



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



- **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.

