

# Les « chantiers numériques » : un accès à la culture pour tous

mardi 23 janvier 2007

**Ministère de la  
culture et de  
la communication**

**Contacts presse**

Ministère de la culture et de la  
communication

Département de l'information  
et de la communication  
Fabien Durand  
Tél. : 01 40 15 80 05  
[service-de-presse@culture.gouv.fr](mailto:service-de-presse@culture.gouv.fr)



**Les « chantiers numériques » :**  
un accès à la culture pour tous

## COMMUNIQUE DE PRESSE

Renaud Donnedieu de Vabres, ministre de la culture et de la communication, a présenté mardi 23 janvier lors d'une conférence de presse les « chantiers numériques culturels », ou comment favoriser l'accès à la culture pour tous grâce à internet.

La culture est au cœur de la révolution numérique : elle favorise la diffusion de notre patrimoine, elle est un outil de découverte, de connaissance, de recherche et de loisirs, une passerelle entre les peuples et elle suscite aussi une nouvelle forme de création.

L'action de Renaud Donnedieu de Vabres en faveur des chantiers numériques culturels se traduit par trois engagements :

- une pleine utilisation des possibilités offertes par la numérisation pour sauvegarder notre patrimoine et notre mémoire
- une présence efficace sur Internet pour diffuser nos œuvres
- un soutien fort à la création numériques

Un plan de numérisation, doté de 2,8 millions d'euros, a été mis en œuvre en 2007. Il permet d'augmenter l'offre des ressources culturelles numériques et favorise une consultation libre et ouverte pour tous les internautes.

105 projets sont aidés et s'articulent autour des thèmes suivants : les territoires, les personnes, le français et les langues de France, l'art et l'archéologie, l'architecture et la création contemporaine.

Parmi les projets novateurs soutenus par ce plan : la numérisation par la Cinémathèque française du catalogue de la Société des Films Albatros, des enregistrements du Théâtre de l'Odéon, la reconstitution en ligne de sites archéologiques ou de sites historiques grâce au programme 3D conçu avec le CNRS

Le ministre a également lancé la nouvelle version du portail Culture.fr qui permet d'accéder à 7 500 événements, 30 000 organismes, 2 800 musées et 1 300 bibliothèques.

Ce service proposera au grand public d'accéder notamment à 3,5 millions d'images et ainsi de rendre accessible à tous, gratuitement et facilement, notre patrimoine sous forme numérique. Avec ce nouveau service plus de 240 bases de données (Joconde, Mérimée, etc.), de sites Web (célébrations nationales, sites archéologiques, etc.), ou encore 250 œuvres multimédias, seront ainsi accessibles à tous.

Le portail s'enrichit de nouveaux services comme l'abonnement à la programmation d'un lieu via des flux RSS et un nouveau moteur de recherche, opérationnel en avril 2007, permettra l'accès en un clic aux 16 millions d'œuvres et ressources numérisées par le ministère de la culture et de la communication.

Le ministre a également fait un point sur l'audiovisuel et sur la Bibliothèque numérique européenne (BNUE) :

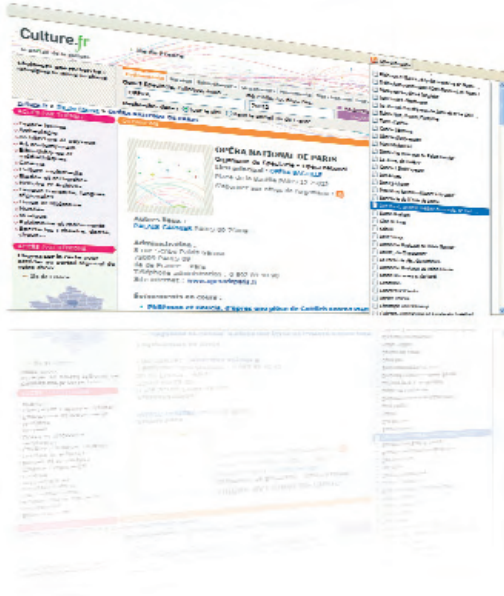
➤ **Le plan de sauvegarde de l'Institut National de l'Audiovisuel a été porté à 12,3 millions d'euros pour 2007.** Le rythme de numérisation ayant quasiment doublé, la bataille pour rattraper le processus de dégradation et éviter la perte irrémédiable de cette mémoire audiovisuelle est sur le point d'être remporté.

➤ **La mise en œuvre du projet de la BNUE, lancé à l'initiative du Président de la République, est entrée dans sa phase opérationnelle.** Une source de financement pérenne lui est assurée grâce à l'élargissement de l'assiette de la redevance sur les appareils de reprographie, perçue par le Centre national du livre. Une ligne de crédit de 10 millions d'euros est ainsi ouverte pour le financement de projets de numérisation dont la BNUE est le projet moteur.

Enfin, des actions soutenues pour la création multimédia se poursuivent notamment grâce au dispositif pour la création artistique multimédia (DICREAM) et au Fonds d'Aide à l'édition Multimédia (FAEM), qui a déjà permis de soutenir des projets de création de jeu vidéo pour 13 millions d'euros.

- P.1 Le nouvel élan pour le portail **Culture.fr**
- P.4 Cinéma et audiovisuel : développer des nouveaux outils de diffusion
- P.8 Histoire et archives : connaître le territoire et les personnes
- P.11 La valorisation du patrimoine musical national
- P.14 La valorisation du patrimoine linguistique national
- P.16 Le livre à l'heure du numérique
- P.19 La 3D et le numérique au service du patrimoine
- P.24 Visiter les musées en ligne
- P.29 Reconnaître une nouvelle industrie culturelle : le jeu vidéo
- P.31 Créer des passerelles entre les diverses formes d'art
- P.36 Etudier les usages numériques culturels

## LE NOUVEL ELAN POUR LE PORTAIL Culture.fr



Lancé en octobre 2003 pour favoriser l'accès par Internet à la culture, le portail culture.fr a bien rempli sa mission puisqu'il reçoit 13 000 visiteurs par jour depuis son ouverture. En 2007 le portail de la culture en France se renouvelle pour présenter plus clairement des contenus enrichis. L'objectif de la refonte du portail culture.fr est de créer un portail tourné vers le citoyen, outil de dialogue avec les professionnels de la culture et ouvert à tous les partenaires culturels.

### POUR LE GRAND PUBLIC : UNE ERGONOMIE SIMPLIFIÉE

Un test auprès d'utilisateurs de la première version du portail culture.fr a permis de réaliser plusieurs améliorations majeures.

### Un nouveau moteur de recherche

Le pavé de recherche de Culture.fr qui permet à l'internaute de naviguer dans tous les contenus du site a été développé et permet des recherches avancées très spécialisées. Ce moteur répond aux questions les plus simples comme à des questions très complexes : Quels événements culturels à Clermont-Ferrand ? Quels « musées de France » ont des œuvres de Nicolas de Staël dans leurs collections ?

### 7000 événements sur tout le territoire

Plus de 7 000 événements sur tout le territoire sont aujourd'hui répertoriés par le portail culture.fr. La recherche peut-être thématique : jazz, danse, opéra, etc., ou géographique en entrant un code postal ou le nom d'une ville.

### Découvrez les musées de France

L'intégralité des 1 300 « musées de France » ainsi que de nombreux autres musées sont accessibles via ce moteur avec la description de leurs collections, les tarifs et conditions d'accès aux expositions et les services proposés.

### **Visitez les monuments**

Eglises, châteaux, moulins, partez à la découverte de nos monuments : intérêt architectural, informations patrimoniales, le portail vous aide à préparer vos visites.

### **Consulter 8000 sites Internet**

Les équipes du portail Culture.fr ont sélectionné plus de 8000 sites Internet dans le domaine des Arts et de la culture. Centres de ressources, sites d'artistes, visites virtuelles, chaque site Internet est décrit.

### **Un système de Tags (mots-clés)**

Un système de mots clés relie les contenus de Culture.fr entre eux permettant à l'internaute de rebondir d'un texte à un autre ou d'un texte à des sites Internet connexes.

### **Abonnement à la programmation d'une salle**

Chaque internaute peut choisir d'afficher dans son navigateur les expositions et événements en cours organisés par l'organisme de son choix. L'abonnement à des flux RSS des programmations se fait très simplement en cliquant sur l'icône présente sur chacune des fiches d'organisme.

## **POUR LES PROFESSIONNELS : UNE MISE A JOUR DECONCENTREE DES INFORMATIONS**

Le ministère de la culture et de la communication a créé un extranet de la culture, véritable outil de dialogue avec les professionnels de la culture. L'objectif de cet outil est de permettre au ministère d'être le relais des initiatives de tous les acteurs culturels sur le plan national et en région, de façon directe et rapide. Cette base de référence, utilisée par les différentes directions du ministère, ses établissements publics et les collectivités locales, permet de mutualiser l'information et d'amplifier sa diffusion.

Un effort a été fait pour concevoir une application ouverte susceptible d'être utilisée, à terme, par une grande partie des entités ministérielles qui pourraient être amenées à gérer des organismes et des offres culturelles.

### **Dans sa première version cet extranet intègre :**

- les organismes et événements du portail culture.fr, 5 000 organismes subventionnés ou non par le ministère de la culture et organisateurs de festivals, de spectacles et d'expositions ainsi que leurs événements.
- les musées de France, la base contient non seulement les « musées de France » au sens de la loi n° 2002-5 du 4 janvier 2002 placés sous le contrôle scientifique et technique de l'Etat, mais aussi d'autres institutions muséales ne relevant pas du contrôle de l'Etat (1 250 musées).
- les lieux participant aux journées européennes du patrimoine (20 000).
- le réseau des archives de France

A terme, la base de donnée regroupera les autres bases d'organismes du ministère de la culture et la communication ainsi que les grands événements réguliers du ministère : Fête de la musique, Nuit des musées, Rendez-vous aux jardins, Lire en fête.

Pour l'Etat, l'enjeu est d'organiser le dialogue avec les structures culturelles tout en permettant aux collectivités locales et à nos autres partenaires de s'appuyer sur notre référentiel pour l'enrichir.

## **POUR NOS PARTENAIRES : UN PORTAIL PLUS OUVERT**

La syndication du portail culture.fr permet à d'autres sites de reprendre le contenu du portail. Ainsi une mairie peut afficher sur son site les derniers événements culturels de sa ville.

La syndication du portail culture.fr fonctionne également dans l'autre sens pour agréger l'information culturels de sites partenaires comme France 5, Radio France ou l'INA.

## UN SERVICE EUROPEEN : LE CATALOGUE EN LIGNE DU PATRIMOINE CULTUREL

Le catalogue en ligne du patrimoine culturel numérisé décrit les collections numérisées et les productions multimédia associées. Il recense les institutions à l'origine de projets de numérisation en France. Vous êtes intéressé par le Moyen Age ou le xx<sup>e</sup> siècle, un état civil pour construire votre arbre généalogique ou le patrimoine de votre région, le catalogue peut vous aider à chercher, vous indiquer où trouver.

L'instance nationale française de Michael est constituée par service **Patrimoine numérique** qui présente l'offre numérique des institutions culturelles et éducatives (1 200 collections recensées). Il est animé par un réseau impliquant les directions du ministère de la culture et associant des partenaires nationaux comme le ministère de l'Éducation nationale, de l'Enseignement supérieur et de la Recherche.

Associant quatorze pays d'Europe, le projet Michael a pour ambition de proposer aux citoyens de l'Europe un portail multilingue rassemblant les collections numérisées des différents pays européens, avec une mise en ligne des données communes à l'horizon 2008 et une intégration dans la future bibliothèque numérique européenne.

## EN AVRIL 2007 : UN ACCES DIRECT SUR CULTURE.FR AUX 16 MILLIONS D'OEUVRES ET RESSOURCES NUMERISEES

Annoncé par Dominique de Villepin, lors du 5<sup>e</sup> Comité interministériel pour la société de l'information le 11 juillet 2006, ce nouveau service du portail culture.fr permettra l'accès en un clic aux 16 millions d'œuvres et ressources numérisées par le ministère de la culture et de la communication.

Ce service proposera au grand public d'accéder notamment à 3,5 millions d'images et ainsi de rendre accessible à tous, gratuitement et facilement, notre patrimoine sous forme numérique.

Le ministère de la culture et de la communication produit depuis de longues années des données d'une grande richesse, qu'il s'agisse de publications électroniques, d'inventaires ou bien sûr de patrimoine numérisé, mais dont l'accès est cloisonné et reste conçu pour des publics spécialisés.

Avec ce nouveau service plus de 240 bases de données (Joconde, Mérimée, etc.), de sites Web (célébrations nationales, sites archéologiques, etc.), ou encore 250 œuvres multimédias, seront ainsi accessibles à tous.

### Le portail Culture.fr en chiffre

**26** : Le nombre d'accès régionaux, relais des actions menées sur l'ensemble du territoire, ils permettent à tous les Français de bénéficier d'informations de proximité

**100** : Contributeurs extérieurs ou internes au ministère, ces membres du réseau culturel numérique sont le principal vecteur de diffusion des informations culturelles sur Internet.

**40 000** : Organismes présents sur le portail culture.fr

**170 000** : En euros, le budget de la nouvelle version du portail culture.fr :

### Adresses :

<http://www.culture.fr>

<http://www.numerique.culture.fr/>

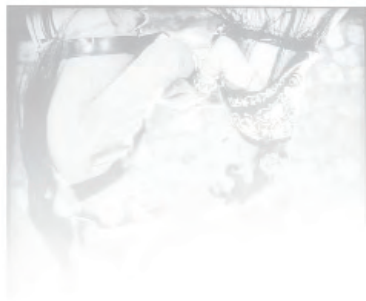
## CINEMA ET AUDIOVISUEL : DEVELOPPER DES NOUVEAUX OUTILS DE DIFFUSION



Carmen, Fayder  
© D.R.



Casanova, Volkoff  
© D.R.



Plébiscité par le grand public, l'Institut national de l'audiovisuel a suscité une véritable révolution de l'audiovisuel et l'Internet en ouvrant ses archives sur Ina.fr. De même, la Géode, longtemps à la tête des prouesses technologiques en matière de projection de films, se lance aujourd'hui à l'avant-garde de la diffusion numérique. Autres projets novateurs : la numérisation par la Cinémathèque française des films du catalogue de « L'Albatros », représentant l'avant-garde du cinéma muet, et celle des enregistrements du Théâtre de l'Odéon. L'ensemble de ces projets témoignent du foisonnement créatif du cinéma et de l'audiovisuel sur Internet.

### LA GEODE NUMERIQUE : A LA DECOUVERTE DE NOUVEAUX MONDES

En mettant en œuvre son système de projection numérique, la Géode s'ouvre à de nouvelles images, de nouveaux usages, pour des émotions toujours uniques.

A la fois prouesse architecturale et écran d'exception, la Géode est la salle de cinéma la plus fréquentée d'Europe, avec 530. 000 spectateurs par an. Ecran hémisphérique de 1000 mètres carrés, son spatialisé, films IMAX, images immersives : les 400 spectateurs de chaque séance, assis sur des fauteuils inclinés ont pu plonger au cœur de spectacles à couper le souffle.

À présent, la Géode poursuit et étend résolument sa stratégie en devenant un lieu d'exception du monde numérique. Elle a réalisé un investissement conséquent pour devenir un lieu de référence à la fois pour les acteurs les plus novateurs du numérique et le très grand public. Elle ouvre à ce titre trois nouveaux chapitres :

► **Géode 3D Relief** : avec les technologies numériques, les nouvelles capacités de calcul et de restitution des images, la 3D relief devient enfin une réalité pour le grand public. La Géode est maintenant équipée pour projeter les meilleures réalisations mondiales en 3D-relief sur écran géant.

➤ **Géode HD** : Documentaires, courts et longs métrages, films d'animation... La Haute Définition s'impose comme le nouveau standard de captation, de traitement et de diffusion de l'image. Avec Géode HD et Géode Animation, la Géode Numérique devient une salle de référence pour la projection de ces nouvelles créations, dans les meilleures conditions possibles.

➤ **Géode Spectacles** : le numérique permet de capter, de diffuser et de partager en temps réel des images du monde entier, de les retravailler, de les mixer... De nouvelles pratiques artistiques naissent, engendrant une nouvelle palette d'expériences esthétiques et interactives.

Deux nouveaux volets de la Géode numérique y sont consacrés : Géode Live, pour les concerts images et son, de VJ-ing et de Cinémix par exemple, pour la pratique de jeux vidéo live multi-écran, et Géode Satellite pour les retransmissions HD d'événements en temps réel, sportifs, techniques, culturels autour de concerts, ballets, opéras.

### **Une installation unique au monde**

Développée et mise en place par Barco, un des leaders mondiaux des solutions de visualisation high-tech, la technologie numérique mise en place à la Géode permet de diffuser, sur une surface allant jusqu'à 400 mètres carrés, les toutes dernières créations numériques, en 2 et 3 Dimensions ...

Spécialement configuré pour la Géode, ce système permet d'avoir accès aux multiples possibilités offertes par les nouvelles technologies numériques : vidéo-transmission par satellite ou TNT, vidéo projection HD en image géante, vidéo projection en stéréo en image géante, projection en multifenêtrage.

De plus le système 7<sup>th</sup> Sense gère les serveurs d'enregistrement et de redistribution des signaux en haute définition (3 heures de film en 3D et 4 heures de film en 2D). Le logiciel configure et corrige en temps réel la forme et les dimensions et de l'image, la luminosité, la colorimétrie et gère le son de 12 000 watts pour les 12 enceintes et 6 caissons de basses et sub-basses derrière l'écran.

Le système de projection est composé de 3 groupes de 2 projecteurs vidéo Barco superposés de type GALAXY 12HB + équipés de 3 chips DLP, de 12 000 lumens de puissance lumineuse, soit 72 000 lumens pour l'ensemble. Chaque projecteur projette une image de 1 400 pixels x 1 050 pixels avec un recouvrement angulaire de 35 %. L'image totale est projetée sur la partie frontale de l'écran hémisphérique ; elle aura comme définition 3 220 pixels x 1 050 pixels.

Combinées à l'utilisation des lunettes Infitec, lunettes stéréo passive de dernière génération, les spectateurs pourront s'immerger dans des images d'une qualité et d'une taille exceptionnelle.

### **INA.FR : UN NOUVEAU MEDIA POUR DE NOUVEAUX PUBLICS**

**En augmentant la dotation publique de l'Ina de 22,6% sur la période 2005-2009, l'Etat donne à l'Institut National de l'Audiovisuel (INA) les moyens de mener une politique volontariste de diffusion de ses fonds sur Internet tout en garantissant son plan de sauvegarde.**

Le 27 avril 2006, l'Ina ouvre ses archives au grand public sur ina.fr et suscite une vraie révolution dans le paysage de l'audiovisuel comme dans l'univers de l'Internet.

Le jour même, le site enregistre plus d'un million de visiteurs et en un peu plus d'une semaine, la barre des 5 millions de visiteurs est franchie. Ina.fr donne ainsi naissance à une véritable communauté d'internautes.

Ina.fr est aujourd'hui leader de la VOD en termes de volume et de qualité de contenus :

➤ avec 7 millions de visiteurs uniques depuis le lancement de l'offre grand public fin avril dernier, soit un million et demi d'heures de visionnage, ina.fr établit un record de fréquentation,

- plus de 100 000 documents sont consultables en ligne, ce qui correspond à plus de 13 000 heures de programmes,
- plus de 600 000 visiteurs uniques par mois naviguent sur le site et 300 000 pages sont vues par jour.

La banque audiovisuelle a déjà son « best of » des documents les plus téléchargés. Le dernier trimestre 2006 a ainsi consacré :

- L'hommage d'André Malraux à Jean Moulin
- Les clés de l'énigme - Les cinq dernières minutes
- Et voilà les Shadoks
- Vietnam, la section Anderson, 5 colonnes à la Une
- Georges Brassens, la mauvaise réputation - L'invité du dimanche

Le contenu d'ina.fr ne cesse de s'enrichir. Le 4 octobre 2006, ina.fr étend son offre au domaine pédagogique avec « Apprendre », une bibliothèque d'images et de sons éditorialisés à vocation pédagogique.

L'objectif en 2007 est d'accroître l'ensemble de l'offre de 50%. La volonté d'offrir une meilleure accessibilité des documents accompagne cette politique d'enrichissement continu.

Dès début 2007, plusieurs sites thématiques sont proposés :

- le 22 janvier 2007, l'Ina lance un site dédié aux campagnes présidentielles depuis 1946, ina.fr/elections en partenariat avec Public Sénat, TNS Sofres et le Figaro,
- fin mars, un site consacré aux 60 ans du festival de Cannes célébrera cet anniversaire,
- au printemps, un site dédié à la chanson française sera accessible.

Afin de partager cette mémoire avec le plus grand nombre, une interface anglo-saxonne du site ina.fr, « inaworld » est en cours de développement. Elle offrira dans les tous prochains mois, à l'international une offre spécifique à ce public.

### **Une nouvelle version du site ina.fr toujours plus ergonomique, plus riche et davantage participative sera également disponible au printemps.**

Un partenariat entre le Théâtre National de l'Odéon et l'INA pour la sauvegarde du fonds vidéo du Théâtre

Signé en janvier 2006, ce partenariat vise la numérisation de toutes les vidéos du Théâtre à des fins de conservation et au titre du dépôt légal. 270 enregistrements réalisés de manière lacunaire depuis les années 70, puis systématiquement depuis le début des années 90 sont concernés

Ce fonds numérisé sera mis à la disposition des chercheurs dans le cadre du centre de documentation de l'INA, et au sein du centre de documentation du Théâtre. A terme, ce fonds pourra être utilisé pour en prélever des extraits destinés à être mis en ligne sur le site internet du Théâtre de l'Odéon.

### **La Cinémathèque française numérise le catalogue « Albatros »**

Le catalogue de 50 films, pour la plupart muets, donnés à la Cinémathèque par le fondateur de la Société des Films Albatros contient des œuvres de Jean Epstein, Viatcheslav Tourjansky, Nicolas Rimsky, Jacques Feyder ou René Clair, et dans lequel on trouve nombre de cinéastes d'origine russe (Alexandre Volkoff, Ivan Mosjoukine, Serge Nadejdine).

Parmi les autres sources figurent notamment le « Napoléon » d'Abel Gance. Ces films représentatifs de l'avant-garde technique et esthétique de l'époque, sont très demandés.

La numérisation du fonds Albatros répond à plusieurs objectifs :

- protéger les films, dont les copies se détériorent au fil du temps en disposant de supports de consultation moins fragiles
- mettre ces films à disposition du public, d'abord à la médiathèque de la Cinémathèque française et ,à terme, sur Internet
- restaurer les films pour leur redonner leur éclat et leur force

Il s'agit de :

- 7 films de court métrage de moins de 30 minutes
- 10 films de moyen métrage d'une durée comprise entre 3 minutes et 1 heure
- 37 films de long métrage d'une durée supérieure à 1 heure

Ces films sont pour la plupart muets et représentent une durée totale d'environ 74 heures de programmes.

**Adresses :**

- <http://www.ina.fr>
- <http://www.theatre-odeon.fr>
- <http://www.lageode.fr>
- <http://www.bifi.fr>
- <http://www.cinematheque.fr>

## HISTOIRE ET ARCHIVES : CONNAITRE LE TERRITOIRE ET LES PERSONNES



Le ministère de la culture et de la communication est celui de l'histoire et de la mémoire. La mémoire nationale est bien plus qu'un devoir qui s'impose, elle est un travail qu'il est nécessaire de mener à bien, de façon continue, afin de la perpétuer et de la transmettre. Ce combat quotidien contre l'oubli est le nerf des travaux de conservation, valorisation et de commémorations entrepris par le ministère.

### LE PORTAIL " NOMINA " : NOUVEL ATOUT DE LA RECHERCHE GENEALOGIQUE

Une nouvelle étape vient d'être franchie dans l'offre de ressources généalogiques avec l'ouverture du portail « Nomina ». Celui-ci a pour vocation de donner accès aux ressources utiles pour la recherche généalogique et plus largement pour l'histoire des familles. Il permet d'interroger directement les patronymes répertoriés dans plusieurs bases de données généalogiques locales grâce au protocole d'échange OAI. Ce portail mutualise quatre bases de données d'une grande diversité, élaborées par différents services d'archives publics ou par d'autres institutions ou associations ne relevant pas du domaine de l'État.

Mais « Nomina » ne mutualise que les données communes aux différentes sources : nom, prénom, date, lieu et type de document. Il n'y a aucune appropriation des données. Chaque détenteur et gestionnaire reste donc responsable de sa base. A titre d'exemple, les matricules militaires, numérisés en Mayenne, et l'état civil dit européen d'Algérie, numérisé par le Centre des Archives d'Outre-mer, peuvent désormais être interrogés simultanément. L'application « Nomina » est hébergée sur le site France-Généalogie.org qui propose un guide des ressources utiles (sites d'associations, de librairies, de centres d'archives et de bibliothèques), et des informations sur les bases de données généalogiques existantes en France (actes d'état civil effectués entre 1550 et 1903, minutes des notaires de Paris jusqu'au XVI<sup>e</sup> siècle, noms des personnes guillotonnées durant la révolution française entre 1790 et 1793, répertoire des acquisitions et des attributions d'œuvres d'art par l'Etat entre 1782 et 1939 etc.)

**Avec la mise en place de ce portail, la recherche généalogique porte aujourd'hui sur plus de 13 millions de personnes.**

**Adresse :**

<http://nomina.france-genealogie.fr>

**30 millions de pages** sont en ligne sur les sites Internet des Archives de France (Archives nationales, départementales et communales) : registres paroissiaux et d'état civil, archives notariales, correspondance, manuscrits et périodiques.

**18 millions de pages numérisées** accessibles en Intranet, dans les salles de lecture.

**230 000 images** (manuscrits enluminés, sceaux, cartes et plans, cadastre, dessins, estampes, photographies, carte postale et affiches) sont en ligne sur 650 000 numérisées.

## **LA REDECOUVERTE DE L'HISTOIRE COLONIALE FRANCAISE EN IMAGES : LA BASE " ULYSSE "**

La base Ulysse donne accès aux images numérisées des documents appartenant à l'iconothèque et à la cartothèque du Centre des Archives d'outre-mer : photographies isolées ou en albums, cartes postales, affiches, dessins et gravures, cartes et plans. Ce centre a pour mission la conservation des archives de l'expansion coloniale française. Héritier de trois siècles d'histoire, il conserve deux grands ensembles au passé administratif et archivistique différent : d'une part les archives des ministères qui furent chargés du XVII<sup>e</sup> au XX<sup>e</sup> siècle de l'empire colonial français, d'autre part les archives transférées des anciennes colonies et de l'Algérie lors de leur indépendance.

Cet ensemble, d'une richesse exceptionnelle pour l'histoire des premier et deuxième empires coloniaux français, provient d'archives publiques (secrétariats d'Etat et ministères qui ont géré les colonies du XVII<sup>e</sup> siècle jusqu'au milieu du XX<sup>e</sup> siècle, gouvernements généraux, etc.) et d'archives privées entrées par voie de don, acquisition, legs ou dation.

Tous ces fonds montrent les aspects multiples de la présence française outre-mer, de l'occupation simple à la conquête, l'exploration, la mise en valeur, les rapports entre Français et populations locales. Le territoire couvert s'étend des Antilles aux Mascareignes, du continent américain à l'Afrique, de l'Asie à l'Océanie.

La mise en ligne de cette nouvelle base est une opération d'une envergure exceptionnelle, rendant consultable sur Internet un fonds total de 330 000 documents figurés évoquant l'histoire coloniale française. Les internautes peuvent ainsi avoir accès à près de 5 700 photographies concernant l'Afrique subsaharienne, l'Indochine et Madagascar, les cartes et plans du Dépôt des Fortifications des Colonies concernant l'Amérique du Nord ou bien encore l'ensemble de la collection d'affiches du Centre.

### **Adresse :**

<http://www.archivesnationales.culture.gouv.fr/caom/fr>

## **LES CELEBRATIONS NATIONALES A L'HEURE DE LA REVOLUTION NUMERIQUE**

La collection des Célébrations nationales intéresse de près notre mémoire collective. Les brochures des Célébrations nationales sont donc désormais librement accessibles en ligne sur le site de la direction des Archives de France.

Le site qui leur est dédié recense certains événements ou personnages clefs des siècles précédents dans les domaines des lettres, des sciences, des arts etc. Il est l'adaptation de l'ouvrage papier publié sous l'autorité scientifique du Haut comité des Célébrations nationales. Les parcours de George Sand, Marc Antoine Charpentier ou bien encore de Pierre Savorgnan de Brazza y sont retracés.

### **Adresse :**

<http://www.celebrations.culture.fr>

### GEORGE SAND (1804 - 1876)



En 2004, année George Sand, un site documentaire a été consacré à la personnalité et à l'œuvre de celle qui fut un écrivain à succès et la pionnière de l'émancipation des femmes. À travers un parcours incluant musiques, textes enregistrés, et animations interactives, c'est une approche sensible et originale qui a été privilégiée dans cette création multimédia, à laquelle ont participé comédiens, musiciens et plasticiens.

**Adresse :**

<http://www.georgesand.culture.fr>

### MARC ANTOINE CHARPENTIER (1643 - 1704)



Reconnu aujourd'hui comme l'un des plus grands compositeurs de l'époque baroque, Marc Antoine Charpentier eut une existence modeste loin des fastes de la cour du roi Louis XIV. Le site Internet retrace la carrière du musicien dans le Paris du XVII<sup>e</sup> siècle, présente son répertoire et offre des recensions complètes des œuvres, des partitions éditées et de la discographie. Un auditorium donne à écouter une trentaine d'extraits musicaux qui témoignent de la diversité d'une œuvre où se côtoient musiques sacrée et profane.

Le site a bénéficié de la collaboration du Centre de musique baroque de Versailles et du CNRS.

**Adresse :**

<http://www.charpentier.culture.fr>

### ALEXIS DE TOCQUEVILLE (1805-1859)



C'est à Alexis de Tocqueville, dont l'œuvre continue d'inspirer les hommes politiques et les intellectuels en France et en Amérique, qu'a été dédié le multimédia 2005 de la collection « Célébrations nationales ». Le site retrace la carrière et les engagements de Tocqueville, ses voyages ainsi que son œuvre. Cinq cents documents, peintures, dessins, photographies, vues panoramiques des châteaux et jardins du Cotentin, archives, cartes, ainsi que plusieurs carnets de voyage, une animation et des extraits sonores accompagnent les versions française et anglaise en ligne.

**Adresse :**

<http://www.tocqueville.culture.fr>

### PIERRE SAVORGNAN DE BRAZZA (1852 - 1905)

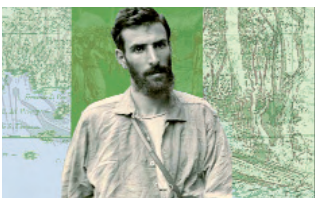


Figure aujourd'hui oubliée, Brazza a été l'un des héros de la III<sup>e</sup> République, découvreur du Congo, et légende de son vivant. Les aventures de cet explorateur hors du commun sont retracées à travers des documents d'archives inédits et une extraordinaire documentation écrite, iconographique, sonore et audiovisuelle réunie par le Centre des archives d'outre-mer, producteur de ce multimédia. Le site est disponible en français, anglais, italien

**Adresse :**

<http://www.brazza.culture.fr>

**Prochainement :**

La réhabilitation d'Alfred Dreyfus (1906), L'exposition coloniale de Marseille de 1906, La Cour des comptes (1807-2007), Les autochromes (à l'occasion du centenaire de la première vente d'autochromes en 1906-1907).

## LA VALORISATION DU PATRIMOINE MUSICAL NATIONAL



Nicolas Sulot, « Nouveau système de tables harmoniques à ondulations, adaptées sur des éclisses courbes. », 17/12/1829. Brevet français, INPI © D.R.

Le ministère de la culture et de la communication est celui de la promotion et du respect de la diversité musicale nationale. C'est un enjeu décisif pour la préservation et la valorisation du patrimoine musical français face au défi numérique.

Notre patrimoine musical devient accessible aussi bien au public spécialisé (facteurs d'instruments, enseignants, musiciens professionnels) qu'aux jeunes, aux mélomanes et aux internautes.

Deux projets de mise en réseau innovants ont ainsi été engagés : le nouveau portail internet de la musique contemporaine et celui de la musique orchestrale.

Le Fonds pour la Création Musicale (FCM) a également été créé. Cet organisme associe les sociétés civiles d'auteurs, d'éditeurs, d'artistes interprètes et de producteurs, le ministère de la culture et de la communication et le ministère des affaires étrangères. Il est une des illustrations de l'action collective au service de l'enrichissement de la diversité musicale.

Ce fonds soutient deux programmes d'aide à la création de sites internet musicaux et à la distribution phonographique numérique.

### > Le nouveau portail internet de la musique contemporaine

Ce portail rassemble l'offre numérique et multimédia de la Médiathèque de la Cité de la Musique. Il constitue une source d'accès unique au patrimoine musical contemporain.

À ce jour, la collection des enregistrements réalisés dans les salles de la Cité de la Musique compte près de 800 concerts audio et 150 concerts vidéo. Sont consultables en ligne, sur le portail, 300 concerts audio (soit environ 1 200 titres et 450 heures de musique) et 100 concerts vidéo (soit environ 400 titres et 150 heures de musique). Le public peut dorénavant écouter des œuvres de toute époque et de tout style, tout en lisant à l'écran la note de programme du concert correspondant. Cette collection s'enrichit chaque année d'une centaine d'enregistrements.

Le portail contient plus de 100 000 notices décrivant 16 000 livres, 35 000 partitions, 1 000 documents audiovisuels, 6 000 titres d'œuvres enregistrées, 800 concerts enregistrés à la Cité de la Musique dont 300 écoutables en ligne, 150 concerts filmés à la Cité de la Musique dont 100 consultables en ligne, 18 000 articles issus de 500 titres de revues, 1 100 plans d'instruments de musique, 15 000 photographies de la collection du Musée.

Ces notices sont de véritables fiches d'identité de l'œuvre ; elles donnent le nom du facteur ou de l'auteur, le lieu et la date de création, la description physique et les mesures, un historique ainsi que toute la documentation, articles de revues, dessins techniques, photographies, livres, documents sonores...) que possède la Médiathèque sur chacune de ces œuvres.

Le catalogue des collections est complété par 2.000 notices biographiques sur les facteurs d'instruments.

Une base d'informations pratiques est accessible depuis le portail.

Elle recense 850 écoles de musique et conservatoires, 900 concours français et internationaux, 800 ateliers de pratique musicale, 1 800 organisateurs de stages, 760 organismes de formation (conservatoires, écoles, universités, centres de formation professionnelle...). Pas moins de 2 500 programmes de stages et 1 400 programmes de formations aux métiers de la musique y sont détaillés.

Afin de sensibiliser tous les publics, des guides d'écoute sont à la disposition des internautes.

Ils sont conçus dans une démarche de vulgarisation de l'analyse musicale et s'appuient sur les enregistrements des concerts de la Cité. Ces guides d'écoute s'adressent à ceux qui désirent en savoir plus sur le langage musical (forme générale, mélodie, rythme, harmonie, techniques de jeu, paroles...).

A cet effet, des entretiens filmés avec des musicologues spécialisés en musique classique, contemporaine, jazz et musiques du monde sont librement consultables sur le portail.

De nombreux artistes et ensembles de musiciens qui se sont produits sur la scène de la Cité de la Musique (William Christie, Peter Eötvös, Heinz Holliger, John Scofield, Claude Barthélémy, le Ballet royal du Cambodge...) sont référencés sur ce site.

**Adresse :**

<http://mediatheque.cite-musique.fr>

**> Le futur portail internet de la musique orchestrale**

Cet espace est destiné à refléter la vie orchestrale française en donnant accès à un ensemble d'informations et de ressources émanant des orchestres symphoniques français. L'objectif est d'accroître la visibilité de ce domaine d'activité artistique par la numérisation et la mise en ligne de ses archives au niveau national.

Le regroupement des données saisies par les différents orchestres membres de l'Association Française des Orchestres (AFO), en relation avec leur programmation, constitue le socle de ce projet. À cet ensemble s'ajouteront les données concernant la salle Pleyel, gérée par une filiale de la Cité de la musique depuis sa réouverture en octobre 2006.

Le portail offrira la possibilité de rechercher des informations sur l'ensemble des œuvres musicales qui ont été programmées par les différents orchestres (date d'exécution, lieu d'exécution, direction, solistes, effectif...). Il permettra également de consulter les archives des orchestres telles que les notes de programmes numérisées et les enregistrements sonores disponibles.

Un calendrier national des événements symphoniques de l'année en cours, ainsi que des modules d'analyse portant sur la programmation des orchestres seront par ailleurs constitués.

Ce portail est avant tout conçu pour répondre aux besoins de deux catégories d'utilisateurs : les professionnels de la diffusion musicale (directeurs artistiques, agents, producteurs, éditeurs phonographiques...), les musicologues et les observateurs de la vie musicale française et le public mélomane.

Pour la première catégorie, le portail fournira un outil d'aide à la décision et la possibilité de développer des analyses sur l'activité des orchestres (tendances artistiques, diffusion territoriale, etc.) ; pour la seconde, l'accès à l'offre symphonique à l'échelle nationale ainsi que l'écoute des enregistrements sonores disponibles, sous réserve de l'acquisition des droits.

Ce projet est mis en œuvre par la Cité de la musique et Association française des orchestres. Pour être informé de l'état d'avancement du projet :

**Adresse :**

<http://mediatheque.cite-musique.fr>

**> Les actions du Fonds pour la Création Musicale**

Le développement de la production phonographique nationale est encouragé par des mécanismes d'aide aux projets mis en place par le FCM. Cette aide revêt de multiples formes.

**Aides à la distribution numérique**

Le programme d'aide à la distribution phonographique a été créé à l'initiative du ministère de la culture et de la communication, avec pour objectif essentiel d'accompagner les producteurs et les distributeurs dans un développement alternatif et complémentaire aux méthodes traditionnelles de distribution déjà en place. Sa finalité est de favoriser l'accès au public des répertoires de musiques dites « difficiles ». Le programme est ainsi prioritairement réservé aux catalogues de labels indépendants. Le milieu associatif, composé de professionnels de la musique, peut également y avoir accès.

172 870 euros sont octroyés pour ce programme.

**Aides aux sites Internet**

Le programme d'aide à la création des sites Internet du FCM a été mis en œuvre afin d'encourager les artistes et entreprises musicales à prendre leur place dans les médias et la société de l'information.

Il est essentiel que les artistes, auteurs, compositeurs puissent disposer de moyens en rapport avec l'intérêt que suscite aujourd'hui la production française sur le plan international.

Il porte aussi sur la création de sites d'intérêt général, de labels, d'éditeurs, de sites mutualistes d'artistes etc. 100 000 euros sont octroyés pour ce programme.

**Le crédit d'impôt en faveur de la production phonographique**

Ce crédit d'impôt a pour objectif de favoriser le développement et le renouvellement de la production musicale, en encourageant la production d'œuvres de nouveaux talents ou de compositeurs européens de musique instrumentale, qui n'ont pas dépassé le seuil de 100 000 ventes pour deux albums.

Le bénéfice accordé est réservé à des entreprises et industries techniques françaises ou communautaires liées à la production phonographique. Ce dispositif s'inscrit dans l'action du gouvernement pour soutenir ce secteur dans la démarche de dématérialisation des œuvres et de mise à disposition des catalogues numérisés dans un cadre légal et sécurisé, meilleure réponse à la contrefaçon numérique.

## LA VALORISATION DU PATRIMOINE LINGUISTIQUE NATIONAL



Depuis 2004, plusieurs chantiers pour la numérisation et la valorisation des corpus de langues parlées ont été mis en œuvre. L'objectif de ce programme est de permettre la conservation du patrimoine linguistique tout en assurant l'accessibilité de celui-ci à l'ensemble des internautes. Le patrimoine linguistique français est en effet méconnu et de nombreux documents sonores uniques, conservés sur des supports physiques à bout d'usage (bandes magnétiques) sont voués à disparaître définitivement. La numérisation offre ainsi la possibilité non seulement de sauver ces documents, mais aussi de les valoriser en les transformant en de véritables ressources linguistiques numériques.

### CREATION D'UN CENTRE DE RESSOURCES LINGUISTIQUES ACCESSIBLES A TOUS SUR LE SITE DE LA DGLFLF

#### **Les langues de France représentent un patrimoine méconnu et une réalité vivante.**

A côté du français, langue nationale, langue commune, elles sont notre bien collectif, elles contribuent à la créativité de notre pays et à son rayonnement culturel. Ce sont les langues régionales ou minoritaires parlées traditionnellement par Français sur le territoire de la République, et n'ont pas de statut de langue officielle. Une grande diversité les caractérise : langues romanes, langues germaniques, breton (celtique), basque (non indo-européen) dans l'Hexagone ; créoles, langues amérindiennes, polynésiennes, austronésiennes, bantoue outre-mer ; elles ont un nombre très variable de citoyens. Si des archives sonores existent, force est de reconnaître que la richesse constituée du français parlé et de la diversité des langues de France n'est accessible ni à l'ensemble de la communauté scientifique, ni au grand public.

Un véritable centre de ressources sur le plurilinguisme français a donc été mis en place sous la forme de liens thématiques structurés, proposant par exemple des dictionnaires en ligne, des données sur l'orthographe, la terminologie, le traitement automatique des langues, le plurilinguisme etc. Ces données ont vocation à être rassemblées, dans une étape ultérieure, sur une véritable plateforme de ressources linguistiques en ligne, construite autour de la base de données terminologiques Criter, dont une version rénovée (Criter +) sera mise en service fin juin 2007.

#### **Adresse :**

<http://www.dglflf.culture.gouv.fr>

### **Développement du programme « Corpus de la parole » et préparation d'un site-vitrine**

Ce programme, lancé par la DGLFLF, en liaison avec la MRT et en partenariat avec les laboratoires linguistiques du CNRS, doit permettre de pallier le retard de la France dans la diffusion de son patrimoine numérique oral et assurer ainsi la vitalité du français et des langues de France comme source de diversité culturelle. Il vise à assurer la conservation des corpus oraux grâce à un plan de numérisation, le traitement d'archives scientifiques qui les transforme en objets du patrimoine culturel, et leur mise à disposition sur un site-vitrine qui rendra accessibles des extraits dans des dizaines de langues.

Un corpus oral n'est pas en effet une simple collection d'enregistrements de la parole humaine, mais un objet « construit », (enregistrements + catalogage, indexation, transcription, synchronisation du son et de la transcription...) : c'est la numérisation, la transcription, l'élaboration de métadonnées... qui permettent de passer d'un simple enregistrement à un objet patrimonial pouvant faire l'objet de recherche et de valorisation (par exemple, s'agissant de la parole, il est techniquement impossible de faire de la recherche d'occurrences sur du son, ce n'est possible que sur une transcription).

C'est un enjeu pour la recherche linguistique et pour le développement de l'ingénierie linguistique (reconnaissance et synthèse de la parole, traitement automatique des langues), c'est un enjeu aussi pour l'enseignement de ces langues, pour la sauvegarde et la diffusion du patrimoine oral.

### **Mise en ligne du site « voyage en chansons à travers les langues de France »**

Le site « Langues de France en chansons » est destiné à sensibiliser le public à l'extraordinaire pluralité linguistique de la France à travers le vecteur de la chanson.

Il propose de découvrir la richesse des chansons traditionnelles et contemporaines dans ces différentes langues : langues régionales (alsacien, basque, breton, catalan, corse, flamand occidental, francique, francoprovençal, occitan, langues d'oïl) ; langues « non-territoriales » (arabe dialectal, arménien occidental, berbère, judéo-espagnol, romani, yiddish) ; langues d'outre-mer (créoles guadeloupéen, martiniquais, guyanais, réunionnais; langues de Guyane, langues canaques, langues de la Polynésie française; wallisien et futunien, langues de Mayotte...) ; la langue des signes française (LSF)...

Au cours de ce voyage, des données essentielles sur chacune de ces langues de France sont présentées à côté d'extraits musicaux de chansons d'hier et d'aujourd'hui.

#### **Adresse :**

<http://www.languesdefranceenchansons.com>

## LE LIVRE A L'HEURE DU NUMERIQUE : ACCOMPAGNER LE CHANGEMENT AUPRES DE L'ENSEMBLE DES ACTEURS DE LA CHAÎNE DU LIVRE



© Europeana, maquette de la BNUE

Le ministère de la culture et de la communication s'est fixé trois objectifs majeurs face aux profondes évolutions induites par l'irruption du numérique dans le paysage du Livre et de lecture : le développement d'une bibliothèque numérique européenne, l'accompagnement des acteurs économiques de la chaîne du livre dans les transitions qui s'opèrent et l'installation du numérique au cœur des bibliothèques partout en France.

Parallèlement la Mission prospective livre 2010 s'attache à définir les contours de cette révolution et ses effets économiques (concentration, modes de distribution, rentabilité), technologiques (papier électronique, écrans, pérennité) et sur la connaissance (diffusion du savoir, modalité de création).

### LA BIBLIOTHEQUE NUMERIQUE EUROPEENNE : UN PROJET STRUCTURANT

Destiné à prendre part, au côté d'autres grands projets, à la numérisation des grandes bibliothèques patrimoniales, le projet BNUE a également hâté la prise de conscience de l'ensemble des acteurs de ce secteur autour de l'enjeu numérique.

#### **La mise en œuvre du projet de la Bibliothèque numérique européenne (BNUE)**

Lancé à l'initiative du Président de la République ce grand projet structurant est entré dans sa phase opérationnelle. Plusieurs dizaines de milliers de titres viendront enrichir dans les prochains mois la bibliothèque numérique Gallica.

Une source de financement pérenne lui est assurée grâce à l'élargissement de l'assiette de la redevance sur les appareils de reprographie, perçue par le Cnl. Des sommes à la mesure de l'enjeu, puisqu'en 2007 10 millions d'euros sont disponibles.

Les partenariats européens sont aujourd'hui en bonne voie. Une maquette développée par la BnF illustre les propositions françaises pour ce projet.

<http://maquette.bnf.fr/labs/scenario/Europeana.html>

### D'AUTRES INITIATIVES D'ACCOMPAGNEMENT DES ACTEURS : REVUES, SITES ET PORTAILS NUMERIQUES

Les industriels du livre et de l'édition se trouvent confrontés à des évolutions technologiques majeures. L'Etat les accompagne pour les aider à prendre pied dans cet univers nouveau.

## Le dispositif d'aide à la numérisation

### > Aide à la numérisation des contenus en vue d'édition électronique

Le Cnl a ainsi aidé en 2005 les revues Esprit, Vacarme et Vertigo pour la numérisation et la création de leurs sites indépendants.

Des projets d'édition de CD audio et DVD ont également bénéficié de cette aide : c'est le cas du coffret « Portrait de Jean Genet » des éditions EPM.

#### Adresses :

<http://www.esprit.presse.fr>

<http://www.vacarme.ue.org>

<http://www.vertigo.uqam.ca>

### > Aide à la refonte de sites internet

Les sites bénéficiaires de cette aide assurent la présentation et la promotion de maisons d'édition et de leurs catalogues. Quinze sites d'éditeurs en ont bénéficié, parmi lesquels, Textuel, Beauchesne, Au Diable Vauvert etc.

#### Adresses :

<http://www.editionstextuel.com>

<http://www.editions-beauchesne.com>

## Une initiative originale : le portail électronique Cairn

Le ministère de la culture et de la communication soutient activement le portail de revues francophones Cairn, auquel sont associés les éditeurs Belin, la Découverte, Erès et De Boeck. Créé en 2005, Cairn est destiné à faciliter la diffusion en ligne des revues francophones en sciences humaines et sociales conjointement à l'édition papier.

Cairn propose à cet effet une série de services d'aide aux éditeurs intégrant ce portail. Les éditeurs désireux d'intégrer Cairn peuvent ainsi, après avis favorable des commissions du Cnl, bénéficier d'une subvention à hauteur de 40 à 50% des frais de conversion des 3 à 5 dernières années.

A ce jour, près de 70 revues, dont les plus prestigieuses du domaine des sciences sociales, économiques et politiques (Etudes, La Fondation des Presses de Sciences Politiques, Lavoisier) ainsi que d'importantes revues de psychologie et de psychanalyse (Erès et PUF) ont rejoint ce portail.

L'objectif est de porter l'offre à 200 titres d'ici 2009.

#### Adresse :

<http://www.cairn.info/>

## Les bibliothèques à l'heure numérique

Le numérique doit aussi s'inscrire au quotidien, dans la pratique des usagers des bibliothèques publiques. L'objectif est double, amener les bibliothèques et leurs réseaux à vivre avec leur temps. Mais il s'agit aussi de faire de ces espaces des lieux d'initiation et d'accès aux ressources numériques, garantissant l'équité dans cette nouvelle forme du savoir et de la connaissance.

### Le nouveau portail documentaire de la Bibliothèque Publique d'Information (BPI)

Ouvert en 2006, ce nouveau portail documentaire propose des modalités de recherche plus conviviales sur l'ensemble des bases de données de la BPI.

Il recense les débats audio numérisés, les bases de données maintenues par la BPI (Orient Express,

Langues Info, Signets de la France contemporaine, base des archives du Cinéma du réel), mais aussi les sites et bases de données accessibles gratuitement sur Internet.

L'ensemble de ces ressources est désormais réuni sous une seule et unique interface. Cette dernière offre ainsi la possibilité aux internautes d'interroger plusieurs sources simultanément et de recourir à une recherche thématique afin de localiser plus facilement tous les documents concernant un sujet particulier, quel que soit son support.

**Adresse :**

<http://www.bpi.fr>

**Aide à la numérisation de la presse régionale et locale**

L'entreprise de numérisation de la presse régionale et locale s'accélère et est coordonnée par les Archives Nationales et les bibliothèques. Une offre fédérant les collectivités locales à travers la mise en réseau et le signalement de leurs ressources numériques se met en place à travers des portails régionaux.

**Adresses :**

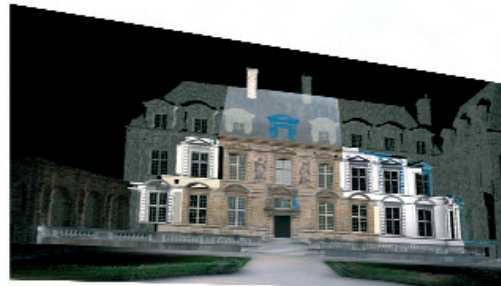
<http://www.bnsa.aquitaine.fr>

<http://www.britalis.org>

## LA 3D ET LE NUMERIQUE AU SERVICE DU PATRIMOINE



© D.R.



Vue en 3D © D.R.



La technologie au service du patrimoine : grâce à de nouveaux outils, chercheurs, scientifiques, géographes et historiens allient leurs connaissances et savoir-faire. A l'origine projets de recherche, les réalisations de ces programmes sont au service de tous. Les frontières spatio-temporelles sont gommées : un étudiant japonais en Histoire peut découvrir le Paris Antique, une famille américaine prépare sa visite du Château de Versailles. Le ministère de la culture et de la communication rend désormais accessible en ligne la reconstitution de hauts lieux d'Histoire, sites archéologiques, mais aussi permet de mieux comprendre des faits ou des points de civilisations.

Avec la 3D et le numérique, des lieux, des sites, des personnages ayants existés reprennent vie. Ces simulations ont l'avantage de rendre accessible facilement ce qui a priori ne pourrait pourtant l'être. Les reconstitutions et mises en scène permettent de mieux appréhender ces événements, époques ou lieux, de s'en faire une idée plus précise et claire. Le ludique et la simplicité de l'outil informatique accroît l'intérêt que tout un chacun peut porter au patrimoine.

### 3D MONUMENTS

Il s'agit d'un programme national de numérisation 3D du patrimoine.

Au même titre que la numérisation 2D, la numérisation 3D répond à deux préoccupations :

- **la conservation**, par la prise « d'empreinte numérique » dont l'enregistrement constitue une archive dont l'exploitation fournit un modèle géométrique destiné à représenter la morphologie des édifices relevés ainsi que leur aspect, lorsque la mesure s'accompagne d'un relevé photographique ;
- **la valorisation**, par sa capacité à donner à voir, à revoir et donc à comprendre par le plus grand nombre l'objet étudié sur des supports variés allant de l'image fixe à l'image animée diffusée sur cédérom ou sur des dispositifs muséographiques immersifs ou encore en ligne sur le réseau Internet.

Les avancées technologiques récentes en matière de photographie numérique et de scanner 3D permettent aujourd'hui d'envisager, à un coût raisonnable, un programme de réalisation de maquettes numériques 3D de grands monuments du patrimoine français.

Chaque maquette deviendra un véritable outil de gestion du bâtiment pour les professionnels et permettra de mettre en place de nouvelles interfaces d'accès aux informations et de présentation du patrimoine pour le public.

La réalisation de ces maquettes est menée par des équipes pluridisciplinaires associant architectes, archéologues, historiens de l'art et infographistes pour obtenir des modèles de connaissance pérennes et exploitables.

La maquette 3D comme moyen d'accès à l'information patrimoniale

L'approche développée par l'UMR MAP (cf. encadré) se distingue clairement de celle des nombreux prestataires maîtrisant aujourd'hui très bien la modélisation 3D des édifices patrimoniaux car les maquettes numériques produites restent **libres** et « **ouvertes** ». C'est-à-dire qu'elles sont conçues pour être évolutives. Ce sont des ressources publiques accessibles à la communauté scientifique en général et aux gestionnaires de l'édifice en particulier. Elles doivent permettre l'enrichissement progressif des connaissances par l'application de méthodes analytiques et comparatives.

L'UMR « Modèles et simulations pour l'architecture, l'urbanisme et le paysage » est une Unité Mixte de recherche multisite du CNRS et du ministère de la culture et de la communication implantée dans 4 écoles d'architecture, à Marseille, Nancy, Lyon, et Toulouse, et à l'INSA de Strasbourg. Cela représente une soixantaine de personnes, dont une quinzaine de doctorants, dont la plupart des chercheurs ou enseignants-chercheurs sont des architectes.

C'est l'esprit du programme « 3D monuments ».

L'UMR MAP développe une **approche globale** de la maquette numérique.

Par approche globale, il faut entendre une démarche qui fait de la maquette numérique non pas un résultat mais **le pivot** d'un système d'informations patrimoniales.

Compte tenu de l'investissement important que cela représente, la maquette 3D n'est pas élaborée dans un but fixé a priori mais comme un clone numérique d'un édifice et éventuellement de son environnement. Clone qui pourra ensuite être utilisé selon les besoins : conservation, restauration, restitutions, gestion, communication, jeux, etc.

La méthodologie développée au sein du laboratoire identifie 3 étapes :  
relevé - modélisation - représentation

- des outils de métrologie utilisant les scanners 3D, du type longue portée au cours desquelles des détails peuvent être numérisés avec une plus grande finesse en jouant sur les paramètres de grille et de redondance, et du type courte portée ;
- des capteurs photographiques numériques, aujourd'hui capables d'acquérir 10 à 12 millions de pixels qui permettent non seulement d'acquérir des informations de textures mais aussi de modéliser assez rapidement des bâtiments,
- enfin, des vecteurs aériens pour la très basse altitude, capables d'emporter des capteurs de différents type (photographie numérique, caméra tri CCD, bientôt scanner laser). Très prochainement la troisième évolution d'un **hélicoptère radio-commandé** et autopiloté sera déployée.

L'ensemble de ces dispositifs permet de faire des acquisitions de données à toutes les échelles, du détail d'architecture au territoire, et donc de réaliser des maquettes 3D les plus complètes possibles. A partir de ces données, les maquettes 3D réalisées exploitent des outils de modélisation basés sur les connaissances architecturales.

Ces travaux ont été testés et évalués sur de nombreux sites expérimentaux, en France et à l'étranger. C'est cette accumulation d'expériences qui a contribué à la mise en place du programme « 3D monuments »,

soutenu par la Mission de la recherche et de la technologie du MCC et par le Centre des Monuments Nationaux. Ces expérimentations sont consultables sur le site Internet 3D monument.

([www.map.archi.fr/3D-monuments](http://www.map.archi.fr/3D-monuments))

Aujourd'hui, deux projets sont en cours :

- Carcassonne et son Château comtal ;
- l'Abbaye de Saint Guilhem le désert et son cloître.

Le château comtal de Carcassonne a fait l'objet d'un relevé complet de l'extérieur et ouvrira prochainement sur le web un site de ressources permettant d'accéder à différentes ressources : le relevé brut, la documentation métrique réalisée, la maquette 3 D de l'état actuel associée à une base de données photographiques, les différentes étapes de constructions du château et les liens sur les sources à partir desquelles elles ont été réalisées.

A Saint Guilhem-le-désert, le projet est dans la phase d'acquisition des données : une équipe du laboratoire rentre du Cloisters Museum de New-York où elle est partie relever la sculpture du cloître qui s'y trouve. Ces données seront ensuite intégrées aux restitutions numériques en cours des galeries du cloître aujourd'hui disparues.

<http://www.map.archi.fr/3D-monuments>

## GRAND VERSAILLES NUMERIQUE



Le programme « Grand Versailles numérique » initié en 2004 par le ministère de la culture et de la communication, l'établissement public de Versailles et le centre de recherche vise d'abord à créer des outils numériques permettant de présenter le projet Grand Versailles et d'en préfigurer les réalisations avant la fin des grands travaux en 2015. En 2006, plusieurs réalisations sont déjà visibles :

Un site Internet innovant permet de revisiter l'espace et l'histoire de ce lieu emblématique du patrimoine mondial. Au menu : une visite 3D temps réel de la cour de Marbre et de la Cour royale avec des restitutions d'éléments disparus ou déplacés, des panoramiques des bosquets, une animation sur les premiers travaux de construction entrepris sous Louis XIV, des vidéos, une chronologie dynamique, des diaporamas interactifs, etc.

Le prix Möbius international 2006 (catégorie création) a été décerné à ce site.

<http://www.gvn.chateauversailles.fr/>

Un site de téléchargement de séquences audio et vidéo (podcasting) propose de courtes séquences en plusieurs langues : extraits de commentaires d'audioguides, de documentaires, de films de fiction, et d'œuvres musicales. Ce site est également accessible via la plateforme d'Apple : iTunes.

<http://www.podcast.chateauversailles.fr>

D'autre part, une expérimentation d'un dispositif numérique d'aide à la visite du domaine de Marie-Antoinette a été réalisée. Pendant la visite du domaine de mini-ordinateurs portables (PDA) et de lecteurs audio-vidéo iPod connectés à un réseau Wi-Fi, ont été prêtés aux visiteurs. Les PDA donnent accès à un contenu composé d'une carte interactive, de séquences audio et vidéo, de photos et d'informations textes. Le réseau Wi-Fi permet la géolocalisation de l'utilisateur et donc l'envoi de contenus relatifs à la zone dans laquelle il se trouve et d'informations en temps réel. Les iPod diffusent des séquences audio et vidéo sur le domaine et l'histoire de Marie-Antoinette.

Ces dispositifs font suite à dix mois d'ateliers de réflexion dont les compte rendus sont disponibles sur le site :

<http://www.gvn.chateauversailles.fr>

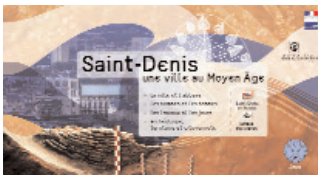
## COLLECTION GRANDS SITES ARCHEOLOGIQUES

De la préhistoire au Moyen Âge, l'histoire et la vie des hommes d'autrefois sont présentées par les plus grands spécialistes, à travers des parcours accessibles à tous.

La collection est éditée par la mission de la recherche et de la technologie du ministère de la culture et de la communication en collaboration avec la sous-direction de l'archéologie.

<http://www.culture.gouv.fr/culture/arcnat/fr/>

### Saint-Denis, une ville au Moyen Âge

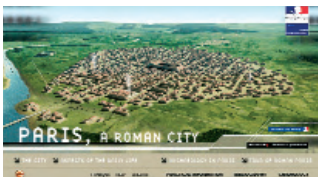


Le dernier titre de la collection, édité en collaboration avec la ville de Saint-Denis, témoigne de la collaboration exemplaire entre l'État et la collectivité locale, où archéologues et élus se sont attachés à tisser les liens entre les habitants d'aujourd'hui et le passé de Saint-Denis. Des pages largement illustrées, notamment à l'aide de restitutions 3D qui montrent pour la première fois l'évolution de l'abbaye, du cloître et des églises environnantes,

restituent l'histoire d'une ville, avec ses ateliers, ses commerces et sa foire. Le site comprend des pages destinées aux enseignants, ainsi que des jeux pour les scolaires. Respectant les normes d'accessibilité, le site propose une version abrégée en langue des signes ainsi qu'une version en langue anglaise.

<http://www.saint-denis.culture.fr/>

### Paris, ville antique



Lutèce, chef-lieu du peuple gaulois des Parisii, prend forme et visage sur Internet où l'internaute peut visiter les monuments du Haut-Empire romain reconstitués en 3D : le forum, le théâtre complètement détruits aujourd'hui, ainsi que l'amphithéâtre et les thermes de Cluny. Avec des objets de la vie quotidienne, des superpositions de la ville d'hier et d'aujourd'hui, des cartes et repères, un guide pratique de visite, le multimédia offre une vision

incomparable de Paris antique.

Plusieurs prix internationaux ont été décernés à ce site, paru en 2003 et coédité par la mission de la recherche et de la technologie, les Éditions du patrimoine et le service archéologique de la ville de Paris (Prix Möbius culture 2003, *World Summit Award* 2005).

Le site est disponible en langues française et anglaise.

<http://www.paris.culture.fr/>

### Chasseur de la Préhistoire. L'Homme de Tautavel



Entre mer et montagne, au des contreforts des Pyrénées, à proximité de Perpignan, était mis au jour en 1971 un crâne vieux de 450 000 ans.

Le site Internet refondu en 2005 présente, à travers des animations, de nombreuses illustrations, des interviews de chercheurs, le cadre environnemental, une reconstitution de l'apparence de l'homme de Tautavel, ainsi qu'une évocation de la vie des hommes préhistoriques. Une animation retrace la

formation de la grotte, qui renferme des vestiges datés de 700 000 à 100 000 ans et un jeu permet de tester ses connaissances sur les espèces humaines.

Trois versions du site sont accessibles à savoir en français, anglais et espagnol.

<http://www.tautavel.culture.gouv.fr/>

### Prochains titres de la Collection Grands sites archéologiques prévus

Lattes, une agglomération du 1<sup>er</sup> Âge du fer

Les villas gallo-romaines

## COLLECTION ENQUETES ETHNOLOGIQUES

Réalisés par le ministère en coopération avec le Musée des Civilisations de l'Europe et de la Méditerranée (MuCEM), la collection « Enquêtes ethnologiques » a été nouvellement mise en ligne.

### Les Voyages du verre



Le site présente les documents multimédias (photographies, films) rapportés par les chercheurs lors de la campagne ethnographique conduite en 2002-2003. Destiné au grand public, il aborde l'histoire des techniques de fabrication du verre. Il met l'accent sur les objets voyageurs qui ont en commun d'avoir circulé dans les pays d'Europe et de Méditerranée ou d'être le produit de ces échanges de savoir-faire verriers dans le bassin euro-méditerranéen. Les

Portraits portent un certain regard sur ces artisans verriers d'aujourd'hui ou sur d'autres métiers liés aux techniques verrières, comme celui de l'ouvrière perlière.

<http://www.verre-mcem.fr/>

### L'Olivier, trésor de la Méditerranée



Site, disponible en français et en italien, sur l'olivier et l'huile d'olive élaboré à partir des enquêtes des chercheurs du musée qui a pour objet de transmettre les pratiques, les savoirs et les témoignages recueillis lors des enquêtes en France, Italie, Tunisie, Maroc, Grèce...

<http://www.musee-europemediterranee.org/olives/>

### Prochains titres de la Collection Enquêtes ethnologiques

Cornemuses d'Europe et de Méditerranée

Masculin/Féminin, la construction du genre en Europe et en Méditerranée.

## CALENDRIER DANS LE CADRE DU PLAN DE NUMERISATION

2006 : Visite virtuelle de l'abbaye de Saint-Guilhem le Désert : ensemble abbatial et sculpture du cloître conservée à Montpellier et au Cloister's Museum de New-York

2006 : Fonds d'archives de l'agence d'architecture Auguste Perret et de l'entreprise de travaux publics en béton armé Perret et Cie (Auguste Perret, 1874-1954). 200 projets dont : Théâtre des Champs-Élysées, Paris 8<sup>e</sup> ; musée des Travaux publics (Conseil économique et social), Paris 16<sup>e</sup> ; reconstruction du centre ville du Havre (Seine-Maritime), ville inscrite au Patrimoine mondial de l'Unesco. Cité de l'architecture et du patrimoine

2006 : Dessins des Prix de Rome d'architecture de l'Ecole nationale supérieure des beaux-arts du XIX<sup>e</sup> siècle,

2006 : Dans le cadre des missions de l'Inventaire général : architecture des villes de Pont-Audemer (Eure) et Dieppe ( Seine maritime) : 5 000 images. Patrimoine mobilier et bâti des 573 communes du département de Saône et Loire.

### Adresses :

<http://www.map.archi.fr/3D-monuments/>

<http://www.gvn.chateauversailles.fr/>

<http://www.culture.gouv.fr/culture/arcnat/fr/>

<http://www.saint-denis.culture.fr/fr/index.html>

<http://www.tautavel.culture.gouv.fr/>

<http://www.verre-mcem.fr/>

<http://www.musee-europemediterranee.org/olives/>

<http://www.paris.culture.fr/>

## VISITER LES MUSEES EN LIGNE



Quai Branly © D.R.



La mise en ligne des fonds de nombreux musées est l'occasion de proposer un concept de système d'information multimédia profondément novateur en terme d'adaptation des nouvelles technologies au service des musées d'art et d'ethnologie. Le numérique est alors conçu comme un outil d'initiation et de compréhension des oeuvres, des cultures des peuples et des civilisations.

La présence d'un tel dispositif dans un musée est souvent guidée par cette nécessité de présenter un programme qui offre du contenu « recontextualisé » et « scénographié ». L'objectif est donc de sensibiliser le grand public aux différents patrimoines culturels en présentant des matériaux audiovisuels et sonores qui complètent et accompagnent sa visite au musée.

En mettant en valeur des contenus inédits et en exploitant au mieux tous les fonds documentaires des musées, le numérique permettra à la fois de montrer le vivant, les espaces hors normes, de situer les œuvres chronologiquement et géographiquement, et ce faisant, guider le grand public.

A cet égard, l'ambition du programme Videomuseum mérite d'être soulignée ; tout comme la mise en ligne de deux fonds exceptionnels : les collections des musées du Quai Branly et du Louvre.

### L'ACTUALITE NUMERIQUE DU MUSEE DU LOUVRE

Le 7 juin 2005, le musée du Louvre mettait en ligne son nouveau site Internet. Cette nouvelle version (en français, anglais et japonais depuis octobre 2006) met à disposition du public des analyses d'oeuvres, des parcours de visites, plusieurs bases de données (regroupant cent soixante-douze mille oeuvres), des outils multimédias tels que les « oeuvres à la loupe » ou des sites consacrés aux expositions phares du musée...En 2006, plus de 9,6 millions de visites sur le site.

## Deux outils multimédias emblématiques de louvre.fr

### > L'oeuvre à la loupe

Cet outil multimédia propose de (re)découvrir les chefs-d'oeuvre du Louvre de façon totalement novatrice. L'internaute peut par exemple regarder *La Joconde* dans ses moindres détails, grâce à un système de visualisation par loupe interactif. Une palette d'outils autorise toutes les curiosités : appréhender la taille d'une oeuvre, connaître son histoire, de sa création jusqu'à nos jours, accéder à un glossaire ou consulter une biographie... Au-delà du mythe et de l'icône, une autre façon de poser un oeil neuf sur l'oeuvre. Parmi les sept Oeuvres à la Loupe actuellement en ligne, citons tout particulièrement celles de :

#### La Joconde

Un sourire célèbre reste à découvrir. Oublier l'idole *Monna Lisa* et regarder la peinture... Au début du xv<sup>e</sup> siècle *La Joconde* marque un moment crucial dans l'évolution du portrait. Léonard de Vinci allie la monumentalité d'un corps devant un paysage à la virtuosité du rendu de la chair.

#### Le Scribe accroupi

Une approche au plus près de la statue du Scribe « accroupi » fait découvrir ce personnage célèbre bien qu'anonyme et éclaire sur bien des mystères liés à son identité et à sa datation.

#### La Vierge du chancelier Rolin

A la découverte d'une peinture chargée de symboles : le chef-d'oeuvre d'un maître flamand du xv<sup>e</sup> siècle, Jan Van Eyck. Depuis les protagonistes du tableau jusqu'aux plus petits détails à peine visibles à l'oeil nu, l'internaute est guidé dans l'analyse du tableau.

### > Les expositions imaginaires : une visite inédite en 3D

Les expositions imaginaires sont destinées à présenter les oeuvres dans un espace d'exposition en 3D. L'internaute évolue dans un espace imaginaire et perçoit une vue inédite des oeuvres. Le premier opus de cette collection a été mis en ligne en novembre 2006.

#### Jean-Honoré Fragonard

Le premier numéro des Expositions Imaginaires rend hommage à Fragonard, grand peintre du xviii<sup>e</sup> siècle et l'un des premiers conservateurs du musée du Louvre.

#### A venir courant premier trimestre 2007: Une chapelle de Baouit reconstituée

Une reconstitution en 3D de la chapelle sud de Baouit, découverte par Jean Clédât en 1900, permet de découvrir les ruines de cette chapelle copte du VII<sup>e</sup> s. telles qu'elles apparurent aux archéologues lors de leurs fouilles.

## Un exemple de projet d'expérimentation associant technologie de l'information et image : Museum Lab

Le musée du Louvre et Dai Nippon Printing (DNP) ont inauguré à Tokyo en octobre 2006 un projet sans précédent : Museum Lab ou espace d'expérimentation de visite associant étiquettes RFID, commentaires audio et dispositifs multimédia. Né d'une volonté d'expérimenter des approches muséographiques à partir d'une oeuvre des collections du musée du Louvre, ce projet inédit associe les technologies de l'information et de l'image les plus sophistiquées, maîtrisées par DNP. Un espace d'expérimentation a été spécialement conçu pour cette opération dans l'immeuble DNP, du quartier Gotanda à Tokyo (qui a ouvert ses portes le 30 octobre 2006). Le projet Museum Lab prévoit une série de présentations d'un nouveau type, deux fois par an durant trois années. La première manifestation a débuté le 30 octobre 2006 et se terminera le 10 mars 2007. Elle s'articule autour d'une oeuvre de Géricault, *Un carabinier*.

### Trois projets d'avenir

#### > le guide multimédia : objectif novembre 2007

Ce guide est une réalisation sonore et vidéo de commentaires d'œuvres des collections permanentes et des expositions temporaires du musée du Louvre. Il représente la création d'un nouvel outil d'aide à la visite avec pour objectif de développer l'attractivité de ce type d'outil en utilisant les nouvelles technologies. Il vise à toucher un plus large public en privilégiant un discours vivant avec des commentaires réalisés en « live » face aux œuvres et un traitement sonore très radiophonique.

L'ensemble de ces productions correspond au besoin de renouvellement de la notion d'audioguidage lié à l'avènement de nouvelles technologies mobiles et à l'émergence d'une culture audio multi supports. L'innovation du musée du Louvre en matière de réalisations sonores et vidéo entend ainsi promouvoir les nouveaux usages de la médiation audio dans une optique renouvelée de la relation aux publics : de la pré visite, à l'aide à la visite sur place.

#### > Le développement du nouveau site [education.louvre.fr](http://education.louvre.fr) : <http://education.louvre.fr>

Ce site a été élaboré en concertation avec le ministère de l'Éducation nationale. Il a été conçu pour une utilisation pédagogique des œuvres, distincte de la visite réelle au musée. Son principe est de proposer un corpus d'éléments iconographiques, textuels et sonores que l'enseignant pourra utiliser en classe. La rentrée 2006 a vu la mise en ligne d'un premier socle destiné à évoluer et qui vient renforcer la dimension " portail " de [louvre.fr](http://louvre.fr). Une seconde version du site proposant une extension des contenus textuels, sonores et visuels ainsi que des séquences interactives avec des fonctionnalités permettant une appropriation personnalisée des ressources du site est prévue pour novembre 2008.

Ces ressources développées ultérieurement, toujours en lien avec les dispositifs éducatifs et les programmes scolaires, seront conçues pour être transférables et adaptables à tous les niveaux de classe. Conjointement à ces propositions « clés en main », le site aura pour ambition de devenir un outil de travail numérique personnalisable.

#### > Projets multimédia dans les futurs espaces des Arts de l'Islam (objectif 2010) et des salles de mobilier XVII<sup>e</sup> siècle (objectif 2011)

La direction des publics est associée aux conservations pour concevoir l'ensemble des dispositifs de médiation multimédia (avant, pendant et après la visite) qui seront réalisés dans l'optique de l'ouverture des nouveaux espaces consacrés au département des Arts de l'Islam (2010) et de la nouvelle muséographie des salles de présentation du mobilier XVII<sup>e</sup> siècle (dispositifs in situ, audioguide, site internet, suivi de visite, etc.).

#### Adresses :

[http://musee.louvre.fr/expo-imaginaire/fragonard/index\\_fr.html](http://musee.louvre.fr/expo-imaginaire/fragonard/index_fr.html)  
<http://education.louvre.fr>

### UN RESEAU ASSOCIATIF DE MUSEES UNIQUE : VIDEOMUSEUM

Videomuseum est un projet culturel unique que des musées et des organismes gérant des collections publiques d'art moderne et d'art contemporain (musées nationaux, régionaux, départementaux ou municipaux, FNAC, FRAC, Fondations) ont décidé de mener à bien en se regroupant dans une association. Ce regroupement s'est effectué afin de recenser, diffuser et développer, en commun, l'informatisation de la gestion et de la documentation de leurs collections.

Videomuseum représente aujourd'hui 57 collections et la base de données constituée par ces institutions regroupe, dans sa version 2005, près de 246 000 œuvres et 130 000 œuvres numérisées.

Le fonctionnement général de Videomuseum repose sur deux niveaux. Chaque organisme informatise la documentation et la gestion de sa collection avec les logiciels, les méthodes et l'assistance apportés par l'association, constituant ainsi une banque de données locale sur sa collection ; la banque de données commune, quant à elle, est constituée par la consolidation des extractions des informations descriptives et documentaires de toutes les bases de données locales. Les informations confidentielles (valeur d'achat, valeur d'assurance, réserves, dossier de restauration, etc.) restent, elles, au niveau local.

L'objectif général du projet est d'augmenter la couverture images de la banque de données commune pour les membres de Videomuseum et d'en améliorer la qualité.

Le nombre total d'images qui seront numérisées est de l'ordre de 6 000 sur une période d'un an.

**Avec ce système, aujourd'hui 58 000 œuvres sont en ligne sur le site du Centre Pompidou.**

**Adresses :**

<http://www.centrepompidou.fr>

<http://www.videomuseum.fr>

## **LA COLLECTION EN LIGNE DU MUSÉE DU QUAI BRANLY**

La valorisation de son patrimoine et sa présentation au public sont au cœur des missions du musée du quai Branly.

Le musée innove pour y répondre pleinement et propose la mise en ligne de l'ensemble de ses collections en version numérique, dont les notices et photographies des 267 434 objets. Ces objets proviennent en majorité du musée de l'Homme et du musée national des Arts d'Afrique et d'Océanie.

Il dispose, en outre, d'une médiathèque et d'un centre d'enseignement et de recherche interdisciplinaire, associant l'anthropologie, l'archéologie, la linguistique et l'histoire, l'histoire de l'art et l'esthétique.

Quatre collections sont en libre consultation : le catalogue des objets, de l'iconothèque, de la médiathèque, et de la documentation muséale et des archives.

Cet ambitieux projet, qui continue de s'enrichir régulièrement, facilite l'accès de tous à la documentation patrimoniale et contribue à la promotion de la recherche en sciences humaines et sociales.

**Adresse :**

<http://www.quaibrnaly.fr>

## **LES FONDS DU MUSÉE DES ARTS DÉCORATIFS**

Le musée des Arts décoratifs, réouvert en septembre 2006, souhaite offrir à un large public la possibilité de consulter en ligne quelques-uns de ses fonds d'arts graphiques et de papiers peints en parallèle même aux corpus des œuvres présentées dans le musée et consultables sur le site internet : [www.lesartsdecoratifs.fr](http://www.lesartsdecoratifs.fr).

Conscient de l'approche concrète du travail des créateurs et de la richesse d'inspiration que constituent ces fonds, le musée des Arts décoratifs entend assurer la meilleure diffusion de ces œuvres numérisées pour une plus grande compréhension des ressources offertes par les arts appliqués.

### **Albums de bijoux**

Albums de dessins réalisés par des dessinateurs qui font partie du paysage du 19<sup>e</sup> siècle. Exceptionnelle collection de dessins de bijoux présentant un répertoire typologique de bijoux masculins et féminins qui permet de replacer le bijou dans un large contexte économique et culturel. Ces dessins sont un maillon essentiel de l'histoire de la création et un conservatoire du savoir-faire. La présentation de ces dessins

au grand public offre un écho évident à la Galerie des Bijoux et constitue un répertoire formel de grand intérêt pour les professionnels et les écoles.

**Planches et album des objets d'usage et de goût :**

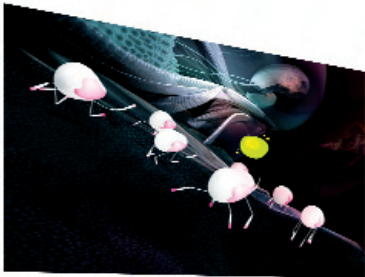
Ce sont des planches de dessins aquarellés ou gouachés, datées de 1800 à 1820, qui reproduisent, grandeur nature pour certains, des objets à usage domestiques également représentés dans les galeries d'étude : des nécessaires, des récipients et ustensiles pour le décor et le service de la table (nombreuses planches de tasses..), pour la toilette et l'écriture, des objets nécessaires à l'éclairage, au chauffage, à la mesure du temps...

Ces fonds sont accessibles dès aujourd'hui sur le site des arts décoratifs, la mise en ligne d'autres fonds est prévue courant 2007.

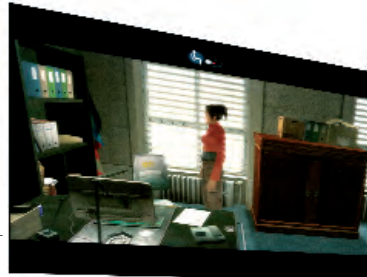
**Adresse :**

<http://www.lesartsdecoratifs.fr>

## RECONNAITRE UNE NOUVELLE INDUSTRIE CULTURELLE : LE JEU VIDEO



*Profusion de Panoplie ( Aide FAEM, en recherche d'éditeur) © D.R.*



*Fahrenheit de Quanticdream © D.R.*



Raconter des histoires, imaginer des univers, créer de l'émotion, le jeu vidéo devient lui aussi une véritable création culturelle qui conquiert son public. Les jeux vidéo font pleinement partie de notre culture, ils font appel à des talents particulièrement inventifs, tant sur le plan technologique qu'artistique : la création de jeux s'appuie en effet sur de nombreux métiers artistiques : le graphisme, la musique, et même l'architecture et le design. Pour faire fructifier cette industrie culturelle, un certain nombre de mesures visant à soutenir les nouvelles créations ont été prises : le Fonds d'Aide à l'Édition Multimédia a ainsi déjà permis de soutenir des projets de création de jeu vidéo pour 13 millions d'euros.

### AFFIRMER TOUTE LA PLACE DU JEU VIDEO RUE DE VALOIS

Renaud Donnedieu de Vabres a rendu hommage le 23 mars 2006 au talent de trois créateurs de jeux vidéo : le créateur culte de Nintendo, Shigeru Miyamoto, mais aussi les acteurs éminents de la French Touch, Michel Ancel et Frederick Raynal, qui ont démontré la vitalité de la création française, son inventivité et sa capacité de rayonnement mondial. Cette cérémonie de remise des insignes de Chevaliers dans l'ordre des arts et des lettres a consacré la place désormais prise par ce nouveau type de création au sein de la culture française.

### FONDS D'AIDE A L'EDITION MULTIMEDIA

Cofinancé par le ministère délégué à l'Industrie et le ministère de la Culture et de la Communication, le fonds d'aide à l'édition multimédia (FAEM) soutient la production de contenus multimédias interactifs en ligne et hors ligne en mettant l'accent sur l'innovation, que celle-ci soit éditoriale, technique et/ou économique. Depuis 2003, le fonds apporte un soutien financier à la pré-production de jeux vidéo (PC et consoles). Le soutien à la pré-production de jeux vidéo consiste à attribuer des aides spécifiques destinées aux sociétés de développement de jeux vidéo pour la réalisation d'une maquette.

L'aide est accordée sous forme d'avance, remboursable en totalité sous réserve de succès, entendu comme la signature de la société avec un éditeur pour engager la production du jeu. Le montant de l'aide est de 40 % des coûts de pré-production.

**En 2006, 62 projets ont été aidés dans le cadre de ce dispositif pour un montant total de 4.15 millions d'euros.**

Exemples de projets aidés 2005-2006 :

**Cédéroms / DVD-I** : L'Oricou, Enquête sous Napoléon (Nemopolis), la Visite virtuelle de Lascaux (Mad Monkey Studio), Une minute au musée (Les Films de l'Arlequin)

**Téléphonie Mobile** : Paradis mobile, le Testament de Rodon (Lexis Numérique), Black Citadel (Kaolink), Vidéoguide mobile (Intelvidéré)

**Jeux** : In Memoriam 2, le Livre maudit (Lexis Numérique), Silverfall (Montecristo), Goutte (Exkee), les Aventures de W.A. Mozart (Financière de Loisirs), Azur et Asmar (Ouat)

**Manifestations** : Game connection 2006 (Connection Events), Festival Pocket Films, 2<sup>e</sup> édition (Forum des Images / Centre Pompidou), Villette Numérique 2006 (Cité des Sciences), Festival Multimédia Jeunesse (AMJ)

### VILLETTE NUMERIQUE 2006

Pour sa troisième édition, en 2006, la biennale « Villette numérique » s'est concentrée sur le produit culturel de plus en plus souvent exploité et détourné par les artistes qu'est le jeu vidéo.

Ses aspects ont été abordés sous les angles les plus divers, à savoir économiques, sociaux, éducatifs et artistiques.

Le festival a également joué un rôle d'interface entre industries, créateurs, médias et grand public, pour révéler de jeunes talents du numérique appliqué aux jeux vidéo.

A cet effet notamment, sur une plate-forme de 1 000 m<sup>2</sup>, un parcours a pu offrir aux participants la possibilité de tester une quarantaine de jeux vidéo.

### CREDIT D'IMPOT SUR LE JEU VIDEO

Un projet de crédit d'impôt pour les dépenses de création de jeux vidéo a par ailleurs été élaboré en 2005 par les ministères de la culture et de l'Industrie et notifié à la Commission européenne. Examiné en 2006 par les experts de Bruxelles, le projet fait actuellement l'objet d'une enquête formelle de la Commission.

### Calendrier :

**12 octobre 2005** : Première visite d'Ubisoft de Renaud Donnedieu de Vabres avec François Loos ministre délégué à l'Industrie

**9 décembre 2005** : Visite d'Ubisoft en compagnie du Premier Ministre Dominique de Villepin

**23 mars 2006** : Décoration de Shigeru Miyamoto, Michel Ancel et Frederick Raynal

**11 septembre 2006** : Colloque « Quelle politique pour les jeux vidéo ? » à l'Assemblée Nationale

**29 septembre au 1<sup>er</sup> octobre 2006** : Villette numérique

**23 novembre 2006** : Notification officielle du crédit d'impôt pour la création de jeux vidéo à la commission européenne

### Adresses :

<http://www.cnc.fr/Site/Template/T11.aspx?SELECTID=305&id=218&t=2> (FAEM)

<http://www.culture.gouv.fr/culture/actualites/conferen/donnedieu/decosvideos.html>

[http://www.cite-sciences.fr/francais/ala\\_cite/evenemen/jeux-video-2006/accueil\\_flash.php](http://www.cite-sciences.fr/francais/ala_cite/evenemen/jeux-video-2006/accueil_flash.php)

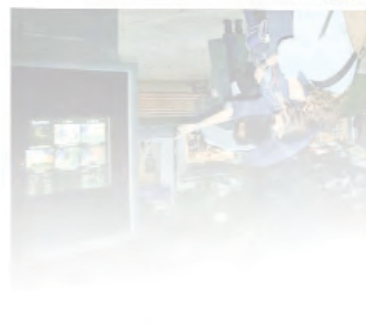
## CREER DES PASSERELLES ENTRE LES DIVERSES FORMES D'ART



*Invisible* (Magali Viguier-Mulleras et Didier Mulleras)  
projet aidé par la DICRéAM  
© D.R.



1<sup>er</sup> Contact Festival du Cube  
© D.R.



Nouvel outil au service de l'ouverture et du décloisonnement, le numérique bouleverse notre civilisation et nos perceptions. Il touche chaque domaine sociétal et économique et par là même le monde de la Culture et la Communication.

En outre, il peut créer des passerelles entre les diverses formes d'art et conduire à la naissance d'œuvres nouvelles et parfois inattendues ; mêlant réel et virtuel, de nouveaux genres apparaissent tels que la musique électronique, le spectacle vivant multimédia, les films d'animation intégrant des images de synthèse... Avec la création numérique, on aboutit à une démultiplication des possibilités offertes à l'homme. Le ministère de la culture et la communication dans un souci de valoriser toutes les créations, mais aussi dans la perspective légitime d'évoluer a choisi d'aider la création numérique.

L'utilisation des technologies numériques par les artistes conduit le ministère de la culture et de la communication à leur proposer de nouvelles formes de dialogue et de soutien. Les objectifs visés sont multiples : mieux associer les artistes aux travaux, mieux valoriser et diffuser leurs œuvres, mieux cibler le soutien à quelques manifestations d'envergure, favoriser les liens avec des résidences ou des centres d'art.

### LE DISPOSITIF POUR LA CREATION ARTISTIQUE MULTIMEDIA

Le Dispositif pour la CRéation Artistique Multimédia (DICRéAM) est à la fois un fonds spécifique d'aide aux créateurs d'œuvres originales dans l'univers numérique, fonctionnant sur le modèle d'un guichet unique par l'intermédiaire du CNC et un système de coopération et de travail en réseau des huit grandes directions du ministère.

En effet, pour tout ce qui touche au multimédia, un grand nombre de ses domaines d'action, tels que la recherche, la formation, le dialogue avec les artistes, l'aide financière aux œuvres et aux créateurs, ne peuvent plus être traités établissement par établissement, mais doivent l'être de manière homogène. C'est pour cela que les experts des différentes disciplines du ministère travaillent et instruisent les dossiers ensemble.

Les œuvres éligibles au titre du DICRéAM se caractérisent d'abord par une approche artistique pluridisciplinaire. Elles peuvent simultanément faire appel à l'image fixe et animée, au son, au texte, aux arts plastiques, à l'architecture ou au patrimoine, ou au spectacle vivant. Elles se définissent aussi par l'utilisation des techniques numériques à tous les stades, de la création à la diffusion. Elles peuvent enfin entretenir un

nouveau rapport avec le public, en invitant à l'interactivité ou à l'utilisation diversifiée de supports variés.

Le fonds d'aide à la création artistique multimédia propose trois types d'aides aux créateurs :

- aide à la maquette, directement pour l'artiste et donc pour favoriser l'initiative de création numérique,
- aide à la production pour finaliser les travaux de l'artiste,
- aide aux manifestations, pour valoriser et diffuser les œuvres, mais aussi donc en prenant en compte l'importance des manifestations culturelles et en étant à même de cibler leur intérêt. Les liens avec les espaces culturels sont ainsi améliorés.

**En 2006, le DICREAM a soutenu 106 projets pour un total de 830 500 euros**

#### **Exemples de projets aidés en 2006 :**

- **Re voir / Projet Pretend** : film numérique conçu sous forme de DVD interactif. Les techniques multi-écrans, utilisées à travers le film sur le DVD, ouvrent de nouveaux récits et de nouveaux sons dans l'histoire.
- **Capricci film** - Alain Della Negra et Kaori Kinoshita / **Projet The second life** : DVD interactif qui organise les récits filmés d'une centaine de joueurs du monde virtuel Second Life. Chacun témoigne de la vie de son avatar et des relations réelles et virtuelles qui le lient aux autres habitants du jeu.
- **Acte public-Cie IKB / Projet Un siècle de mémoires** : spectacle de création audiovisuelle et sonore né de la résidence menée par la Compagnie IKB / Acte Public à l'Hôpital Gériatrique des Charpennes de Villeurbanne (région lyonnaise) et du lien qui s'est construit avec les personnes âgées hospitalisées en long séjour.
- **De l'autre côté du miroir - Gisèle Vienne / Projet Kindertotenlieder** : spectacle avec des marionnettes robotisées, partenaires des interprètes de la pièce, et une musique composée en grande partie sur ordinateur. Kindertotenlieder interroge sur la propension à projeter de la vie sur des éléments artificiels.
- **Dédale / Festival Emergences** : festival (Paris) dédié aux cultures électroniques et aux formes artistiques émergentes. Emergences réunit et met en synergie les acteurs français et internationaux de la création numérique. Cette manifestation à caractère pluridisciplinaire témoigne d'une culture non cloisonnée, hybride, en mouvement, à la frontière des arts de la scène, des arts visuels, du multimédia, du design, de l'architecture et des musiques électroniques.

En 2007, trois appels à projets seront organisés pour soutenir maquettes et productions et deux pour les festivals consacrés aux arts numériques.

#### **FESTIVAL D'ART NUMERIQUE 1<sup>ER</sup> CONTACT**

Soutenu par le ministère de la culture et de la communication, le Festival d'art numérique 1<sup>er</sup> contact est organisé par la Ville d'Issy-les-Moulineaux et le Cube (espace unique dédié à l'accès pour tous aux pratiques culturelles et artistiques offertes par les nouvelles technologies). Des créations numériques interagissant avec les passants trouvent place dans les lieux publics de la ville.

Durant 10 jours, ce festival « à ciel ouvert » a présenté dans les espaces publics du centre ville des créations numériques interagissant avec les passants. Installées dans les lieux fréquentés - sortie de métro, squares, arrêt de bus, jardins publics, ... - 15 installations interactives ont ainsi invité le public à vivre, de jour comme de nuit, l'expérience de la ville sensible et communicante.

Avec un dispositif multimédia spécialement conçu pour exposer les œuvres en milieu urbain, de nombreuses animations avec une équipe de 40 médiateurs et un colloque réunissant de nombreux professionnels, ainsi que le soutien de partenaires renommés, cette deuxième édition du festival « 1<sup>er</sup> CONTACT » a réuni de nombreux visiteurs.

**La prochaine édition aura lieu en juin 2008. Le Festival explorera les thèmes de la « mobilité et de l'ubiquité » constituant à la fois une vitrine des nouvelles formes d'expression numérique et des nouveaux usages des TIC.**

#### LE CUBE : 5 ANS D'ACTIVITES

Depuis 5 ans, Le Cube occupe une place de premier plan en France dans le domaine de la création numérique et des nouveaux usages culturels des TIC. Il a été créé en 2001 à l'initiative de la Ville d'Issy-les-Moulineaux. Il est géré et animé par l'association ART3000 qui mène depuis 1988 ses activités dans le domaine des arts numériques.

Ouvert à tous les publics, Le Cube est un espace de pratique, de production et de diffusion de la création numérique :

##### **Développer les pratiques amateurs**

- Former les publics aux pratiques artistiques et culturelles du numérique.
- Accompagner le développement de projets animés par des artistes professionnels.

##### **Constituer un espace d'expérimentation et de production**

- Soutenir des projets artistiques par la mise à disposition de moyens de création performants.
- Développer des passerelles entre les acteurs de la création numérique et des TIC.

##### **Favoriser les échanges et la diffusion des arts numériques**

- Constituer une vitrine internationale de la richesse et la diversité des arts multimédias.
- Contribuer au développement et à l'animation de l'écosystème « création - innovation ».

En septembre 2006, Le Cube a fêté son 5<sup>e</sup> anniversaire.

##### **Quelques chiffres depuis 2001 :**

300 événements publics organisés : expositions, projections, performances, conférences, ...  
10.000 heures de pratiques multimédias dispensées au public chaque année  
1.000 artistes de la scène internationale présentés au Cube (Corée, Japon, Chine, USA...)  
40 artistes soutenus en résidence de création

Soutien du ministère de la culture (DRAC Ile-de-France) : 137 500 euros par an

#### **FONDS NATIONAL D'ART CONTEMPORAIN : NUMERISATION DE L'ENSEMBLE DE LA COLLECTION DES OEUVRES VIDEOS D'ARTISTES**

Le projet du Fonds national d'art contemporain (FNAC) de numériser l'ensemble de sa collection d'oeuvres vidéos a été sélectionné par le Plan de numérisation.

Ce programme vise trois objectifs :

- La meilleure conservation des œuvres (transfert sur support Betacam Numérique ou Digital Betacam).
- La consultation des œuvres, leur prêt dans le cadre d'expositions de type muséal (création de DVD au format MPEG-2).
- La diffusion en ligne d'extraits de ces œuvres (sur le site de l'encyclopédie des nouveaux médias réunissant les œuvres vidéos du Centre Pompidou, du Centre Saint Gervais de l'image contemporaine - Genève - , du Ludwig Museum - Cologne et enfin du FNAC) : <http://newmedia-art.org/>

En outre, des vidéogrammes numériques (ou « vignettes photos numériques ») seront saisis dans les œuvres à partir des enregistrements Betacam numérique. Ces photos pourront notamment être présentées en ligne à titre d'illustration ou pourront être utilisées pour des publications imprimées.

Ce projet concerne 308 oeuvres sur 426 supports de plus de 195 artistes dont : Abramovic, Absalon, Bartoloméo, Bénat, Benning, Bournigault, Buchanan, Curran, Dijkstra, Dollinger, Faust, Guillemint, Hempel, Hirschorn, Huyghe, Joo, Joseph et Parreno, etc.

**Le montant de l'aide accordée au Centre national des arts plastiques (dont dépend le Fonds national d'art contemporain) est de 150 000 euros.**

Site web du fnac : <http://www.fnac.culture.gouv.fr/>

Site de l'Encyclopédie Nouveaux Médias : <http://newmedia-art.org/>

## NUMERISATION D'UN ENSEMBLE DE FILMS DE L'ASSOCIATION COOPERATIVE LIGHT CONE

Light Cone est une association dont le but est la distribution, la promotion et la sauvegarde du cinéma expérimental en France et à l'étranger.

Sa vocation première est d'offrir la possibilité de louer des films expérimentaux à différentes structures culturelles de diffusion. Afin d'assurer cette mission, Light Cone s'est constitué en coopérative de cinéastes garantissant aux auteurs la propriété des supports comme des droits des œuvres déposées, en vue d'une distribution internationale.

A ce jour Light Cone distribue plus de 2750 films tous formats confondus (super-8mm, 35 mm, vidéos et surtout 16 mm) réalisés de 1905 à nos jours par plus de 500 cinéastes. La collection représente, par son volume et son exhaustivité, une des plus précieuses et importantes collections de films expérimentaux existant en Europe.

Le besoin en numérisation touche en premier lieu la collection de films. Ce programme doit permettre de réaliser des transferts sur des masters numériques en haute définition. Après cette première étape de numérisation, différentes formes et déclinaisons verront le jour.

Le choix de Light Cone s'est porté en priorité sur le fond de copies super-8mm en raisons de la fragilité du support, de coût de transfert sur film 16 mm, de la disparition de ce format (Kodak arrête la production) et parce que la majorité des archives ne prennent pas en compte ce format substandard considéré comme amateur.

Ce choix ne saurait être pour autant exhaustif, des copies 16mm fragiles seront aussi associées au projet de numérisation après consultation avec leurs partenaires.

Une centaine d'heures de films seront numérisées (devis et choix techniques en cours de redéfinition).

Quelques noms de cinéastes, auteurs et artistes dont les oeuvres figurent dans la collection :

AMARGER Michel, Ayme Pierrette, BEAUVAIS Yann, BECKMAN Ericka, BERTON Gilles, BRIOUDE Philippe, BUISSON Marie Laure, BUREN Daniel, BURFORD Jennifer, CHODOROV Pip, DANET Laurent, DE PREZ Bernt, DEVAUX Frédérique, DUCORROY Joël, FONTAINE Cécile, FOUCHARD Olivier, GAUDE Jean-Michel, GRANDPRÉ Frédéric, HAENNEL Yannick, HARRAN Nathalie, HENRY Daniel, HERNANDEZ TÉO, ISOU Isidore, JAKOBOIS, KENNEDY Christina, LANZ Éric, etc.

Site web de Light Cone :

<http://www.lightcone.org/>

## NUMERISATION DE LA COLLECTION D'EPHEMERAS DU CENTRE NATIONAL DE L'ESTAMPE ET DE L'ART IMPRIME

Le Cneai a créé un fonds de publications d'artistes, composé de 9260 pièces à ce jour. Axé sur le XXI<sup>e</sup> siècle, le fonds prend sa source dans les années soixante. éphéméras, vinyles, livres d'artistes, revues, magazines, posters, flyers, stickers, cassettes, dépliants, cartes postales, cd, dvd, pages web... Le corpus couvre les arts visuels, la poésie visuelle, les publications sonores... Ses frontières accueillent nécessairement les recherches en graphisme, en édition musicale et littéraire. Au sein de la collection, des

sous-ensembles se sont donc formés autour du son d'artiste, de la revue et du magazine, du graphisme, de la poésie, des productions issues des pays d'Europe de l'Est et d'Amérique latine des années soixante. Prenant la forme d'imprimés, de publications ou de multiples pauvres, les éphéméras ont un statut d'oeuvre d'art sans en avoir la forme consacrée.

Ce projet est donc celui des « messages artistiques ». Souvent produits avec une très grande autonomie de la part des artistes, toujours portés par une intention médiatique, diffusés dans des réseaux extérieurs au « marché » de l'art (poste, mail, librairie, inserts, actions, affichage), ils sont conçus pour être publiés en nombre. Il s'agit d'objets ancrés dans l'actualité, et à ce titre d'objets politiques. Ils situent les conditions sociales de la création, rendant compte des implications des artistes.

Les éphéméras issus de techniques de reproductions mécaniques ont tous pour point commun de comprendre les étapes de conception, production, diffusion, réception et transmission dans leurs propres processus artistiques.

L'intérêt croissant de la part des artistes, des théoriciens de l'art contemporain et des collectionneurs, relayé par l'augmentation des expositions et publications sur ce thème, rend nécessaire, ainsi que la constitution d'une véritable base de données en ligne.

Le besoin d'en saisir tous les aspects : historiques, esthétiques et phénoménologiques, exige la mise à disposition exhaustive d'archives, la coopération internationale d'experts et d'éditeurs, et la création d'un centre de documentation sur la publication d'artiste. La diffusion en ligne d'une bibliographie raisonnée apparaît comme l'instrument idéal pour répondre à cette exigence.

Quelques noms d'artistes : Claude Closky, Continuous Project (collectif d'artiste), Pascal Doury, Céline Duval, Hans-Peter Feldmann, Yona Freidman, Pierre Leguillon, Grand Magasin, David Shrigley, Peter Downsbrough, Claude Lévêque, Claude Rutault

### **L'aide accordée au cneai est de 45 000 euros**

Site web du cneai : <http://www.cneai.com/>

#### **Adresses :**

<http://www.cnc.fr/Site/Template/T11.aspx?SELECTID=306&id=217&t=1> (dicream)

<http://www.culture.fr/creation-numerique/> (projets aidés par le dicream)<http://www.festival-1ercontact.com/> (Le Cube)

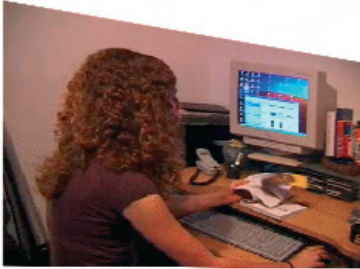
Site web du fnac : <http://www.fnac.culture.gouv.fr/>

Site de l'Encyclopédie Nouveaux Médias : <http://newmedia-art.org/>

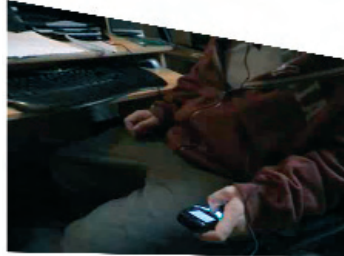
Site web de Light Cone : <http://www.lightcone.org/>

Site web du cneai : <http://www.cneai.com/>

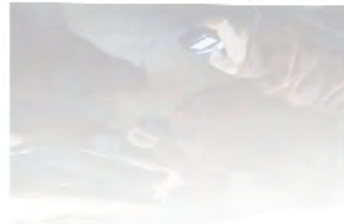
## ETUDIER LES USAGES NUMERIQUES CULTURELS



© D.R.



© D.R.



L'Observatoire des usages numériques culturels a été créé en juillet 2005 pour réunir l'ensemble des professionnels, des experts et responsables privés et publics concernés par l'évolution des usages numériques culturels. Sont ainsi représentées les industries culturelles des différentes filières, les industries techniques (télécommunication, informatique, médias), mais aussi les représentants des utilisateurs ou des ayants droits. Il s'agit d'un lieu d'études et de débats.

L'Observatoire s'appuie sur les moyens d'étude, d'analyse statistique et de recherche prospective des différentes directions ou établissements impliqués dans la révolution numérique, afin de permettre à l'Etat de mieux assurer son rôle de suivi statistique, d'éclairage, de régulation, d'incitation et d'innovation, accompagnant ainsi les nécessaires adaptations économiques, industrielles ou culturelles.

- étude sur le téléchargement qui montre combien le téléchargement illégal ou payant était aussi le fait de fort utilisateurs des supports culturels traditionnels, à l'encontre de l'idée d'une stricte incidence négative du téléchargement sur les marchés traditionnels ;
- étude qualitative sur les usages culturels numériques, à partir d'interviews et d'enregistrements audiovisuels d'un panel d'utilisateurs filmés chez eux. Cette étude fait ressortir combien les usages numériques étaient relativement indépendants des catégories socio-démographiques et professionnelles, accréditant l'idée d'une démocratisation des accès à la culture. A des degrés divers, « basiques », « ludiques » ou « créatifs », les pratiques de français intègrent rapidement le numérique ;
- séminaire « Culture 2.0 », initié en septembre 2006, portant spécialement sur les dimensions relationnelles et « collaboratives » de l'Internet. Ce séminaire préparé par le DEPS en relation avec le Centre G. Pompidou (IRI) a d'abord l'objectif de former et sensibiliser aux usages numériques les responsables du ministère et sera ensuite ouvert au public en mars prochain ;
- analyse qualitative et quantitative relative aux Marchés numériques de la musique a été effectuée sous l'égide de l'Observatoire des usages numériques culturels et l'Observatoire de la musique, en étroite relation avec le DEPS ;
- colloque s'est tenu le 1<sup>er</sup> décembre 2006 sur les « valeurs de la musique » à la Cité de la musique sous l'égide de l'Observatoire de la musique.

En liaison avec le Groupe d'analyse stratégique des industries culturelles, les membres de l'Observatoire seront conduits à travailler sur les questions économiques de la distribution numérique.

## L'ANALYSE DES USAGES NUMERIQUES CULTURELS

Les progrès très rapides de l'équipement des ménages en appareils numériques, fixes ou mobiles, ont permis le développement de nouveaux modes d'accès et d'appropriation des œuvres ainsi que l'essor de formes d'échange et de recherche d'information, notamment dans les jeunes générations. Ces usages culturels en devenir sont encore mal connus, et plusieurs études chercheront dès 2006 à mesurer leur importance sur la base d'une nomenclature que le DEPS définira en concertation avec les acteurs du domaine.

Le **renouvellement de l'Enquête Pratiques culturelles des Français** est indispensable. Dix ans après la dernière enquête, il apparaît nécessaire de disposer d'une nouvelle photographie générale des pratiques culturelles et médiatiques en abordant nettement les aspects numériques des pratiques culturelles. Il s'agit de prendre en compte les « nouvelles » formes d'accès à l'art et à la culture et les nouveaux supports (chaînes du câble et satellite, DVD, internet, ...), d'offrir une description complète de leurs usages mais aussi développer la partie du questionnaire relative aux pratiques amateur et faire évoluer en tant que besoin les catégories de genres de films, de musiques.

**Un Tableau de bord des Usages numérique culturels** (réalisé avec l'aide du cabinet Items) : est engagée une phase de définition des nomenclatures pertinentes, afin d'avoir le maximum de cohérence et de pérennité des indicateurs recueillis par les autres organismes privés ou publics (Médiamétrie, CREDOC, INSEE, etc.). L'option privilégiée est de considérer les grandes fonctions culturelles ( la lecture, la fiction, la photographie et l'image, la musique, le jeu, ...) et de produire des indicateurs par secteurs d'accès, services ou équipement numériques au sein de ces filières ( par exemple le téléchargement payant, gratuit, le podcasting, la vidéo à la demande, la photographie ou TV sur mobile, la TNT, etc...). Enfin, ces données seront « contextualisées » par les étapes des mutations technico-économiques de l'offre en cours, si déterminantes en l'occurrence.

