentent les lieux d'investigation entre lesquels le stagiaire doit circuler. Il les parcourt et grâce à de multiples procédés interactifs (panneaux/application), il rassemble les pièces du puzzle. L'interface de l'application donne accès à une « boîte à outils » comprenant téléphone, mail, SMS, serveur d'archives, appareil photo. Les contenus audios, textes et vidéos guideront le visiteur jusqu'à la résolution de l'énigme et l'identification du coupable. (https://bibliotheques.hautes-alpes.fr/espace-pro/action-culturelle/expositions/159-qui-a-refroidi-lemaure) EXPOSITION : L'exposition est composée de - 7 kakémonos autoportants (85x200 cm) - 4 tablettes, - 8 casques audio, - 4 doubleurs jacks ce qui permet de jouer à 2 par tablettes. - 1 livret pédagogique « Autopsie du polar », - 1 frise « scène de crime zone interdite », - 1 mode d'emploi.	➔ Montrer que le transmédia se trouve aussi ailleurs dans des œuvres connues de tous telles que <i>Star Wars</i>, <i>Final Fantasy</i> ou <i>Harry Potter</i>. ➔ Le transmédia prend en compte les pratiques culturelles et les valeurs de la jeunesse. La multiplicité des supports d'un même projet force le public à s'intéresser à leur ensemble s'il souhaite découvrir l'œuvre dans son intégralité. Ils mettent ainsi en avant la narrativité augmentée tout en promouvant des acteurs du territoire. ➔ Les activités proposées touchent à la fois le jeune public mais aussi un public adulte et familial. SENSIBILISATION : Les supports et éléments numériques utilisés et mis en avant dans le cadre de l'évènement (tablettes, touchboard, QR codes, casques de réalité virtuelle, consoles de jeu etc.) entrent directement dans le cadre de l'éducation au numérique des publics et dans le plan de la lutte contre l'illectronisme.
--	---	--	---

	<i>fois que ça, c'est fait, ça rejoint le pot commun, ça rejoint la collection. »</i> ➔ Rejoint l'idée d'impliquer les publics dans l'écriture des dispositifs de médiation, interaction. DIMENSION IMPORTANTE : Personne interrogée sait très bien définir le transmédia dans son secteur d'activité : <i>« on définit plutôt le transmédia par des approches transdisciplinaires déjà... mais qui normalement ont chacun leur mode de fonctionnement et qui... parce qu'on les travaille par les spécificités du numérique peuvent se mélanger pour donner un nouveau genre narratif notamment. C'est ça ce que moi j'appelle le transmédia, c'est une histoire qui peut s'appuyer sur des logiques narratives déjà existantes mais qui, par le numérique, arrivent à avoir une forme originale. »</i>	- 2 malles de documents (CD/Livres/jeux...).	PROJET : Le transmédia est mis à l'honneur durant le mois d'octobre. À travers Différents événements (Escape Game audio, conférence, exposition Augmentée, jeu en réalité virtuelle et jeu de piste sonore), découvrez Des œuvres de fiction au concept inédit tels qu' <i>InCarnatis</i> de Marc Frachet ou encore la franchise <i>Final Fantasy</i>.
Planification et mise en œuvre du projet	CRÉATION D'OBJETS : Création de divers éléments grâce à leur Fab Lab. Une table avec la carte du Gare donc leur département. Un genre d'œuf de dinosaure imprimé en 3D muni d'aimants, qu'on pouvait déplacer sur la carte et quand les aimants se	PRÊT DE LA BIB DEPARTEMENTALE DE PRÊT DE LIMOGES : La bib interrogée a loué le dispositif à la bibliothèque de prêt gratuitement. EMPLACEMENT DANS LA BIB :	BUDGET : Ne possède pas de budget matériel pour des projets d'action culturelle, mais du budget de prestations ➔ projet pensé pour être mis en avant via des prestataires et non pas via du matériel qui aurait pu être acquis.

	touchaient, ça envoyait des images sur le mur. Les publics pouvaient reproduire la marche comme il l'entendait avec une interface physique en bois. FINANCEMENT : Reçoivent des financements d'équipement ou d'investissement et très peu de fonctionnement ce qui les force à créer beaucoup eux-mêmes à l'aide d'outils acquis avec le budget d'équipement. PLACEMENT DANS LA BIBLIOTHÈQUE : Beaucoup de questionnements sur l'emplacement de l'exposition dans la bibliothèque, finalement, choix s'est porté sur à part donc pas dans la bibliothèque directement. « On s'est beaucoup questionné sur ça et moi je me suis un peu... je leur ai dit, je leur ai dit... ouais parce qu'ils me disent « le numérique est partout donc il n'y a pas besoin de lieu dédié » ben ouais je lui dis mais le problème c'est que encore une fois c'est un lieu où on fabrique, c'est un lieu où on se forme et vous pouvez pas fabriquer ou former au sein du public quoi. [...] Donc ça moi à mon avis... alors il ne faut pas	Mis à l'entrée pour directement attirer le regard des usagers et attirer le plus de monde possible. PAS DE DIFFICULTÉS : Tout le matériel était prêté avec le dispositif. Juste s'assurer que les tablettes soient chargées et installer le tout au début. ORGANISATION : Il suffisait de donner les tablettes, expliquer brièvement comment ça fonctionnait et puis ils pouvaient se débrouiller en autonomie. Possibilité jusqu'à quatre groupes de personnes pour le faire en même temps et quantité jamais atteinte au même moment. Ils ont moins de personnel en été et donc le dispositif leur permettait de gérer l'animation seuls. SYSTÈME DE RÉSERVATION : Réservations mises en place, mais peu d'usagers sont passés par ce système. La plupart arrivaient, voyaient l'installation et demandaient s'ils pouvaient le faire. PAS FAIT LEUR PROPRE PROJET CAR :	Allocation d'un tout petit budget d'acquisition pour les collections numériques qui a été dédié à l'achat des romans de Marc Frachet. Le plus gros du budget est parti dans les animations. FAIRE AVEC LES MOYENS DU BORD : Fait en sorte que les animations proposées soient réalisées sur du matériel et de l'équipement déjà présents dans les médiathèques tels que des tablettes ou des casques de réalité augmentée. PARTENARIAT : Un seul partenariat a été nécessaire avec l'auteur de la trilogie qui s'est déplacé pour faire des présentations et des conférences. PERSONNEL FORMÉ : Le reste des animations a été développé en interne tout en reprenant une partie du travail présenté en festival par l'auteur qu'il avait déjà lui-même développé.
--	---	---	---

	<i>qu'il soit isolé mais il faut qu'il soit identifié du public... ».</i>	« C'est plus facile ! ». Pas assez de budget pour élaborer des dispositifs aussi travaillés. STRATÉGIES COMMUNICATION : - Affiches dans la bib, dans les commerces, dans autres médiathèques. - Réseaux sociaux. - Bouche à oreille a le plus fonctionné, gens venaient, ils leur disaient et les usagers le répétaient à leurs petits-enfants. - On fait de la comm dans les écoles.	Principalement appropriation du travail de Marc Frachet + un peu de fait maison qui a été développé en interne en fonction des œuvres disponibles dans les fonds des médiathèques participantes. SUR INSCRIPTION ET COMPLET STRATÉGIES DE COMMUNICATION : - Création d'un livret avec ensemble des animations proposées - Affiches - Relais auprès du journal de la ville - Réseaux sociaux - Portail du réseau des médiathèques de Gand Paris Sud.
Enjeux de valorisation et de médiation des collections	VALORISATION LITTÉRATURE GÉOPOÉSIE : Le projet rentre dans une période où il y a un grand engouement pour la littérature liée à la nature et à la marche. Et aussi la nature qui essaye de retrouver un état, une spiritualité où la nature et la culture étaient à peu près au même niveau. Donc renouveau pour la redécouverte des territoires par l'histoire des gens qui vivent dessus et un retour d'une production littéraire dans tous les pays autour de ça.	ENRICHISSEMENT DU FONDS : Dispositif enrichi par la bibliothèque qui prête de livres et de jeux sur le thème du policier pour rester dans le thème. La médiathèque en a aussi acheté de nouveaux spécialement pour l'occasion. VALORISATION COLLECTIONS : Genre policier fonctionne déjà très bien avec les personnes plus âgées, mais observe quand même une augmentation du prêt d'ouvrage sur le thème, surtout les nouveautés apportées spécialement	ATELIERS MÉDIATION AUTOUR DE L'ŒUVRE INCARNATIS : - La pêche aux lumières : un mini jeu en réalité virtuelle imaginé par Stéphane Gassin. - Exposition <i>InCarnatis</i> : découvre l'univers et le projet <i>InCarnatis</i> à travers une série de panneaux interactifs - Jeu de piste : à l'aide de QR Code, écoute des extraits du roman <i>InCarnatis</i> et tente de découvrir la voix du doubleur qui se cache derrière.

	VALORISATION AUTOUR DES COLLECTIONS : Mise en valeur de livres de la collection autour de ce thème qui parlaient de réchauffement climatique, mais aussi de la littérature issue de la marche et de la découverte. Pas d'observation d'augmentation des prêts car pas défini comme un objectif, mais permet la mise en valeur d'un mouvement littéraire très présent aujourd'hui.	pour l'exposition. Et chez les plus jeunes aussi qui se sont surtout dirigés vers les livres dont vous êtes le héros. MÉDIATION NUMÉRIQUE : Au-delà de la valorisation du genre, le dispositif a permis une sorte de médiation des appareils électroniques que sont les tablettes auprès d'un public plus âgé et moins à l'aise avec ce genre de technologie. <i>« Et bien il y a des mamys qui ont découvert les tablettes et ça c'était bien ! ».</i>	- Escape Game Audio « Tunnel Mortel » : Jeu d'évasion/Escape Game audio réalisé en co-production par les éditions Acci Entertainment. 8 minutes pour sortir du tunnel avant qu'une puissante vague d'Eaucide vienne vous anéantir. - Séance de jeu de rôle <i>InCarnatis</i> Rebel Union : aventure de jeu de rôle pour tous, comprenant un scénario en quatre parties avec six personnages. Plongez sur terre en 2385, en plein technofascisme, et prenez part à la résistance ! - Conférence avec Marc Frachet, auteur de la trilogie : Marc Frachet présente son projet transmédia et l'univers de son œuvre. La conférence sera suivie d'un temps d'échange et dédicaces du roman. AUTRE MÉDIATION INCARNATIS : - Diffusion des bande-annonce du roman <i>InCarnatis</i> sur les écrans de la médiathèque - Ajout du lien vers le mini jeu pc « Le taquin » sur les pc gaming de la médiathèque.
--	---	--	---

		ATELIERS MÉDIATION AUTOUR DE L'ŒUVRE <i>FINAL FANTASY</i> : - Projection du film <i>Final Fantasy Advent Children</i> : Projection du film spin-off de l'œuvre de <i>Final Fantasy VII</i> de Tetsuya Nomura. - Découverte des jeux <i>Final Fantasy</i> : Chaque semaine, un jeu vidéo <i>Final Fantasy</i> sera présenté au public et jouable en libre accès : <i>Final Fantasy XVI</i>, <i>XV</i>, <i>XVII</i> et <i>X</i>. AUTRE MÉDIATION <i>FINAL FANTASY</i> : Diffusion des bandes-annonces du film <i>Final Fantasy Advent Children</i> et du <i>Final Fantasy VII</i> sur les écrans de la médiathèque. ATELIERS MÉDIATION AUTOUR DE L'ŒUVRE <i>HARRY POTTER</i> : - Game Party sur PlayStation 5 du jeu <i>Hogwart Legacy</i>. - Table de présentation : tables thématiques mettant en avant plusieurs projets transmédia sur différents supports (livres, jeux vidéo, DVD, etc...). AUTRE MÉDIATION <i>HARRY POTTER</i>:
--	--	---

			Diffusion des bande-annonces du jeu vidéo Hogwart Legacy sur les écrans de la médiathèque.
Retour d'expérience des usagers	SUCCÈS : Approché pas mal de visiteurs, un peu plus de 3 000. Ils « pètent les compteurs ». INTERGÉNÉRATIONNALITÉ : Attire un grand nombre de personnes de tout âge, n'a jamais vu autant de personnes de différents âges se déplacer en ville pour participer à des actions culturelles. INTERACTIVITÉ : Dès qu'il y a un peu d'interactivité, qu'on laisse la place aux publics pour créer, agir, ça attire du public et du public différent.	SUCCÈS MITIGÉ : L'exposition a bien fonctionné, les usagers qui l'ont fait ont apprécié, mais c'était des usagers qui étaient déjà usagers. Pas de nouveaux publics si ce n'est deux ou trois nouvelles inscriptions de plus spécialement pour l'exposition. <i>« Oui, mais juste de voir des gens s'amuser c'est déjà bien ! »</i> car après tout une bibliothèque c'est aussi fait pour se divertir. AUTONOMIE DES USAGERS : Dispositif facile à prendre en main après quelques explications. Les usagers sont vite autonomes pour faire l'activité. Ils n'ont pas besoin d'être accompagnés en permanence par les bibliothécaires. PUBLIC CIBLE PEU ATTEINT : Les familles sont bienvenues, les seniors avec leurs petits-enfants aussi, mais les ados et jeunes adultes restent absents.	SUCCÈS : Grand succès, grâce aux relais dans la ville. Les services jeunesse ont aussi été intéressés par les ateliers. Les publics étaient au rendez-vous, ils ont fait des ateliers complets. OBJECTIF PEU ATTEINT : Au final, les publics n'ont pas saisi l'idée du transmédia. <i>« On a compris que le public n'avait pas saisi l'idée du transmédia du fait qu'ils aient pas fait le lien en fait entre les différentes animations, qu'ils aient pas vu qu'il y avait un lien. Eux, ils les ont pris chacun... enfin le public a pris chaque animation comme quelque chose d'appart entier sans voir qu'il y avait un lien entre tout ça. C'était une Game Party, c'était une projection, c'était pas vu comme la Game Party qui montre le jeu vidéo, la projection qui va montrer le film d'une même œuvre. Ça, ça n'a pas été compris. »</i> PAS DE NOUVEAUX PUBLICS :

		Mais aussi une médiation transgénérationnelle qui s'est formée d'elle-même car le caractère numérique du dispositif a permis aux petits-enfants qui savent bien comment se servir des tablettes de montrer à leurs grands-parents comment s'y prendre. Et donc des seniors qui ne se seraient jamais dirigés vers de telles technologies l'ont fait grâce à la génération plus jeune. Lorsque plusieurs générations interagissent, on se rend compte que les usages peuvent être différents. « Ouais, parce que ce sont des trucs qu'ils seraient même pas aller voir en temps normal. Ils seraient passé à côté comme ils en n'avaient rien faire quoi. »	« Oui effectivement, c'est toujours le but d'une animation c'est d'essayer d'attirer un petit peu le public. Notamment le public adolescent qui est peu présent dans le milieu des médiathèques et là c'est vrai que ça a pas eu cet effet-là. »
Retour d'expérience des bibliothécaires	VISION COMMUNE : Faire attention à ce que les artistes invités soient en accord avec les objectifs que la bibliothèque veut porter. Il faut des objectifs communs parce que parfois les objectifs diffèrent entre la culture et l'art, ce n'est pas tout à fait la même chose. Il doit y avoir un terrain d'entente sur lequel la bib et l'artiste sont prêts à partager ou à avoir des compromis des deux côtés. ARTISTE IMPLIQUÉ : Bibliothèque n'a pas rencontré de difficultés particulières, artiste très	OUI, le referais car : - Ça fait de la nouveauté. - Ça donne de la vie à la médiathèque tout simplement. MAIS Conscience qu'ils sont une petite infrastructure avec pas beaucoup de public et que donc leur implantation joue un rôle dans le nombre de personnes qu'ils vont réussir à attirer donc préfère se limiter à de petits projets plutôt que de faire venir des « gros machins » car il n'y aura pas grand monde à part leurs usagers habituels.	Oui, referait l'expérience MAIS s'il fallait revoir le projet : - Impliquer plus le public dans le processus de création de l'œuvre. « Peut-être leur montrer que... voilà faire ça sur plusieurs ateliers, faire la création de l'œuvre, leur montrer qu'on peut voilà projeter cet univers... qu'on peut le développer sur différents supports et leur montrer comment [...] ». - Faire un projet propre au public ciblé.

	impliqué et a pris en charge une grande part de la scénographie.	EPISODIQUE : Ce genre d'animations apporte un plus, mais ça doit rester épisodique pour ne pas tomber dans le désintérêt du dispositif. Et donc souvent des locations et non des achats. <i>« Après l'acheter nous-même, ça veut dire que aussi d'un autre côté quand on l'aura fait, qu'est-ce qu'on en fait après ? », « Parce que là on l'avait pris pour l'été et après on le renvoi et on fait autre chose. Si on l'a nous-même, ben après on se retrouve à... c'est bien mais après voilà on peut pas le faire tout le temps ! »</i> <i>« Oui, enfin moi je pense que c'est épisodique. C'est ce qu'on fait aussi quand on fait des expositions ou des trucs comme ça, ça marche parce que c'est épisodique. Si on le gardait toute l'année, ça serait beaucoup moins intéressant au fur et à mesure. »</i>	- Ne pas forcément partir d'œuvre déjà écrite. - Travailler plus avec les écoles surtout s'ils veulent attirer un public plutôt adolescent. - Travailler plus autour de l'œuvre, mais avec un public actif et pas les dispatcher sur plusieurs animations avec des publics cibles différents.
Opinion sur la place des projets transmédia en bibliothèque publique	OUI, à titre expérimental ça fonctionne, MAIS : - Structurer davantage et l'inscrire dans un projet d'établissement sinon, ça va rester un « sous-machin » qui va attirer parce que ça rapporte des sous. Sans volonté des publics, rien n'est possible, donc écouter ce dont ils ont besoin.	Trouve que ça a sa place car : - Ils sont obligés de se diversifier car les bibliothèques sont devenues des médiathèques qui sont aujourd'hui obligées d'avoir des ordinateurs. - On sait que les bibs ne sont plus uniquement des lieux où on trouve des livres, ils prêtent des DVD, des jeux vidéo qui fonctionnent très bien et donc ils sont obligés de	Oui ça a sa place car : - Ils travaillent sur le numérique, mais pas uniquement avec des écrans et le transmédia peut permettre ça. - Essaye de multiplier les portes d'entrée dans le cadre de la lutte contre l'électronisme. - Les dispositifs numériques sont un vrai levier pour faire venir des publics en médiathèque.

		diversifier leurs offres de médiations. - MAIS question de budget demeure un frein.	- Numérique devenu incontournable du quotidien de leurs usagers et il y a de plus en plus de demandes sur ces sujet-là. <i>« Le numérique c'est voilà c'est devenu un incontournable du quotidien des Français et on a une demande de plus en plus... plus en plus de demande en fait sur ce sujet-là. Que ce soit sur de la parentalité numérique, que ce soit sur voilà de l'apprentissage à l'informatique pour les seniors, un accompagnement, du divertissement, voilà c'est vrai que là je prêche un peu pour ma paroisse, mais je vois que en comparaison des animations qui sont proposées sur d'autres sujets par mes collègues, on brasse beaucoup plus de monde en fait sur ces questions-là. »</i>
--	--	--	---

4. Retranscriptions des entretiens semi-directifs

Retranscription de l'entretien n°1 – *Arbres Mondes*

Marie Baerenzung de la Médiathèque Joseph Schaefer accueille le projet transmédia *Arbres Mondes* – 8 mars 2024.

00:02 – [CS] : Donc pour reposer un peu le contexte, mon mémoire s'intéresse au transmédia en bibliothèque et comment ça peut être, en fait, mis en place dans les bibliothèques/les médiathèques et en faisant quelques recherches, j'ai remarqué que ça se faisait assez bien en France, mais il n'y avait pas grand-chose en Belgique. Et donc voilà, je m'intéresse beaucoup à ça et à comment vous avez pu mettre en place ça, pour quelles raisons, les objectifs etc.

00:29 – [MB] : Ok

00:30 – [CS] : Ça va ?

00:32 – [MB] : Ouais ça va.

00:33 – [CS] : Donc ma première question, je ne sais pas si vous avez déjà eu le temps de consulter un peu le questionnaire ?

00:37 – [MB] : Ouais, je viens de le faire. Je l'ai sous les yeux là.

00:41 – [CS] : Ok donc première question, est-ce que vous pouvez présenter de manière assez succincte votre bibliothèque/médiathèque, ainsi que votre rôle au sein de celle-ci et est-ce que c'est la première fois que vous organisez un événement transmédia ?

00:53 – [MB] : Ouais. Alors on est une médiathèque intercommunale d'une communauté de commune qui est environ à 35 000 habitants sur une ville principale qui en compte 5 000 à peu près. Donc on est en territoire rural et on est également pôle départemental de la lecture publique pour... donc le... on est au... sur le département de la Moselle et là sur le territoire, donc il y a 13 bibliothèques avec lesquelles on travaille dans des missions départementales du tout public, mais on a aussi au niveau de l'intercommunalité la compétence en fin de compte des, ils appellent ça les « manifestations culturelles » qui émanent de la, de la médiathèque. Et donc on a une programmation commune et les actions culturelles sont... qui sont pensées ensemble et également financées par la communauté de communes. Voilà, je ne sais pas si c'est clair ?

01:59 – [CS] : Si, merci.

02:02 – [MB] : Voilà et donc on a une double mission, donc on est, si vous voulez dans la... à la médiathèque il y a du personnel départemental et du personnel intercommunale et on fait tout un peu l'un et l'autre, on est mutualisé dans nos... dans nos missions et ça permet effectivement de... ben pour répondre à ces questions aussi d'organisation d'évènements surtout que vous avez des compétences un peu... enfin différentes que vous pouvez développer que si on était effectivement juste, je pense une... une médiathèque en ruralité. Voilà.

02:45 – [CS] : Ok

02:47 – [MB] : Et non c'est pas la première fois. Alors c'est la première fois sur un projet en fin de compte d'une illustratrice qui utilise des médiums numériques et audios, mais on a déjà accueilli en revanche une exposition de l'université de Lorraine qui s'appelle « Homo Numericus » et qui est là plus une exposition scientifique de réflexion sur l'usage des nouvelles technologies.

03:18 – [CS] : Ok. Vous pouvez juste répéter le nom ? Je n'ai pas bien entendu.

03:22 – [MB] : C'est « Homo Numericus ». Si vous voulez je vous envoie le lien. C'est... c'est un dispositif en fin de compte de l'Université de Lorraine qui s'appelle l'Escales des sciences et ils ont... ils ont des expositions. Là c'était une exposition interactive et c'était vraiment les usages en robotique, les usages en médecine, les usages en... de manière culturelle aussi, les applications écolo aussi, voilà.

03:52 – [CS] : Ok super.

03:54 – [MB] : Donc là on est moins sur la médiation autour du livre, mais sur notre rôle d'une bibliothèque aussi... d'être... un lieu d'information et de réflexion sur ce monde un peu étrange qui nous entoure.

04:14 – [CS] : Ok ça va merci. Donc voilà, pour en revenir au projet pour lequel je vous ai contacté, est-ce que vous pouvez me décrire un peu le projet, ce que vous avez mis en place au sein de votre bibliothèque, les principaux objectifs de ce projet et comment est-ce que ça s'aligne avec les missions de votre bibliothèque ?

04:36 – [MB] : Ouais, alors nous en fin de compte ça prend place donc dans le cadre d'un appel à projet qui a été lancé par le ministère Drac Grand Est¹ la région Grand Est et le centre national

¹ La direction régionale des affaires culturelles (DRAC) Grand Est, service déconcentrée du ministère de la Culture, sous l'autorité du Préfet de région, coordonne et met en œuvre sur le territoire de la région Grand Est la politique culturelle de l'État. Ses missions portent sur les patrimoines, la création artistique et les industries culturelles.

du livre qui sont donc des projets de médiation autour du livre et des projets de médiation de longue durée. Et on... on... la réflexion en fin de compte s'est ouverte par la suite d'une exposition, enfin un partenariat là avec l'éducation nationale de Marion Bataille, c'était la première fois en fin de compte qu'on faisait une exposition jeune public. Donc ça c'est une exposition qui est pas du tout transmédia hein, qui... qui est une exposition interactive qui s'appelle « Écrire son roman » qu'on a empruntée au centre de l'enfance de Tinquieux et on s'est rendu compte que... il y avait un vrai intérêt en fin de compte les enfants sur des expositions qui leur sont adressées. Et donc la volonté était de renouveler en fin de compte cette expérience dans ce cadre-là, mais avec une résidence plus longue d'une exposition d'une illustratrice et... ben l'expo d'Elsa Mroziwicz nous a particulièrement intéressé justement parce qu'il y avait cette dimension, alors vous appelez ça transmédia, mais cette... à la fois ce rapport au livre et ce rapport au numérique. Et notamment, alors il y a toute une partie... je pense que vous êtes allée voir hein son travail sur Internet, où à la fois l'illustration se déploie et... on est aussi sur des podcasts audio qui sont sincèrement hyper bien fait. Enfin il faut quand même bien appeler un chat un chat, la plupart du temps, il n'y a pas cette qualité-là aussi bien en termes d'illustrations que... audio. Et l'idée aussi c'était... donc elle a un immense pop-up qui... pareil est en réalité augmenté. Donc c'est... il y a trois animaux qui se déploient avec une tablette ou un portable ou n'importe quoi et qui racontent à la fois une histoire. Et moi j'aimais bien cette idée en fin de compte de garder un lien avec un support livre tout en ouvrant en fin de compte sur des réalités augmentées. Voilà, je trouve que le rapport est très bon. D'être en fin de compte à la fois sur une chose très sensible, parce que donc on accueillait aussi des dessins. Ses dessins qu'elle fait sur ces forêts et tout en racontant aussi qu'elle parcourt le monde pour faire ces dessins là et ce rapport à la fois très matériel du livre et ce support numérique qui sont à la fois comme une évasion, mais qui n'existe pas non plus je trouvais sans ce rapport matériel à la fois du dessin, que du livre pop-up. Voilà et nous ce qu'on a fait, c'était la première fois qu'elle le faisait, bha ça c'est une contrainte technique chez nous, on a un très beau caveau, mais on va dire ses normes hydrométriques sont un peu limites et donc on a vraiment fait du grand format. Elle m'a autorisé en fin de compte à tirer ces dessins qui sont plutôt sur des formats plus grands que du A4 sur un format 0. Donc voilà ça c'est le rapport au dessin et notamment quand on a accueilli des classes c'est quand même très différent. Voilà. Et sur les

([https://www.marne.gouv.fr/Services-de-l-Etat/Directions-regionales/DRAC/Direction-regionale-des-affaires-culturelles-DRAC-Grand-Est#:~:text=La%20direction%20r%C3%A9gionale%20des%20affaires%20culturelles%20\(DRAC\)%20Grand%20Est%2C,politique%20culturelle%20de%20l'%C3%89tat.](https://www.marne.gouv.fr/Services-de-l-Etat/Directions-regionales/DRAC/Direction-regionale-des-affaires-culturelles-DRAC-Grand-Est#:~:text=La%20direction%20r%C3%A9gionale%20des%20affaires%20culturelles%20(DRAC)%20Grand%20Est%2C,politique%20culturelle%20de%20l'%C3%89tat.))

classes on était plus sur du pop-up et par contre cette dimension numérique on l'a introduite sur des temps plus tout public où là c'était du stop motion. Voilà. Parce que l'idée c'était à la fois l'exposition mais être aussi sur une transmission tout publics sous forme d'ateliers. Et on n'a pas fait d'atelier podcast parce que c'est pas forcément elle qui a la compétence et l'autrice n'était pas disponible sinon on aurait pu effectivement faire aussi quelques ateliers audios.

09:59 – [CS] : Du coup vous aviez des visites qui étaient organisées avec des classes, des publics bien précis et aussi une exposition tout public sur le côté ?

10:08 – [MB] : Ouais et... mais les classes ont visité l'exposition et ont fait des ateliers avec Elsa pour certaines. Voilà, il y a certaines classes qui ont juste visité l'expo, mais l'idée c'était aussi que ça soit une forme d'expo-atelier. Qu'il y ait une rencontre en fin de compte aussi avec l'illustratrice. Que ça soit pas juste dans une expo qu'on voit. Voilà, après nous sur les classes qui sont venues à part, on a repris la médiation autour de l'expo.

10:42 – [CS] : Et les ateliers c'était plutôt... donc rencontre avec l'illustratrice et qu'est-ce qu'ils faisaient concrètement ?

10:48 – [MB] : Pop-up.

10:50 – [CS] : Ok.

10:51 – [MB] : Autour de leur arbre imaginaire et on a eu donc des ateliers tout public. Alors à la fois la médiathèque que dans des bibliothèques de la collectivité, enfin du territoire, et là c'était du stop-motion.

11:05 – [CS] : Oui oui.

11:07 – [MB] : Voilà.

11:08 – [CS] : Ok.

11:10 – [MB] : Donc en gardant aussi cette idée qui est celle de son travail, d'avoir ce prolongement aussi ben du papier qui s'anime parce que c'est quand même toujours cette dimension de pliage, de papier, de confection manuelle. Enfin moi j'aimais bien vraiment cette idée de... et qui est plus simple en médiathèque de garder quand même ce rapport au papier tout simplement, au support papier.

11:48 – [CS] : Oui je comprends.

11:50 – [MB] : Pour ne pas avoir une rupture numérique.

11:52 – [CS] : Oui oui je comprends, essayer oui de faire un lien. Alors, donc quelles compétences et ressources étaient nécessaires pour mettre en œuvre le projet ? Est-ce que vous avez rencontré des difficultés ? Si oui, comment vous les avez surpassées et est-ce que les ressources financières et humaines disponibles ont influencé votre choix en fait dans le genre de projet ?

12:15 – [MB] : Alors nous on a eu de la chance hein, on a fait un dépôt de demande [de subvention] qui a été accepté en totalité donc c'était juste les conditions idéales de mise en place d'un projet. Et après, non on n'a pas eu de difficultés particulières. Alors on a aussi une habitude hein de monter des projets interclasses avec plein de partenaires donc non sincèrement ça s'est... ben on a eu effectivement beaucoup de chance d'avoir la totalité de notre [subvention], donc c'est plus simple. Voilà, là c'est un projet qui se continue... là on travaille sur une autre expo d'elle avec des tout petits, des livres on se rend compte que c'est des noms de crèches dans le cadre de la semaine de la petite enfance. Mais là il n'y a pas du tout de dimension transmédia, mais c'est normal ça s'adresse... ben vraiment c'est ces livres cartonnés donc on est sûr du public, allez on va dire 1 an – 5 ans. Par contre nous on est assez fermes de pas être sûr des nouvelles technologies.

13:27 – [CS] : Ok. Et du coup, pourquoi ne pas avoir choisi de développer vous-même un projet transmédia avec vos collections plutôt que faire appel à quelque chose de déjà existant ?

13:48 – [MB] : Parce que là c'est vraiment l'univers d'une illustratrice, c'est vraiment parce que vraiment elle travaille ces questions-là. Aussi parce que nous ce qu'on peut faire c'est des ateliers effectivement à partir d'albums et de réalité augmentée, mais un on n'a pas les ressources humaines suffisamment importantes pour pouvoir déployer sur du long terme et moi... enfin franchement en réalité je trouve ça tellement bien aussi de faire en sorte qu'il y ait des rencontres avec des artistes et des professionnels du livre. Alors on fait des choses, mais voilà ça va être sous des formes d'ateliers, des applications aussi. Une autre idée aussi c'est de faire découvrir des applications qui sont gratuites et qui ont un contenu pédagogique. Mais moi je pense que c'est aussi important que la bibliothèque soit un lieu de rencontre d'artistes. Voilà aussi pourquoi on fait pas ça... peut-être qu'un jour on sera obligé de le faire parce qu'on a plus de sous, mais pour l'instant on peut le faire donc voilà.

15:08 – [CS] : Ok ça va. Merci. Et donc quelles stratégies ont été mises en place pour permettre la découverte de ce projet à vos usagers ? Vous avez fait quoi au niveau de la communication ?

15:21 – [MB] : Ben on a... on travaille avec les écoles donc forcément ça aide quand même en termes de com même si on n'a pas trop travaillé avec des écoles. On a fait... ben ce projet-là s'est étalé sur l'ensemble du territoire ce qui a permis aussi d'avoir des relais et puis bon je... on n'a pas choisi ça non plus complètement par hasard hein. C'est des arbres, c'est la forêt, on est en territoire très boisé donc forcément ça résonnait aussi chez des adultes. On a aussi des adultes qui pouvaient trouver un intérêt à aller voir cette expo. Elle a été visitée assez facilement en fin de compte. Voilà et on avait sciemment aussi exposé une partie de ses œuvres en adulte, dans notre espace adulte pour que ce lien aussi se fasse. Qu'on soit pas... parce que là on était vraiment sur une exposition tout public. On n'était pas... même ses textes ne sont pas forcément uniquement destinés aux enfants. On est aussi un peu aller chercher des collégiens et... non le bouche à oreille il a fonctionné. Après je pense que c'est parce que c'est... tout le monde n'était pas forcément intéressé par cette dimension transmédia hein, il y avait aussi simplement ce rapport à l'illustration grand format sur des arbres qui racontent aussi une histoire pour le coup écologique et... ouais je pense qu'elle a réussi en fin de compte d'allier deux choses qui fonctionnent sur un tout public.

17:27 – [CS] : Ok donc c'était vraiment plus le bouche à oreille, les petites choses que vous avez disséminées dans la bibliothèque qui ont fait que... et pas vraiment une grosse communication sur les réseaux ou les médias ou que sais-je encore ?

17:37 – [MB] : Oui on a communiqué newsletters, Facebook, on avait une plaquette qui était dédiée et qui vraiment était « Arbres-Mondes », ça déclinait vraiment juste son exposition. D'habitude on fait pas forcément ça, mais là on était vraiment plus sur la... on a produit essentiellement ce qu'on a fait autour de cette exposition. Voilà et ça s'était distribué dans tous les lieux culturels, mais aussi dans toutes les écoles, on a fait une distribution large. Voilà.

18:15 – [CS] : Et donc vous avez un lieu spécifique pour les expositions ou c'est vraiment dans la bibliothèque, au milieu ?

18:22 – [MB] : Ben là celle-ci elle était un peu dedans puisqu'il y avait du papier et que je... ça on ne laisse pas au cas où, donc on a fait des reproductions, ces reproductions en grands formats en créant vraiment un univers au caveau et le grand pop-up, si vous voulez vous rentrez dans la bibliothèque vous tombez dessus quoi et puis c'était pas mal puisque c'était vraiment plus des contraintes techniques qui nous ont amenés à faire ça, mais forcément ça attire l'œil hein. Il est sur 1m80 x 1m80 donc vous imaginez le bazar donc voilà. Donc on avait, c'est vrai

aussi ça peut être à réfléchir pour des prochaines expos, on avait vraiment ce produit aussi presse d'appel qui intriguait pas mal de monde quoi.

19:17 – [CS] : Et donc en gros quelle a été la réaction du public face à ce projet, est-ce que vous avez remarqué un intérêt peut-être plus accru pour les collections qui auraient pu être mises en valeur via ce projet ? Est-ce que la fréquentation et la diversification des publics a augmenté aussi, est-ce que vous avez pu remarquer une différence ?

19:41 – [MB] : Alors... ben je pense très clairement que sur la réalité augmentée et sur aussi ce grand livre on faisait l'effet « Whaouw » hein. On déployait... oui c'est assez intéressant parce que à la fois ça intéresse aussi un public adulte qui se dit « ah ouais tiens le numérique quand c'est utilisé comme ça c'est pas mal ». Ouais je trouve qu'il y a une discussion qui peut s'installer sur les nouvelles technologies. Y a pas ce... aussi ce mouvement de presque... de rejet que peuvent avoir certaines personnes parce que il y a ce support papier aussi. Y a ouais, il y a à la fois cet effet « Whaouw » d'un livre qui se déploie parce que c'est toujours magnifique un pop-up quand c'est en grand format et cet effet réalité augmentée un peu fascinant quoi. Cette chose-là elle commence à s'échapper sur votre téléphone. Après sur la dimension plus podcast, tout ça... c'était plus compliqué. Enfin voilà on est sur des gens qui vont prendre leur téléphone et qui vont prendre un QR code pour écouter une histoire, ça c'est plus compliqué. Ça été plus compliqué à mettre en œuvre tout simplement. Quand on était en médiation nous, ça le faisait, mais dès lors qu'on y était plus c'était plus compliqué. Enfin faut aller... le problème de tout ce qui est transmédia c'est qu'il faut accompagner les gens presque à aller faire la démarche parce que y a pas... ça va peut-être venir avec le temps hein, mais y a pas un naturel à aller « hop je vais faire mon QR code ». On avait accueilli aussi comme ça c'était pareil en podcast une exposition du département de la Moselle et là c'était des témoignages en fin de compte d'anciens sur leur exil en Charente pendant la guerre. Et ça très peu de gens qui ont flashé le QR code, pas du tout, en fin de compte non. Dans les mœurs, alors peut-être plus en milieu urbain je n'en sais rien, mais alors en réalité c'est pas du tout, du tout une... ben pourtant on a des QR code étaient partout « flashe le QR code », il fallait vraiment les accompagner pour le faire. Il n'y a pas un... enfin ça c'est un... il est vrai que on a fait beaucoup de médiation avec cette expo parce qu'elle était courte, mais si vraiment tout public sans aller dire aux gens « allez flasher », « il y a un intérêt », il n'y a pas un naturel pour faire ça. Je ne sais pas si vous avez eu des retours en ville où ça serait plus immédiat comme geste ?

23:24 – [CS] : Je ne sais pas encore. Vous êtes mon premier entretien donc je verrais plus les autres après, mais je n’ai pas encore eu vraiment de retour, en tout cas écrit, de ce que j’ai pu lire de différent. Donc voilà.

23:40 – [MB] : Ouais, moi j’ai pas c’est vrai... je suis allée voir une expo là lundi et il y avait aussi tout un système d’audio guide via QR code. Ouais, je vous avoue j’ai pas fait forcément non plus. Enfin je l’ai flashé, mais je ne l’ai même pas utilisé parce qu’il y avait beaucoup de médiation écrite donc ouais, je sais pas. Je sais pas ouais si c’est vraiment un outil.... Et il y a peut-être un truc aussi, moi c’est peut-être ça qui m’a freiné dans le... quand je suis allée voir cette expo, c’est que j’avais pas de casque. On n’a pas effectivement, c’est peut-être une chose à... nous on avait une tablette hein mise à disposition pour les gens pour flasher le code tout ça. Ce qui nous permettait nous aussi de faire de la médiation autour. Mais c’est vrai que pour écouter une histoire, on aurait peut-être du penser aussi à mettre des casques à dispo. Ça aurait peut-être été une piste. Oui je pense vraiment... enfin voilà peut-être que ça aurait facilité certains usages.

25:16 – [CS] : Oui oui je vois. Et est-ce que vous avez mis en valeur certaines collections de votre bibliothèque/médiathèque ? Puisque c’était sur la nature peut-être que vous avez mis en avant certains livres.

25:25 – [MB] : Oui on a fait toute une thématique sur les arbres en adulte et en jeunesse, partout. On fait toujours ça nous. On a sur notre programme... on a toujours après une mise à disposition de collections spécifiques sur cette thématique-là. Après quand on est sur des choses plus resserrées, c’est pas forcément notre première thématique mis en avant, ça peut être plus confidentiel mais ouais on le fait toujours. Et là sur des arbres, il y avait de quoi faire.

25:59 – [CS] : Et vous avez remarqué un intérêt pour... du coup ces ouvrages mis en valeur ? Il y a eu plus de prêt ou quoi autour de ce thème ?

26:10 – [MB] : Oui, oui !

26:11 – [CS] : Oui ça fonctionne quand même bien ?

26:13 – [MB] : Oui une mise en valeur ça fonctionne quand même vraiment bien.

26:18 – [CS] : Oui j’imagine. Ok, donc j’arrive vers la fin de mes questions. Suite à l’organisation de cet événement, est-ce que vous seriez enclin à renouveler l’expérience et quels conseils est-ce que vous donneriez à d’autres bibliothèques qui souhaiteraient mettre en place des projets transmédia similaires ?

26:42 – [MB] : Alors moi je... ouais je tournerais cette importance un peu dans votre question, que ça demeure quand même en lien avec les collections et qu'on soit pas totalement sur du hors sol. Aussi non effectivement, on fait une exposition scientifique plus d'information ou de sensibilisation. Ce qu'on avait fait quand on avait accueilli cette exposition. On avait des ateliers, de la sensibilisation autour des nouvelles technologies tout ça, tout ça. Mais sinon, en dehors de ce cadre-là... Moi par exemple je me verrais pas faire une exposition uniquement de livre en numérique, en réalité augmentée... en réalité augmentée vous avez forcément le support, mais uniquement en numérique, je verrais pas l'intérêt en fin de compte parce que le lien serait pas fait. Et je pense que c'est vraiment important de... ou même si, il y avait cette dimension pop-up, mais si on restait uniquement sur ces arbres-mondes avec des podcasts et ce site Internet... je pense que c'est l'importance aussi de montrer ses dessins et de montrer une, cette dimension sensible, palpable qui passe pas par le truchement d'un écran. Voilà, moi je trouve que c'est ça qui est intéressant, c'est que on soit à la fois dans une dimension matérielle de rapport à l'œuvre simple, basique, habituelle et qu'on puisse y rencontrer une nouvelle technologie. Moi c'est ça que je trouve où on a un intérêt parce que c'est... Pour moi c'est pareil quand vous lisez un bouquin sur une liseuse, ça a un intérêt relatif parce que la liseuse contrairement à la tablette elle va... Moi j'adore quand je suis sur un mot et que vous avez la définition parce que vous savez pas ce que ça veut dire. C'est un livre, ça vous oblige à prendre un instrument et à... Donc je trouve que c'est... que le transmédia et le numérique c'est intéressant quand ça a vraiment une plus-value par rapport à un simple support papier. Donc juste exposer un livre en numérique, moi je vois pas l'intérêt. Voilà. Je trouve que c'est le va et vient qui est intéressant. Que ça soit avec les collections ou avec le support. Parce que je suis pas certaine... moi c'est vraiment aussi un... après une idée de transmission aussi et de donner goût à la lecture. Moi je suis, enfin voilà, je suis pas certaine que le numérique soit le meilleur outil pour ça. Parce que je pense que cet effet un peu dingue d'un livre il demeure celui du support livre. L'objet livre ne pourra jamais être remplacé par du numérique. Parce que vous avez un truc qui est magique, qui est du livre, mais dont la magie est renforcée par le numérique, mais juste un livre numérique moi je trouve que ça a vraiment pas le même effet et je sais... Moi j'arriverais pas je pense à donner... à faire en sorte que ça soit un vecteur d'amour du livre. J'aurais beaucoup plus de mal. Alors c'est peut-être parce que je suis vieille, mais je trouve que y a un effet qu'on retrouvera jamais dans le fait de, ne serait-ce que ce truc un peu dingue de tourner une page. Voilà. Alors on peut la tourner hein je sais avec un support numérique, mais je trouve ça quand même beaucoup plus simple d'être sur un livre.

31:21 – [CS] : Oui je comprends. Vous y avez déjà un peu répondu tout au long de l’entretien, mais donc selon vous quel est l’avenir des projets transmédia dans le domaine des bibliothèques et des médiathèques et de la médiation des collections ? Vous y avez déjà un peu répondu, mais peut-être brièvement resynthétiser ?

31:41 – [MB] : Oui après par contre ce que je trouve qui est intéressant c’est quand on fait des ateliers en stop-motion ou des ateliers numériques avec même des collégiens... ça permet de... peut-être rentrer dans un langage qui pour eux est peut-être plus simple, enfin est plus immédiat. Nous par contre on lit toujours un bouquin avant l’atelier numérique, on relie toujours ça à une histoire. Pas forcément un livre, ça peut être un kamishibai, mais à une histoire et sur ce ça peut être comme un biais détourné aussi pour amener vers la lecture et ça peut être aussi tout simplement un outil en soi pour être sur un public jeune. On avait par exemple quand on a accueilli cette expo là sur les usages « Homo Numericus », y avait un casque en réalité augmentée avec un jeu qu’ils avaient développé, c’était un jeu à un moment sur les informaticiens. C’était un truc un peu... ça demeurait un jeu scientifique. Et là ça tient par contre à notre territoire, c’est qu’il y a plein de jeunes qui ont jamais vu ces technologies-là puisqu’on est, on est sur un territoire rural et on est en plus sur des classes socio-professionnelles qui sont pas forcément très élevées. Et ça, moi je trouve ça chouette de permettre aussi... enfin en tant que médiathèque de montrer ces nouvelles technologies. Ben on a des jeux vidéo hein tous les mercredis et tous les samedis. Enfin moi je pense que c’est nécessaire et on est des lieux de vie, on n’est pas que des lieux où on lit quoi. Voilà, être aussi dans des propositions purement numériques ou jeux vidéo ou... je pense que ce sont aussi des ouvertures qui sont chouettes. Mais il ne faut pas qu’on fasse que ça. Je sais qu’il y a des trucs qui sont en train de sortir de terre, je sais pas si c’est pareil en Belgique, mais en France, où BAM le cœur de la médiathèque ça devient des jeux vidéo, du numérique et que les premières collections sur lesquelles vous tombez sont des jeux vidéo... je sais pas, moi ça me laisse un peu dubitative. Je sais pas si c’est au centre... on a un peu de temps d’avance sur ceux avec les choses comme ça au centre des lieux pour en faire des lieux pour les jeunes où tout le monde arrive, des tiers lieux. Alors moi je trouve que l’idée elle est très chouette hein mais je sais pas si c’est une nécessité que ça soit au centre ça. C’est chouette que ça existe dans le... mais il y a des lieux maintenant où la première chose que vous voyez ce sont des écrans géants de jeux vidéo quand vous rentrez dans une bibliothèque. Moi je trouve ça un peu troublant voilà.

35:33 – [CS] : Oui je peux comprendre. Et bien voilà c’était ma dernière question merci beaucoup. Juste peut-être est-ce que vous pouvez rappeler votre rôle au sein de la bibliothèque ?

35:47 – [MB] : Je suis la directrice.

35:48 – [CS] : La directrice ?

35:50 – [MB] : Ouais !

35:52 – [CS] : Oui Ok, ça va super. Et bien merci.

35:54 – [MB] : C'est moi aussi qui fait tout ce qui est action culturelle, c'est moi qui programme. Si vous voulez, il n'y a pas une autre personne dédiée, sinon je vous aurais renvoyé vers elle pour tout ce qui est programmation. On fait ça en équipe, mais en dernière instance... voilà.

36:26 – [CS] : Ok super.

36:27 – [MB] : Bon ben courage. Je trouve que c'est un joli sujet parce que l'idée à la fois très stigmatisante, à la bibliothèque il y a des gens qui rejettent ça en masse il faut quand même vous le dire... et à la fois c'est très compliqué de valoriser des contenus numériques en bibliothèque. Nous là on fait des leurres, on s'amuse parce qu'on a donc le département qui a mis en place toute une plateforme, de trucs habituels films, ... Mais comment on fait de la médiation dans notre bibliothèque sur ça, c'est hyper compliqué. Et donc nous on s'amuse à faire des leurres ça à l'air de plutôt bien marcher, du moins en revue ça marche très bien. On a fait un peu des revues grand public, mais justement pour se dire que on n'a pas tout physiquement là, mais il y a d'autres choses qui existent sur les plateformes et c'est un vrai enjeu de comment... Parce que à la fois moi je trouve ça génial hein, on va pas pouvoir tout avoir en bibliothèque. On a un large choix, le film c'est quand même extraordinaire de chez soi d'avoir des nouveautés en deux cliques, vous pouvez regarder le film. Surtout chez nous, il n'y a pas un cinéma à la ronde et ça c'est effectivement c'est comment en bibliothèque... C'est une super question quoi. Tout en gardant un support parce que sinon vous avez plus personne qui vient dans votre bibliothèque. Donc non ouais c'est de chouettes enjeux voilà de va et vient. C'est un beau sujet. Et je veux bien vous lire si possible. Si ça vous embête pas de m'envoyer votre travail quand il sera fait.

38:19 – [CS] : Ok pas de problèmes. Si ça se passe bien, il n'y a pas de problèmes.

Retranscription de l'entretien n°2 – *Les Jardins Imaginaires*

Sandrine Dobler de la Médiathèque départementale de l'Essonne propriétaire du dispositif *Les Jardins Imaginaires* – 11 mars 2024.

00:02 – [CS] : Pour remettre un peu le contexte de mon mémoire, je m'intéresse au transmédia en bibliothèque, en médiathèque, voire un peu comment il peut être mis en place, les objectifs recherchés par les bibliothécaires qui en use... ce genre de chose. Donc voilà.

00:20 – [SD] : Oui.

00:22 – [CS] : Donc on va commencer. Est-ce que vous pouvez présenter de manière assez succincte votre bibliothèque/médiathèque ainsi que votre rôle au sein de celle-ci et est-ce que c'est la première fois que vous organisez ou que vous avez un projet transmédia ?

00:35 – [SD] : Alors, moi je travaille pour la médiathèque départementale de l'Essonne. En France, c'est un peu particulier, il y a une médiathèque départementale par département à peu près car ça ne concerne pas la petite couronne. Alors je vais vous donner... attendez, j'essaye de trouver une date... pour... moi-même ça ne va pas me faire de mal de retrouver le... Voilà, c'est là. Une médiathèque départementale c'est un type de bibliothèque de lecture publique qui existe en France et avant c'était appelé des bibliothèques centrales de prêt et elles font... elles sont bibliothèques départementales de prêt depuis 1992. Donc les missions des bibliothèques départementales c'est de... je dirais d'accompagner les plus petites bibliothèques, un réseau de bibliothèques propre à un département. Donc nous... alors, on a une politique de la ruralité, c'est-à-dire qu'on accompagne essentiellement les bibliothèques du Sud de l'Essonne qui sont des bibliothèques rurales qui ont besoin d'un centre de prêt de fonds. Alors nous est obligé de prêter des fonds, c'est-à-dire des documents que ça soit aussi bien ludiques que films, livres, voilà donc on leur prête un fonds, souvent c'est jusqu'à 800 documents avec un avoir de 6 mois. On les accompagne au niveau de l'action culturelle, c'est-à-dire qu'on les aide pour bénéficier de subventions, on les aide à remplir des contrats sur des demandes de l'État, on les aide aussi à différents niveaux notamment avec notre institut de formation. Et moi je travaille plus particulièrement dans le secteur de l'action culturelle et des expositions et un de notre... je dirais une de notre tâche, c'est de prêter des expositions, mais aussi des animations à ces structures. Arrêtez-moi si vous avez des questions parce que c'est vrai que c'est un échelon un peu particulier l'échelon départemental. On n'est pas une bibliothèque ouverte au public.

03:09 – [CS] : Ok.

03:10 – [SD] : On dessert que... enfin on aide les professionnels de la lecture. Donc on n'a pas voilà... c'est pas des horaires classiques ouverts aux publics, vraiment nous on fonctionne en réseau la plupart du temps et voilà. Donc aussi bien au niveau je dirais des documents classiques que des expositions, on a une politique documentaire ce qui nous permet de justifier auprès de nos élus nos dépenses et notre politique d'acquisition en général. On a aussi un rôle d'expertise, de conseil en ce qui concerne par exemple le numérique, l'informatisation... également à la médiathèque départementale de l'Essonne on a un secteur qui s'appelle « numérique et innovation », peut-être que c'est là où ça va peut-être plus vous intéresser. C'est un secteur qui... enfin plus particulièrement nos missions des questions à l'égard du numérique. On attend un label... d'ailleurs le label DMR je sais pas si ça vous parle et par ce biais là aussi on a plein d'outils interactifs, des outils d'animation qui sont... voilà qui sont je dirais, un peu à la pointe et un peu tous en lien peut-être avec le transmédia justement. Voilà après on a le secteur du territoire, on a le secteur administratif et financier et voilà. Qu'est-ce que je pourrais vous dire de plus sur la médiathèque départementale ? Ici dans le secteur de l'action culturelle on a différentes choses, on a par exemple on organise un prix de littérature jeunesse, on a aussi des missions particulières autour du spectacle vivant. Par exemple, on organise une matinée plateau, on a des dispositifs qu'on essaye de promouvoir à destination des collégiens parce que vous savez le département en France a des missions obligatoires et il s'occupe des collèves donc nous notre public un peu privilégié ce sont les collégiens. Alors pas en direct, mais voilà par des projets et des dispositifs. Voilà, on a d'autres styles de publics, on essaye d'avoir un fonds aussi un peu adapté et spécialisé pour les personnes handicapées, pour les personnes qui sont éloignées de la lecture comme ceux qui sont atteints du cancer et puis voilà. Évidemment, on a la petite enfance, la jeunesse, les seniors enfin voilà on essaye vraiment d'avoir un public le plus large possible.

05:51 – [CS] : Ok. Donc vous êtes vraiment plus vers l'extérieur que dans votre bibliothèque puisque ce n'est pas du tout ouvert aux publics ?

06:09 – [SD] : Alors oui et non c'est-à-dire que nous on est beaucoup dans notre établissement par rapport à la gestion de la coordination. On fait des actions extérieures, mais pas tant que ça finalement. Mes collègues du territoire vont se déplacer sur le territoire oui. Après on n'est pas ouvert au public. C'était plutôt eux qui viennent à nous et quand je dis le public c'est les... notre public c'est les médiathèques.

06:35 – [CS] : Oui voilà, c'est ça.

06:36 – [SD] : Voilà c'est ça. Je sais pas si c'est clair par rapport à ce que je fais moi un peu... et sur les questions départementales. Historiquement les bibliothèques départementales avaient un bibliobus.

06:52 – [CS] : Oui.

06:53 – [SD] : Et ça sert dans certains départements pour je dirais justement enrichir les fonds des médiathèques qui étaient dans des petits villages. Après maintenant, ça se fait plus trop, mais c'est ce qui se faisait historiquement. C'était connu pour ça.

07:12 – [CS] : Oui d'accord. Du coup pour en revenir au projet transmédia qui m'avait intéressé, c'était donc « Les Jardins Imaginaires » qui apparemment donc vous appartient.

07:28 – [SD] : Oui.

07:29 – [CS] : Est-ce que ce serait possible de décrire un peu ce projet ?

07:33 – [SD] : Bien sûr. Alors nous on fonctionne beaucoup avec des éditeurs... je dirais qu'on apprécie et chez qui on va acheter régulièrement des expositions. « Les Jardins Imaginaires » alors, attendez, c'est une expo de 2019 il me semble et c'est la Fabulogie qui fait ça. Vous devez bien connaître peut-être si ça vous intéresse sur ces sujets... enfin sur votre sujet d'étude. Est-ce que vous connaissez un peu la Fabulogie ?

08:06 – [CS] : Oui ! Je l'ai vu de nombreuses fois dans mes recherches Internet. En effet, il ressort.

08:13 – [SD] : Voilà. C'est un lieu comme ça de création à Marseille. Je vous engage vraiment à aller voir ce qu'ils font. C'est à la fois une fabrique numérique et un service culturel. Enfin voilà c'est vraiment une espèce de ressourcerie et ils créent des expositions et des dispositifs numériques. Ils font tout ce qui a un lien... alors peut-être pas tous avec du transmédia. Enfin moi c'est une notion qui me parle moins parce que on ne l'utilise pas trop... savoir de quoi il s'agit. Mais « Les Jardins Imaginaires » ... alors qu'est-ce que je pourrais pour dire dessus ? Donc lecture, jeune, nature, art et numérique. Nous on l'a enrichie avec une grainothèque et une presse à fleurs.

09:10 – [CS] : Avec une grainothèque et une quoi pardon ?

09:13 – [SD] : Et une presse à fleurs.

09:15 – [CS] : Une presse à fleurs ?

09:16 – [SD] : Oui, une presse à fleurs, c'est une sorte de presse dans laquelle les personnes qui font la cueillette, vous savez des feuilles, des fleurs elles les pressent pour les faire sécher.

09:29 – [CS] : Oui.

09:30 – [SD] : Donc c'est voilà, c'est en plus hein, c'est-à-dire qu'on a décidé de rajouter ça en plus de la grainothèque pour pouvoir faire encore un lien, je dirais au-delà du numérique. Donc voilà une fois qu'on a ça, qu'on a installé le cadre-là et le petit feuilletoir... c'est vrai que ce visage-là du vieux monsieur qui s'anime je dirais que c'est toujours très attirant. Les personnes, voilà, ils s'approchent et soit on est en contact directement avec le son soit par le casque soit... ben soit on le met, je dirais, en live. Donc c'est des choix quoi, on peut faire les deux. Et le feuilletoir interactif, donc il montre les carnets de voyage autour de la méditerranée. Donc nous on a rajouter la graine... la boîte à graines, la grainothèque pour que chacun... Vous savez les... comment dire, que les usagers des médiathèques puissent déposer le fruit de leur récolte. Ça peut être je sais pas moi... Enfin c'est le principe d'une grainothèque. Un échange de graines.

10:48 – [CS] : Oui, oui, je connais.

10:50 – [SD] : Après, c'est vrai que... il y a un lien avec l'art numérique. Enfin ça fait un petit bail que je ne l'ai pas utilisé donc je ne me rappelle plus au niveau des jeux ce qu'il y avait. Je sais qu'il y a des jeux. Je ne sais plus trop. Voilà on a une liste de livres également. Alors, soit nous on les a constituées, soit c'est la Fabulogie. Pareil, je sais plus. Je crois que c'est nous. On a rajouté des livres et voilà. Après ce qu'on a proposé, je ne sais pas si vous avez... oui c'est ça, j'ai le document sous les yeux... Est-ce que vous êtes allée sur le site de la médiathèque départementale « mde.essonne.fr ». Il y a la petite fiche d'accompagnement quand vous êtes sur l'outil d'animation, vous avez la fiche d'accompagnement des « Jardins Imaginaires » avec les jeux, un Herbaceus, un Awalé.

12:18 – [CS] : Et ce petit manuel, il a été fait la Fabulogie ou il a été fait par vous pour les bibliothécaires ?

12:28 – [SD] : La fiche d'accompagnement, ça doit être mes collègues du service numérique.

12:31 – [CS] : Ok.

12:34 – [SD] : Oui. Après oui, c'est pas le secteur des expositions qui l'a acheté, c'est le secteur des... comme c'est un peu numérique je dirais, c'est pas notre budget en fait. Après nous on est amené à faire un peu de médiation autour. Mais c'est un outil qui est assez facile d'emploi, de prise en main. C'est assez simple, il n'y a pas vraiment besoin d'une vraie médiation, c'est-à-

dire que c'est quelque chose qui peut être installé et puis le tributaire peut tout à fait s'en emparer. Je dirais qu'il y a trois niveaux... il y a plusieurs niveaux d'utilisation. Un niveau je dirais simple, sans trop de médiation et après voilà on peut à côté faire des ateliers avec les jeux qui sont autour de la nature et les plans qui sont animés.

13:38 – [CS] : Oui, donc oui ça dépend vraiment de la bibliothèque qui va emprunter l'exposition.

13:43 – [SD] : Voilà c'est ça.

13:46 – [CS] : Ok, ok. Donc vous vous ne l'avez pas utilisé sur des usagers. C'est vraiment chaque fois les bibliothèques qui vous l'empruntent qui le mettent en place chez eux.

13:58 – [SD] : Ce que je peux vous proposer dans votre démarche... Attendez, je regarde si c'est possible. Regarder si la médiathèque qui l'a emprunté en dernier peut vous faire, justement plus... comme elle l'a utilisé avec un public.

14:28 – [CS] : Oui, je pense que ce serait un peu plus intéressant pour ce qui m'intéresse en fait.

14:35 – [SD] : Oui, oui. Que vous ayez le... Alors attendez. Alors le 2 février c'est la médiathèque... ah non elle va l'emprunter le 2 mai. Parce que vous savez nous dans les médiathèques normalement on n'a pas de... voilà. Alors le dernier emprunteur... tout à fait c'est ça. Donc c'est Évry-Courcouronnes, la médiathèque de l'Agora. Et ça la médiathèque de l'Agora l'a emprunté le 24 octobre. Voilà et juste avant il y avait une autre médiathèque à Dourdan en septembre et encore avant en juin c'était Viry-Châtillon. Alors c'est peut-être un peu loin celle de Viry-Châtillon parce que c'était en mai. C'était mai-juin. Enfin juillet pardon. Enfin voilà, en tout cas les deux dernières, Évry-Courcouronnes la médiathèque de l'Agora ou et juste avant Dourdan la médiathèque le Grimoire sachant que c'est une toute petite bibliothèque, il faudra voir avec eux...

16:55 – [CS] : Oui, mais en fait je les ai déjà contactés et c'est eux qui m'ont redirigé vers vous. Mais du coup je pense qu'ils n'ont pas bien compris que en fait ce qui m'intéressait c'était leur vécu à eux en tant que bibliothécaires. Donc je vais peut-être les relancer. Mais voilà, ça va. Mais au moins comme ça j'ai une autre médiathèque, comme ça c'est... c'est bien.

17:20 – [SD] : Oui, oui.

17:21 – [CS] : Merci beaucoup. Parce que oui, je ne pense pas que vous pourrez répondre à mes autres questions. Du coup puisque...

17:29 – [SD] : Oui c'est les utilisations en direct, c'est ça comment les usagers réagissent et comment...

17:35 – [CS] : Notamment ça et surtout l'expérience des bibliothécaires en fait.

17:40 – [SD] : Ah oui, oui, oui. Nous on prête l'outil mais...

17:47 – [CS] : Après c'était déjà très intéressant de savoir que vous avez enrichi l'exposition de plusieurs choses. Parce que ça ce n'était pas vraiment explicité, mais du coup... Non ça c'est déjà très intéressant à savoir. Et donc voilà.

18:06 – [SD] : Après, je vous engage quand même à aller sur notre catalogue d'expositions. Quand vous êtes sur le site « mde.essonne.fr ».

18:17 – [CS] : Oui ?

18:20 – [SD] : Et que... je ne sais pas si vous êtes devant votre ordinateur ?

18:23 – [CS] : Pardon ?

18:25 – [SD] : Est-ce que vous êtes devant votre ordinateur ?

18:27 – [CS] : Oui je suis devant !

18:29 – [SD] : Donc « mde.essonne.fr ».

18:32 – [CS] : Oui ?

18:34 – [SD] : Là vous êtes sous le logo Médiathèque département de l'Essonne vous voyez la zone de recherche ?

18:40 – [CS] : Oui.

18:42 – [SD] : Il y a un petit menu déroulant... et une petite flèche à côté du mot « Partout ».

18:48 – [CS] : Oui.

18:49 – [SD] : Et vous cliquez « Outils animations ».

18:52 – [CS] : Oui.

18:54 – [SD] : Ensuite vous cliquez sur la loupe... enfin sur la droite pas forcément noter quelque chose dans la zone de recherche et là vous avez tous les outils d'animation et peut-être, par rapport à ce que vous me dites, notamment les créations numériques. Sur la gauche vous avez des options par type d'outils. Un peu plus bas sur la gauche « Catégorie », « Type d'outils », je sais pas si vous y êtes ?

19:21 – [CS] : Oui, oui.

19:22 – [SD] : Et peut-être que... je dirais là vous vous intéressez forcément que à la fabrique... comment dire... « Les Jardins Imaginaires », mais il y a peut-être d'autres outils chez nous qui peuvent ressembler à des outils transmédia.

19:43 – [CS] : Oui, c'est ça. Oui, oui ça peut être tout à fait intéressant.

19:46 – [SD] : Voilà numérique et électronique peut-être... et il y a pas mal de choses... qui sont peut-être... qui correspondent... Voilà, il faut qu'on regarde l'ensemble. Peut-être « L'Attrape-Rêveurs » justement... des Escape Games. Je vous invite à vraiment un peu éplucher toutes nos propositions sachant que... il y a aussi le « Mondes oniriques : Le cercle des méduses » qui est pas mal.

20:18 – [CS] : Oui, je jetterais un œil approfondi.

20:24 – [SD] : Ok.

20:26 – [CS] : Oui, oui. C'est super intéressant merci beaucoup.

20:30 – [SD] : Pour, je dirais, rajouter d'autres exemples.

20:36 – [CS] : Oui, oui ajouter d'autres exemples ça peut être pas mal. Merci Beaucoup !

Retranscription de l'entretien n°3 – *L'Éveil*

Alexandre Simonet de la Bibliothèque Carré d'Art de Nîmes projet transmédia *L'Éveil* sous forme d'exposition conçue en collaboration avec le Labo² – 14 mars 2024.

0:02 – [CS] : Voilà, donc le contexte. Oui, c'est dans le cadre de mon mémoire qui s'intéresse au transmédia en bibliothèque et médiathèque publique. Donc voilà, j'avais vu par des recherches que ça se faisait assez bien en France. On n'a pas grand-chose en Belgique, en tout cas je n'ai rien trouvé et je me disais que c'était intéressant en fait d'étudier un peu ça, de voir comment ça se faisait, les objectifs, etc.... Donc voilà.

0:33 – [AS] : Parce que moi j'avais rencontré, bon il y a très longtemps, la directrice de la bibliothèque des Chiroux.

0:39 – [CS] : Oui.

0:40 – [AS] : Je sais pas si vous vous êtes rapprochée d'elle ou peut-être pas encore ?

0:44 – [CS] : Pas du tout, mais je connais les Chiroux puisque j'ai fait mes premières études à Liège.

0:49 – [AS] : D'accord, parce qu'ils ont fait, je crois, un nouveau lieu...

0:54 – [CS] : Le B3.

0:56 – [AS] : Oui c'est ça. Vous connaissez. Et bien écoutez je vous écoute !

1:04 – [CS] : Oui, allez c'est parti alors ! Est-ce que vous pouvez présenter de manière assez succincte votre bibliothèque/médiathèque et votre rôle aussi au sein de celle-ci et est-ce que c'est la première fois que vous organisez un évènement transmédia ?

1:19 – [AS] : Alors la médiathèque en fait c'est une médiathèque située dans le sud de la France à Nîmes. C'est une bibliothèque municipale et qui est... qui a en fait trois points placés dans des quartiers. Donc il y a deux bibliothèques de quartier dont une qui est actuellement fermée pour cause de... de violences, ça a fait... il y a eu... en fait c'est dans un quartier prioritaire il y a eu des... des meurtres en fait qui se sont passés à proximité donc ça a mis l'équipe en situation de stress et de retrait. Et donc là il y a une réflexion qui est menée pour réouvrir la bibliothèque, mais dans un quartier renouvelé, réaménagé urbanistiquement parlant. Donc voilà... et ensuite on a une deuxième bibliothèque de quartier dans un autre quartier de la ville qui elle a été refaite et repensée pendant le Covid et qui a été intégrée avec une école de 16

classes dans un beau bâtiment qui est assez... qui apporte quand même une réponse, on va dire, à un quartier qui lui aussi est assez... assez problématique donc voilà. Et nous avons aussi une bibliothèque dans une antenne hospitalière, au CHU. Voilà, donc... et un Médiabus. Voilà donc ça c'est le réseau des bibliothèques. Et moi au sein de tout ça, on va dire, le Labo² tel qu'on le connaît aujourd'hui, qui formellement a été... est apparu, on va dire, vers 2012. Avant en fait il y avait une forme de Labo² mais qui s'appelait un espace culture multimédia. Et qui était un dispositif qui répondait en fait à un programme national d'accompagnement des nouvelles technologies et des cultures dites multimédias c'est pour ça qu'on disait à l'époque... au sein des médiathèques, mais pas que des médiathèques il y avait aussi des lieux culturels et l'idée c'était de faire une place en fait à cette nouvelle forme de création qui était en train d'émerger et comment nous en tant qu'acteur culturel, artistique et social on pouvait accompagner la diffusion de ces créations-là avec un dispositif de médiation. Donc on avait des subventions au fonctionnement à l'époque. Ce qui est maintenant... est devenu quasiment inexistant. Et du coup pendant... on va dire de 2003 à 2007 j'ai pu, on va dire, configurer ce que pouvait être en fait un lieu dédié aux arts numériques pendant 6 ou 7 ans à la fois sur les aspects éducatifs, sur les aspects créatifs et expérimentaux, mais aussi sur l'expérimentation d'actions culturelles hors les murs et tout ça en commençant à... comment dirais-je... à mettre en place un axe on va dire... plus qu'un axe, on va dire même un ADN qui continue encore aujourd'hui c'est-à-dire à... Comme on n'avait pas beaucoup de moyens on s'est dit comment finalement répondre à tous les objectifs d'une bibliothèque tout en accueillant en fait les nouvelles formes de création qui vont nous permettre aussi de pallier à un manque de recherche et développement. Donc pour nous accueillir un artiste numérique, c'est accueillir une personne qui est en capacité de pouvoir critiquer les nouvelles technologies. D'en comprendre, de l'intérieur, les mécanismes, de pouvoir développer une approche et une compétence surtout techniques c'est-à-dire de programmation. Comment finalement les artistes intègrent l'art de la programmation dans leurs travaux et comment... ça nous on le retourne vers les publics. L'art du code c'est aussi une façon de créer. Et le troisième axe qui a commencé avec... la troisième compétence que développe l'artiste numérique et les raisons pour lesquelles on travaille avec eux, c'est qu'ils ont une plasticité qui déroute... ou qui permet aussi de détourner les codes et développer dans l'industrie de l'informatique. Donc il y a tout ce courant de détournement de hacking qui nous permet justement de développer de nouvelles interfaces qui étaient pas forcément prévues par l'industrie... l'industrie créative d'aujourd'hui. Donc voilà un peu le... et tout ça avec une idée derrière la tête c'est de développer quand même un numérique d'intérêt général j'ai envie de dire. Parce que tout ce qu'on développe, on le développe aussi dans le cadre d'outils communs

qu'on peut ensuite développer à droite à gauche. Donc je dirais qu'on est un lieu un peu emblématique effectivement d'une période qui aujourd'hui n'existe plus parce que les financements se font tous les dix ans on va dire. Sur des financements d'équipement ou d'investissement et très, très peu sur du fonctionnement.

8:05 – [CS] : Et du coup c'est la première fois que... que vous prévoyez... que vous faites un projet transmédia, un évènement transmédia dans la bibliothèque ?

8:14 – [AS] : Alors, en fait j'ai créé plusieurs projets transmédia. Mais alors il faudrait s'entendre sur le terme... qu'est-ce que vous mettez vous derrière transmédia par exemple ?

8:23 – [CS] : Et bien disons que c'est en cours de travail parce qu'il y a la définition du transmédia de Henry Jenkins et puis il y a celle... qui est plus applicable au... au domaine culturel donc c'est assez large et en même temps... j'y travaille... à essayer de trouver une bonne définition du coup qui pourrait coller à ce qu'on pourrait faire en bibliothèque.

8:48 – [AS] : Oui, dans le transmédia effectivement, il y a deux logiques on va dire, après elles peuvent être... elles peuvent se mixer, elles peuvent être nuancées. C'est vrai que la première c'est d'abord une... j'ai envie de dire une définition un peu marchande quoi. Parce que ça été développé par les industries et repris ensuite par certains chercheurs, mais... pour caractériser quand même une démarche économique et financière. Mais sur les usages c'était un peu peureux quand même... c'était... et c'est ça sur lequel nous on est positionné, mais on n'a pas le... finalement la visibilité que pourrais... qu'aurais pu rapporter la définition du transmédia sur le modèle économique quoi. Et du coup nous on... on définit plutôt le transmédia par des approches transdisciplinaires déjà... mais qui normalement ont chacun leur mode de fonctionnement et qui... parce qu'on les travaille par les spécificités du numérique peuvent se mélanger pour donner un nouveau genre narratif notamment. C'est ça ce que moi j'appelle le transmédia, c'est une histoire qui peut s'appuyer sur des logiques narratives déjà existantes mais qui, par le numérique, arrivent à avoir une forme originale.

10:24 – [CS] : Oui.

10:25 – [AS] : Donc, ça on le fait assez souvent. Le premier que j'ai pu faire par exemple c'était en 2004-2005. C'est un travail avec un artiste qui s'appelait... qui s'appelle toujours Nick Heizer et lui son propos c'était de développer des autoportraits collectifs d'un territoire à partir d'un reportage photo et de quelques séquences audio. Donc il y avait une forme de... c'est un artiste hein, mais il y avait quand même une forme de journalisme quelque part et un peu... et

surtout de journalisme citoyen et donc déjà il y a un propos. Il faisait ses autoportraits sur le web. Donc c'était des fois... très... très web design on va dire et très... c'est les premiers temps quoi en fait, c'est-à-dire que on découvrait l'interactivité grâce aux flashes, technologie flash. On... donc je l'ai invité en résidence et donc on a travaillé sur une résidence autour... Parce qu'on est une ville qui est quand même très tournée vers ses monuments. C'est une ville romaine donc qui en impose, où il y a des choses très massives et le problème de ces monuments c'est qu'ils écrasent tout. C'est-à-dire que la vie des gens qui vivent autour de ces monuments ça peut être un romain, mais ça peut être aussi une personne d'aujourd'hui on fait pas trop la différence en fait. Et l'idée ça été de travailler avec lui sur ce qu'on a appelé des « miniments » en fait. Donc des petits monuments intimes et on a demandé en fait aux gens en fait d'apporter des objets personnels. On en a fait une... ils en ont fait une sculpture qu'il a prise en photo et ensuite il les a interrogés en fait de manière audio. Et on a eu comme ça 12 miniments et par miniments on a eu 4-5 reportages audios donc ça faisait une quarantaine de témoignages sonores et quand il a fallu ensuite les montrer au public et bien on s'est dit on va créer une espèce de petit site sur lequel on va créer une carte et sur laquelle on va disposer en fait en fonction des cartes et tout ça les témoignages des gens sous forme de petits carrés. Puisque l'élément de base à la ville de Nîmes tourne autour de la maison carrée. Et les gens ont pu comme ça naviguer et composer leur récit par la navigation et c'est la carte qui faisait l'unité narrative en fait. Et donc on a envoyé ça à... avant à Beaubourg justement il y avait un festival qui s'appelait le Web Flash Festival et qui était un peu comme les Molières pour le théâtre ou le César pour le cinéma. Il y avait des prix qui étaient donnés pour le numérique, la meilleure œuvre. Et donc on a été nommé meilleure œuvre numérique 2006. Nominé, mais pas lauréats. Et ils nous ont créé une catégorie, justement c'est pour en venir à ça, qui n'existait pas alors et qui s'appelait le Web Documentaire. Donc dans le cadre d'une résidence avec un artiste du public, on a réussi à créer une œuvre qui après a donné un genre transmédia, puisqu'il était aussi bien question de récupérer du son, de l'image, créer de l'interactivité autour de ce projet là sur le Web, qui a fait ensuite l'objet d'une exposition en pleine ville. Donc le site a été projeté sur un grand écran de 10-15 mètres et sur 3-4 mètres de hauteur je crois. Et on avait une espèce de piédestal avec la souris, le clavier et pendant qu'on mangeait ben les gens venaient consulter les œuvres... l'œuvre en fait en public dans un pan de quartier jusqu'à 22h-23h. Donc...

15:13 – [CS] : Donc vous êtes déjà habitué à ce genre de procédé oui.

15:18 – [AS] : Sur n'importe quel type d'ailleurs... c'est ça qui est intéressant, sur n'importe quel type de support... Parce que ça peut aussi bien être le site Web, qu'un CD-Rom, qu'une

installation artistique, que une appli, que je sais pas... enfin bon il y a tous les... que même du papier aussi. Parce qu'on travaille aujourd'hui sur de l'édition transmédia en fait, papier, c'est qu'on est capable de faire des livres à partir de son navigateur. Mais des beaux livres et en plus avec toute la rigueur que peut demander un éditeur et un imprimeur, mais on le fait sans Photoshop, on le fait sans illustrateur, on le fait directement avec le code. Ce sont des livres programmés, codés.

16:14 – [CS] : Oui c'est intéressant, franchement. Donc je vais peut-être avancer à ma deuxième question parce que je vois que le temps avance déjà pas mal.

16:23 – [AS] : Oui, oui, alors je suis très bavard. N'hésitez pas à me couper.

16:26 – [CS] : Il n'y a pas de problèmes. Mais donc pour en revenir au projet pour lequel je vous ai contacté, donc *L'Éveil*, est-ce que vous pouvez le décrire un peu ? Ce que vous avez mis en place, comment il fonctionne, les principaux objectifs et comment en fait il s'aligne avec les missions de la bibliothèque ?

16:43 – [AS] : Alors *L'Éveil* c'est un projet en fait qui venait... suite à cette démarche de s'appuyer sur la compétence des artistes numériques... Alors c'est marrant que vous me parliez de ce projet car c'est un projet cartographique... de récits cartographiques à la base. C'est-à-dire que par rapport à l'artiste dont je vous ai parlé tout à l'heure, où on a tout mis sur une carte, le problème c'est que quand il est parti cet artiste ben on avait que l'œuvre, mais c'est une œuvre fermée. Il était propriétaire puisque c'était de la technologie flash donc très vite on s'est dit maintenant il faut qu'on développe nos propres outils d'édition libre pour qu'ensuite on puisse les faire évoluer dans le temps et qu'on puisse ne pas avoir de problèmes de droits pour la suite quoi. Et donc on a inventé un outil d'édition cartographique qui s'appuie sur WordPress donc j'ai fait ça... c'est marrant, avec d'abord une association d'artistes numériques qui s'appelle LaboMédia à Orléans, que j'ai fait évoluer pour qu'elle soit pratiquée et utilisable sur WordPress et ensuite je l'ai refait designer à Angers parce qu'elle avait quand même plus de dix ans de développement par une journaliste belge, donc Laurence Derick qui est vraiment quelqu'un que je vous conseille de contacter. Je pense que là elle doit être du côté... je pense que là elle est dans l'Europe du Nord. Elle est souvent sur Bruxelles et elle est spécialiste en fait en Data Journalism. Et du coup moi ça m'a vraiment permis d'avoir un contact avec cet univers-là et de pouvoir travailler sur un outil qui permet de travailler à la fois sur des narrations fictionnelles, poétiques ou documentaires. Donc ça veut dire que à partir d'une carte, vous pouvez sur la carte déposer un son, une image ou une vidéo tout en gardant l'aspect narratif du

WordPress. Et du coup j'ai un artiste qui est en résidence souvent ici et qui lui m'a dit j'aimerais bien tester cet outil là pour en faire une restitution dans le cadre d'une exposition. Mais une exposition physique. Du coup je l'ai formé à ce récit cartographique et il est allé dans les forêts alentour... qui nous entourent en fait à Nîmes et il a fait une espèce de promenade. Enfin c'est plus qu'une promenade, c'est carrément un conte initiatique. Et donc il a pris beaucoup de photos, sons et beaucoup d'images. Il a fait beaucoup, beaucoup de dessins aussi parce que son premier métier il est cinéaste et il fait du cinéma d'animation. Il a été primé plusieurs fois et en plus sur des univers assez dark. Mais là ça lui a permis de s'ouvrir un peu et on a créé une narration qui à la fois fait découvrir par la promenade et la marche un écosystème naturel de notre région qu'il a ensuite déployé dans une salle à partir du site. Et la particularité aussi de cet outil-là de « Géoproject »², c'est comme ça que ça s'appelle, c'est qu'on peut faire donc des livres à partir du récit cartographique. Donc on a fait un catalogue à partir de son expérience. Et l'expo en elle-même... alors elle avait des éléments interactifs qu'on a produits pour cette exposition en fait et donc on a créé une table... Parce qu'on a un Fab Lab au sein de la bibliothèque. Donc on a créé une table qu'il a... comment on appelle ça... Il a imprimé la table avec un procédé qui s'appelle le « Tibon » en fait qui permet de mettre une image... parce qu'on peut en fait sur une planche de bois. Et donc là il a recréé la carte du Gard, qui est notre département en fait, et qu'il avait redessiné quelque chose de très graphique en fait. Il a créé un œuf, comme un œuf de dinosaure en fait qu'on a imprimé en 3D, on y a mis quelques aimants et ça nous faisait un contrôleur ensuite pour pouvoir se déplacer sur le département et à chaque fois avant de tomber sur un autre aimant qui était sur la table et bien ça envoyait des images en fait sur le mur. C'est-à-dire que la personne pouvait reproduire la marche comme lui l'entendait avec une interface qui était fabriquée physiquement en bois.

22:15 – [CS] : Ah oui c'est super intéressant.

22:18 – [AS] : Voilà, donc là ça lui a permis d'approcher pas mal de visiteurs, je crois qu'il y en a eu plus de 3 000 et puis, ensuite ça lui a permis aussi d'avoir d'autres expositions derrière avec d'autres structures. Et nous, on a développé compétence... une nouvelle compétence c'était de designer des interfaces de médiation en fait. Dans un cadre plus muséal, mais qui vient de la bibliothèque.

² <https://vivrenimes.fr/2022/02/labo2-le-laboratoire-des-usages-numeriques-de-carre-dart/> (04/04/2023)

22:50 – [CS] : Oui, oui c'est ça. Donc l'objectif c'était vraiment de travailler donc avec un artiste, comme vous l'avez dit, et de développer quand même quelque chose sur lequel vous aviez travaillé avec le WordPress ?

23:07 – [AS] : Oui, c'est-à-dire que pour moi là on est un peu dans de l'édition publique. On n'est pas dans de l'auto... comment on dit l'auto... l'autoédition ? Mais plus dans de l'édition publique c'est-à-dire que la bibliothèque devient un lieu où on peut écrire. Ça c'est... pour moi c'est très important ! C'est-à-dire que aujourd'hui... les problèmes qu'on peut rencontrer avec la lecture, les gens qui lisent pas, c'est parce qu'ils écrivent pas. Pour moi c'est très lié en fait... les deux sont extrêmement liés et quand on arrive à écrire et bien... et à lire, et bien on arrive à forger son vocabulaire, on est moins pris au dépourvu... puis la pensée qui s'évade un peu, qui se libère aussi d'un certain immobilisme. On part plus vite vers les autres. Enfin bon, ça déclenche quand même beaucoup, beaucoup de choses. Mais ça, ça vient de nos modes d'éducation qui sont axés surtout sur de la lecture seul en silence et surtout vous n'aurez pas besoin presque d'apprendre à lire quoi. Vous devez apprendre à lire très jeune et puis c'est tout quoi. Enfin je veux dire... Alors qu'aujourd'hui on voit bien, tous les problèmes dis- qu'on voit partout c'est qu'il y a quand même un petit souci quelque part. Donc cet outil il est fait pour ça quoi en fait. Et moi je pense que la bibliothèque de demain c'est une bibliothèque où on va écrire sous beaucoup de formes en fait. On va produire des contenus et ça je vous donne... c'est vous qui le mettez en place sans doute... moi je pense qu'il faut qu'on renverse le rapport à la projection. C'est-à-dire qu'il faut que ce soit les gens qui fabriquent les collections avec l'aval des médiateurs qui peuvent être scientifiques, ils peuvent être culturels, artistiques ce que nous sommes de temps en temps on va dire. Et puis une fois que ça, c'est fait, ça rejoint le pot commun, ça rejoint la collection. Et comme ça on peut voir aussi l'évolution d'une pensée... d'une société quoi et notamment locale. C'est-à-dire qu'on sera bien content dans 300-400 ans de voir comment les gens réfléchissaient, pensaient, produisaient des contenus et on se dira « ben alors qu'est-ce qu'il s'est passé à cette époque-là ? ». Bon, c'est un peu utopique, mais je pense que c'est vers ça qu'on va aller. Et l'arrivée du numérique nous a permis ça. C'est-à-dire que à la remise, dans la chaîne de valeur, le public qui en était exclu et qui n'est pas là que pour acheter ou pour vendre, pas là que pour du business quoi.

26:30 – [CS] : Oui. Et donc, je vois que vous vous y connaissez plutôt bien mais donc les compétences et les ressources qui étaient nécessaires pour mettre en œuvre le projet vous les aviez carrément ? Enfin je veux dire ça n'a pas posé de problèmes ou vous avez rencontré des difficultés ?

26:45 – [AS] : Si, si, oui, oui ! Ben si, c'est-à-dire que tous ce que je vous dis... Alors là c'est un de nos projets, mais... Bon, si vous regardez sur le site il y en a une cinquantaine. Mais ça s'étale sur 20 ans et ça a pas été 20 ans faciles quoi. C'est-à-dire que ça été 20 ans avec des creux, beaucoup de creux, beaucoup de creux et quelques fois des pics, on va dire, qui ont réussi à atteindre des gens... les gens qu'il fallait pour ensuite pouvoir réenclencher derrière du financement. Mais c'est au dépend de ma santé, c'est au dépend d'une forme de management aussi qui est quasiment inexistante. Le domaine de l'innovation qui est compliqué dans une bibliothèque, mais qui petit à petit est en train quand même d'arriver. C'est-à-dire que bon, une fois on dit c'est un coup de chance, mais quand ça arrive deux, trois, quatre fois, où on est reconnu par l'extérieur et moins reconnu à l'intérieur... Là bon, on se dit il faut structurer en fait l'innovation peut-être sous la forme d'un pôle. Bon c'est ce qui a été fait. Pour éviter aussi que finalement le laboratoire soit un peu trop en avance, ça c'est mauvais aussi, et qu'il soit juste au bon moment quand il faut. C'est pour ça qu'il ne faut pas lâcher en fait. Alors moi je dis pas « on lâche rien » vous voyez comme dans les matchs de foot, ça c'est une phrase qui m'énerve. On lâche rien parce qu'on sait qu'à un moment donné ce qu'on a semé ou produit va à un moment donné sortir quoi et il faut être là pour profiter de cette situation-là sinon... c'est vraiment l'opportunité de base en fait. Et si on est patient et on se dit « bon ben voilà je sais que dans 10 ans j'aurais telle opportunité » et on est patient et on passe surtout les salaires, les machins, les ceci et les cela, soit on n'est pas patient et en général on part. Et ce qu'il se passe c'est qu'il y a beaucoup de « Turn Over » aussi donc les gens qui mettent des initiatives en place sont pas reliés ensuite localement, parce qu'ils partent un peu avec leurs savoirs, donc ce qu'on fait ici aussi c'est qu'on essaye à chaque fois de transmettre à mes collègues, de les former... mais ça c'est les futurs directeurs qui doivent réfléchir à tout ça.

29:45 – [CS] : Oui c'est ça. Et au niveau de la mise en place de l'exposition, vous avez eu des difficultés peut être techniques, matérielles ou autres ?

29:55 – [AS] : Non, zéro. Non, alors autant sur d'autres expos on en a eu.

29:59 – [CS] : Oui

30:01 – [AS] : Mais qui étaient plus liées à un état d'esprit qu'à des problématiques techniques. Quand il y a des problématiques techniques si on est heureux dans son cœur, j'ai envie de dire, si on est bienveillant ça marche. Maintenant si on est un gros con... enfin ça m'est arrivé une fois d'avoir un garçon vraiment caractériel et qui a pourri l'ambiance de tout le monde sur un gros truc en plus. Ça été dur d'arriver au bout. On y est arrivé mais bon pas... voilà. Et ça

maintenant je fais hyper gaffe que la personne... j'essaye de sonder un peu son état d'esprit, sa psychologie avant tout autre... bon qu'il partage les valeurs de l'institution, j'en parle même pas, ça c'est la base mais c'est plutôt là où il faut faire attention. Ce qu'il faut faire attention aussi c'est que les gens que vous invitez soient raccord avec les objectifs que vous vous portez. Il faut des objectifs communs parce que parfois on a des objectifs différents entre la culture et l'art c'est pas tout à fait la même chose. Faut qu'il y ait un terrain d'entente sur lequel on est prêt à partager quoi, on est prêt à avoir quelques compromis des deux côtés.

31:23 – [CS] : Oui c'est ça.

31:25 – [AS] : Donc sur le plan technique, on fait avec ce qu'on a donc on va pas aller chercher des trucs trop compliqués machin ci cela. Et pour l'instant ça nous a réussi. Bon après on a pris des risques aussi et... des risques éditoriaux j'ai envie de dire, de contenu, plus que des risques techniques. Par exemple si on... oui. Donc là franchement c'est l'artiste... quelqu'un de très sympa. Naturellement il est très ouvert, alors après quand il a des trucs qu'il aime pas il le dit quoi « c'est pas comme ça que je le ferais », « ben oui ok on fait comment ? ». Et puis il a pris quand même une part énorme de la... en charge de la scénographie puisqu'il dessine. Avec le Fab Lab il a eu deux ou trois contacts donc maintenant il est très à l'aise pour fabriquer ses propres décors, ses propres personnages et ses propres objets donc ça c'est super. Ça franchement dans une médiathèque c'est... si vous avez un outil comme ça... un Fab Lab... et encore nous on a un peu hésité parce que on a dit « ouais pour des petits objets » donc on a pris des machines qui étaient relativement... mais moi je pense qu'il faut pas hésiter à prendre des machines qui soient capables de fabriquer du mobilier. C'est-à-dire avec une surface de plateau qui soit à 1m10 ou 1m² qui puisse avoir des pièces de 60-70 cm ou 1m. Parce que 75 c'est la hauteur d'une table par exemple donc vous pouvez faire une table en puzzle quoi très facile à faire et du coup quand vous avez un problème au lieu d'acheter des tables à 100€ ben... vous avez une table à moins de 100€ donc vous êtes content quoi.

33:35 – [CS] : C'est un investissement mais ça vaut le coup quoi.

33:38 – [AS] : Oui et voilà, c'est la seule chose qu'on a parce que sur la partie purement artistique de fonctionnement on n'a rien. Rien, rien, rien. J'ai même... Je connais des médiathèques... parce que nous on est quand même une médiathèque de 145 000 habitants, ensuite avec [Lavelo], on dessert... on n'est pas habilité à agir au nom de [Lavelo], on est à 245 000. Et moi cette année par exemple j'ai 1 500€ dans le budget, vous voyez donc ça c'est pas possible. Donc là je leur dis « ouais mais nanana », ouais mais bon. En plus on vient de faire

un [Raoul] de deux jours avec des gens du ministère qui ont hyper apprécié tous ce qu'on a fait, mais oui on a de l'expérience, donc ils ont halluciné quoi. Mais quand je leur dis qu'on a 1 500€, ils se disent « mais qu'est-ce qu'il raconte ? », « Pourquoi il dit ça ? » et c'est la réalité. Donc moi j'essaye de... comme je peux avoir des sous par de l'équipement et de l'investissement, je fais une recherche et développement, je crée des outils en interne qui vont nous permettre à nous de travailler et d'exister quoi. C'est une stratégie quoi.

35 :04 – [CS] : Oui et qui a l'air de fonctionner du coup.

35:07 – [AS] : Oui, oui, mais il faudrait un peu d'action culturelle en fait. Au moins pour avoir des choses qui sont de l'extérieur. Je l'ai quand même à travers le festival qu'on organise, mais c'est une fois par an, c'est à la fin de l'année et puis là c'est tous les secteurs de la bibliothèque quoi, c'est pas que le labo².

35:30 – [CS] : Et j'avais encore une question au niveau de l'exposition, en fait, vous aviez une pièce dédiée aux expositions ? C'est pas au milieu de la bibliothèque, c'est vraiment à part ?

35:40 – [AS] : C'est à part. On s'est beaucoup questionné sur ça et moi je me suis un peu... je leur ai dit, je leur ai dit... ouais parce qu'ils me disent « le numérique est partout donc il n'y a pas besoin de lieu dédié » ben ouais je lui dis mais le problème c'est que encore une fois c'est un lieu où on fabrique, c'est un lieu où on se forme et vous pouvez pas fabriquer ou former au sein du public quoi. Enfin je veux dire les gens ils ont besoin de se parler... Un jour j'ai vu un jeune qui sort un premier tube, un deuxième tube et ensuite des palettes. C'était une éolienne avec une petite carte Arduino donc ça veut dire que le gars il faisait tourner son éolienne, il y avait 30 ou 40 personnes qui étaient en train d'étudier quoi, tout le monde regardait, ça a fait du bouquant et la sécu elle est venue et ils lui ont demandé de plier son éolienne, c'est pas possible quoi. Je veux dire, quelqu'un qui apporte un savoir, c'est là où il faut être, c'est là où il faut être en capacité de dire « ah ben expliquez-nous... parce que nous on peut pas en avoir... ». Enfin bon, vous voyez ce que je veux dire ? Donc ça moi à mon avis... alors il ne faut pas qu'il soit isolé mais il faut qu'il soit identifié du public... bon là où je suis, je sais pas si vous voyez ? Ce que vous voyez là ce sont des vidéos projs en haut, il y a des murs, vous voyez ?

37:18 – [CS] : Oui.

37:22 – [AS] : Ça fait 30m² à peu près et ça, nous on le transforme en espace de vidéo matrice. C'est-à-dire qu'on se familiarise dans cet espace à écrire des fictions pour les murs. Donc c'est

impératif d'avoir un... parce que sinon, où est-ce qu'on travaille, où est-ce qu'on stock, où est-ce qu'on archive, où est-ce qu'on se retrouve pour ne pas gêner les autres ? Parce que quand vous allez dans des bibliothèques, il y a des salles d'études, mais c'est patrimonial. Alors le patrimoine il a le droit, mais pas le numérique, tiens ? Je vous donne les arguments. Voilà.

38:08 – [CS] : Et donc brièvement, les stratégies que vous avez mises en place pour permettre la découverte du projet c'était plus du bouche à oreille, de la communication en ligne ? Comment vous avez fonctionné ?

38:20 – [AS] : Alors là la stratégie elle a été... Bon déjà quand je suis arrivé j'avais ça en tête, c'est-à-dire comment intégrer une politique du numérique alors que il n'y en avait pas, alors que ben franchement les gens s'en foutaient un peu. Il y avait une volonté politique ministérielle locale parce qu'ils allaient perdre leur label donc moi j'ai pu maintenir le label pendant 4-5 ans. Et donc c'es une stratégie indirecte, c'est-à-dire par acculturation on va dire. Et du coup c'est justement par l'action culturelle... parce que pendant ces 4-5 ans là j'avais du budget de fonctionnement donc je pouvais montrer des expériences, des artistes... et là donc ben oui forcément on est obligé de s'interroger sur ces... parce que en fait c'est des formes qui interrogent toutes les grilles et ce sont des formes spectaculaires souvent. Et souvent aussi à l'extérieur de la bibliothèque, sur les murs... la projection sur les murs et tout ça... donc c'est pas ouais... une espèce d'activisme on va dire interne. Et ensuite, quand j'étais sûre, à peu près de mon coup, j'envoyais des choses assez abouties à des organismes comme l'Enssib qui alors faisaient... délivraient des prix. Et du coup il y en a un qui s'est retrouvé lauréat. Le prix de l'innovation en bibliothèque en France en 2013. Alors là ça les a tous bluffés en interne, ils y croyaient pas quoi. Mais même après, ça a pas été... donc c'est comme... Et alors ensuite je travaille beaucoup en relationnel aussi local. J'essaye de bien repérer les projets et quand j'en ai un j'essaye de bien les accompagner pour qu'il y ait une espèce d'écosystème local et, ça c'était possible avant ça l'a été moins, c'est-à-dire que j'étais en contact direct avec les Dracs qui sont les responsables du concentré de l'État en Région, mais bon comme ils changent il y a des fois où j'ai pas pu ou en même temps on m'a dit « bha c'est pas ton rôle, c'est plutôt le rôle de ta supérieure » donc je me mettais en retrait. Donc c'est comme ça des espèces de va et viens où on pose les choses et comme on est toujours là pour ne pas lâcher on peut les reprendre, on a la mémoire des projets et on peut mettre une bougie en terre.

41:43 – [CS] : Et donc là plutôt au niveau de la réaction du public face donc au projet *L'Éveil* est-ce que vous avez remarqué un intérêt plus accru... je ne sais pas si vous avez mis des collections en lien avec du coup cette exposition ?

41:56 – [AS] : C’était très haché donc je vais peut-être fermer certains onglets.

42:00 – [CS] : Ah pardon.

42:06 – [AS] : C’est bon on peut continuer je pense.

42:11 – [CS] : C’est bon ? Donc je demandais la réaction du public face du coup à cette exposition *L’Éveil*. Je ne sais pas si vous avez mis en lien avec cette exposition des collections de la bibliothèque ? Mis en avant ou mis dans l’expo je ne sais pas ?

42:30 – [AS] : Oui, oui alors complètement ouais. C’est-à-dire que en fait *L’Éveil* ça rentre aussi dans une période où en fait il y a un grand, grand engouement pour la littérature liée à la nature, liée à la marche. Bon aujourd’hui on parle beaucoup de... comment il s’appelle ? Sylvain Tesson, moi je parlerais davantage de Kenneth White par exemple qui est l’inventeur de la Géopoésie et qui met la terre en relation on va dire avec autres. Mais aussi la nature qui essaye de retrouver aussi un état, une spiritualité où la nature et la culture étaient à peu près au même niveau. Parce que ce qu’il est en train de se passer c’est que la culture est en train de dominer la nature on va dire, mais ça je pense que c’est quelque chose qu’il sentait en marchant et avec comment il s’appelle... Dans son mouvement de la désobéissance civile ben en fait c’est surtout un naturaliste, mais surtout un cartographe et qui a beaucoup écrit sur les voyages qu’il a effectué dans sa proximité on va dire. Qui a tiré des cartes et des textes quoi. Donc les deux étaient vraiment très, très liés. Et du coup il y a ce renouveau pour la redécouverte des territoires par l’histoire des gens qui vivent dessus quoi et la nature évidemment est beaucoup plus présente aujourd’hui qu’elle ne l’a été il y a 40 ou 50 ou 100 ans. Moi je le vois dans mon propre village où il n’y avait pas un arbre à l’époque parce que tout avait été coupé pour les forges, pour faire du charbon, pour se chauffer, pour faire du bois de construction. Et aujourd’hui quand vous allez dans les mêmes villages, mon village est à proximité de l’Espagne, et là vous avez une forêt qui avance, qui avance et qui mange on va dire les prés... Donc il y a tout un retour de... enfin un retour et une production littéraire dans tous les pays en fait autour de ça. Sur les lieux, sur... Donc.... Ben tous les livres qu’on a sortis, c’étaient des livres comme ça en fait, qui parlaient... bon évidemment qui parlaient de réchauffement climatique aussi, ces problématiques-là et plus de la littérature issue de la marche, issue de la découverte aussi.

45:39 – [CS] : Oui et donc vous avez observé quand même une augmentation du prêt de ce genre de livre avec l’exposition ou ça n’a pas changé grand-chose ?

45:48 – [AS] : Non, parce que je pense que... D'abord un, il aurait fallu mesurer, le définir comme un objectif au départ pour ensuite pouvoir le mesurer. Mais en tout cas, ça nous permet de mettre en valeur en tout cas un mouvement littéraire qui est très présent aujourd'hui quoi. Et au départ on demandait pourquoi le récit cartographique, ça je l'ai dit 200 fois, aujourd'hui on ne le dit plus puisque vu la production littéraire qui sort donc bon voilà. Donc alors oui je dirais, bon pour les livres il faut le mesurer. Par contre, tout ce qui est en lien avec le transmédia, ça j'ai pu faire l'expérience, ça on peut le mesurer parce qu'il y a les taux de fréquentation.

46:44 – [CS] : Oui.

46:45 – [AS] : Et là... et là... on pète les compteurs. Enfin je veux dire... moi je me souviens d'un Escape Game qu'on a réalisé avec des artistes numériques, ils nous ont permis de faire une scénographie autour d'une ville en très mauvais état et qui pour retrouver des couleurs en fait devait résoudre un certain nombre d'énigmes. Une quarantaine. On a fabriqué une intelligence artificielle pour contrôler toutes les réponses et les gens amenés à cette IA et à chaque fois qu'elle franchissait un seuil, la scénographie changeait d'humeur. Et pour avoir la réponse finale, pour pouvoir sortir de l'espace en fait il fallait... l'espace de jeu, il fallait que chacune des quatre équipes apportent une partie de la réponse. C'est-à-dire que s'ils coopéraient pas, ils sortaient pas, ils gagnaient pas. Donc et tout ça ben il a fallu le tourner et donc là c'est les artistes numériques qui ont fait ça. Mais c'est 800 personnes qu'on a... là j'ai jamais vu autant « d'intergénérationnalité », vous pouviez avoir des familles entières. Donc c'est par groupes de 16 et là vous pouviez retrouver des enfants de 7 ans, la grand-mère, les parents, des gamins de quartier qui venaient de leur propre initiative, moi ça je l'ai jamais vu. Qu'ils viennent au centre-ville participer à des actions culturelles...

48:28 – [CS] : Oui c'est ça, en fait dès qu'il y a un peu d'interactivité, qu'on laisse la place au public pour agir, pour faire quelque chose, ça attire du public et du public différent donc oui...

48:38 – [AS] : Oui donc voilà et après le festival en lui-même, on a attiré 10 000 personnes.

48:45 – [CS] : Ah oui donc ça fonctionne bien.

48:50 – [AS] : Oui !

49:52 – [CS] : Ok, donc je vais en finir avec ma dernière question, comme je vois qu'il est déjà presque l'heure. Et donc selon vous l'avenir des projets transmédia dans le domaine des bibliothèques et de la médiation des collections c'est... ça a sa place quoi, ça fonctionne ?

49:10 – [AS] : Alors, moi à titre expérimental oui, ça fonctionne. Après, il faut peut-être le structurer davantage, il faut l'inscrire je dirais dans le projet d'établissement. Si on fait pas ça dès le départ, ça va rester un sous machin qui va attirer parce que ça rapporte des sous, mais le numérique comme le reste ça peut passer par là. Et si vous faites pas ce qu'il faut, ben vous aurez un lieu qui sera... je ne sais pas comment on peut appeler ça... qui sera victime en fait d'obsolescence dès sa livraison en fait. Parce que le numérique il a lui un positionnement et un rapport du public qui est différent que dans les autres lieux culturels. Vous parlez d'interactivité, c'est exactement ça. C'est-à-dire qu'à un moment donné, ben oui, il peut être acteur de tout ça. Ça c'est intéressant parce que ça rapporte des problématiques plus anciennes que peut se poser la fédération de l'éducation populaire dans l'éducation des gens. C'est-à-dire que vous pouvez pas former les gens sans leur... éduquer entre guillemets ou former les gens sans leur consentement quoi. Sans volonté, c'est pas possible. Donc écoutons ce dont ils ont besoin éventuellement... vous aussi en tant que personne humaine vous percevez des choses donc il faut avoir un petit temps d'avance et puis après il faut être plus collectif aussi.

50:58 – [CS] : Oui et j'avais dans mon premier entretien, la bibliothécaire elle me disait que c'était quand même important de toujours faire un lien avec le papier parce que ça reste une bibliothèque/médiathèque. Vous en pensez quoi ?

51:17 – [AS] : Alors, moi je serais un peu comme elle quand même. Mais... j'ai pas toujours été de cet avis là et je sais qu'il y a des gens qui sont pas du tout de cet avis là et qui pense que ça va disparaître. Par contre, on va récupérer toute la culture du livre, mais sous une autre forme avec d'autres outils, d'autres supports. Ça fait partie de l'évolution normale des supports de l'écrit. Je veux dire si vous vous retournez, vous voyez bien que les supports ont changé, je vais pas vous faire la liste, mais donc pour eux ils pensent... Moi je pense que ça va... il y en aura encore besoin parce que on redécouvre, alors justement par le biais aussi du Fab Lab et tout ça, on redécouvre les vertus de la reliure par exemple. Moi j'ai fait un stage de reliure, pourtant je suis pas du tout... mais je suis parti à l'Uzès avec mon CPF [Compte personnel de formation], je me suis payé un stage de reliure de livre. Alors il y avait création et restauration, je suis allé sur la création, je suis pas allé jusqu'à la restauration pour pas faire de peine à mes collègues du patrimoine. Mais moi je pense que oui, d'ailleurs il y a tout le volet microédition, livres d'artiste et nous on travaille vraiment sur des formats de production de livres qui sont vraiment des formats grand public, très grand public. Il y a des livres de cuisine fait en « One to Print ». Si je ne vous dis pas que ça été fait par le code, vous pensez que ça été fait de manière industrielle. Donc oui, il y aura une place pour le livre un peu d'exception, le beau livre et après

l'édition numérique bon pour l'instant c'est pas... Mais si vous regardez quand même tout ce qui est produit sur les plateformes par les gens, dans Wattpad ou ce genre de choses, là on est sur des... c'est des millions et des millions d'exemplaires qui sont produits et édités donc bon... Par le cœur je serais d'accord avec elle parce que j'aime bien les livres, j'aime bien la littérature, je fréquentais tout le temps les bibliothèques. Mais après sur la raison, bon c'est un peu moins évident quand même. Mais par contre, sur le besoin des lieux qui détiennent un savoir sur... ici les bibliothèques comme Alexandrie, c'était pas des livres qu'elle avait, c'était des rouleaux. Elle avait la mémoire avec... Donc les... Mais il y a des artistes par exemple qui ont fait beaucoup de comparatifs entre le papier et le numérique sur la conservation et il y en a même un qui a créé un disque dur en papier. C'est impressionnant la méthode qu'il a... en fait, il a rapetissé, rapetissé, rapetissé tellement la typographie écrite que vous êtes obligé de le voir... de voir le document archivé avec des loupes. Mais du coup vous rentrez énormément d'informations sur une seule feuille de papier. Donc il a prouvé qu'on pouvait lutter contre les disques durs à l'époque voilà il y a une dizaine d'années et les feuilles de papier. Ça c'est quand même malin quoi. Après il faut quand même l'outil pour grossir, pour voir ce qu'il y a à l'intérieur. Donc oui moi je dirais que le papier a encore de l'avenir. Après c'est l'industrie qui risque de mettre son doigt là-dedans. Et je pense que ça va rester dans des niches, des belles niches.... Bon après, là aussi je pense qu'il faut relativiser parce qu'il y a aussi beaucoup de critiques sur les écrans. Que ce soit le livre... c'est difficile à battre, vous prenez un livre, vous l'ouvrez, vous le lisez quoi. Une tablette, un support numérique, il faut appuyer sur le bouton, attendre, faut pas que ça soit buggé, si vous avez pas Internet c'est un peu la galère et pour peu qu'il y ait un traceur dedans, on vous suit à la trace. Non, non, mais bon je pense... j'aurais pas de position tranchée par rapport à ça. Mais ceux avec qui je travaille ils me disent qu'il n'y aura plus de livres. Ils sont du domaine de l'édition. Et pourtant ils adorent les trucs, machins que tu fais à la main et tout, mais pour eux ça... Notamment dans la publication académique, ils pensent que ce sera peut-être une périphérie. Comme l'impression à la demande.

57:17 – [CS] : C'est étonnant.

57:19 – [AS] : Oui, oui. Moi je suis plus réservé quand même.

57:26 – [CS] : Oui je peux comprendre. En tout cas, merci beaucoup de m'avoir accordé un peu de votre temps.

Retranscription de l'entretien n°4 – *Qui a refroidi Lemaure ?*

Chloé Michel de la Médiathèque de Saint-Laurent-sur-Gorre projet basé sur le transmédia *Qui a refroidi Lemaure ?* – 21 mars 2024.

0:14 – [CS] : Je vais juste vous remettre un peu dans le contexte. Donc mon mémoire s'intéresse au transmédia en bibliothèques et médiathèques publiques et donc voilà c'est pour ça que je fais quelques entretiens avec des bibliothécaires pour voir un peu comment vous avez mis ça en place, les difficultés que vous avez pu rencontrer, les objectifs, ce genre de choses.

0:37 – [CM] : Ok !

0:38 – [CS] : Ça va ?

0:39 – [CM] : Oui, ça va.

0:41 – [CS] : Ok. Donc je vais commencer. Je ne sais pas si vous avez eu le temps de regarder un peu le petit questionnaire que je vous ai envoyé ?

0:47 – [CM] : Si, je l'ai là. Je l'ai rempli !

0:50 – [CS] : Ah ben parfait. Vous êtes préparée ! Et bien donc est-ce que vous pouvez donc présenter de manière assez succincte votre bibliothèque et votre rôle aussi au sein de celle-ci ? Et est-ce que c'est la première fois que vous faites un projet transmédia ?

1:09 – [CM] : Alors donc je m'appelle Chloé Michel, je travaille dans une bibliothèque à Saint-Laurent-sur-Gorre donc c'est une petite bibliothèque de bourg assez rurale quand même et moi dedans je suis bibliothécaire. Et la première fois qu'on a fait un événement transmédia c'était en août de l'année dernière, donc juillet-août 2023. C'était un Escape Game qui s'appelait... c'était *Qui a refroidi Lemaure ?* et c'était un Escape Game justement avec différents médias donc il y avait des tablettes, des panneaux d'affichages qui devaient servir pour la tablette. Après, il y avait aussi des livres et des documents de... en rapport avec le thème, mais on n'en a pas besoin pour l'Escape Game. Si les livres n'étaient pas là, c'était pas un problème. C'était pour enrichir le fonds plutôt.

1:57 – [CS] : Ok et donc vous êtes plutôt une petite bibliothèque de ruralité, vous êtes plus dans la ville ?

2:06 – [CM] : De ruralité. C'est à Bourg Saint-Laurent donc on peut pas dire que c'est une ville quoi.

2:10 – [CS] : Je ne connais pas vraiment la France du coup mais...

2:13 – [CM] : C'est assez petit, on va dire que c'est très petit quand même.

2:16 – [CS] : Ok ça va.

2:17 – [CM] : Assez grand pour une médiathèque, mais on n'est pas une ville non.

2:21 – [CS] : D'accord. Donc est-ce que vous pouvez décrire le projet transmédia et ce que vous avez mis en place au sein de votre bibliothèque, les principaux objectifs, pourquoi vous avez pris ce projet, pourquoi vous l'avez intégré dans votre bibliothèque pendant un certain temps et comment en fait ça s'aligne avec les missions de votre bibliothèque ?

2:41 – [CM] : Donc c'était un Escape Game et l'idée c'était que en été vu que y a plus... enfin nous, on a beaucoup de seniors qui viennent. Du coup, il y a les petits enfants qui viennent souvent voir les grands-parents plutôt en été ou pendant les vacances. Du coup quand c'est l'été on table plutôt sur des activités jeunesse, enfin pour les enfants. Des animations jeunesses. Donc l'Escape Game ça pouvait nous résoudre... enfin réunir les deux juste le temps d'une après-midi. Donc justement l'objectif c'était d'attirer peut-être un nouveau public, un peu plus jeune peut-être. Attirer de nouvelles personnes où faire venir plus souvent des personnes et aussi faire découvrir un Escape Game à des personnes âgées qui de base ne savent même pas ce que c'est. Donc voilà et aussi parce que la médiathèque est un troisième lieu donc le but c'est que les gens y restent le plus possible normalement. Ça... voilà. Ça a plutôt bien fonctionné et c'était pas non plus ce qu'on pensait.

3:36 – [CS] : Et donc la mission vraiment, l'objectif c'était donc de rameuter le plus de personnes de différentes générations, leur faire découvrir quelque chose ?

3:48 – [CM] : C'est ça, de rameuter un nouveau public et d'essayer de... ouais de faire plutôt... de plutôt faire venir les jeunes parce que nous dans les bibliothèques rurales, c'est notre gros problème. C'est la jeunesse. On a beaucoup d'enfants et de seniors généralement, de familles et de seniors, mais les adolescents on va dire ou les jeunes adultes, on les a pas. Ou très peu.

4:05 – [CS] : Oui, c'est vrai que c'est souvent un enjeu qui revient même ici en Belgique. Et donc quelles compétences et ressources ont été nécessaires pour mettre en place le projet ? J'imagine que comme il y avait du numérique, il y avait peut-être besoin d'avoir un certain matériel. Est-ce que c'était fourni avec ? Est-ce que vous en tant que bibliothécaire vous aviez les connaissances nécessaires pour faire fonctionner ou pas ?

4:29 – [CM] : Oui parce qu'en fait tout était prêté avec donc on avait des tablettes, il fallait juste s'assurer que les tablettes soient chargées, c'était vraiment pas compliqué. Après c'était juste de l'installation, genre où le mettre dans la médiathèque pour attirer le plus de monde. Donc nous on l'a mis plutôt vers l'entrée justement pour attirer le regard direct quand on rentre. Et après c'est plus de l'organisation parce que en fait, ils avaient même pas besoin de nous limiter les usagers. Il suffisait de leur donner la tablette et puis après on leur expliquait vite fait et puis après ils y allaient. Donc ils étaient en autonomie, c'était vachement bien quand même.

4:58 – [CS] : Et donc la question que je me posais aussi c'est est-ce que vous avez organisé des sessions où des groupes pouvaient venir ensemble ou c'était vraiment libre et les gens venaient et disaient « je veux participer est-ce que je peux ? », ou c'était vraiment organisé par groupes de certaines personnes ?

5:18 – [CM] : Alors, on a fait des réservations, mais il y en avait pratiquement peu de personnes. Donc, les créneaux réservés, là c'était les gens qui faisaient, mais la majorité du temps c'était plutôt les gens qui arrivaient et qui demandaient s'ils pouvaient le faire et on disait oui parce qu'il peut y avoir jusqu'à quatre groupes qu'y le faisaient en même temps. Donc ça nous laissait quand même une grosse marge sachant qu'il n'y a jamais eu quatre groupes en même temps. Je crois que max on en a eu deux en même temps.

5:06 – [CS] : Et c'est quelque chose qu'ils pouvaient faire seul ou ça se faisait plutôt à plusieurs ? Je veux dire avec la même tablette.

5:46 – [CM] : On peut le faire seul. C'est plus cool à plusieurs parce que c'est un jeu donc faut trouver qui a tué la personne, mais tout seul c'est faisable aussi. Mais on n'a pas eu de personne qui a fait toute seule d'ailleurs dans mes souvenirs. Il n'y avait que des groupes.

6:00 – [CS] : Ah oui donc c'était plus quelque chose à faire ensemble, à plusieurs, c'était plus sympa.

6:05 – [CM] : Oui voilà, en sortie de famille.

6:08 – [CS] : C'est ça. Mais du coup concrètement en fait ça consistait en quoi ? Parce que donc il y avait des tablettes, il y avait des tableaux d'affichage, il fallait résoudre une énigme, mais...

6:16 – [CM] : En fait c'est que le jeu était sur la tablette et avec la tablette, il suffisait de scanner les panneaux d'affichage, on avait des indices. Par exemple, il y avait un panneau d'affichage, c'était la maison du meurtrier. Ah non, de celui qui était mort, donc la victime plutôt. Il y en

avait une autre, c'était le commissariat de police et voilà. Et en fait, il fallait savoir où aller pour avoir l'info au bon moment et après trouver qui avait pu... il fallait écouter tous les témoins, écouter la police, un Escape Game entier.

6:45 – [CS] : Donc il y avait vraiment besoin de chaque média ensemble pour arriver à décortiquer. Ils ne fonctionnaient pas indépendamment. Donc on ne pouvait pas résoudre l'affaire que avec les affiches ?

6:53 – [CM] : Non, non. La tablette, enfin une tablette et les panneaux d'affichage c'était obligatoire. Après, les livres autour c'était plus pour enrichir le fonds, ils n'étaient pas nécessaires pour l'enquête.

7:01 – [CS] : Donc les livres c'étaient plus des histoires à part ou c'était en lien avec l'histoire des affiches ?

7:07 – [CM] : Non, c'était des livres sur les... le genre policier on va dire en général pour rester dans le thème, mais c'était pas sur cette enquête particulière. C'était genre des romans policiers, des trucs pour la jeunesse, des intrigues, ce genre de choses.

7:19 – [CS] : Et ça c'est vous qui les aviez ajoutés ?

7:22 – [CM] : Nous on en a acheté quelques-uns, mais il y en avait déjà avec l'Escape Game parce que c'est une bibliothèque qui nous l'a prêté. La bibliothèque départementale de prêts de Limoges. Donc du coup eux dedans, dans leur... dans l'Escape Game, il y avait quelques livres à côté qui sont donnés avec.

7:37 – [CS] : Ok ! C'est super intéressant ça. Ok. Donc ils l'avaient déjà enrichi et vous, vous avez quand même ajouté des choses de votre bibliothèque ?

7:44 – [CM] : Voilà, avec ce qu'on avait dans notre médiathèque, mais on n'a pas beaucoup ajouté je crois parce qu'il y en avait vraiment pas mal quand même.

7:51 – [CS] : Oui, et pourquoi ne pas avoir choisi de plutôt avoir développé quelque chose vous-même au lieu de faire appel à quelque chose qui existe déjà en fait ?

8:00 – [CM] : Parce que c'est plus facile ! Que c'est... bon déjà nous on n'a pas... enfin on a une tablette pour nous quoi. Enfin, on en n'a pas assez clairement et on n'a pas le budget non plus pour faire des trucs comme ça. C'est surtout une question de budget parce que la BDHV [Bibliothèque de la Haute-Vienne] quand elle nous prête, c'est gratuit.

8:16 – [CS] : Oui, donc c'était un prêt gratuit d'une autre bibliothèque ?

8:20 – [CM] : Ouais c'est... alors une bibliothèque départementale de prêt c'est une grosse bibliothèque où elle est à Limoges et elle prête à toutes les bibliothèques de Haute-Vienne pratiquement. C'est une bibliothèque qui prête qu'aux bibliothèques donc du coup nous on l'a gratuitement ça.

8:34 – [CS] : Oui, oui c'est ça. Et donc cette bibliothèque-là, elle n'est pas ouverte aux publics, c'est que pour les professionnels ?

8:38 – [CM] : Non, c'est ça.

8:39 – [CS] : Oui d'accord. Je vois un peu mieux... donc c'est eux vraiment qui ont fait l'acquisition du dispositif et puis après qui le mettent à disposition des bibliothèques...

8:49 – [CM] : C'est ça et après ils le prêtent aux médiathèques qui le demandent.

8:51 – [CS] : C'est ça, donc vous êtes dans un réseau ?

8:54 – [CM] : C'est ça, un réseau... le réseau on va dire pratiquement c'est toute la Haute-Vienne.

9:00 – [CS] : Toute la quoi pardon ?

9:01 – [CM] : La Haute-Vienne.

9:02 – [CS] : Haute-Vienne ?

9:04 – [CM] : Ouais.

9:05 – [CS] : D'accord.

9:07 – [CM] : C'est vers Limoges.

9:09 – [CS] : Des fois je ne suis pas sûre de ce que j'entends alors je dois rechercher pour bien comprendre les noms comme je ne les connais pas.

9:18 – [CM] : Je ne connais pas la Belgique, je comprends.

9:21 – [CS] : Et donc quelles ont été les stratégies que vous avez mis en place pour permettre aux usagers de découvrir... donc j'imagine vous l'avez dit vous avez mis dans l'entrée, donc quand ils rentraient ils le voyaient, ce qui pouvait les inciter. Est-ce que vous avez aussi fait de la communication plutôt en externe ?

9:36 – [CM] : On a fait des affiches. Donc il y en avait chez nous, mais il y en avait aussi dans les commerces et aux alentours dans Saint-Laurent, dans d'autres médiathèques aussi, on avait tout donné pour donner envie. On l'a mis sur nos réseaux sociaux. Après c'est le bouche à oreille aussi. Les gens venaient donc on leur disait et après ils le disaient à leurs petits-enfants qui le disaient aussi. Les écoles aussi, on s'est bien servi des écoles. On a mis des affiches dans les écoles à Saint-Laurent en juin avant la sortie des classes pour qu'ils viennent après en juillet-août.

10:11 – [CS] : Ah oui comme c'était pendant les vacances, ce n'était pas les classes qui venaient, c'est vraiment la communication qui a été faite dans les écoles...

10:18 – [CM] : Non, les classes ne venaient pas.

10:19 – [CS] : Oui du coup, c'est logique.

10:23 – [CM] : Ça n'aurait pas été plus mal en vrai de faire dans les classes et je pense... je sais pas si ça aurait fait beaucoup de gamins sur un même truc. Parce que 30 petits avec juste quatre tablettes ça fait un peu « just ».

10:35 – [CS] : C'est vrai que maintenant les classes deviennent assez grandes.

10:39 – [CM] : Ouais, c'est 25-30 on va dire.

10:41 – [CS] : Après comme vous l'avez dit, vous vouliez aussi avoir les différents âges qui interagissaient donc c'est vrai que...

10:48 – [CM] : Oui c'était le but. Pour que les personnes âgées ou les familles viennent en fait plutôt. Surtout pendant les vacances où ils peuvent se libérer on va dire.

10:58 – [CS] : Oui. Et donc quelle a été la réaction en gros du public face à ça ? Est-ce que vous avez remarqué un intérêt peut-être plus accru pour justement tout ce qui était romans policiers ou enquêtes, etc... et est-ce que vous avez remarqué... Donc vous avez dit que ça avait plutôt bien fonctionné, que vous vouliez justement une diversification des publics est-ce que ça a fonctionné finalement ?

11:18 – [CM] : Non ! Enfin, ça a bien fonctionné, les gens qui l'ont fait ont aimé, mais c'étaient déjà des usagers qui venaient chez nous. On n'a pas vraiment eu de... on a eu allez on va dire deux trois inscriptions de plus par rapport... qui sont venus pour l'Escape Game, mais on n'a pas non, on n'a pas explosé notre cota et c'était pas... il n'y a pas eu des gens nouveaux qui sont venus. Mais au moins il y en a qui ont apprécié !

11:43 – [CS] : Oui c'est ça au moins vos usagers déjà de base ont apprécié l'expérience et ça fait toujours quelque chose de nouveau.

11:50 – [CM] : C'est ça.

11:51 – [CS] : Est-ce que vous avez remarqué peut-être une augmentation du prêt des ouvrages que vous avez pu mettre en lien avec ce projet ?

12:01 – [CM] : Oui parce que... bon après déjà les romans policiers marchent très bien même sans qu'on ait besoin de faire ça. Donc forcément ça a... il y a des gens qui ont pris que les livres et qui étaient très contents d'avoir de nouveaux livres, ça c'est vrai.

12:12 – [CS] : Et au niveau peut-être des plus jeunes publics, vous avez peut-être remarqué une augmentation aussi ?

12:17 – [CM] : Oui, ils ont pris beaucoup les livres « devenez le héros » là. Je ne sais pas comment ça s'appelle. Ouais, où il faut... si tu répons beaucoup de A, tu vas à telle fin. Ils ont beaucoup emprunté les livres comme ça. Et ça les petits... enfin les jeunes ils aiment bien.

12:34 – [CS] : Oui, mais petits plus ados ou vraiment encore plus jeunes ?

12:39 – [CM] : On va dire on a eu des petits jusqu'à 12 ans. Les ados... on va dire ados, ados on en n'a pas eu.

12:47 – [CS] : Pas eu du tout ?

12:49 – [CM] : Non.

12:50 – [CS] : Oui c'est compliqué.

12:52 – [CM] : Oui c'est compliqué les ados !

12:55 – [CS] : Et donc suite à l'organisation de cet évènement, est-ce que vous seriez enclins à renouveler l'expérience ? Vous auriez des conseils à donner à d'autres bibliothécaires qui voudraient mettre en place le même genre de projet ?

13:08 – [CM] : Alors oui je le referais parce que de une, ça fait de la nouveauté. C'est un nouveau truc qui est mis en avant donc ça donne de la vie à la médiathèque tout simplement. Après en plus... parce qu'en été on est en... forcément... on est moins. Genre beaucoup de collègues ont en vacances. Donc c'est un jeu dont on peut s'occuper seul, on n'a pas besoin d'être deux. Parce que nous on est une par médiathèque on va dire la plupart du temps. Donc souvent les animations on s'arrange pour qu'il y ait des collègues et en été c'est compliqué.

Forcément parce que c'est les vacances d'été, tout le monde prend ses vacances. Donc ça au moins c'est une animation qu'on pouvait faire tout seul. Il suffisait de prêter les tablettes et d'expliquer s'ils avaient des questions et c'était pas impossible de le gérer seul en tout cas. Après des conseils... juste ouais, juste de le mettre dans l'entrée là où il y a le plus de gens possible. Enfin de donner envie en tout cas. Après ça, ça dépend des médiathèques, il y en a qui auront plus de monde parce que c'est juste des plus grosses médiathèques et que c'est plus facile de faire venir plus de monde.

14:06 – [CS] : Oui c'est ça tout dépend de où vous êtes implantés.

14:12 – [CM] : Oui, plus on se rapproche des grandes villes, plus il y a de public et plus c'est facile de faire venir des gros machins. Enfin nous on peut en faire venir, mais il n'y aura pas grand monde. Enfin ça va être nos habitués qui vont venir. Pas forcément des gens d'autre part.

14:28 – [CS] : Après vous avez, comme vous l'avez expliqué, donné quelque chose de nouveau, peut-être fait découvrir quelque chose, des technologies ou autre ?

14:35 – [CM] : Et bien il y a des mamys qui ont découvert les tablettes et ça c'était bien !

14:39 – [CS] : Oui et donc vous n'aviez pas ce mouvement... parce que je sais bien que parfois il y a certaines personnes un peu plus âgées qui sont vraiment contre... enfin je ne peux pas dire contre, mais il y a un mouvement de rejet de ces nouvelles technologies, là c'est a plutôt bien été quoi ?

14:54 – [CM] : Ben parce que du coup, elles venaient avec leurs petits-enfants et du coup il y avait ce truc transgénérationnel où les petits-enfants ils savent très bien comment se servir de la tablette. Tout seul, ils ne l'auraient pas fait, mais avec leurs petits-enfants ça pouvait être possible !

15:08 – [CS] : C'est super intéressant ça de voir qu'une fois qu'il y a plusieurs générations qui interagissent et bien on se rend compte que les usages peuvent être différents.

15:17 – [CM] : Ouais, parce que ce sont des trucs qu'ils seraient même pas aller voir en temps normal. Ils seraient passés à côté comme ils en n'avaient rien faire quoi.

15:25 – [CS] : Oui, non c'est super intéressant rien que de voir ça. Même si vous n'avez pas attiré de nouveaux publics.

15:30 – [CM] : Oui, mais juste de voir des gens s'amuser c'est déjà bien !

15:35 – [CS] : C'est vrai que la bibliothèque aussi c'est pour se divertir donc...

15:41 – [CM] : C'est ça.

15:43 – [CS] : Et donc selon vous, là c'est vraiment un avis personnel, qu'est-ce que vous pensez de l'avenir de projets transmédia dans le domaine des bibliothèques et de la médiation des collections ?

15:53 – [CM] : Je pense que c'est bien parce que de toute façon on est obligé de se diversifier. Déjà les bibliothèques sont devenues des médiathèques donc on est obligé d'avoir des ordi déjà tout simplement. Et c'est mieux de se diversifier, d'avoir plusieurs trucs parce que maintenant les gens voilà... enfin on sait tous que c'est plus que des livres. Nous on prête des DVD, des jeux vidéo marchent beaucoup donc on est obligé de se diversifier de toute façon. Après ça peut amener des publics plusieurs... par exemple quand on a fait les jeux vidéo, ça a amené des publics beaucoup plus jeunes, forcément. Les mangas, pareil ça intéresse beaucoup plus des jeunes que des personnes plus âgées. Donc oui, le transmédia oui ça peut être cool. Mais il faudrait plus de voilà... ça c'est une question de budget et une question de moyens aussi parce qu'une tablette coûte plus cher qu'un livre.

16:36 – [CS] : Oui c'est sûr, mais après si c'est comme vous vous l'aviez eu, si c'était intégré déjà de base dans ce que vous... donc là vous l'avez emprunté ?

16:45 – [CM] : Oui, on l'a rendu en septembre.

16:49 – [CS] : Parce qu'il existe peut-être aussi... enfin il existe, ce n'est pas peut-être, des projets transmédia comme ça que vous pouvez louer aussi, mais payer. Ce serait pas dans vos moyens ça de mettre ça en place ?

17:05 – [CM] : Et bien on avait par exemple acheté une liseuse, mais on voit bien qu'elle ne sort jamais, jamais, jamais, jamais, personne ne l'a jamais empruntée d'ailleurs je crois donc... après je me dis les gens ils viennent en bibliothèque aussi pour trouver des livres justement parce que sur liseuse généralement c'est moins cher donc on a acheté la liseuse. Je ne sais pas... ou alors c'est peut-être parce qu'on a un public plus de personnes âgées qui se moque des liseuses très clairement.

17:28 – [CS] : Mais après je parlais plus de projets, vous voyez plus par exemples peut-être plus scientifiques où on a des explications sur, je ne sais pas, la nature via des procédés transmédia et donc là ce serait vraiment des choses à faire, c'est plus de l'interactivité ?

17:46 – [CM] : Oui, oui en vrai pour le coup ça serait bien, mais ce sont des questions de budget aussi. Si la BDHV l'a, là il n'y a pas de problèmes, on peut se placer dessus et on l'aura gratuitement. Après l'acheter nous-même, ça veut dire que aussi d'un autre côté quand on l'aura fait, qu'est-ce qu'on en fait après ?

18:05 – [CS] : Oui c'est pour ça que souvent c'est plus des locations que vraiment des achats, c'est plus événementiel ?

18:10 – [CM] : Parce que là on l'avait pris pour l'été et après on le renvoie et on fait autre chose. Si on l'a nous-même, ben après on se retrouve à... c'est bien mais après voilà on peut pas le faire tout le temps !

18:19 – [CS] : Oui c'est vrai. C'est plus difficile sur la longue durée en bibliothèque.

18:23 – [CM] : Voilà ! L'Escape Game, on allait pas le laisser pendant trois ans.

18:26 – [CS] : Oui non tout à fait. C'est plus épisodique vraiment... voilà il se passe quelque chose à la bibliothèque.

18:38 – [CM] : Oui, enfin moi je pense que c'est épisodique. C'est ce qu'on fait aussi quand on fait des expositions ou des trucs comme ça, ça marche parce que c'est épisodique. Si on le gardait toute l'année, ça serait beaucoup moins intéressant au fur et à mesure.

18:50 – [CS] : Et bien merci beaucoup d'avoir pris le temps de répondre à mes questions. C'était très intéressant.

Retranscription de l'entretien n°5 – *InCarnatis*

Aurélia Zedin de la Médiathèque des Cités Unies organise le mois du transmédia via l'œuvre *InCarnatis* – 25 avril 2024.

00:07 – [CS] : Pour vous remettre un peu dans le contexte de cet entretien, je m'intéresse donc dans le cadre de mon mémoire, au transmédia en bibliothèques et donc je voulais voir un peu comment les différentes bibliothèques interrogées avaient mis ce genre de projet en place, les objectifs, les enjeux, s'il y avait des difficultés... ce genre de choses voilà.

00:45 – [AZ] : C'est dans le cadre de votre mémoire c'est ça ?

00:48 – [CS] : Oui, c'est ça.

00:55 – [AZ] : Et c'est sur quel intitulé du coup ?

00:59 – [CS] : L'intitulé du mémoire ?

01:02 – [AZ] : Oui.

01:04 – [CS] : Le transmédia en bibliothèques publiques.

01:08 – [AZ] : D'accord, alors juste une question par curiosité, est-ce que vous avez trouvé d'autres structures qui ont mis en place des projets transmédia ?

01:17 – [CS] : J'en ai trouvé oui, mais pas comme ceux que vous vous avez fait. C'est différent.

01:32 – [AZ] : J'ai pas eu juste la fin de la phrase.

01:35 – [CS] : Je dis oui, j'en ai trouvé, mais ce ne sont pas les mêmes genres de projets. C'était vraiment plutôt par exemple des expositions ou alors des petits jeux qui étaient mis à disposition des gens.

01:51 – [AZ] : D'accord.

01:53 – [CS] : J'ai l'impression que votre projet est d'une plus grande envergure.

02:24 – [AZ] : Je voulais juste revenir sur un point. Alors juste pour recontextualiser les choses, moi j'ai fait aussi un mémoire sur le transmédia et en fait c'est pour ça que... du coup j'avais envie de réutiliser ces acquis dans le milieu professionnel. Je suis pas partie de rien en fait. Je suis partie de mes recherches pour mon mémoire de recherche et c'est comme ça que j'en suis venue à vouloir développer ce projet-là.

03:02 – [CS] : Oui, pour tout vous dire je suis diplômée bibliothécaire-documentaliste et donc c'est pour ça que je voulais aussi faire quelque chose qui avait attiré aux bibliothèques publiques, ça m'intéressait beaucoup. Comme il y a un petit temps de décalage, je ne sais pas si vous m'avez entendue ou pas.

03:30 – [AZ] : Il y a juste la fin de la phrase qui a encore coupé.

03:35 – [CS] : Ah super. Enfin bon, je vais commencer avec mes questions. On va essayer de s'en sortir comme ça. Donc est-ce que vous pouvez dans un premier temps présenter votre médiathèque et votre rôle aussi ?

03:57 – [AZ] : Bien sûre. Alors donc moi je suis responsable donc d'une équipe numérique donc de quatre personnes. Et donc au-delà de la gestion et de la gestion des collections numériques, voilà de... la gestion de... du coup des outils numériques, des espaces numériques au sein de la médiathèque, on met aussi en place des animations et notamment des temps forts autour de... voilà de thématiques particulières on a fait autour de la réalité virtuelle en 2022. Donc 2023, c'était le transmédia et là pour 2024 ce sera l'intelligence artificielle.

04:37 – [CS] : Ah oui ok. Et donc c'est la première fois que vous travaillez vraiment sur le transmédia ?

04:47 – [AZ] : Tout à fait.

04:49 – [CS] : D'accord. Et donc votre médiathèque elle s'inscrit dans un réseau de médiathèques ou vous êtes vraiment seul sur le territoire ?

05:01 – [AZ] : Alors on fait partie d'un réseau de médiathèques effectivement. Par contre on va plutôt travailler en pôle de médiathèque. Donc justement en fonction de la structure du territoire, nous on a cinq médiathèques au sein du même pôle avec lesquelles on essaye de mettre en avant justement des projets thématiques et donc là notamment il y a eu le projet transmédia, mais qui n'est pas développé de la même façon en fait d'une médiathèque à une autre parce qu'on a pas le même taux d'ouverture, on va pas avoir les mêmes compétences en interne donc moi j'essaie de coordonner un petit peu tout ça sur les différentes structures pour voir un petit peu ce qui peut être possible au sein de l'ensemble des médiathèques et puis surtout au sein de ma structure de rattachement où là j'ai une équipe sur place qui est disponible pour le plan technique, pour le plan logistique et puis pour l'animation.

06:12 – [CS] : Ok. Ce serait possible de décrire un peu le projet que vous avez mis en place dans votre médiathèque, quels en étaient les objectifs et comment en fait est-ce qu'il s'aligne avec les missions de votre médiathèque ?

06:31 – [AZ] : Bien sûre. Alors donc moi j'avais déjà une appétence pour ce type de littérature de par ma formation et puis de par... voilà de mes recherches quand j'étais étudiante. Et au-delà de ça, on a aussi la chance d'avoir sur le territoire Evry donc qui fait partie de Grand Paris Sud. Donc le même réseau de médiathèques auquel appartient la médiathèque de Savigny le Temple qui lui a développé un projet transmédia donc Marc Frachet. Donc on a voulu partir du travail de cet auteur pour ensuite développer donc et des ateliers en lien avec son œuvre *InCarnatis*, mais aussi du coup montrer que le transmédia se trouvait ailleurs dans parfois des œuvres qui sont connues. On a Star Wars, pour le monde du jeu vidéo on a *Final Fantasy*, voilà on a des œuvres assez connues, mais qui ne sont pas mentionnées en tant que transmédia.

07:45 – [CS] : Oui donc le but c'était vraiment d'expliquer à vos usagers ce qu'est le transmédia et d'en montrer des exemples quoi ?

07:56 – [AZ] : Tout à fait.

08:00 – [CS] : Oui, ok. Et donc ça s'inscrit vraiment dans une envie de mettre en avant premièrement l'auteur ou est-ce que c'était vraiment un projet... je veux dire... de votre médiathèque de se dire « on doit faire un projet de médiation sur le transmédia, est-ce qu'on prend un auteur ? », ou vous avez vraiment... vous avez pris l'auteur et vous vous dites « on va faire sur le transmédia du coup » ?

08:34 – [AZ] : Alors ça partait dans l'idée de vouloir mettre le transmédia en avant, voilà dans le cadre de nos ateliers thématiques, de mois thématiques de porter ce projet-là. Et effectivement, on a eu la chance de trouver assez rapidement donc cet auteur Marc Frachet qui est également... enfin qui travaille également à Grand Paris Sud. Donc en fait c'est lui qui avait d'abord démarché notre coordinatrice numérique du réseau et puis j'ai repris contact avec lui donc pour mettre en place tous ces événements.

09:23 – [CS] : D'accord, donc vous aviez pas du tout les œuvres de cet auteur-là dans votre médiathèque ?

09:30 – [AZ] : Non.

09:32 – [CS] : Non, donc vous les avez achetés où c'était juste dans le cadre de ce mois thématique ?

09:42 – [AZ] : Oui du coup on a loué un budget pour faire l'acquisition des tomes de la trilogie de Marc Frachet. Voilà, pour les autres collections qui étaient mises en avant, on est allé voir au sein des collections qu'on avait déjà sur place.

10:00 – [CS] : Oui, au niveau par exemple j'ai vu que vous aviez fait sur *Final Fantasy* et *Harry Potter* et donc ça c'était des ressources que vous aviez déjà en médiathèque ?

10:17 – [AZ] : J'ai encore la fin de la phrase qui a coupé.

10:20 – [CS] : Je disais, j'ai vu que vous aviez fait des ateliers sur *Final Fantasy* et *Harry Potter* et donc ça ce sont des ressources que vous aviez déjà dans votre médiathèque, que vous n'avez pas achetées spécialement pour ce mois-là ?

10:37 – [AZ] : Oui, tout à fait.

10:41 – [CS] : Oui, d'accord. Et donc quelles compétences et ressources ont été nécessaires pour mettre en place ce projet ? Est-ce que vous avez rencontré des difficultés peut-être au niveau financier, au niveau des ressources humaines ? Est-ce que ça a pu influencer certains choix ?

11:07 – [AZ] : Alors, effectivement nous, c'est propre aussi à notre organisation interne, on n'a pas de budget matériel qui peut être alloué pour des projets d'action culturelle. On a que du budget qui peut être alloué pour des prestations. Donc le projet a été pensé pour être mis en avant via des prestataires et non pas via du matériel qui aurait pu être acquis. Par exemple, on va décliner des animations sur des tablettes qui n'étaient pas déjà présentes dans notre matériel ou alors sur des casques de réalité augmentée. Tout était déjà pensé avec le matériel qui avait été acquis précédemment. On a alloué un tout petit budget collection, mais c'est pareil du coup c'est un budget qui... voilà c'est du budget d'acquisition pour les collections numériques qui du coup a été dédié pour l'achat de ces romans et puis voilà le plus gros du budget en fait est parti dans l'animation.

12:32 – [CS] : Et au niveau des animations, elles ont été faites par les membres de la médiathèque ou vous avez fait appel à des personnes extérieures ?

12:43 – [AZ] : On a eu les deux en fait. On a eu notamment l'auteur qui s'est déplacé pour faire une présentation de son livre, faire une conférence. On a eu aussi du coup en interne, on a développé des ateliers donc sur casque de réalité virtuelle, sur tablette et puis on a repris aussi une grosse partie du travail qui était déjà présenté en festival par l'auteur, donc par Marc

Frachet. Donc lui-même a développé... il avait une petite animation sur PC, il avait donc un Escape Game auditif et du coup un jeu de réalité augmentée.

13:42 – [CS] : Ok, donc vous avez mêlé vraiment animations déjà faites par l’auteur et animations que vous avez créées vous-même ?

13:54 – [AZ] : Oui, c’était ça le principal plus un peu de fait maison qui a été développé en fonction des œuvres qu’on avait de disponibles. Par exemple on a présenté le jeu Hogwarts Legacy c’est parce qu’il faisait déjà partie de nos fonds.

14:08 – [CS] : Oui c’est ça et donc là c’est vraiment quelqu’un de la médiathèque qui s’y connaissait un peu, qui a pris en main la chose et qui a présenté le jeu quoi ?

14:19 – [AZ] : C’est ça.

14:21 – [CS] : Ok, donc vous n’avez pas dû vous former je vais dire en plus, c’était vraiment chaque fois quelqu’un qui s’y connaissait dans ce domaine ou vraiment vous avez dû vous intéresser plus que ça à l’œuvre avant de vraiment faire les animations ?

14:38 – [AZ] : Non du coup. En fait j’ai une équipe d’animateurs. Donc moi je leur ai un petit peu apporté mes connaissances sur le transmédia parce qu’effectivement ils découvraient, ils connaissaient pas du tout et ils sont partis de là pour elles monter ensuite leurs animations. Je dirais c’était assez classique. C’étaient des Games Parties autour d’un jeu, c’était une projection cinéma autour de voilà du film *Final Fantasy*. Voilà c’étaient des animations assez simples, mais qui mettaient en valeur le transmédia.

15:38 – [CS] : Ok, d’accord.

15:40 – [... Problèmes de connexion ...]

20:30 – [CS] : Vous avez mis quoi comme stratégie en place pour permettre la découverte de ce projet par vos usagers ? Vous avez utilisé quel genre de communication ?

20:40 – [AZ] : Classique, on a fait un livret avec l’ensemble des animations proposées, affiches, on a fait un relais auprès du journal de la ville, des réseaux sociaux et du coup du portail du réseau des médiathèques de Grand Paris Sud.

21:01 – [CS] : Ok et donc ça, ça a bien fonctionné ? Ça a rameuté du monde ?

21:10 – [AZ] : Ça a amené pas mal de monde effectivement. Je peux vous retrouver les chiffres si vous le souhaitez, je peux vous les envoyer par mail. Le seul souci c’est qu’il n’y a pas eu de

vraie lisibilité. Du coup les animations étaient assez éparées et je pense qu'au niveau du public, ça n'a pas été forcément compris que... voilà que c'était mettre en avant une multiplicité de supports pour une même œuvre. Ça je pense que ça a plutôt été compris tel quel.

21:54 – [CS] : Donc les gens n'ont pas compris que les différentes animations faisaient partie d'un même univers c'est ça ?

22:02 – [AZ] : Oui tout à fait.

22:05 – [CS] : D'accord, donc au final, ils ont apprécié les animations, mais ils n'ont pas compris le but du transmédia. Et donc de manière assez générale, ça a été quoi la réaction du public à part le fait qu'ils ont pas compris que c'était vraiment tout un univers ? Est-ce que vous avez remarqué un intérêt plus accru pour les collections que vous avez mises en valeur ? Est-ce que vous avez vu une différence dans la fréquentation et la diversification des publics en fait ?

22:52 – [AZ] : J'ai pas tout entendu, mais je vais essayer de répondre. J'ai... on a compris que le public n'avait pas saisi l'idée du transmédia du fait qu'ils aient pas fait le lien en fait entre les différentes animations, qu'ils aient pas vu qu'il y avait un lien. Eux, ils les ont pris chacun... enfin le public a pris chaque animation comme quelque chose d'appart entier sans voir qu'il y avait un lien entre tout ça. C'était une Game Party, c'était une projection, c'était pas vu comme la Game Party qui montre le jeu vidéo, la projection qui va montrer le film d'une même œuvre. Ça, ça n'a pas été compris.

23:46 – [CS] : Oui ok et peut-être que vous avez remarqué une hausse de la fréquentation avec l'évènement de la médiathèque ?

23:56 – [AZ] : Non.

23:57 – [CS] : Non, c'était les usagers habituels ? Pas de nouveaux publics ?

24:05 – [AZ] : J'ai pas tout entendu là...

24:07 – [CS] : Je demandais si c'était seulement les usagers habituels, il n'y a pas eu de nouveaux publics ?

24:14 – [AZ] : Non effectivement.

24:19 – [CS] : Ok, après tout ce n'était pas vraiment votre but non plus, mais sait-on jamais que ça puisse amener de nouvelles personnes ?

24:29 – [AZ] : Oui effectivement, c'est toujours le but d'une animation c'est d'essayer d'attirer un petit peu le public. Notamment le public adolescent qui est peu présent dans le milieu des médiathèques et là c'est vrai que ça a pas eu cet effet-là.

25:03 – [CS] : Ok et donc suite à l'organisation de cet événement, est-ce que vous voudriez refaire l'expérience, renouveler l'expérience, peut-être dans quelques années avec, je ne sais pas, de nouvelles œuvres transmédia ?

25:26 – [AZ] : C'est pareil, j'ai pas entendu toute la question, mais je vais essayer de répondre avec ce que j'en ai saisi. S'il fallait revoir le projet, s'il fallait le retravailler, je pense qu'on impliquerait un peu plus le public sur le processus de création de l'œuvre. Peut-être leur montrer que... voilà faire ça sur plusieurs ateliers, faire la création de l'œuvre, leur montrer qu'on peut voilà projeter cet univers... qu'on peut le développer sur différents supports et leur montrer comment et du coup faire un projet propre au public ciblé et pas partir forcément d'une œuvre qui est déjà écrite. Ça, ça pourrait être un premier point. Deuxième point peut-être travailler un peu plus avec les écoles notamment si on veut attirer un public adolescent, je pense que voilà travailler avec le milieu scolaire ça peut être aussi un levier.

26:42 – [CS] : Oui, je comprends. Donc si vous deviez encore organiser un événement autour du transmédia, ce serait plus à partir d'une œuvre qui existe déjà ?

26:55 – [AZ] : Tout à fait.

26:58 – [CS] : Ok et donc qu'est-ce que vous donneriez comme conseil à d'autres bibliothèques qui voudraient aussi mettre en valeur une œuvre transmédia qui existe déjà du coup dans ce cas-ci ?

27:15 – [AZ] : Peut-être travailler un peu plus autour de l'œuvre, mais avec un public actif et pas dispatcher en fait sur plusieurs animations avec des publics cible différents.

27:39 – [CS] : Oui, ok. Et en fait, je me posais aussi la question, au niveau de vos ateliers, de vos animations, il y avait besoin de s'inscrire à l'avance ou il y avait des plages horaires et les gens venaient quand ils voulaient ?

27:53 – [AZ] : Non, c'était sur inscription.

27:55 – [CS] : Sur inscription. Ok et ça, ça n'a pas posé de problèmes ? Il n'y a pas des personnes qui sont venues et qui on dit « oh je ne savais pas... » ?

28:10 – [AZ] : Non.

28:12 – [CS] : Ok donc ça a plutôt bien fonctionné tant mieux.

28:17 – [AZ] : Oui, ça a bien fonctionné effectivement. On a eu pas mal de succès du fait du relais... des différents relais qu'on a eu sur la ville. On a eu les services jeunesse qui ont été aussi intéressés par les ateliers qui étaient proposés. Voilà le seul regret c'était qu'effectivement la thématique n'a pas été comprise par le public. Ils n'ont pas fait le lien en fait. C'est vrai que ça, ça s'est un peu perdu. Par contre effectivement on a eu... le public était au rendez-vous, on a fait des ateliers qui étaient complets, on a eu un public qui était voilà... qui a été présent pour les ateliers. On a eu beaucoup de succès, mais pas avec la portée qu'on souhaitait en fait.

29:26 – [CS] : Oui d'accord je comprends mieux. Et donc à part l'auteur, vous n'avez pas eu de partenariat particulier avec d'autres associations ou autres au niveau de ce projet ?

29:45 – [AZ] : Non, seulement avec l'auteur.

29:47 – [CS] : D'accord. Selon vous quel est l'avenir des projets transmédia dans le domaine des bibliothèques et de la médiation des collections ?

30:02 – [AZ] : Alors est-ce que vous pourriez redire... je n'ai pas tout entendu.

30:07 – [CS] : Oui bien sûre désolée ! Je demandais... selon vous, donc ça c'est vraiment un avis personnel, quel est l'avenir des projets transmédia dans le domaine des bibliothèques publiques et de la médiation des collections ?

30:31 – [AZ] : L'avenir... alors pour travailler dans le milieu du numérique, donc nous on est... on fait beaucoup d'ateliers sur différentes thématiques. On n'est pas que sur le numérique avec les écrans, on est sur la robotique, sur l'apprentissage au code, on essaye de multiplier les différentes portes d'entrée. Notamment dans le cadre de la lutte contre l'électronisme. Moi je vois en fait depuis... et bien depuis que je travaille dans le milieu des médiathèques que c'est un vrai levier pour faire venir les publics. Le numérique c'est voilà c'est devenu un incontournable du quotidien des Français et on a une demande de plus en plus... plus en plus de demande en fait sur ce sujet-là. Que ce soit sur de la parentalité numérique, que ce soit sur voilà de l'apprentissage à l'informatique pour les seniors, un accompagnement, du divertissement, voilà c'est vrai que là je prêche un peu pour ma paroisse, mais je vois que en comparaison des animations qui sont proposées sur d'autres sujets par mes collègues, on brasse beaucoup plus de monde en fait sur ces questions-là.

32:39 – [CS] : Oui, donc dès qu'il y a une dimension numérique en fait, ça attire du monde, ça intéresse du monde quoi ?

32:45 – [AZ] : Oui, tout à fait.

32:48 – [CS] : Donc ce que je retiens un peu de tout ce que vous avez pu me dire c'est que si vous voulez vraiment faire quelque chose de transmédia en bibliothèque, il vaut mieux vraiment avoir un public cible et baser son animation dessus et sur son objectif, plutôt que de partir d'une œuvre qui existe déjà et de faire des animations dessus ?

33:13 – [AZ] : Oui. De toute façon notre souci en France c'est qu'on a très peu de projets transmédia. C'est quelque chose qui est beaucoup moins développé que ce qu'on peut avoir aux États-Unis ou au Japon. On est forcément limité par ce côté-là en fait. C'est que là on a eu la chance d'avoir un auteur, mais c'est compliqué en fait de trouver un auteur transmédia en France qui a vraiment développé son projet autant que Marc Frachet. C'est un auteur qui a poussé vraiment à l'extrême le développement de son univers transmédia ce qui... alors moi mon mémoire commence à dater un petit peu, mais à l'époque de mes recherches, on n'avait pas de projets de cette qualité-là en France. Alors après je suis peut-être passée à côté de quelque chose. Je ne sais pas si vous dans vos recherches vous avez trouvé d'autres projets aussi développés ?

34:27 – [CS] : Et bien en fait justement c'est quelque chose que j'ai remarqué à travers mes recherches, déjà en Belgique, il n'y a pas grand-chose, voilà donc c'est pour ça que je fais des entretiens au niveau des médiathèques en France, et ensuite c'est que ce qui est mis en place en bibliothèque tourne rarement autour d'une œuvre de fiction telle que vous l'avez fait. C'est plus par exemple des expositions ou alors vraiment des jeux. C'est très rarement, voire presque jamais autour d'une œuvre qui est elle-même transmédia. Je pense que vous êtes les seuls dans mes recherches que j'ai trouvés. Mais donc c'est aussi intéressant de voir... parce qu'on a la définition du transmédia telle que Henry Jenkins la donne qui est plutôt vers les franchises transmédia ou les œuvres qui, comme vous dites, poussent vraiment à l'extrême l'utilisation et le transmédia tel que utilisé dans les bibliothèques publiques, on se rend compte que ce n'est pas vraiment la même chose. Ça se rapproche, mais ça ne sera jamais la même chose. Et donc c'est assez intéressant de voir toutes ces différences-là et de comprendre déjà ça pour pouvoir voir comment on pourrait faire nous en Belgique dans nos bibliothèques.

36:12 – [AZ] : Oui.

36:13 – [CS] : Et bien voilà je pense que je vous ai posé toutes mes questions, que vous avez répondu à tout. Je suis vraiment désolée pour la qualité de cet appel.