



**HAL**  
open science

**Compte rendu de Rencontre Muséo Ile de France “ Les expositions en ligne ” Deuxième séance: “ Pratiques professionnelles et de coopération autour des expositions en ligne ”, Paris Bernon, Marie-Laure, publié le 14 mars 2022**

Marie-Laure Bernon

► **To cite this version:**

Marie-Laure Bernon. Compte rendu de Rencontre Muséo Ile de France “ Les expositions en ligne ” Deuxième séance: “ Pratiques professionnelles et de coopération autour des expositions en ligne ”, Paris Bernon, Marie-Laure, publié le 14 mars 2022. 2022. hal-04427629

**HAL Id: hal-04427629**

**<https://hal.science/hal-04427629>**

Preprint submitted on 30 Jan 2024

**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.

## Compte rendu de Rencontre Muséo Ile de France « Les expositions en ligne »

Deuxième séance : « Pratiques professionnelles et de coopération autour des expositions en ligne », Paris

[Bernon, Marie-Laure](#), publié le 14 mars 2022

*Le 23 février 2022 s'est tenue la deuxième séance des Rencontres Muséo IDF – « Les expositions en ligne » (commissariat : Sébastien Appiotti, Marie Ballarini, Marie-Laure Bernon). Intitulée "Pratiques professionnelles et de coopération autour des expositions en ligne", la séance a réuni jusqu'à 40 professionnel.le.s et chercheur.se.s et étudiant.e.s à la maison de la recherche de la Sorbonne nouvelle et sur Zoom. Vous trouverez ici un compte rendu des trois interventions de la soirée. La captation de la rencontre est aussi disponible [sur la page Youtube de Mêtis](#).*

*La séance est introduite par Marie Ballarini, responsable des événements Mêtis et co-commissaire du cycle, et Marie-Laure Bernon, co-commissaire du cycle et post-doctorante sur les expositions en ligne à la BnF et chercheuse associée au laboratoire Cedete (Université d'Orléans).*

*Cette séance prolonge la précédente sur les formats d'exposition en ligne en proposant d'explorer les manières dont elles sont conçues, à partir de réflexions théoriques et de cas concrets illustrés par deux binômes de professionnels de la production de ces objets numériques. Elle permet d'éclairer les modes de coopération entre acteurs culturels et techniques qui guident les arbitrages, ajustements ou renoncements opérés sur les formats, types de médiation ou encore degré d'interactivité, pour concevoir les expositions sur Internet.*

### **[Sébastien Appiotti](#) – Quand les professionnels des visites en ligne s'exposent : discours d'escorte et représentations**

Sébastien Appiotti revient sur le contexte de la crise sanitaire qui a permis aux acteurs économiques et industriels d'investir plus largement le secteur culturel, et de se mettre en scène (portfolio) et en discours par leurs performances techniques, technologiques et éditoriales. Il présente les résultats d'une enquête exploratoire sur les discours d'escorte de sites web de 8 entreprises, dont celles présentes à cette séance, et montre la manière dont est présentée et pensée la visite d'exposition.

## Domination de la "visite virtuelle" et de ses déclinaisons

"Visites virtuelles en 360°" (Incahoots)  
"Visite virtuelle" (Immersiv3D ; Explorvisit)

## Une affaire de famille

"Jumeau numérique" (Notoryou ; Explorvisit)  
"Double numérique" (Art GP)

## Nommer autrement, pour se différencier sur un marché hautement concurrentiel

"Visite guidée à distance et commentée" (Wezit Live Solutions)  
"Solution 3D temps réel et immersive" (Socle)  
"Showroom 3D" (Notoryou)  
"Creative 3D Tours" (Notoryou)  
"Visite réelle à distance" (My Tour Live)

*Illustration 1. Extrait de la présentation de Sébastien Appiotti. Une instabilité terminologique forte : un argument concurrentiel différenciant ?*

Il en ressort une diversité des termes employés au service d'une différenciation de l'offre de visite en ligne dans un marché hautement concurrentiel. La visite est souvent décrite comme relevant d'une expérience immersive, associée à l'idée d'innovation. Revient également la promesse d'une nouvelle forme de communication avec les publics, basée sur l'interaction, l'émotion et le rapport exclusif aux œuvres. Outre une expérience de visite unique, la diffusion sur Internet de l'exposition est valorisée par l'accès aux contenus culturels qu'elle permet, notamment à destination des publics dits empêchés ou éloignés. La visite d'exposition en ligne peut enfin être présentée comme un « produit d'appel » à une visite *in situ*.

**Loïc Vandeweghe et Eric Prados – Visites d'exposition au musée de l'Hospice-Comtesse de Lille.**

Loïc Vandeweghe présente le [musée de l'hospice Comtesse](#) et l'évolution de la façon dont sont pensés et appropriés les outils numériques au musée. Il revient sur la manière dont ont été conçues deux expositions en ligne, produites dans des contextes différents : la première visite « [L'atelier Pasquero, une aventure photographique lilloise](#) » pendant le premier confinement, et « [Kaiwu, Art et design en Chine !](#) » qui a bénéficié des enseignements tirés de la première. La comparaison de ces expériences est l'occasion de revenir sur les ajustements, choix éditoriaux et techniques qui ont résulté des échanges avec le prestataire technique en charge de la production en ligne. Immersiv3D est représenté par Eric Prados qui décrit les choix éditoriaux pris dans la présentation des deux expositions, par exemple avec une entrée commune par la cour du musée avec l'affiche de l'exposition, de façon à garder une ligne graphique cohérente.

Le binôme souligne l'importance de la coopération et de l'investissement des deux parties du projet, culturelle et technique, pour mener à bien une exposition sur Internet qui soit la plus adaptée aux besoins des professionnels du musée et des publics. Ils racontent les « bidouillages » techniques pour répondre au mieux aux demandes des professionnels du musée de l'hospice, centralisées par Loïc Vandeweghe. En retour, les possibilités techniques offertes par la diffusion en ligne des collections ouvrent des perspectives aux acteurs culturels, qui adaptent également leurs demandes et envies. La co-élaboration de la médiation en ligne permet également d'améliorer la médiation *in situ*, par exemple avec un rééquilibrage entre textes et images.

## **Mathilde Rétif et Justine Llorca – Musées et Handicap : exposition virtuelle et coopération interprofessionnelle en Centre-Val de Loire**

Mathilde Rétif souligne l'intérêt de la mise en ligne des collections pour l'association des Musées en Région Centre-Val de Loire (MCVL), dont une des missions est de favoriser l'accès des collections des musées au plus grand nombre. L'association se place en médiateur, facilitateur et centralisateur des échanges entre prestataire technique et professionnels des musées. Mathilde Rétif souligne l'importance de la coordination des différents professionnels techniques et culturels pour assurer l'avancement efficace des projets. Justine Llorca offre un point de vue professionnel en présentant les adaptations techniques aux spécificités des lieux, et un point de vue personnel de visiteuse PMR avec l'identification d'éléments-clefs qui permettent une visite agréable, comme la captation 3D des espaces de transition pour ne pas être désorienté.

Elles évoquent les modes de collaboration tout au long du processus de production de l'exposition en ligne, de la visite des lieux avec l'explication des rôles de chacun à la cartographie numérique du parcours et du monument, en passant par les délibérations sur les contenus sélectionnés et besoins en matière de médiation numérique (vidéo, trad, photo et degré de sa résolution, cartel FALC [Facile A Lire et à Comprendre]).

### **Bibliographie / Ressources**

GERMAN Ronan (2016). « La médiation numérique et l'espace muséal en représentation : les portfolios vidéos d'agences de design prestataires de musées », *Études de communication* [Online], 46. DOI : <https://doi.org/10.4000/edc.6509>

JEANNERET Yves, SOUCHIER Emmanuël (2001), « Présentation », *Communication & langages*, n° 128. DOI : <https://doi.org/10.3406/colan.2001.3072>

SANDRI Éva. (2020). *Les imaginaires numériques au musée ? Débats sur les injonctions à l'innovation*. Paris : MkF éditions

### **Articles de Correspondances digitales**

- sur les collaborations entre patrimoines et industries culturelles : <https://correspondances.co/expositions-numeriques-immersives-vers-de-nouvelles-collaborations-entre-patrimoine-et-industries-creatives/>
- Sur les formes de collaboration des lieux culturels avec les partenaires privés : <https://correspondances.co/musees-comment-peut-on-collaborer-avec-des-partenaires-privés-pour-innover/>

Pour citer cet article : BERNON, Marie-Laure. (2022). *RM IDF – « Pratiques professionnelles et de coopération autour des expositions en ligne »*, Metis Lab, publié le 14 mars 2022. Disponible sur : <https://metis-lab.com/2022/03/14/rm-idf-pratiques-professionnelles-et-de-cooperation-autour-des-expositions-en-ligne/>