

Communiqué de presse



Contact presse

Délégation à l'information et à
la communication
01 40 15 80 11
service-presse@culture.gouv.fr

www.culturecommunication.gouv.fr

www.facebook.com/ministere.culture.communication

<https://twitter.com/MinistereCC>



Aurélie Filippetti a lancé le 5 octobre dernier l'Automne numérique, un événement destiné à favoriser la création et l'éducation artistique à l'heure du numérique.

A l'issue de cette période de création intense et novatrice, la Ministre de la Culture et de la Communication a présenté ce jeudi 7 novembre un ensemble de mesures fortes pour une Révolution numérique.

Retour sur deux événements inédits de l'Automne numérique du ministère de la Culture et de la Communication : l'atelier mashup et le hackathon dataculture.

Atelier Mashup

Le 23 Octobre, le ministère de la Culture et de la Communication initiait au sein des ateliers de l'École Nationale Supérieure de Création Industrielle (ENSCI) un atelier mashup en partenariat avec OuiShare, Open Knowledge Foundation et Wikimedia France. Une vingtaine d'étudiants s'est lancée dans un atelier mash-up d'une journée pour créer de nouveaux objets culturels à partir d'œuvres entrées dans le domaine public. La Ministre de la Culture et de la Communication a remercié chacun des participants le 7 novembre 2013 en leur offrant des eAlbum et des DVD fournis par la Réunion des musées nationaux et le Grand Palais, ainsi que des catalogues fournis par la Cité de l'architecture et du patrimoine, la Bibliothèque nationale de France, le musée Guimet et le Centre Pompidou.

Au cours de cet atelier, les élèves de l'ENSCI ont inventé un « mash-up exquis » reprenant notamment le « cadavre exquis », jeu collectif inventé par les surréalistes vers 1925, ou encore une machine à tatouer autour d'estampes du domaine public.

Hackathon Dataculture

Les 25, 26, 27 Octobre, le ministère de la Culture et de la Communication lançait le premier hackathon dataculture de son histoire au sein de la jeune pousse du numérique Simplon.co. Une soixantaine de participants répartis en 11 équipes se sont affrontés au cours d'un marathon créatif pour proposer les nouveaux services culturels de demain autour des jeux de données publiques culturelles mis à disposition sur data.gouv.fr.

La Ministre de la Culture et de la Communication a remis le 7 novembre 2013 aux trois équipes lauréates désignées par un jury d'experts de la culture et du numérique le grand prix data Culture, le prix jeunesse et le prix spécial du jury.

Le grand prix dataculture a été remis à l'équipe « la Der des Ders ».

A l'occasion du centenaire de la Première Guerre Mondiale en 2014, « La Der des Der », dispositif ludo-pédagogique, propose de suivre et d'échanger des données avec Lucien, un journaliste reporter-photographe imaginaire témoin du conflit. Grâce au compte Twitter du personnage, et à l'appui d'une frise et d'une carte interactives, les utilisateurs pourront avoir accès aux fonds numérisés de la Première Guerre Mondiale et diffuser leurs propres documents d'archives. Le grand prix dataculture consiste en une dotation financière de 5000 euros, une place pour chaque membre de l'équipe lauréate au sein de l'accélérateur SPARK, un accompagnement du ministère de la Culture et de la Communication dans la mise en relation de l'équipe avec le réseau des établissements culturels français, une présentation par l'équipe lauréate de leur projet au prochain dataconnexion organisée par la mission Etalab en décembre 2013.

Le prix jeunesse a été remis à l'équipe « Planet'Art ».

« Planet'Art » est une expérience transmédia qui mobilise la télévision et un site internet. Le site permet de voyager à travers des planètes peuplées d'œuvres d'art contemporain. Le prix jeunesse consiste en la remise d'un laissez passer pour le musée Guimet et le centre d'art et de culture Georges Pompidou, de catalogues d'expositions offerts par le centre d'art et de culture Georges Pompidou, un accompagnement du ministère de la Culture et de la Communication dans la mise en relation de l'équipe avec le réseau des établissements culturels français.

Le prix spécial du jury a été remis à l'équipe « Connexe ».

« Connexe » est un moteur de recherche de données culturelles à destination du grand public permettant de créer des liens sémantiques et intelligents entre les données. L'interface propose un espace personnalisé dans lequel il est possible de créer sa propre bibliothèque de données. Le prix spécial du jury consiste en la remise d'un laissez passer et de catalogues d'expositions offerts par le musée du Louvre ainsi que d'une place pour chaque membre de l'équipe lauréate au sein de l'accélérateur SPARK.

Plus d'informations :

cblog.culture.fr

OPEN DATA

Le ministère de la Culture et de la Communication, une politique d'open data culturel volontariste

Le ministère de la Culture et de la Communication entend donner sa pleine mesure à la politique gouvernementale en faveur de l'ouverture et du partage des données publiques coordonnée par la mission Etalab.

Les données publiques culturelles participent à l'éducation des citoyens et des plus jeunes, favorisent la démocratisation culturelle et la transmission des savoirs tout en restaurant des liens directs avec l'utilisateur. C'est pourquoi la Ministre de la Culture et de la Communication souhaite conduire une politique d'ouverture des données publiques culturelles afin de créer un écosystème dynamique de création et d'innovation. A l'occasion de l'automne numérique, 150 jeux de données ont ainsi été libérés par le ministère de la Culture et de la Communication et nombre de ses établissements publics, et mis à disposition lors du hackathon dataculture. Il s'agit par exemple de métadonnées de la Bibliothèque nationale de France, de coordonnées GPS des monuments historiques par le Centre des monuments nationaux, des métadonnées attachées aux dossiers pédagogiques du Centre national d'art et de Culture Georges Pompidou, etc.

Ce type d'action s'inscrit dans le cadre de la feuille de route stratégique open data du ministère de la Culture et de la Communication. Cet engagement sera rappelé dans la Charte open data du G8 et constituera l'un des leviers de la stratégie numérique territoriale du ministère conformément aux objectifs du volet numérique des futurs contrats de projets État-Région.

Le ministère de la Culture et de la Communication, les établissements publics sous tutelle et les directions régionales des affaires culturelles (DRAC) devront s'engager dans une plus grande ouverture des données publiques culturelles en prenant appui sur les prescriptions du rapport Data Culture.

Afin d'accompagner cette dynamique, un rapport sur l'évaluation des modèles économiques de redevances de réutilisation des données culturelles sera remis à la fin du mois de novembre.

Plus d'informations :
cblog.culture.fr

DOMAINE PUBLIC

Un calculateur du domaine public français : conclusion d'un partenariat entre le ministère de la Culture et de la Communication et le chapitre français de l'Open Knowledge Foundation

Le ministère de la Culture et de la Communication conclut un partenariat de recherche et développement avec le chapitre français de l'Open Knowledge Foundation (*) pour la réalisation d'un démonstrateur de calculateur du domaine public français.

Ce démonstrateur de calculateur du domaine public français permettra de doter le secteur culturel d'un outil pédagogique lui permettant de mieux appréhender le statut juridique des œuvres et la valeur des métadonnées qu'il produit pour inscrire son action dans une véritable stratégie des usages numériques.

Le ministère de la Culture et de la Communication publie à cet effet une étude sur les calculateurs du domaine public et une vidéo didactique de présentation de ce projet inédit qui pose les premiers jalons d'une réflexion du ministère sur la mise en valeur du domaine public numérique.

Le démonstrateur de calculateur du domaine public français sera présenté au premier trimestre 2014. Il sera réalisé en prenant appui sur un corpus de métadonnées culturelles issues de la Bibliothèque nationale de France et de la Médiathèque de l'architecture et du patrimoine.

(*) Le chapitre français de l'Open Knowledge Foundation est structuré autour d'une association de loi 1901 dont l'objectif est la promotion, l'accès, la diffusion, le partage et la réutilisation du savoir libre sous toutes ses formes
<http://fr.okfn.org>

Plus d'informations :
cblog.culture.fr

LICENCES LIBRES

Accompagner la création à l'ère numérique : conclusion d'un partenariat entre le ministère de la Culture et de la Communication et Creative Commons France

Le ministère de la Culture et de la Communication lance un partenariat inédit avec Creative Commons France (*) pour conduire un cycle de formation autour des enjeux des licences ouvertes avec pour objectif principal d'accompagner une démarche d'éducation artistique et culturelle. Cette action de formation inédite

débutera au cours du premier semestre 2014 et s'adressera aux acteurs culturels, aux jeunes et plus généralement aux acteurs de la société civile.

L'émergence de nouvelles pratiques artistiques et culturelles en ligne rend nécessaire une plus grande prise en compte des licences ouvertes et notamment des licences Creative Commons.

Ces licences permettent à l'auteur d'une œuvre de l'esprit de concéder tout ou partie de ses droits de propriété intellectuelle sur l'œuvre afin d'en faciliter la diffusion, la réutilisation et la modification. Elles élargissent les libertés d'utilisation offertes aux publics, tout en laissant à l'auteur la maîtrise des conditions dans lesquelles elles sont exploitées. Ces outils s'inscrivent parfaitement dans le cadre du droit de la propriété intellectuelle et de la politique des usages numériques voulue par la Ministre dans le cadre de son grand projet national en faveur de l'éducation artistique et culturelle.

(*) Creative Commons est une organisation à but non lucratif qui a pour dessein de faciliter la diffusion et le partage des œuvres tout en accompagnant les nouvelles pratiques de création à l'ère numérique. L'organisation affiliée à Creative Commons est le centre d'études et de recherches de sciences administratives et politiques du CNRS/Université Paris II.

<http://creativecommons.fr/>

Web 3.0

Un partenariat entre le ministère de la Culture et de la Communication et l'Inria pour accompagner le secteur culturel vers sa transition Web 3.0

Le ministère de la Culture et de la Communication a noué un partenariat avec l'Institut national de recherche en informatique et en automatique (INRIA), organisme public de recherche, dédié aux sciences et technologies du numérique, afin d'organiser un cycle de conférences et de *Bar Camp*(*) consacrés aux enjeux du Web 3.0 dans le secteur culturel et du Linked Open Data (**) en particulier.

La première conférence du ministère de la Culture et de la Communication se tiendra en Janvier 2014. Elle réunira notamment des experts du secteur culturel et des établissements publics sous tutelle du ministère de la Culture et de la Communication.

Ce cycle de conférences a vocation à rassembler les experts nationaux, européens et internationaux du Web 3.0 tout en instaurant un espace d'échanges avec les professionnels de la culture. Il permettra de faire un état des lieux des recherches en cours et d'envisager les grandes orientations qui impacteront le secteur culturel.

(*) « Bar Camp » : rencontre entre différents acteurs qui prend la forme d'ateliers-événements participatifs. Ce cycle se déroulera en partenariat avec le groupe "Les rencontres du Web de données".

(**) « Linked Open Data » : données ouvertes et liées

PARTENARIAT Microsoft

Le ministère de la Culture et de la Communication initie un partenariat avec la classe immersive de Microsoft France.

Le ministère de la Culture et de la Communication noue un partenariat pilote avec la classe immersive du Campus de Microsoft France. La classe immersive est un espace ouvert à l'ensemble des acteurs de l'éducation artistique et culturelle (collectivités, institutions culturelles, élèves, jeunes, enseignants, familles, etc.) dans lequel chacun peut s'immerger dans des contenus pédagogiques grâce à des outils numériques innovants comme des dispositifs de 3D ou encore de réalité augmentée.

Le ministère de la Culture et de la Communication mettra à disposition en libre accès dans la classe immersive du Campus de Microsoft France une sélection de ressources pédagogiques issues du portail histoire des arts (histoiredesarts.culture.fr).

L'objectif est de développer ce type de partenariats sur l'ensemble du territoire, afin d'appuyer la politique d'éducation artistique et culturelle grâce à la construction d'outils innovants et de ressources culturelles numériques pédagogiques librement accessibles, à destination des jeunes.

SILICON VALOIS

Ouverture prochaine du « Silicon Valois », espace de travail partagé dédié à l'innovation culturelle installé au ministère de la Culture et de la Communication

Afin d'accompagner le développement des nouvelles pratiques artistiques numériques et de favoriser la médiation numérique, le ministère de la Culture et de la Communication souhaite créer en son sein un espace de travail partagé dédié à l'innovation culturelle et à l'éducation artistique et culturelle.

Cet espace de travail et de création permettra d'offrir aux plus jeunes, aux étudiants, aux jeunes entrepreneurs et créateurs, un cadre propice à l'expression de leur créativité autour d'œuvres entrées dans le domaine public, données publiques, ressources culturelles mises à disposition sous licences ouvertes.

Un pilote de ce projet sera proposé fin mai 2014 autour d'un espace de travail partagé éphémère. Les productions réalisées dans ce lieu unique de création seront valorisées sur un espace numérique dédié.

AUTOMNE NUMERIQUE 2014

L'invitation d'Aurélie Filippetti, ministre de la Culture et de la Communication, à un automne numérique 2014

La priorité que j'ai souhaité donner à la création et à l'éducation au numérique s'est concrétisée par le lancement début octobre du premier "automne numérique" de mon ministère.

Les résultats des journées dédiées aux nouvelles formes de création artistique sont révélateurs de la richesse créative de notre pays. Les ateliers consacrés au mash-up et au hackathon ont montré les très fortes attentes des plus jeunes en faveur d'une politique ambitieuse des usages numériques dans le secteur culturel.

Le numérique nous oblige en effet à penser différemment et à prendre en compte l'intelligence collective et la force créatrice de chacun pour conduire la révolution des usages numériques qui s'opère dans le secteur culturel.

Mon ambition réside dans cette capacité à mobiliser demain toutes les possibilités offertes par le numérique pour qu'Internet devienne un espace culturel public qui permette aux citoyens, et en particulier aux plus jeunes, d'exprimer et de développer leur créativité.

Mon pari est celui de la démocratie, d'une véritable démocratie de la Culture. Celui d'une médiation numérique au service d'un accès éclairé et citoyen aux outils numériques. Celui du développement d'un écosystème de création innovant et ouvert pour l'avenir des politiques culturelles.

Grâce à l'engagement de tous, et à la forte dimension partenariale de cet automne numérique, qui a mobilisé les expertises des communautés et acteurs numériques ainsi que des créateurs de demain, nous avons franchi une nouvelle étape. Je souhaite que ce travail soit poursuivi et que la mobilisation réciproque des acteurs de la culture et des publics se concrétise par la pérennisation durable de nos actions autour d'un rendez-vous annuel fort au cours duquel la culture numérique et la "re-création" collaborative auront toute leur place dans mon projet pour la création et l'éducation au numérique. Je vous donne donc rendez-vous en 2014 pour la seconde édition de l'automne numérique.

Paris, le 7 novembre 2013