



2nde table ronde : Comment le numérique réduit les distances

Intervenants :

Dominique Tourte, PDG, Invenit

Célia Fleury, Responsable du Développement des Musées Thématiques, Département du Nord

Isabelle Reusa, Responsable du projet de hub numérique, Direction des publics et du numérique, RMN-Grand Palais

Table ronde modérée par Pierre-Yves Lochon, fondateur et coordinateur du Clic France



- **Le livre augmenté au Musée des Confluences**

Dominique Tourte, PDG, Invenit

Le livre augmenté est un outil numérique proposé au Musée des Confluences par la société Invenit. Invenit est une maison d'édition spécialisée dans les ouvrages des Beaux-Arts, de littérature et de patrimoine. Toutefois depuis deux ans, elle a développé en complément du livre, un processus de « papier connecté » qui permet de proposer au lecteur un contenu numérique dynamique.

Installée au sein de la Plaine Image de Tourcoing, la relation d'Invenit avec les sociétés environnantes, en particulier Idées-3 Com, agence de conseil en communication digitale, lui a permis **d'envisager les possibilités de la réalité augmentée tout en conservant son activité première de métier du livre papier**. Le numérique est donc appréhendé par Invenit comme un complément à l'objet papier.

Le projet du livre augmenté du Musée des Confluences est né dans le cadre d'un appel d'offre visant à valoriser une collection d'incunables. La société Invenit a développé une collection éditoriale, intitulée Confluences, et a mis en place le projet « Récit d'objets ». Celui-ci avait pour but de **permettre à des écrivains de s'approprier les collections du Musée des Confluences**. Ainsi 4 auteurs ont été sélectionnés pour leur texte en lien avec 4 artefacts : une météorite, un châle de soie de mer, un téléphone et un fragment de mâchoire humaine.

L'objet se présente comme un livre traditionnel qui permet au lecteur qui le souhaite, sans contrainte aucune, de télécharger une application sur Android ou IOS. Le lien vers le téléchargement se trouve sur le rabat du livre, accompagné par une reproduction de l'objet.

D'après les premiers chiffres, il apparaît que **1 lecteur sur 5 télécharge l'application**. Celle-ci lui permet d'avoir accès à **l'objet en 3D manipulable** ainsi qu'à une vidéo d'un entretien avec l'auteur d'une durée de cinq à six minutes. Le contrat de la société avec le Musée des Confluences étant de trois ans, le livre augmenté va continuer à se développer avec actuellement **3 titres en projet**.

Ce travail a permis à la société Invenit de faire prendre conscience des possibilités de la réalité augmentée dans le milieu éditorial. Cette technologie ne rencontre presque pour seule limite que le manque d'imagination du commanditaire. **Ce type de projet développant des objets hybrides permet de maintenir le lien entre lecture traditionnelle et numérique**. De plus, cette technologie présente un grand intérêt économique car la société n'impacte pas cette réalité augmentée sur le prix du livre : **le numérique est donc présenté comme un outil gratuit en complément du livre papier**.

Invenit poursuit actuellement son partenariat avec les musées avec notamment un projet au Louvre-Lens autour de l'exposition « Métamorphoses ». Ce projet permettra d'avoir au sein du catalogue un accès à 4 séquences du making-of de l'exposition, ainsi qu'à la matérialisation 3D d'un objet exposé.

[Récits d'objets](#)

Articles du Clic France : [Exposition: « Œuvres et projets de médiation soutenus par le fonds Expériences Interactives de Pictanovo »](#)



- **Le Projet Mémoire 14-45**

Célia Fleury, Responsable du Développement des Musées Thématiques, Département du Nord

Ce projet est né dans le cadre du **développement de « Transmussites 14-45 », un réseau transfrontalier de musées et de sites des deux Guerres mondiales**. Il est partagé par trois territoires, les départements du Nord et du Pas-de-Calais ainsi que la province de Flandre occidentale. La genèse de ce projet s'inscrit dans le réseau « Lille métropole, Mémoire des guerres » constitué en 2006. L'enjeu de ce projet a été d'accompagner les musées dépourvus du label Musée de France en développant un encadrement départemental : en effet **la centaine de Musées dédiés aux deux Guerres mondiales accueillent chaque année plus de 300 000 visiteurs**. En 2009, **sept musées avaient commencé à élaborer un travail en réseau en instaurant des outils de communication communs**.

Dans le département du Nord, ce sont 18 structures muséales qui sont concernées par la thématique des deux conflits du XXe siècle. En effet le département, de même que ses voisins, a été fortement impacté par ces deux guerres : les collections conservées dans ces institutions possèdent une authenticité qui présente notamment un intérêt pour le tourisme international.

Dès les prémices du projet, **le trilinguisme est apparu comme une nécessité pour le développement de la base de données** : ce point a été un critère de choix pour le département dans la sélection du prestataire. Les thesauri collaboratifs documentaires ont ainsi été mis au point par la société Mobydoc avec la volonté de concevoir une traduction anticipée des demandes. Ces thesauri ont été conçus grâce à des groupes de travail transfrontaliers.

Le projet a mis en place des conventions avec chacun des musées, qui sont alors responsables des contenus mis en ligne. Les acteurs départementaux accompagnent les musées dans la valorisation de leurs collections : **ils ont ainsi un rôle d'accélérateur et de facilitateur dans un champ professionnel**.

L'interface de la base de données a été élaborée de manière à faciliter son utilisation avec une recherche mosaïque, la possibilité de créer des paniers d'objets ainsi que de réaliser des exports. Les recherches par question de même que les désignations pré-traduites permettent une grande souplesse d'usage pour l'utilisateur. Un formulaire de contact est également disponible : il témoigne de la volonté du projet de développer un volet contributif dans les 5 prochaines années. En effet, il existe une communauté d'internautes internationale en demande de ce type de service. Ce processus existe depuis au moins 25 ans au sein des institutions muséales qui ont développé des contacts avec les descendants des combattants. **L'objectif capital pour le futur du projet est donc de stimuler ce phénomène en permettant à la base de données de se muter en une plate-forme participative, en facilitant ainsi la prise de contact en particulier avec la possibilité d'effectuer des TAG ou encore des dépôts d'objets numériques**.

[Projet 14-45](#)



- **Photothèque numérique, API et hackaton, les nouveaux projets de la RMN-GP**

Isabelle Reusa, Responsable du projet de hub numérique, Direction des publics et du numérique, RMN-Grand Palais

La RMN-GP est née de la fusion en 2012 de deux entités, la Réunion des Musées Nationaux et le Grand-Palais. L'innovation étant une composante essentielle de la RMN-GP, elle met en place de nombreux projets : l'expérimentation des *Google Glass* lors de deux expositions, 3 MOOC (Massive Open Online Courses) ou encore une visite virtuelle de la nef du Grand Palais (élaborée en partenariat avec Google et avec l'emploi de drones pour les prises de vue).

Le projet de plate-forme de photothèque numérique concerne le fonds d'images géré, développé et commercialisé par l'agence photographique de la RMN. Ce fonds est composé à la fois d'images provenant d'institutions françaises et étrangères. Ce projet s'inscrit dans le cadre de la mission de la RMN-GP de **mettre en œuvre une « photothèque universelle »** en mettant son fonds d'images à disposition du public. Cette mission a été établie par décret statutaire lors de la fusion entre les deux entités. La plate-forme s'adresse donc à trois cibles principales : le grand public, les musées et les partenaires de la RMN-GP.

A l'origine, la base de données photographiques était pauvre en information, aussi est apparue la **nécessité d'interconnecter les images avec les données sur les œuvres que possèdent les musées.** Ces données permettent effectivement de replacer l'œuvre dans son contexte. La décision a donc été prise d'insérer les liens vers les sites proposant ce contexte en interconnectant la plate-forme avec les bases de données des musées ou encore Wikipédia. En ce qui concerne ce dernier point, il s'agissait d'une expérimentation réussie de lier la base avec des wikidatas, du fait de leur disponibilité et de leur diffusion à destination du grand public. De plus, la plate-forme a été conçue avec un accès au multilinguisme afin de promouvoir les collections françaises.

En cours de développement, **le site sera mis en ligne en septembre 2015.** Celui-ci se veut intuitif, **intégrant la dimension de plaisir** pour séduire le grand public. La page d'accueil présentera des œuvres différentes à chaque actualisation pour donner une idée de la richesse du fonds : cette sélection sera établie grâce à la popularité des images de même que, dans une moindre mesure, un tri aléatoire. Le site a également été conçu pour s'adapter aux usages actuels avec une fonctionnalité de partage (sur Facebook et Tweeter), la possibilité de sélectionner des favoris et de télécharger l'image (pour un usage strictement non commercial). La plate-forme intègre également **des recommandations afin d'inciter l'utilisateur à la découverte du fonds.**

De plus, le site a été développé grâce à un module Drupal : cela permet aux musées d'intégrer en marque blanche les œuvres de la photothèque sur leur site. **L'importance du référencement a été déterminante dans la conception du site.** Celui-ci est conçu comme un hub qui vise à faire terminer le voyage de l'internaute sur le site du musée possédant l'œuvre.

Une interface de programmation sécurisée (API) destinée aux développeurs a aussi été mise en



place. Elle est née de la volonté d'inciter ces nouveaux publics (artistes, designers et développeurs) à s'approprier la base de données. Dans ce cadre, a eu lieu un concours créatif en partenariat avec le Google Art Institute du 29 au 31 mai 2015. **Au cours de ce hackaton, ce sont plus de 600 000 images auxquelles ont eu accès 29 participants pendant 28 heures.** Les 5 membres du jury ont désigné le projet gagnant intitulé Vie-Trouve, qui permet une recherche dans la base grâce au mouvement (technologie Kinect). Ce projet a donc permis d'ouvrir le monde de l'Art à des personnes évoluant dans des sphères habituellement distinctes.

Compte-rendu réalisé par Marie Hoffmann, étudiante en archéologie à l'université Charles de Gaulle - Lille 3.

