

Mémoire d'étude et de recherche / mars 2021



Diplôme de conservateur de bibliothèque

Les bandes dessinées numériques et les bibliothèques : une réalité virtuelle ?

Nicolas Thimon

Sous la direction de Pascal Robert
Professeur des universités – Enssib

Remerciements

Je remercie Pascal Robert qui a accepté de me laisser travailler sur ce sujet qui me tenait à cœur.

J'exprime ma très grande gratitude à toutes les personnes qui m'ont fait confiance, m'ont consacré du temps, m'ont donné des idées ou m'ont autorisé à présenter leur travail.

Aux artistes : Denis Bajram, Gwen de Bonneval, Thomas Cadène, Ronan Le Breton, Lisa Mandel, Florent Maudoux, Sylvain Runberg, pour les belles images et histoires de leur métier ;

Aux éditeurs : Olivier Bron, Hervé Créac'h, Mahmoud Larguem, Nicolas Lebedel, Marc Lefebvre, pour leur passion du livre ;

Aux professionnels des bibliothèques : Raphaëlle Bats, Julien Baudry, Aurélien Bécue, Séverine Boullay, Matthieu Canto, Julie Duprat, Catherine Ferreyrolle, Guilhem Gautrand, Yves Grimbert, Yannis Koïkas, Jaoo Maciel, Damien Sueur, Emmanuelle Suné, pour leurs expériences et leurs conseils avisés ;

À Laurent Le Meur, pour son expertise technique ;

Aux camarades : Anne-Charlotte, Manoutcher, Sarah et Vân, pour leur aide bienvenue ;

À l'équipe de la bibliothèque de l'Enssib, pour son accueil chaleureux.

J'espère, par ce travail, leur faire honneur.

Résumé :

Les bandes dessinées numériques existent aux côtés des bibliothèques. Dans un contexte de mutation permanente des techniques et de la société, peuvent-elles concilier leurs identités mouvantes ? Ce nouvel état des lieux des pratiques de lecture, de la consommation de biens dématérialisés, des usages des bibliothèques et des pratiques des professionnels des métiers du livre et de la création nous permettra d'envisager des perspectives favorables à de meilleures interactions.

Descripteurs :

Bandes dessinées

Bibliothèques

Catalogues

Culture

Édition

Informatique

Livre

Logiciels

Numérique

Réseaux sociaux

UX

Abstract :

Digital comics exist alongside libraries. In a context of permanent change in technology and society, can they reconcile their changing identities? This new inventory of reading practices, of the consumption of dematerialised goods, of the use of libraries and the practices of professionals in the book and creative trades will enable us to envisage prospects for better interaction.

Keywords :

Books

Catalogues

Comic books

Culture

Digital

Edition

IT

Libraries

Social network

Softwares

UX

Droits d'auteurs



Cette création est mise à disposition selon le Contrat :
« **Paternité-Pas d'Utilisation Commerciale-Pas de Modification 4.0 France** »
disponible en ligne <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.fr> ou par
courrier postal à Creative Commons, 171 Second Street, Suite 300, San Francisco,
California 94105, USA.

Sommaire

SIGLES ET ABREVIATIONS	8
INTRODUCTION.....	9
I. LES MODALITES DE LECTURE DES BANDES DESSINEES, ETAT DES LIEUX	13
1. Quelles lectures ?	13
2. Quelles BD numériques ?.....	17
3. Quelles pratiques culturelles ?.....	27
II. LES ACTIVITES DES PROFESSIONNELS, TOUR D’HORIZON DES USAGES	31
1. La chaîne des BD numériques.....	32
2. La guerre des formats	44
3. Les services au public.....	49
III. LES PERSPECTIVES POUR DEMAIN, QUELQUES PRECONISATIONS	60
1. Formation et veille	60
2. Médiation et valorisation	63
3. Politique publique	70
4. Événements et partenariats.....	74
CONCLUSION	78
SOURCES.....	83
BIBLIOGRAPHIE.....	87
ANNEXES.....	91
GLOSSAIRE.....	106
INDEX	108
TABLE DES ILLUSTRATIONS	109
TABLE DES MATIERES.....	110

Sigles et abréviations

API : Application Programming Interface/Interface de programmation d'application

CBR : Comic Book Rar

CBZ : Comic Book Zip

CIBDI : Cité internationale de la bande dessinée et de l'image

CREDOC : Centre de Recherche pour l'Étude et l'Observation des Conditions de vie

DAISY : Digital Accessible Information SYstem

DiViNa : Digital Virtual Narrative

DSSE : Doctoral School in Science and Engineering

EDRLab : European Digital Reading Lab

EGBD : États généraux de la bande dessinée

EPUB : Electronic publication

FIBD : Festival International de la Bande Dessinée

HADOPI : Haute Autorité pour la diffusion des œuvres et la protection des droits sur internet

JPG : Joint Photographic Experts Group

MOBI : MobiPocket ebook

PDF : Portable Document Format

PNB : Prêt Numérique en Bibliothèque

PNG : Portable Network Graphics

SGDL : Société des Gens de Lettres

SNAC : Syndicat national des auteurs et des compositeurs

SNE : Syndicat national de l'édition

SOFIA : Société française des intérêts des auteurs de l'écrit

UX : User Experiment

INTRODUCTION

À l'occasion de sa conférence inaugurale au Collège de France en octobre 2020, Benoît Peeters a rappelé que la bande dessinée naissante jouait déjà avec la technologie dès qu'apparaissait un nouvel appareil. Ainsi, le quotidien satirique *Le Charivari* pouvait s'amuser, il y a plus d'un siècle, d'un invraisemblable téléphone-omnibus¹. Du travail des estampes à celui des tablettes graphiques, alors que l'Année de la BD promue par le Ministère de la Culture se prolonge en 2021, l'étroite relation entre le Neuvième Art et la technique ne cesse de s'illustrer.

Les débats sur la légitimité de la bande dessinée en tant qu'art n'ont pas tous disparu, loin s'en faut, mais ils tendent à se déplacer vers la nature même de la bande dessinée. L'art séquentiel et invisible que décrivaient si pertinemment Will Eisner ou Scott McCloud effectue lentement mais sûrement une nouvelle transformation. Ce n'est d'ailleurs pas tant une mutation qu'une extension de son domaine. C'est pourquoi plutôt que de parler de *la* bande dessinée numérique il convient de traiter *les* bandes dessinées numériques. Julien Baudry signale la distinction fondamentale entre la bande dessinée nativement numérique (les webcomics en ligne, les expérimentations multimédia...) et celle qui a été numérisée (pour doubler l'offre papier, pour les besoins de conservation patrimoniale...) ; notre analyse devra porter sur les deux formes.

D'autre part, si cette distinction porte sur le support, elle n'abolit pas d'autres catégorisations pratiques, mais non étanches, pour désigner certains types d'œuvres. Les appellations en langue originale font se confondre formats et zones géographiques (*franco-belge* pour l'Europe, *comics* pour les États-Unis, *mangas* pour l'Asie) ; la quantité produite oppose fréquence et type de récit (série contre *one shot*) ; l'âge du public-cible distingue le volume et le style (roman graphique contre album jeunesse)... De plus, ce flou terminologique génère parfois des rivalités sans objet et de surprenantes remarques de lecteurs : « je ne lis pas de bandes dessinées,

¹ L'image est tirée du quotidien satirique *Le Charivari* présentée dans « Génie de la bande dessinée. De Töpffer à Emil Ferris », conférence inaugurale de Benoît Peeters, Collège de France, 7/10/20

je lis des mangas »². Cependant, toutes ces expressions peuvent connaître une manifestation électronique et être lues sur un écran.

Les enquêtes et études menées par nos prédécesseurs ont fourni de précieuses bases de travail. Ainsi, Julien Baudry a narré l’histoire de la bande dessinée numérique, Julien Falgas a étudié les nouveaux dispositifs de publication, Pascal Robert a dirigé des analyses de la bande dessinée et du numérique... Toutefois, il faut sans cesse réactualiser les données mouvantes. Elles sont autant des informations sur la société que sur l’économie de la culture, sur les médias consommés que les techniques employées pour y accéder. Bertrand Legendre en se demandant ce que le numérique fait au livre nous précise que « le terme “numérique” est utilisé pour désigner à la fois des dispositifs techniques, le processus de numérisation qui s’applique aux modes de production, de distribution/diffusion et de consommation, et un phénomène social assorti de croyances et discours enchantés »³.

Par ailleurs, l’idée qui traverse la pensée de Marshall Mac Luhan, c’est que « le message, c’est le médium »⁴. Pour lui, la bande dessinée américaine traduisait surtout l’univers des jeux et de la publicité. Aujourd’hui, ce constat est obsolète, en revanche, il nous appartient encore de nous interroger sur les conséquences du changement de support. En effet, la modification, même partielle, du mode de communication a une incidence sur le contenu. Comme le dit Dominique Cardon dans *Culture numérique*, « les conséquences des technologies ne dépendent jamais de simples ressources techniques, mais de la manière dont les sociétés s’approprient [...] ces nouvelles ressources »⁵.

Or, quel lieu est le plus à même de fournir l’accès équitable à ces nouveaux supports si ce n’est la bibliothèque ? Ou plutôt, *les* bibliothèques. Une fois de plus, nous nous devons d’attirer l’attention sur la pluralité des établissements capables de mettre à disposition ces documents. La bibliothèque territoriale dessert le grand public, la bibliothèque universitaire renseigne le chercheur, la bibliothèque

² Témoignage rapporté dans notre entretien avec l’auteur Ronan Le Breton.

³ *Ce que le numérique fait aux livres*, Bertrand Legendre, Fontaine, Presses universitaires de Grenoble, 2019, p. 8.

⁴ *Pour comprendre les médias*, Marshall Mc Luhan, Seuil, 1968.

⁵ *Culture numérique*, Dominique Cardon, Paris, Sciences Po les presses, 2019.

patrimoniale assure la conservation des œuvres et chacune, à sa façon et selon les modalités qui lui sont propres, fait rentrer la dimension numérique dans sa politique documentaire. Nous ne pouvons, *a priori*, en exclure aucune.

Si l'expression de « livre numérique » se montre confortable pour évoquer les missions des bibliothèques, elle se heurte néanmoins à des réalités plus complexes et problématiques.

Le « livre numérique » fait aujourd'hui l'objet d'une définition relativement imprécise et non stabilisée. D'après la définition du J.O., le livre numérique, dont le prix est réglementé par la loi sur le prix unique (PULN) depuis mai 2011, est « un ouvrage édité et diffusé sous forme numérique, destiné à être lu sur un écran », composé directement sous forme numérique ou numérisé à partir d'imprimés ou de manuscrits.

Ces « livres » existent sous la forme de trois modèles éditoriaux :

- le livre homothétique (copie conforme du livre imprimé) ;
- le livre numérique natif publié par des éditeurs dits « pure-players » ;
- le livre augmenté et/ou enrichi qui prend la forme d'une application multimédia interactive, généralement développée par des éditeurs jeunesse ou innovants.⁶

On peut dès lors se demander si le succès toujours grandissant de la bande dessinée, l'emploi croissant des technologies numériques et les nouvelles formes qu'elles engendrent trouvent leur place *dans* les bibliothèques. En effet, face à une logique des accès plus que celles des acquisitions, le livre numérique nous interpelle sur la façon d'accéder à l'œuvre souhaitée. Le document numérique est-il encore dans la bibliothèque ? Le risque est grand, une fois de plus, de basculer dans un impensé numérique et de confirmer l'illusion que puisque tout est accessible, la bibliothèque devient inutile.

Se pose également le problème du lectorat. Une des conséquences du changement de système dans l'accès au savoir est la disparition progressive des lecteurs. Non pas qu'ils n'existent plus mais il se montrent moins. C'est une de difficultés de la profession d'agir pour un public invisible et cela aura aussi été une des difficultés du présent mémoire. Il est peu aisé d'atteindre celui qui se tient à distance. Ni de le faire parler de ses pratiques, de lui fournir ce qu'il souhaite ou

⁶ « Usagers et usages des livres numériques en lecture publique : l'exemple de Grenoble », La Revue de la BNU, 17 | 2018,

encore de l'amener à découvrir ce qu'il ignore. Ce qui nous amène à nous demander : entre les bandes dessinées numériques et les bibliothèques, s'agit-il d'une réalité virtuelle ?

Nous nous proposons d'abord d'établir un état des lieux dans lequel nous étudierons les plus récentes données statistiques concernant la lecture de bandes dessinées en général et la place des bandes dessinées numériques en particulier. Nous pourrions ainsi dresser un panorama des multiples expressions de ces nouvelles formes en France et à l'étranger et le mettre en perspective à la lumière des pratiques culturelles françaises.

Ensuite, nous présenterons les usages observés en nous appuyant notamment sur les témoignages des différents acteurs rencontrés lors de notre travail de recherche. Les éditeurs, les auteurs, les bibliothécaires et les lecteurs viendront apporter leur éclairage à notre réflexion. Entre attentes, envies et contraintes, ils dressent un tableau actuel de la prise en charge des bandes dessinées numériques en France.

Enfin, nous proposerons modestement des préconisations issues de nos observations et de nos entretiens afin d'envisager des pistes d'amélioration ou des confirmations des pratiques efficaces. De la formation aux partenariats en passant par la veille et la politique publique, nous tâcherons d'indiquer la place possible pour les bandes dessinées numériques.

I. LES MODALITES DE LECTURE DES BANDES DESSINEES, ETAT DES LIEUX

1. QUELLES LECTURES ?

À la manière de l'enquête dirigée par Benoît Berthou pour la Bpi et publiée en 2015⁷, l'étude de la bande dessinée pose la question suivante : « quelles lectures, quelles cultures » ? Optimiser l'offre proposée par les bibliothèques impose de savoir ce qui est lu, par qui et par quels moyens. Aussi rappellerons-nous dans cette première partie les données objectives qui serviront de base à une notre analyse.

A. Les palmes bibliothéconomiques

La comparaison de la demande générale des lecteurs avec l'offre particulière des bibliothèques territoriales nous offre une grille de lecture au plus près du terrain. Cet éclairage complémentaire est issu du Baromètre 2019 des prêts et acquisitions dans les bibliothèques de lecture publique⁸. À l'occasion de cette évaluation d'envergure demandée par la Direction générale des médias et des industries culturelles du ministère de la Culture, 169 bibliothèques ont constitué un échantillon représentatif. S'il est vrai que les prochaines éditions doivent encore renforcer le dispositif, nous pouvons d'ores et déjà connaître les 10, 100 et 10 000 titres les plus acquis et ceux les plus empruntés, par catégorie éditoriale (fiction adulte, documentaire, bande dessinée et littérature jeunesse). Les tableaux ci-dessous, produits par nos soins, par souci de clarté, ne reprennent que les données 2019 portant sur la bande dessinée ; la fiction adulte y apparaît à titre indicatif :

⁷ *La bande dessinée : quelle lecture, quelle culture ?* Benoît Berthou, Paris, Éditions de la Bibliothèque publique d'information, 2015.

⁸ *Baromètre des prêts et acquisitions dans les bibliothèques de lecture publique - Palmarès*, Ministère de la Culture, 2019.

Les modalités de lecture des bandes dessinées, état des lieux

	Base des 10 œuvres les plus empruntées	Base des 100 œuvres les plus empruntées	Base des 10 000 œuvres les plus empruntées
Toutes catégories	35 100 emprunts	275 000 emprunts	5,7 millions d'emprunts
BD tout public	41%	51%	42%
Fiction adulte	59%	34%	24%

	Base des 10 œuvres les plus acquises	Base des 100 œuvres les plus acquises	Base des 10 000 œuvres les plus acquises
Toutes catégories	3 800 acquisitions	21 900 acquisitions	252 600 acquisitions
BD tout public	0%	8%	24%
Fiction adulte	100%	90%	33%

Plus le nombre de titres empruntés est important, plus les scores s'améliorent pour la bande dessinée. Pour autant, le constat est partagé, il y a une sorte « d'effet auteur », puisque ce sont souvent les mêmes noms qui sont demandés. En outre, le palmarès 2019 fait remonter que les œuvres les plus empruntées avaient été publiées avant 2019. D'autre part, « 20 des 100 BD les plus acquises par les bibliothécaires figurent dans le classement des 50 BD les plus achetées en librairie »⁹ toujours selon le baromètre. Ce décalage interroge mais s'explique par plusieurs facteurs : la difficulté d'acheter toutes les nouveautés dès leur sortie, la nécessité de compléter certains fonds, la volonté de lire ou relire plusieurs albums d'une même série en sont quelques exemples.

On retiendra ainsi que sur 100 prêts, plus d'un sur deux est une BD. Sur 13,5 millions d'œuvres empruntées toutes catégories éditoriales confondues, la bande dessinée occupe 29 %. Plus rapide à lire, son taux de rotation est particulièrement élevé. On pourrait néanmoins s'étonner alors que les acquisitions ne suivent pas la

⁹ *Ibidem*, p. 20.

même courbe. Or, il s'avère qu'à moins d'en faire une spécialité et de développer un pôle dédié — comme par exemple la CIBDI d'Angoulême ou, dans une moindre mesure, la bibliothèque Guillaume-Apollinaire de Pontoise —, l'acquisition de bande dessinée ne constitue que rarement une priorité dans nos bibliothèques.

En outre, les tendances observées plus haut se trouvent ainsi confirmées, puisque le baromètre affirme que

Quatre séries constituent à elles seules plus de la moitié du baromètre: *Les Légendaires*¹⁰ (25 titres dont 4 de la sous-série *Origines*) de Patrick Sobral, *Les Sisters* de Christophe Cazenove et William Maury (11 titres), *Astérix* d'Albert Uderzo et Jean-Yves Ferri (8 titres) et *Lou!* de Julien Neel (8 titres)¹¹.

Les romans graphiques, les « *one shot* », les bandes dessinées adultes ne figurent pas au sommet de cette liste. Nous proposons de l'expliquer par le fait qu'ils sont moins nombreux à figurer au catalogue, qu'ils sont davantage la cible d'un public averti de connaisseurs et d'amateurs qui bien souvent possèdent les moyens d'acquérir le titre convoité.

B. Dis-moi ce que tu lis

De nombreuses données chiffrées qui paraissent régulièrement permettent de se représenter aussi bien le public de lecteurs dans toute sa diversité que les bandes dessinées les plus en vue. Nous pouvons nous appuyer pour ce faire sur l'étude réalisée par Ipsos en 2020¹² à la demande du Centre national du Livre, à l'occasion de l'année événement BD 2020.

Nous apprenons ainsi que 77 % des enfants de 11 ans en moyenne et 43 % des adultes de 41 ans en moyenne lisent de la bande dessinée. Les albums occupent respectivement 59 % et 31 % de leurs lectures, tandis que les mangas en représentent 29 % et 13 %, les *comics* 15% et 10%. Quel que soit l'âge, c'est *Astérix* qui est le titre préféré. Ce dernier constat mérite sans doute d'être nuancé car il n'implique pas que les récits du célèbre Gaulois soient les plus achetés ni les plus relus par ces répondants. Le poids d'une certaine approche traditionnelle et d'un principe de

¹⁰ Bien qu'elle entre dans la catégorie franco-belge, la série adopte le style graphique d'un manga « à la française ».

¹¹ *Ibidem*, p. 19.

¹² *Les Français et la BD*, CNL-IPSOS, 2020

proximité se fait ainsi sentir : on identifie et on aime plus facilement ce qui existe depuis longtemps, qui est proche géographiquement et partagé entre les générations.

Pourtant, lors de sa fameuse enquête menée en 2011, Christophe Evans notait que les moins de 30 ans citaient majoritairement le manga *Naruto* de Masashi Kishimoto, lorsque les plus âgés citaient plutôt *Les Pieds Nickelés* de Louis Forton. La séparation manga pour les plus jeunes et franco-belge pour les plus âgés était donc déjà bien identifiée et prouvera encore par la suite son incidence sur la régulation la consommation de la BD dite numérique.

L'écart entre les âges est significatif et nous apprend plusieurs choses :

1. les plus jeunes se montrent plus disponibles
2. la lecture de bande dessinée s'apparente souvent à une activité de loisir plutôt que professionnelle.
3. les bandes dessinées sont plus facilement mises à disposition des plus jeunes. Pour ce dernier point, on peut deviner qu'elles sont achetées par des adultes qui les offrent aux enfants ou bien que ce ceux-ci se les procurent notamment en bibliothèque (c'est le cas de 51% d'entre eux).

Il est intéressant d'ajouter que les lecteurs aiment lire des BD pour le plaisir et la détente (91% pour les enfants et 74% pour les adultes). Pour les deux catégories, cette lecture se montrerait plus fréquente si la pratique d'autres activités leur laissait plus de temps (37% pour les enfants, 47% pour les adultes) et s'ils trouvaient plus de thèmes adaptés à leurs centres d'intérêt (5% des enfants et 32% des adultes). Médiation et prescription ont donc de toute évidence un rôle à jouer. Nous aurons l'occasion de revenir sur ces deux notions-clés qui autoriseraient la bande dessinée à prendre plus de place dans les occupations des lecteurs.

Par ailleurs, le sondage indique que 33% des enfants et 21% des adultes lisent leurs BD à la bibliothèque ou aux toilettes (sic). Une interprétation optimiste serait que les lecteurs choisissent un lieu propice à la lecture, à la fois confortable et facile d'accès. Cette hypothèse corrobore la dimension divertissante de la lecture.

Pour autant, force est de constater — toujours selon ce même sondage — que les lecteurs les plus assidus sont rarement exclusifs, signe qu'ils sont des lecteurs

tout court avant d'être des lecteurs de BD. La lecture de bande dessinée semble souvent n'être qu'une partie d'une habitude de consommation culturelle plus large chez ceux qui apprécient les livres. Ceci nous amène à commenter ces derniers chiffres qui font état d'une écrasante majorité : 99% des enfants et 98% des adultes privilégient le format papier « même si 1/4 des enfants et plus d'1/3 des adultes en lisent aussi au format numérique ». Données auxquelles il convient d'ajouter la légère prédilection des tablettes pour les enfants contre celle des ordinateurs pour les adultes ; nous y reviendrons plus bas.

2. QUELLES BD NUMERIQUES ?

Les travaux de Julien Baudry ou Julien Falgas ont largement raconté l'histoire de la bande dessinée numérique et ses divers usages. Notre réflexion leur doit beaucoup. Ce parcours se trouve ainsi résumé :

Les trois paradigmes correspondant aux trois chapitres de notre histoire peuvent se résumer de la façon suivante : le premier paradigme (« bande dessinée multimédia ») voit la bande dessinée numérique comme un produit culturel nécessairement innovant et intégré à un marché des industries numériques (jeu vidéo, télécommunications...) ; le second paradigme (« bande dessinée en ligne ») intègre notre objet à la culture du Web, à un idéal de création libre et d'accès aux œuvres sans contraintes ; le troisième paradigme (« bande dessinée (en) numérique ») encourage la professionnalisation économique et esthétique de la bande dessinée numérique et de ses auteurs¹³.

Force est donc de constater que nous sommes confrontés à un panorama mouvant et polymorphe qu'il faut néanmoins sans cesse réactualiser. À côté des pionniers que constituaient les blogs BD, dès la fin des années 90, sont venus s'ajouter des plateformes aux destins variés.

A. Blogs BD et sites amateurs : histoire d'expérimentations

L'émergence des blogs BD ou encore des sites d'amateurs a consacré l'apparition de bandes dessinées nativement numériques, réalisées avec le concours

¹³ *Cases-pixels, Une histoire de la BD numérique en France*, Julien Baudry, Tours, Presses universitaires François-Rabelais, 2018, p. 270.

de logiciels et conçues pour être lues sur écran et en ligne, rompant ainsi le processus d'acquisition physique. Ce phénomène a également mis au jour la présence de groupements spontanés autour d'un intérêt commun : les « communautés virtuelles ». Lorsqu'en 1987, le journaliste américain Howard Rheingold emploie cette expression, c'est toute la culture politique d'Internet qui s'en trouve imprégnée par la suite¹⁴. On observe en France un besoin de plus en plus criant chez certains lecteurs de faire connaître et partager leur passion des récits en images. Ce nouvel espace qu'est Internet offre une place de choix à des anonymes et des curieux parfois porteurs d'une sorte de contre-culture. Il semble évident qu'alors, les lecteurs d'une part et les auteurs d'autre part, cherchent une place qu'ils ne trouvent pas ailleurs. Comme l'indiquait Will Eisner, ces espaces offrent une relation « plus intime » et donnent « des opportunités immédiates d'interaction réciproque unique entre le créateur et le lecteur »¹⁵.

La notion de découverte se trouve ainsi en quelque sorte propagée. D'un côté, des lecteurs en quête de nouveauté, s'affranchissent des modes de lecture habituels en changeant de support et espèrent trouver ce que le marché ne leur propose pas. Ils disposent également d'un lieu de discussion entre eux ou avec les auteurs, réduisant ainsi les intermédiations habituelles. De l'autre, les auteurs qui n'existent pas dans le circuit traditionnel de l'édition imprimée donnent libre cours à leurs idées, tentent diverses expérimentations, et profitent des fonctionnalités techniques qu'offrent les outils informatiques et numériques émergents.

Nous pouvons rappeler, comme bien d'autres avant nous, le travail fondateur de certains auteurs. Balak et Malec sont les créateurs et promoteurs du *turbomédia* en 2009¹⁶. Ce mode de lecture numérique s'apparente plus ou moins à un diaporama, instinctif et ludique, dans lequel on remplace le mouvement de la page par la pression du clic. *TI le Portail Turbomédia* fait la promotion du système, met à disposition gratuitement les œuvres de quelques auteurs dont Balak, Malec, Benjamin Renner, propose de l'aide à ceux qui souhaitent réaliser leur propre turbomédia.

¹⁴ *Culture numérique*, Dominique Cardon, Paris, Sciences Po les presses, 2019

¹⁵ *Les clés de la bande dessinée* (intégrale), Will Eisner, Paris, Delcourt, nouvelle édition augmentée, 2019, p. 159.

¹⁶ Disponible sur <https://turbointeractive.fr/about-digital-comics/?list>



Figure 1 : Capture d'écran *About Digital Comics*, Balak, *TI le Portail Turbomédia*

S'exprime ainsi l'une des trois visions du numérique que Julien Baudry a si bien recensées dans *Cases-Pixels* :

La première recherche le maintien du secteur créé dans les années 2000 sous le paradigme de la « bande dessinée en ligne », héritière de la culture libre, du fanzinat, et de l'abolition des frontières entre amateurs et professionnels.¹⁷

Dès 2010, Thomas Cadène, diffuse en ligne son feuilleton *Les Autres Gens*. Pendant deux ans et demi, pour un abonnement mensuel de 3 euros, à raison d'une lecture d'épisode d'environ cinq minutes par jour, les lecteurs ont pu suivre les aventures de Mathilde, une jeune étudiante devenue millionnaire grâce à la loterie. Sous la houlette du scénariste, plusieurs dessinateurs se sont régulièrement relayés pour donner vie aux personnages, créant ainsi une identité visuelle sans cesse renouvelée. L'ensemble de la série est désormais publié en version imprimée chez

¹⁷ *Cases-pixels, Une histoire de la BD numérique en France*, Juline Baudry, Tours, Presses universitaires François-Rabelais, 2018, p. 203

Dupuis. Le projet *MediaEntity* lancé en 2012 par Simon et Émilie, et désigné sous le terme de « transmédia », proposait sur son site le récit d'un monde sous la mainmise des réseaux sociaux. Une fois imprimés chez Delcourt (en quatre tomes) et grâce à un dispositif de réalité augmentée les albums fournissaient des liens vers d'autres contenus en ligne. Le transmédia, modèle de convergence des supports dont parle Henry Jenkins, est ici bien mis en valeur.

Les Autres Gens et *MediaEntity* sont deux exemples qui illustrent quant à eux la deuxième vision du numérique :

Une bande dessinée de création professionnelle, indépendante de l'industrie papier, mais néanmoins commercialisable et rémunératrice pour les auteurs. Elle s'appuie sur un accent mis sur les spécificités du numérique, sur l'appropriation des outils informatiques par les auteurs, et sur l'idéal d'une liberté de création, en partenariat ou non avec les éditeurs papier¹⁸.

Sans pour l'instant parler de culture collaborative, notons que les idées de partage et d'inventivité jouent un rôle essentiel dans les changements qui sont à l'œuvre et sur lesquels nous reviendrons. Pour autant, cette forme de création artistique peine à s'imposer en France et pour beaucoup, la version imprimée ou tout au moins éditée semble toujours être la marque de la consécration. À ce titre, le site *Projets BD*¹⁹, né en 2015 à l'initiative de cinq auteurs, propose un espace dans lequel les auteurs peuvent poster des planches. Les commentaires des internautes sont libres et les éditeurs partenaires peuvent choisir de publier les meilleurs travaux.

Ceci nous inspire le schéma suivant dans lequel apparaît un cycle imparfait entre l'imprimé et le numérique :

¹⁸ *Ibidem*, p. 203.

¹⁹ Site officiel : <https://www.projets-bd.com/>

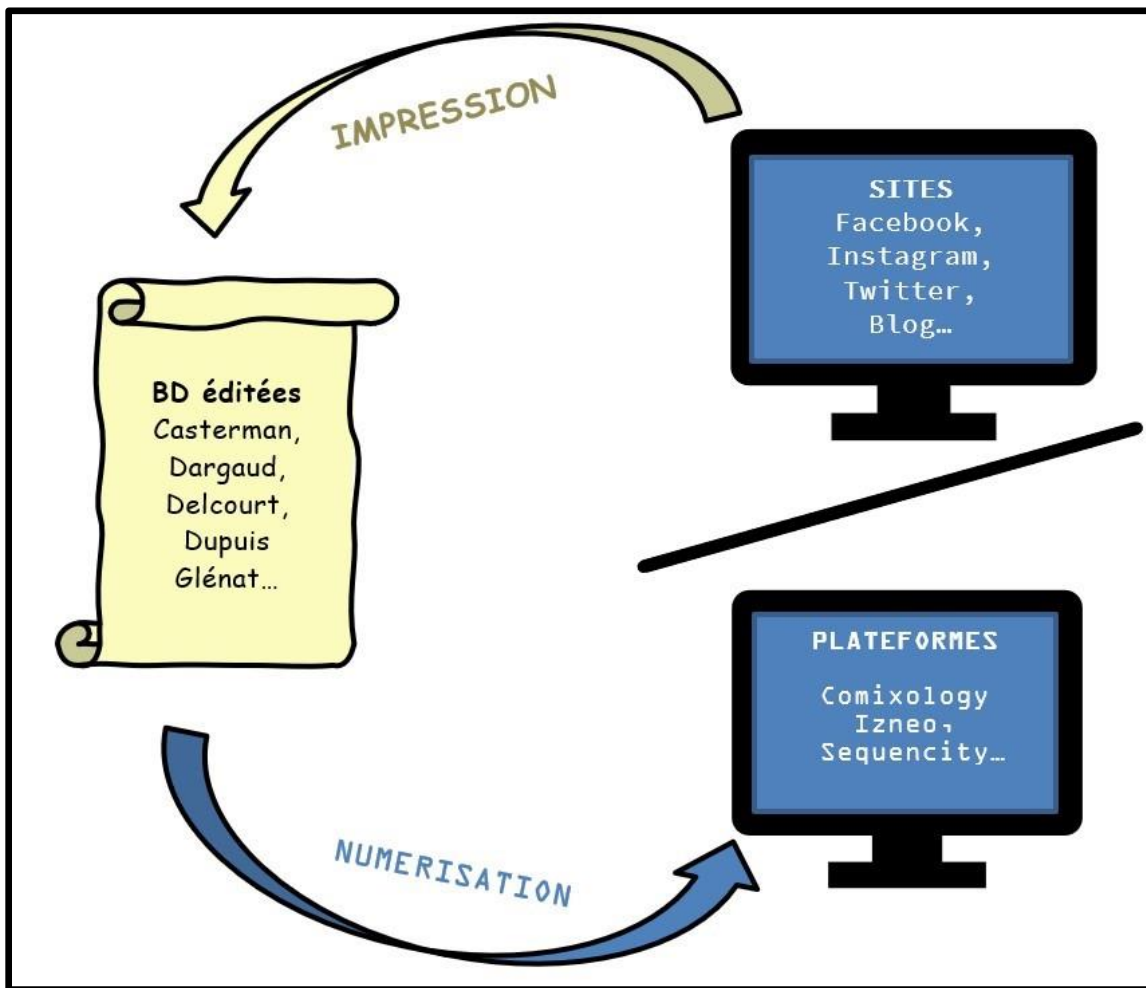


Figure 2 : Le cycle des BD numériques

Par ailleurs, il est éloquent d’observer le turn-over des sites et blogs d’auteurs qui naissent, vivent et disparaissent parfois à un rythme soutenu. Le site bédé.fr propose judicieusement une liste d’environ 80 blogs BD français, parmi lesquels ceux de Lewis Trondheim, Guillaume Long, Boulet, Laurel ou encore Maliki, auteurs dont la notoriété dépasse les frontières du web (voir annexe 9). Et pourtant, seuls 21 des blogs recensés ont une date de mise à jour effective en 2021²⁰. Au milieu de l’immense foisonnement du web, de nombreux blogs finissent par ne plus être mis à jour, voire tout simplement par disparaître. Comment expliquer un tel phénomène ? Les raisons sont bien évidemment multiples mais on peut aisément en suggérer les suivantes :

²⁰ Page consultée le 4/02/21 : <https://www.bede.fr/blogs-bd>

- le transfert vers une autre plateforme (Facebook et de plus en plus Instagram);
- la cessation d'activité pour décès, manque de succès, de temps ou de moyens.
- la parution officielle de la bande dessinée selon le modèle éditorial traditionnel.

B. BD homothétique : l'effet miroir de la numérisation

Le recours de plus en plus fréquent aux outils numériques pour créer ou dupliquer sa bande dessinée a changé le paradigme de circulation des albums. La possibilité de retravailler plus facilement grâce à son ordinateur et sa tablette graphique a nécessairement joué un rôle dans l'évolution du contenu. Pour l'auteur, qu'il soit ou non féru de nouvelles technologies, la conversion de l'œuvre dessinée en fichier numérique, pour envoyer son œuvre à l'éditeur par exemple, est devenue la norme. À l'origine, il n'avait pas vocation à être transmis au public sous cette forme mais, plus facile à manier, à échanger et, surtout, sans risque pour les planches originales, le média électronique a fini par s'imposer. Cet aspect homothétique, relève de la « simple » transposition puisqu'il reprend à l'identique le support d'origine sans lui apporter de modification visible pour le lecteur, d'où une sorte d'effet miroir. Thierry Groensteen en analyse bien la particularité :

Mais la numérisation de bandes dessinées initialement conçues pour le papier continue d'être beaucoup plus visible que les créations originales visant à exploiter les possibilités de l'univers numérique (hypermédia, interactivité) et la spécificité du support écran²¹.

Les offres commerciales connues de Izneo et Sequency concentrent l'essentiel du marché français et s'inscrivent dans cette démarche, comme le confirmait dans notre entretien Nicolas Lebedel, Directeur commercial chez Izneo.

²¹*La bande dessinée au tournant*, Thierry Groensteen, Bruxelles, Les Impressions nouvelles, 2017, p. 26.

Le tableau ci-dessous, conçu par nos soins, recense les plateformes les plus connues sur le territoire français de ventes de bandes dessinées numériques homothétiques :

Site	Adresse web	Nombre de titres
BayDay	https://bayday.com/	Non renseigné
bdBuzz	https://www.bdbuzz.net/	Non renseigné
Comixology	https://www.comixology.fr/	75 000 (français + anglais)
digiBiDi	https://www.digibidi.com/	7 000
Izneo	https://www.izneo.com/fr/	30 000
Sequency	https://www.sequency.leclerc/fr-FR	30 000

La bande dessinée numérisée devient-elle pour autant un livre numérique comme les autres ? On peut évidemment en douter pour des raisons que nous développerons par la suite. Est-ce que « l'ebook est un produit stupide »²² comme le déclarait de manière fracassante Arnaud Nourry, PDG du groupe Hachette en 2018 ? « Pas de créativité, pas d'enrichissement » soulignait-il encore, indiquant peut-être ainsi un sentiment partagé. Cette remarque polémique exclut d'autres formes de contenus numériques, innovants, interactifs, auxquels s'essaient parfois les auteurs que nous évoquons plus haut. Mais derrière cette opinion se profilent tous les questionnements liés à la nature d'un support qui peine encore à prendre une forme définitive et à trouver son modèle économique.

La circulation de plus en libre et de moins en moins contrôlée de ces nouveaux supports via Internet a fait naître la crainte toujours actuelle du piratage. Parallèlement, la pratique du *scantrad*, traduction/numérisation/diffusion de textes indisponibles sur le marché français, a de toute évidence renforcé une habitude de partage entre pairs. Néanmoins, à la différence de la musique qui avait su assurer sa transition dès les années 2000, la bande dessinée homothétique modifie bien plus profondément la manière de « consommer » le bien culturel. Le recours obligatoire à un terminal, connecté ou non, fait résolument basculer les lecteurs dans le camp

²² « "The ebook is a stupid product : no creativity, no enhancement" says the Hachette Group CEO », dans Scroll.in, 17 février 2018 [en ligne] (disponible sur < <https://scroll.in/article/868871/the-ebook-is-a-stupid-product-no-creativity-no-enhancement-says-the-hachette-group-ceo>>)

technophile qu'évoquaient les enquêtes de notre première partie. C'est donc déjà une variation du public qui s'opère.

C. La case de l'oncle Sam : un rêve américain ?

Outre-Atlantique, et plus particulièrement aux États-Unis, la pratique de la lecture numérique s'est répandue plus largement qu'en France et a semblé prendre le pas sur la lecture traditionnelle (la liseuse Kindle y est inventée en 2007). La lecture de la BD numérique n'a donc pas connu les mêmes attermoissements, bien que l'une ne remplace pas l'autre. Après avoir été popularisée par des *strips*, un format court adapté à la publication dans les journaux souhaitant élargir leur public en axant sur la couleur mais aussi l'humour (d'où le nom *comics*), la bande dessinée américaine s'est accommodée aisément d'un nouveau support. De façon un peu schématique, nous dirons que les récits américains – hors romans graphiques – se prêtent à l'exploitation sérielle, avec un rythme de parution soutenu et des coûts moindres (couverture souple et non cartonnée...). La collection d'un bel objet est davantage le propre d'un lecteur français traditionnel. Cette distinction culturelle qui ne recouvre aucun jugement de valeur explique en partie le passage plus rapide vers un autre média et met en évidence que le contenant (un album cartonné) ne prévaut pas sur le contenu (le récit en images). Dès lors, la lecture sur un support numérique constituera moins une « trahison » que pour le lecteur traditionnel français. En tout état de cause, il s'agit bien là d'un simple constat. L'observation des pratiques de lecture étrangères ne peut s'ériger en modèle ni contre-exemple.

Par ailleurs, la notoriété des personnages, plus encore que de leurs auteurs, vient sans doute accentuer le phénomène et mène à des stratégies éditoriales agiles et novatrices. Les éditeurs Marvel (*X-Men*, *Spider-Man...*) et DC (*Batman*, *Superman...*), propulsés par les succès cinématographiques de leurs super-héros les plus en vue, ont également mis en place des plateformes de lecture de leurs titres. Marvel Unlimited annonce sur abonnement payant une sélection de 28000 titres en lien avec les films. En parallèle, Marvel Digital Comics Shop a cessé son activité le 2 juin 2020 et a fait basculer son catalogue plus éclectique sur la plateforme payante Comixology rachetée par Amazon. Le même mouvement s'est opéré chez DC Digital. Son site devient une vitrine transmédia pour les films, jeux et séries télévisées dérivés de son univers, tandis que la vente de BD numérique est confiée

à Comixology. Sans être représentative de tout le marché américain, cette mutation met en lumière un terrain propice à l'effondrement des frontières entre les médias. Concrètement, il devient désormais possible de suivre sur un même terminal les multiples manifestations de ses personnages favoris. Il n'en demeure pas moins que cela vaut principalement pour un public déjà captif à qui l'on offre l'opportunité de rester connecté à son univers de prédilection. Au regard des statistiques présentées au début de notre travail, le phénomène ne semble pas encore directement transposable au modèle français.

D. Le voyage vers l'Est : le modèle asiatique

C'est sans conteste le modèle d'Extrême-Orient qui se montre le plus prometteur. D'une part, les artistes japonais, coréens et chinois continuent de faire valoir leurs talents. D'autre part, la portion grandissante de certaines entreprises et de leurs technologies innovantes suscite de nouveaux modes de lectures. Naver Corporation, une entreprise sud-coréenne, en est un parfait exemple. Le groupe, fort du succès de son portail internet Naver créé en 1999, a diversifié avantageusement ses services et propose notamment la lecture en ligne de ses *manhwas* (nom coréen des bandes dessinées). Le *webtoon*, mélange de web et cartoon, devient à lui seul un phénomène de mode, une pratique culturelle et un modèle économique. L'innovation éditoriale coréenne a vraisemblablement suivi le besoin des lecteurs. Un public massivement rompu aux pratiques du smartphone et la volonté de lire dans des transports en commun peu confortables auraient favorisé la pratique de la lecture de BD en *scrolling*, le défilement vertical avec le pouce. Phillippe Paolucci l'a d'ailleurs parfaitement analysé :

Du fait de son mode de lecture entièrement basé sur le défilement vertical, le *webtoon* coréen illustre de manière privilégiée les nouveautés introduites par le *scrolling* dans le champ de la bande dessinée. Trois changements ont attiré notre attention. L'usage du *scrolling* entraîne tout d'abord une linéarisation de la lecture et une perte de la vision synoptique (phénomène qui découle de la prééminence du *volumen* sur le *codex*). Nous l'avons vu, cette primeur accordée à la dimension linéaire ouvre de nouvelles possibilités formelles/esthétiques (atténuation des marques de segmentation) et narratives (nouvelle approche de la tension et des moments de suspense). Bien entendu, ces changements ne sont pas propres à la production coréenne : elles se rencontrent également dans des créations françaises ou américaines. Cela posé,

il n'en reste pas moins que le *webtoon*, de par son succès à travers le monde, a joué ces dernières années un rôle important dans le développement de ces nouvelles tendances formelles et narratives²³

Parfois, lorsque le récit s'y prête, un morceau de musique accompagne l'histoire. Le procédé doit nous interpeller puisqu'il vient concurrencer d'autres formes de lecture de bande dessinée numérique. Mais l'emprise de Naver va bien au-delà, puisque le groupe vient d'annoncer, le 20 janvier 2021, le rachat de Wattpad (le site où les internautes rédigent et partagent leurs fictions). La grande entreprise confirme ainsi qu'elle peut maîtriser une part non négligeable de l'économie de la culture.

Le webtoon s'installe dans notre paysage et séduit un public plus nombreux à défaut d'être varié et ce, par-delà des frontières de l'Asie. Selon le quotidien économique *The Korea Economic Daily*²⁴, les webtoons représentent 70% du marché japonais (le plus vaste au monde en termes de lecture de BD numérique) dont 38 % appartiennent à Naver. Le groupe coréen Kakao, avec 28% du marché japonais, indique quant à lui vouloir privilégier la qualité, notamment en faisant appel à des artistes locaux. Ainsi, seuls 333 webtoons sur 7000 ont été sélectionnés pour la diffusion. Les groupes s'interrogent désormais sur l'utilisation de l'intelligence artificielle pour créer des outils de promotion (notifications, suggestions basées sur l'historique...) et pour profiter des contours plus souples de la propriété intellectuelle afin de créer des produits dérivés. La vigilance reste de mise pour tout ce qui concerne la protection des données personnelles et la préservation d'un modèle vertueux dans lequel nous souhaiterions que la dimension artistique continue de prévaloir.

Le style coréen, en pleine expansion, inspire des plateformes françaises comme Delitoon fondé par Didier Borg en 2011, et plus récemment Verytoon proposé par l'éditeur Delcourt depuis janvier 2021. Ce qui plaît aux lecteurs que j'ai interrogés dans ce type d'applications, c'est le style graphique, le confort d'utilisation, la

²³ « L'usage du scrolling dans la bande dessinée numérique sud-coréenne », Philippe Paolucci, Impressions d'Extrême-Orient [En ligne], 8 | 2018 (disponible sur <<http://journals.openedition.org/ideo/848>> consulté le 05 septembre 2020)

²⁴ « How Korean platform giants disrupted the digital comics market with webtoons », *The Korean Economic Daily*, 20/08/20

présence de musique parfois et, pour partie de l'offre, sa gratuité. Une technologie à portée de main et un accès à portée de toutes les bourses nous invitent à reconsidérer le périmètre des pratiques culturelles en France.

3. QUELLES PRATIQUES CULTURELLES ?

A. Culture consommée

L'année 2020, en plus d'être celle de la bande dessinée et aussi celle de la parution du très attendu *Cinquante ans de pratiques culturelles*. L'enquête menée par Philippe Lombardo et Loup Wolff pour le compte du Ministère de la Culture fait suite aux publications d'Olivier Donnat sur les pratiques culturelles des Français et donne de précieuses informations pour notre propre étude.

Menée entre février 2018 et mars 2019, l'enquête montre « l'essor considérable, en dix ans, des pratiques culturelles numériques », la « singularité culturelle des générations récentes » et « le déclin des pratiques associées à la génération du baby-boom »²⁵. L'écart générationnel continue de se creuser ; chez les plus jeunes, s'opèrent une augmentation des loisirs socionumériques et une baisse de la lecture comme de la fréquentation des lieux culturels. Sur l'ensemble des personnes interrogées, 20% disent avoir lu une bande dessinée au cours des 12 derniers mois et 27% disent avoir fréquenté une bibliothèque dans l'année. Nous devons rester prudents sur ces données : la bande dessinée a-t-elle été achetée, empruntée, relue ? La bibliothèque a-t-elle été fréquentée pour lire ou pour une autre activité ? L'information la plus objective est que le nombre est assez faible au regard la population, ces segments culturels ont donc besoin d'être renfloués.

Ces constatations peuvent également s'accompagner d'une autre observation qui porte sur l'essor des pratiques vidéoludiques. La ludification de la société si souvent évoquée (avec les jeux sérieux organisés dans certaines universités ou entreprises) se trouve confirmée par le sondage chez 49% des hommes et 39% des femmes. Indissociable de la diffusion des technologies numériques, elle met en

²⁵ *Cinquante ans de pratiques culturelles en France*, Philippe Lombardo et Loup Wolff, Ministère de la Culture, 2020, p. 2-4.

lumière la part grandissante du divertissement mais interroge la place de la lecture en général et de la bande dessinée numérique en particulier.

B. Culture d'équipement

L'observation des pratiques culturelles des Français nous permet de parcourir des thématiques à la fois variées et pertinentes pour tenter de comprendre les usages et les parcours des biens de consommation culturelle. Le taux d'équipement des individus et des foyers joue un rôle dans l'analyse de la situation contemporaine, c'est pourquoi nous l'étudierons ici. Tout d'abord, le Baromètre du numérique²⁶ du CREDOC apporte un éclairage complémentaire. Selon ses indications, 95% des Français de 12 ans et plus sont équipés d'un téléphone mobile. Le smartphone, plus particulièrement, en représente 77% et devient l'équipement numérique de référence, devançant très légèrement l'ordinateur. Pour 51% des Français interrogés, c'est le smartphone qui représente l'équipement privilégié pour se connecter à internet, contre 31% pour l'ordinateur. Le niveau de revenus fait partie des éléments déterminants et l'enquête en conclut :

Il apparaît donc que les capacités financières contraignent les choix d'équipement des Français et les poussent à prioriser le smartphone plutôt que l'ordinateur²⁷.

D'autre part, 62% d'entre eux disent avoir recours à des achats en ligne et 36% ont souscrit à un abonnement SVOD (Vidéo à la demande). Le fait qu'un tiers des sondés se soit connecté avant l'âge de 20 ans confirme le fort intérêt d'un public jeune pour les pratiques socionumériques. Il ressort une considérable appétence pour l'image, une propension à payer régulièrement pour obtenir un certain type de contenus. Ces pratiques n'auront pas échappé aux éditeurs et aux bibliothèques s'ils veulent les uns et les autres adapter leurs offres.

²⁶ Baromètre du numérique 2019, CREDOC, 2019

²⁷ *Ibidem*, p. 8.

C. Culture dématérialisée

En effet, prolongement d'une pratique technique, la lecture de BD numérique se trouve pour certains au croisement du loisir et de l'étude mais semble rarement être les deux en même temps.

Le 10^e baromètre sur les usages du livre numérique, publié conjointement par le SNE, la SOFIA et le SGDL en 2020, offre tout de même une tendance. Nous retranscrivons ci-dessous les chiffres proposés²⁸ :

Livres numériques	
Gratuit et légal	33%
Téléchargement payé	30%
Prêt en bibliothèque	10%
Prêt entre particuliers	10%

Il demeure cependant impossible d'indiquer la part de bande dessinée dans ces proportions, mais l'enquête indique que « la lecture, quel que soit le support utilisé, reste majoritairement **associée au plaisir**, l'utilisation dans le cadre professionnel ou scolaire apparaît plus marginale ».

À ce titre, En 2017, le rapport HADOPI intitulé *La diffusion dématérialisée de BD et mangas en France*²⁹ rappelait lui aussi la dichotomie entre « lecteurs vieillissants de bande dessinée franco-belge »³⁰ chez qui les pratiques illicites étaient rares et lecteurs de mangas jeunes et technophiles recourant plus massivement aux pratiques illicites. Ce dernier point est révélateur d'un besoin que le marché français tarde à offrir. Les enquêtes³¹ menées par cette même autorité lors du premier confinement ont permis de voir que, sur l'ensemble de la population, 60% des consommateurs ont intensifié leur recours aux biens culturels dématérialisés. La consommation de biens culturels en ligne a atteint son pic lors de la quatrième semaine avec 89%, dont 27% pour les livres³². Lors de la sixième semaine, cette

²⁸ 10^e Baromètre sur les usages du livre numérique, SOFIA, SNE, SGDL, 2020.

²⁹ *La diffusion dématérialisée de BD et de mangas en France*, rapport définitif HADOPI, 22 décembre 2017.

³⁰ *Ibidem*, p. 7.

³¹ *Consommation des biens culturels dématérialisés en situation de confinement*, HADOPI, avril 2020

³² *Consommation des biens culturels dématérialisés en situation de confinement*, Vague 3, HADOPI, 6 mai 2020

dernière retombe à 20% sur l'ensemble de la population, mais représentait 29% chez les 15-24 ans. Cette tranche d'âge est pourtant communément perçue comme celle qui se défait le plus de ses pratiques de lecture.

Peu avant, en mars 2020, le Ministère de la Culture a mené un enquête flash³³ afin de mesurer les effets de la crise sanitaire sur l'offre de ressources numériques dans les bibliothèques territoriales. Il ressort une hausse de 68 % des usages dans les bibliothèques proposant ce type de ressources numériques. La hausse des demandes d'inscription et la possibilité d'augmenter le budget consacré aux ressources numériques grâce à de nouvelles négociations avec les éditeurs ont pu laisser entendre que le livre numérique pourrait s'imposer. Des personnels anonymes, cités dans l'enquête déclarent : « Nous sommes face à une opportunité de développement des services en ligne sans précédent [...] ainsi que de faire découvrir les bibliothèques par un public qui ne les fréquentait/connaisait pas.»

Associé aux idées que défend Pierre Lungheretti dans son rapport³⁴, comme développer la diffusion de la bande dessinée, la pratique de la lecture de bande dessinée numérique grâce aux bibliothèques semble une voie évidente mais reste trop peu empruntée.

Nous proposons donc de présenter les usages observés lors de notre recherche pour mettre en lumière les multiples pratiques autour des bandes dessinées numériques.

³³ *Enquête flash : Covid-19 : quel impact sur les ressources numériques en bibliothèque territoriale ?* Ministère de la Culture, mars 2020

³⁴ *La bande dessinée, nouvelle frontière artistique et culturelle. 54 propositions pour une politique nationale renouvelée*, Pierre Lungheretti, Ministère de la culture, janvier 2019

II. LES ACTIVITES DES PROFESSIONNELS, TOUR D’HORIZON DES USAGES

Afin de mener à bien cette étude, de nombreux entretiens auprès des différents acteurs ont été nécessaires : auteurs, éditeurs, professionnels des bibliothèques. Les entretiens, semi-directifs pour la plupart, ont été menés de façon synchrone par téléphone, visioconférence et plus rarement en face à face (voir annexes 5 à 8). Dans certains cas, des échanges multiples, asynchrones, par courrier électronique ont été nécessaires. Les outils de travail ont varié en fonction des habitudes ou des abonnements des personnes interrogées : Skype, Zoom, Whereby, Big Blue Button, Messenger de Facebook. Appartenant au même cercle de réseaux sociaux que les auteurs cités, il nous a été plutôt facile de les joindre et de les solliciter. Les personnels de bibliothèques ou les éditeurs ont été contactés par les biais des sites de leurs établissements ou entreprises. Le cas échéant, les uns ou les autres ont fourni bien aimablement d’autres contacts pertinents qui ont nous permis d’élargir le champ d’investigation.

Les lecteurs constituaient un vivier particulièrement pertinent que la crise sanitaire de la Covid-19 n’a pas permis de solliciter autant que nécessaire (voir annexes 1 à 4). En effet, le public-cible se devait d’être constitué de lecteurs de bandes dessinées, à la fois friands du format numérique et fréquentant assidûment les bibliothèques. Il s’est avéré malheureusement difficile d’entrer en contact avec des personnes dont la présence en bibliothèque était devenue invisible du fait de la pandémie et des confinements de l’année 2020. Plusieurs questions se sont trouvées caduques ou de faible pertinence. Le panel demeure donc restreint et ne peut prétendre à la représentativité souhaitée. Toutefois, il nous offre des tendances qui semblent répandues dans les usages.

Il n’en demeure pas moins que ces entretiens ont rempli leur objectif qui consistait à obtenir des données objectives, des usages courants et des idées de développement. Leurs propos ne seront jamais retranscrits intégralement mais régulièrement cités dans notre texte.

1. LA CHAÎNE DES BD NUMÉRIQUES

Les relations entre auteurs, éditeurs et bibliothécaires soulèvent parfois des points de tension qui agitent le monde de la bande dessinée et que l'épineuse question des formats numériques vient encore aggraver. C'est avant tout le signe que nous sommes face à un écosystème dont le périmètre doit sans cesse être redéfini.

A. Création, rémunération et revendications chez les auteurs

En mars 2010, le Groupement Bande dessinée du SNAC publie la pétition « l'Appel du numérique » dans laquelle il exprime les inquiétudes et les revendications des auteurs. Les artistes y déplorent que « la “révolution numérique” du livre de bande dessinée se passe ici et maintenant... dans la confusion, à marche forcée et sans les auteurs »³⁵. Ces propos révèlent notamment qu'à ce moment, la bande dessinée nativement numérique n'est pas le mode de création le plus répandu chez les auteurs et que l'on évoque davantage des procédés de numérisation que de production originale.

Plus tard, en 2016, les États généraux de la bande dessinée³⁶ publient une enquête mettant en avant des données statistiques instructives. Ce collectif, né de la volonté de mieux faire connaître la réalité de la vie des auteurs, s'attache à mettre en lumière des situations méconnues. L'enquête repose sur la collaboration de grands noms parmi lesquels Thierry Groensteen, Benoît Peeters, Bernard Lahire, Pascal Ory, Denis Bajram ou encore Valérie Mangin. Réalisée auprès de 1500 personnes, l'enquête fait apparaître une précarisation accrue des auteurs, liée à de faibles revenus, une médiocre protection sociale, malgré un important niveau de formation.

³⁵ Cité par Benoît Berthou, *Éditer la bande dessinée*, Paris, Le Cercle de la Libraire, 2016, p. 108

³⁶ *Enquête auteurs 2016 – Résultats statistiques*, Les États généraux de la bande dessinée, 2016.

Deux ans plus tard, en 2018, La ligue des auteurs professionnels publie à son tour un constat³⁷ qui questionne la situation économique des auteurs. Le texte relève notamment l’ambiguïté entre le travail et la cession de droits favorable aux maisons d’édition. Malgré le taux de 78% de satisfaction des relations entre auteurs et éditeurs signalé dans l’enquête précédente, les contours de la propriété intellectuelle et le retour sur investissement que cela recouvre sont loin de faire consensus. Le Constat s’interroge également sur le contrôle de la chaîne du livre dans laquelle l’éditeur constitue le « maillon fort »³⁸ – il contrôle les prix et de plus en plus souvent la diffusion – ; tandis que l’auteur, mal payé, en serait le « maillon faible ». Un autre point ne manque pas d’attirer l’attention et s’avère central, c’est la définition même de ce qu’est un auteur. Le Constat des États généraux rappelle en effet que ce terme recouvre des réalités différentes et mal identifiées où la confusion l’emporte sur la compréhension et que même le Code de la Propriété intellectuelle ne parvient guère à clarifier.

Denis Bajram, que nous avons interrogé sur ces questions, estimait que les éditeurs avaient « parlé pour les auteurs », dénonçant ainsi une sorte d’asymétrie dans ce modèle économique. Il nous précisait également qu’il souhaitait que soit clarifié le statut des œuvres prêtées en bibliothèques, que celles-ci pourraient participer plus fortement à la rémunération des auteurs. La loi n°2003-517 du 18 juin 2003 relative à la rémunération au titre du prêt en bibliothèque et renforçant la protection sociale des auteurs, adoptée à l’unanimité par le Parlement le 10 juin 2003 avait pourtant œuvré dans ce sens mais il semblerait qu’elle mérite d’être réajustée.

La loi dégage quatre objectifs majeurs que nous citons ci-dessous³⁹:

1. mettre en œuvre le droit des auteurs à une légitime rémunération au titre du prêt de leurs œuvres, en bibliothèque, conformément à la directive européenne de novembre 1992,
2. consolider l'action des bibliothèques et l'accès du public le plus large à la lecture publique en écartant le paiement du droit de prêt par l'utilisateur et en supprimant la possibilité d'une interdiction des prêts par les auteurs,

³⁷ *Statut des auteurs : le constat*, Ligue des Auteurs Professionnels, 2018 (disponible sur <https://ligue.auteurs.pro/documents/statut/statut-le-constat/>)

³⁸ *Ibidem*, p. 10.

³⁹ Ministère de la Culture, Économie du Livre : disponible sur <https://www.culture.gouv.fr/Sites-thematiques/Livre-et-lecture/Economie-du-livre/Droit-de-pre/Droit-de-et-pre/Droit-de-pre-les-points-cles>

3. associer le droit de prêt aux grands équilibres de la chaîne du livre et, particulièrement, à l'amélioration de la situation financière des auteurs (rémunération pour le prêt, retraite complémentaire) et de la situation économique des librairies (plafonnement des rabais aux collectivités),
4. consolider ou rénover le partenariat entre les bibliothèques et les librairies afin de soutenir la diffusion d'une offre diversifiée et d'enrichir la vie culturelle locale.

Elle envisage un certain nombre de mesures pour mettre en application les objectifs identifiés ⁴⁰, reproduits ci-dessous :

1. le projet de loi assure aux auteurs une rémunération pour le prêt des œuvres et garantit aux bibliothèques leur " droit de prêter " (licence légale),
2. deux sources de financement sont mobilisées :
 - (a) un paiement forfaitaire annuel par l'Etat (1,5 euro par inscrit en bibliothèque publique de prêt, associative et privée, à l'exception des bibliothèques scolaires ; 1 euro par inscrit en bibliothèque de l'enseignement supérieur)
 - (b) un prélèvement de 6 % sur le prix public d'achat des ouvrages destinés aux bibliothèques de prêt ; ce prélèvement est versé par les fournisseurs et non directement par les bibliothèques
3. la rémunération au titre du prêt : les auteurs et les éditeurs percevront une rémunération calculée à partir des exemplaires de leurs œuvres achetés par les bibliothèques. Cette rémunération sera répartie à parité entre les auteurs et les éditeurs
4. une part des ressources dégagées serviront à financer un régime de retraite complémentaire pour les auteurs (écrivains et traducteurs) vivant essentiellement de leur plume
5. un plafonnement des rabais pour les ventes de livres non scolaires aux collectivités (personnes morales gérant les bibliothèques, Etat, collectivités territoriales, établissements d'enseignement, syndicats, comités d'entreprise).

Or, si le coût n'est pas reporté directement sur l'utilisateur, il faudra le chercher du côté de l'État, ce qui revient à faire payer indirectement le citoyen. Enfin, toujours selon Denis Bajram, les plateformes de BD numérique font craindre à certains auteurs un effondrement du marché ou encore des menaces de piratage. La

⁴⁰ *Ibidem.*

notion de piratage revient périodiquement lorsque l'on aborde la notion de numérique. Et pourtant, selon un sondage IFOP de 2014 que citait Laurent Soual dans son ouvrage sur le livre numérique, « la catégorie des bandes dessinées et mangas est la seule qu'on se procure autant de manière illicite que légalement »⁴¹. Si ces chiffres sont quelque peu anciens, ils sont toutefois révélateurs d'une tendance généralement observée chez de nombreux gros consommateurs de biens culturels, avides de s'abreuver à toutes les sources. Pour certains, le *piratage* serait presque une forme de *partage*. À ce titre, en 2012, Thomas Cadène faisait remarquer que « l'auteur aurait intérêt à être piraté »⁴² si c'est ce qui lui permettait d'être connu, puis de rencontrer son public et enfin faire valoir ses droits.

Par ailleurs, l'auteur Florent Maudoux nous signalait les difficultés qu'il entrevoyait pour les artistes qui se lançaient dans l'aventure de la BD numérique : un « métier de galérien », « il faut y croire ». Selon lui, l'arrivée en masse de nouveaux auteurs rend le marché très concurrentiel. Le métier se durcit et rémunère moins que l'industrie du jeu vidéo par exemple. L'importance du travail de critique n'est plus à démontrer et cette activité devrait être développée pour rendre visible et valoriser les œuvres. Si Florent Maudoux peut déplorer le faible suivi éditorial de certaines plateformes éditoriales, il constate néanmoins que la version numérique ne porte pas préjudice à l'imprimé mis fait souvent miroiter une édition papier. Cette tentation du numérique peut s'avérer un moyen de diversifier son activité et un moteur de créativité, comme s'y essaie avec talent Florent Maudoux :

⁴¹ *Le livre numérique en bibliothèque, état de lieux et perspectives*, Laurent Soual, Paris, Le Cercle de la Librairie, 2015, p. 25.

⁴² « L'auteur aurait intérêt à être piraté », interview de Thomas Cadène par Guillaume Ledit, Owni.fr, 21 mai 2012 <http://adrianofarano.owni.fr/2012/05/21/thomas-cadene-auteur-aurait-interet-a-etre-pirate/index.html>

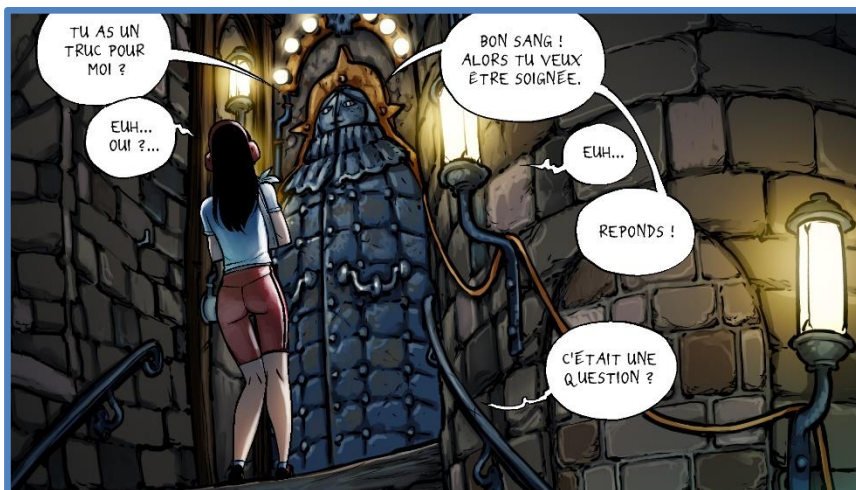


Figure 3 : 3 vignettes de *Kim Traïïma* de Florent Maudoux, version numérique, (reproduites avec l'accord de l'auteur)

Les images ci-dessus proposent une version numérique de la colorisation de *Kim Traïma*⁴³ qui prend place dans le pétillant univers de *Freaks' Squeele* créé par l'auteur. Lumières, onomatopées, gestion des flous sont autant d'effets spéciaux qui se prêtent à la lecture numérisée et ajoutent une plus-value à la version papier déjà très travaillée. Le séquençage lui-même correspond à un agencement qui, à nos yeux, s'accommoderait facilement d'une animation et pourquoi pas, d'une sonorisation. Le numérique s'avère à la fois un travail complémentaire des versions imprimées mais aussi et surtout un terrain d'expérimentation.

Par ailleurs, la rémunération est bien évidemment une préoccupation centrale. Le « rapport Racine », commandé par le Ministère de la Culture et paru en 2020, a donc pris en considération ces préoccupations et fait la liste d'un certain nombre de recommandations. La huitième envisage notamment de

Renforcer la représentation des auteurs au sein du Conseil supérieur de la propriété littéraire et artistique (CSPLA) et étendre les missions de celui-ci à l'étude de la condition des artistes-auteurs⁴⁴.

Une fois de plus, le statut de l'auteur, la question de la propriété intellectuelle et la volonté de retrouver une liberté d'action sont des éléments essentiels qui ont suscité une relative approbation chez les auteurs. Nous y voyons un moyen de sécuriser le statut des auteurs, ce qui a pour conséquence de leur permettre d'innover, de réaliser des œuvres plus audacieuses. La recommandation laisse ainsi envisager la création d'un modèle plus vertueux qui permettrait aux auteurs d'être mieux connus et reconnus, de diminuer les risques pris sur les plateformes numériques et, à terme, de repenser l'offre des bibliothèques sans que les artistes se sentent ni lésés ni délaissés.

En outre, les auteurs Thomas Cadène ou Ronan Le Breton, en répondant à nos questions, ont montré la place importante des subventions externes, parfois venues de l'audiovisuel. La participation d'Arte à l'ancien site de BD numérique *Professeur*

⁴³ *Kim Traïma – 1. Silicon Carne*, Florent Maudoux, Ankama, 2020.

⁴⁴ *L'auteur et l'acte de création*, rapport de Bruno Racine pour le Ministère de la Culture, 2020, p. 5.

Cyclope ou au récit en ligne plus récent, *Été*⁴⁵, mettent l'accent sur l'« hybridation » des genres. Julien Falgas a bien montré le fonctionnement des nouveaux dispositifs de publication. Ainsi, selon sa thèse, « chaque bande dessinée numérique participe à l'émergence de langages propres aux dispositifs de publication numérique sur lesquels convergent des médias qui évoluaient jusqu'alors dans des écosystèmes bien distincts »⁴⁶. Thomas Cadène nous a convaincu des mérites d'une narration qui saurait mêler dessin, animation, musique, à condition que l'on « reste de maître de ce qu'on lit ». Si parfois on demande au lecteur d'attendre et d'écouter la cassette que l'héroïne vient de trouver, il s'agit plus d'« un bonus que d'une contrainte ». Cadène nous précise également qu'il appartient aux auteurs d'éviter d'en faire trop, « sinon ça devient de la radio ». Dans la bande dessinée numérique, où s'arrête la bande dessinée et où commence un genre qui n'a pas encore de nom ?

Le chercheur américain Henry Jenkins, spécialiste de l'attitude des fans, en développant le concept de *transmedia storytelling* a fait émerger ce nouveau rapport qui s'établit entre auteurs et public grâce, entre autres, aux outils numériques. Son ouvrage sur la culture de la convergence⁴⁷ nous redit combien les médias divers sont appelés à se rejoindre pour faire vivre les œuvres. Cette fluctuation nous est clairement décrite par Bertrand Legendre qui évoque des « synergies interfilières »⁴⁸. Il voit chez l'éditeur Ankama, la capacité de faire se réunir des médias complémentaires qui donnent vie à un univers étendu qui se déploie dans des bandes dessinées, des jeux vidéo ou des dessins animés. Désirée Lorenz et Elsa Caboche nous le confirment encore dans leur ouvrage au titre explicite : *La Bande dessinée à la croisée des médias*⁴⁹. Faut-il alors que les auteurs de BD s'associent forcément à d'autres médias pour continuer d'exister ? Peuvent-ils le faire seuls et sans l'aide d'un autre acteur historique : l'éditeur ?

⁴⁵ *Été*, Cadène, Safieddine, Duvelleroy, Surcouf, Delcourt, 2017. D'abord publié en ligne, avec un contenu enrichi, l'album a ensuite été édité en version papier.

⁴⁶ *Raconter à l'ère numérique : auteurs et lecteurs héritiers de la bande dessinée face aux nouveaux dispositifs de publication*, Julien Falgas, thèse de doctorat en Sciences de l'information et de la communication, Metz, Université de Lorraine, 2014, p. 25.

⁴⁷ *La culture de la convergence. Des médias au transmédia*, Henry Jenkins, Paris, Armand Colin, 2013.

⁴⁸ *Ce que le numérique fait aux livres*, Bertrand Legendre, Fontaine, Presses universitaires de Grenoble, 2019, p. 55.

⁴⁹ *La Bande dessinée à la croisée des médias*, Désirée Lorenz et Elsa Caboche, Tours, Presses Universitaires François-Rabelais, 2019

B. Numérisation, innovation et publication chez les éditeurs

La lecture sur un plateau... numérique

« Le numérique, naguère placé en figure de proue des stratégies d'édition, est donc aussi un élément de leur communication, y compris financière »⁵⁰. La transition numérique des ouvrages s'est amorcée depuis une dizaine d'années mais peine à s'imposer de manière solide et pérenne, sans doute car elle n'a pas vocation à remplacer la manifestation imprimée. Le rapport *Création et Internet* de 2010 préconisait de « créer une plateforme unique sur laquelle chaque éditeur puisse déposer son offre à l'intention des librairies »⁵¹. Mais les logiques commerciales ont freiné un accord de ce type. Par ailleurs, à part un signalement qui pourrait être effectué à la BnF, le rapport n'apportait guère de solutions au cas de la majorité des bibliothèques.

Ainsi, face à la concurrence des géants du numérique que sont Amazon, Apple ou Google, les plus grands éditeurs de bande dessinée franco-belge avaient décidé de s'unir. Le 26 mars 2010, à Paris, ils ont créé la plateforme de bande dessinée numérique aujourd'hui connue sous le nom d'Izneo. Les principaux actionnaires en sont le groupe Media Participations (Dargaud, Dupuis et Le Lombard), Casterman, Delcourt et Glénat. En 2016, la Fnac acquiert 50% du capital et des partenariats ont été établis avec d'autres entreprises comme Canal, Le Figaro ou encore Orange. Le dispositif est conçu pour permettre la lecture sur tablettes avec l'application et peut désormais se faire aussi sur smartphone ou sur ordinateur sans installation préalable. Le système permet de zoomer, de basculer d'une vue en pleine page à une vue case à case. Toutefois, comme nous l'évoquions plus haut, il s'agit de bandes dessinées homothétiques, qui reprennent à l'identique la version papier. Tout ce ceci semble plutôt relever « davantage de la fonction communicationnelle, les ventes effectives [que les plateformes] génèrent, selon plusieurs éditeurs, ne représentant pas plus de

⁵⁰ *Ce que le numérique fait aux livres*, Bertrand Legendre, Fontaine, Presses universitaires de Grenoble, 2019, p. 7.

⁵¹ *Création et Internet*, P. Zelnik, J. Toubon et G. Cerutti, rapport au Ministère de la Culture et de la création, 2010 (disponible sur < <https://www.vie-publique.fr/sites/default/files/rapport/pdf/104000006.pdf> > consulté le 30 mars 2020) p. 7.

1 % de leur chiffre d'affaires »⁵². Le service prend toutefois le « virage du webtoon »⁵³ depuis peu pour s'adapter à la pratique croissante de certains lecteurs. Cette évolution toute récente devra être observée de près.

En effet, la présence de ces bandes dessinées ne révolutionne pas encore les pratiques de lecture et n'apporte pas pour le moment de véritable innovation par rapport aux autres livres numériques. Ronan Le Breton nous signalait le manque de moyens dont souffrait encore trop souvent le monde de la BD numérique qui cherche toujours à trouver son public. Il rappelle que ce média impose de nouvelles contraintes – par exemple celle de l'écran – et que la transposition de la logique de l'imprimé n'a plus de sens si l'on veut faire du nouveau. Nous sommes selon lui encore en train de « poser un modèle ».

Certains éditeurs, comme les Éditions 2024, par la bouche d'Olivier Bron, nous ont confié que les versions numériques de leur catalogue sont très marginales. L'offre numérique n'est pas une priorité pour un tel éditeur, en particulier lorsqu'il réalise de beaux livres. Nous interprétons ce choix comme celui dans lequel la prévalence de l'objet va de soi et fait pleinement partie du médium. La transposition en numérique n'apparaît plus comme une traduction sur un autre support mais comme une transformation du bien lui-même. Ainsi, c'est également l'identité de l'éditeur qui se trouve modifiée par ce même changement. Cela ne signifie pas pour autant qu'un éditeur qui propose des œuvres numériques ne se soucie pas de la qualité des versions papier⁵⁴.

La fabrique de webtoons pour tous les écrans, un délice

Certains ont franchi le cap des offres nativement numériques. C'est le cas de Delitoon, un plateforme de webtoons francophones créée en 2011 par Didier Borg. Sur smartphone ou ordinateur, en ligne ou en téléchargement, les bandes dessinées sont défilées, selon le modèle sud-coréen.

⁵² *Ce que le numérique fait aux livres*, Bertrand Legendre, Fontaine, Presses universitaires de Grenoble, 2019, p. 55.

⁵³ « La plateforme Izneo prend le virage du «webtoon», Chloé Woitier, Le Figaro.fr, 31 janvier 2020.

⁵⁴ En témoignent le label 619 d'Ankama ou la collection Métamorphoses de Soleil, ainsi que tous les tirages limités et autres éditions de luxe.

Nous pouvons ajouter l'exemple de Dupuis qui, en 2019, a contribué à la naissance du site Webtoon Factory. Cette plateforme autonome met en ligne sur abonnement des récits aux genres et aux styles variés. C'est également ce que proposent les Auteurs Numériques avec l'application Allskreen dont l'expérience de lecture se trouve enrichie par les moyens technologiques. Ces trois éditeurs font le pari d'une lecture sur écran qui s'affranchit de la publication imprimée. Ils établissent un nouveau marché, inspiré en partie par le modèle coréen des webtoons. Par exemple, ils proposent les uns et les autres aux lecteurs de lire gratuitement les premiers épisodes d'une série afin de se familiariser avec le site.

Hervé Créac'h co-fondateur et directeur éditorial d'Allskreen et grand promoteur du turbomédia, nous a expliqué les dessous de cette stratégie. Les statistiques montrent que le lecteur qui lit au moins les trois premiers épisodes est plus susceptible que les autres de lire l'intégralité d'une série. Il importe donc de le séduire et de le fidéliser grâce à une offre d'appel. L'avantage du numérique est précisément de faciliter la mise à disposition du récit. Pour l'éditeur qui s'en empare, le numérique contient des atouts considérables, au premier rang desquels se trouvent les data de lecture⁵⁵. En effet, grâce à ces données, l'éditeur connaît la manière de lire de ses lecteurs : le temps passé, l'éventuel retour en arrière, les relectures, le nombre d'épisodes lus à la suite... Pour Hervé Créac'h, ce sont ces informations qui vont « guider le marché pour les années à venir ». D'autre part, l'éditeur Allskreen s'engage à accompagner et former les auteurs qui devraient convertir leur récit du format traditionnel vers une version numérique, de type turbomédia ou webtoon. Le dispositif fait ses preuves puisque l'éditeur Delcourt y a eu recours pour développer sa propre plateforme de webtoons, Verytoon, début 2021.

Pour Marc Lefebvre, Lead Project Manager chez Webtoon Factory, une plateforme de ce genre permet aussi de découvrir de jeunes auteurs. Pour ce spécialiste du multimédia autour de la BD, il est clair que le format traditionnel de 48 pages n'est plus adapté à la logique de l'écran. Tout comme Hervé Créac'h, il a conscience de la nécessité de produire dans le format qui correspond aux usages du public-cible : les jeunes lecteurs technophiles, de 15 à 27 ans, qui ont tendance à s'éloigner de la lecture mais ne quittent pas leur smartphone. C'est donc bien eux

⁵⁵ « L'analyse des data de lecture ; le vrai trésor du numérique », Hervé Créac'h, sur LinkedIn, 5 mai 2020

qu'il faudrait convaincre. En ce sens, nous dit Marc Lefebvre, le travail éditorial est semblable au modèle traditionnel.

La tentation de l'instantané

Toutefois, à l'ère de la désintermédiation, la tentation est grande pour certains auteurs de se libérer des contraintes éditoriales. Thomas Cadène nous confiait que « le numérique a beaucoup accompagné l'autoédition » et citait entre autres le cas d'*Une année exemplaire*⁵⁶ de Lisa Mandel. En 2019, l'artiste avait choisi de raconter l'avancée du défi qu'elle s'était lancé : vaincre ses addictions en un an. Pour cela elle a publié, non sans humour, une page par jour sur Instagram, Twitter et Facebook. Elle a ainsi su exploiter les ressources des réseaux sociaux pour diffuser à moindre coût, toucher un public large et connecté dans tous les sens du terme. Elle devenue sa propre éditrice. Le texte qui aura sa version papier est officiellement sélectionné au FIBD 2021. Ce n'est donc pas uniquement l'année qui aura été exemplaire et l'on peut saluer l'inventivité et le talent de l'autrice.

⁵⁶ <https://lisamandel.fr/>



Figure 4 : *Une année exemplaire* Lisa Mandel, 2019 (reproduit avec l'aimable autorisation de l'auteurice)

Conformément à ce que dit Bertrand Legendre « dans le périmètre que nous venons de définir, l'autoédition apparaît bien comme un dispositif de de prépublication permettant aux maisons d'édition traditionnelles de repérer les textes et les auteurs qui rencontrent les plus forts succès sur le Net, et de leur proposer une publication papier »⁵⁷. Dans le cas de Lisa Mandel, il s'agit d'observer soi-même son succès et d'assurer sa publication.

L'avenir de la bande dessinée en ligne serait-il du côté des réseaux sociaux ? Instagram joue de ce fait un rôle majeur comme en témoigne les nombreux exemples d'auteurs qui choisissent ce biais pour se faire connaître. Des éditeurs bien connus saisissent également cette opportunité. Après avoir créé *Pilote* dans les années 70 puis *Poisson Pilote* dans les années 2000, Dargaud innove encore en lançant en 2020 *Matin ! quel journal (numérique)*⁵⁸. Chaque matin, sur Instagram, nous pouvons désormais découvrir une nouvelle bande au « ton ludique et décalé », avec un

⁵⁷ Ce que le numérique fait aux livres, Bertrand Legendre, Fontaine, Presses universitaires de Grenoble, 2019, p. 13.

⁵⁸ <https://www.dargaud.com/actualites/matin-quel-journal-numerique-photo>

« contenu nourri par l'actualité les saisons et le calendrier ». Si l'on peut se réjouir de ces nombreuses innovations et de la créativité dont elles témoignent, il convient tout autant de s'interroger sur la conservation des œuvres en ligne. Quelle serait la durée de vie d'une bande dessinée numérique ? Elle est censée exister tant que la plateforme existe mais, « comme pour une BD traditionnelle, le risque de voir une série disparaître définitivement est possible » nous a expliqué Marc Lefebvre. Pour une plateforme comme Izneo, Nicolas Lebedel nous a précisé qu'elle pouvait disparaître si son éditeur en demandait le retrait.

Ainsi que le souligne Laurent Soual, « la notion de pérennité des collections doit être interrogée à l'aune de la lecture numérique. Si la mission des bibliothèques est également de conserver, elles ne sont pas tenues de conserver n'importe quoi »⁵⁹. Le risque est grand de voir l'instantané rimer avec l'éphémère.

2. LA GUERRE DES FORMATS

A. Les formats passés en revue

Le problème de la durée de vie va de pair avec celui des formats et de l'interopérabilité, les aspects techniques sont donc incontournables. Le marché étant encore en construction, impossible à ce jour d'avoir une harmonisation des pratiques et des outils. Ces derniers mettent en jeu bien entendu la notion d'impensé et interrogent sur la capacité du public de se les approprier. Cette question des formats crée irrémédiablement des scissions au sein du lectorat.

Dans la famille des livres numériques, la bande dessinée se démarque très clairement. Tout d'abord, les images contenues engendrent des fichiers plus volumineux ; ensuite, le niveau de détail nécessite parfois des agrandissements. Enfin, dans le cas de bandes dessinées homothétiques, le format vertical, les doubles pages ou les pages grand format s'accommodent assez mal de la lecture sur écran.

Le transfert de fichiers images (JPG ou PNG) nécessite un travail de compression important. D'où la création des formats de compression CBR (Comic Book Rar) ou CBZ (Comic Book Zip). Aussi, non seulement, il faut que le lecteur

⁵⁹ *Le livre numérique en bibliothèque, état des lieux et perspectives*, Paris, Le Cercle de la librairie, 2015, p. 115

dispose d'un terminal (ordinateur, tablette, smartphone), mais il faudra de plus des logiciels spécifiques pour les lire. Ils peuvent l'être avec les applications. Intégrées chez MacOs et Linux, elles ne le sont pas chez Windows, à charge pour l'individu de les installer. Les offres gratuites sont toutefois nombreuses (Cdisplay EX, Comic Rack...) et ne rebuteront pas le lecteur technophile, mais qu'en est-il des autres ?

Pour ce qui est des offres commerciales le plus courantes, les solutions proposées varient elles aussi. Les plateformes dont nous avons déjà parlé proposent leurs propres formats, à travers leur application ou par le biais de la plupart des navigateurs internet. L'opération de lecture se trouve ainsi simplifiée. Toutefois, la bande dessinée numérisée a longtemps dû se voir convertie aux formats EPUB et PDF – les plus courants – mais qui ne permettent pas ou peu l'enrichissement des contenus. Le format EPUB, développé depuis les années 2000 par l'International Digital Publishing Forum et le World Wide Web Consortium est ouvert et standardisé pour les livres numériques. Il n'était pas prévu à l'origine pour la diffusion web mais bien pour la lecture après téléchargement. Il se décline depuis 2017 dans sa troisième version et offre des fonctionnalités accrues (contenu dynamique, synthèse vocale, description des images...). Malgré cela, la liseuse kindle d'Amazon ne permet pas de les lire, préférant ses formats fermés ou propriétaires MOBI et AZW.

Cette multiplicité des formats illustre le théâtre des affrontements commerciaux et rappelle que pour y participer, il faut être équipé. L'impensé numérique largement explicité par Pascal Robert⁶⁰, est plus que jamais d'actualité, lorsque la technique prend le pas sur la culture et laisse de côté ceux qui manquent de moyens matériels, financiers ou intellectuels pour en profiter.

B. Les publics empêchés, victimes collatérales

La bibliothèque, lieu d'inclusion, doit s'atteler à ces problématiques. Les « publics empêchés » ceux qui ne peuvent aller en bibliothèques du fait de leur mobilité réduite, de leur détention ou hospitalisation apparaissent bien souvent comme les laissés pour compte de cette stratégie. Luc Maumet, bibliothécaire

⁶⁰ *L'impensé numérique - Tome 1, Des années 1980 aux réseaux sociaux*, Pascal Robert (dir.), Paris, Archives contemporaines, 2017.

spécialisé dans les services pour les personnes empêchées de lire attire notre attention sur les difficultés que posent certaines DRM (chez Adobe, notamment) pour les personnes en situation de handicap. Les éditeurs des différents supports numériques ont opté pour une gestion des droits numériques peu ergonomique en partant du principe que les consommateurs pouvaient tous aisément déverrouiller la clé de contrôle d'accès du produit. Il faut dans certains cas disposer d'une licence utilisateur ou s'identifier auprès d'un intermédiaire. Or, pensé pour un public « valide », la gestion s'avère problématique voire impossible pour une personne souffrant de certaines infirmités. Un interlocuteur de la Ville de Paris nous signalait que certains formats (EPUB Layout⁶¹) ne fonctionnent pas avec la DRM d'Adobe, réduisant encore les choix proposés à l'emprunt. Il importe donc que le numérique qui crée de nouveaux obstacles soit tout aussi capable de donner les moyens de les contourner.

Pour la lecture de bandes dessinées numériques, comme pour les autres livres électroniques, il convient de trouver des solutions. C'est pourquoi a été mis en place le dispositif *Daisy* qui facilite la lecture aux personnes aveugles ou malvoyantes. Il permet de faire lire le contenu par une voix de synthèse et d'obtenir des informations complémentaires, connaître le temps écoulé et restant et poser des signets. Il s'applique toutefois en priorité aux textes plus qu'aux récits en images. L'application *Baobab* de l'éditeur Dilicom, certifiée par le laboratoire européen de lecture numérique (EDRLab), se présente quant à elle comme « particulièrement adaptée aux livres d'art, aux albums, aux bandes dessinées »⁶². Optimisée pour le Prêt Numérique en Bibliothèque (PNB), elle ne supporte pas les DRM d'Adobe mais elle vise en priorité les lecteurs dyslexiques. On le voit donc bien, si l'accessibilité est un sujet mieux pris en compte, elle tarde encore à inclure pleinement la bande dessinée nativement numérique dans son champ d'action.

Samuel Petit, cofondateur avec Denis Lefebvre de *Sequency*, est résolument tourné vers l'UX, l'expérience utilisateurs. En 2017, il a pris la tête du « BD, Comics, Manga Working Group » à l'EDRLab. Il travaille de façon active sur le sujet de l'accessibilité (IA, reconnaissance d'images...) dans un laboratoire commun

⁶¹ EPUB Layout est une variante de l'EPUB et fonctionne selon une mise en page figée, prévue pour les livres illustrés.

⁶² Site officiel : <https://baobabapp.com/>

avec l'Université de la Rochelle, le Working Share. Ce segment de la recherche reste encore à explorer. Nous aurions souhaité mettre en lumière les liens possibles avec les bibliothèques mais Denis Lefebvre que nous avons contacté ne pouvait pas nous en dire plus à ce stade.

C. L'intervention de DiViNa : vers un accord providentiel ?

Comme le laissaient entendre les parties précédentes, le rôle de l'EDRLab est particulièrement notable. Des bibliothèques de plusieurs pays participent à ce laboratoire d'étude et de recherche non lucratif, créé en 2015 pour la mise en place des formats et des systèmes de lecture, interopérables et accessibles. La laboratoire repose sur quatre piliers : les travaux standards, les logiciels libres, les DRM LCP⁶³ et l'accessibilité. Après avoir œuvré à promouvoir et améliorer le format EPUB, le groupe s'attelle à créer des applications de lecture toujours plus performantes et adaptées aux besoins des lecteurs.

Le format DiViNa (Digital Visual Narrative), serait la réponse attendue à la lecture d'une bande dessinée numérique enrichie. Nous avons pu échanger avec Laurent Le Meur, le directeur de l'EDRLab sur ces questions. DiViNa devrait être compatible avec tous les genres : manga, *comics*, webtoon... En outre, le système dispose d'une DRM interopérable qui rassure les éditeurs mais permettra aussi, à terme, le prêt en bibliothèque.

La première application notable de ce nouveau format a pu être découverte en 2020. Le Festival d'Angoulême a permis de présenter le projet *Bravery*⁶⁴ de Yoann Le Scoul, le premier manga réalisé dans ce format, édité par H2T, préquel d'un manga disponible en version papier. Le format, tout comme le turbomédia, est au croisement de l'animation et de la BD. Le rendu dynamique enrichit l'expérience de lecture : la transition entre les planches, le mouvement des feuilles dans un arbre, le déplacement rapide d'un personnage dans le décor...

⁶³ LCP : Licensed Content Protection : une solution de chiffrement de la ressource qui fonctionne sans autre licence ou intermédiaire. Le droit d'auteur est préservé, le prêt numérique est facilité, les données des lecteurs sont protégées.

⁶⁴ Disponible sur le site officiel : <https://www.editions-h2t.fr/bravery>

Sur l'image que nous reproduisons ci-dessous, il faut donc imaginer le travail d'animation qui donne vie au combat : le geste du combattant de droite, le jaillissement du sang du combattant de gauche. Le choix du noir et blanc se montre conforme aux habitudes de production des mangas et le sens de lecture est également celui opéré en Asie, de droite à gauche.



Figure 5 : *Bravery*, Yoann Le Scoul/Editions H2T (reproduit avec l'aimable autorisation de l'éditeur)

Pour le réaliser, il a fallu le concours du logiciel *DiViNa Creator* de l'éditeur *Kwalia* qui se définit comme un « développeur d'expériences numériques »⁶⁵. Le manga est gratuitement disponible à la lecture et permet à chacun de mesurer le potentiel du format.

Laurent Le Meur insiste sur l'attention portée à l'universalité du format l'« intersection des besoins des auteurs » afin de « repérer ce qui est utile ». Le laboratoire a donc créé un moteur de lecture : Thorium Reader, interopérable et capable de prendre en charge des formats variés en même temps : EPUB3, les livres audio et DiViNa. Interrogé sur le lien avec les bibliothèques, Laurent Le Meur nous a montré que de nombreuses réflexions sont en cours. Le succès du dispositif repose

⁶⁵ Site officiel : <https://kwalia.fr/>

sur l'adhésion des acteurs concernés : auteurs, éditeurs, bibliothèques, lecteurs. Malgré la participation de plusieurs bibliothèques et du réseau Carel au laboratoire, Laurent Le Meur nous a fait part d'un nécessaire « degré d'incubation ». En effet, la création d'une offre adaptée demande de « l'investissement, du temps et de l'argent ». En outre, la BD numérique requiert « beaucoup d'organisation, pas que de la technique ».

3. LES SERVICES AU PUBLIC

Une innovation, rappelons-le, ne s'impose jamais en raison seule d'une nécessité interne aux entités techniques. Elle s'impose aussi parce qu'elle parvient à associer à son développement les appropriations sociales et culturelles indispensables à sa réussite – et c'est d'ailleurs pour cela qu'on les qualifie de sociotechniques⁶⁶.

Face aux défis techniques évoqués ci-dessus, l'envie est grande de faire de la bibliothèque un lieu refuge, où les ressources seraient accessibles gratuitement et facilement. La bibliothèque peut-elle répondre à cette demande ? Et surtout, pour tout ce qui concerne la BD numérique, y a-t-il une demande ? Il est difficile de toujours bien identifier le consommateur actuel, celui que Caterina Trizzula qualifie dans sa thèse d' « être pluriel » et de « consommateur à l'identité fragmentée »⁶⁷ Nous nous interrogeons donc sur le rôle réel ou allégué de la bibliothèque dans ce contexte.

A. Le prêt numérique en bibliothèque

Le projet Gutenberg initié par Michael Hart en 1971 s'attachait à numériser les grands textes du patrimoine culturel. L'idée de l'existence concurrente d'un livre électronique gratuit en dehors des bibliothèques est donc plutôt ancienne. Pierre-Louis Verron a très bien décrit ce phénomène dans l'ouvrage collectif *Personnaliser la bibliothèque : construire une stratégie de marque et augmenter sa réputation* :

Le principal concurrent des bibliothèques est généralement représenté dans l'esprit des bibliothécaires par Internet, plus particulièrement par le moteur de recherche Google ou par l'encyclopédie libre Wikipédia, du point de vue de la

⁶⁶ *Culture numérique*, Dominique Cardon, Paris, Sciences Po Les Presses, 2019.

⁶⁷ *Appréhender la variété des modes de consommation culturelle en contextes présents et passés : le cas de la bande dessinée. Economies et finances*. Caterina Trizzula, Université de Lorraine, 2018, p. 26.

recherche documentaire, et par la plateforme de commerce en ligne Amazon, qui permet souvent de se procurer en un délai minimum le document souhaité. Cette concurrence ne repose pas tant sur une dimension irréconciliable entre bibliothèques et Internet que sur la nécessité pour les premières d'exister réellement sur Internet. Les échanges de fichiers multimédias (légaux ou non) sur Internet peuvent, quant à eux, tout aussi bien affecter la baisse des ventes de CD et de DVD que celle de l'emprunt en bibliothèque⁶⁸.

Dès lors, notre étude se devait d'analyser les pratiques professionnelles en termes de prêt numérique et de valorisation des fonds. Timothée Hulin a rappelé dans son mémoire d'étude l'arrivée des terminaux dans les bibliothèques. Les établissements pilotes se montraient proactifs mais leur tâche n'avait rien d'aisé puisque « en 2002, le public ne demandait rien à ce sujet »⁶⁹. Il est devenu difficile de s'en passer aujourd'hui.

Les initiatives innovantes sont risquées mais riches d'enseignement. Le labo Bnf était un dispositif temporaire conçu en 2010 situé dans la le hall Est du site François-Mitterrand visant à offrir un « espace de présentation de nouvelles technologies de lecture et de diffusion du savoir »⁷⁰. En partenariat avec Izneo, le Labo Bnf a organisé un sondage dont les résultats offraient une cartographie intéressante des usages de la bande dessinée numérique. Même sans valeur nationale du fait des faibles effectifs sondés, le compte rendu de l'enquête publié en 2014 rapporte que parmi les volontaires, aucun ne s'était déclaré lecteur exclusif de bande dessinée numérique, ce qui semble confirmer le caractère invisible de ce lectorat. À la question « diriez-vous que permettre la manipulation de matériel numérique et la présentation de contenus numériques est une mission importante pour une bibliothèque ? », 95% des répondants se sont montrés d'accord. Nous aimerions croire que cette tendance puisse valoir à l'échelle nationale mais elle est toutefois révélatrice d'une attente de la part des usagers.

Appuyons-nous à présent sur une expérience à plus grande échelle. Inauguré en 2014, le dispositif PNB est une solution technique développée par la société Dilicom et reposant sur un projet interprofessionnel soutenu par le CNL pour

⁶⁸ *Personnaliser la bibliothèque : Construire une stratégie de marque et augmenter sa réputation*, Jean-Philippe Accart (dir.), nouvelle édition, Villeurbanne, Presses de l'Enssib, 2018, p. 32.

⁶⁹ *Terminaux mobiles et bibliothèques : quelles opportunités, quelles perspectives ?* [en ligne]. Villeurbanne, Enssib, Mémoire d'étude DCB, 2013 p. 27.

⁷⁰ *Étude sur les usages et de la lecture de bande dessinée numérique*, Izneo -Labo BnF, 2014

permettre le prêt de livres numériques en bibliothèque publique. Bien que l'offre s'élargisse dans les bibliothèques territoriales, elle ne constitue pas une norme pour tous les établissements. Les conditions des licences sont fixées par les éditeurs, elles sont limitées dans le temps, n'autorisent qu'un certain nombre de prêts et fixent le nombre d'utilisations simultanées. En 2018, les achats de bandes dessinées dans les bibliothèques du réseau ne représentaient que 3,5% des acquisitions totales, le plus faible score derrière la jeunesse, les documentaires et la littérature générale. Aucune bande dessinée n'apparaît dans le palmarès des 20 premières acquisitions ni des 20 premiers emprunts. Le prix moyen d'une acquisition est de 19,29€ mais il est de 23,83€ pour une BD, ce qui ne favorise pas l'achat de cette catégorie éditoriale. Le résultat est sans appel, la bande dessinée numérique n'a pas encore conquis toute sa place en lecture publique. L'évaluation du dispositif en 2019⁷¹ rappelle toutefois que « le livre numérique constitue encore souvent un service pensé en complément du papier ». On comprend dès lors qu'il s'agit trop souvent pour les bibliothèques de rendre accessible *différemment* un contenu *identique* et non de faire connaître une ressource *différente*. Pourtant, une enquête menée en Rhône-Alpes signalait que pour certains, « la profession avait déjà compris que c'était le contenu qui ferait venir le lecteur au numérique, et non pas le support »⁷².

Par ailleurs, le Réseau Carel propose une coopération pour l'accès aux ressources numériques en bibliothèque. La récente enquête menée par notre collègue Frédérique Laugrost pour le compte du réseau, nous apprend qu'en 2019, seules 4% des bibliothèques adhérentes bénéficient d'un abonnement à Izneo⁷³. Sans surprise, le confinement a augmenté les demandes dématérialisées comme le confirmait notamment l'enquête flash menée par le Ministère de la Culture citée plus haut.

Dominique Lahary nous mettait en garde très justement, dans le *Bulletin des bibliothèques*, contre une bibliothèque qui voudrait trop bien faire au risque de n'afficher qu'une « aubaine empêtrée » et de manquer sa cible. « Face au web qui fait croire à la promesse du “tout, tout de suite”, et au commerce qui, s'agissant des

⁷¹ *Éléments d'évaluation du dispositif Prêt numérique en bibliothèque (PNB)*, Ministère de la Culture, 2019.

⁷² *Le numérique et le lecteur, retour du nomade. Une enquête dans les médiathèques en Auvergne-Rhône-Alpes*, Mabel Verdi Rademacher, Villeurbanne, Presses de l'Enssib, 2017, p. 26.

⁷³ *Panorama des ressources numériques dans les bibliothèques adhérentes de Réseau Carel en 2019*, Frédérique Laugrost, Réseau Carel, 2019.

nouveautés, met en pile les exemplaires d'un même titre, les bibliothèques, machines à découvertes, sont aussi machines à décevoir »⁷⁴. Si la remarque paraît sévère, elle nous encourage à repenser l'offre des collections.

B. Quelques exemples de terrain

Emmanuelle Bermès, Adjointe scientifique et technique au Directeur des services et des réseaux à la BnF, pose plusieurs constats sur le numérique en bibliothèque dans sa récente thèse. Ses analyses qui portent sur la dimension patrimoniale à la Bibliothèque de France nous renseignent judicieusement sur la perception des nouveaux médias dans les différents établissements. « Pour la bibliothèque, l'irruption du web signe la fin d'une maîtrise de l'espace à la fois physique et technique dans lequel le document était accessible ». « Sur le web, au contraire, la bibliothèque se trouve confrontée à un public très large et globalement peu identifié, qui lui impose des impératifs implicites propres aux usages du web : attractivité graphique, temps de réponse et de chargement rapides, ergonomie globale... »⁷⁵. Ces constats sont valables pour nombre de bibliothèques et nous apportent des pistes de réflexion.

Les offres de service varient en fonction des moyens et des politiques des établissements, dès lors, nous pouvons avec profit faire part des actions menées par certains professionnels.

Le patrimoine d'Angoulême

Le centre de documentation de la Cité internationale de la bande dessinée et de l'image d'Angoulême, par la qualité et la quantité de son fonds mais aussi par la diversité de ses missions, nous offre un large panel des actions et des problématiques liées à la bande dessinée numérique. Lors de notre entretien, la directrice Catherine Ferreyrolle nous a éclairé sur les pratiques. Un premier abonnement à Izneo n'autorisait que la lecture sur place, or nombre de lecteurs aiment lire chez eux (cf. sondage IPSOS-CNL évoqué plus haut). L'accès à la plateforme a donc dû évoluer

⁷⁴ «Penser la bibliothèque en concurrence», *Bulletin des bibliothèques de France*, 2012, n° 4, p. 6-10. (Disponible sur < <http://bbf.enssib.fr/consulter/bbf-2012-04-0006-001> >).

⁷⁵ *Le numérique en bibliothèque: naissance d'un patrimoine: l'exemple de la Bibliothèque nationale de France (1997-2019)*. Paris, Ecole nationale des chartes, 2020, p. 15

vers un abonnement permettant le streaming avec des tickets décomptés. Il s'est avéré que rares étaient les lecteurs qui en faisaient un usage massif.

La Cité assure donc un travail de veille, repère les sites et les blogs mais tend parfois à manquer de moyens pour conserver davantage. L'association du numérique et de la bande dessinée passe en grande partie par la numérisation de fonds patrimoniaux. Outil de découverte et de publicité, le signalement effectué également sur le portail de Gallica permet au public de découvrir certains trésors de la bande dessinée d'autrefois⁷⁶. La numérisation joue donc un rôle essentiel : elle assure à la fois la conservation du patrimoine et sa valorisation auprès du public.

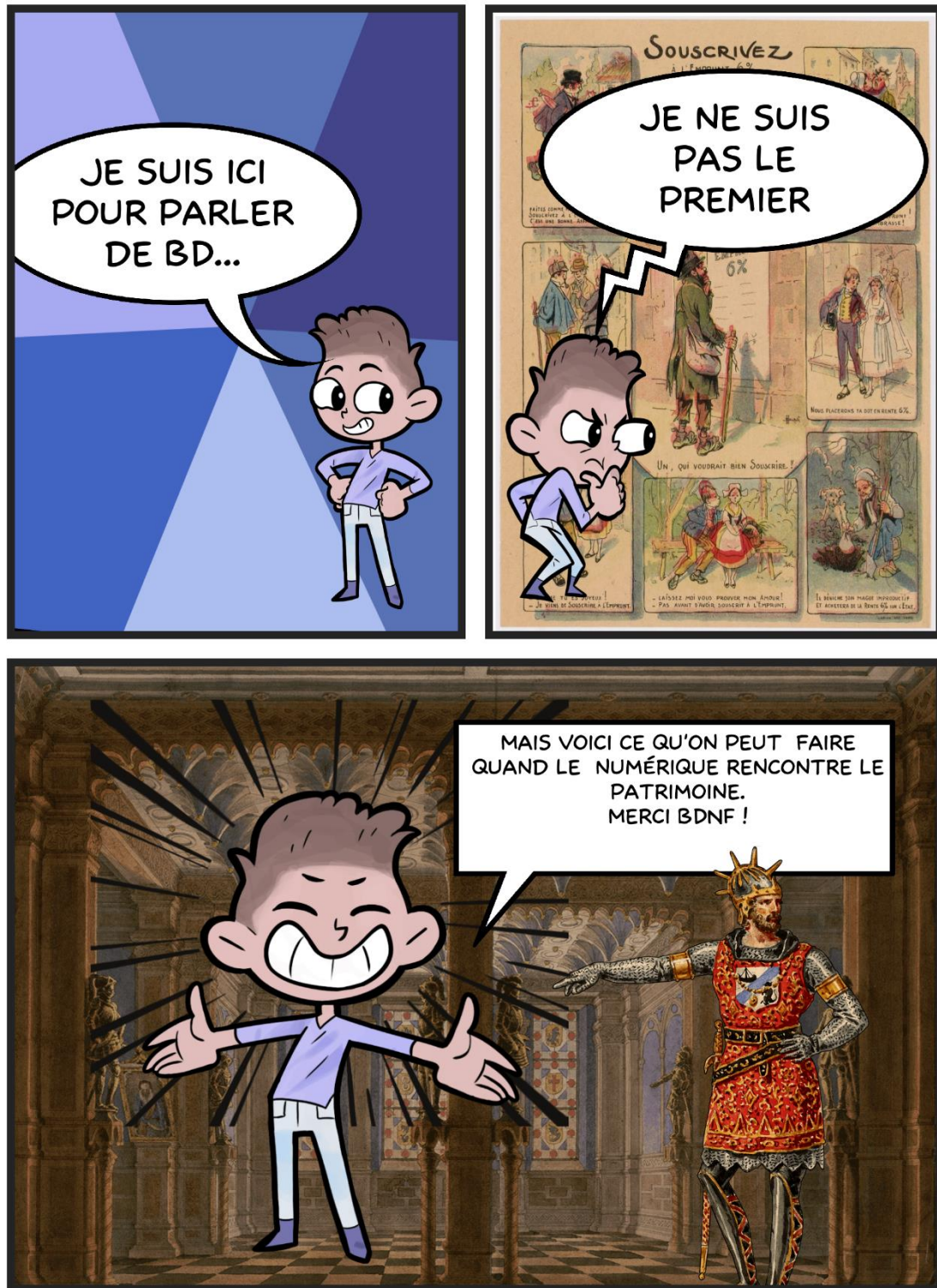
L'application BDNF

En 2020, la création de l'application BDNF⁷⁷ est donc venu concilier ces approches. Il s'agit d'un logiciel disponible sur ordinateurs, tablettes et smartphones qui permet à l'utilisateur de créer une bande dessinée en utilisant notamment le fonds d'images numérisées dans Gallica.

L'utilisateur peut choisir le format (gaufrier classique, bandes, webtoon...) ; importer des images issues du corpus de Gallica (personnes, paysages, décors...), insérer différents types de bulles, choisir des arrière-plans (dessins, photos, estampes...), exporter le fichier en PNG, PDF ou vidéo MP4. La réalisation ci-après donne un bref aperçu des potentialités.

⁷⁶ Sur le site de Gallica : <https://gallica.bnf.fr/html/und/litteratures/bande-dessinee?mode=desktop>

⁷⁷ Site de présentation et de téléchargement de l'application : <https://bdnf.bnf.fr/>



Créé avec l'application **BDNF** développée par la (B)NF

Figure 6 : Exemple de réalisation personnelle avec l'application BDNF

Un échange fructueux avec Damien Sueur, chef de projet, Yannis Koïkas, chef du service des éditions multimédia et Matthieu Canto, directeur technique, a dévoilé les dessous de ce projet. Subventionné en partie par l'Éducation nationale, le projet devait correspondre aux programmes pédagogiques, d'où le concours initial de deux

enseignantes : Mme Clara Rabier et Mme Noémie Martin. Les contacts avec l'EDRLab ont permis de comprendre les formats existants et une API a permis de réexploiter des images numérisées de la BnF sans vagabonder sur Internet. L'application a été téléchargée environ 100 000 fois lors de son lancement au festival d'Angoulême et poursuit ses évolutions en s'ouvrant à d'autres langues et en s'adaptant à d'autres systèmes d'exploitation. Le projet est adossé à des parcours pédagogiques, les élèves étant au départ la cible prioritaire. Avec le concours de Ronan Le Breton, une bibliothèque pédagogique a été conçue, des fiches rappellent l'histoire de la bande dessinée, son vocabulaire, sa structuration, etc.

L'application rencontre un franc succès ; ludique et intuitive, elle se réinvestit facilement en dehors du cadre scolaire. Elle s'adresse désormais, comme l'indique le site, aux « amateurs » et aussi aux « passionnés ». Si bien qu'un concours « Patrimoine & Bande dessinée »⁷⁸ s'organise du 1^{er} décembre 2020 au 28 février 2021. Ouvert à tous les publics, répartis en catégories, il permet de concevoir des planches, des *comic strips* ou des formats libres.

Toutefois, si le dispositif permet de connaître la bande dessinée en général, il n'a pas vocation à faire lire une bande dessinée en particulier. Néanmoins, il met en évidence une des singularités des bandes dessinées numériques : la possibilité de les créer soi-même, même si on ne sait pas dessiner. Il y a bien là une autre dimension à prendre en compte pour avoir pleinement conscience de l'étendue de ce nouveau média. Cette nouvelle proximité laisse-t-elle entrevoir une forme d'identification qui mènerait, à terme, à mieux connaître et s'appropriier le neuvième art ?

L'expérience des grandes villes

En 2019, à la Ville de Paris, selon notre entretien avec Jaoo Maciel, gestionnaire de la Bibliothèque numérique, sur 123 000 emprunts numériques, environ 8 000 étaient de la bande dessinée. Une forte hausse a de nouveau été constatée lors du premier confinement. Ces prêts ne peuvent néanmoins pas être comparés aux prêts physiques car seuls les plus de 15 ans ont accès à ce type d'emprunt. D'autre part, le catalogue s'avère limité et la production BD n'est pas forcément accessible à l'achat pour les collectivités. Les fichiers, bien souvent en

⁷⁸ Règlement du concours : <https://bdfn.bnf.fr/concours.html>

PDF sont lourds et demandent parfois un long temps de téléchargement. Certains éditeurs de BD proposent des délais de droit de prêt trop courts, d'autres ne permettent pas la simultanéité des emprunts. Il n'en demeure pas moins que les bibliothèques sont en mesure de proposer des actions de valorisation, par exemple avec les #mercrediBD sur Twitter.



Figure 7 : Capture d'écran d'un tweet #mercrediBD des bibliothèques de la Ville de Paris

Aurélien Bécue nous a répondu en mai 2020 pour la bibliothèque des Champs Libres de Rennes que l'offre numérique était encore dans une « logique d'expérimentation ». Si les prêts de BD numériques constituaient environ 10% de l'emprunt dématérialisé, ils sont encore bien en deçà des taux de rotation physique. Notre collègue déplore qu'il y ait encore peu de *comics* et considère que les BD nativement numériques sont « une bonne piste ». La bibliothèque veille donc à faire

connaître son fonds en ligne : sur son site internet, sur les réseaux sociaux ou sur le portail de la métropole rennaise...

Séverine Boullay qui était alors cheffe du service Nouvelle Génération à la Bpi nous a présenté ses actions. Un espace prévu pour les 16-25 ans rassemblant des jeux vidéo, des romans et des bandes dessinées imprimées. Juste avant le confinement, une permanence avait été prévue pour présenter Izneo sur les tablettes. La différence de politique documentaire était toutefois assez sensible puisque la plateforme est tournée vers la BD grand public alors que la Bpi cherche aussi à présenter des romans graphiques ou des BD d'actualité. Au sein du service, l'impression ressentie était que l'offre numérique était peu utilisée et que se manifestait une préférence pour le papier. Julie Duprat, coordinatrice de la valorisation et de la médiation des documents numériques, nous a confirmé la difficulté de valoriser les ressources encore peu connues. Par ailleurs, le *player* fourni par Izneo est plus adapté que celui de Bibliovox (autre fournisseur de livres numériques pour les bibliothèques) mais l'inscription devant se faire sur place, la gestion des accès distants s'avère compliquée pour de nombreux usagers. Cette contrainte génère là encore une « enclosure géographique », autrement dit la création d'une frontière là où on attendrait un accès libre, à cause d'une difficulté liée au déplacement⁷⁹. La plateforme séduit plutôt les lecteurs de 36 à 55 ans et son contenu est influencé par le coût et la notoriété des auteurs et, là aussi, c'est un petit groupe de lecteurs qui fait monter les statistiques d'utilisation.

Le modèle américain

En Amérique du Nord, plusieurs services dédiés veillent à rendre disponibles des livres numériques en bibliothèque. *OverDrive* et son application *Libby*, autorisent le lecteur à chercher la bande dessinée souhaitée dans toutes les bibliothèques où sa carte d'adhérent est valide. Le lecteur est mis en lien avec les plateformes d'emprunt. Le prêt et la lecture sont possibles à distance, voire sur plusieurs appareils, une fois les codes renseignés. L'application *Hoopla* permet des emprunts simultanés illimités de l'ouvrage, il peut être virtuellement emprunté par tous les lecteurs qui le souhaitent. L'application offre en même temps l'interface de

⁷⁹ *Médiation numérique des savoirs, des enjeux aux dispositifs*, Lionel Dujol et Silvère Mercier, Editions Asted, 2017.

lecture. Le *Library Pass ComicsPlus* donne accès à plus de 20 000 bandes dessinées, romans graphiques ou manga. Selon le site, chaque titre est valable 24 heures par jour, 7 jours par semaine. L'utilisateur n'a besoin de fournir que son numéro de carte de bibliothèque et son identifiant scolaire.

À force de recherches et de développements, le nouveau continent conserve son avance sur le prêt numérique. Les modalités présentées ici pourraient être des sources d'inspiration si le support technique en était assuré.

C. L'enseignement des bibliothèques universitaires

L'offre de BD numérique en bibliothèque universitaire ne constitue pas encore un modèle. Toutefois, dans la continuité du travail de Sarah Gauthé⁸⁰ *Bande dessinée documentaire et bibliothèques d'enseignement supérieur*, on peut signaler des initiatives encourageantes. Will Eisner lui-même ne reconnaissait-il pas l'existence d'une bande dessinée d'apprentissage, un apprentissage qui puisse être « technique » ou « comportemental »⁸¹ ? Nous avons observé divers projets utilisant la bande dessinée à titre pédagogique et académique et la diffusant sous forme numérique.

L'Université du Luxembourg, propose en ligne *À travers le miroir, reflets de science au Luxembourg*⁸², un recueil de sept BD scientifiques scénarisées par 22 doctorants de la DSSE (École doctorale de Science et Ingénierie) qui souhaitaient présenter leur discipline. Elles ont été réalisées dans le cadre du projet « Doctoral Education in Science Communication ». On y traite, en deux pages, de sujets sérieux, de recherches en cours sur la maladie de Parkinson, la théorie du Big Bang ou la lutte contre le cancer. La volonté était de mettre à la portée de tous des connaissances avancées.

Dans un genre assez proche, l'université de Lorraine a initié en 2016 le projet *Ma thèse en BD*, pour prolonger le concours *Ma thèse en 180 secondes*. Il s'agissait pour les finalistes de présenter leur sujet, en trois planches, avec le soutien de

⁸⁰ *Bande dessinée documentaire et bibliothèques d'enseignement supérieur : quels mécanismes pour la médiation des connaissances ?*, Sarah Gauthé, Mémoire DCB sous la direction de Pascal Robert, Villeurbanne, Enssib, 2020

⁸¹ *Les clés de la bande dessinée* (intégrale), Will Eisner, Paris, Delcourt, nouvelle édition augmentée, 2019, p.159-161.

⁸² Librement téléchargeable sur : <https://www.yumpu.com/fr/document/view/62710592/bd-scientifique-a-travers-le-miroir-reflets-de-science-au-luxembourg>

professionnels : Peb et Fox, respectivement scénariste et dessinateur. Une fois encore, le monde de la recherche voulait gagner en proximité avec le public et la choix de la BD numérique s'est imposé : accessible et compréhensible.

La bibliométrie avec Manuella, scénarisée par Marie Latour, directrice adjointe de l'Université de Guyane et dessinée par Jordy Le Bruchec, applique le même principe au monde des bibliothèques. Comment expliquer une notion ardue au plus grand nombre.

Le travail de vulgarisation nous prouve deux choses : premièrement, la bande dessinée est à même d'assurer la transmission des savoirs ; deuxièmement, la bibliothèque peut légitimement s'en emparer. Des leviers sont à mettre en œuvre pour espérer élargir et pérenniser des dispositifs au-delà des filières consacrées aux sciences de l'information et métiers du livre. L'observation de ces pratiques nous conduit par conséquent à envisager des recommandations qui n'ont pas d'autre objet que de contribuer à la réflexion générale.

III. LES PERSPECTIVES POUR DEMAIN, QUELQUES PRECONISATIONS

Au regard des pratiques observées chez les lecteurs et les professionnels, dans et hors de la bibliothèque, nous pouvons humblement proposer des pistes à suivre. Elles pourront tout aussi bien s'inscrire dans le prolongement de dispositifs déjà en place qu'offrir des perspectives nouvelles.

Dans les médiathèques, il s'avère que le livre numérique en général, la bande dessinée en particulier, nécessitent un immense travail de médiation, de valorisation et d'accompagnement. Cette approche reposera sur un travail de formation aux outils techniques, de veille quant aux diffusions, de sélection voire de recommandations des bandes dessinées, mais aussi des négociations avec les auteurs ou les éditeurs.

1. FORMATION ET VEILLE

En premier lieu, la bibliothèque doit compter dans ses rangs des professionnels expérimentés sur la bande dessinée sous toutes ses formes (numérisée, imprimée, nativement numérique et interactive). Qu'ils soient recrutés sur cette base ou formés après coup, leur connaissance approfondie du domaine est un avantage indispensable pour faire vivre ce fonds particulier en dehors des établissements déjà les plus en vue (BnF, Bpi ou CIBDI d'Angoulême). Benoît Berthou livre d'ailleurs le constat suivant (c'est nous qui soulignons):

Enfin, et c'est toujours le travail de Christine Détrez et d'Olivier Vanhée⁸³ qui nous amène sur cette piste, les enfants peuvent découvrir la bande dessinée en bibliothèque. Les auteurs citent ainsi plusieurs cas de jeunes qui ont connu des mangas par le documentaliste de leur établissement scolaire ou dans les rayons de la bibliothèque locale. **Malgré le déficit de formation des bibliothécaires et des documentalistes en ce qui concerne le neuvième art**, que déplore Benoît Berthou (2011), les établissements d'emprunt de livres permettent aux enfants de s'initier à la bande dessinée »⁸⁴.

⁸³ *Les mangados : lire des mangas à l'adolescence*, Christine Détrez et Olivier Vanhée, Paris, Éditions de la Bibliothèque publique d'information, novembre 2013.

⁸⁴ *La bande dessinée : quelle lecture, quelle culture ?* Benoît Berthou (dir.), nouvelle édition, Paris, Éditions de la Bibliothèque publique d'information, 2015, p. 54.

Les personnels des bibliothèques ont appris depuis longtemps que leurs compétences étaient précieuses mais qu'il fallait chercher le public sur son propre terrain, le séduire et le faire venir. Si la bande dessinée a cette valeur documentaire, culturelle et patrimoniale, si elle peut également générer l'innovation et contribuer à la naissance de nouveaux talents, on peut s'attendre à ce qu'elle soit mieux mise en avant. Au-delà d'une formation initiale tout à fait opérante dans les filières d'information et communication et métiers du livre, la formation continue des personnels semble plus que souhaitable. Accompagner le changement, impulser une montée en compétences et affiner la connaissance de la bande dessinée ne peuvent être que des atouts.

Les initiatives spontanées sont également les bienvenues. En 1991, Des professionnels du livre férus de bande dessinée ont créé une association loi 1901 « Bulle en tête »⁸⁵. Ils se proposent de former les collègues aux différents aspects de la bande dessinée, avec le réseau des Bibliothèques départementales en charge de la formation continue, avec le Bureau des Bibliothèques de la Ville de Paris et avec les Universités formant au DUT Métiers du livre. Parmi les stages proposés, celui consacré à la BD numérique se donne pour objectif de « Connaître l'état actuel de l'édition numérique de bande dessinée et comprendre ses enjeux. ». En une demi-journée, les formateurs envisagent d'aborder le contenu suivant :

Définition et enjeux de la bande dessinée numérique en termes de production (tablette graphique, logiciel de création de BD), commercialisation (vente ou location en ligne d'albums) et diffusion (bd à la demande, blogs, sites communautaires liés à la BD...) : état des lieux, approche pratique et approche esthétique.

Plus récente, l'association *La souris Grise* qui regroupe bibliothécaires, formateurs, orthophonistes, psychologues et designers propose également des formations pour la médiation aux ressources et aux usages numériques. Visant un public allant de la petite enfance aux seniors, elle propose entre autres un atelier de BD numérique. Celui-ci repose sur les trois axes suivants :

1. Connaître et expérimenter l'offre de BD numérique

⁸⁵ Site officiel : <http://www.bulleentete.com/stanumeric.html>

2. Savoir organiser un atelier de BD sur tablette
3. Séquencer son atelier et exposer les réalisations⁸⁶

L'association assure par ailleurs des missions de conseil, des conférences et des animations.

D'autre part, le travail de veille est d'une nécessité absolue, à plus forte raison lorsque les technologies numériques sont impliquées. Extrêmement coûteuses en temps, elles jouent néanmoins un rôle fondamental. Les réseaux sociaux, nous l'avons dit, sont devenus des vecteurs de bandes dessinées numériques. Sur Facebook, mais surtout Twitter et encore plus Instagram, l'œil exercé du bibliothécaire doit pouvoir saisir la tendance et la promouvoir.

Bertrand Calenge a très tôt fait remarquer que « les bibliothécaires doivent aujourd'hui assumer positivement, pour leurs contemporains, comme pour les citoyens futurs, cette responsabilité intellectuelle qu'est... la sélection des contenus électroniques susceptibles d'être conservés »⁸⁷. Et ici, plus encore que la conservation, se pose la question de l'accès, relançant le débat « accéder ou acquérir »⁸⁸. Connaître et maîtriser les outils sociaux numériques s'est ajouté à la panoplie du parfait bibliothécaire afin de créer et entretenir « des interactions renouvelées avec les publics » comme le montrait encore récemment le périodique *Arabesques*⁸⁹. David Aymonin précise dans ce même numéro que « développer la présence des bibliothèques sur les réseaux sociaux numériques est devenu une activité professionnelle à part entière ». En effet, gérer plusieurs comptes Twitter grâce à l'application TweetDeck, publier un *post* sur Facebook ou encore visualiser une *story* sur Instagram contribuent à faire vivre la BD numérique et à la partager. Cela demande du temps et de la motivation. La BD numérique ne les mérite-t-elle pas ?

⁸⁶ Description disponible sur <http://souris-grise.fr/wp-content/uploads/2020/07/la-souris-grise-catalogue-2020-2021-en-ligne.pdf>

⁸⁷ *Bibliothèques et politiques documentaires l'heure d'Internet*, Bertrand Calenge, Paris, Éditions du Cercle de la librairie, 2008, p. 171.

⁸⁸ « Accéder ou acquérir : une véritable alternative pour les bibliothèques ? », Maurice B. Line, *Bulletin des bibliothèques de France*, n°1, 1996.

⁸⁹ *Arabesques*, abes, n°91, 2018, p. 3.

À l'occasion des recrutements, la fiche de poste peut clairement faire apparaître le souhait d'avoir des compétences dans ces domaines précis. On peut envisager d'organiser des temps de formation légère assurée par les pairs ; ces formations dynamisent les relations professionnelles sans « dynamiter » outre mesure le fonctionnement du service. À terme, de façon idéalisée, l'établissement pourrait se prévaloir de disposer d'une équipe formée, opérationnelle, présente sur les réseaux, connue et reconnue, capable de répondre aux exigences des bandes dessinées numériques.

2. MEDIATION ET VALORISATION

Connaître son public

Le travail de médiation des ressources numériques doit s'intensifier selon les modèles préconisés par différents collègues. Avec les bandes dessinées numériques, nous avons affaire à *des* médiums nouveaux. Or, ainsi que l'affirme Régis Debray, « Chaque médium nouveau engendre un nouveau type de médiateur »⁹⁰. On reprendra avec profit les préconisations de Renaud Aïoutz :

Pour construire son projet de développement de collections numériques, la bibliothèque devra donc veiller :

- à tenir compte des besoins documentaires de la population à desservir (et non seulement des offres existantes des fournisseurs) ;
- à s'intéresser aux usages numériques du public-cible et aux tendances numériques dans le secteur éditorial concerné ;
- à développer les compétences des bibliothécaires en matière de technologies numériques, tant pour la gestion que pour l'indispensable médiation des ressources.⁹¹

Les bandes dessinées numériques, en particulier celles qui se développent hors des cadres éditoriaux, se heurtent aux contraintes de leur modèle. Elles relèvent de la propriété intellectuelle en tant qu'œuvres artistiques d'un auteur identifié qui peut prétendre à une légitime rémunération. Dans le même temps, le support choisi (blog,

⁹⁰ *Introduction à la médiologie*, Régis Debray, Paris, PUF, 2000, p. 121.

⁹¹ *Intégrer des ressources numériques dans les collections*, dir. Géraldine Baron et Pauline Le Goff-Janton, Villeurbanne, Presses de l'Essib, 2014, p. 36

site, réseau social) rend facile sa dissémination et sa réutilisation. Le précieux ouvrage de Lionel Dujol et Silvère Mercier sur la médiation des savoirs nous apporte un éclairage salutaire. Comme le soulignent les auteurs,

le numérique crée un contexte radicalement nouveau qui cristallise les oppositions entre des ayants droit soucieux de préserver des modèles industriels prénumériques (contrôle des accès, mesures de protection technique empêchant la copie [DRM]) et des usagers utilisant les nouveaux moyens techniques à leur disposition pour échanger librement des œuvres, des contenus, des idées⁹².

Or la bibliothèque est par définition le lieu où ces ressources sont extraites du domaine marchand pour devenir accessibles à tous. Avec MM. Dujol et Mercier nous nous interrogeons : « Et si les industries créatives avaient un intérêt économique à permettre la réutilisation sous certaines conditions à des contenus des artistes qu'elles soutiennent? »⁹³

Par ailleurs, selon une vision erronée mais bien ancrée dans une partie des représentations collectives, la bande dessinée est associée à la jeunesse. Or, selon le rapport *Jeune, bibliothèques, numérique et territoire*, « Les adolescents sont souvent le public introuvable des institutions culturelles. En effet, les particularités de cet âge, qui est un entre-deux entre l'enfance et l'âge adulte, les font se tenir à distance de tout ce qui est de l'ordre de l'institution, de la règle, de l'obligation »⁹⁴. Toujours selon ce rapport, il importe de bien identifier les besoins de ce public spécifique qui, habitué à YouTube, apprécie une plateforme ne demandant d'inscription. Une attention particulière doit donc être portée à cette frange des usagers.

Faire connaître ses collections

Le rôle du catalogue de la bibliothèque est encore plus précieux qu'il n'y paraît de prime abord. En effet, il s'agit à proprement parler d'un outil de médiation, l'un des premiers intermédiaires entre les contenus et les usagers. Enrichi des images de couverture, des informations sur l'auteur et bien sûr des liens vers la ressource numérique, il est l'une des principales portes d'entrée vers la richesse virtuelle et

⁹² *Médiation numérique des savoirs, des enjeux aux dispositifs*, Lionel Dujol et Silvère Mercier, Editions Asted, 2017.

⁹³ *Ibidem*.

⁹⁴ *Jeunes, bibliothèques, numérique et territoire : vers de nouvelles interactions*, C. Delesalle, C. Dahan et G. Marquié, Institut national de la jeunesse et de l'éducation populaire (INJEP), rapport d'étude, 2018, p. 11

physique de l'établissement. Ces considérations vont bien au-delà d'un travail amélioré de signalement. Frédéric Souchon, aujourd'hui Adjoint au responsable du département du développement des collections du SCD de Lille, avait dans son passionnant mémoire proposé un grand nombre de solutions pour rendre visibles les ressources numériques : des stratégies de communication crossmédia⁹⁵, des QR codes dans les salles, des « fantômes » dans les rayons représentant les documents présents en ligne...⁹⁶ Avec la BD numérique, il faut non seulement matérialiser mais encore accompagner. En effet, il s'agit à la fois de répondre à une demande de loisir ou d'étude, de soutenir un secteur, de s'assurer que les usagers maîtrisent les outils. La médiation dépasse largement le cadre de la collection pour atteindre celui des savoir-faire du citoyen.

Donner accès aux œuvres

Puisque la bande dessinée numérique impose l'emploi d'un écran, il est envisageable de réinvestir les affichages dynamiques dont disposent certains établissements, sinon d'incruster sur le site de l'établissement les extraits sélectionnés. Si la bibliothèque dispose de comptes sur les réseaux sociaux et que le travail de veille a été effectué, il devient alors aisé de présenter sur écran les bandes dessinées choisies. Nous évoquons plus haut le modèle Instagram, un établissement peut tout à fait se permettre de présenter des *strips* ou des planches hebdomadaires à la manière de *Matin ! Quel journal* de Dargaud ou bien d'*Une année exemplaire* de Lisa Mandel ou encore de *L'homme le plus flipé du monde* de Théo Grosjean. Cette méthode est d'autant plus appropriée qu'elle correspond à des usages bien installés et confirmés par nos divers interlocuteurs : une proximité dans les préoccupations – appuyée notamment par le genre autobiographique –, une sollicitation brève mais percutante, un mode feuilletonnant, une fidélisation des lecteurs. Pour aller plus loin, les éléments mis en lumière peuvent tout à fait être ceux d'une plus faible notoriété. La sélection de certaines images, comme le propose la CIBDI, semble un dispositif tout à fait abordable et permet de faire ressortir au besoin des artistes anciens ou méconnus et non pas moins méritants.

⁹⁵ «L'articulation cohérente de différents médias ciblés répondant à un projet de communication», d'après *100 notions pour le crossmédia*, Ghislaine Azemard, Paris, Les éditions de l'Immatériel, 2013, p. 40-41.

⁹⁶ *Faire vire les ressources numériques dans la bibliothèque physique. Le cas des bibliothèques universitaires*, Frédéric Souchon, mémoire DCB sous la direction de Bertrand Calenge, Villeurbanne, Enssib, 2014.

Que les œuvres appartiennent ou non à la bibliothèque, les préconisations de Laurence Engel, alors médiatrice du livre en 2015, sur les offres d'abonnement trouvent une place ici aussi :

[...] il faut appeler avec force que marché régulé ne veut pas dire marché administré et que régulation ne veut pas dire stérilisation. Dans le livre comme dans toutes les industries culturelles, les choix sont d'abord ceux des acteurs de la filière⁹⁷.

Le travail de sélection – voire de curation – constitue également en enjeu de taille. Nous reprenons ici la définition du glossaire critique consacré à la société de l'information :

La curation de contenus (étymologiquement du latin curare : prendre soin et de l'anglais content curation ou data curation) est un néologisme en français correspondant à une pratique qui consiste à sélectionner, éditer et partager les contenus les plus pertinents du Web pour une requête ou un sujet donné. La curation est utilisée et revendiquée par des sites qui souhaitent offrir une plus grande visibilité et une meilleure lisibilité à des contenus (textes, documents, images, vidéo, sons...) qu'ils jugent utiles aux internautes et dont le partage peut les aider ou les intéresser⁹⁸.

Le procédé entre bien dans les missions de la bibliothèque et répond aux exigences des diverses formes de bandes dessinées numériques.

Faire venir

Nous savons qu'on ne peut pas tout miser sur le numérique qui ne constitue pas une fin en soi mais bien un outil sur lequel s'appuyer. Avec Françoise Benhamou, nous pouvons supposer que « le virtuel ne se substitue pas au réel ; émanation du réel, il y ramène celui qu'il parvient à intéresser »⁹⁹. Les quelques lecteurs que nous avons pu interroger sont unanimes sur le fait que la bibliothèque doit communiquer autour de ses ressources numériques. Anne, étudiante préfère les webtoons et n'a rien emprunté récemment. Eva, collégienne, a emprunté des bandes dessinées imprimées et a surtout lu des webtoons au cours des quinze jours précédents. Elles n'ont ni l'une ni l'autre connaissance de l'offre de leurs

⁹⁷ Avis : La conformité des offres d'abonnement avec accès illimité à la loi du 26 mai 2011 relative au prix du livre numérique, Laurence Engel, 2015.

⁹⁸ Commission nationale française pour l'UNESCO, La « société de l'information », glossaire critique, Paris la Documentation française, 2005.

⁹⁹ *Économie du patrimoine culturel*, Françoise Benhamou, La Découverte, 2012 p. 45-46.

bibliothèques respectives en matière de BD numérique. En effet, elles apprécient toutes deux la facilité et la fréquence d'accès à leurs épisodes favoris. La bibliothèque ne parvient pas à s'imposer comme un premier choix, même si c'est un lieu qu'elles apprécient.

Pierre, professeur d'histoire et géographie, grand lecteur, nous confie : « La version numérique c'est pour la découverte, tu prends le document, tu regardes si ça te plaît, tu feuilletes, numériquement ça va vite, mais ce n'est pas confortable ».

Sans que cela soit péjoratif, le passage par le numérique n'est donc qu'un *détour* vers l'imprimé, une façon de butiner avant de se fixer sur un album en particulier. L'offre de sa bibliothèque lui étant méconnue car peu attractive, il n'est pas en mesure d'y profiter de ces avant-goûts. Il lira plutôt des bandes dessinées numérisées et déplore de ne pas bénéficier d'une lecture enrichie. L'outil technique n'est pas un obstacle pour Pierre, bien au contraire, c'est plutôt le type d'offre qui n'a pas su le séduire. En revanche, il apprécie « le côté prescripteur » de la bibliothèque et se montrerait ravi que les professionnels puissent le conseiller sans l'enfermer dans ce qui lui convient déjà.

Nous évoquions les lecteurs numériques invisibles, ici, il semble que ce soit le livre qu'on ne puisse pas voir. À l'instar du prêt entre bibliothèques, on souhaiterait que les ressources des unes soit disponibles chez les autres. Le fonctionnement en réseau et la mutualisation des documents qui fonctionnent déjà avec les prêts physiques, ont de quoi inspirer le prêt numérique. Un modèle stimulant est celui de la Numothèque de Grenoble-Alpes¹⁰⁰, une bibliothèque numérique qui englobe la toute la métropole. La bibliothèque de Toulouse, dès sa page d'accueil, signale une conférence sur « Tintin et l'histoire de l'aviation », des expositions consacrées à « Batman, la construction d'un mythe » et « Women – Des héroïnes de papier »¹⁰¹. « Caen la mer »¹⁰², le réseau des bibliothèques publiques de Caen, donne accès dès la première page de son site à « la Boîte numérique », l'accès aux ressources électroniques.

¹⁰⁰ <https://numotheque.grenoblealpesmetropole.fr/>, dernière consultation le 18/02/21

¹⁰¹ <https://www.bibliotheque.toulouse.fr/>, dernière consultation le 18/02/21

¹⁰² <https://bibliotheques.caenlamer.fr/>, dernière consultation le 18/02/21

Savoir accompagner

Il n'en demeure pas moins que l'accompagnement se montre nécessaire. C'est encore Régis Debray qui assure que « l'idée que l'on peut assurer une transmission (culturelle) avec des moyens (techniques) de communication constitue l'une des illusions les plus typiques de la "société de communication" »¹⁰³. Il ajoute que « la bibliothèque est le médium voyant mais non le moteur »¹⁰⁴ de cette transmission, autrement dit le moyen nécessaire par lequel elle s'opère.

Catherine Ferreyrolle nous confiait que « la BD numérique mérite une médiation très forte, ce qu'on ne retrouvera pas sur du papier mérite un accompagnement ». De plus, selon le rapport *Jeunes, bibliothèques, numérique et territoire* cité plus haut, « une offre numérique n'est pertinente que si elle est proposée dans le cadre d'une médiation »¹⁰⁵. C'est-à-dire que la bibliothèque doit s'attacher à connaître les sites préférés des jeunes pour mieux comprendre leurs centres d'intérêt, les aider à élargir leur champ de connaissances, « se positionner en accompagnateurs ou en médiateurs »¹⁰⁶.

Dans notre entretien, Julie Duprat nous rappelait qu'un atelier avait eu lieu en octobre 2019 à la Bpi autour des publics « dys », c'est-à-dire présentant des troubles de l'apprentissage (dyslexie, dyspraxie, dysphasie...). La bibliothèque a dû ainsi présenter les ressources numériques en accès distant. L'intervention d'Izneo à cette occasion a également permis de montrer la lecture case à case pour mieux segmenter l'information. Les activités en présentiel ont bien fonctionné, la multiplication des interactions s'est avérée utile contre l'illectronisme d'un grand nombre d'utilisateurs. La médiathèque étant par excellence le lieu de la convergence des médias, toutes les actions qui permettraient de mettre en regard les BD numériques et les documents des autres collections peuvent créer un écosystème vivant, dynamique, attractif et nourrissant. Il met à la fois en avant les activités et compétences des professionnels mais vient également améliorer l'expérience des utilisateurs.

¹⁰³ *Introduction à la médiologie*, Régis Debray, Paris, PUF, 2000, p. 5.

¹⁰⁴ *Ibidem*, p. 5.

¹⁰⁵ *Jeunes, bibliothèques, numérique et territoire : vers de nouvelles interactions*, C. Delesalle, C. Dahan et G. Marquié, Institut national de la jeunesse et de l'éducation populaire (INJEP), rapport d'étude, 2018, p. 26.

¹⁰⁶ *Ibidem*, p. 26.

Donner envie

De plus, cet accompagnement va de pair avec une sorte de création du désir. Si le procédé rappelle des stratégies commerciales qui peuvent sembler incongrues dans le monde des bibliothèques, il donne toutefois des manifestations opérantes. Prenant appui sur des pratiques spontanées observables en ligne qui mélangent la promotion des livres (*books*) et l'usage de vidéos amateurs (type *YouTube*), Romain Gaillard propose le recours au *booktubing* :

La tendance pour donner envie de lire est au *booktubing*. Les bibliothèques développent cette manière de valoriser leurs collections, les goûts littéraires des agents et leur envie de conseiller des documents aux usagers. Cela implique de réfléchir à un planning de tournage, un story-board, d'acquérir du matériel comme un appareil photo «bridge», un trépied, un micro-cravate, un ordinateur performant pour du montage (comme avec Adobe Premiere qui peut être maîtrisé facilement). Le sous-titrage est doublement souhaitable. Il permet de rendre ces contenus audiovisuels accessibles aux personnes sourdes. Par ailleurs, 85 % des vidéos natives publiées sur Facebook sont visionnées sans le son...¹⁰⁷

Ce lien à la vidéo semble particulièrement prégnant auprès des publics les plus jeunes. À la question de notre enquête « Que peut faire votre bibliothèque pour rendre plus visible son offre de BD numérique ? », Eva suggérait dans notre entretien : « Ils pourraient faire des pubs. Comme un mini dessin animé qui donnerait envie de lire les bandes dessinées, justement, parce que c'est comme ça que j'ai eu envie de lire Webtoon ».

Ceci nous confirme – s'il en était besoin – qu'il faut repenser la médiation : « il semble que nous soyons en fait face à un mode d'expression et de publication qui nous invite à reconsidérer tous les aspects du métier, sans exception aucune »¹⁰⁸, et avant tout la capacité des personnels à prendre la mesure de la variété des publics de la bande dessinée »¹⁰⁹.

¹⁰⁷ *Personnaliser la bibliothèque : Construire une stratégie de marque et augmenter sa réputation*, Jean-Philippe Accart (dir.), nouvelle édition, Villeurbanne, Presses de l'Enssib, 2018, p. 149.

¹⁰⁸ « Les métamorphoses de la lecture de bande dessinée : un défi pour la bibliothèque », Benoît Berthou, *Bulletin des bibliothèques de France*, 2011, n° 5.

¹⁰⁹ *La bande dessinée : quelle lecture, quelle culture ?* Benoît Berthou, nouvelle édition, Paris, Éditions de la Bibliothèque publique d'information, 2015, p. 54.

3. POLITIQUE PUBLIQUE

Usagers entre expérience et expérimentation

Selon Pierre Carbone, « le virtuel n'a pas supprimé le besoin de fréquenter les bibliothèques physiques mais a modifié les attentes des publics, qui y cherchent une socialisation et une expertise en complément de leur expérience et de leur activité dans les réseaux sociaux »¹¹⁰. Dans le prolongement d'une valorisation efficace, les politiques publiques des établissements s'appuient notamment sur la démarche UX (User eXperiment). Popularisée par l'ouvrage de Aaron Schmidt et Amanda Etches *Utile, utilisable, désirable*¹¹¹, cette approche vise à repenser la bibliothèque de sorte qu'elle soit la plus adaptée et profitable aux usagers. Nous l'avons répété : la bande dessinée numérique tant dans son accès que dans son mode de lecture ne constitue pas une évidence pour le public français des bibliothèques. De plus, face à son prix, « la bande dessinée gagne à être considérée à l'aune d'une collectivité. Nous sommes en effet face à un secteur éditorial qui semble se prêter presque naturellement à des formes de partage ne s'arrêtant pas à la discussion sur des forums [...] »¹¹².

Aussi nous faut-il nous interroger collectivement sur la meilleure façon de rendre ces BD numériques visibles et attractives.

Connaître le public, l'attirer, lui faciliter des accès, lui ménager une offre adaptée sans tomber dans le clientélisme et sans sacrifier la politique documentaire raisonnée : voici quelques-uns des défis auxquels se confronte la profession. Avec l'appui d'une partie du public qui maîtrise les outils, il importe de fournir un service qui soit gratifiant et profitable au plus grand nombre. Pour ce faire, certains établissements ont recours aux *folksonomies* (de *folk*, les gens et *taxinomie*, la classification). La bibliothèque offre ainsi la possibilité à ses utilisateurs d'éditorialiser les contenus : une table des matières, un résumé, une appréciation...

¹¹⁰ *Les bibliothèques*, Pierre Carbone, Que sais-je ? n°3934, 2017, p. 18.

¹¹¹ *Utile, utilisable, désirable : redessiner les bibliothèques pour les utilisateurs*, Aaron Schmidt & Amanda Etches, Villeurbanne, Presses de l'Enssib, 2016.

¹¹² *Éditer la bande dessinée*, Benoît Berthou, Paris, Le Cercle de la Libraire, 2016, p. 29.

Un système participatif ?

Le magazine *Wired*¹¹³ signalait que *Archive of Our Own* – une base de données dédiée à la fanfiction – avait mis au point un système de tags (ou mots-clés) si perfectionné qu’il permettait des référencements bien plus efficaces et pertinents que ceux d’autres entreprises du web. Concrètement, des relecteurs volontaires font concorder des mots-clés, afin de faciliter la recherche des autres internautes. Contrairement à Instagram, par exemple, il n’est pas nécessaire de connaître le mot-clé le plus populaire ni d’ajouter une longue liste de synonymes ou variations pour signaler ou retrouver le document souhaité, puisque le travail d’association a été fait en coulisses. Il s’agit donc ici d’un système participatif, évolutif et pertinent.

Des projets ambitieux et parfois très avancés méritent selon nous une attention particulière. Ainsi en va-t-il de Numélyo¹¹⁴, versant numérique des bibliothèques municipales de Lyon. Le projet, initialement conçu en 2008, avait pour objectifs de s’adapter aux évolutions du web en termes de référencement ou d’indexation, de répondre aux enjeux de médiation et de valorisation, d’intégrer les documents issus de diverses numérisations. Les usagers sont parfois amenés à participer à l’élaboration du contenu. Un autre exemple nous est donné par le Sillon Lorrain (intercommunalité de Metz, Nancy, Épinal et Thionville). Son projet Limédia Mosaïque¹¹⁵ consiste à créer un espace numérique qui soit adapté aux parcours des usagers. S’il reste pour l’instant accessible uniquement aux lecteurs locaux, il offre toutefois une solution d’éditorialisation. Une vigilance particulière a été portée à l’ergonomie générale, aux visuels et à tout ce qui pouvait rendre l’ensemble plaisant et facile à utiliser. La priorité est donnée aux documents patrimoniaux et aux œuvres libres de droit, mais elle a de quoi inspirer la rubrique bandes dessinées de la politique documentaire.

De façon plus générale, le programme des Bibliothèques numériques de référence (BNR), inauguré en 2010, concentre à nos yeux beaucoup d’attentes sur la question de la BD numérique. Atteindre tous les publics et moderniser les établissements pour se doter de programmes numériques de haut niveau sont ses

¹¹³ « Fans Are Better Than Tech at Organizing Information Online », Gretchen McCulloch, *Wired.com*, 11/06/2019 <https://www.wired.com/story/archive-of-our-own-fans-better-than-tech-organizing-information/> consulté le 02/02/21.

¹¹⁴ Site de Numélyo : <https://numelyo.bm-lyon.fr/>

¹¹⁵ Site de Limédia : <https://mosaique.limedia.fr/>

objectifs affichés¹¹⁶. Pour mener à bien cette politique et qu'elle ne reste pas un vœu pieux, il reste nécessaire de repenser l'offre numérique : créer plus d'abonnements, renégocier avec les éditeurs, augmenter le nombre de lecteurs simultanés, intégrer dans sa collection les documents virtuels ou référencer les productions en ligne.

A l'heure où la création se partage, qu'Internet nous rend tous « auteurs », que les bibliothèques universitaires forment les étudiants aux compétences informationnelles, que la profession continue de traverser une crise identitaire, la politique menée vis-à-vis de la bande dessinée numérique est peut-être l'occasion, à travers une pratique participative de resserrer ce lien essentiel entre les lecteurs et les bibliothécaires.

Créer une marque

Si l'expression a certes de quoi surprendre, elle permet néanmoins d'envisager la relation entre les bibliothèques et les usagers selon un angle différent mais cohérent avec le fonctionnement socio-économique global. Ainsi, Dominique Lahary faisait judicieusement remarquer dans un numéro du Bulletin des Bibliothèques que

Le fait que les usagers mettent objectivement les bibliothèques en concurrence avec d'autres sources d'approvisionnement ne signifie pas que le service public soit à penser, à définir et à mettre en œuvre en concurrence avec la **diffusion marchande ou non, qui lui échappe**, comme s'il lui fallait conquérir des parts de marché contre les autres. Là encore, la concurrence constatée du point de vue de la demande n'implique pas la mise en concurrence du point de vue de l'offre.¹¹⁷

La concurrence n'est donc pas une fatalité que la profession doit subir mais une situation qui doit susciter de nouvelles stratégies. Selon Michel Lepeu, « la marque est un système qui repose sur 5 piliers »¹¹⁸ :

1. Les valeurs
2. La vision

¹¹⁶ Site du Ministère de la Culture : <https://www.culture.gouv.fr/Sites-thematiques/Livre-et-lecture/Bibliothèques/Numerique-et-bibliothèques/Les-Bibliothèques-numériques-de-reference>

¹¹⁷ LAHARY, Dominique « Penser la bibliothèque en concurrence », *Bulletin des bibliothèques de France*, Dominique Lahary, 2012, n° 4, p. 6-10 ; c'est nous qui soulignons.

¹¹⁸ *Personnaliser la bibliothèque : Construire une stratégie de marque et augmenter sa réputation*, Jean-Philippe Accart (dir.), nouvelle édition, Villeurbanne, Presses de l'Enssib, 2018, p. 19-20.

3. Les ambitions
4. La promesse
5. L'histoire que la marque va raconter

Ces cinq piliers illustrent à la fois le génie propre de l'établissement et le lien qu'il crée avec le public qu'il entend servir. Il s'agit donc bien d'établir une interaction profitable aux deux parties. Françoise Geoffroy-Bernard, dans le même ouvrage, précise que l'on bâtit ainsi un « univers de confiance » dans lequel la « productivité » (nombre des documents accessibles ou de places...) et « l'innovation » (équipements technologiques, numérisation...) le disputent avec la « proximité » (« intimité », qualité de l'accueil...) ¹¹⁹.

L'accès à la bande dessinée numérique s'inscrit par conséquent dans une réflexion plus vaste sur le rôle de la bibliothèque et son évolution par rapport aux services d'aujourd'hui. L'idée est très clairement résumée par Romain Gaillard quelques pages plus loin :

Si les bibliothèques sont dédiées aujourd'hui aux connexions et moins aux collections, une stratégie digitale est le moyen électronique de connecter agents, institution et utilisateurs (sur place ou à distance) potentiels. Elle est complémentaire d'une stratégie d'accueil, d'action culturelle, d'une politique documentaire ¹²⁰.

Le milieu universitaire, sensible à cette notion de concurrence comporte au moins deux axes parfaitement exploitables et pertinents : l'action culturelle et la recherche. L'une et l'autre ont vocation à faire connaître les formes anciennes et nouvelles de la bande dessinée. Toutes deux peuvent provoquer des rencontres, des discussions, des débats et des découvertes. Comme nous l'avons déjà dit, la bande dessinée n'est pas la prérogative exclusive d'une filière mais bien un mode d'expression capable d'épouser la forme des sujets qu'elle aborde. À l'exemple de la bibliothèque de l'Université de Lyon 1 qui assume que les étudiants puissent venir lire une bande dessinée pour se détendre, mais surtout qui accorde une place de choix à la BD scientifique avec son festival annuel « Science et Manga » ¹²¹, nous pouvons attendre que le milieu académique ouvre davantage ses portes.

¹¹⁹ *Ibidem*, p.91-92.

¹²⁰ *Ibidem*, p. 147.

¹²¹ Site de la BU Lyon 1 : <https://portaildoc.univ-lyon1.fr/culture/festival-science-et-manga>.

4. ÉVÉNEMENTS ET PARTENARIATS

La bibliothèque est un lieu de vie et un lieu vivant. Les bandes dessinées numériques pourraient contribuer à cette dimension en faisant de l'établissement une interface dynamique entre les individus, professionnels ou non. À la suite de notre collègue Raphaëlle Bats, on peut rappeler que la « collection fait événement » pour raviver le lien entre espaces et collections. On pourrait envisager un certain travail de mise en scène comme le porte le projet PLACED (Place – and Activity – Centric Dynamic Library Services)¹²². Le dispositif européen, financé entre autres par Horizon 2020 ou encore l'Agence nationale de la Recherche, s'attache à soutenir les activités des usagers au sein de la bibliothèque. Le but est de rendre accessibles les collections, de faire de la bibliothèque un lieu intégré à la cité, évolutif et où s'échangent les savoirs.

Dans ce cadre, imaginons que la bande dessinée numérique soit rendue visible, accessible et désirable grâce aux interactions des usagers qui se déplacent, s'approprient les lieux, découvrent des espaces, profitent des accès aux ressources numériques, commentent et enrichissent les collections. L'activité de lecture, d'invisible et solitaire, devient rayonnante et partagée.

Le « rapport Racine », par sa recommandation n°23, proposait d' « organiser une manifestation ou un cycle d'expositions d'ampleur nationale autour de la création contemporaine en France visant notamment à montrer sa vitalité et sa diversité territoriale ». Pour les artistes contemporains, qu'ils aient produit une bande dessinée numériquement native ou non, on devine aisément le bénéfice. C'est un créneau que les bibliothèques se doivent d'occuper en faisant venir les auteurs, à l'occasion de la sortie d'un album, dans le cadre d'une rétrospective, pour promouvoir un artiste local, pour illustrer une création innovante...

La création de ces événements et, le cas échéant, les résidences d'artistes représentent un investissement non négligeable : des budgets élevés, des ressources

¹²² Site officiel de PLACED : <https://placedproject.eu/>

humaines à solliciter, des contraintes de service à prendre en compte, des agendas à concilier. De plus, la dix-septième recommandation du Rapport Racine relance le débat des revenus :

Instaurer de manière partenariale avec le CNL et la SOFIA une rémunération des auteurs de bande dessinée et littérature jeunesse, dans le cadre de leur participation à des salons et festivals ¹²³.

Il appartient aux bibliothécaires de connaître les démarches à accomplir pour rémunérer un auteur qui se déplacerait. La dédicace elle-même est sujette à caution. Benoît Berthou en avait signalé le caractère ambigu : « comparable à un don, elle prend pourtant place dans un cadre monétisé et marchand et nous sommes face à un acte moins gratuit qu'il n'y paraît »¹²⁴. Le même rapport signale qu'il s'agit d'un acte de création et qu'elle pourrait faire l'objet d'une tarification forfaitaire comme en Italie ou aux États-Unis¹²⁵. Denis Bajram, à ce sujet, a depuis longtemps exprimé son refus de participer à ce type de manifestations qui ne tourne pas à l'avantage des auteurs (en dépit du plaisir de retrouver le public), afin qu'éditeurs et lecteurs prennent conscience de la charge de travail que représente ce temps non rémunéré.

Les tarifs 2021 pour l'intervention d'un auteur font l'objet de recommandations de la Charte des Auteurs et illustrateurs jeunesse¹²⁶. À titre indicatif nous reproduisons leurs données sous forme de tableau :

Prestation	Tarif brut	Contribution diffuseur (1,1%)
Journée complète	447,76 €	4,93€
Demi-journée	270,13€	2,97€
Signature journée	223,88€	Sans objet
Signature demi-journée	153,06€	Sans objet

Il n'en demeure pas moins que le temps de la dédicace est un moment privilégié de rencontre que l'espace finalement restreint de la bibliothèque privilégie, à

¹²³ *L'auteur et l'acte de création*, Bruno Racine, Ministère de la Culture, janvier 2020, p. 6

¹²⁴ *Éditer la bande dessinée* Benoît Berthou, Paris, Le Cercle de la Librairie, 2016

¹²⁵ *L'auteur et l'acte de création*, Bruno Racine, Ministère de la Culture, janvier 2020, p. 71

¹²⁶ Tarifs disponibles sur <https://www.la-charte.fr/inviter-chartiste/recommandations-tarifaires/>

l'inverse des files interminables propres aux festivals à grande échelle. L'auteur Sylvain Runberg que nous avons interrogé estimait lui aussi qu'une rencontre en bibliothèque, avec le public et les bibliothécaires, constituait un moment de discussion « essentiel et beaucoup plus intéressant que la dédicace traditionnelle ». Même s'il est vrai que les auteurs à succès attirent vers eux la majorité des visiteurs et que les plus modestes ne déplacent pas les foules.

Cet enjeu de visibilité est encore une fois un des leviers sur lesquels peut peser la bibliothèque. La récente démission des parrains et marraines de « 2020 Année de la BD » (les artistes Florence Cestac, Catherine Meurisse, Régis Loisel et Jul pour déplorer la fermeture des librairies lors des restrictions sanitaires) montrait encore la crainte des auteurs de perdre en visibilité, et ce, bien au-delà de la crise socio-économique conjoncturelle.

En outre, dans un bassin où les lecteurs de bandes dessinées sont réputés nombreux, la bibliothèque peut adosser son projet à celui d'un autre établissement culturel. De manière globale, comme l'indique Benoît Berthou, « l'enjeu majeur pour ces festivals paraît ainsi être à la fois le renouvellement et la captation de publics à la fois plus jeunes et matures »¹²⁷. La maison de la BD de Blois organise le festival BD Boum, l'un des plus visités de France, où sont décernés des prix chaque année. Elle propose des stages et même des visioconférences sur le sujet. Le Centre de Ressources de la Bande Dessinée (CRBD), qui affiche clairement ses activités pédagogiques, loue et crée des expositions à la demande. Ensuite, le travail auprès des établissements scolaires gagne à se poursuivre, les enjeux pédagogiques sont déjà clairement identifiés. Cette approche se montre nécessaire non seulement pour donner une vraie connaissance de ce média mais aussi pour faire gagner en visibilité les bibliothèques.

Le festival LyonBD a su faire des propositions originales pour continuer à exister malgré le confinement et a, par la même occasion, su mettre en avant les atouts de la bande dessinée numérique. Le concept original de Battle BD© est de ce point de vue tout à fait éloquent, le voici décrit par ses créateurs :

¹²⁷ *La bande dessinée : quelle lecture, quelle culture ?* Benoît Berthou (dir.), nouvelle édition, Paris, Éditions de la Bibliothèque publique d'information, 2015, p. 114.

En jouant à la Battle BD©, les auteurs se confrontent au dessin en direct à la main levée, sans réflexion, sans artifices. Sous les contraintes du Maître de cérémonie, ils enchaînent les dessins, prennent tous les risques, alternent performances techniques et prouesses narratives, pour le plus grand bonheur des petits comme des grands. Par le trait, les auteurs font naître des mondes nouveaux, détournent les thèmes des spectateurs, provoquent le rire et secouent l'imaginaire.¹²⁸

L'édition de juin 2020 s'est déroulée via Facebook, avec une tablette graphique plutôt qu'avec les outils traditionnels. Se trouvaient alors réunis tous les éléments qui permettaient d'avoir une BD numérique, vivante et partagée. Le dispositif rappelle quelque peu celui de l'application *PaintChat* : des dessins réalisés dans un espace collaboratif, suscitant des interactions parfois insolites, mais souvent créatives. Le site Castuka (pour « Cyber Adventure Tsuka »), dédié notamment au cinéma d'animation, en explique le fonctionnement dans un guide en ligne¹²⁹.

Les bandes dessinées numériques offrent bien un champ infini d'expérimentations. Les bibliothèques ont toute légitimité à en être les laboratoires. Si notre travail de recherche a cherché à montrer quelques-unes des potentialités d'une interaction entre ces domaines, il reste bien sûr aux divers acteurs à s'en emparer, dans l'espoir d'optimiser les usages de chacun d'entre eux.

¹²⁸ Site de Lyon BD : <https://www.lyonbd.com/evenements/samedi-13-juin-2020-battle-bd-live/>

¹²⁹ Guide de PaintChat sur Catsuka : https://www.catsuka.com/guide_paintchat.php .

CONCLUSION

La relation entre les bandes dessinées numériques et les bibliothèques ne cessera sans doute jamais de poser question tant les unes et les autres connaissent de constantes évolutions. Ainsi, s'il est vrai que les bandes dessinées sous leurs formes diverses continuent de rencontrer un franc succès, le public reste très clairement fragmenté. Que ce soit l'âge, la catégorie socio-professionnelle, le niveau d'études ou le genre de prédilection, on constate qu'il n'est ni possible ni souhaitable de proposer une offre uniforme.

Les succès de librairie tendent à influencer les politiques d'acquisition des bandes dessinées homothétiques. L'offre française peine encore à se montrer aussi abondante, accessible et diversifiée qu'aux États-Unis ou en Corée. Les blogs BD et les sites amateurs en France apparaissent davantage comme une niche que comme les grands palais de la découverte. Pourtant les pratiques culturelles des Français, plus tournées vers la ludification, les loisirs socionumériques et les approches transmédia, devraient normalement constituer un terrain propice à une pratique plus prononcée. Le taux d'équipement des Français démontre un plus grand nomadisme que la bibliothèque ne parvient peut-être pas toujours à assimiler.

Lorsque les auteurs ont lancé leur « appel du numérique » en 2010, ils ont fait part de leur inquiétude vis-à-vis du tournant que certains éditeurs semblaient prendre sans eux. Pour les éditeurs, l'offre numérique ne constitue qu'une infime part du chiffre d'affaires. Les offres de téléchargement légal ne semblent leur apporter ni plus de visibilité ni plus de revenus. Les envies d'expérimentation et de renouveau se multiplient. Les innovations de Delitoon, Allskreen, ou encore Webtoon Factory, apportent un nouveau souffle salutaire en suivant et améliorant ainsi le modèle du webtoon et proposent des créations originales pensées pour les écrans. Parallèlement, certains auteurs entendent profiter des réseaux sociaux (Instagram en tête) pour se faire connaître, se faire éditer ou autoéditer. Les bases d'une bande dessinée numérique pensée pour le grand public équipé sont clairement posées.

Cependant, la question des formats continue de diviser. Outre les problèmes d'interopérabilité, s'ajoutent les obstacles liés aux DRM, ces technologies de restriction d'accès venant empêcher certains publics de bénéficier des documents

souhaités. C'est ainsi qu'intervient la réflexion sur un format providentiel qui serait capable de réconcilier tous ces publics et d'amalgamer les divers médias. Le projet de l'EDRLab avec DiViNa, pour la lecture d'une bande dessinée numérique enrichie, porte de nombreux espoirs mais doit encore faire son chemin chez les professionnels.

Au sein des bibliothèques, la mise en place du prêt numérique n'a pas réglé la question de la visibilité ni de la diversité. De plus, les bandes dessinées numériques sont aujourd'hui autant celles qu'on lit que celles qu'on fait. L'application BDNF, bien qu'elle vise en priorité le public scolaire, tend à rallier ces deux aspirations. Il n'en demeure pas moins que, sans surprise, ce sont les plus gros établissements qui s'offrent les moyens de leurs audaces. Un système facilitant les emprunts à distance sur le modèle de certaines applications américaines serait profitable.

Les bibliothèques universitaires ont un lien plus ténu avec la bande dessinée numérique et pourtant, des initiatives de création se sont multipliées. Présenter sa thèse, expliquer la bibliométrie... la dimension documentaire de la bande dessinée ne fait pas de doute, sa capacité à fournir des apprentissage non plus. Il faudrait que les pistes sortent des ornières des filières spécialisées et qu'elles ramènent d'autres secteurs à éprouver leur légitimité.

Par ailleurs, on ne saurait envisager un changement dans la perception des bandes dessinées numériques sans entretenir ou provoquer les changements dans la profession des bibliothèques. Conscients des investissements non négligeables que l'action requiert, nous suggérons d'accentuer le travail de formation et d'intensifier la veille. Le travail de recommandation, la curation des contenus, l'accès facilité à des œuvres donnent par conséquent envie de connaître des fonds ou des documents plus spécifiques. La qualité du catalogue assure l'indispensable travail d'intermédiation entre le public et les collections.

C'est pourquoi l'idée d'une version participative de la bibliothèque, en dépit des écueils et inquiétudes légitimes qu'elle suscite a tout de même de quoi raviver le lien entre la bibliothèques et son public. Les bandes dessinées numériques, parce qu'elles sont elles-mêmes changeantes, sont propices à l'expérimentation. Elles offrent l'occasion aux professionnels comme aux usagers d'établir de nouvelles fondations. Faire venir les publics, et notamment les jeunes qui abandonnent la

lecture vers entre 15 et 24 ans, passe par à un travail d'identification de leur mode de communication. Une fois présents, les lecteurs de tout âge ont droit à un accompagnement. Le recours à la vidéo pour promouvoir et valoriser les fonds est un des exemples d'actions à mener. Il contribuera de plus à affirmer la « marque » de l'établissement dans un contexte de concurrence avec les autres offres de la société de communication. Ce qui compte davantage, et tous les témoignages recueillis sont unanimes, c'est la possibilité d'être auprès des usagers. L'accompagnement, la prise en charge des singularités, le fait de pouvoir échanger, rassurer.

Enfin, nous encourageons à préserver la possibilité d'établir des partenariats, de créer des événements, en gardant à l'esprit que la « collection fait événement ». Les auteurs s'accordent à dire que la bibliothèque peut être leur tribune, le moyen de rencontrer les publics dans la vraie vie, l'occasion de présenter et valoriser leur travail tant sur le plan artistique que sur le plan technique et économique. A côté des festivals qui offrent une place privilégiée, les bibliothèques ont aussi un rôle à jouer et une validité indéniable. Les bibliothèques universitaires devraient développer ce type d'offre numérique pour favoriser leur rayonnement culturel, mais également correspondre aux usages des étudiants qui veulent se détendre, compléter leur formation aussi bien qu'approfondir leurs recherches sur leurs sujets respectifs.

Enfin, les bandes dessinées numériques et les bibliothèques pourraient très bien poursuivre leur route séparément. Mais les réseaux sociaux peuvent être autres que numériques. La bibliothèque, en investissant Internet a l'opportunité de rétablir une forme de « sociabilité littéraire »¹³⁰. Travailler sur les bandes dessinées numériques, c'est certes prendre le risque de s'éloigner d'une certaine vision traditionnelle de la bibliothèque, c'est d'une certaine manière *sortir* de l'enceinte de l'établissement, mais pour, paradoxalement, amener les lecteurs à y *revenir*. Selon nous, la bibliothèque est le lieu approprié pour faire vivre la bande dessinée. Elle opère déjà son œuvre de conservation et de valorisation du patrimoine. Il reste désormais à prendre les devants et, par des politiques volontaristes, épouser les

¹³⁰ *Internet et la sociabilité littéraire*, Jean-Marc Levarretto et Mary Leontsini, Paris, Éditions de la Bibliothèque publique d'information, 2010

évolutions du genre. C'est ainsi que les bibliothèques pourront à la fois conserver leur place pertinente, tout en évoluant avec le lectorat qu'elles souhaitent conserver.

Notre travail ne peut prétendre à l'exhaustivité et doit être considéré comme une humble contribution à une étude toujours en cours. Il nous faut accepter que les bandes dessinées numériques constituent un format d'une grande plasticité, qu'elles nécessitent une constante adaptation qui n'est pas sans incidence sur les fonctionnements des bibliothèques et sur les missions de leurs personnels. Les constats établis aujourd'hui auront rapidement besoin d'être réinterrogés, les évolutions techniques ne cesseront de s'opérer. Il appartiendra donc continuellement aux professionnels de tous bords de faire de cette réalité virtuelle une modalité actuelle.

SOURCES

Liste des entretiens réalisés

Auteurs

Denis Bajram, auteur de bande dessinée, 13/05/20, Facebook Messenger

Sylvain Runberg, auteur de bande dessinée, 14/05/20, Facebook Messenger

Florent Maudoux, auteur de bande dessinée, 23/09/20, Skype

Ronan Le Breton, auteur de bande dessinée, 16/10/20 Skype

Thomas Cadène, auteur de bande dessinée, 29/09/20, Facebook Messenger

Professionnels des bibliothèques

Julien Baudry, conservateur, spécialiste BD numérique, 7/05/20, Skype

Emmanuelle Suné, négociatrice réseau Carel Bpi, 11/05/20, appel téléphonique

Aurélien Bécue, responsable des collection littératures, Champs Libres de Rennes, 12/05/20, courrier électronique

Séverine Boullay, cheffe du service Nouvelle Génération, Bpi, 13/05/20, appel téléphonique

Julie Duprat, coordinatrice de la valorisation et de la médiation des documents numériques, Bpi, 18/05/20, Jitsi

Jaoo Maciel, gestionnaire Bibliothèque numérique de Paris, 25/05/20, courrier électronique

Catherine Ferreyrolle, responsable du centre de documentation, recherche et développement de la cité internationale de la bande dessinée et de l'image, 18/06/20, appel téléphonique

Guilhem Gautran et Yves Grimbert, bibliothécaires, 20/09/20, face à face

Éditeurs et diffuseurs

Nicolas Lebedel, directeur commercial Izneo, 30/04/20, appel téléphonique

Denis Lefebvre, co-fondateur de Sequency, 25/05/20, courrier électronique

Marc Lefebvre, lead project manager Webtoon Factory, 26/05/20, Whereby

Olivier Bron, Editions 2024 pour le syndicat des éditeurs alternatifs (SEA), 27/05/20, courrier électronique

Hervé Créac'h, co-fondateur de Allskreen, 16/06/20, Skype

Lecteurs

Anne, étudiante, 25 ans, 19/10/20, Big Blue Button

Eva, collégienne, 13 ans, 24/11/20, face à face

Pierre, professeur, 59 ans, 23/11/20 Big Blue Button

Responsables techniques

Damien Sueur chef de projet, Yannis Koïkas, chef du service des éditions multimédia de la BnF Matthieu Canto, directeur technique pour l'application BDNF, 25/05/20, Zoom

Laurent Lemeur, Directeur CTO EDRLab, 22/10/20, Zoom

Journées professionnelles et conférences

« BD et numérique : de quoi parle-t-on ? » journée professionnelle, Bibliothèque des Champs Libres et Livre et lecture en Bretagne, 12/01/12

« Génie de la bande dessinée. De Töpffer à Emil Ferris », conférence inaugurale de Benoît Peeters, Collège de France, 7/10/20

« Quel écosystème pour le prêt de livre numérique ? », journée annuelle du réseau Carel, 13/10/20

« Webtoon Bd numérique échecs et succès », podcast « Le Podcase », sur twitch.tv, 21/10/20

Transmédialité, bande dessinée, adaptation. Évelyne Deprêtre, German A. Duarte Penaranda et Thomas Vercruysse, (org.). Colloque organisé par Figura, le Centre de recherche sur le texte et l'imaginaire. Montréal, Université de Québec à Montréal, 11, 12 et 13 mai 2016. Documents audio. En ligne sur le site de l'Observatoire de l'imaginaire contemporain. (disponible sur <<http://oic.uqam.ca/fr/evenements/transmedialite-bande-dessinee-adaptation>> Consulté le 12 mai 2020)

Articles, avis, baromètres, enquêtes et sondages

Avis La conformité des offres d'abonnement avec accès illimité à la loi du 26 mai 2011 relative au prix du livre numérique Laurence Engel médiatrice du livre, 2015

Baromètre de l'accessibilité numérique en lecture publique, volets 1 à 3 Karine Bardary & Frédéric Halna, Ministère de la Culture, Direction générale des médias et des industries culturelles

Baromètre de la consommation des biens culturels dématérialisés, Hadopi, 2019

Baromètre du numérique 2019, CREDOC, 2019

Baromètre des prêts et acquisitions dans les bibliothèques de lecture publique - Palmarès, Ministère de la Culture, 2019

Consommation des biens culturels dématérialisés en situation de confinement, HADOPI, avril 2020

Consommation des biens culturels dématérialisés en situation de confinement, Vague 3, HADOPI, 6 mai 2020

9^e Baromètre sur les usages du livre numérique, SOFIA, SNE, SGDL, 2019

10^e Baromètre sur les usages du livre numérique, SOFIA, SNE, SGDL, 2020

Bibliothèques municipales et intercommunales. Données d'activité, Ministère de la Culture, 2016

Cinquante ans de pratiques culturelles en France, Phillippe Lombardo et Loup Wolff, Ministère de la Culture, 2020

Commission nationale française pour l'UNESCO, *La « société de l'information », glossaire critique*, Paris la Documentation française, 2005, (disponible sur https://www.diplomatie.gouv.fr/IMG/pdf/Glossaire_Critique.pdf)

La diffusion dématérialisée de BD et de mangas en France, rapport définitif HADOPI, 22 décembre 2017 (disponible sur <https://hadopi.fr/sites/default/download/HADOPI_Rapport_BD_numerique.pdf>)

Éléments d'évaluation du dispositif Prêt numérique en bibliothèque (PNB), Ministère de la Culture, 2019

Enquête auteurs 2016 – Résultats statistiques, Les États généraux de la bande dessinée, 2016

Enquête flash : Covid-19 : quel impact sur les ressources numériques en bibliothèque territoriale ? Ministère de la Culture, mars 2020

Étude sur les usages de la lecture de bande dessinée numérique, Izneo -Labo BnF, 2014

Les Français et la BD, CNL-IPSOS, 2020

La lecture de bandes dessinées, Christophe Evans, Françoise Gaudet, Ministère de la Culture et de la Communication, 2012

Panorama des ressources numériques dans les bibliothèques adhérentes de Réseau Carel en 2019, Frédérique Laugrost, Réseau Carel, 2019

« Pour une bande dessinée interactive », Anthony Rageul, 2010, (disponible sur <<https://www.du9.org/dossier/pour-une-bande-dessinee/>>)

Statut des auteurs : le constat, Ligue des Auteurs Professionnels, 2018 [en ligne] (disponible sur <<https://ligue.auteurs.pro/documents/statut/statut-le-constat/>>)

BIBLIOGRAPHIE

ACCART, Jean-Philippe (dir.), *Personnaliser la bibliothèque : Construire une stratégie de marque et augmenter sa réputation*, nouvelle édition, Villeurbanne, Presses de l'Enssib, 2018

ARNOULD, Laurine, *La bande dessinée numérique en bibliothèque*, Mémoire DCB sous la direction de Pascal ROBERT, Villeurbanne, Enssib, 2016

BARON, Géraldine & LE GOFF-JANTON Pauline (dir.), *Intégrer des ressources numériques dans les collections*, Villeurbanne, Presses de l'Enssib, 2014

BAUDRY, Julien, *Histoire de la bande dessinée numérique française (5 parties, 2012)* (disponible sur <<http://neuviemeart.citebd.org>>)

BAUDRY, Julien, *Cases-pixels, Une histoire de la BD numérique en France*, Tours, Presses universitaires François-Rabelais, 2018

BERMES, Emmanuelle, *Le numérique en bibliothèque: naissance d'un patrimoine: l'exemple de la Bibliothèque nationale de France (1997-2019)*. Paris, Ecole nationale des chartes, 2020 (disponible sur <<https://tel.archives-ouvertes.fr/tel-02475991/document>>)

BERTHOU, Benoît (dir.), *La bande dessinée : quelle lecture, quelle culture ?* Nouvelle édition, Paris : Éditions de la Bibliothèque publique d'information, 2015

BERTHOU, Benoît, *Éditer la bande dessinée*, Paris, Le Cercle de la Librairie, 2016

BESTEL, Valentine, *État des lieux et perspectives de la bande dessinée numérique en bibliothèque*, mémoire de fin d'études, sous la direction de Corinne DE THOURY et Claire MARCHE, Bordeaux, IUT Bordeaux-Montaigne, 2015

BRANDL, Emmanuel et MERRIEN, Delphine, « *Usagers et usages des livres numériques en lecture publique : l'exemple de Grenoble* », *La Revue de la BNU*, 17, 2018, p. 32-41

CALENGE, Bertrand, *Bibliothèques et politiques documentaires à l'heure d'Internet*, Paris, Éditions du Cercle de la librairie, 2008

CARBONE, Pierre, CAVALIER, François. *Les collections électroniques, une nouvelle politique documentaire*, Paris, Le Cercle de la librairie, 2009

CARDON, Dominique, *Culture numérique*, Paris, Sciences Po les presses, 2019

CASILI Antonio, *En attendant les robots : enquête sur le travail du clic, la couleur des idées*, Paris, Seuil, 2019

DEBRAY, Régis, *Introduction à la médiologie*, Paris, PUF, 2000.

DELESALLE, Cécile, DAHAN, Chantal, MARQUIÉ, Gérard, *Jeunes, bibliothèques, numérique et territoire : vers de nouvelles interactions*, rapport d'étude, Institut national de la jeunesse et de l'éducation populaire (INJEP), 2018

DEPRÊTRE Évelyne, DUARTE German A. (dir.), *Transmédialité, bande dessinée & adaptation*, Clermont-Ferrand, Presses universitaires Blaise Pascal, coll. « Graphèmes », 2019

DUJOL, Lionel, MERCIER, Silvère, *Médiation numérique des savoirs, des enjeux aux dispositifs*, Editions Asted, 2017 (disponible sur <<http://mediation-numerique-des-savoirs.org/>>)

EISNER, Will, *Les clés de la bande dessinée* (intégrale), Paris, Delcourt, nouvelle édition augmentée, 2019

EVANS, Christophe (dir.), *Lectures et lecteurs l'heure d'Internet : livre, presse, bibliothèques*. Paris, Le Cercle de la librairie, 2011

FALGAS, Julien, *Raconter à l'ère numérique : auteurs et lecteurs héritiers de la bande dessinée face aux nouveaux dispositifs de publication*, Thèse de doctorat en Sciences de l'information et de la communication, Metz, Université de Lorraine. (disponible sur <http://docnum.univ-lorraine.fr/public/DDOC_T_2014_0112_FALGAS.pdf>)

FALGAS, Julien, *Et si tous les fans ne laissaient pas de trace: Le cas d'un feuilleton de bande dessinée numérique inspiré par les séries télévisées. Études de communication - Langages, information, médiations*, Université de Lille, 2016, pp.151-166. *hal-01459281*, (disponible sur <<https://hal.univ-lorraine.fr/hal-01459281/document>>)

FAUCHIÉ, Antoine , « Les technologies d'édition numérique sont-elles des documents comme les autres ? », *Balisages* 1, 2020, mis en ligne le 24 février 2020, (disponible sur <<https://publications-prairial.fr/balisages/index.php?id=321>> consulté le 16 avril 2020)

FENNETEAU, Hervé, *Enquête : entretien et questionnaire*, Paris, Dunod, 2015, 3e édition

GAUTHÉ, Sarah, *Bande dessinée documentaire et bibliothèques d'enseignement supérieur : quels mécanismes pour la médiation des connaissances ?*, Mémoire DCB sous la direction de Pascal Robert, Villeurbanne, Enssib, 2020

GROENSTEEN, Thierry, *M. Töpffer invente la bande dessinée*, Bruxelles, Les impressions nouvelles, 2014

GROENSTEEN, Thierry, *La bande dessinée au tournant*, Bruxelles, Les Impressions nouvelles, 2017

HULIN, Timothée, *Terminaux mobiles et bibliothèques : quelles opportunités, quelles perspectives ?* Mémoire d'étude DCB sous la direction de Benoît Epron, Villeurbanne, Enssib, 2013.

JENKINS, Henry, *La culture de la convergence. Des médias au transmédia*, Paris, Armand Colin, 2013

LAHARY, Dominique «Penser la bibliothèque en concurrence», Bulletin des bibliothèques de France, 2012, n° 4, p. 6-10. [en ligne] (disponible sur <<http://bbf.enssib.fr/consulter/bbf-2012-04-0006-001> > consulté le 13 juillet 2020)

LEGENDRE, Bertrand, *Ce que le numérique fait aux livres*, Fontaine, Presses universitaires de Grenoble, 2019

LORENZ, Désirée, CABOCHE Elsa, *La Bande dessinée à la croisée des médias*, Tours, Presses Universitaires François-Rabelais, 2019

LUNGHERETTI Pierre, *La bande dessinée, nouvelle frontière artistique et culturelle. 54 propositions pour une politique nationale renouvelée*, Ministère de la culture, janvier 2019

MAUMET, Luc, «Livre numérique : l'expertise des publics déficients visuels», Bulletin des bibliothèques de France (BBF), 2011, n° 5, p. 11-16. [en ligne] (disponible sur <<https://bbf.enssib.fr/consulter/bbf-2011-05-0011-002> ISSN 1292-8399>).

McCLOUD, Scott, *Understanding Comics, The Invisible Art*, New York, Harper Collins, 1993

ORY, Pascal, MARTIN, Laurent, VENAYRE, Sylvain et MERCIER, Jean-Pierre (dir.), *L'art de la bande-dessinée*, Paris, Citadelles & Mazenod, 2012

PAOLUCCI, Philippe, « L'usage du scrolling dans la bande dessinée numérique sud-coréenne », Impressions d'Extrême-Orient 8 | 2018, (mis en ligne le 13 décembre 2018, disponible sur < <http://journals.openedition.org/ideo/848> > consulté le 05 septembre 2020)

PEETERS, Benoît, *Case planche récit : lire la bande dessinée*, Tournai, Casterman, 1998

RACINE, Bruno, *Schéma numérique des bibliothèques*, Paris, Conseil du livre, 2009, [en ligne] (disponible sur <<https://www.vie-publique.fr/sites/default/files/rapport/pdf/104000143.pdf>>, consulté le 31 mars 2020)

RACINE, Bruno, *L'auteur et l'acte de création*, Ministère de la Culture, janvier 2020

RANNOU, Maël, (dir.), *Bande dessinée en bibliothèque*, Paris, Le Cercle de la librairie, 2018

ROBERT, Pascal (dir.), *Bande dessinée et numérique*, Les essentiels d'Hermès, CNRS, 2016

ROBERT, Pascal (dir.), *L'impensé numérique - Tome 1, Des années 1980 aux réseaux sociaux*, Paris, Archives contemporaines, 2017

ROBERT, Pascal, *La bande dessinée, une intelligence subversive*, Villeurbanne, Presses de l'Enssib (préface d'Emmanuel Souchier), 2018

SINGLY, François de, *Le questionnaire*, Paris, Armand Colin, Collection 128, 2016, 4^e édition

SOUCHON, Frédéric, *Faire vire les ressources numériques dans la bibliothèque physique. Le cas des bibliothèques universitaires*, Mémoire DCB sous la direction de Bertrand Calenge, Villeurbanne, Enssib, 2014

SOUAL, Laurent, *Le livre numérique en bibliothèque, état des lieux et perspectives*, Paris, Le Cercle de la librairie, 2015

TRIZZULLA Caterina. *Appréhender la variété des modes de consommation culturelle en contextes présents et passés : le cas de la bande dessinée. Economies et finances*. Université de Lorraine, 2018

VERDI RADEMACHER Mabel, *Le numérique et le lecteur, retour du nomade. Une enquête dans les médiathèques en Auvergne-Rhône-Alpes* Villeurbanne : Presses de l'Enssib, 2017, 113 pages. [En ligne] (disponible sur : <<http://www.enssib.fr/presses/catalogue/le-numerique-et-le-lecteur-retour-du-nomade>> consulté le 31 mars 2020).

ZELNIK, Patrick, TOUBON, Jacques, CERUTTI, Guillaume, *Création et Internet*, rapport au Ministère de la Culture et de la création, 2010 (disponible sur <<https://www.vie-publique.fr/sites/default/files/rapport/pdf/104000006.pdf>> consulté le 30 mars 2020)

ANNEXES

Table des annexes

1. GUIDE D'ENTRETIEN SEMI-DIRECTIF A DESTINATION LES LECTEURS	92
2. ENTRETIEN LECTEUR N°1.....	93
3. ENTRETIEN LECTEUR N°2.....	95
4. ENTRETIEN LECTEUR N°3.....	97
5. GUIDE D'ENTRETIEN SEMI-DIRECTIF A DESTINATION DES BIBLIOTHECAIRES	101
6. GUIDE D'ENTRETIEN SEMI-DIRECTIF A DESTINATION DU SERVICE MULTIMEDIA DE LA BNF.....	102
7. GUIDE D'ENTRETIEN SEMI-DIRECTIF A DESTINATION DU SYNDICAT DES ÉDITEURS ALTERNATIFS	103
8. GUIDE D'ENTRETIEN SEMI-DIRECTIF A DESTINATION DE L'EDRLAB	104
9. RECENSEMENT NON EXHAUSTIF DES BLOGS BD FRANÇAIS ACTIFS D'APRES BEDE.FR	105

1. GUIDE D'ENTRETIEN SEMI-DIRECTIF A DESTINATION LES LECTEURS

Pratiques de lecture

1. Au cours des 15 derniers jours, combien de BD avez-vous lues ?
2. Combien en version numérique ? Donnez deux titres.
3. Combien en version papier ? Donnez deux titres.
4. Vous préférez la version papier ou numérique ?
5. Combien de livres hors BD avez-vous lus ?
6. Combien de films avez-vous regardés ?
7. Suite à un téléchargement, en vidéo à la demande ou à la télé ?
8. Combien d'épisodes de séries avez-vous vus ?
9. Suite à un téléchargement, en vidéo à la demande ou à la télé ?
10. Partagez-vous vos connaissances et/ou vos avis sur la BD et comment ?

Usages numériques

11. Dans le cas de lecture numérique :
 - a. quels sont les deux derniers supports utilisés (smartphone, tablette, ordinateur...) ?
 - b. quels types de BD avez-vous lus (nativement numérique, album scanné...) ?
 - c. quelles sont les dernières plateformes visitées (Izneo, Delitoon, Allskreen, Sequencity, blog BD...) ?
12. Comment avez-vous eu accès au fichier ? Choix : offre payant/achat, offre gratuite, téléchargement (illégal) ?
13. Que trouvez-vous dans l'offre payante que vous ne trouvez pas ailleurs ? Plus de choix, des contenus spécifiques, de la sérénité alors que le téléchargement illégal m'inquiète, une manière de soutenir le monde de la BD, etc.
14. Durant le confinement, avez-vous lu différemment, davantage, sur d'autres supports, dans d'autres formats, avez-vous testé d'autres éditeurs ?

Liens avec la bibliothèque

15. Par mois, combien de BD lues ont été empruntées dans votre bibliothèque ?
 - a. Combien en version papier ?
 - b. Combien en version numérique ?
16. Comment qualifieriez-vous l'offre BD numérique de votre bibliothèque ? (suffisante, insuffisante, variée, je ne sais pas s'il y a une offre, je ne sais pas répondre à la question)
17. Combien seriez-vous prêts à payer en bibliothèque pour accroître l'offre ?
18. Que peut faire votre bibliothèque pour rendre plus visible son offre de BD numérique ?

2. ENTRETIEN LECTEUR N°1

Anne, étudiante, 25 ans, 19/10/20, Big Blue Button

Pratiques de lecture

1. Au cours des 15 derniers jours, combien de BD avez-vous lues ?

Environ une vingtaine de BD numériques, essentiellement via des applications sur smartphone (Delitooon (offre payante) ; Webtoon (offre gratuite)).

2. Combien en version numérique ? Donnez deux titres.

Une vingtaine dont *True Beauty*, un manga qui décrit la société coréenne actuelle et la pression qui repose sur l'apparence parfaite que doivent avoir les femmes ; et *Lookism*, un manga coréen également qui aborde divers sujets de société (violence, drogue, harcèlement, apparence...).

3. Combien en version papier ? Donnez deux titres.

Je n'ai lu aucune BD papier ces derniers jours.

4. Vous préférez la version papier ou numérique ?

La version numérique est plus pratique et plus accessible à domicile. Mais, j'apprécie vraiment la BD papier. Mais, cela suppose d'en avoir à sa disposition, ce qui n'est pas toujours le cas pour moi.

5. Combien de livres hors BD avez-vous lus ?

J'ai lu deux ouvrages. Un livre sur l'histoire du Japon du Moyen-âge à nos jours et un roman *La fille et le rouge*.

6. Combien de films avez-vous regardés ?

J'ai vu deux films. Le film *Petit vampire* de Joann Sfar qui est une adaptation filmique d'une BD graphique ; et *Josep*, un docu-film qui rend hommage à un célèbre photographe espagnol, rescapé de la guerre civile.

7. Suite à un téléchargement, en vidéo à la demande ou à la télé ?

Au cinéma.

8. Combien d'épisodes de séries avez-vous vus ?

J'ai vu six épisodes de la saison 3 de la série *Dark*.

9. Suite à un téléchargement, en vidéo à la demande ou à la télé ?

Sur Netflix.

10. Partagez-vous vos connaissances et/ou vos avis sur la BD et comment ?

Essentiellement sur Webtoon, dans les commentaires en dessous de chaque épisode ou sur Instagram avec des communautés de fans.

Usages numériques

11. Dans le cas de lecture numérique :

a. quels sont les deux derniers supports utilisés (smartphone, tablette, ordinateur...) ?

Sur smartphone uniquement.

b. quels types de BD avez-vous lus (nativement numérique, album scanné...) ?

Il s'agit exclusivement de BD nativement numériques.

c. quelles sont les dernières plateformes visitées (izneo, delitoon, allskreen, sequency, blog BD...) ?

Delitoon et Webtoon.

12. Comment avez-vous eu accès au fichier ? Choix : offre payant/achat, offre gratuite, téléchargement (illégal) ?

Payant (delitoon) et gratuit (webtoon).

13. Que trouvez-vous dans l'offre payante que vous ne trouvez pas ailleurs ? Plus de choix, des contenus spécifiques, de la sérénité alors que le téléchargement illégal m'inquiète, une manière de soutenir le monde de la BD, etc.

Je dirai que les thématiques de contenus sont différentes. Sur delitoon, on vient chercher un prolongement des dramas coréens, des histoires fictives, historiques ou à l'eau de rose ; alors que sur Webtoon, il s'agit de dessinateurs en début de carrière qui cherchent à se singulariser en travaillant sur des thématiques très variées.

L'offre payante me permet aussi de soutenir le secteur de la BD qui a beaucoup souffert ces dernières années.

14. Durant le confinement, avez-vous lu différemment, davantage, sur d'autres supports, dans d'autres formats, avez-vous testé d'autres éditeurs ?

J'ai lu davantage de BD papier notamment *Djinn*, *Marlysa* et *La rose écarlate*.

Liens avec la bibliothèque

15. Par mois, combien de BD lues ont été empruntées dans votre bibliothèque ?

a. Combien en version papier ? Aucune

b. Combien en version numérique ? Aucune

16. Comment qualifieriez-vous l'offre BD numérique de votre bibliothèque ? (suffisante, insuffisante, variée, je ne sais pas s'il y a une offre, je ne sais pas répondre à la question)

Dans les bibliothèques d'Etat, elle est clairement insuffisante mais elle évolue avec l'acquisition de BD « patrimoniales » ou la création de coins loisirs. Aussi, l'offre est exclusivement papier quand elle existe, je ne crois pas avoir déjà vu de bibliothèque, même BM, proposer des BD numériques mais peut être que cela existe et si c'est le cas, cela démontre le manque de visibilité de cette offre.

17. Combien seriez-vous prêts à payer en bibliothèque pour accroître l'offre ?

Environ 30 euros.

18. Que peut faire votre bibliothèque pour rendre plus visible son offre de BD numérique ?

Communiquer sur le site web par exemple. Rendre les usages hybrides?

3. ENTRETIEN LECTEUR N°2

Eva, 13 ans, collégienne, face à face, 24/11/20

Pratiques de lecture

1. Au cours des 15 derniers jours, combien de BD avez-vous lues ?

Je ne sais pas (Elle utilise la calculatrice de son téléphone). 23

2. Combien en version numérique ? Donnez deux titres.

Toutes. Kiss bet et Question d'âge

3. Combien en version papier ? Donnez deux titres.

Aucune

4. Vous préférez la version papier ou numérique ?

Je préfère les versions numériques

Pourquoi ?

Tu peux avoir de la musique, tu peux pas perdre ta page et ça bouge. Tu peux zoomer aussi.

5. Combien de livres hors BD avez-vous lus ?

Deux.

6. Combien de films avez-vous regardés ?

Cinq peut-être.

7. Suite à un téléchargement, en vidéo à la demande ou à la télé ?

C'était à la télé.

8. Combien d'épisodes de séries avez-vous vus ?

Douze

9. Suite à un téléchargement, en vidéo à la demande ou à la télé ?

C'était en téléchargement.

10. Partagez-vous vos connaissances et/ou vos avis sur la BD et comment ?

Oui avec d'autres lecteurs que je connais dans la vraie vie. Je partage plus comme ça.

C'est-à-dire ?

Quand je lis une BD, j'en parle avec des amis dans la vraie vie. Il y en a qui lisent eux aussi et du coup, on échange et voilà.

Quand vous dites « dans la vraie vie », c'est avec des gens que vous voyez, avec qui vous êtes en présence ?

Oui.

Usages numériques

11. Dans le cas de lecture numérique :

a. quels sont les deux derniers supports utilisés (smartphone, tablette, ordinateur...) ?

Je ne lis que sur le téléphone.

b. quels types de BD avez-vous lus (nativement numérique, album scanné...) ?

Elles ont été créées de façon numérique.

c. quelles sont les dernières plateformes visitées (izneo, delitoon, allskreen, sequency, blog BD...) ?

J'ai juste Webtoon.

En connaissez-vous d'autres ?

Delitoon. Je sais qu'il y en a d'autres, mais je ne connais pas leur nom

12. Comment avez-vous eu accès au fichier ? Au choix : offre payant/achat, offre gratuite, téléchargement (illégal), abonnement ?

J'ai téléchargé l'application. On peut télécharger l'album pour avoir une meilleure vue mais après ça prend beaucoup de mémoire sur le téléphone.

13. Est-ce que vous avez accès à des offres payantes ? ~~Que trouvez-vous dans l'offre payante que vous ne trouvez pas ailleurs ? Plus de choix, des contenus spécifiques, de la sérénité alors que le téléchargement illégal m'inquiète, une manière de soutenir le monde de la BD, etc.~~

Non.

14. Durant le confinement, avez-vous lu différemment, davantage, sur d'autres supports, dans d'autres formats, avez-vous testé d'autres éditeurs ?

Comme Webtoon, ça paraît tous les jours, je lisais quotidiennement sur mon téléphone et j'avais quand même des livres papier à la maison.

Liens avec la bibliothèque

15. Par mois, combien de BD lues ont été empruntées dans votre bibliothèque ?

a. Combien en version papier ?

Trois.

b. Combien en version numérique ?

Aucune.

16. Comment qualifieriez-vous l'offre BD numérique de votre bibliothèque ? (suffisante, insuffisante, variée, je ne sais pas s'il y a une offre, je ne sais pas répondre à la question)

Je ne sais pas répondre à la question, je ne sais pas ce qu'il y a comme offre.

17. Combien seriez-vous prêts à payer en bibliothèque pour accroître l'offre ?

J'en ai aucune idée.

18. Que peut faire votre bibliothèque pour rendre plus visible son offre de BD numérique ?

Ils pourraient faire des pubs. Comme un mini dessin animé qui donnerait envie de lire les bandes dessinées, justement, parce que c'est comme ça que j'ai eu envie de lire Webtoon.

4. ENTRETIEN LECTEUR N°3

Pierre, 59 ans, professeur, 23/11/20, Big Blue Button

Pratiques de lecture

1. Au cours des 15 derniers jours, combien de BD avez-vous lues ?

Une bonne dizaine, à peu près.

2. Combien en version numérique ? Donnez deux titres.

8 en version numérique : *Le Convoyeur* de Dimitri Armand, *Seconds* de Bryan Lee O'Malley et Jason Fischer.

3. Combien en version papier ? Donnez deux titres.

2 en version papier : *Jacques Le Gall et les Naufrageurs* de Jean-Michel Charlier et MiTacq ; Tome 7 des *Paparazzi* de Raoul Cauvin et Mazel.

4. Vous préférez la version papier ou numérique ?

Evidemment la version papier. La version numérique c'est pour la découverte, tu prends le document, tu regardes si ça te plaît, tu feuilletes, numériquement ça va vite, mais ce n'est pas confortable. En numérique, il faut que je reste sur mon ordinateur, une double page, en format paysage, c'est rapidement illisible, c'est trop petit. Si j'avais une tablette, ce qui n'est pas le cas, je n'aurais qu'une seule page et pas l'effet double page. Donc, le papier.

5. Combien de livres hors BD avez-vous lus ?

Pas grand-chose car j'étais trop occupé, j'ai trois ou quatre bouquins en même temps. J'ai relu *Le Roi vert* de Sulitzer qui est un *page turner* et j'aime bien l'histoire et une biographie du Maréchal Lyautey qui est passionnante

6. Combien de films avez-vous regardés ?

7. Suite à un téléchargement, en vidéo à la demande ou à la télé ?

8. Combien d'épisodes de séries avez-vous vus ?

9. Suite à un téléchargement, en vidéo à la demande ou à la télé ?

Rien ces derniers temps, à cause du contexte

10. Partagez-vous vos connaissances et/ou vos avis sur la BD et comment ?

Non, je ne fais pas de commentaires sur les réseaux sociaux, je ne suis pas sur Twitter, ça ne me viendrait pas à l'idée. Oui dans les couloirs avec d'autres, avec mes enfants. Je prépare des achats pour Noël, pour les anniversaires des uns et des autres, j'envoie un petit mot à untel ou untel, je peux envoyer un mail, pour dire « attention, là c'est vraiment un truc génial ». ».

Usages numériques

11. Dans le cas de lecture numérique :

a. quels sont les deux derniers supports utilisés (smartphone, tablette, ordinateur...) ?

L'ordinateur et c'est tout.

b. quels types de BD avez-vous lus (nativement numérique, album scanné...) ?

A priori du matériel scanné. C'est ce qui est numérique, je n'en connais pas toujours la provenance.

c. quelles sont les dernières plateformes visitées (izneo, delitoon, allskreen, sequencity, blog BD...) ?

Je n'en visite jamais.

12. Comment avez-vous eu accès au fichier ? Choix : offre payant/achat, offre gratuite, téléchargement (illégal) ?

J'ai téléchargé sur des sites sans restriction particulière, pas payants, tu peux être presque certain que ce n'est pas légal puisqu'il n'y a pas d'offre éditeur. Ce n'est pas caché, c'est existant. La deuxième forme, c'est sous la forme du streaming, en accès crypté, il faut un mot de passe, être inscrit. C'est mis à disposition selon par des personnes qui disposent de canaux que j'ignore totalement et qui mettent à disposition de tout, c'est de la consommation culturelle. Aucune de mes versions numériques n'est venue d'un achat numérique, à part peut-être un ou deux trucs. La bd numérique, je ne la lis pas vraiment, je lis de temps en temps un album et si vraiment ça me plaît, soit je garde en mémoire, soit je vais l'acheter si cela m'intéresse vraiment. Pour moi, lire ne numérique c'est vraiment très difficile

~~**13. Que trouvez-vous dans l'offre payante que vous ne trouvez pas ailleurs ? Plus de choix, des contenus spécifiques, de la sérénité alors que le téléchargement illégal m'inquiète, une manière de soutenir le monde de la BD, etc.**~~

14. Durant le confinement, avez-vous lu différemment, davantage, sur d'autres supports, dans d'autres formats, avez-vous testé d'autres éditeurs ?
J'ai continué à charger mais j'ai peu lu. J'étais trop occupé. Les mêmes modes d'approvisionnement.

Liens avec la bibliothèque

15. Par mois, combien de BD lues ont été empruntées dans votre bibliothèque ?

a. Combien en version papier ?

Zéro

b. Combien en version numérique ?

C'est une question intéressante. Dans ma ville précédente, il y a une bibliothèque dans laquelle il y avait une offre pas inintéressante mais je n'y ai rien emprunté. [...] il n'y avait pas que *Spirou*. Dans la ville où je viens d'arriver, je n'ai pas cherché une offre numérique, je n'ai pas pensé qu'il puisse y en avoir une.

~~**16. Comment qualifieriez-vous l'offre BD numérique de votre bibliothèque ? (suffisante, insuffisante, variée, je ne sais pas s'il y a une offre, je ne sais pas répondre à la question)**~~

17. Combien seriez-vous prêts à payer en bibliothèque pour accroître l'offre ?

Je ne pense pas dépenser pour de la bande dessinée numérique, comme une offre de livres, je ne peux pas. Un kindle pour des bouquins, pourquoi pas ? De la bd numérique, où il faut tourner des pages ou lire des bulles, le papier, je trouve ça plus confortable. Si en revanche, le numérique enrichit... L'homothétie, c'est super pratique pour découvrir... avoir une offre de découverte fabuleuse.

18. Que peut faire votre bibliothèque pour rendre plus visible son offre de BD numérique ?

J'ai plutôt des pensées pour les éditeurs... Faire qu'on sache qu'elle a une offre. Ensuite, il y a la question des modalités de lecture. Quand je vais prendre un bouquin, je le lis, je le rends. Quand c'est numérique, c'est plus compliqué, tu vas sur quel type de plateforme pour le lire, le rendre, ne pas le garder. Des plateformes sécurisées avec gestion des DRM et là c'est le foutoir : tu lis, tu lis plus, et là ça ne marche pas... Je ne sais pas comment faire pour avoir une offre numérique en dehors des bibliothèques universitaires pour lesquelles ton statut d'étudiant ou de chercheur te donne accès de façon assez ouverte à des articles. Donc faire savoir, avoir une plateforme qui soit la plus simple possible. Après c'est la plus grande variété possible, l'offre numérique, Les Schtroumpfs, le Marsupilami, ce n'est pas le plus intéressant, mais pour les adultes, ce serait l'idée de la découverte. J'aime bien les plateformes qui indiquent les premières pages. Le problème c'est quand tu vois une simple couverture. Une offre numérique par la bibliothèque publique, axée sur l'idée de la découverte, c'est du partage, ça représente un vrai intérêt.

Dans mon usage, j'aime bien que les choses arrivent, je n'ai rien choisi, je tombe sur des choses improbables, c'est comme les offres push, on t'offre à regarder des choses que tu n'as pas choisies mais on essaie d'éveiller ton intérêt pour un auteur, pour une thématique vers lesquels tu ne serais pas allé naturellement. L'une des grandes questions en matière de communication c'est l'enfermement dans la communication numérique qui conduit à ne voir que ce qui nous convient déjà, c'est une création de bulle. Quand tu vas dans un kiosque, tu as plusieurs journaux, tu choisis selon ton obédience mais à l'intérieur, l'offre est variée (le sudoku, le tiercé, un article de politique internationale). Lire des journaux qui ont des positions inverses aux vôtres, c'est comme ça que vous allez pouvoir découvrir une autre façon de penser. Avec les réseaux sociaux, c'est un enfermement de plus en plus rétréci, une bulle de plus en plus microscopique, des chas d'aiguille qui finissent par éliminer toute pensée en dehors du réseau. D'autant plus que les algorithmes sont faits pour ça.

Quand tu vas chez Amazon, tu regardes une bande dessinée que tu vas acheter ou que tu t'informes, tu as des « vous pourriez aimer », juste en dessous, des suggestions algorithmiques qui ne sont pas en général dans la transgression mais plutôt dans le « vous aimez Dorison, eh ben toc ! on vous en file quatre ». Donc, finalement, on te conforte dans tes choix. Si on était dans ce que j'imagine être des missions de bibliothèque publique, on te suggère des choses différentes qu'on aimera ou qu'on n'aimera pas. Ce serait pas mal, non pas de noter, mais de pouvoir dire, par rapport à mes goûts, je voudrais quelque chose d'un peu plus affiné, simplement c'est intéressant de partager ses goûts. Le côté prescripteur de la bibliothèque, c'est quelque chose qui m'a toujours plu, la personne qui te dit « ça c'est dans le même genre mais ça ce n'est pas du tout dans le même genre, vous pourriez faire la transgression ». Le fait que dans une plateforme numérique, tu puisses « aller à la pêche », qu'il y ait une logique, humaine ou un aspect applicatif ou humain derrière qui puisse te dire « vous avez aimé Jacques Le Gall, mais depuis les années 60 il y a eu autre chose dans la thématique aventures » et là, en ce moment, un ou deux trucs qui m'ont frappé, naturellement je ne serais pas allé regarder et ça te tombe dessus et tu te dis

c'est super. Par exemple *Le chanteur perdu* de Tronchet, rien d'extraordinairement différent, mais ça m'a plu, c'était délicieux, j'ai trouvé ça assez sympa. C'est une bande dessinée très classique. Politiquement, j'ai adoré le truc sur les algues vertes en Bretagne.

5. GUIDE D'ENTRETIEN SEMI-DIRECTIF A DESTINATION DES BIBLIOTHECAIRES

- Quel est votre fournisseur de prêt numérique ?
- Avez-vous le choix du format dans lequel les BD sont proposées (Epub, pdf)
- Avez-vous des contacts directs avec les éditeurs ?
- Peut-on connaître les statistiques moyennes d'emprunt (livres numériques en général, les BD en particulier) ?
- Y a-t-il une évolution notable de la demande (en dehors de la période de confinement, puis dans cette période ?)
- Considérez-vous que les prêts électroniques de BD recourent les prêts physiques (équivalence, complémentarité, distinction nette...) ?
- Quels dispositifs de médiation mettez-vous en place pour faire connaître l'offre numérique ? // Des dispositifs sont-ils nécessaires ? // Y a-t-il une demande des lecteurs soit dans la bibliothèque soit en ligne ?
- Pour vous et votre établissement, quels sont les "manques" de l'édition numérique ? Y a-t-il des éditeurs (notamment BD nativement numérique) vers lesquels vous souhaitez-vous tourner ?

6. GUIDE D'ENTRETIEN SEMI-DIRECTIF A DESTINATION DU SERVICE MULTIMEDIA DE LA BNF

- Comment est né le projet, qui travaille dessus, qui fait les dessins, qui le maintient ?
- Comment s'opère le lien avec Gallica ?
- Depuis quand travaillez-vous sur le projet et jusqu'à quand ?
- Où sont les serveurs, comment se répartissent vos équipes ?
- Comment l'application fonctionne-t-elle ? Quels formats privilégiés, mode de connexion, quelles données, quel mode d'archivage ?
- Quel est le budget d'un tel projet ?
- Peut-on/Doit-on envisager un partage des planches créées par les lecteurs ?

7. GUIDE D'ENTRETIEN SEMI-DIRECTIF A DESTINATION DU SYNDICAT DES ÉDITEURS ALTERNATIFS

- Les éditions 2024 font bien partie des éditeurs représentés par Izneo dans l'offre des bibliothèques ?
- Y a-t-il des liens directs entre éditeurs et bibliothèques ?
- Estimez-vous que votre offre est bien connue du lectorat des bibliothèques ?
- Comment situez-vous l'offre numérique par rapport à l'offre papier (substitution, complémentarité...) ?
- Estimez-vous que l'offre BD numérique en bibliothèques s'accorde suffisamment avec la protection des auteurs et de leurs œuvres ?
- Envisagez-vous de produire des œuvres nativement numériques, directement pensées pour un support électronique ? Pourquoi ?
- Avez-vous des idées pour que l'offre numérique en bibliothèque puisse valoriser les auteurs et leurs œuvres ?

8. GUIDE D'ENTRETIEN SEMI-DIRECTIF A DESTINATION DE L'EDRLAB

- Pouvez-vous revenir sur les grandes lignes de l'association EDRLab et ses projets phares EPUB3 et DiViNa ?
- Comment vous positionnez-vous par rapport aux éditeurs de BD numérique ?
- Où en êtes-vous en ce qui concerne l'accessibilité ?
- Quels types de lien avez-vous les auteurs ?
- Quelles sont vos offres pour les bibliothèques ?
- Quels liens pouvez-vous créer avec elles ?
- Quelles sont vos idées, souhaits pour faire évoluer le lien avec les bibliothèques ?

9. RECENSEMENT NON EXHAUSTIF DES BLOGS BD FRANÇAIS ACTIFS D'APRES BEDE.FR

	Nom	Auteur	Date du dernier billet
1	<i>Paka Blog</i>	Paka	11/02/21
2	<i>Ze Blog BD de Mariko</i>	Mariko	10/02/21
3	<i>Bouletcorp</i>	Boulet	10/02/21
4	<i>Coco Virus</i>	Marguerite et Paul	10/02/21
5	<i>Le Blog de Laurel</i>	Laurel	10/02/21
6	<i>En tant que chat</i>	Karolane	09/02/21
7	<i>Mélakarnets</i>	Mélaka	08/02/21
8	<i>Une année au lycée</i>	Fabrice Erre	08/02/21
9	<i>Le strip de Ptid</i>	Vincent Cruvellier	05/02/21
10	<i>Obion blog</i>	Obion	05/02/21
11	<i>Marie pleine d'écailles</i>	Marie	05/02/21
12	<i>Cochonnex : Un preux vengeur se dresse pour la liberté et la justice</i>	Benjamin Hosfeth	05/02/21
13	<i>Diglee, mon blog d'illustratrice</i>	Diglee	03/02/21
14	<i>Maliki Strips</i>	Maliki	01/02/21
15	<i>JO – le webcomic</i>	Soyouz et JackPot	01/02/21
16	<i>Le blog de Thierry Martin</i>	Thierry Martin	31/01/21
17	<i>Pepper & Carrot</i>	David Revoy	29/01/21
18	<i>Gally blog</i>	Gally	21/01/21
19	<i>L'actu en patates</i>	Martin Vidberg	20/01/21
20	<i>L'Avventura</i>	Fiamma Luzzati	07/01/21
21	<i>Le blog de Sturnome</i>	Saturnome	07/01/21

Mis à jour le 11/02/21

GLOSSAIRE

API : L'Interface de programmation d'application (Application Programming Interface) est un moyen de faire communiquer entre eux des logiciels pour qu'ils échangent des services ou des données. Par exemple, l'application BDNF en utilise pour trouver dans Gallica les images nécessaires à fabriquer sa bande dessinée.

CBR/CBZ : Comic Book Rar/Comic Book Zip sont des formats de compression des fichiers images, adaptés à la bande dessinée. Plus faciles à partager en ligne, ils doivent ensuite être ouverts avec un logiciel spécialisé.

Comics : Terme américain pour désigner les bandes dessinées. En France, il se rapporte aux bandes dessinées venues des États-Unis ou supposées telles du fait d'un format différent de la franco-belge, avec des couvertures souples et un certain type de dessin.

DiViNa : Digital Virtual Narrative est le nom du format développé par l'EDRLab et qui tente de s'imposer pour la lecture de bande dessinée numérique. Il se veut accessible, interopérable, adapté à tous les styles graphiques. Il peut être enrichi avec du son et de l'animation.

DRM : *Digital Right Management* ou *Digital Restriction Management* est la gestion des droits ou restrictions numériques visant à empêcher l'utilisation frauduleuse ou non autorisée des contenus sur supports numériques.

EDRLab : Laboratoire européen de recherche et développement qui travaille au déploiement d'un écosystème de publication numérique ouverte, accessible et interopérable.

EPUB : Electronic Publication est le format ouvert des livres numériques. Il connaît plusieurs évolutions mais n'est pas le plus adapté aux bandes dessinées.

Franco-belge : Appellation courante de la bande dessinée produite notamment en France et en Belgique selon un format traditionnel : couverture cartonnée, 48 pages. Elle est distinguée des *comics* et des mangas.

JPG : Joint Photographic Experts Group définit le format d'une image compressée avec perte (contrairement au PNG) pour qu'elle soit moins volumineuse lors des échanges électroniques.

Interopérabilité : Capacité des systèmes informatiques à fonctionner les uns avec les autres, sans restriction. Par exemple la possibilité de lire la même bande dessinée numérique quel que soit le système d'exploitation de son ordinateur.

Manga : Terme japonais pour désigner les bandes dessinées. En France, il se rapporte aux bandes dessinées venues du Japon ou imitant leur style, différent de la franco-belge : souvent un petit format en noir et blanc, avec son propre sens de lecture, un certain type de dessin. Par extension, il englobe abusivement les œuvres venues de Chine ou de Corée.

One shot : Terme anglais pour désigner une histoire en un seul volume, par opposition à la série.

PDF : Portable Document Format est la description d'un format de page, développé par Adobe. Il a la particularité de préserver la mise en forme d'origine quel que soient les systèmes d'exploitation.

PNG : Portable Network Graphics est un format de compression des images sans perte (contrairement au JPG), adapté à la publication d'images simples.

Post : Terme anglais qui désigne le billet diffusé (ou posté) sur un réseau social. Sur Facebook, par exemple, il est possible de diffuser régulièrement les images de sa bande dessinée numérique.

Roman graphique : Traduction littérale de *graphic novel*, l'expression désigne quelque peu abusivement les bandes dessinées proposant un récit long, non sériel, plutôt tourné vers le public adulte. On considère que le premier exemple est *Un Pacte avec Dieu* (1978 aux États-Unis) de Will Eisner.

Scantrad : Mélange de *scan* et *traduction*, l'opération illégale désigne la numérisation puis la traduction par les fans d'un manga en vue de le distribuer sur internet.

Scrolling : Défilement des images à l'écran, particulièrement employé dans les webtoons.

Streaming : Terme anglais qui désigne la diffusion d'un contenu audio ou vidéo en flux. Cela impose de rester connecté au réseau pour pouvoir lire sa bande dessinée. Pour une lecture déconnectée, il faut opter pour le téléchargement.

Story : Terme anglais qui désigne une image, vidéo ou un son publié sur un profil de réseau social. Par exemple, Instagram permet de diffuser ses dessins, on a alors une bande dessinée numérique.

Strip : Mot anglais qui désigne un bandeau ; on parle aussi de *comic strip*. C'est une brève succession de cases, adaptée à la parution quotidienne dans les journaux ou en ligne.

Webcomic : Terme anglais désignant les bandes dessinées créées en ligne.

Webtoon : Mélange de *web* et *cartoon*, il s'agit à l'origine de bandes dessinées sud-coréennes diffusées en ligne ou sur application des smartphones.

INDEX

Angoulême.....	15, 47, 52, 55, 60	HADOPI.....	7
Bajram	32, 33, 34, 75, 82	homothétique	11, 22, 23
Baudry	17, 19, 82	Izneo.....	22, 23, 39, 40, 43, 50, 51, 52, 57, 68, 83, 85, 92, 103
blogs	17, 18, 21, 61, 105	Lungheretti	30
Bnf.....	50	manga.....	15, 16, 47, 58, 107
Bpi.....	13, 57, 68, 82	Maudoux	35, 36, 82, 109
<i>Bravery</i>	47, 48, 109	Naver	25, 26
Cadène	19, 35, 37, 42, 82	PNB	7, 46, 50, 51, 85
DiViNa	7, 46, 47, 48, 106	scantrad	23, 107
DRM.....	45, 46, 47, 64	Sequency	22, 23, 46, 83, 92
EDRLab.....	46, 47, 55, 83, 104, 106	turbomédia	18, 41, 47
EDRLab	7, 46, 104, 106	webtoon.....	25, 26, 40, 41, 47, 107
EPUB.....	7, 44, 45, 46, 106		

TABLE DES ILLUSTRATIONS

Figure 1 : Capture d'écran <i>About Digital Comics</i> , Balak, <i>TI le Portail Turbomédia</i>	19
Figure 2 : Le cycle des BD numériques	21
Figure 3 : 3 vignettes de <i>Kim Traüma</i> de Florent Maudoux, version numérique, (reproduites avec l'accord de l'auteur)	36
Figure 4 : <i>Une année exemplaire</i> Lisa Mandel, 2019 (reproduit avec l'aimable autorisation de l'autrice)	43
Figure 5 : <i>Bravery</i> , Yoann Le Scoul/Editions H2T (reproduit avec l'aimable autorisation de l'éditeur)	48
Figure 6 : Exemple de réalisation personnelle avec l'application BDNF	54
Figure 7 : Capture d'écran d'un tweet #mercrediBD des bibliothèques de la Ville de Paris	56

TABLE DES MATIERES

SIGLES ET ABBREVIATIONS	8
INTRODUCTION.....	9
I. LES MODALITES DE LECTURE DES BANDES DESSINEES, ETAT DES LIEUX	13
1. Quelles lectures ?	13
A. <i>Les palmes bibliothéconomiques</i>	<i>13</i>
B. <i>Dis-moi ce que tu lis.....</i>	<i>15</i>
2. Quelles BD numériques ?.....	17
A. <i>Blogs BD et sites amateurs : histoire d'expérimentations</i>	<i>17</i>
B. <i>BD homothétique : l'effet miroir de la numérisation.....</i>	<i>22</i>
C. <i>La case de l'oncle Sam : un rêve américain ?.....</i>	<i>24</i>
D. <i>Le voyage vers l'Est : le modèle asiatique.....</i>	<i>25</i>
3. Quelles pratiques culturelles ?.....	27
A. <i>Culture consommée</i>	<i>27</i>
B. <i>Culture d'équipement</i>	<i>28</i>
C. <i>Culture dématérialisée</i>	<i>29</i>
II. LES ACTIVITES DES PROFESSIONNELS, TOUR D'HORIZON DES USAGES	31
1. La chaîne des BD numériques.....	32
A. <i>Création, rémunération et revendications chez les auteurs</i>	<i>32</i>
B. <i>Numérisation, innovation et publication chez les éditeurs</i>	<i>39</i>
<i>La lecture sur un plateau... numérique.....</i>	<i>39</i>
<i>La fabrique de webtoons pour tous les écrans, un délice</i>	<i>40</i>
<i>La tentation de l'instantané.....</i>	<i>42</i>
2. La guerre des formats	44
A. <i>Les formats passés en revue.....</i>	<i>44</i>
B. <i>Les publics empêchés, victimes collatérales</i>	<i>45</i>
C. <i>L'intervention de DiViNa : vers un accord providentiel ?.....</i>	<i>47</i>
3. Les services au public.....	49
A. <i>Le prêt numérique en bibliothèque</i>	<i>49</i>
B. <i>Quelques exemples de terrain</i>	<i>52</i>
<i>Le patrimoine d'Angoulême</i>	<i>52</i>
<i>L'application BDNF</i>	<i>53</i>
<i>L'expérience des grandes villes</i>	<i>55</i>
<i>Le modèle américain</i>	<i>57</i>

C. <i>L'enseignement des bibliothèques universitaires</i>	58
III. LES PERSPECTIVES POUR DEMAIN, QUELQUES PRECONISATIONS	60
1. Formation et veille	60
2. Médiation et valorisation	63
Connaître son public.....	63
Faire connaître ses collections	64
Donner accès aux œuvres	65
Faire venir.....	66
Savoir accompagner	68
Donner envie.....	69
3. Politique publique	70
Usagers entre expérience et expérimentation	70
Un système participatif ?	71
Créer une marque	72
4. Événements et partenariats	74
CONCLUSION	78
SOURCES	83
<i>Liste des entretiens réalisés</i>	83
<i>Journées professionnelles et conférences</i>	84
<i>Articles, avis, baromètres, enquêtes et sondages</i>	85
BIBLIOGRAPHIE	87
ANNEXES	91
GLOSSAIRE	106
INDEX	108
TABLE DES ILLUSTRATIONS	109
TABLE DES MATIERES	110