



DES PLATEFORMES POUR QUOI FAIRE ?

Usages et enjeux des outils numériques de valorisation du patrimoine.

*** EN LIGNE ***

25 février 2021 // 10h-12h30

Cette table ronde est organisée dans le cadre [des ateliers du réseau documentaire dédié aux archives sonores en Auvergne Rhône-Alpes](#), coordonné depuis 2015 par le CMTRA. Elle est ouverte à tous les acteurs culturels et patrimoniaux, chercheurs.ses, étudiant.es et usager.es intéressé.es par la médiation numérique autour des patrimoines culturels. LE CMTRA développe actuellement un projet de plateforme numérique « [Infrasons](#) », au service de son réseau documentaire, pour valoriser la diversité des patrimoines sonores de la région. Cette journée fait écho aux différents questionnements qui ont émergés lors de la construction de ce nouvel outil.



INTRODUCTION

Introduction générale par Antoine Saillard, chargé des collections sonores au CMTRA

Depuis plusieurs décennies, on a vu fleurir sur internet un grand nombre de plateformes numériques destinées à valoriser la diversité des patrimoines culturels matériels et immatériels. Entendues ici dans une acception large, à savoir comme des interfaces, des espaces d'intermédiations numériques entre des acteurs culturels et la grande catégorie des « publics », ces plateformes patrimoniales ont été investies par une multitude d'acteurs. Encouragés par les possibilités techniques du web participatif et par les pouvoirs publics qui ont fait du numérique un axe prioritaire du soutien aux acteurs de la culture et du patrimoine, de nombreux musées, centres d'archives, associations d'éducation populaire ou collectivités territoriales y voient un moyen de valoriser auprès du plus grand nombre une grande diversité d'éléments culturels.

La crise sanitaire actuelle et les périodes de confinement qui ont émaillé les derniers mois ont encore renforcé l'idée qu'Internet constitue un lieu privilégié de découverte des patrimoines et des cultures. En mars 2020, le ministère de la Culture et de la Communication lance ainsi la plateforme [#Culturechezvous](#) «qui regroupe l'exceptionnelle offre culturelle numérique permettant de faire venir la culture à domicile ».

Au regard du développement récent de tels projets numériques, de leur place dans les politiques culturelles et des discours s'y rapportant, il convient d'interroger les enjeux et les usages de ces outils de valorisation du patrimoine. Comment et par qui sont-ils conçus ? Quels objectifs poursuivent-ils et à qui s'adressent-ils ? Comment s'articulent-ils avec les actions « physiques » de médiation culturelle et comment les habitants s'en



emparent, ou non, dans les territoires ? Comment tentent-ils de répondre aux enjeux de la participation citoyenne en mettant à contribution les usagers ?

Pour répondre à ces questions, le Centre des Musiques Traditionnelles Rhône-Alpes (CMTRA) invite chercheur/ses, étudiant.es et professionnel.les du patrimoine et de la médiation à cette matinée d'échange sur les usages et les enjeux des outils numériques de valorisation du patrimoine.

Introduction de la table ronde par Nicolas Navarro, modérateur de cette rencontre, Maître de conférences en sciences de l'information et de la communication, laboratoire ELICO - Lyon 2

Le développement de l'informatisation dans le domaine culturel est ancien. On voit apparaître des bornes de consultation dans les musées dès les années 80, puis des CD-rom liés à ces initiatives peu de temps après. La question de l'usage de ces outils (au-delà de l'usage professionnel) pour répondre à la fois à un enjeu de conservation, de médiation, de recherche, de valorisation, s'est très vite posé. Le développement du Web dit « participatif » a conduit à ré-interroger ces outils pré-existants. Les premiers sites internet développés dans le domaine culturel ont permis de valoriser des bases de données : le conservatoire des Arts et Métiers permettait, par exemple, dès les années 90, d'accéder à sa base de données en ligne. Les réseaux sociaux ont permis ensuite la mise en place d'un dialogue avec les publics. Mais finalement les sites web gardent tout de même cette logique de transmission, que l'on peut qualifier d'unidirectionnelle, vers les publics. C'est à ce niveau que les plateformes interviennent, elles permettent d'écrire des interfaces numériques qui valorisent des contenus qui ne sont pas uniquement détenus /



créés par les institutions. Cela interroge des logiques contributives, participatives : le contenu peut être partagé entre les institutions mais aussi entre les publics.

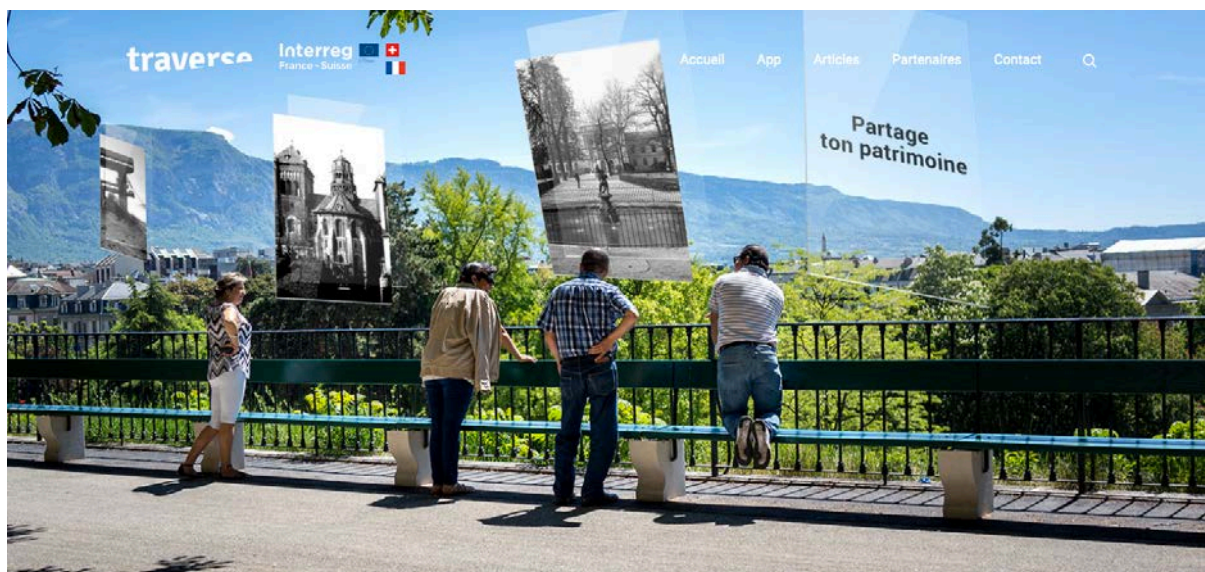
On peut envisager trois grands enjeux à ces plateformes :

- La plateforme comme dispositif technique : le plus souvent il y a une volonté d'interopérabilité des bases de données et des plateformes. Dans ce cas de figure, on va penser et construire une forme d'architecture de l'information, afin de rendre les outils interopérables, de récolter les données, de permettre une navigation au sein de ces données.
- La plateforme comme dispositif de conservation : comment penser la pérennité de ces projets, leur possible obsolescence ? Comment envisager le temps long des politiques publiques, des politiques culturelles ?
- La plateforme comme dispositif participatif : les plateformes sont souvent contributives, elles permettent de mettre en œuvre des stratégies de collaboration avec différents publics. Elles sont aussi des outils pour mettre en réseau des acteurs (associations, habitant.es, institutions...). Comment peut-on mettre en place ces processus collaboratifs ? Quelles vont être les stratégies de collecte de données pour permettre l'enrichissement des plateformes ? La participation pose aussi la question du partage de l'expertise entre les participant.es, l'institution et les collaborateur.trices. Comment s'effectue ce partage d'expertise ? L'institution opère-t-elle à un travail de modération des contenus ?
- La plateforme comme outil de médiation : elles offrent une diversité d'usages, et posent donc la question de leur adaptation à différents types de publics. Les plateformes peuvent être des outils pour la recherche, l'éducation, mais aussi pour la médiation culturelle. Il est nécessaire de penser la traduction de ce qui est



proposé sur la plateforme sur d'autres supports : la production d'applications mobiles, de sites internet particuliers, d'expositions virtuelles temporaires...

L'APPLICATION TRAVERSE, PATRIMOINE EN PARTAGE



Intervention d'Ulrich Fischer, Expert médias interactif, créateur de plusieurs projets de plateformes dont l'application mobile « Traverse, patrimoine en partage » (territoire frontalier franco-suisse).

Pour voir la présentation de l'application, de ses interfaces et de son backoffice par Ulrich Fischer, rendez-vous sur la première vidéo de la table-ronde (00:20:00)

[Traverse](#) a été initiée en 2014-2015 par le canton de Vaud, l'enjeu premier était de permettre à son institution cantonale de valoriser son patrimoine architectural. Très vite le projet a réuni d'autres cantons, grâce au soutien du programme de coopération territoriale européenne [Interreg](#). En 2017, l'application mobile a été lancée.



Cette plateforme est constituée d'une base de données, d'une « surcouche » à usage contributif qui permet d'éditorialiser des contenus, de connecteurs (les API) qui permettent de faire dialoguer la base de données avec l'application mobile.

Pour accompagner l'application, faire la passerelle entre le monde réel et ce monde virtuel, plusieurs QR code ont été collés à Genève : en scannant le QR code, le/la passant.e accède à une fiche de la base de donnée.

Descriptif tiré du site ;

« Cette application permet de découvrir :

- des “playlists” composées de fiches informatives, qui composent des histoires qui vous emmènent à saute-mouton par dessus les frontières...
- des présentations de lieux, objets, événements ou personnages. Textes, vidéos, images et courtes histoires pour attiser votre curiosité et partir en voyage...
- via la fonction exploration, des informations et des histoires sur un lieu donné, un personnage historique, un événement ou une thématique.
- créez et partagez vos propres playlists. D’une pression du doigt, ajoutez une présentation à une playlist personnelle et partagez-la avec vos amis... »

En terme de contribution, d'une part les citoyen.nes peuvent créer des « playlist » (pour garder en mémoire des choses qu'ils /elles ont aimé/retenu), d'autre part ils/elles peuvent contribuer en commentant les fiches. Il y a eu beaucoup de débats en interne concernant la modération, le canal se veut ouvert, mais pour éviter les spams, les trolls, les administrateurs de l'application peuvent supprimer les commentaires.

La ligne éditoriale de l'application a été pensée par entrées thématiques. Sur la cartographie, une dizaine de thématiques/filtres (« Construire du social », « Meubles et



immeubles », « Guerre et paix », « bien être », « en migration »...) permettent de rendre compte de la perspective éditoriale et narrative de Traverse. Ainsi, une fiche créée peut être affiliée à des mots clefs, mais elle peut aussi répondre à une classification plus graduelle par thématiques (Par exemple, en créant une fiche on peut renseigner qu'elle contribue à 80% à la thématique «Construire du social», et à 20% à la thématique « Meubles et immeubles »...).

Concernant l'obsolescence des fonctions du site, il y a déjà des problèmes liés à des plugins qui ne sont plus à jour, même si cela n'est pas trop contraignant il est nécessaire de garder en tête cette possibilité. Ce type de problème technique peut nécessiter la recherche de financements supplémentaires.

Une fois que le site est opérationnel, il faut penser le financement du développement de l'outil pour que des contributeurs contribuent, et des utilisateurs utilisent.

L'application a coûté en tout dans les 250 000 euros, pour mettre à jour le système, pour le réécrire (le site a été fait il y a 4 ans avec des technologies dépassées) cela représente environ 100 000 euros.

On constate une difficulté à trouver un modèle économique permettant de développer une offre, et qui ne serait pas trop dépendant de subventions ponctuelles.



QUESTIONS

- Est-il possible de connaître le modèle économique de la plateforme ?

Son financement est avant tout public : le projet est financé par la Fondation Facim, côté français, et le SIPAL (canton de Vaud) côté suisse, et soutenu par le programme de coopération territoriale européenne INTERREG V France-Suisse. Rien était prévu concernant la pérennisation d'un financement. En 2020 l'équipe a constitué une association dans le but de pérenniser l'opération Traverse. L'enjeu est d'avoir l'autorisation morale de faire vivre la plateforme par les partenaires historiques. Pour la faire fonctionner il faut trouver 1000 euros par an (pour le fonctionnement classique), mais ce n'est pas suffisant pour actualiser le site. Actuellement l'équipe recherche des partenaires publics mais aussi privés (des opérateurs touristiques par exemple) qui pourraient utiliser Traverse.

- Comment se fait la modération ?

Dans le Back Office il y a un onglet qui permet de voir les contenus des utilisateurs/trices et de les supprimer si nécessaire. Le souci principal est qu'il n'y a pas de contenu utilisateur, donc la question de la modération ne se pose finalement pas tellement pour le moment.

- Est-il possible de développer l'application au niveau national ?

Au départ l'idée était d'avoir une base de données qui se connecte à d'autres bases de données. Il y a des complémentarités avec d'autres plateformes qui n'ont pas tout à fait la même fonction. Traverse n'est pas connectée à d'autres bases régionales



pour le moment, mais dans un des développements envisagés il est prévu des techniques d'imports et d'interopérabilité entre plusieurs plateformes.

LE SITE DES PATRIMOINES DE L'AIN



Intervention de Laurence Bailly, Responsable du service Patrimoine Culturel et de la plateforme Patrimoine(s) du département de l'Ain.

Pour voir la présentation du site et de son backoffice par Laurence Bailly, rendez-vous sur la première vidéo de la table-ronde (00:45:00)

Le site internet « <https://patrimoines.ain.fr/fr> » a vu le jour en 2016. Le service Patrimoine dépend de la Direction générale Culture qui comprend la direction des archives, de la lecture publique, des musées départementaux... Le site est né d'une collaboration avec la direction des musées de l'Ain. A l'émergence du projet il y avait une volonté de réunir la communication numérique des collections des musées départementaux, de répondre à des enjeux numériques, de valorisation, d'attraction des publics, mais également de



répondre à un enjeu de diffusion de l'ensemble des ressources du département dont certaines étaient invisibles et inaccessibles. Ce site a été créé à la suite de la réactualisation du site des archives de l'Ain, l'un des plus vieux sites d'archives en lignes.

Aujourd'hui le site contient environ 800 pages de contenu, et 25 000 notices. Il met en valeur plusieurs types de patrimoines : une trentaine de musées du territoire ont des pages dédiées, un agenda. L'une des originalités du site est qu'il permet d'opérer à des croisements entre le patrimoine culturel et le patrimoine naturel. Le site a aussi un onglet « ressources », permettant notamment d'identifier des offres de services (comme par exemple la réservation d'ouvrages dans des centres de documentation, ou la réservation d'expositions disponibles en prêt gratuit,...). L'enjeu principal était de mettre en avant des ressources iconographiques nombreuses. Le site contient aussi des archives audiovisuelles et audio. Il permet enfin de faire des visites virtuelles dans des lieux patrimoniaux.

Le site est contributif. L'Ain est un territoire qui, historiquement, compte de nombreuses associations dédiées au patrimoine. Beaucoup de bénévoles connaissent leurs patrimoines de proximité. Ces associations sont fédérées autour de la Fédération Patrimoine des Pays de l'Ain qui a développé depuis 40 ans un projet de publication de pré-inventaires du patrimoine. L'actualisation des données publiées dans ces ouvrages sous une forme numérique, via le site Patrimoine, s'est posée récemment. En 2018, une base de données collaborative a été mise en ligne en ce sens. L'enjeu est aussi de tisser des liens avec les internautes, de les fidéliser. Le service du Patrimoine de l'Ain n'en est pas à sa première expérience participative sur internet (notamment via le jeu « les 7 clefs » qui a réuni plus de 2700 inscrit.es).



Le site Patrimoine donne accès à plusieurs bases de données (objets, mobiliers, médiathèques, fonds figurés, une base « Edifices » collaborative) à partir d'un seul moteur de recherche. « Édifices » est une base de données départementale nourrie par les contributions des internautes. L'outil permet d'actualiser et de poursuivre le travail de pré-inventaires du département. Le département a mis en place un réseau de contributeurs/trices qu'il forme régulièrement, cette formation permet aux personnes d'être autonomes sur l'alimentation de la base et le contenu des fiches. Un comité d'experts relit et valide la publication des fiches sur le site web. L'outil est à la fois un outil de gestion de données et de sauvegarde de ces données. La saisie des informations se fait selon les normes nationales de l'inventaire du patrimoine (les thesaurus et les mots clefs permettent donc une interopérabilité avec la base du patrimoine).

QUESTIONS

- Est-ce-que le jeu collaboratif en ligne avait une logique de collecte de données, d'incitation à la participation ?

Non car quand ce projet de Chasse au trésor en ligne a émergé, le site Patrimoine n'existait pas encore, l'enjeu n'était donc pas encore au participatif. L'enjeu était plutôt de tester un outil numérique.

- Est-il possible de faire des liens avec des communautés pré-existantes? Des wikipédiens par exemple ?

Ca a été envisagé mais l'idée n'a pas été saisie, notamment avec la communauté IGO. Le problème de ces sites est qu'ils ont des potentialités infinies mais que l'on a pas toujours

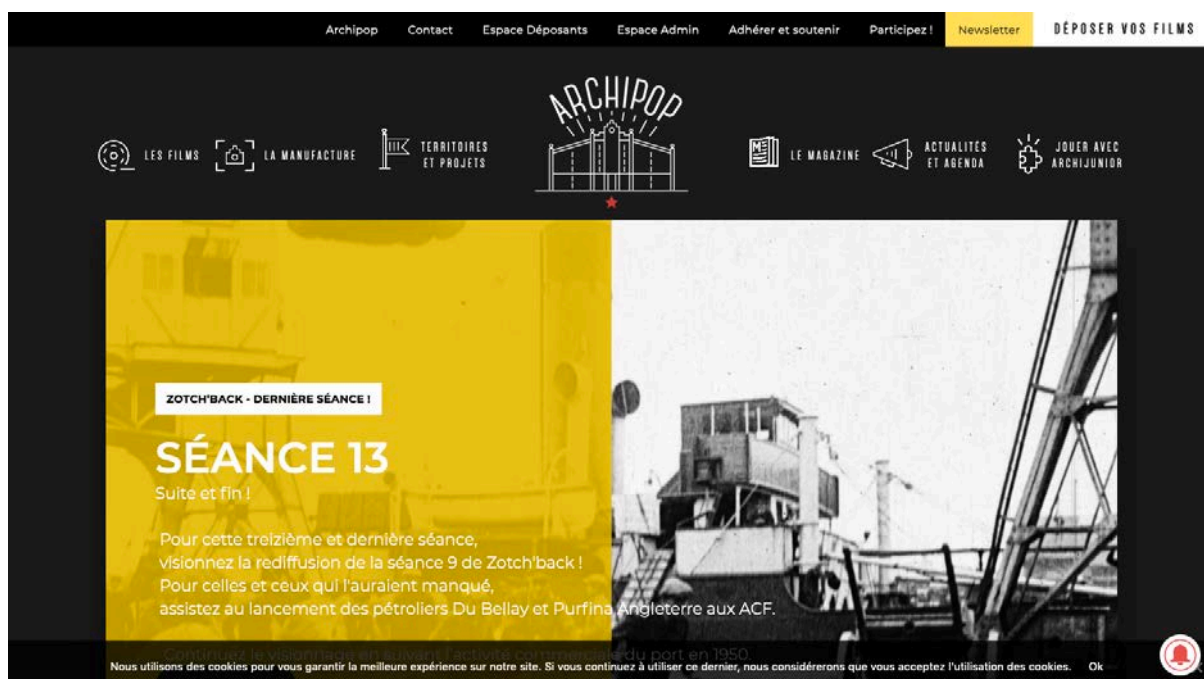


les ressources en interne pour les développer, et être en lien en continu avec les internautes.

- Quelle est la place du patrimoine immatériel sur le site?

Il existe un onglet patrimoine immatériel assez sous-développé pour le moment, l'Ain a mis en ligne ses ressources (un fonds autour des fêtes patronales, le fonds André Julliard...) mais c'est un volet qu'il faudrait développer.

LA PLATEFORME ARCHIPOP



Intervention de François Raboteau, directeur de l'association [Archipop](#) (Beauvais) Archipop collecte, sauvegarde, documente, et valorise des archives audiovisuelles de Picardie et plus largement des Hauts-de-France, depuis 2014.

Pour voir la présentation du site par François Raboteau, rendez-vous sur la deuxième vidéo de la table-ronde (01:27:00)

Dès le départ [Archipop](#) est passée par l'outil numérique puisque pour conserver les archives audiovisuelles la numérisation est incontournable. Archipop travaille par projets de territoires, au delà des financements classiques régionaux, Archipop a sollicité des



financements de collectivités territoriales avec l'idée de les associer jusqu'à la fin : de la collecte à la valorisation des films. C'est le travail de collecte qui intéresse le plus l'association, la rencontre avec la population. L'objectif, une fois la collecte réalisée, est de revenir sur le territoire et de redistribuer la mémoire aux habitant.es. Certains films de familles se retrouvent valorisés aux cotés de films d'institutions : alors que ces films étaient réalisés dans la sphère intime, Archipop en fait une mémoire collective.

La mise en ligne des archives est assez récente sur le site. Ces archives sont initialement documentées et stockées sur une base de données, Diaz, plateforme multi-utilisateurs. Il a donc fallu suivre le même système d'indexation que sur cette plateforme, ce qui limite le nombre d'entrées possibles pour la description des archives.

Le projet de médiation numérique Archives Junior, développé vers 2015, a été pensé pour sensibiliser les enfants aux archives via un jeu en ligne. Aujourd'hui ce projet est assez dépassé, le but est désormais de le rendre plus interactif. Les logiciels d'animation actuels permettraient de faire un espace ludique plus intéressant.

Archipop a aussi créé un magazine « Public Image Unlimited » qui a vocation à proposer des articles (audio, vidéo, écrits...) autour d'une approche des archives vidéo internationales, ainsi que du fonds Archipop.

L'enjeu majeur est celui de l'actualisation. On constate un engouement pour le numérique mais le travail de réactualisation, d'adaptation des contenus aux nouvelles pratiques, est rarement pensé. Ce travail coûte très cher et demande des compétences spécifiques (il est difficile de trouver une entreprise prestataire qui puisse retranscrire fidèlement nos besoins et nos identités).



Concernant les objectifs fixés, parfois on mise trop sur du numérique alors que ce n'est peut-être pas le mode diffusion, de médiation, le plus approprié, bien que très séduisant.

La partie « contribution » d'Archipop est retravaillée en ce moment afin qu'elle soit plus efficace. Comme la plateforme touche un territoire régional très vaste il est plus difficile de cibler les publics. Archipop diffuse des « films du samedi soir » qui permettent une interaction avec le public qui peut commenter.

QUESTIONS

- Quel est le fonctionnement d'Archipop (en terme de financements, de ressources humaines...)?

Archipop fonctionne avec un budget d'environ 300 000 euros, une équipe constituée de 5 à 7 salarié.es, un réseau d'acteurs d'une vingtaine de personnes environ (avec qui ils ont des contrats à l'année), un financement principalement issu du Conseil Régional, de la DRAC et des projets de territoire (des communautés de communes). Aujourd'hui les financements stagnent et les salaires aussi, alors qu'ils ont de plus en plus de dépôts, qu'ils sont de plus en plus sollicités, il ne peuvent pas évoluer comme ils le souhaiteraient. De plus, ce type de projet demande de s'adapter à l'évolution des politiques culturelles, aux interlocuteurs/trices, et admet donc une certaine instabilité.

- Avec quel prestataire travaillez-vous ?

SLAAAP, une entreprise à Marseille.



LE PROJET DES ÉTUDIANTS DU CERMOSEM

Intervention de trois étudiants du [Cermosem](#), Lucas Berardi, Lorenzo Serve, Ludovic Maziere, à propos de l'articulation entre objets numériques et espaces publics.

Pour voir cette présentation rendez-vous sur la deuxième vidéo (00:17:00)

QR codes, ateliers de médiation, bornes d'accès... Plusieurs initiatives autour des plateformes numériques existent pour permettre une interaction avec les publics dans le « monde réel ». Sur cette question, le CMTRA est accompagné par un groupe d'étudiants du Cermosem qui travaille, plus spécifiquement, sur la liaison entre ce type de plateforme et les réseaux de lecture publique du territoire d'Ardèche.

D'après le travail de terrain réalisé par les étudiants du Cermosem, les médiathèques sont intéressées par le fait d'avoir des moyens de consultations physiques (via un poste d'ordinateur consultable par exemple). La mise en place d'une application mobile paraît intéressante puisqu'elle permet d'éviter les temps d'attente pour la consultation d'un outil, elle permet une utilisation en direct. Les étudiants proposent aussi des interfaces physiques plus ludiques, telles que les tables de consultation interactives, qui permettent aux visiteurs de se balader sur une carte. Ce type de projet représente cependant un coût conséquent.

Mettre à disposition le matériel ne semble pas suffisant pour autant. Les trois étudiants se sont demandés comment amener les publics professionnels à s'approprier ce type d'outil. Dans ce cadre, le CMTRA a pensé à des événements « flash », dans un premier temps dans le département d'Ardèche, pour former les médiathécaires à l'utilisation de la



plateforme en ligne, et pour créer avec eux des fiches pédagogiques (des trames d'ateliers de médiation qui pourraient ensuite être réutilisées par d'autres médiathécaires).

Laurence Bailly

Concernant les quelques tables interactives du territoire de l'Ain, elle sont plus ou moins utilisées. Les bornes qui semblent le plus fonctionner sont celles disposées en complètement de visite sur des sites patrimoniaux sans muséographie particulière. Le public semble très réceptif à ce type de visite virtuelle.

Ulrich Fischer

Côté Traverses, l'idée était d'inciter les profs d'histoire à préparer un parcours dans la vieille ville de Genève, par exemple, pour que les étudiant.es puissent faire des allers-retours, via la plateforme, entre ceux qu'ils/elles voient au présent et les images issues des archives. Même si l'application n'est pas très ludique pour les plus jeunes, dans le cadre pédagogique elle pourrait être intéressante.

Il faut mener un travail d'adaptation de la plateforme pour qu'elle puisse correspondre aux usages. Aujourd'hui on met beaucoup d'efforts sur la place visible, publique, de nos projets, mais on peut aussi envisager de proposer notre expertise à des partenaires. D'autres acteurs peuvent créer des services par dessus, des acteurs qui ont déjà les publics, les réseaux d'usager.es... Il est cependant difficile de trouver des financement en ce sens.



DISCUSSIONS

Nicolas Navarro

L'enjeu de pérennisation des plateformes ressort des différentes interventions: il semble y avoir une tension entre l'idée de diversifier les usages (donc de multiplier les financements) et la logique d'aller plutôt vers l'essentiel (une logique plus industrielle peut-être), comment résoudre cette question ?

Ulrich Fischer

Il peut être intéressant de regarder comment ces questions se posent ailleurs, dans la presse, les médias... A leur niveau, Internet soulève les mêmes problématiques: les médias trouvent de nouvelles méthodes et passent d'une pensée « produit » à une pensée « service ». L'enjeu est d'identifier des alliés pour créer les bons contenus et pour les amener au monde. Cette intégration de services au sein de services est très peu utilisée dans nos pratiques. Dans les projets de plateformes on va pousser toutes les logiques à bout, du stockage à la valorisation, on voit des « usines à gaz » se monter, sans que la portabilité des services entre eux soit pensée. Des nouveaux outils de collaboration existent en ce sens dans les médias, et semblent être une source d'inspiration intéressante.

Nicolas Navarro

Comment sont gérées les données des utilisateurs/trices? Est-ce-qu'elles sont utilisées pour mieux sonder les usages ?

Laurence Bailly



Nous avons un usage assez basique de Google Analytics, pour le moment ces données sont peu exploitées alors qu'elles pourraient fournir des informations importantes. Elles nous permettraient notamment de savoir d'où viennent les publics, quelle a été leur porte d'entrée (il s'avère que les gens arrivent rarement sur ce type de site par la page d'accueil).

François Raboteau

Côté Archipop, l'équipe utilise beaucoup Google Stat. Ces outils de statistiques n'apportent pour le moment pas grand chose et ne remplacent pas les contacts directs avec les internautes. Certaines statistiques sont faussées par des interactions pas toujours maîtrisées, beaucoup de connexions viennent de Chicago par exemple. Une analyse fine de ces outils demanderait beaucoup de temps.

La question se pose aussi avec les réseaux sociaux : même si les partages de vidéos de la plateforme suscitent l'enthousiasme, il est difficile de savoir qui s'intéresse réellement au travail de fond qui est mené, de repérer le public qui va vraiment s'identifier au projet Archipop.

Question concernant le public scolaire :

La grosse difficulté est qu'Archipop n'arrive pas à travailler avec le milieu enseignant. Il faut amener des produits clefs en main aux enseignants, l'archive ne suffit pas, il est nécessaire d'emballer le contenu avec des fiches pédagogiques, des outils de médiation...

Antoine Saillard

L'écueil est d'arriver à solliciter des personnes, des institutions extérieures, qui pourraient se faire le relai de ces projets de plateforme : l'éducation nationale, les



associations patrimoniales, les médiathèques... Ces plateformes ne se suffisent pas en elles-mêmes, il est nécessaire d'impliquer formellement des gens dans leur diffusion. Il y a un travail de partenariat fort à faire pour les accompagner, pour en faire des outils utiles. C'est peut-être aussi une des impensés de ces projets là au départ.

François Raboteau

Quand on travaille avec des collectivités locales, on constate que les services communication sont souvent peu préparés à travailler avec les technologies que l'on utilise. Par exemple, partager une vidéo sur un site institutionnel peut être compliqué. Donc il y a aussi des freins techniques à ces partenariats. Quand on crée du contenu il faut se poser la question de son adaptation à la collectivité à laquelle on le propose.

Les questions qui ont été soulevées lors de cette table ronde pourront faire l'objet d'une nouvelle rencontre. Nous avons notamment abordé brièvement les problématiques autour de la contribution et de la modération des contenus, également les implications politiques, la conception du patrimoine et des discours qui s'y rapportent. Ces échanges pourront être approfondis sous une forme qu'il reste encore à imaginer.

*Si vous souhaitez apporter vos idées, vous pouvez écrire à
Camille Frouin, chargée des collections sonores du CMTRA :*

collections@cmtra.org

Si vous souhaitez télécharger l'enregistrement vidéo des rencontres, vous pouvez écrire à cette même adresse.