

# Les enjeux de la réutilisation du patrimoine culturel numérisé

**Bruno Ory-Lavollée**  
**21 juin 2013**

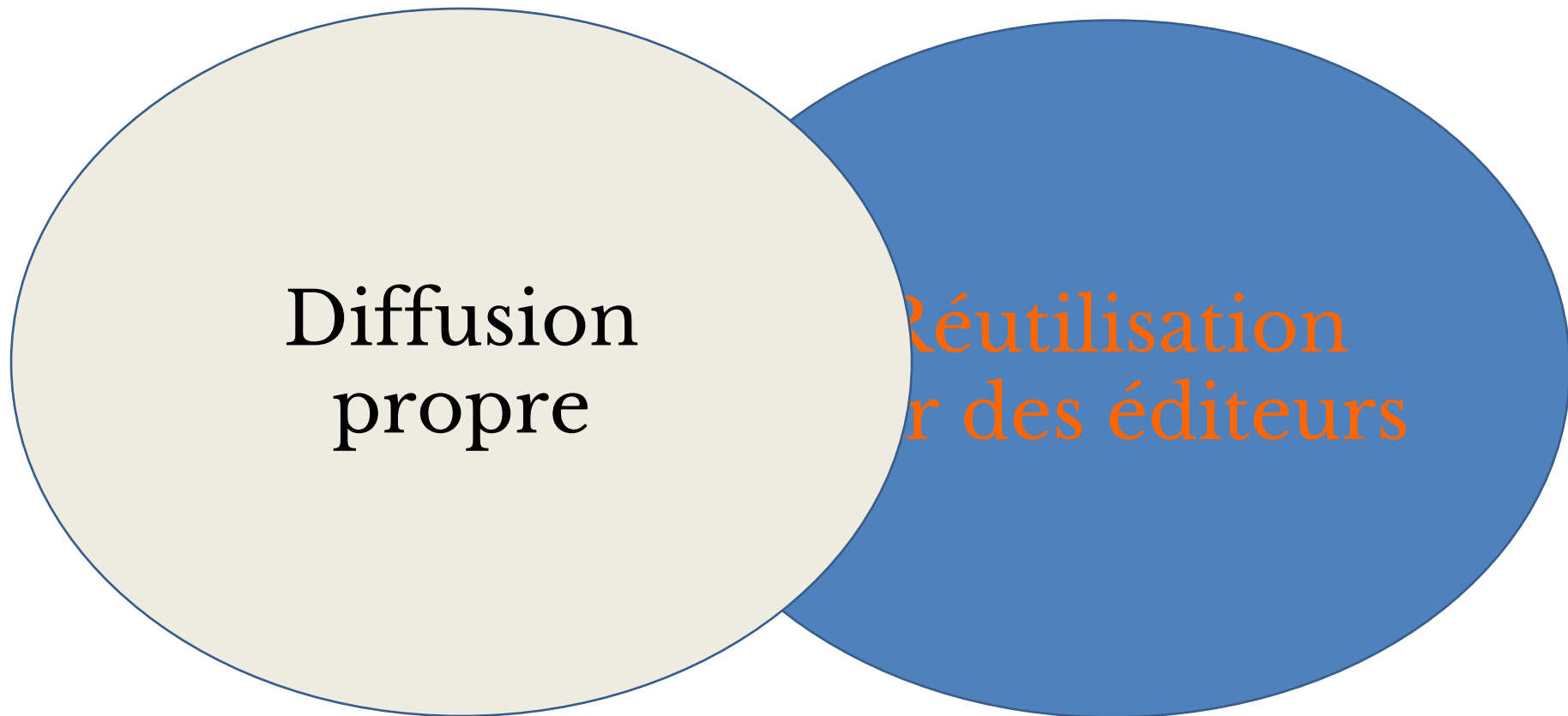
## Le patrimoine numérisé :

- Livres et imprimés,
- Oeuvres numériques, représentations de tableaux, d'objets, de monuments, etc.,
- Documents audiovisuels : films cinématographiques, télévision et radio
- Documents sonores : fichiers musicaux, captations de spectacles, etc.

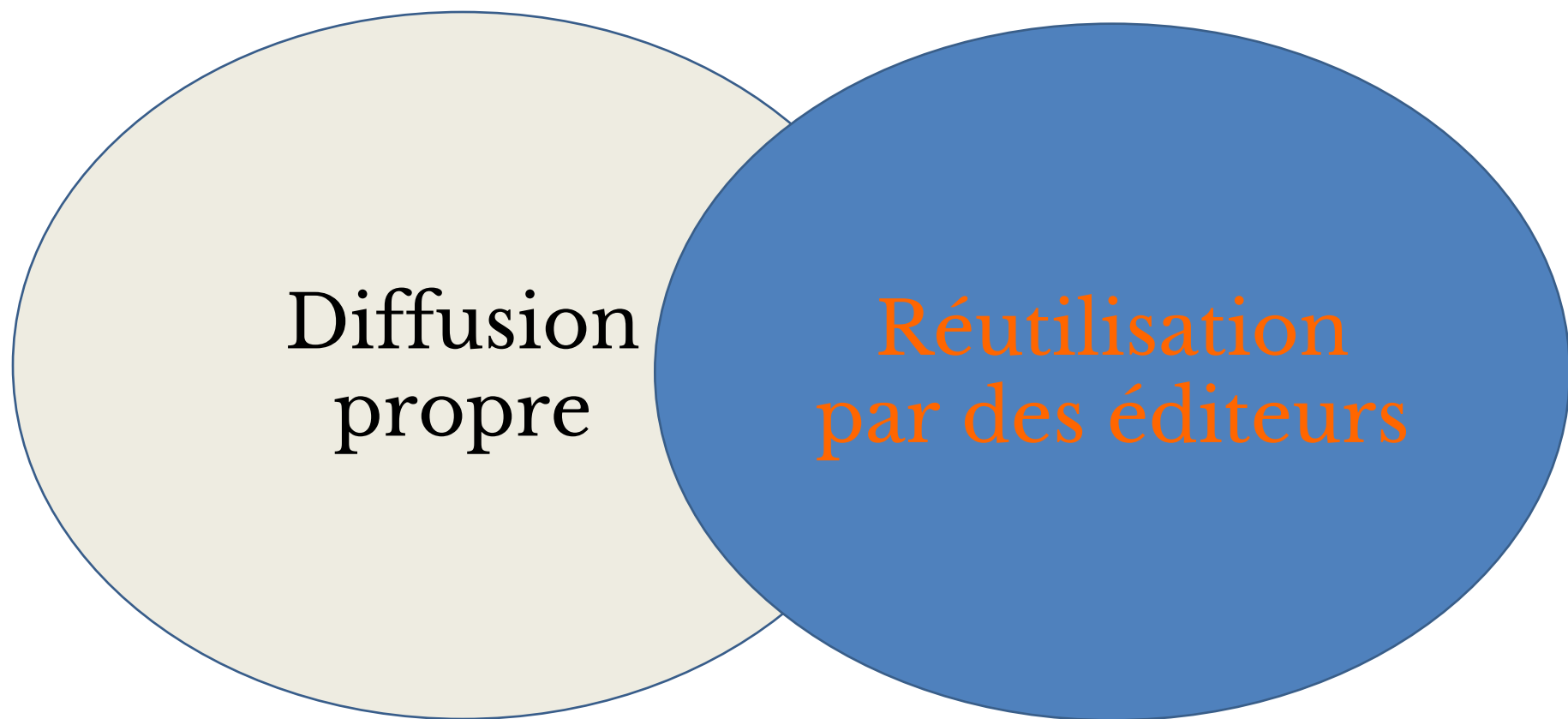
## Le patrimoine numérisé :

- Documents iconographiques divers (hors photographies) : modèles, maquettes, affiches, etc.
- Données nominatives / individuelles
- Ressources linguistiques
- Données documentaires : notices bibliographiques, etc.
- Données statistiques
- Données professionnelles et de gestion...

# La diffusion sur les réseaux



# La diffusion sur les réseaux



# Diffusion propre

Numériser



Indexer



Mettre en  
ligne



Expos  
virtuelles



Créer un site



Animer un site

A thick, grey, downward-pointing arrow with a black outline, connecting the first text block to the second.

Outils Web 2.0

A thick, grey, downward-pointing arrow with a black outline, connecting the second text block to the third.

Référencer,  
rendre visible

A thick, blue, downward-pointing arrow with a black outline, connecting the third text block to the bottom of the diagram.



La réutilisation pour diffuser la culture

Reconnaître que la  
“contemplation” des oeuvres  
peut prendre la forme  
de la ré-appropriation,  
de la transformation,  
et de la circulation  
qui caractérisent les usages  
actuels de l'internet ;

La réutilisation pour diffuser la culture

...accepter que les réutilisations soient, sur les sites tiers, associées à des services n'ayant rien de culturel ;

...et dans les deux cas, de laisser la diffusion des œuvres échapper en partie

La réutilisation pour diffuser la culture

« Un équilibre entre le faire, le faire-faire et le laisser-faire »

# Réutilisation :

- Par des particuliers
  - Usage privé du copiste
  - Communication – échange – mise à d.
  - Remix
- Par des éditeurs culturels
  - Livres et produits imprimés
  - DVD, CD-rom, jeux
  - Sites et programmes

# Réutilisation :

- Par des acteurs non culturels
  - Marchands
    - Page Jaunes, SFR, Google, ViaMichelin...
  - Non-marchands
    - CNDP, associations...

## L'enjeu des vecteurs majeurs

- Google
- Yahoo
- Youtube
- Facebook
- Wikipedia...

# La France a du retard...



# La Sainte Famille sur Wikimedia



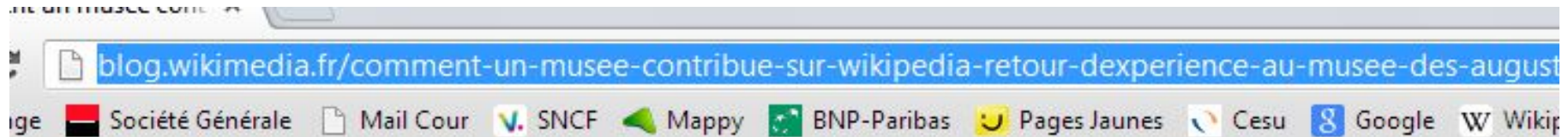


- Lier la réutilisation à l'établissement d'origine
- Combiner le gratuit et le payant
- Ne pas bloquer sur la question des droits : *on peut faire, même quand on ne peut tout faire*
- Suivre et réguler

## Maximiser les licences...

- Pour diffuser le plus possible les contenus de qualité
- Pour assurer visibilité et notoriété à l'institution
- Pour toucher de nouveaux publics

# Internet = la participation



## Comment un musée contribue sur Wikipédia : retour d'expérience au musée des Augustins de Toulouse

**Comment un musée, dans le cadre de son action culturelle et de sa valorisation documentaire, peut-il contribuer à Wikipédia ?**

*Retour d'expérience au musée des Augustins de Toulouse, par Christelle Molinié (responsable de la documentation au musée des Augustins).*

Depuis près de deux ans le musée des Augustins, musée des beaux-arts de Toulouse, mène un partenariat avec Wikimedia France et contribue à l'enrichissement de Wikipédia et de Wikimedia Commons.

### Naissance du projet

En 2011, à l'occasion d'une journée d'études organisée par l'ABF Midi-Pyrénées, j'ai assisté à une présentation de Wikipédia par Adrienne Alix, alors présidente de Wikimedia France, qui incitait les institutions

