BnF Bibliothèque nationale de France

inp Institut national du patrimoine

Les expositions virtuelles de la BnF

Colloque « Ce qu'exposer veut dire »

Le 9 avril 2020

Catherine Hofmann (BnF, Département des Cartes et plans)
Arnaud Laborderie (BnF, Département de la Coopération)

EN | FR

BnF EXPOSITIONS

LES GALERIES VIRTUELLES DE LA BIBLIOTHÈQUE NATIONALE DE FRANCE

RENDEZ-VOUS DANS LES EXPOSITIONS

OK

Fantasy, retour aux sources

Explorez *Le Royaume d'Istyald* et partez à la rencontre d'un monde merveilleux et de ses créatures étranges ! Découvrez la fantasy sous l'angle de l'actualité grâce à des formats courts et immersifs. Approfondissez vos connaissances du genre, depuis ses sources mythiques et historiques jusqu'à ses déclinaisons actuelles. *Harry Potter, Le Seigneur des anneaux, Game of Thrones,* et bien d'autres œuvres de fantasy sont à découvrir ici !

TOUTES LES EXPOSITIONS

- **Galerie du livre et l'écrit**
- **Galerie des écrivains et conteurs**
- **Galerie d'histoire des représentations**
- **Galerie des arts et de l'architecture**
- **Galerie de la photographie**
- **Galerie des cartes et globes**

BDnF, la fabrique à BD

Les Essentiels de la littérature

La presse à la Une

Geoffroy Tory, graphiste ava…

L'Aventure du livre

L'Aventure des écritures

Choses lues, choses vues

Trésors carolingiens

Livres de parole. Torah, Bibl…

http://expositions.bnf.fr/

Les expositions virtuelles de la BnF

- Une offre culturelle en ligne depuis 1998
- 113 expositions pérennes accessibles dans un portail dédié
- 6 millions de visites en 2020 (+ 2 millions soit 50%)

Version en ligne de l’exposition *in-situ* et reprise du catalogue

Une double logique :

- Valorisation des collections patrimoniales (Gallica)
- Médiation culturelle en ligne (EAC)

Qu’est-ce qu’une exposition virtuelle ?

Une grande diversité d'objets numériques

1/ Sites Web compagnons

- Communication autour d'une exposition *in-situ* (marketing culturel)

2/ Expositions numériques en ligne

- Transposition en ligne d'une exposition *in-situ* (cas de la BnF)
- Création d'expositions numériques spécifiquement conçues pour une diffusion sur Internet

3/ Expositions en réalité virtuelle

- Visites virtuelles en 360° d'une exposition réelle
- Modélisation d'espaces en 3D et accrochage virtuel (UMA)

La notion d'*exposition virtuelle*

- Réinterroger le concept d'exposition
- Réinterroger le terme « virtuel »

- Est-ce que toute monstration d'œuvres sur Internet constitue une exposition virtuelle ?
- Qu'est-ce qui différencie l'exposition virtuelle d'un autre type de site web ?
- Qu'est-ce qui fait exposition dans l'espace numérique ?

L'exposition fonctionne comme un média parce que « non seulement, elle montrerait des "choses », mais toujours *indiquerait comment* les regarder. » (Davallon, 1999).

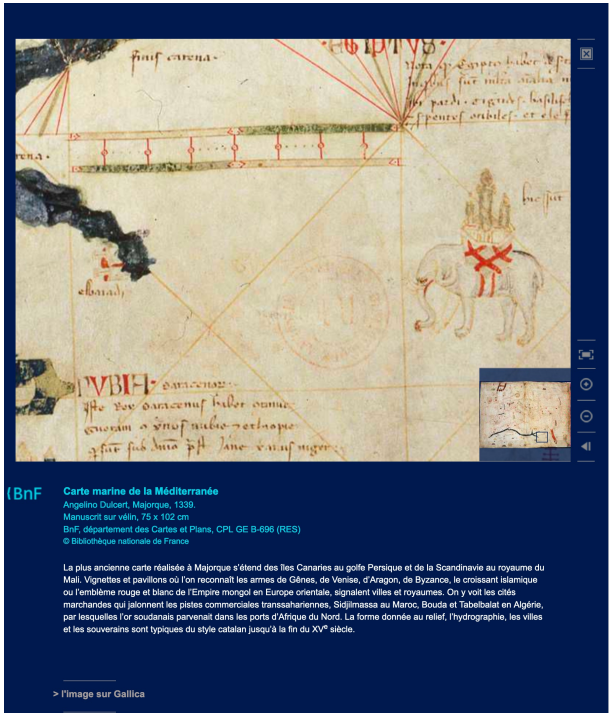
Pour la BnF : montrer et rendre intelligible, faire comprendre.

À la BnF, de 1998 à 2017…

1/ Remédiatiser l'exposition *in-situ* et inventer un format numérique

- Reprendre les codes de l'exposition : galeries, salles, cimaises, accrochage, etc.
- Reprendre en ligne des dispositifs de médiation (panneaux, cartels, articles du catalogue, etc.)
- Articuler médiation numérique en ligne et *in-situ* (bornes)
- Un esprit de collection (gabarits et usages)

L'âge d'or des cartes marines (2012) : http://expositions.bnf.fr/marine/index.htm



http://expositions.bnf.fr/marine/expo/salle1/index.htm

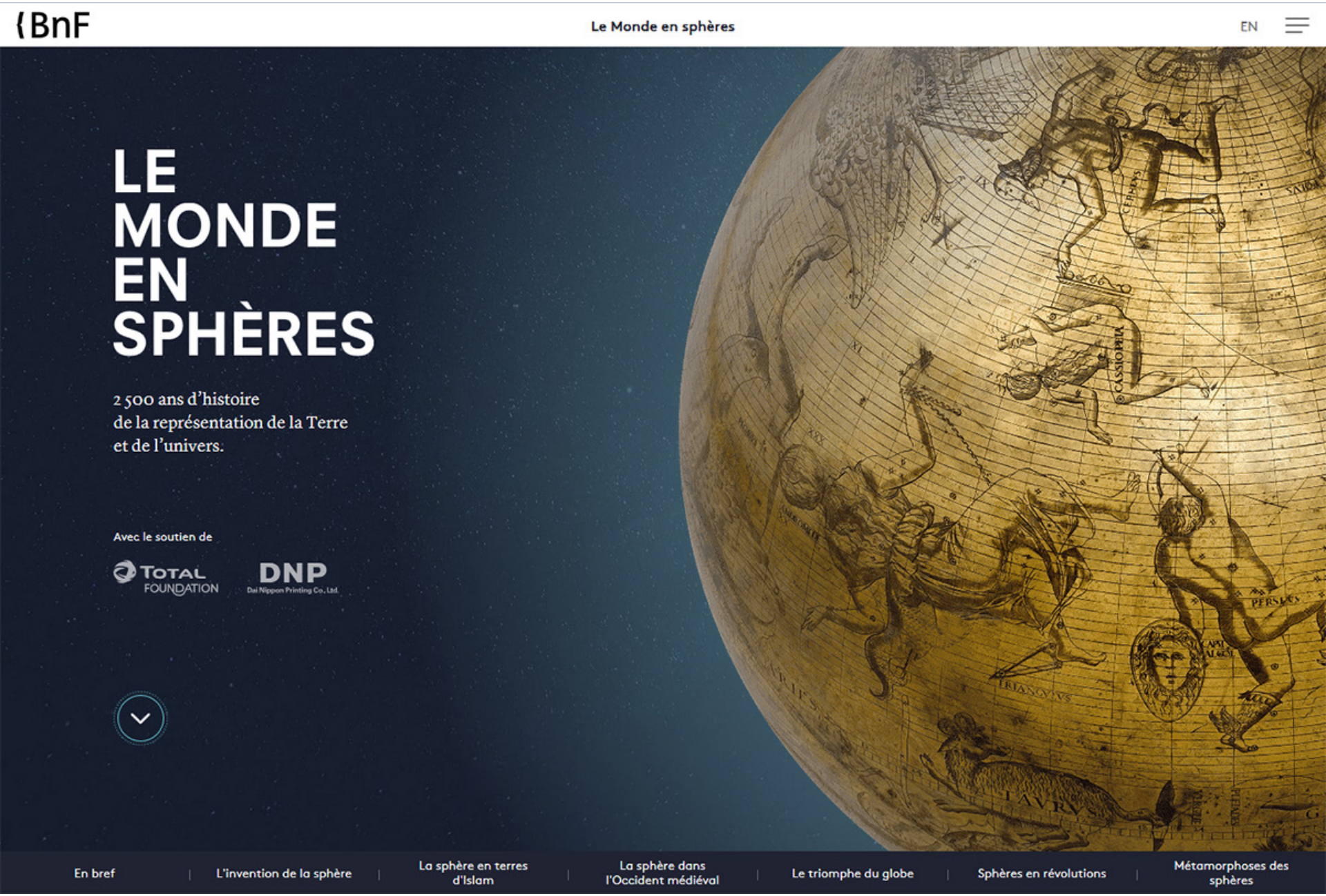
À la BnF, depuis 2017…

2/ Repenser le format ergonomique et éditorial

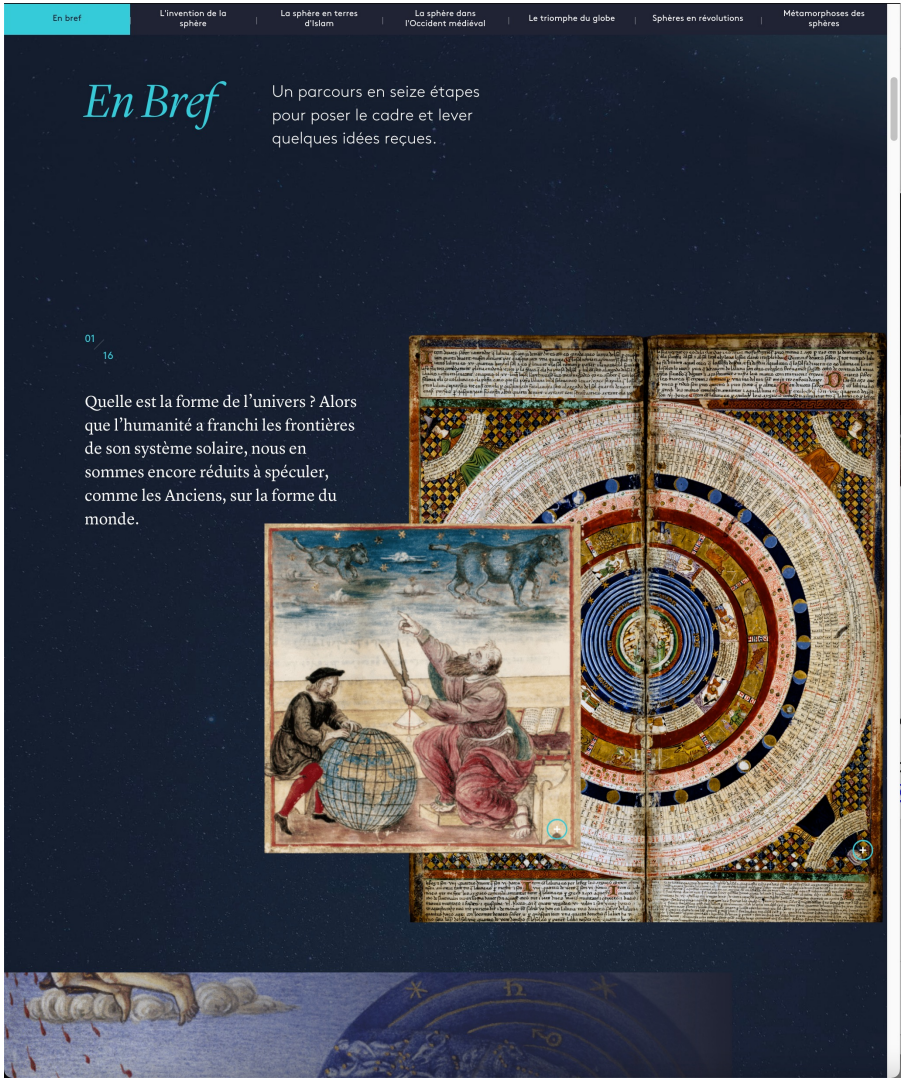
- D’une logique de collection à une logique d’usage
- Construire une autre relation avec les publics à travers l’expérience utilisateur
- De nouveaux formats ergonomiques et éditoriaux :
  - Le scrollytelling
  - Vidéo (entretiens) et motion design (animation)
- Entre personnalisation et standardisation
- Vers la ludification

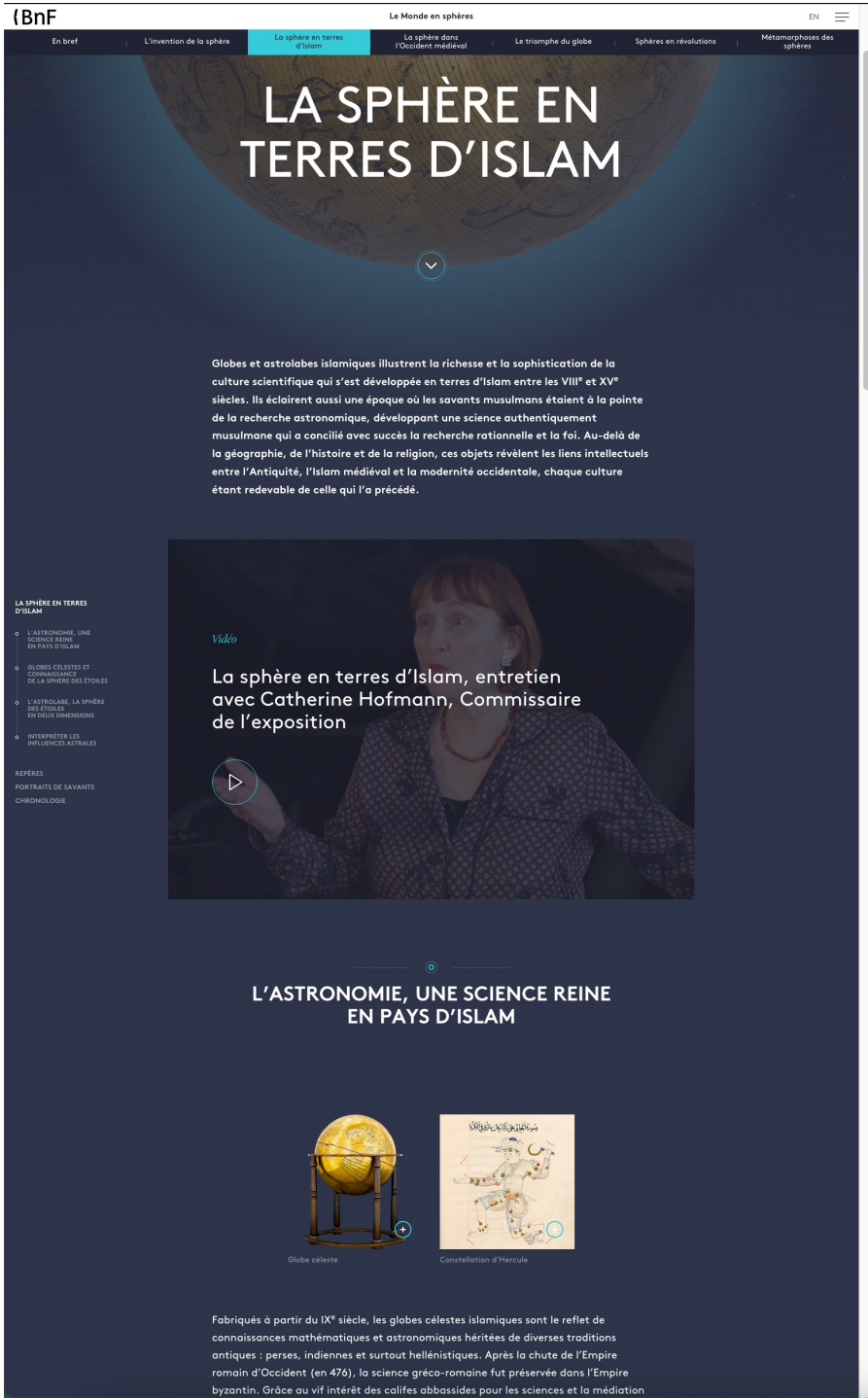
L’exemple du Monde en sphères (2019)

- Un parcours virtuel fidèle au propos et au déroulé de l’exposition physique
- Une forte articulation entre les dispositifs numériques *in-situ* et ceux déclinés sur le web
- De nouveaux formats ergonomiques et éditoriaux
  - Une architecture globale très lisible : 7 onglets principaux + « En savoir plus » (repères, portraits, chronologie)
  - Application systématique du scrollytelling
  - Alternance de différents médias au sein d’un même onglet
    - Vidéos d’entretiens
    - Œuvres + cartels
    - Globes en 3D avec liens vers Gallica
    - Animations sous forme de vidéos
    - Accès à des albums thématiques ou sur une œuvre donnée



Le Monde en sphères (2019) : http://expositions.bnf.fr/monde-en-spheres/index.html





Parcours en bref et deuxième section de l'exposition : http://expositions.bnf.fr/monde-en-spheres/la-sphere-en-terres-dislam/index.html

Manipulation de globes en 3D
http://expositions.bnf.fr/monde-en-spheres/grand/mes_076.php

Exploration vidéo (Behaim, 1492) :
https://vimeo.com/330493765

Culture Prime (sur Facebook) :
https://vimeo.com/338007982

Avantages et limites

- Préparer la visite de l’exposition *in-situ* ou prolonger celle-ci en ligne
- Élargir l'audience en touchant des publics distants
- Garder trace de l’exposition temporaire et pérenniser le travail scientifique produits sur les fonds
- Rendre visible les étapes d’un processus patrimonial qui engage l’inventaire et le catalogage des objets jusqu’à leur numérisation et mise en ligne, en accès libre

La virtualisation interroge la relation entre le public et les œuvres

- La place des écrans dans l’exposition et dans la médiation
- Le rapport à la matérialité du document
- L’expérience même de l’œuvre et les émotions ressenties

Expérimentation d’autres modèles

Fantasy, retour aux sources (2020)

À l'occasion de l'exposition Tolkien présenté l'hiver dernier à la BnF :

- Prolonger l'exposition et s'articuler avec un cycle de manifestations
- Une collaboration avec Anato Finnstark (illustratrice) et Florent Maurin (gamedesigner)

Un jeu vidéo, Le Royaume d'Istyald, comme première entrée dans le site :

- Présentation vidéo du jeu : https://vimeo.com/369296617

Jouer | Découvrir | Comprendre | Transmettre

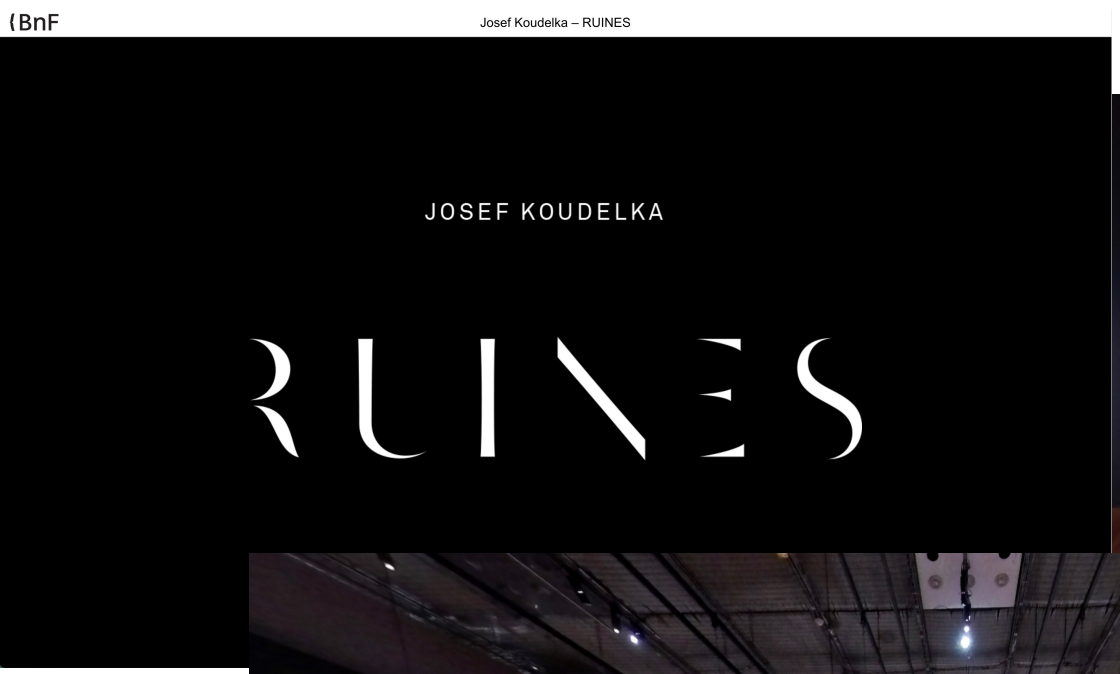
- Un nouveau rubricage ciblant très fortement les publics
- De la création vers le patrimonial
- De l'expérience vers la connaissance

Fantasy, retour aux sources (2020) : https://fantasy.bnf.fr/

Le Royaume d'Istyald (2020) : https://fantasy.bnf.fr/fr/jouer/

Josef Koudelka. Ruines (2020)

- Modèle encore inédit pour la BnF, proprement lié à la crise sanitaire
- L’exposition, qui s’est tenue à la BnF à l’automne 2020, a du fermer prématurément à cause du confinement.
- Visite virtuelle de l’exposition captée par une caméra permettant des prises de vues à 360°
- Une soixantaine de points de réalisés permettant de circuler dans l’espace reconstitué
- Toutes les photographies sont zoomables pour permettre l’immersion
- Le visiteur peut se déplacer d’un point de vue à l’autre et accéder aux textes sur les cimaises et aux images des œuvres avec les informations techniques associées.



Visite virtuelle de l’exposition Koudelka (2020) : http://expositions.bnf.fr/koudelka/

Impact du confinement et perspectives

- + 5 millions de visites sur Gallica (de 15 à 20 millions entre 2019 et 2020)
- + 2 millions de visites sur les expositions virtuelles (de 4 à 6 millions, soit 50% d'augmentation du trafic)
- + 400% pour la bibliothèque numérique des enfants (offre ancienne en voie d'obsolescence)

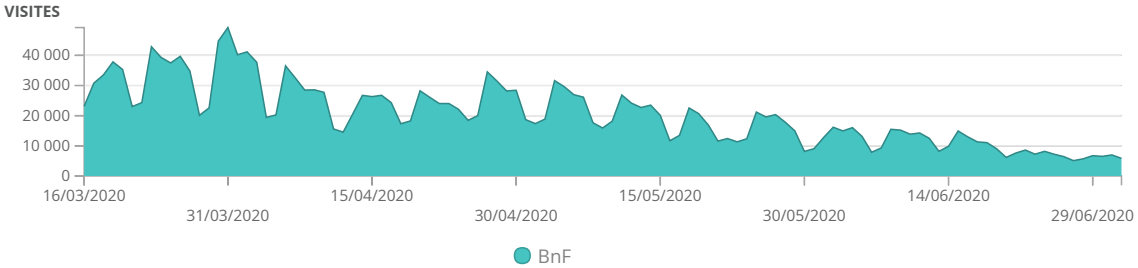
- Revaloriser l'offre de contenus
- Mise en place d'un outil métier de gestion de contenu (CMS)
- Développement de nouveaux formats : vidéo pour les réseaux sociaux et « stories », podcasts, narration spatialisée, etc.
- Articulation avec l'offre de médiation numérique du futur musée Richelieu

PÉRIMÈTRE
BnF > Expos virtuelles & classes

PÉRIODE
16/03/2020 > 02/07/2020 vs 18/03/2019 > 04/07/2019

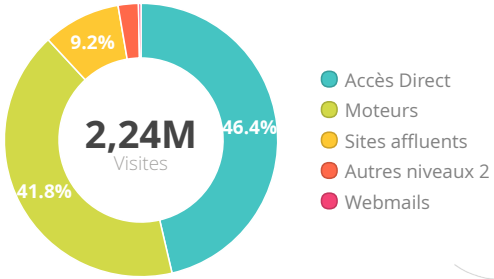
TRAFIC & COMPORTEMENT

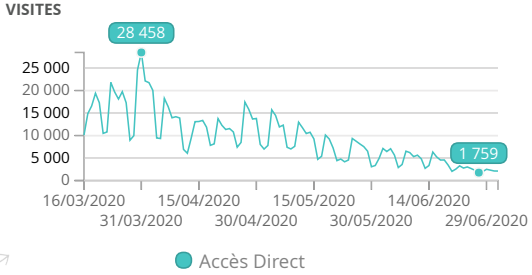
BnF - Expos virtuelles & classes



110 %	104 %	108 %		
2,24M	1,98M	14,29M	57 %	00:08:52
Visites	Visiteurs (tous événe...	Pages vues	Taux de rebond	Temps passé / visites
			-10 %	-9 %

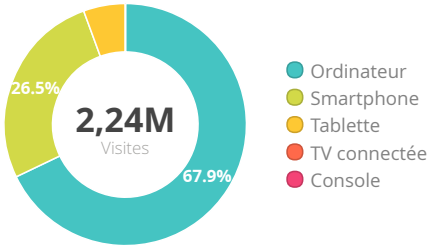
TOP 5 SOURCES DE TRAFIC





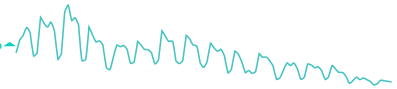
Note : Cliquez sur un élément pour mettre le graphique ci-contre à jour.

SUPPORTS



VISITES
Supports - **ORDINATEUR**

1,52M Visites 129 %



VISITES
Supports - **SMARTPHONE**

593,20k Visites 83 %

VISITES
Supports - **TABLETTE**

124,51k Visites 64 %

En conclusion

Quel(s) modèle(s) pour l'exposition virtuelle ?

- La diversité des formes et des formats sonde la frontière entre communication et médiation, entre éducation et consommation.

- Pour la BnF : rendre accessible, montrer, mais aussi rendre intelligible, faire comprendre, s'inscrire dans une démarche de médiation culturelle.

Quelle expérience pour le public ?

- Au-delà de l'expérience utilisateur (interfaces), considérer l'implication du public, sa place dans le dispositif, sa participation.

Merci de votre attention

Ressources BnF en ligne :

- http://gallica.bnf.fr/
- http://expositions.bnf.fr/index.php
- http://classes.bnf.fr/index.php

Article en ligne :

- « 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 : https://hal-bnf.archives-ouvertes.fr/hal-02880233