

Éditorialisation pédagogique des archives numériques

Archives nationales, le 8 novembre 2017

Arnaud Laborderie
arnaud.laborderie@gmail.com

Édition multimédia et médiation numérique



Portails BnF

<http://expositions.bnf.fr/>

<http://classes.bnf.fr>

Programme de recherche de la BnF

Objectifs et enjeux

- Expérimenter des dispositions de médiation numérique en recherche et développement
- Modéliser des parcours dans les collections numériques à travers des interfaces dédiées
- Créer des prototypes dans le cadre d'un atelier-laboratoire IDEFI-CréaTIC avec des chercheurs et des étudiants de master de l'Université Paris 8
- Favoriser l'appropriation des collections numérisées de Gallica

Coopération et partenariat

- Coopérer sur projet avec des partenaires académiques et institutionnels
- Collaborer dans le domaine des Humanités numériques

Méthodologie : recherche-création

- Mettre en œuvre une pédagogie par projet en pratiquant la co-construction de prototypes avec les étudiants mis en posture de concepteurs et d'utilisateurs
- Modéliser des usages émergents sur de nouveaux supports
- Partir de fondements théoriques, conceptualiser et modéliser

Objectifs pédagogiques et scientifiques

- Expérimenter les problématiques de la remédiatisation et l'éditorialisation
- Travailler sur trois plans : le corpus, les interfaces, la médiation
- Concevoir un objet éditorial innovant

Atelier-laboratoire IDEFI-CréaTIC

Trois temps

- Séminaire : 2 ou 3 séances préalables. Fondements théoriques et scientifiques du projet.
- Projet tutoré : 10 séances. Editorial, design, technologies. Conception et prototypage.
- Délocalisation : 1 semaine intensive. Transposition, décentrement, rencontres. Production en mode hackathon.

Pédagogie par projet

- Travail en équipe : 5 ou 6 étudiants (édito, graphiste, développeur)
- Dynamique de groupe et partage des compétences
- Intervention de professionnels et de chercheurs
- Co-construction des dispositifs en posture de concepteur et d'utilisateur
- Favoriser l'autonomie et la synergie entre étudiants

- Equipes : éditorial, design, développement
- Livrables : dossier de conception, modélisation vidéo, prototype

Approche expérimentale

- Faire de la veille concurrentielle et technologique
- Créer un concept éditorial et graphique
- Élaborer le scénario et les contenus des interfaces
- Modéliser les usages et le parcours utilisateur
- Convertir ses idées en fonctionnalités

Travailler sur trois plans :

- Éditorial : contenus, parcours, scénarisation
- Design : graphisme et ergonomie, expérience utilisateur
- Technologies : prototypage et développement des interfaces

Avancement du programme

2016

- Corpus : l'Odyssée
- Collaboration BnF : Patrick Morantin (Réserve des Livres rares)
- Partenaires : Master Humanités classiques et Humanités numériques (Paris 10), Laboratoire New Tech UdA (Université d'Athènes), Bibliothèque nationale de Grèce
- Livrable : application web optimisée pour iPad, consultable en ligne : <http://leden.org/ulyse/>

2017

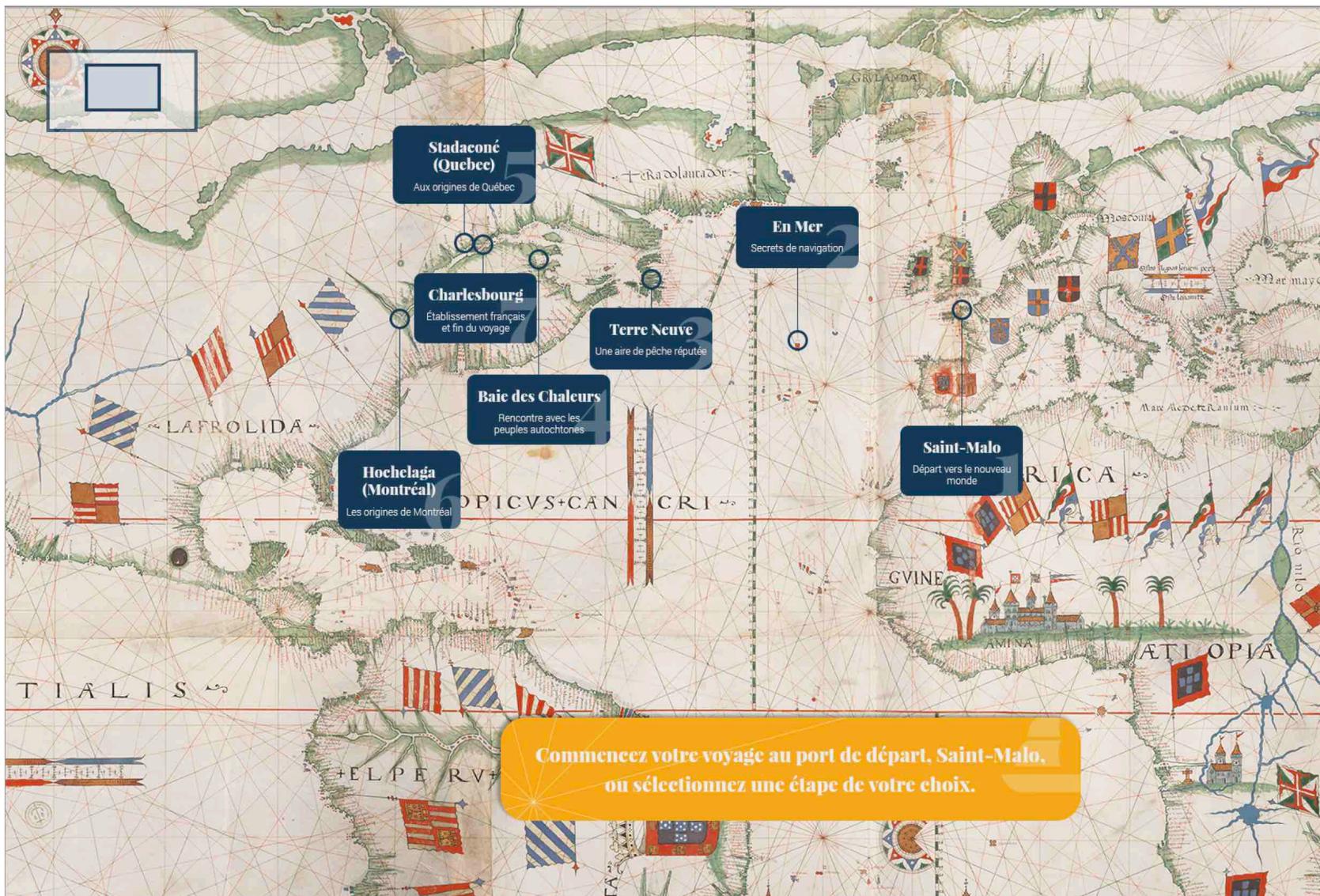
- Corpus : Découverte du Canada
- Collaboration BnF : Catherine Hofmann (Département des Cartes et plans)
- Partenaires : Bibliothèque et Archives nationales du Québec, Musée Pointe-à-Caillière, Université du Québec à Montréal (UQAM)
- Livrable : application pour table tactile (dispositif muséographique)

Projet « À la découverte du Canada »

Un dispositif muséographique interactif et narratif dans l'univers des cartes marines et portulans :

- Plonger le visiteur sur les traces de Jacques Cartier, dans sa navigation vers le Canada, et illustrer la représentation du monde entre les XVI^e et XVIII^e siècles
- Enrichir par un corpus documentaire et cartographique, donner vie aux ressources de la BnF en proposant un atlas animé
- Suivre la narration complète des voyages de Cartier, consulter les étapes et les anecdotes de son voyage et de son exploration
- Se laisser porter par l'enchantement des cartes marines

Projet conçu par cinq étudiants : Kathrina Frank, Séverine Lefèvre, Marie Marsone-Ivanoff et Miloud Maamar.



A la découverte du
CANADA

Plongez dans le temps des Grandes explorations, naviguez sur les traces de Jacques Cartier et suivez les grandes étapes de la découverte du Canada dans cette épopée interactive. Le monde des cartes marines vous attend !

?

?

Crédits



Saint-Malo

Jacques Cartier, marin de St-Malo, est envoyé en Nouvelle-France par une commission de François Ier, Roi de France et de Navarre, qui le nomme chef d'escadre, pour aller découvrir la situation du fleuve St-Laurent et de la Nouvelle-France. Cartier dirigera, aux frais du roi, trois voyages vers l'Amérique du Nord entre 1534 et 1542, espérant y trouver un passage pour l'Asie, ou du moins "certaines îles et pays où l'on dit qu'il se doit trouver de grandes quantités d'or et autres riches choses".



Saint-Malo



En Mer



Terre Neuve



Croix de Gaspé



Baie des Chaleurs



Stadaconé (Québec)



Hochelaga (Montréal)



Charlesbourg



A la découverte du
CANADA

Teaser : <https://www.youtube.com/watch?v=MSgQjdW18Q0>

Hochelaga : <http://leden.org/projets/hochelaga/index.html>

En conclusion

La narration est un élément déterminant de la médiation numérique.

- Expérimenter de nouvelles formes de mise en récit en exploitant les plateformes en ligne et les réseaux sociaux tout en les combinant à des dispositifs de médiation *in situ* plus traditionnels (visite guidée, application numérique, dispositifs interactifs, etc.).

Le récit est une forme primordiale de la connaissance.

- Transformer les données en information, et l'information en signification par le recours à des formes narratives qui permettent d'orienter le lecteur dans un environnement informationnel en expansion.

Yves Citton : « Aujourd'hui comme hier, nous pensons largement à travers des formes narratives nécessaires pour donner sens aux milieux intensément informationnels dans lesquels nous sommes désormais immergés. »