



Les expositions virtuelles de la BnF de 1998 à 2020

Arnaud Laborderie

► **To cite this version:**

Arnaud Laborderie. Les expositions virtuelles de la BnF de 1998 à 2020 : Retour sur 20 ans de pratiques de médiation en ligne. Culture & Musées, Actes Sud, Avignon, 2020, Musées et mondes numériques, pp.324-330. hal-02880233

HAL Id: hal-02880233

<https://hal-bnf.archives-ouvertes.fr/hal-02880233>

Submitted on 24 Jun 2020

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

LES EXPOSITIONS VIRTUELLES DE LA BNF DE 1998 à 2020

Retour sur 20 ans de pratiques de médiation en ligne

Arnaud Laborderie

Chef de projet Gallica à la Bibliothèque nationale de France

Professeur associé à l'Université Paris-VIII

arnaud.laborderie@gmail.com

Pour citer cet article

Arnaud Laborderie, « Les expositions virtuelles de la BnF de 1998 à 2020. Retour sur vingt ans de pratiques de médiation en ligne », *Culture & Musées* [En ligne], 35 | 2020, mis en ligne le 01 juin 2020.

URL : <http://journals.openedition.org/culturemusees/5187>

—

Si les musées ont été précurseurs dans le domaine des expositions virtuelles, les bibliothèques se sont rapidement approprié ce champ d'action. Pionnière en la matière, la Bibliothèque nationale de France (BnF) produit des expositions virtuelles depuis 1998. Elle propose aujourd'hui 112 expositions virtuelles organisées en six galeries thématiques qui connaissent près de 4 millions de visites par an¹. La plupart de ces expositions virtuelles ont été réalisées à l'occasion d'expositions temporaires, avec pour objectifs de multiplier l'audience dans l'espace et le temps tout en pérennisant le travail scientifique produit. Contrairement aux expositions temporaires, les expositions virtuelles de la BnF sont pérennes et cumulent les visites depuis leur ouverture².

La délicate définition d'exposition virtuelle

Parce qu'elle renvoie à une pratique sociale reconnue, la notion d'exposition virtuelle a été exploitée par de nombreux professionnels qui ont réalisé sous cette appellation des dispositifs très variés, depuis la simple publication d'images légendées sur le modèle du diaporama jusqu'à la reconstitution d'espaces simulés en 3D où prennent place des œuvres d'art numérisées. Si l'expression est aujourd'hui utilisée pour désigner toutes formes de monstrations d'œuvres et de documents numériques sur le Web, on peut néanmoins distinguer plusieurs types d'objets hypermédiatiques qualifiés d'expositions virtuelles. (1) Dans le premier cas de figure, la présentation d'une exposition en cours dans une institution donne lieu à des sites Web compagnons qui s'inscrivent dans une démarche de marketing culturel. Leur objectif est d'assurer la communication et la promotion de l'événement *in situ*. (2) Une exposition virtuelle peut aussi désigner la transposition en ligne

d'une exposition présente (ou passée) ayant lieu dans une institution. Cela offre la possibilité d'une visite à distance, permettant au visiteur de préparer sa visite sur place ou de prolonger celle-ci chez lui. Ce type d'exposition peut reprendre fidèlement le parcours de l'exposition réelle ou s'en affranchir en réorganisant le propos et en présentant davantage de documents. C'est le cas de la BnF.

(3) Troisièmement, il existe des expositions numériques spécifiquement conçues pour une diffusion sur Internet sans lien avec une exposition en cours *in situ*. Pour le musée ou la bibliothèque, c'est une manière de présenter ses collections numériques sous forme de parcours thématique. Pour la galerie d'art, c'est l'occasion d'une extension virtuelle de ses espaces pour présenter des œuvres.

(4) Enfin, la notion d'exposition virtuelle peut désigner des expositions fondées sur les techniques de réalité virtuelle : soit sous la forme de visites virtuelles par des panoramas à 360°, à la manière du Google Street View, qui cherchent à reproduire l'expérience du visiteur dans le monde physique ; soit sous celle d'expositions modélisées en 3D qui reconstituent des espaces virtuels dans lesquels s'inscrivent des œuvres d'art numérique.

Cette typologie succincte montre combien la notion d'exposition virtuelle renvoie à une diversité d'objets numériques eux-mêmes en cours de transformation. L'exposition virtuelle connaît des hybridations comme tous les objets numériques, intégrant diverses formes médiatiques, faisant une place plus grande à l'interactivité pour une expérience qui se veut toujours plus immersive.

Il nous faut néanmoins différencier les expositions virtuelles envisagées comme pratique de médiation culturelle en ligne de celles utilisées comme simple outil de promotion, ce qui questionne l'objet hypermédiatique. Comment distinguer l'exposition virtuelle d'un autre type de site Web ? Quelle est la spécificité de l'exposition virtuelle par rapport à tout autre publication en ligne ?

Pour répondre à ces questions, nous nous appuyerons sur l'approche de Jean Davallon, selon laquelle l'exposition fonctionnerait comme un média parce que « non seulement, elle montrerait des "choses", mais toujours *indiquerait comment* les regarder » (Davallon, 1999 : 7) mettant ainsi en œuvre la caractéristique du média de « présenter simultanément un contenu et un vecteur technique qui propose une manière d'appréhender ce contenu » (*Ibid.*). Nous appréhenderons ainsi l'exposition virtuelle comme la remédiatisation du média exposition.

La remédiatisation du média exposition

Bolter et Grusin (1999 : 45) ont défini la remédiatisation (*remediation*)³ comme l'appropriation et la transformation d'un média dans un autre. Le concept-clé est celui de reconfiguration (*refashioning*), caractérisé par la reprise, la répétition, la trace, implicite ou

explicite, de l'ancien média dans le nouveau. Pour les auteurs, ce processus emprunte une double logique : l'hypermédialité (*hypermediacy*) rappelle au spectateur l'ancien média en l'intégrant ou en reprenant ses codes, tandis que l'immédiateté (*immediacy*) cherche à le faire disparaître derrière de nouvelles représentations créant, dans un désir de transparence, un espace unifié qui favorise l'immersion et l'accès direct au réel. C'est le cas des interfaces qui s'effacent pour offrir une relation plus immédiate aux contenus.

En tant qu'acte de remédiatisation, l'exposition virtuelle intègre et joue avec les codes de l'exposition autant qu'avec les codes de l'écran, ceux du multimédia et du Web, afin de proposer une nouvelle expérience de visite, dans une logique qui oscille entre hypermédialité et immédiateté. Ce processus est d'ordre technique, mais aussi symbolique et social car il modifie profondément la nature du dispositif médiatique tout en visant de nouveaux usages. Ainsi est-ce un enjeu de médiation qui fait intervenir, d'une part l'élaboration matérielle de ce qu'il est convenu d'appeler le texte de l'exposition virtuelle, et d'autre part la production sociale du sens.

Dans le cas de la BnF, cette double logique a donné lieu à deux états de l'exposition virtuelle qui se sont succédé dans le temps. Entre 1997 et 2017, une volonté d'hypermédialité a conduit à reprendre les codes de l'exposition et son fonctionnement en galeries, salles, cimaises et accrochage, avec pour objectif de restituer au plus près l'exposition physique (et son catalogue dans le dossier associé). Depuis 2017, c'est une approche d'immédiateté qui préside aux refontes ergonomiques et éditoriales du format numérique, en cherchant à s'émanciper des codes de l'exposition pour renouveler l'expérience de visite en repensant les dimensions technique, sémiotique et relationnelle du dispositif.

À travers les quelques exemples analysés, nous expliciterons le processus de remédiatisation de l'exposition virtuelle BnF et détaillerons comment son format a évolué sur une vingtaine d'années de production.

Remédier l'exposition réelle et inventer un format numérique

Au début de l'année 1998, avec l'exposition virtuelle *Splendeurs persanes*⁴, les Éditions multimédias de la BnF inventaient une forme de médiation autour des collections numériques, faisant le choix de développer une activité culturelle en ligne alors que le Web s'ouvrait au grand public en même temps que la bibliothèque numérique Gallica⁵. Le parti pris était de reconstituer l'exposition physique sur Internet et d'offrir avec le dossier du site ce que propose le catalogue, c'est-à-dire un complément scientifique sur les thématiques et les sujets abordés. Dans une logique de conquête de nouveaux publics, l'exposition virtuelle est alors pensée comme un outil pour préparer sa visite sur place ou pour prolonger celle-ci chez soi, mais aussi comme un objet autonome, participant à la politique de valorisation des collections. La forme est arrêtée d'emblée : une « Exposition en images » valorise les documents et synthétise le propos, un dossier « Arrêt sur » propose des articles extraits du catalogue, des « Gros plans » approfondissent des œuvres ou des thèmes de l'exposition,

enfin des « Repères » (glossaire, carte, chronologie, etc.), toutes ces rubriques faisant de l'exposition virtuelle un objet éditorial se voulant complet, revisitant tout le matériel de l'exposition, dispositifs de médiation et catalogue compris.

Pour comprendre comment fonctionnent ces différentes rubriques, prenons l'exemple de l'exposition virtuelle *La Légende du roi Arthur*⁶, un des grands succès d'audience avec plus de 2,8 millions de visites⁷ depuis l'ouverture du site en 2009. Du point de vue de la conception, la rubrique « Exposition en images » reprend les codes propres au média exposition transposés dans un autre espace médiatique, le Web. Ainsi les œuvres sont-elles mises en scène dans une scénographie virtuelle reprenant le propos de l'exposition *in situ* à travers trois salles virtuelles (De l'histoire à la littérature ; Les figures de la légende ; La puissance du mythe) qui se déclinent en 63 écrans présentant une centaine d'œuvres. D'écran en écran comme de cimaise en cimaise, l'exposition virtuelle propose un parcours guidé dans les œuvres en synthétisant le propos scientifique des commissaires sur un ton narratif afin d'être accessible à tous. Le dossier « Arrêt sur » reprend par extraits des articles du catalogue sous forme de textes illustrés, complétés par un ensemble d'activités pédagogiques à destination des enseignants. Toutes les images reproduites en vignettes sont cliquables et permettant d'accéder à une notice détaillée et à un zoom haute définition. Présents dans l'exposition sous forme de bornes interactives, les focus thématiques comme les *fac-similés* numériques interactifs⁸, ont été pensés pour articuler médiation en ligne et médiation numérique *in situ*.

Cet exemple illustre la démarche des Éditions multimédias de la BnF : faire découvrir les collections par palier, proposer plusieurs niveaux de discours, initier à la recherche, articuler une médiation numérique sur place et à distance. Pour que l'exposition virtuelle se distingue d'un autre type de site Web, notamment du site institutionnel de la bibliothèque ou du musée, les concepteurs de ces contenus ont établi les conditions suivantes : l'image doit être première, c'est par elle que passe le sens, c'est elle qui doit séduire le visiteur et capter son attention ; il s'agit de rendre les œuvres visibles, mais surtout intelligibles, et permettre le partage des ressources ; la mise en scène graphique des documents doit participer à la construction du sens tout en jouant sur les émotions du visiteur par des effets esthétiques interactifs ; du point de vue sémiotique, le design de l'interface et celui de l'information doivent ensemble faire sens, en organisant la cohérence énonciative, graphique et fonctionnelle de l'exposition virtuelle, appréhendée comme un univers plastique, narratif et discursif ; enfin, le design doit servir le contenu et le confort de l'utilisateur, en mettant en forme l'information de manière attractive dans des scénographies numériques visant à capter et maintenir l'attention du visiteur.

Pour la BnF, l'objectif fut de créer une véritable collection, avec un rubriquage et une ergonomie cohérents qui se déclinent de site en site, dans un graphisme original pour chaque exposition virtuelle, grâce à une collaboration au long court avec le designer Franklin

Desclouds⁹. Il s'est agi de travailler à la fois sur le design de l'interface et de modéliser les usages, c'est-à-dire penser des modes de lecture et de médiation récurrents permettant de guider le parcours du visiteur à travers le site et les collections. Comme dans l'édition imprimée, ce principe de collection vise à fidéliser le public, qui retrouve la même structuration des contenus et la même navigation dans le site, par une offre qui se renouvelle tout en conservant ses codes (rubriques, gabarits, contenus).

Repenser le format ergonomique et éditorial

Depuis 2017, les expositions virtuelles de la BnF sont engagées dans un processus de refonte pour s'adapter aux nouveaux usages et formats du Web. L'enjeu est de moderniser le format ergonomique et éditorial dans la perspective de conquérir un nouveau public. Pour cela, des ateliers de conception centrée sur l'utilisateur selon l'approche *UX design*¹⁰ ont été conduits afin de repenser le parcours utilisateur et de concevoir des scénarios en fonction des publics. Il s'agit d'un changement d'approche : en plaçant le visiteur au centre du processus de conception, on passe d'une logique de collection à une logique d'usage. C'est un renversement de perspective pour un site Web qui n'est plus conçu en fonction des contenus que l'on voudrait développer, mais en fonction des usages que l'on souhaiterait proposer à l'utilisateur. De la sorte, l'institution se positionne au plus près des attentes et besoins de l'utilisateur. Pour construire cette nouvelle relation aux publics, le format des expositions virtuelles de la BnF évolue vers une mise en récit des collections comme modalité de médiation.

Le scrollytelling : un nouveau format ergonomique et narratif

Le parcours de l'exposition en ligne quitte la succession de pages-écrans et s'émancipe des codes explicites de l'exposition pour privilégier un nouveau format ergonomique et éditorial, résolument narratif et interactif, issu du journalisme en ligne et du webdocumentaire : le *scrollytelling*. Ce mot valise composé de l'anglais *scrolling* (défilement) et *storytelling* (mise en récit) désigne une manière de narrer les histoires sur le Web dont la spécificité est d'incorporer des contenus multimédias (textes, images fixes et animées, sons) de façon très fluide, grâce à des effets d'interface en parallaxe¹¹. Ce procédé, utilisé depuis longtemps dans le dessin animé et le jeu vidéo, consiste à déplacer des éléments sur plusieurs plans. Sur un site Internet, il permet d'animer des objets en créant un faux effet 3D qui donne une impression de profondeur. Les éléments défilent à des vitesses différentes par l'action du *scroll*, rendant l'expérience de lecture simple et fluide. C'est ce principe de fluidité qui rend l'expérience immersive et engageante.

Rompant radicalement avec la forme traditionnelle de l'exposition virtuelle BnF, *Paysages français : une aventure photographique* (2017)¹² expérimente ce format en *scrollytelling* avec des pages défilantes animées mettant en scène les œuvres. Ce fut l'occasion de repenser la navigation et l'ergonomie avec un site *responsive*, c'est-à-dire qui s'adapte aux différentes tailles d'écrans. Le site privilégie l'image plein écran et les jeux de cadrages, afin de créer des correspondances visuelles entre les œuvres sur le principe révisé d'un accrochage numérique. Animées de légers effets d'interfaces, les pages sont rythmées par des commentaires sur les artistes qui apparaissent à mesure du défilement.

L'exposition virtuelle *Les Nadar : une légende photographique* (2018)¹³ poursuit cette mue en imaginant un accueil animé et ludique qui permet d'introduire les différentes rubriques du dossier, tout en croisant les itinéraires et les œuvres de Félix, de son frère Adrien et de son fils Paul dans un parcours interactif. Un jeu permet de reconnaître les personnalités photographiées par les Nadar. Le site Internet garde le principe des pages défilantes avec la volonté de décloisonner les types de contenus pour proposer un parcours de lecture multimédia, articulant texte, images, entretiens audiovisuels et focus thématiques.

L'exposition virtuelle *Le Monde en sphères* (2019)¹⁴ pousse plus loin cette logique en redécoupant le propos de l'exposition *in situ* en six rubriques et en faisant évoluer sensiblement le format discursif, en passant du discours au récit. Dans la section d'ouverture « En bref » attenante à l'accueil du site, le mode *scrollytelling* est investi comme une forme de médiation au propos scientifique des commissaires. L'objectif est de raconter l'histoire mouvementée de la représentation de la Terre et de l'univers, en offrant une compréhension immédiate de ce sujet complexe, avant d'aller plus loin par la consultation des dossiers et des rubriques pédagogiques associés.

À l'occasion de l'exposition *Tolkien*¹⁵, une nouvelle approche est expérimentée : celle d'un format privilégiant l'expérience et l'immersion, en proposant une première entrée par le jeu avec le concours de l'illustrateur Anato Finnstark et du *gamedesigner* Florent Maurin. Articulé au site Web¹⁶ consacré aux sources mythiques et historiques de la fantasy, *Le Royaume d'Istyal*¹⁷ est un jeu d'aventure narratif et immersif inspiré des *visual novels*¹⁸, invitant le public à s'initier à la structure et aux codes de la fantasy, avant de découvrir les ressources du portail littéraire. Le rubriquage — Jouer | Découvrir | Comprendre | Transmettre — cible les publics en proposant une entrée progressive dans les contenus. « Jouer » s'adresse plus précisément à un jeune public dans le but de lui faire comprendre ce qu'est la fantasy à travers une expérience vidéoludique. Pure création, ce jeu n'est pas basé sur les collections de la BnF mais veut y conduire avec la seconde rubrique, « Découvrir », qui propose trois parcours thématiques en *scrollytelling* liés à des sujets d'actualité. Très illustrée et caractérisée par un propos synthétique, cette entrée revisite l'ancienne rubrique « Exposition en images » avec des parcours interactifs et immersifs en lieu et place de salles et cimaises virtuelles. Avec « Comprendre », il est proposé de dépasser l'immersion pour s'adresser à un public plus averti ou curieux, désireux d'en savoir davantage en consultant un dossier d'articles réalisés sous la

direction scientifique d'Anne Besson, professeure des universités et spécialiste du genre. Enfin, « Transmettre » propose aux enseignants des activités pédagogiques à consulter sur le site ou à télécharger.

Avec ce site d'un genre nouveau, les Éditions multimédias de la BnF s'affranchissent des codes du média exposition tout en gardant la fonction : montrer, donner accès, faire comprendre. Entre immersion et information, l'expérience proposée au public part de la création contemporaine pour conduire aux documents patrimoniaux. Sur le plan sémiotique, les planches réalisées par Anato Finnstark assurent la cohérence de l'énonciation éditoriale (Souchier, 1999), préservant ainsi la dimension immersive et le lien entre le jeu et le reste du site. Proposer au visiteur une aventure dans laquelle lui-même est acteur revisite la médiation culturelle par un nouveau rapport aux collections (Laborderie, 2018).

Conclusion

Faire voir, mais aussi faire comprendre, dans une logique de médiation culturelle, c'est bien, à nos yeux, ce qui fait la singularité d'une exposition virtuelle sur le Web. Pour la BnF, engagée dans de telles pratiques de médiation numérique, l'enjeu est de poursuivre le renouvellement de ses formes et de s'ouvrir à l'appropriation et à la personnalisation, afin d'accompagner les pratiques culturelles du public.

Alors que la logique de marché et de consommation culturelle privilégie l'image jusqu'à l'absence de discours, deux écueils menacent les concepteurs d'exposition virtuelle : l'absence de médiation, avec un parcours sans propos où les œuvres sont laissées à la libre interprétation du public ; l'excès de médiation, avec un parcours où les œuvres disparaissent derrière un discours qu'elles ne font qu'illustrer. La ligne de crête est étroite entre marketing culturel et médiation, entre singularité et standardisation. Il importe, selon nous, de sortir de la seule logique de communication pour véritablement proposer une médiation culturelle qui rapproche les collections numériques et les publics en ligne.

Aujourd'hui, le format de ces objets culturels hypermédiatiques change en même temps que changent les formes de médiation dans une logique de convergence médiatique (Jenkins, 2013) et de mise en récit du discours et des œuvres, pour valoriser l'expérience et l'immersion.

Références bibliographiques

Bolter (Jay David) et Grusin (Richard). 1999. *Remediation. Understanding New Media*. Cambridge : MIT Press.

Bruckmann (Denis), Ihadjadene (Madjid), Dufrêne (Bernadette). 2013. *Numérisation du*

patrimoine. Quelles médiations ? quels accès ? quelles cultures ? Paris : Hermann.

Chaumier (Serge) et Mairesse (François). 2013. *La médiation culturelle*. Paris : Armand Colin.

Davallon (Jean). 1999. *L'exposition à l'œuvre : stratégies de communication et médiation symbolique*, Paris : L'Harmattan.

Jenkins (Henry). [2006] 2013. *La Culture de la convergence : des médias au transmédia*. Paris : Armand Colin.

Laborderie (Arnaud). 2018. « Mettre en récit les données culturelles des bibliothèques numériques : exposition virtuelle et recherche-crédation », in *Actes du Colloque international sur les bibliothèques et archives à l'ère des humanités numériques*, oct. 2018. Paris, France. Consultable en ligne : <https://hal-bnf.archives-ouvertes.fr/hal-01891073>

Souchier (Emmanuel). 1998. « L'image du texte pour une théorie de l'énonciation éditoriale », p. 137-145 in *Les cahiers de la médiologie*, 6. Consultable en ligne : <https://www.cairn.info/revue-les-cahiers-de-mediologie-1998-2-page-137.htm>

Notice biographique

Chef de projet au service de la Coopération numérique et de Gallica à la Bibliothèque nationale de France, Arnaud Laborderie est chargé de l'exploitation des données pour la recherche. Précédemment, il a été éditeur multimédia à la BnF, concevant et réalisant des expositions virtuelles, des applications et des livres enrichis. Docteur en Sciences de l'Information et de la Communication, il est membre du laboratoire Paragraphe de l'Université Paris-VIII et chercheur à la chaire ITEN (Innovation, Transmission, Édition Numériques) de l'UNESCO. Il travaille sur les problématiques du livre augmenté et sur la médiation des collections numériques. Professeur associé au département Humanités numériques de l'Université Paris-VIII, il enseigne dans le master Création et édition numériques et conduit un atelier-laboratoire à l'École universitaire de recherche ArTec.

Publications : <https://cv.archives-ouvertes.fr/arnaud-laborderie>

¹ 3 790 871 visites cumulées en 2019 selon le marquage Xiti.

² Ainsi l'exposition Homère, ouverte en novembre 2006, totalisait 2 316 531 au 31 janvier 2020.

³ Nous préférons traduire l'anglais *remediation* par « remédiation » plutôt que par « remédiation », terme parfois employé en ce sens mais qui désigne usuellement en français le soutien apporté aux élèves en difficulté.

⁴ Exposition virtuelle *Splendeurs persanes* : <http://expositions.bnf.fr/splendeurs/index.htm>

⁵ Le service Web de la bibliothèque numérique Gallica a ouvert au public le 10 octobre 1997.

⁶ Exposition virtuelle *La Légende du roi Arthur* : <http://expositions.bnf.fr/arthur/index.htm>

⁷ Ainsi l'exposition Arthur, ouverte en octobre 2009, totalisait 2 833 716 visites cumulées au 31 janvier 2020.

⁸ Trente-six titres sont consultables en ligne : <http://expositions.bnf.fr/livres/> Face à l'obsolescence de la technologie Flash, ces produits éditoriaux seront adaptés prochainement en HTML 5.

⁹ Agence Des Signes : <http://www.des-signes.fr/>

¹⁰ Le terme UX (acronyme de l'anglais *User eXperience*) désigne la qualité de l'expérience vécue par l'utilisateur dans toute situation d'interaction, et par extension la méthodologie de conception visant à caractériser et modéliser cette expérience, notamment dans les interfaces et services numériques.

¹¹ Le terme est dérivé du grec *parallaxis* (« modification »). Les objets proches ont une parallaxe plus grande que les objets plus éloignés, de sorte que le défilement parallaxe crée un effet de distance et de perspective. Cet effet est maintenant considéré comme une fonction de défilement d'une page Web.

¹² Exposition virtuelle *Paysages français, une aventure photographique (1984-2017)* :

<http://expositions.bnf.fr/paysages-francais/>

¹³ Exposition virtuelle *Les Nadar* : <http://expositions.bnf.fr/les-nadar/>

¹⁴ Exposition virtuelle *Le Monde en sphères* : <http://expositions.bnf.fr/monde-en-spheres/>

¹⁵ *Tolkien, voyage en Terre du Milieu*, exposition présentée à la BnF du 22 octobre 2019 au 16 février 2020.

¹⁶ Exposition virtuelle *Fantasy, retour aux sources* : <https://fantasy.bnf.fr/>

¹⁷ Jeu vidéo en HTML 5. Scénariste : Florent Maurin. Illustrateur : Anato Finnstark. Design sonore : Andrea Perugini. Bande annonce : <https://www.facebook.com/watch/?t=10&v=2324819020977365>

¹⁸ Roman vidéoludique, le *visual novel* (litt. « roman visuel ») est un genre très populaire au Japon, que l'on peut situer au croisement de la BD numérique et du jeu vidéo, avec pour particularité de faire intervenir le lecteur dans le déroulement de l'histoire par des choix textuels.