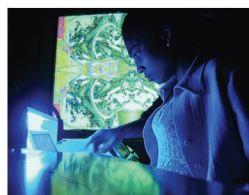


LES INSTITUTIONS CULTURELLES DANS LEUR ROLE DE NOUVEAUX ENVIRONNEMENTS D'APPRENTISSAGE

ETUDE COMMANDEE PAR LA COMMISSION EUROPEENNE
DIRECTION GENERALE EDUCATION ET CULTURE - UNITE MULTIMEDIA
DANS LE CADRE DE L'INITIATIVE E-LEARNING

ANNEXES

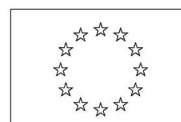



dedale

nouvelles formes artistiques et nouveaux médias

LES INSTITUTIONS CULTURELLES DANS LEUR ROLE DE NOUVEAUX ENVIRONNEMENTS D'APPRENTISSAGE

Etude commandée par la Commission européenne
Direction Générale de la Culture et de l'Education - Unité Multimédia
dans le cadre de l'initiative E-learning



MAI 2004

VOLUME 4



dedale

nouvelles formes artistiques et nouveaux médias

23 rue Olivier Métra - 75020 Paris - France

tél. : +33 (0)1 43 66 09 66 - fax : +33 (0)1 43 66 06 80

contact@dedale.info | www.dedale.info

SOMMAIRE

VOLUME 1 Aperçu de la situation en Europe

INTRODUCTION	8
I. Champ de l'étude	9
II. Contexte politique de l'étude et orientations éducatives de l'Europe	10
1. <i>Education formelle, informelle, non-formelle</i>	10
2. <i>L'apprentissage assisté par les technologies de l'information</i>	11
2.1. Définition	11
2.2. Le programme de la Commission Européenne	12
3. <i>L'éducation tout au long de la vie</i>	13
3.1. Le programme de la Commission Européenne	13
3.2. Deux visions de l'apprentissage tout au long de la vie	14
III. Méthodologie	14
PARTIE 1. ANALYSE DE LA SITUATION DE QUELQUES PAYS DE L'UE	18
I. Allemagne, une organisation décentralisée, des projets isolés innovants	20
1. <i>Les principales caractéristiques de la situation allemande</i>	20
2. <i>Les principaux programmes nationaux</i>	21
2. 1. La Politique de numérisation du patrimoine culturel : le Programme EUBAM	21
2. 2. Le programme KUBIM	21
2. 3. Exemples de Länder actifs dans le domaine de la culture et des TIC	22
3. <i>Quelques initiatives exemplaires dans le champ du multimédia culturel éducatif</i>	23
3. 1. Le Zentrum für Kunst und Medien, Karlsruhe	23
3. 2. Le Fraunhofer Institute für Media Communication - IMK, Sankt Augustin	24
3. 3. Le Théâtre Multimédia Animax, Bonn	26
II. Autriche, une politique du multimédia culturel éducatif limitée à des accompagnements ponctuels	27
1. <i>Les principales caractéristiques de la situation autrichienne</i>	27
2. <i>Les principaux programmes nationaux</i>	27
2. 1. Politique nationale de numérisation du patrimoine culturel	27
2. 2. Le programme "eCulture Austria"	28
2. 3. Culture et Education : la politique du Service Culturel Autrichien (ÖKS)	29
2. 4. Le Bureau pour la Diffusion des Contenus Culturels (Büro für Kulturvermittlung)	30
3. <i>Quelques initiatives exemplaires dans le champ du multimédia culturel éducatif</i>	31
3. 1. Ars Electronica Center : le musée du Futur et le FutureLab	31
3. 2. ÖKS - Service Culturel Autrichien : Museum online	31
III. France, une priorité donnée à la démocratisation de l'accès aux œuvres du patrimoine	33
1. <i>Les principales caractéristiques de la situation française</i>	33
2. <i>Politiques nationales et programmes de service public</i>	34
2. 1. La numérisation du patrimoine culturel	34
2. 2. La valorisation des ressources culturelles	35

2. 3. La démocratisation de l'accès aux ressources culturelles numériques	37
2. 4. Le soutien à la création multimédia et à la production de contenus	38
3. Quelques initiatives exemplaires dans le champ du multimédia culturel éducatif	39
3. 1. Le musée du Louvre	39
3. 2. La Bibliothèque Nationale de France (BNF)	40
3. 3. Le portail du Ministère de la Culture : le site Culture.fr	42
3. 4. L'exemple d'un Espace Culture Multimédia : EMMETROP à Bourges	42
IV. Italie, une politique décentralisée, des centres de recherche et opérateurs privés innovants	44
1. Les principales caractéristiques de la situation italienne	44
2. Politiques nationales et programmes de service public	44
2. 1. Politiques de numérisation du patrimoine culturel	45
2. 2. Les projets de diffusion et de formation	46
2. 3. Les programmes éducatifs du MIUR	48
3. Les instituts universitaires et fondations privées	49
3. 1. Les instituts universitaires et instituts de recherche	49
3. 2. Les fondations et sociétés privées	51
V. Pays-Bas, le tournant de la valorisation des contenus culturels numérisés	53
1. Les principales caractéristiques	53
2. Politiques nationales et programmes de service public	54
2. 1. Contexte politique	54
2. 2. Numérisation et valorisation des ressources culturelles	54
2. 3. Programmes d'accès et d'équipement	56
3. Quelques initiatives exemplaires dans le champ du multimédia culturel éducatif	58
3. 1. WAAG Society pour les anciens et nouveaux médias, Amsterdam	58
3. 2. Les réseaux "Culture et TIC"	59
3. 3. L'Institut pour les médias Instables - V2, Rotterdam	61
VI. Portugal, une politique limitée à des encouragements non spécifiques au multimédia culturel éducatif	63
1. Principales caractéristiques	63
2. Les programmes d'action du gouvernement portugais	63
2. 1. Politique en matière de culture et de nouvelles technologies	63
2. 2. Genèse d'une politique sur la société de l'information	66
3. Quelques initiatives exemplaires dans le champ du multimédia culturel éducatif	68
3. 1. Les fondations privées	68
3. 2. Les opérateurs associatifs	69
VII. Royaume-Uni, une politique du multimédia culturel centrée sur l'apprentissage et l'utilisateur	71
1. Les principales caractéristiques de la situation britannique	71
2. Les principaux programmes nationaux	71
2. 1. Numérisation du patrimoine et programmes d'apprentissage	72
2. 2. Les bibliothèques numériques : Le People's Network	74
2. 3. Les musées à l'âge de l'apprentissage	75
2. 4. Le programme Culture Online	76
3. Quelques initiatives exemplaires dans le champ du multimédia culturel éducatif	77
3. 1. Le réseau SCRAN	77
3. 2. The 24 Hour Museum - Le musée 24 heures	78
3. 3. Les Musées au Royaume-Uni - exemples d'applications multimédias	79
PARTIE 2. INVENTAIRE DES PROJETS IDENTIFIES ET TYPOLOGIE DE PROJETS	80
I. Méthodologie	81
II. Typologie des opérateurs	81
III. Typologie des secteurs artistiques	82
IV. Typologie des projets d'apprentissage	82
1. A domicile ou dans un lieu dédié (espace multimédia...)	82
2. Dans une institution culturelle (musée, théâtre, centre culturel, festival...)	83
3. En accès mobile (contenus culturels et sites Internet pour mobiles)	83
4. Autres - projets facilitateurs et structurants	83
PARTIE 3. PRESENTATION D'UNE QUARANTAINE DE PROJETS REPRESENTATIFS	84

VOLUME 2 ETUDES DE CAS

PARTIE 1. SELECTION DES ETUDES DE CAS	178
I. Méthodologie	179
II. Contenu des études de cas	180
1. <i>Résumé du projet</i>	180
2. <i>Conditions de mise en place du projet</i>	180
3. <i>Description des activités</i>	180
4. <i>Les publics</i>	181
5. <i>L'environnement d'apprentissage</i>	181
6. <i>Les partenariats</i>	181
7. <i>Economie</i>	181
8. <i>Emploi</i>	182
9. <i>Evaluation</i>	182
10. <i>Développement, prospective</i>	182
PARTIE 2. LES DIX ETUDES DE CAS	185
I. Le Théâtre Multimédia ANIMAX MEET / Allemagne	187
II. Réseau Canadien d'Information du Patrimoine Musée Virtuel du Canada / Canada	204
III. Université d'Alicante Bibliothèque Virtuelle Miguel de Cervantès / Espagne	221
IV. Centre Lasipalatsi Kontupiste / Finlande	236
V. Cité des Sciences et de l'Industrie Visite+ / France	249
VI. Intracom SA Archéoguide / Grèce	264
VII. Centro Tempo Reale Ateliers d'alphabétisation musicale / Italie	277
VIII. Culture and Information Center K@2 Lettonie	291
IX. WAAG Society Programme Creative Learning / Pays-Bas	307
X. The Arts Education Exchange AccessArt / Royaume-Uni	320

VOLUME 3 Enjeux et recommandations

INTRODUCTION	340
SECTION I. ENJEUX	344
PARTIE 1. LE BESOIN D'APPROPRIATION DES TIC PAR LES INSTITUTIONS CULTURELLES ET LES USAGERS	345
I. L'appropriation des TIC par les institutions culturelles	346
1. <i>Les institutions culturelles apparaissent globalement sous équipées, peu formées et mal adaptées à intégrer les TIC dans leurs activités</i>	346
1. 1. <i>L'insuffisance des ressources financières</i>	346
1. 2. <i>Le besoin de nouvelles compétences</i>	347
1. 3. <i>Un besoin de décloisonnement et de transversalité</i>	348
1. 4. <i>Des réseaux à développer entre les institutions culturelles</i>	349
2. <i>Le renouveau des institutions culturelles</i>	349
2. 1. <i>La mutation des institutions culturelles existantes</i>	350
2. 2. <i>TIC et réorganisation interne des institutions culturelles</i>	352
II. L'appropriation des TIC par les usagers	354
1. <i>La faible appropriation d'une culture multimédia par les usagers potentiels reste un frein important pour le développement des TIC culturelles</i>	354

1. 1. L'absence d'une demande formalisée	354
1. 2. Des usages fantasmés	355
1. 3. La fracture numérique	356
2. Comment tirer parti des nouveaux usages générés par les TIC?	359
2.1. Intégrer les nouvelles pratiques culturelles des jeunes	359
2. 2. S'appuyer sur le développement des nouvelles technologies grand public	361
2. 3. Le rôle des institutions pour accélérer l'appropriation des NTIC par les publics	363
PARTIE 2. LA CONSTRUCTION DE NOUVEAUX ENVIRONNEMENTS D'APPRENTISSAGE	364
I. Les contenus	366
1. La valorisation	366
1. 1. La valorisation de contenus culturels existants	368
1. 2. Les nouveaux contenus culturels et artistiques numériques	371
2. L'organisation et l'accessibilité des contenus	378
2.1. Standards et interopérabilité des données	378
2.2. La nécessité de cartographier les ressources culturelles multimédias	379
2. 3. La pérennisation des contenus numériques	381
II. Apprentissage et médiation culturelle	382
1. Les théories d'apprentissage appliquées au multimédia culturel	382
1.1. Le modèle behavioriste et le modèle constructiviste	382
1. 2. L'application des théories d'apprentissage au e-learning culturel	383
2. Les contenus culturels sont par essence des bases apprenantes	388
2. 1. Les signes de la communication	388
2. 2. Les contenus culturels sont des bases d'apprentissage utilisables par de nombreux secteurs de l'activité économique	389
2. 3. La narration et l'émotion comme facteurs de motivation des apprenants	390
3. Les opportunités offertes par les nouvelles technologies en matière de médiation culturelle	391
3.1 Les TIC induisent et rendent nécessaire de nouvelles formes de médiation culturelle	391
3. 2. Le professeur / médiateur ne peut être entièrement virtuel	393
3. 3. La méconnaissance des publics et du rôle majeur de la médiation culturelle	395
4. Les nouvelles structures de médiation culturelle	397
4. 1. Des lieux culturels hybrides	397
4. 2. Une nouvelle génération de lieux culturels	398
III. Usages et usagers	406
1. Les usages	406
1. 1. Les usages actuels	406
1. 2. Les usages émergents	408
1. 3. Le nouveau besoin de médiation induit par les TIC culturelles	419
2. Les usagers	420
2. 1. Un besoin de définition de typologies d'usagers directement utiles pour l'adaptation des contenus	420
2. 2. Une connaissance insuffisante des comportements des usagers	423
2. 3. Les obstacles et freins à la prise en compte des attentes des usagers	423
2. 4. Les contextes favorables	425
2. 5. Le passage progressif vers une approche centrée sur l'utilisateur	426
PARTIE 3. ENJEUX ECONOMIQUES ET REGLEMENTATION	429
I. Un secteur coûteux et non rentable	430
1. Des produits à forte valeur ajoutée mais difficiles à commercialiser	430
2. L'essor de la culture du gratuit	433

3. Quelles relations entre secteur public et secteur privé ?	435
3.1. Les craintes d'une privatisation du savoir	436
3.2. La ruée des éditeurs sur la culture n'a pas eu lieu	436
3.3. Le débat sur la qualification des données publiques	437
3.4. Le secteur public de la culture peut-il créer les outils de sa propre valorisation ?	438
II. La question des droits d'auteur	438
1. Une tension croissante entre utilisateurs et ayants droit	438
2. Des procédures complexes et coûteuses	439
3. L'exception éducative	440
III. Solutions alternatives et pistes de réflexion	441
1. Les services payants ont-ils un avenir ?	441
2. Faut-il renforcer les mesures techniques de protection et multiplier les poursuites judiciaires ?	443
3. Les logiciels libres et les environnements "open source"	444
4. La responsabilité des pouvoirs publics	446
5. Autres solutions alternatives	447
5.1. L'échange de savoir-faire : l'exemple écossais de SCRAN	447
5.2. Quelles solutions pour les petites structures culturelles ? L'exemple canadien du RCIP	447
5.3. Le recyclage des contenus éditoriaux : l'exemple français de la Grande Galerie de l'Evolution	448
PARTIE 4. LES OPPORTUNITÉS OFFERTES PAR LES INNOVATIONS TECHNOLOGIQUES POUR LES INSTITUTIONS CULTURELLES	450
I. Les infrastructures	451
1. Le développement du haut-débit	451
2. La convergence des médias	453
3. L'Internet mobile, les technologies sans-fil et les dispositifs portables	455
II. Les nouveaux dispositifs et interfaces permettant de valoriser les contenus culturels	459
1. La réalité virtuelle	459
2. Les systèmes immersifs	462
2. 1. La salle d'immersion ou le cube de réalité virtuelle	463
2. 2. La réalité augmentée	464
3. Les environnements virtuels sur support "off line" et "on line" et les avatars	466
III. L'accessibilité des contenus	469
IV. Les outils et technologies appliqués à la création et aux pratiques artistiques	473
1. Un développement exponentiel des logiciels spécialisés	473
2. L'appropriation de ces nouveaux outils provoque un renouvellement du processus d'apprentissage chez les usagers	477
3. L'apparition de communautés spécialisées	478
4. L'intégration des artistes au processus industriel de création - développement des nouveaux outils technologiques	479
PARTIE 5. ACTEURS CLES, PERSPECTIVES D'EMPLOIS ET PARTENARIATS	482
I. Les futurs acteurs clés du e-learning culturel	483
1. Les acteurs-clés et l'évolution possible de leur rôle	483
1. 1. Les détenteurs / producteurs de contenus	484
1. 2. Les détenteurs d'outils pédagogiques	486
1. 3. Les médias distributeurs de contenus culturels	487
1. 4. Les producteurs / distributeurs indépendants	487
2. Deux scénarios contrastés	488
II. Les emplois	488

1. Requalifications et créations d'emplois	488
1. 1. Dans les institutions culturelles existantes	489
1. 2. Dans les nouvelles institutions culturelles multimédias	489
1. 3. Dans l'industrie de contenu	490
2. Nouveaux métiers et nouveaux besoins de formation	491
2. 1. Transdisciplinarité et nouveaux profils de compétences	491
2. 2. Le besoin d'adaptation des structures d'enseignement artistique	492
3. Partenariats et transversalité	496
3.1. La promotion de la transdisciplinarité à tous les stades de la filière	496
3.2. Le partenariat avec le système éducatif	496
3.3. Le rôle des structures d'appui	497
3.4. La mise en réseau et la mutualisation des moyens	497
3.5. Le partenariat pour la diffusion des nouveaux services	498
SECTION II RECOMMANDATIONS	500
INTRODUCTION	501
I. Axes stratégiques transversaux	502
II. Liste des recommandations	503
1. Appui aux structures et aux institutions culturelles	504
2. Aide aux projets	514
3. Actions générales pilotées par la Commission européenne	520

VOLUME 4

ANNEXES

PARTIE 1. BIBLIOGRAPHIE	535
PARTIE 2. LISTE DES PERSONNES INTERROGÉES	560
PARTIE 3. INVENTAIRE DES 200 PROJETS IDENTIFIÉS	570
PARTIE 4. TERMES DE RÉFÉRENCE DE L'ÉTUDE	609

PARTIE 1. BIBLIOGRAPHIE

Bibliographie

"Dossier : La toile sans fil". *Le Monde*, 26 nov 2003.

"Dossier : Patrimoine & multimédia". *Culture Europe*, oct-nov 2002, N° 37, pp.1-22.

"Dossier spécial : culture électroniques ?". *Mouvement*, supplément au N° 14, 2001.

"Le multimédia éducatif : musique et informatique". *Séminaire de la Villa Média*, mercredi 6 avril 2003.

A

ABL CULTURAL CONSULTING. *UK Museums needs assessment. A report by the heritage lottery fund and resource*. Londres : Resource : The Council for Museums Archives and Libraries, avril 2002, 104 p.

Disponible sur : <www.resource.gov.uk/documents/museums.pdf>

ACKERMANN, Edith. *Piaget's Constructivism, Papert's Constructionism : What's the difference ?*

Disponible sur :

<http://learning.media.mit.edu/content/publications/EA.Piaget%20_%20Papert.pdf>

ALBERGANTI, Michel. "CD, DVD : les vertus du piratage privé". *Le Monde*, 28 janvier 2003, p.17

ALICE GRANT CONSULTING. *Evaluation of Digital Cultural Content - Analysis of evaluation material. Digital Cultural Content Forum*. Phase finale : 3 nov. 2003. 38 p.

Disponible sur : <<http://www.culturalcontentforum.org/>>

ALICE GRANT CONSULTING. *Evaluation of Digital Cultural Content - Initial survey results and research agenda. Digital Cultural Content Forum*. Juillet 2003.

Disponible sur : <<http://www.culturalcontentforum.org/>>

ANDERSEN, Arthur. *Institutions et entreprises culturelles. e-Culture, Internet et les acteurs culturels : évolution ou révolution?* 2000.

Disponible sur : <<http://perso.easynet.fr/francais/BDDeStart/docs/sondagesetudes/Andersen.pdf>>

ANDERSON, David. "Networked Museums in the Learning Age". *Cultivate Interactive*, 16 oct. 2000, N° 2.

Disponible sur : <<http://www.cultivate-int.org/issue2/networked/>>

ANDERSON, David. *A common Wealth : museums in the learning age*. Londres : Department for Culture, Media and Sport. 1997.
Disponible sur : <www.resource.gov.uk/documents/mgc_commonwealth.pdf>

AUTISSIER, Anne-Marie. *L'Europe culturelle en pratique*. Coll. Chronique de l'AFAA, N° 25. Paris : AFAA, mai 1999, 147 p.

B

BATT, Chris. *Creating and sustaining the market*. Ukoln, 6 mars 2002.
Disponible sur : <<http://www.ukoln.ac.uk/interop-focus/ccs/research/market.html>>

BELISLE, Claire; BERTHAUD, Christine; LE MAREC, Joëlle; et al. *Observations et analyse des usages : méthodes et outils*. Paris : Maison des sciences de l'homme, 2002.

Disponible sur :
<http://www1.mshparis.fr:8099/html/activduprog/ZeEtudes/index_Tri.asp?ID=Usage>

BENAYOUN, Maurice. *L'immersion et après*. Colloque international *Les institutions culturelles et le numérique, ICHIM 03*, 8-12 sept. 2003, Ecole du Louvre, Paris. Archives and Museums informatics Europe, 2003.

BENHAMOU, Bernard. *Le projet Proxima- Pour une appropriation de l'Internet à l'Ecole et dans les Familles. Rapport remis à Xavier Darcos, Ministre Délégué à l'Enseignement Scolaire et Christian Jacob, Ministre Délégué à la Famille - Mission Internet, Ecole et Famille*. Paris : Ministère de la Jeunesse, de l'Éducation nationale et de la Recherche Direction de la technologie - SDTICE. Août 2003.
Disponible sur : <<http://www.educnet.education.fr/plan/proxima.htm>>

BIA, Alejandro. *Las nuevas tecnologías y las bibliotecas digitales : una nueva forma de preservar la herencia cultural*. Alicante : Universitat d'Alicante, Biblioteca virtual Miguel de Cervantes.

BINDÉ, Jérôme; GOUX, Jean-Joseph. "0 et 1, briques du futur". *Le Monde*, 27 oct. 2003.

BLAIS, Jean-Marc. "Chapter 3 : Creating exhibitions for learning". In : MOFFAT, H. ; WOOLLARD, V. *Museum and Gallery Education : a manual of good practice*. N.Y. : Altamira Press, pp.27-38.

BLIN, Maurice. *Rapport d'information n° 213 sur l'Action culturelle communautaire, Délégation du Sénat français pour l'Union européenne*. Paris : Sénat, 2001.
Disponible sur : <<http://www.senat.fr/rap/r00-213/r00-213.html>>

BOGEN, Manfred; GÖBEL, Martin; LAHME, Simone. *Beethoven online*. Pittsburgh : Museums on the Web, 1999.
Disponible sur : <<http://www.archimuse.com/mw99/papers/bogen/bogen.html>>

BOGEN, Manfred; LAHME, Simone; LECHNER, Ulrich. *The digital Beethoven house :conception and demonstrator*. Genève : ISOC, 1999.

Disponible sur : <http://www.isoc.org/inet99/proceedings/2b/2b_2.htm>

BOTTERIL, Rosa. *Workpackage 5 D5 - Framework Report*. European Museums' Information Institute - Distributed Content Framework. 2003, 263 p.

Disponible sur : <www.emii-dcf.org/dokument/frame.pdf>

BOURDELOIE, Hélène. *Usages de l'internet et pratiques culturelles*. 6 mai 2003.

BOYD, Franck; BRICKWOOD, Cathy; BROECKMANN, Andreas; et al. *New media culture in Europe*. Amsterdam : Uitgeverij de Balie & The virtual Platform, 1999, 144 p.

BROADBAND STAKEHOLDER GROUP. *Opportunities and barriers to the use of broadband in education*. Londres : BSG, 2003.

Disponible sur : <<http://www.broadbanduk.org/reports/reports.htm>>

BROD, Nick. *Diving in at the deep end - the british galleries at the V&A*. Pittsburgh : Museums on the Web, 2002, 21 p.

Disponible sur : <<http://www.archimuse.com/mw2002/papers/brod/brod.html>>

BUCHANAN, Sandy. *Unlocking the Treasure Chest Using SCRAN Tools*. Colloque *Museums on the Web*, 1999.

Disponible sur :

<<http://www.archimuse.com/mw99/papers/buchanan/buchanan.html>>

BURDEA, Grigore C.; COIFFET, Philippe. *La réalité virtuelle*. Paris : Edition Hermès, 1993

C

CABRET, Nicole; FOUCART, Stéphane. "La recherche s'interroge sur notre perception des technologies". *Le Monde*, 3 mai 2003, p. 17

CAPSTICK, Heather; FALCONER, Shelly; GOA, David; et al. *Réalisation de projets en ligne sur le patrimoine*. Hull : Réseau canadien d'information sur le patrimoine, 2002, p.105

CEDEFOP (EUROPEAN CENTER FOR DEVELOPMENT OF VOCATIONAL TRAINING).

Lifelong learning : citizen's view. Luxembourg : office for official publications of the European communities, 2003, 24 p.

CHANTEPIE, Philippe. *La lutte contre la contrefaçon des droits de propriété littéraire et artistique dans l'environnement numérique*. Paris : Ministère de la culture et de la communication, Inspection Générale de l'Administration des Affaires Culturelles, Rapport N° 2002-36, 1er oct. 2002. 156 p.

Disponible sur : <www.culture.fr/culture/cspla/rapcontrefacon.pdf>

CHANTEPIE, Philippe. *Mesures et protection des œuvres et DRMS. 1ère partie : un état des lieux - janvier 2003. Rapport n° 2003-02 – (I)*. Paris : Ministère de la culture et de la communication, 8 janvier 2003, 148 p.

Disponible sur :

<<http://www.culture.gouv.fr:80/culture/actualites/rapports/chantepie/Mptdrms.pdf>>

CHAPTAL, Alain. *Le dilemme constructiviste ou la question du renouvellement des usages*. Paris : Maison des sciences de l'homme, 2002.

Disponible sur :

<http://www1.mshparis.fr:8099/html/activduprog/ZeEtudes/index_Tri.asp?ID=Usage>

CHARTIER, Roger. *La métamorphose du livre - Les rendez-vous de l'édition : le livre et le numérique*. Paris : Bibliothèque Publique d'Information, Centre Pompidou, 2001.

CHATRIE, Isabelle; WRAIGHT, Paul. *Public Strategies for the Information Society in the Member States of the European Union. Rapport ESIS*. LL&A, 2000.

Disponible sur :

<http://www.europa.eu.int/ISPO/docs/services/docs/2000/October/ESIS_IS_Strategies_en.pdf>

CHEVET, Philippe. *La numérisation et la diffusion d'œuvres à des fins éducatives et de recherche. Programme Numérisation pour l'Enseignement et la Recherche*. Paris : Maison des sciences de l'homme. Avril 2001.

Disponible sur : <<http://www1.msh-paris.fr:8099/index.asp?choix=2-3>>

CISNEROS, Guillermo; MARTINEZ, José M.; BESCOS, Jesus. *The babel project : a museums and libraries network*. Museums on the Web, 1998.

Disponible sur :

<http://www.archimuse.com/mw98/papers/cisneros/cisneros_paper.html>

CLARK, Peter. *Museum Learning On Line*. Londres :Re:source: The Council for Museums, Archives and Libraries, fév. 2002.

COIFFET, Philippe. *Mondes imaginaires : les arcanes de la réalité virtuelle*, Paris, Hermès, 1995.

COMMISSION DES COMMUNAUTÉS EUROPÉENNES. *E-Learning : Penser l'éducation de demain. Rapport à mi-parcours. Document de travail des services de la commission*. Bruxelles : Commission des communautés européennes, 30 juillet 2003, p.32

Disponible sur :

<http://www.europa.eu.int/comm/education/programmes/elearning/sec_2002_236_fr.pdf>

COMMISSION DES COMMUNAUTÉS EUROPÉENNES. *Etude concernant les modèles de références pour les pratiques de numérisation et de coordination en la matière (Lot1) ; Les approches nationales et régionales des initiatives de recherche et de programmes dans le domaine de la culture, des arts et des spectacles : nouveaux modèles de coopération culturelle (Lot2); Lutte contre l'exclusion économique et sociale : rôle des organismes pour la culture et la mémoire (Lot 3)*. Appel d'offre lancé en 2001.

COMMISSION DES COMMUNAUTÉS EUROPÉENNES. *Le plan d'action E-learning. Penser l'éducation demain. Annexe : guide des programmes et instruments connexes. Document de travail des services de la commission.* Bruxelles : Commission européenne, 28 mars 2003, 39 p.

COMMISSION DES COMMUNAUTÉS EUROPÉENNES. *Plan d'action E-Learning : Penser l'éducation de demain. Communication de la Commission au Conseil et au Parlement européen.* Bruxelles : Commission des communautés européennes, 28 mars 2001.

COMMISSION DES COMMUNAUTÉS EUROPÉENNES. *Proposition de Directive du parlement européen et du conseil concernant la réutilisation et l'exploitation commerciale des documents du secteur public.* Bruxelles : Commission des communautés européennes, 5 juin 2002, 23 p.

Disponible sur :

<http://www.europa.eu.int/eur-lex/fr/archive/2003/c_07320030326fr.html>

COMMISSION EUROPÉENNE - DG EDUCATION & CULTURE. "L'Europe de la connaissance, de nouveaux horizons pour l'éducation et la formation". *Le magazine de l'éducation et de la culture*, 2002, N° 18, 23 p.

COMMISSION EUROPÉENNE - DG EDUCATION & CULTURE. *La jeunesse européenne : arrêt sur image... pour un nouvel élan. Principaux résultats de l'eurobaromètre 2001 sur la jeunesse.* Luxembourg : Office des publications officielles des Communautés européennes, 2002, 11 p.

COMMISSION EUROPÉENNE - DG EDUCATION & CULTURE. *L'apprentissage tout au long de la vie: vers une réalité pour tous.* Luxembourg : Office des publications officielles des Communautés européennes, 2002, 8 p.

COMMISSION EUROPÉENNE. *Compétitivité, développement durable et cohésion en Europe - de Lisbonne à Göteborg.* Luxembourg : Office des publications officielles des Communautés européennes, 2003, 57 p.

COMMISSION EUROPÉENNE. *Digital Culture & the Information Society : Report of the workshop on digitisation* . Bruxelles : Commission européenne. DG Société de l'Information. 2000.

COMMISSION EUROPÉENNE. *Indicateurs de base sur l'intégration des TIC dans les systèmes éducatifs européens - Faits et chiffres. Rapport annuel 2000/2001.* Bruxelles : Eurydice et Direction générale de l'éducation, 2001.

Disponible sur : <<http://www.eurydice.org/Documents/TicBI/fr/IBTIC00.pdf>>

COMMISSION EUROPÉENNE. *Libraries, museums and archives : an analysis of cross-domain collaboration using new technologies.* Bruxelles : Commission européenne, DG Société de l'Information, 2000.

COMMISSION EUROPÉENNE - DG SOCIÉTÉ DE L'INFORMATION. *e-Europe2005 : Une société de l'information pour tous. Plan d'action, Mai 2002.* Luxembourg : Office des publications officielles, 2002, 20 p.

COMMISSION OF THE EUROPEAN COMMUNITIES - DG INFORMATION SOCIETY - DIGICULT. *The digicult report - Technological Landscapes for Tomorrow's Cultural Economy Unlocking the Value of Cultural Heritage. Rapport complet.* Luxembourg : Office des publications officielles des Communautés européennes, 2002, 328 p.

Disponible sur : <<http://www.digicult.info/pages/report.php>>

COMMISSION OF THE EUROPEAN COMMUNITIES - DG INFORMATION SOCIETY - DIGICULT. *European content in global networks. Coordination mechanisms for digitisation programmes. The Lund principles : conclusions of Experts meeting, Lund, Sweden, 4 april 2001.* Lund : Digicult, 4 avril 2001.

Disponible sur :

<http://www.cordis.lu/ist/directorate_e/digicult/lund_principles.htm>

COMMISSION OF THE EUROPEAN COMMUNITIES - DG INFORMATION SOCIETY - DIGICULT. *Learning Objects from Cultural and Scientific Heritage Resources. Thematic Issue 4.* Digicult ed., oct. 2003, 51 p.

Disponible sur : <www.digicult.info/downloads/digicult_thematicissue4_lres.pdf>

COMMISSION OF THE EUROPEAN COMMUNITIES - DG INFORMATION SOCIETY - DIGICULT. *Virtual Communities and Collaborations in the Heritage Sector. Thematic Issue 5.* Digicult ed., janvier 2004, 49 p.

Disponible sur :

<www.digicult.info/downloads/digicult_thematicissue5_january_2004.pdf>

COMMISSION OF THE EUROPEAN COMMUNITIES. *Commission Staff Working Paper Elearning : designing tomorrow's education. An Interim Report as requested by the Council Resolution of 13 July 2001.* Bruxelles : Commission Européenne, 28 février 2002.

Disponible sur :

<http://www.europa.eu.int/comm/education/programmes/elearning/sec_2002_236_en.pdf>

COMMISSION OF THE EUROPEAN COMMUNITIES. *Designing tomorrow's education promoting innovation with new technologies. Rapport de la commission au conseil et au parlement européen.* Bruxelles : Commission Européenne, 27 janvier 2000, 38 p.

Disponible sur :

<<http://www.europa.eu.int/comm/education/programmes/elearning/rapen.pdf>>

COMMISSION OF THE EUROPEAN COMMUNITIES. *Lifelong learning : citizen's view.* Luxembourg : Office for Official Publications of the European Communities, 2003.

CORDIER, Alain. *Rapport de la commission de réflexion sur le livre numérique.* Paris : Ministère de la culture et de la communication, mai 1999.

Disponible sur :

<<http://www.culture.gouv.fr/culture/actualites/rapports/cordier/intro.htm>>

CORNISH, Graham P. *How european copyright reform is being achieved ?* Pittsburgh : Museums on the Web, 19 mars 1999.

Disponible sur : <<http://www.archimuse.com/mw99/papers/cornish/cornish.html>>

COUCHOT, Edmond ; HILLAIRE, Norbert. *L'art numérique, comment la technologie vient au monde de l'art?* Paris : Flammarion, 2003, 260 p.

CULTURAL HERITAGE APPLICATIONS UNIT. *Third socio-economic evaluation of cultural heritage projects under the IST 2001 work programme, report of the evaluation panel.* 2001.

CULTURAL HERITAGE CONSORTIUM. *Heirnet : historic environment information resources network : Users and their Uses of HEIRs.* 8 nov. 2003.
Disponible sur : <<http://www.britarch.ac.uk/HEIRNET/publications.html>>

D

DARTOIS, Claire. "Sélection de sites et catalogage de documents électroniques". *Compte-rendu de la réunion de la commission Internet de l'Addnb du 22/03/2002.*
Disponible sur : <<http://addnb.org/fr/docs/CDartois.htm>>

DAWSON, David; PERKINS, John; MILLER, Paul. *Cultural content creation : DRAFT strategic policy research background paper.* Ukoln, 12 mars 2002.
Disponible sur : <<http://www.ukoln.ac.uk/interop-focus/ccs/research/content.html>>

DAWSON, David; PERKINS, John; MILLER, Paul. *Survey of major technical research programmes in support of digital cultural content creation.* Ukoln, 12 mars 2002.
Disponible sur :
<<http://www.ukoln.ac.uk/interop-focus/ccs/research/research.html>>

DE BROGLIE, Gabriel (sous la présidence de), Groupe de travail de l'Académie des sciences morales politiques. *Le droit d'auteur et Internet.* Paris : Presse Universitaire de France. Juillet 2000. 120 p.

DE MEREDIEU, Florence. *Arts et nouvelles technologies, art vidéo, art numérique.* Coll. *Comprendre reconnaître* . Paris : Larousse, mars 2003, 288 p.

DEPARTMENT OF CANADIAN HERITAGE. *The development of digital cultural content.* Wall Communications Inc. Juin 2002.

DESHAYES, Sophie; LE MAREC, Joëlle; POUTS-LAJUS, Serge; et al. *Observation et analyse des réseaux. Rapport d'étude.* Paris : Ministère de la culture et de la communication, Mission de la recherche et de la technologie, Délégation au développement et aux formations, février 1998.
Disponible sur : <<http://www.ens-lsh.fr/labo/c2so/publications.html>>

DIERKING, Lynn D.; FALK, John H. *Understanding Free-choice Learning : a review of the research and its application to museum web sites.* Pittsburgh : Museums on the Web, 23 avril 1998, 10 p.
Disponible sur : <<http://www.archimuse.com/mw98/abstracts/dierking.html>>

DIETZ, Steve. *Curating on the Web.* Museum on the Web, 1998.
Disponible sur :
<http://www.archimuse.com/mw98/papers/dietz/dietz_curatingtheweb.html#intro>

Directive 2001/29/CE du parlement européen et du conseil du 22 mai 2001 sur l'harmonisation de certains aspects du droit d'auteur et des droits voisins dans la société de l'information. Journal officiel des Communautés européennes, 22 juin 2001.

Disponible sur : <www.securiteinfo.com/legal/directive2001-29-ce.shtml>

DUCONSEILLE, Pierre; RABUSSIÉ, Alain. **Le "compagnon"- un outil unique d'interaction et de personnalisation - exposition "Le Canada vraiment"**. Colloque international *Les institutions culturelles et le numérique, ICHIM 03*, 8-12 sept. 2003, Ecole du Louvre, Paris. Archives and Museums informatics Europe, 2003.

DURAND, Jean-Marie. "Dossier spécial : la Culture à la merci d'Internet". *Les Inrockuptibles*, du 28 nov. au 4 déc. 2000, N°267.

DURBIN, Gail. **Interactive Learning in Museums of Art and Design - Interactive Learning in the British Galleries, "1500-1900"**. 17-18 Mai 2002.

DURBIN, Gail. **Using the web for participation and interactivity**. Toronto : Museums on the Web, 2003, 7 p.

Disponible sur : <<http://www.archimuse.com/mw2003/papers/durbin/durbin.html>>

E

EBLIDA. **Lifelong learning, the role of archives and libraries**. Eblida, 2 avril 2002.

Disponible sur : <<http://www.eblida.org/topics/lifelong/lifelonglearning.htm>>

ECOLE JOSUE HOFFET. **Incidences des nouvelles technologies sur l'organisation et le fonctionnement de l'école. Compte rendu de l'étude menée dans le cadre de la recherche de la Mission Ecole Primaire**.

Disponible sur :

<sites.estvideo.net/ecole.hoffet/doc_telechargement/fichiersPDF/rapport_tice.pdf>

EDUCNET. **Normes et standards pour les activités numériques dans l'enseignement. Séminaire de Lyon et St-Clément-les-Places, 9-10 oct. 2003**. 10 p.

Disponible sur :

<<http://www.educnet.education.fr/tech/normes/seminaire-lyon-cr.htm>>

EGAN, K. **The Educated Mind : How cognitive tools shape our understanding**. Chicago, University of Chicago Press, 1998.

E-LEARNING EUROPA INFO. "Approche de l'E-learning - entretien avec Maruja Gutierrez Diaz". *E-learningeuropa*, 27 nov. 2003.

Disponible sur : <<http://www.elearningeuropa.info>>

E-LEARNING INDUSTRY GROUP. **Contribution of the eLearning industry group (eLig) to the implementation of the "eEurope action plan : an information society for all"**. Elearning industry group, 26/03/2003 (version finale), 19 p.

Disponible sur : <www.elig.org/Downloads/eLIG_Public_Policy_Paper.pdf>

EPOK. "Chantepie épie la copie : entretien avec Philippe Chantepie". *Epok*, juillet-août 2003, N°38.

EUROPEAN COMMISSION - DG FOR EDUCATION AND CULTURE. *E-learning. Better e-learning for Europe*. Luxembourg : Office for official publications of the European communities, 2003, 28 p.

EUROPEAN COMMISSION - DG FOR EDUCATION AND CULTURE. *Socrates - Gateway to education*. Luxembourg : Office for official publications of the European communities, 2002, 11 p.

Disponible sur :

<http://www.europa.eu.int/comm/dgs/education_culture/publ/pdf/socrates/depl_en.pdf>

EUROPEAN COMMISSION - THE INFORMATION SOCIETY DG. *Coordinating digitisation in Europe. Progress report of the National Representative Group coordination mechanisms for digitisation policies and programmes 2002*. Bruxelles : European communities, 2003.

Disponible sur : <www.minervaeurope.org/publications/globalreport.htm>

EUROPEAN MUSEUM'S INFORMATION INSTITUTE DISTRIBUTED CONTENT (EMIIDCF). "Standards requirements - executive summary". In : *EMII Project - Framework Report*. EMII-DCF, Sept. 2003, pp. 91-120.

EVANS, Donald L.. *Visions 2020 Transforming Education and Training Through Advanced Technologies*. U.S. Department of Commerce Technology Administration Office of Public Affairs, Sept. 2002

Disponible sur : <www.ta.doc.gov/OTPolicy>

EXPLORATORIUM. *Electronic guidebook forum*. San Francisco, 11-12 oct. 2001.

Disponible en ligne : <www.exploratorium.edu/guidebook>

F

FILIPPINI FANTONI, Silvia. *La personnalisation dans les musées : définition, historique, tendances et évaluation*. Mémoire de DEA en Esthétique et Sciences de l'art . Paris : Université Paris I Sorbonne UFR d'Arts plastiques et sciences de l'art, sept. 2003.

FILIPPINI FANTONI, Silvia. *Personalization through it in museums. Does it really work ? The case of the marble museum website*. Colloque international *Les institutions culturelles et le numérique, ICHIM 03* , 8-12 sept. 2003, Ecole du Louvre, Paris. Archives and Museums informatics Europe, 2003.

FILIPPINI FANTONI, Silvia. *Visiting with a "personal touch" : a guide to personalization in museum*. Maastricht McLuhan Institute, International Institute of Infonomics, 2002.

FILLIPINI FANTONI, Silvia. *La personnalisation : une nouvelle stratégie de médiation culturelle pour les musées*.

FOULONNEAU, Muriel. *Feasibility survey of the common platform. MINERVA (Ministerial Network for Valorising activities in digitisation)*. Sept. 2003.

Disponible sur : <www.minervaeurope.org/intranet/reports/D3_2.pdf>

FOULONNEAU, Muriel. *Feasibility survey of the common platform. MINERVA (Ministerial Network for Valorising activities in digitisation)*. Mars 2003.
Disponible sur : <www.minervaeurope.org/intranet/reports/D3_1.pdf>

FOULONNEAU, Muriel. *Le protocole OAI-PMH : une opportunité pour le patrimoine numérique*. Paris : Ministère de la culture et de la communication, Mission de la recherche et de la technologie, janvier 2003.
Disponible sur :
<www.culture.fr/culture/mrt/numerisation/fr/technique/documents/oai.pdf>

FOULONNEAU, Muriel. *Un Dublin Core Culture pour accéder à des ressources patrimoniales hétérogènes*. Paris : Ministère de la culture et de la communication, Mission de la recherche et de la technologie, avril 2003.
Disponible sur :
<www.culture.fr/culture/mrt/numerisation/fr/technique/documents/dc_culture.pdf>

FOULONNEAU, Muriel; CAMPOS, Teresa; MATTILA, Mirva; et al. *European museum's information institute - distributed content framework. Workpackage 1, D1 content creation analysis*. EMII, sept. 2002, 86 p.
Disponible sur : <www.emii-dcf.org>

G

GAMMON, Ben. *Assessing learning in museum environments : a practical guide for museum evaluators*. Musée des Sciences de Londres, 2001 (rapport non publié).

GARDNER, H. *The Disciplined Mind*. New-York : PenguinBooks, 1999.

GFII. *Synthèse du colloque "Diffusion des données publiques" organisé par le GFII le 25 mars 2002 à l'assemblée nationale*. Paris : GFII, 23 p.
Disponible sur : <http://www.gfii.asso.fr/020325_cr.htm>

GILL, Tony; MILLER, Paul. "Re-inventing the Wheel ? Standards, Interoperability and Digital Cultural Content". *D-lib Magazine*, janvier 2002, Vol. 8, N° 1.
Disponible sur :
<<http://mirrored.ukoln.ac.uk/lisjournals/dlib/dlib/dlib/january02/gill/01gill.html>>

GIRARD, Laurence. "La diffusion de la télévision sur le réseau téléphonique ADSL à l'essai". *Le Monde*, 1 février 2003, p.21.

GOLDSTEIN, Bernardette; LE MAREC, Joëlle; TOPALIAN, Roland; et al. *Fonctions et usages dans les musées*. Coll Interactifs. Paris : Ministère de la culture et de la communication, 1996, 116 p.

GOMBRICH, Ernst H. *L'art et l'illusion, Psychologie de la représentation picturale*, trad. de l'anglais par Guy Durand, Coll Bibliothèque des Sciences humaines. Paris : Gallimard - etu, 1987 (première parution 1971).

GREEN, David. *Management and use of copyright- material in the networked environment*. Ukoln, 28 fèv. 2002.

Disponible sur : <<http://www.ukoln.ac.uk/interop-focus/ccs/positions/ipr.html>>

H

HEATHER KING. *Technology in museums : augmenting the learning experience*. Londres : Centre for Informal Learning and Schools, King's College. 2003.

Disponible sur : <www.kcl.ac.uk/ip/paulluff/edsymposium/King.pdf>

HEIN, G.E. *Learning in the Museum*. Londres : Routledge, 1998.

HOFF, Christine. *The Small Museum Web Site: A case study of the web site development and strategy in a small art museum*. Aarhus : University of Aarhus, Denmark.

HOPTMAN, Glen H. ; LATIMER, Jonathan P.; WEINER, Marsha. *Virtual Objects and Real Education : A Prolegomenon version .1*. The Lightbeam Group/Studio, USA HSI, Sherry. *Evaluation of Electronic Guidebook Mobile Web Resources*. 19 juillet 2002.

Disponible sur : <www.exploratorium.edu/guidebook/eguide_exec_summary_02.pdf>

I

INSTITUTE OF MUSEUM AND LIBRARY SERVICES. *Perspectives on Outcome Based Evaluation for Libraries and Museums*. Washington, DC : IMLS. 2000.

Disponible sur : <<http://www.ims.gov/pubs/pdf/pubobe.pdf>>

INSTITUTE OF MUSEUM AND LIBRARY SERVICES. *Status of technology and digitization in the nation's museums and libraries. Rapport 2002*. Washington, DC : IMLS. 2002, 75 p.

Disponible sur : <<http://www.museumstuff.com/articles/ar5014.html>>

J

JAKUBYSZYN, Christophe. "L'inélectable modèle de la génération Napster". *Le Monde* , 23 fèv. 2001.

JENNINGS, Pamela. *New Media Arts/ New Fundings models. Report for "Creativity & Culture"- The Rockefeller Foundation* . New-York :The Rockefeller Foundation, déc. 2000.

Disponible sur : <<http://digital-Bauhaus.com>>

JONES, Steve. *Let the games begin : gaming technology and entertainment among college students. Pew Internet and American life project*. 6 juillet 2003.

Disponible sur : <<http://www.pewinternet.org/>>

K

KATZEFF, Cecilia. *Capturing playfulness in the design of digital learning environments for adults*. Share, Interactive Institute. 18 août 2003. 6 p.

KATZEFF, Cecilia. *Designing interactive educational media for the active, collaborative learner motivation*. Helsinki : NIMRES, 1999.
Disponible sur : <<http://www.nordic-interactive.org/nimres2/html/katzeff.html>>

KEKKI, Kirsti. *Public Libraries in Finland : Gateways to Knowledge and Culture*. Helsinki : Ministry of Education, Culture and Media Division. 2000.
Disponible sur : <www.ifla.org/VII/s8/annual/cr01-fi.pdf>

KNIGHT, John; JEFISIOUTINE, Marie. "Understanding the user : Research methods to Support the digital media designer". *Research Issues in Art, Design and Media*. été 2002, N° 3.
Disponible sur : <www.biad.uce.ac.uk/research/rti/riadm/issue3/abstract.htm>

KOLB, D.A.; BOYATSI, R.E. ; MAINEMELIS, C. "Experiential learning theory : previous research and new directions". In : R.J. Sternberg et J.F. Zhang. *Perspectives on cognitive, learning and thinking styles* . NJ : Lawrence Erlbaum, 2000.

KORTEWEG, Lisa; TROFANENKO, Brenda. *Learning by Design: Teachers / Museums / Technology*. (résumé). Pittsburgh : Museums on the Web, 2002.
Disponible sur : <<http://www.archimuse.com/mw2002/papers/korteweg/korteweg.html>>

KRAVCHYNA, V.; HASTINGS, S.K.. "Informational value of museum web sites". *First Monday, Peer reviewed journal on the Internet*, 25 janvier 2002.
Disponible sur : <http://www.firstmonday.dk/issues/issue7_2/kravchyna>

L

LAFORET, Anne. *Conservation du net art*. Colloque international *Les institutions culturelles et le numérique, ICHIM 03*, 8-12 sept. 2003, Ecole du Louvre, Paris. Archives and Museums informatics Europe, 2003.

LANE, Trudy. *Analysis of learning, experiences of art and ideas for connections*. Pittsburgh : Museums on the Web, 2001, 25 p.
Disponible sur : <<http://www.archimuse.com/mw2001/papers/lane/lane.html>>

LANGLOIS CONSULTANT. *Recherche qualitative sur le contenu culturel canadien mis à la disposition des enseignants sur Internet. Rapport final présenté à Patrimoine canadien*. Mars 2003.

LATRIVE, Florent. "La musique en ligne reste mal au net". *Libération*, 1-2 février 2003, p.19

LE FORUM DES DROITS SUR INTERNET. *Dossier de presse : Musique sur internet - 7ème Rencontre-débat du Forum des droits sur l'Internet : "Internet : menace ou opportunité pour l'industrie musicale ?" le 10 sept. à la Fnac Digitale.*

Disponible sur : <www.foruminternet.org>

LE FORUM DES DROITS SUR INTERNET. *Quelles politiques de diffusion des données publiques. Recommandation rendue publique le 14 avril 2003.*

Disponible sur : <www.foruminternet.org>

LE GENDRE, Bertrand. "La culture du gratuit". *Le Monde*, 25 oct. 2003, N° 18272.

LE HIR, Pierre. "La création artistique sous le regard des sciences cognitives". *Le Monde*, 13 juin 2002, p.27

LE MAREC, Joëlle. "Interactivité : rencontre entre visiteurs et concepteurs". *Publics & Musées*, 1993, N° 3, pp. 91-108

LE MAREC, Joëlle. "Interactivité et multimédia : lieux communs revisités par l'usage". In : *Rencontres médias 2 (1997-1998)*. Paris : Ed. du centre Georges Pompidou, Décembre 1998.

Disponible sur : <[http://www.ens-](http://www.ens-lsh.fr/labo/c2so/articles/le_marec/beaubourg.html)

[lsh.fr/labo/c2so/articles/le_marec/beaubourg.html](http://www.ens-lsh.fr/labo/c2so/articles/le_marec/beaubourg.html)>

LE MAREC, Joëlle. "L'usage et ses modèles: quelques réflexions méthodologiques". *Spirales*, 2001, 28, p.105-122.

Disponible sur : <<http://eprints.ens-lsh.fr/archive/00000108/>>

LE MAREC, Joëlle; TOPALIAN, Roland. *Le rôle des technologies dans les relations entre institutions et les publics : peut-on (vraiment) innover en matière de communication ?* Colloque international *Les institutions culturelles et le numérique, ICHIM 03*, 8-12 sept. 2003, Ecole du Louvre, Paris. Archives and Museums informatics Europe, 2003.

LE TROISIEME POLE. *La création numérique. Pour une manifestation internationale d'envergure. Commande du Ministère de la culture et de la communication.* Paris : Ministère de la culture et de la communication, 2001.

LEADBEATER, Charles. *Culture Online : The Vision.* Londres : Department for Culture, Media and Sport, Mars 2001.

LECLERQ, Christophe. *Un art immersif.* Colloque international *Les institutions culturelles et le numérique, ICHIM 03*, 8-12 sept. 2003, Ecole du Louvre, Paris. Archives and Museums informatics Europe, 2003.

LEFFTZ, Michel; D'HOEDT, Sandrine; DEBECKER, Michaël. *Mariposa : les bornes nomades interactives au musée de Louvain-la-Neuve.* Colloque international *Les institutions culturelles et le numérique, ICHIM 03*, 8-12 sept. 2003, Ecole du Louvre, Paris. Archives and Museums informatics Europe, 2003.

LELIÈVRE, Virginie. "Connaître et utiliser les outils pédagogiques en ligne". *La Lettre de l'OCIM*, 2003, n° 86, pp.20-26.

LENHART, Amanda (sous la direction de). *The ever-shifting Internet population. A new look at Internet access and digital divide*. Washington : The pew Internet and American life project, 16 avril 2003, 46 p.

Disponible sur : <<http://www.pewinternet.org/reports/toc.asp?Report=88>>

LIBRARY AND INFORMATION COMMISSION. *Empowering the Learning Community*. Mars 2002.

Disponible sur : <www.lifelonglearning.dfes.gov.uk/etlc/front.htm>

LOECHEL, André Jean-Marc; GARCIA VITORIA, Laura. *Le monument virtuel, chantier technologique : Défi culturel et enjeu territorial*.

Disponible sur :

<www.arenotech.org/le%20virtuel%20et%20la%20pierre01/definitif_le%20virtuel%20et%20la%20pierre_2001.htm>

LOPEZ, Isabelle. "Un pied dans la pierre et l'autre dans le virtuel". *Seine Saint Denis*, N° 68, mars 2002, p.26-27

LUCAS, Jean-Michel; BUREAUD, Annick; POUTS-LAJUS, Serge. *Etude sur les structures soutenant le développement des arts électroniques en France*. Paris : Ministère de la culture et de la communication, nov. 2000.



MAC CAFFERY, Connor. *The Digital Divide in the EU: National Policies and Access to ICTs in the Member States*. Dublin : Oscail - National Distance Education Centre Dublin City University, 2003.

MAC CARTY, B.N.D.; PITMAN-GELLES, B. "The 4MAT system: teaching to learning styles with right/left mode technique". In : *The sourcebook*, American Association of Museums, 1998.

MAC CARTY, Kevin F.; KIMBERLY Jinnett. *A new framework for building participation in the arts*. THE HERITAGE LOTTERY FUND & THE ARTS COUNCIL OF ENGLAND. *Culture and learning - Creating arts and heritage education projects*. Londres : Arts Council of England Ed., sept. 2002, 42 p.

Disponible sur : <www.artscouncil.org.uk/documents/publications/288.pdf>

MACKE, Gaëlle. "La révolution du téléphone mobile à tout faire". *Le Monde*, 7 nov. 2003, N° 18283.

MADDEN, Mary ; LENHART, Amanda. *Pew Internet project Data memo. Pew Internet and American life project*. Juillet 2003.

Disponible sur : <<http://www.pewinternet.org/>>

MAKELA, Tapio; TARKKA, Minna. *New media culture as innovation environment*. Etude réalisée dans le cadre d'une coopération interministérielle (Commerce et industrie, Communication, Education). Helsinki : M-Cult, 2002.

Disponible sur :

<http://www.minedu.fi/opm/hankkeet/sisu/uusi_mediakulttuuri.pdf>

MARCOVITCH, Emmanuel. *L'Amérique numérique - expériences et usages d'Internet dans les villes aux Etats-Unis*. Paris : Le Métafort, 1997.

MEDIACULT. *La culture numérique en Europe, un inventaire sélectif des centres d'innovation dans les arts et les nouvelles technologies*. Strasbourg : Ed. du Conseil de l'Europe, juillet 1999, 229 p.

MEDIAS-CITES. *De l'usage des écritures numériques, actes d'écritures et médiations*. Salon du livre Bordeaux-Aquitaine, oct. 2000.

Disponible sur :

<http://www.mediascite.org/04documents/theme2.asp?ref_theme=2&nom_theme=Aquitaine>

MILEKIC, Slavko; MORENO, Cynthia; Kazee, Amy. *Museums and WWW-based art education*. 11 avril 1998.

Disponible sur : <<http://www.archimuse.com/mw98/>>

MILLER, Paul; DAWSON, David; PERKINS, John. *Standing on the shoulders of giants : efforts to leverage existing synergies in digital cultural content creation programmes world-wide*. Cultivate Interactive, oct 2001, 11 p.

Disponible sur : <<http://www.cultivate-int.org/issue5/giants>>

MIMU (MILANO MUSEI). *Giornata di riflessione sul Museo Digitale*. Milano : MIMU, 19 avril 2001.

Disponible sur : <http://www.rcs.it/mimu/calendario/sala_stampa.htm>

MINERVA (Ministerial Network for Valorising activities in digitisation). *Best Practice Handbook (sweden)*. Mars 2003.

MINERVA (Ministerial Network for Valorising activities in digitisation). *Quality criteria for public cultural web applications - recommandations and guidelines. Index*. MINERVA, 18 mars 2003.

Disponible sur :

<www.minervaeurope.org/structure/workinggroups/userneeds/documents/Indexhandbook5.pdf>

MINISTÈRE DE LA CULTURE ET DE LA COMMUNICATION, DEPARTEMENT DES ETUDES ET DE LA PROSPECTIVE, DIRECTION DE L'ADMINISTRATION GÉNÉRALE. "Composer sur son ordinateur. Les pratiques musicales en amateur liées à l'informatique". *Développement culturel*, N° 138, juin 2002.

Disponible sur : <<http://culture.gouv.fr/dep>>

MINISTÈRE DE LA CULTURE ET DE LA COMMUNICATION, DEPARTEMENT DES ETUDES ET DE LA PROSPECTIVE, DIRECTION DE L'ADMINISTRATION GÉNÉRALE. *Programme d'action pour la société de l'information. Bilan*. Paris : Ministère de la culture et de la communication, 2000.

MINISTÈRE DE LA CULTURE ET DE LA COMMUNICATION, DEPARTEMENT DES ETUDES ET DE LA PROSPECTIVE. "La création des jeux vidéos en France en 2001". *Développement culturel*, juillet 2002, N° 139.

Disponible sur : <<http://culture.gouv.fr/dep>>

MINISTÈRE DE LA CULTURE ET DE LA COMMUNICATION, MISSION DE LA RECHERCHE ET DE LA TECHNOLOGIE. "Dossier : Culture et société de l'information". *Culture et Recherche*, mars-avril 2000, n° 77.

MINISTÈRE DE LA CULTURE ET DE LA COMMUNICATION, MISSION DE LA RECHERCHE ET DE LA TECHNOLOGIE. "Dossier : La réalité virtuelle". *Culture et Recherche*, Nov.-Déc. 2003, N° 99.

Disponible sur :

<<http://www.culture.gouv.fr/culture/actualites/publications/indexpublications.htm>>

MINISTÈRE DE LA CULTURE ET DE LA COMMUNICATION, MISSION DE LA RECHERCHE ET DE LA TECHNOLOGIE. "Dossier : Le patrimoine numérisé scientifique et culturel européen". *Culture et Recherche*, Août-oct. 2002, N° 93.

Disponible sur :

<<http://www.culture.gouv.fr/culture/actualites/publications/indexpublications.htm>>

MINISTÈRE DE LA CULTURE ET DE LA COMMUNICATION, MISSION DE LA RECHERCHE ET DE LA TECHNOLOGIE. "Dossier : L'Europe et la société de l'information". *Culture et Recherche*, janvier-février 2002, n° 88.

Disponible sur :

<<http://www.culture.gouv.fr/culture/actualites/publications/indexpublications.htm>>

MINISTÈRE DE LA CULTURE ET DE LA COMMUNICATION, MISSION DE LA RECHERCHE ET DE LA TECHNOLOGIE. "Dossier : l'Internet culturel : normes et usages". *Culture et Recherche*, Mars-avril 2001, n° 83.

MINISTÈRE DE LA CULTURE ET DE LA COMMUNICATION, MISSION DE LA RECHERCHE ET DE LA TECHNOLOGIE. "Dossier : Musique et son : les enjeux de l'ère numérique - création musicale, recherche, archivage, transmission". *Culture et Recherche*, Août-oct. 2002, N° 91-92.

Disponible sur :

<<http://www.culture.gouv.fr/culture/actualites/publications/indexpublications.htm>>

MINISTÈRE DE LA CULTURE ET DE LA COMMUNICATION, MISSION DE LA RECHERCHE ET DE LA TECHNOLOGIE. *Orientations stratégiques de la recherche au Ministère de la culture et de la communication 2002 - 2004*. Paris : MRT, fèv. 2002, 77 p.

Disponible sur :

<www.culture.fr/culture/mrt/cmr/schema2001_2004/o_schema_r_25_02_02.pdf>

MINISTÈRE DE LA CULTURE ET DE LA COMMUNICATION. "Cahier spécial : La société de l'information". *La lettre du gouvernement*, 24 janvier 2002.

Disponible sur : <www.premier-ministre.gouv.fr>

MINISTÈRE DE LA CULTURE ET DE LA COMMUNICATION. "Dossier les Espaces Culture Multimédia". *Lettre d'Information*, 26 mars 2001, N° 79.

Disponible sur : <www.culture.fr/culture/actualites/lettre/dossiers/dossier-79.pdf>

MINISTÈRE DE LA CULTURE ET DE LA COMMUNICATION. *La numérisation des données culturelles publiques*. Conseil Ministériel de la Recherche, Mission de la Recherche et de la Technologie, compte-rendu de la journée d'étude du 17 oct. 2000, Paris.

Disponible sur :

<http://www.culture.gouv.fr:80/culture/mrt/numerisation/fr/seminaire_271000/>

MINISTÈRE DE LA CULTURE ET DE LA COMMUNICATION. *Les industries culturelles et l'Internet*. Paris : Département des études et de la prospective, Direction de l'administration générale, en collaboration avec le Centre national de la cinématographie et la Direction du développement des médias.

Disponible sur :

<<http://www.culture.gouv.fr:80/culture/actualites/politique/pamsi/introetude.htm>>

MINISTÈRE DE LA JEUNESSE, DE L'ÉDUCATION NATIONALE ET DE LA RECHERCHE. "Chapitre 5 : L'école et les réseaux numériques". *Rapport de l'Inspection générale de l'Éducation nationale - Année 2003*. Paris : Ministère de la jeunesse, de l'éducation nationale et de la recherche, 2003, pp. 151-185.

Disponible sur : <<http://www.educnet.education.fr/plan/IG2003.htm>>

MINISTÈRE DE L'AGRICULTURE ET DE LA PÊCHE, DIRECTION GÉNÉRALE DE L'ENSEIGNEMENT ET DE LA RECHERCHE. "Nouvelles technologies, culture et démocratie". *Champs Culturels*, juin 2000, N° 11.

MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION NATIONALE. *L'utilisation pédagogique des technologies de l'information et de la communication - cinq années d'action du Ministère de l'Éducation Nationale 1997-2002*. Paris : Ministère de l'éducation nationale, direction de la technologie - SDTICE, mars 2002.

MINISTÉRIO DA CIÊNCIA E DA TECNOLOGIA. *Sistema de incentivos fiscais à I&D empresa*. *Decreto-lei N° 197/2001 de 29 de Junho*. 29 juin 2001.

MINISTRY OF EDUCATION, CULTURE AND SCIENCE. *ICT in Education in The Netherlands - Current situation and agenda for the future*. Amsterdam : Ministry of education, culture and science, ICT Directorate, 2000.

Disponible sur :

<<http://www.ibe.unesco.org/International/Databanks/Dossiers/dnetherl.htm>>

MINISTRY OF RESEARCH AND INFORMATION TECHNOLOGY. *Info-Society for all the Danish model. IT Policy Statement 1996 to the Folketing and IT Policy Action Plan 1996*. Copenhagen : Ministry of research and information technology, 1996.

Disponible sur : <<http://www.fsk.dk/fsk/publ/1996/it96-uk/>>

MISSAO PARA A SOCIEDADE DE INFORMACAO. *Livro verde para a sociedade da informacao em Portugal*. Porto : MIS, 1997.

Disponible sur : <<http://www.terminometro.info/B25/ES/eslivro.htm>>

MITCHELL, William J.; INOUE Alan S.; BLUMENTHAL Marjory S.. *Beyond productivity, information technology, innovation and creativity*. Committee on Information Technology and Creativity - Computer Science and Telecommunications Board Division on Engineering and Physical Sciences - National research councils of the national academies. Washington : The national academies press, 2003, 268 p.

MITROFF, Dana ; MISUNAS, Marla ; WISE, Susie. *Bringing it all together : developing a user-centered search experience on the SFMOMA Web site*. Toronto : Museums on the Web, 2003, 8 p.

Disponible sur : <<http://www.archimuse.com/mw2003/papers/mitroff/mitroff.html>>

MKW GmbH. *Exploitation and development of the job potential in the cultural sector in the age of digitalisation - Final report*. Rapport commandité par la DG Emploi et Affaires sociales - Commission Européenne. Munich : MKW GmbH, juin 2001, 84 p.

Disponible sur :

<europa.eu.int/comm/employment_social/empl_esf/docs/cult_sector/final_report.pdf>

MORRIS, Susan. *Museums & New Media Art*. Rapport commandité par The Rockefeller Foundation. New-York : The Rockefeller Foundation, oct. 2001.

Disponible sur :

<www.rockfound.org/Documents/528/Museums_and_New_Media_Art.pdf>

N

NADEAU, Hélène. "L'éducation au cœur de la mission des institutions muséales". *Musées - au cœur de la muséologie québécoise*, 2000, Vol. 22, pp. 13-16.

NATIONAL LEARNING FORUM. *Learning through the media : is it really transforming where, how and why we learn?* Londres : Kensington Town Hall, 2 Mai 2002.

Disponible sur : <<http://www.campaign-for-learning.org.uk/resources/natlearnforum.htm>>

NATIONAL MUSEUM DIRECTOR'S CONFERENCE. *A netful of jewels, new museums in the learning age - A report from the national museum director's conference*. Londres : National Museum Directors' Conference, 1999.

Disponible sur : <<http://www.nationalmuseums.org.uk/publications.html>>

NATIONAL MUSEUM DIRECTOR'S CONFERENCE. *Response to a proposal for a european parliament and council directive on the harmonisation of certain aspects of copyright and related rights in the Information Society : COM (97)628*. Londres : National Museum Directors' Conference, 1995.

NEGISHI, Masamitsu. "Accès Internet mobile aux bibliothèques : bibliothécaires et usagers expérimentent le "i-mode" pour les logiciels de bibliothèque". *68th IFLA Council and General Conference 18-24 août 2002*.

Disponible sur : <www.ifla.org/IV/ifla68/papers/105-095f.pdf>

NORMAN, Sally Jane; SIROT, Jacques. *Transdisciplinarité et genèse de nouvelles formes artistiques - Etude commandée par le Ministère de la Culture et de la communication*. Paris : Ministère de la culture et de la communication, 1997.

Disponible sur :

<<http://www.culture.gouv.fr:80/culture/mrt/bibliotheque/norman/norman.htm>>

O

OBE, David Anderson. *A common wealth - Museums in the Learning Age. Rapport commandité par le Department for Culture, Media and Sport*. Londres : The Stationery Office, Juillet 1999, 161 p.

OCENW. *Digitalisering van heet cultureel*. Postbus : OCenW, 27 mai 2002.

ORY-LAVOLLEE, Bruno. *La diffusion numérique du patrimoine, dimension de la politique culturelle. Rapport commandé par le Ministère de la Culture et de la Communication*. Paris : Ministère de la Culture et de la Communication, janvier 2002
Disponible sur :
<<http://www.culture.gouv.fr:80/culture/actualites/rapports/ory-lavollee/orylavollee.pdf>>

P

PAQUELIN, Didier. *Analyse d'applications multimédias pour un usage pédagogique. A la recherche de l'intentionnalité partagée*. Strasbourg : ALSIC (Apprentissage des Langues et Systèmes d'Information et de Communication), Vol 5, N° 1, Mars 2002, pp. 3-32.
Disponible sur : <<http://alsic.u-strasbg.fr/>>

POUTS-LAJUS, Serge. *Par la fenêtre*. Observatoire des technologies pour l'éducation en Europe.
Disponible sur : <<http://www.emile.eu.org/France/CP-SPL-Internet-V2.htm>>

POUTS-LAJUS, Serge. *Périscolaire, un nouveau champ d'usage pour les TICE. Dossier périscolaire*. Observatoire des technologies pour l'éducation en Europe.
Disponible sur : <<http://www.txtnet.com/ote/periscolaire.htm>>

POUTS-LAJUS, Serge. *Technologies d'information et de communication. Vers une mondialisation pédagogique*. Observatoire des technologies pour l'éducation en Europe.
Disponible sur : <<http://www.emile.eu.org/France/resonances-spl.htm>>

POUTS-LAJUS, Serge; TIÉVANT, Sophie. *Observation et analyse des usages des technologies d'information et de communication dans les Espaces Culture Multimédia, Etude thématique "Initiation et formation"*. Paris : Ministère de la culture et de la communication, DDAT, 1999.

POUTS-LAJUS, Serge; TIÉVANT, Sophie; JOY, Jérôme; SEVIN, Jean-Christophe. *Composer sur son ordinateur. Les pratiques musicales en amateur liées à l'informatique*. Paris : Ministère de la culture et de la communication, les travaux du DEP, 2002, 65 p.
Disponible sur : <www.culture.fr/dep/telechrg/tdd/ordinateur/ordinat.pdf>

POUTS-LAJUS, Serge; TIÉVANT, Sophie; PALOMINO, Natalia; ROLO, Carla; et al. *Observations et analyse d'usages des réseaux dans des centres d'accès publics en France, en Espagne, au Portugal*. Commission européenne, DG X, Programme IPSO - Ministère de la culture et de la communication - Bureau français de l'UNESCO - Linha Verde - Prisma Europa. Décembre 1998.

PROENCA, Alberto; BRITO, Mario; RAMALHO, Teresa; et al. *Using the Web to give life to museums*. Museums on the Web, 1998.

Disponible sur :

<http://www.archimuse.com/mw98/papers/proenca/proenca_paper.html>

PROT, Myriam. *Naissance du projet cim@aise de refonte du site Internet du Louvre*. Colloque international *Les institutions culturelles et le numérique, ICHIM 03*, 8-12 sept. 2003, Ecole du Louvre, Paris. Archives and Museums informatics Europe, 2003.

PROULX, Serge. *Les formes d'appropriation d'une culture numérique comme enjeu d'une société de savoir*. Proulx, 2002.

Disponible sur : <grm.uqam.ca/activites/corevi_2001/corevi_proulx.pdf>

PWC CONSULTING. *ICT gebruik in musea, een internationale vergelijking 2002*. Amsterdam : PWC Consulting, 2002.

R

RAAD VOOR CULTUUR. *eCultuur: van i naar e*. Raad voor Cultuur, Juin 2003, 44 p.

Disponible sur :

<http://www.digitalepioniers.nl/Bibliotheek/Dossiers/Rapport_Ecultuur_van_i_naar_e.html>

RE:SOURCE. *Collaboration between Libraries and Education : Supporting the Learner*. Londres : Resource and DfES, 2002.

Disponible sur : <www.resource.gov.uk>

RE:SOURCE. *Information and Communications Technology and the Development of Museums, Archives and Libraries*. Londres : Re:source, 2001.

Disponible sur : <www.resource.gov.uk>

RE:SOURCE. *Renaissance in the Regions : a new vision for England's museums*.

Londres : Re:source, sept. 2001.

Disponible sur : <www.resource.gov.uk/action/regional/00renaiss.asp>

RE:SOURCE. *The people's Network : A turning point for public libraries*. Londres :

Re:source, 28 janvier 2003.

Disponible sur : <www.resource.gov.uk/news/feature_article.asp?articleid=490>

RE:SOURCE. *Using museums, archives and libraries to develop a learning community - a strategic plan for action*. Londres : Re:source, 2001.

Disponible sur : <www.resource.gov.uk>

REGNIER, Isabelle. "Le cinéma saisi par la folie DVD". *Le Monde*, 23 nov. 2002, p. 30

RIEFA, Christine. **La directive sur le droit d'auteur transposé en Angleterre.** Juriscom.net, 27 oct. 2003.

Disponible sur : <<http://www.juriscom.net/actu/visu.php?ID=374>>

RIFKIN, Jeremy. **L'âge de l'accès : la vérité sur la nouvelle économie.** Paris : éd. La Découverte, 2000.

RISSET, Jean-Claude. **Arts, sciences et technologies. Rapport de mission pour le Ministère de l'Education Nationale.** Paris : Ministère de l'éducation nationale, mars 1998.

Disponible sur : <<http://www.education.gouv.fr/rapport/risset>>

RIVAI, Raphaële. "L'Europe protégera mieux les droits des auteurs sur Internet". *Le Monde*, 16 fèv. 2001.

ROBERTSON, B. **Immersed in Art Computer Graphics World.** nov. 2001.

Disponible sur :

<http://cgw.pennnet.com/Articles/Article_Display.cfm?Section=Articles&Subsection=Display&ARTICLE_ID=126854>

ROCARD, Michel. "Du bon usage d'une Europe sans âme". *Le Monde*, 28 nov 2003, N° 18301, p. 1 & 17.

ROLLIN, Laurent. "Le Japon numérique : l'emprise des médias". *Cinéma de demain. Tour du monde du Web.* Fluctuat.net.

Disponible sur : <<http://www.tourdumondeduweb.com>>

ROTH, Catherine. **Nouvelles technologies et musées en Alsace.** Mulhouse : La nef des sciences, Juin 2001, 188 p.

S

SAMIS, Peter S. **Bridging the gap in sfmoma's learning lounge : where high-tech meets high-touch.** Colloque international Les institutions culturelles et le numérique, ICHIM 03, 8-12 sept. 2003, Ecole du Louvre, Paris. Archives and Museums informatics Europe, 2003.

SCHALLER, David T.; ALLISON-BUNNEL, Steven. **How do you like to learn ? Comparing user preferences and visit length of educational web sites.** Pittsburgh : Museums on the Web, 2002, 18 p.

Disponible sur :

<<http://www.archimuse.com/mw2002/papers/schaller/schaller.html>>

SCHALLER, David T.; ALLISON-BUNNEL, Steven. **Practicing what we teach: how learning theory can guide development of online educational activities.** Pittsburgh : Museums on the Web, 11 mars 2003, 16 p.

Disponible sur :

<<http://www.archimuse.com/mw2003/papers/schaller/schaller.html>>

SÉRY, Macha. "Les archives de l'INA menacées de mort naturelle". *Le Monde*, 4 avril 2003, p. 30.

SHEPPARD, Beverly. *The 21st century learner*. Washington : Institute of Museum and Library service, 14 p.

SMITH, Louise. *Building the Digital Museum : A National Resource for the Learning Age. Rapport commandité par The National Museums Directors' Conference, Resource and mda*. Londres : MDA, 10 août 2000.
Disponible sur : <www.mda.org.uk/digitalmuseums.pdf>

SMITH, Mark K. *Non formal education*. Infed.org, The Encyclopedia of Informal education, Juillet 2002 (2ème ed.), 6 p.
Disponible sur : <<http://www.infed.org/biblio/b-nonfor.htm>>

SMITH, Mark K. *Self-direction*. Infed.org, The Encyclopedia of Informal education, Sept. 2002 (2ème ed.), 10 p.
Disponible sur : <<http://www.infed.org/biblio/b-selfdr.htm>>

SOLAR, Claudie. "TIC et formation des adultes". *Sciences humaines*, mars-mai 2001, N° 32, pp. 58-61.

SRU Limited. *Culture Online, Second Stage Qualitative Study Report*. Londres : Department for Culture, Media and Sport, 27 avril 2001.

STIEGLER, Bernard. *Note prospective sur l'évolution des conditions d'aménagement du territoire dans le contexte de la société de l'information et dans le domaine culturel - Recommandations pour la mise en place du schéma d'accès aux services*.
Disponible sur : <www.memoirelocale.com/documents/etude-stiegler.doc>

STRAUSS, Wolfgang; FLEISHMANN, Monika; DENZINGER, Jochen. *Knowledge spaces - experience based learning and cultural education in the media age*. Colloque international *Les institutions culturelles et le numérique*, ICHIM 03, 8-12 sept. 2003, Ecole du Louvre, Paris. Archives and Museums informatics Europe, 2003.

STUER, Peter; MEERSMAN, Robert; BRUYNE DE, Steven. *The HyperMuseum Theme Generator System : ontology-based Internet Support for the Active Use of Digital Museum Data for Teaching and Presentation*. Pittsburgh : Museums on the Web, 2001, pp. 127-137.
Disponible sur :
<www.starlab.vub.ac.be/research/projects/hypermuseum/stuermw01.pdf>

SUMPTION, Kevin. "Beyond museum walls" - *A critical analysis of emerging approaches to museum web-based education*. Pittsburgh : Museums on the Web, 2001.
Disponible sur :
<<http://www.archimuse.com/mw2001/papers/sumption/sumption.html>>

SUTTER, Eric. "Des bibliothèques traditionnelles aux bibliothèques virtuelles". In : *Les bibliothèques à l'ère électronique dans le monde de l'éducation*, Vol. XXVI, N° 1, automne-hiver 1998.
Disponible sur : <<http://acelf.ca/revue/XXVI-1/resumf.html>>

T

TARKA, Minna; MARTEVO, Mirjam. *Nordic media culture : actors and practices*. Helsinki : M-cult, 2003.
Disponible sur : <http://www.m-cult.org/publications_en.htm>

TELEMATICA INSTITUUT. *Inventarisatie Infrastructuur Digital Erfgoed, Een onderzoek naar visies, belemmeringen en oplossingen*. 2002

PIMENTEL, Ken; TEXEIRA, Kevin. *La réalité virtuelle... de l'autre côté du miroir*. Paris : Addison-Wesley, 1994, 338 p.

THE VICTORIA AND ALBERT MUSEUM - LEARNING AND VISITORS SERVICES. *Creative networks : knowledge and inspiration - The Victoria and Albert museum's strategy for learning*. Londres : V&A, 08/02/2001.
Disponible sur : <www.vam.ac.uk/vastatic/acrobat_pdf/learning_strategy.pdf>

THE VIRTUAL PLATFORM. *E-culture : cultural policy for innovation*. Amsterdam, Juillet 1999, 40 p.
Disponible sur : <<http://www.virtueelplatform.nl/docs/eculturepolicy.doc>>

U

UNION INTERNATIONALE DES TÉLÉCOMMUNICATIONS. *Rapport sur le développement des télécommunications dans le monde. Résumé*. UIT, 2003, 27 p.
Disponible sur : <<http://www.itu.int/itudoc/gs/promo/bdt/wtdr03-fr.html>>

UNIVERSITE DU QUEBEC A MONTREAL. GROUPE DE RECHERCHE EN ARTS MEDIATIQUES. *Dictionnaires des arts médiatiques*. 1996.
Disponible en ligne : <<http://www.comm.uqam.ca/~GRAM/Accueil.html>>

V

VAN DER PLOEG, F. *Digitalisering van het cultureel erfgoed*. Amsterdam : OcenW, 27 mai 2002.
Disponible sur : <<http://www.minocw.nl/brief2k/2002/doc/18765.doc>>

VAN DER PLOEG, F. *E-cultuur in Beeld*. Amsterdam : OcenW, avril 2002.
Disponible sur : <www.minocw.nl/cultuur/brf2kcul.html>

VANDENDORPE, Christian. "Pour une bibliothèque universelle". *Le Débat*, nov/décembre 2001.
Disponible sur : <http://www.le-debat.gallimard.fr/debat/html/vandendorpe_christian.htm>

VLAHAKIS, Vassilios. *ARCHEOGUIDE : Challenges and Solutions of a Personalized Augmented Reality Guide for Archaeological sites*. Athènes : INTRACOM S.A.
Disponible sur : <<http://archeoguide.intranet.gr>>

VLAHAKIS, Vassilios; KARIGIANNIS, John; IONNADIS, Nikolaos. *ARCHEOGUIDE: augmented reality touring of archeological sites with the archeoguide system. Cultivate Interactive*.
Disponible sur : <<http://www.cultivate-int.org/issue9/archeoguide>>

W

WAAG SOCIETY FOR ALL AND NEW MEDIA. *Metatag, 26 Hits on technology and culture*. Amsterdam : Waag society, 2001.

WALL COMMUNICATIONS INC. *A study of Business models sustaining the development of digital cultural content*. Department of Canadian heritage, 4 juin 2002.
Disponible sur : <www.pch.gc.ca/progs/pcce-ccop/reana/model-study.pdf>

WELGER-BARBOZA, Corinne. *Le musée virtuel à l'épreuve de l'enseignement et la recherche en histoire de l'art*. Colloque international *Les institutions culturelles et le numérique, ICHIM 03*, 8-12 sept. 2003, Ecole du Louvre, Paris. Archives and Museums informatics Europe, 2003.

WELINSKI, Marc assisté de LABARTHE PIOL, Benjamin. *Nouveaux Ecrans/ Nouveaux Médias - Éléments pour une stratégie de la production audiovisuelle française. Rapport établi à la demande du Directeur général du CNC*. Paris : CNC, avril 2003.
Disponible sur :
<http://www.cnc.fr/b_actual/r5/ssrub4/welinski/rapport_welinski.htm>

WOLTON, Dominique. *Internet, Petit Manuel de Survie*. Paris : Flammarion, 2000.

PARTIE 2. LISTE DES PERSONNES INTERROGÉES

Liste des personnes interrogées

ALLEMAGNE

Andreas Broeckmann, Festival Transmediale, Directeur, Berlin

Monika Fleischmann, Institut Fraunhofer, IMK, Mars, Bonn

Bodo Lensch, Théâtre Multimédia Animax, Directeur, Bonn

Gabriele Lieber, Responsable du programme KUBIM, Zentrum für Kulturforschung, Bonn

Kerstin Moffatt, Théâtre Multimédia Animax, Chargée de projet, Bonn

Dieta Sixt, Goethe Institut, Goethe Forum, Munich

Michael Thoss, Haus der Kulturen der Welt, Responsable du projet arts graphiques, films et médias, Berlin

ARGENTINE

Ines da Silva, Ambassade de France en Argentine, Service de Coopération et d'Action Culturelle, Buenos Aires

AUTRICHE

Karin Rick, Direction des Affaires Culturelles de la Ville de Vienne, Chargée de Projet, Vienne

Gerfried Stoecker, Ars electronica, Directeur, Vienne

BELGIQUE

Marie-Claire Van Der Donkt, Musée Ename, Conservatrice, Ename

CANADA

Jean-Marc Blais, Directeur général intérimaire du RCIP et du Musée Virtuel du Canada, Directeur, Élaboration des programmes, Gatineau

Danielle Boily, RCIP, Gestionnaire, Programmes publics, Gatineau

Sheila Carey, RCIP, Programmes professionnels, Expansion des services, Gatineau

Pierre Chalifour, RCIP, Agent de Programme d'Investissement, Gatineau

Valérie Chartrand, RCIP, Agent de Projet, Gatineau

Stéphane Cherpit, RCIP, Gestionnaire du marketing, Gatineau

Kirstin Evenden, Glenbow Museum, Chargée des projets nouveaux médias, Calgary

Barbara J. Soren, Consultante indépendante, Toronto

Martin Lajoie, RCIP, Gestionnaire de Produits, Expositions Virtuelles, Gatineau

Marie-Claude Larouche, Musée McCord d'Histoire Canadienne, Chercheuse / Coordinatrice du projet ClioClic, Montréal

Joseph Lefèvre, Société des Arts Technologiques, Coordinateur des résidences, Montréal

Thomas Macintosh, The User, artiste, architecte, Montréal

Esther Rosenberg, RCIP, Gestionnaire du Programme MVC, Gatineau

Monique Savoie, Société des Arts Technologiques, Directrice, Montréal

Allison Simpson, RCIP, Agent de projet "arts numériques", Gatineau

Bonnie Szirtes, RCIP, Analyste de l'Information du Patrimoine, Gatineau

Patricia Young, RCIP, Gestionnaire, Programmes professionnels, Gatineau

ESPAGNE

Alejandro Bia Platas, Bibliothèque Virtuelle Miguel de Cervantès, Sous-Directeur de la Recherche, Département d'Informatique, Alicante

Alain Baumann, Konic Thtr, Co-Directeur, Barcelone

Rosa Sanchez, Konic Thtr, Co-Directrice, Barcelone

Antonio Carrasco Rodríguez, Bibliothèque Virtuelle Miguel de Cervantès, Sous-Directeur du Département d'Histoire, Alicante

Rosa Franquet, Université Autonome de Barcelone, Directrice du Département de la Communication et de la Publicité, Barcelone

Rafael González Gosálbez, Bibliothèque Virtuelle Miguel de Cervantès, Responsable du Département de Communication et d'Attention à l'Usager, Alicante

Angel Herrero Blanco, Bibliothèque Virtuelle Miguel de Cervantès, Directeur de la Bibliothèque des Signes, Alicante

Susana Pardo Diaz, Bibliothèque Virtuelle Miguel de Cervantès, Sous-Directrice du Département de Littérature Infantile et Juvénile, Alicante

Laura Sánchez Menasanch, Bibliothèque Virtuelle Miguel de Cervantès, Gérante, Alicante

ÉTATS-UNIS

Benjamin Weil, Eyebeam, Conservateur en chef, New York

Rina Elster Pantalony, Avocate / conseil RCIP, Ministère de la Justice du Canada, Consulat général du Canada, New York

Peter S. Samis, San Francisco Museum of Modern Art, Conservateur associé à l'Education, Chargé des programmes TIC, San Francisco

FINLANDE

Tuomas Hakkarainen, Société Flammable, Responsable du site www.kontu.fi, Helsinki

Hanna Harris, ISEA 2004, Productrice, Helsinki

Eeva Ilmarila, Kontupiste, Responsable de l'accueil et de la communication, Helsinki

Marianna Kajantie, Directrice Adjointe à la Culture de la Ville d'Helsinki

Kimmo Lehtonen, Kontupiste, Lasipalatsi Center, Coordinateur, Helsinki

Tapio Mäkelä, M-cult, co-Directeur, Helsinki

Armanda McDonald Crowley, ISEA 2004, Productrice Générale, Helsinki

Jani Salonen, Kontupiste, Responsable technique, Helsinki

Ergil Silfver, Lasipalatsi Center, Responsable Technique, Helsinki

Minna Tarkka, M-cult, Directrice, Helsinki

Patrick Théodore, Attaché audiovisuel et multimédia, Ambassade de France, Service de coopération et d'action culturelle, Helsinki

Tuomas Toivonen, Responsable de Aula, membre fondateur de Kontupiste, architecte, journaliste, musicien, Helsinki

Roosa Toivonen, Responsable de Aula et de Radio Kontu, réalisatrice de films documentaires, journaliste, Helsinki

Harri Tuominen, membre du collectif Feeniks, Helsinki

FRANCE

Madeleine Aktipi, Université Paris 8, Chercheur en hypermédia, Paris

Anne-Marie Autissier, Institut d'études européennes - Paris 8, Professeur / Revue *Culture Europe*, Directrice, Paris

Maurice Benayoun, CITU, Artiste multimédia, Paris

Catherine Borderie, Cité des Sciences et de l'Industrie, Direction Interactivité et Multimédia, Responsable de la coordination Internet, Paris

Dominique Brigaud, Directrice de la médiathèque de Bagnole

Gregory Chatonsky, Incident.net, Artiste multimédia, Paris

Pascal Chevalier, Société Sim Team, Directeur, Paris

Jean-François Chougnat, Etablissement Public du Parc de la Grande Halle de la Villette, Directeur Général, Paris

Thierry Cloarec, BNF, département de la bibliothèque numérique, Paris

Jean-Pierre Dalbéra, Ministère de la Culture et de la Communication, Chef de la Mission de la Recherche et de la Technologie, Paris

Christophe De Chasse, Commissaire général du forum Ptolémée, forum pour le développement des musées, sites patrimoniaux et équipements culturels pour l'audiovisuel et le multimédia.

Muriel Foulonneau, Relais Culture Europe, Chargée de Mission pour la Société de l'Information, Paris

Hillary Goidell, Société Virtools, Paris

Pierre Lavoie, Société Hyptique, Directeur, Paris

Joëlle Le Marec, ENS Lettres et Sciences Humaines (Lyon), Maître de conférence, responsable de l'équipe C2SO, Lyon

Olivier Lescurieux, IRCAM, Responsable des Relations Industrielles, Paris

Laura Garcia Vitoria, ARENOTECH, Présidente, Paris

André Jean-Marc Loechel, Réseau européen des Villes Numériques, Président / ARENOTECH, Président du Conseil scientifique, Paris

Daniel Malbert, Ministère de la Culture et de la Communication, Direction des Affaires Internationales, Chargé de Projet Société de l'Information, Paris

Armando Menicacci, Laboratoire Médiadanse, Directeur, Paris

Célia Meunier, Cité des sciences et de l'industrie, Responsable de la conception et du suivi de l'application Web de visite+ (Indépendante pour Diem, CSI), Paris

Bruno Ory Lavollée, Conseiller référendaire à la Cour des comptes, Paris

Agnès Parent, Musée National d'Histoire Naturelle, Conceptrice Multimédia, Paris

Xavier Perrot, Sorbonne Paris 1, Professeur / Ichim 2003, Commissaire général, Paris

Hélène Peytavi, Direction de la technologie, Direction de la jeunesse, de l'éducation nationale et de la recherche, Secrétaire du réseau national de recherche et d'innovation pour l'audiovisuel et le multimédia, Paris

Eric Prigent, Studio des arts contemporains Le Fresnoy, Responsable pédagogique, Tourcoing

Myriam Prot, Musée du Louvre, Responsable du Site Internet, Paris

Emanuele Quinz, Anomos, Président, Paris

Pierre-Henri Ramboz, ECM Emetrop, Responsable de l'ECM, Bourges

Annick Rivoire, *Libération*, journaliste multimédia, Paris

Bernard Stiegler, Directeur de l'IRCAM, Paris

Roland Topalian, Cité des Sciences et de l'Industrie, Département Interactivité et Multimédia, Chef de Projet, Paris

GRECE

Isabelle Auriault, Institut Français d'Athènes, Responsable des activités culturelles, Athènes

Daphne Dragona, Fornos Center, Coordinatrice, Athènes

Sakis Gaitatzes, Fondation du Monde Hellénique, Responsable du Département de Réalité Virtuelle, Athènes

Takis Kyriakoulatos, Professeur de l'Université de la mer Egée, Athènes

Anastasia Lazaridou, Musée Byzantin et Chrétien d'Athènes, Conservatrice, Athènes

Michael G. Meimaris, Université d'Athènes, Chef du Département des Etudes de la Communication et des Médias, Docteur d'Etat ès Sciences Mathématiques

Maria Roussou, Makebelieve, Consultante, Maroussi

Mantos Santorineos, Fornos Center, Directeur, Athènes

Elias Spirtounias, Centre culturel Cosmos à la Fondation du Monde Hellénique, Directeur, Athènes

Vassilios Vlahakis, INTRACOM SA, Coordinateur du projet ARCHEOGUIDE, Athènes

HONGRIE

Hedvig Antal, Institut Français de Budapest, Bureau de coopération éducative, Assistante, Budapest

Nikolett Eröss, C3, Responsable des projets, Commissaire d'exposition, Budapest

Sebestjen Kodolányi, BBS Studios, Directeur, Budapest

János Sugar, Professeur, co-responsable de l'Inter-media Department de l'Académie des Beaux-Arts, Budapest

INDE

Shveta Sarda, SARAI - Centre pour l'étude des Sociétés en Développement, Chargée de projet, New Delhi

ISRAEL

Jean-Noël Lavayssiere, Centre Culturel Français, Secrétaire général, Jérusalem

ITALIE

Jacopo Baboni Schilingi, Centro Tempo Reale, Responsable du Service Pédagogique, Florence

Cecilia Balestra, Centro Tempo Reale, Directrice Générale, Florence

Benedetto Benedetti, Ecole Normale Supérieure de Pise

Francesca Chiocci, Centro Tempo Reale, Coordination du Service Pédagogique, Florence

Maurizio Forte, Consiglio Nazionale delle Ricerche, Responsable de la Section des Biens Culturels et de la Technologie, Rome

Giuliano Gaia, Musée de la Science de Milan

Stefano Luca, Centro Tempo Reale, Intervenant ateliers d'alphabétisation musicale, Florence

Enrico Miotto, Musée de la Science de Milan, Responsable du Département Pédagogie, Milan

Laura Staccioli, Professeur à l'Ecole primaire Kassel, Florence

Franco Toriani, Consultant, Pépinières Européennes pour Jeunes Artistes, Président, Marly le Roi

JAPON

Seinoshin Yamagishi, NHK, Département des Programmes, Responsable des Programmes Educatifs

LETTONIE

Carl Bioršmark, Président de K@2, Réalisateur, photographe, artiste, Liepaja

Kristine Briede, Vice-Présidente de K@2, Réalisatrice, traductrice et interprète, Liepaja

Aleksandrs Emsis, K@2, Coordinateur du Art for Social Change Resource Center, responsable du Medialab, Webmaster, Liepaja

Lubova Kazimova, K@2, Professeur et responsable du Kid's Interest Club, Liepaja

Solvita Krese, Center for contemporary art, Directrice, Riga

Agnese Lūse, New Theater Institut of Latvia, Coordinatrice, Riga

Rasa Smite, RIXC, Directrice, Membre fondateur de E-lab et de Rixc, Riga

Ineta Stadgale, Ville de Liepaja, Département du Développement, Coordinatrice du projet de développement de l'infrastructure sociale, Liepaja

Rinkevica Vita, Ministry of culture state authority on museum, Responsable des musées, Riga

LUXEMBOURG

Carole Hensch, Théâtre National, Administratrice, Luxembourg

PAYS-BAS

Wouter Baars, Waag Society, Chef de projet CL, Amsterdam
Herman Bosboom, Professeur à l'Ecole Montessori, Amsterdam
Sandra Fauconnier, V2, Centre de documentation, Archiviste nouveaux médias, Rotterdam
Silvia Filippini, Infonomics, Chargée de Projet, Maastricht
Sander Hooreman, Waag Society, Responsable de l'évaluation, Amsterdam
Aske Hopman, Waag Society, Chef de projet du programme Interfacing Access, Amsterdam
Mariÿne Naber, Teylers Museum, Responsable des relations Publiques, Haarlem
Evelyn Raal, Imagine Identity and Culture, Responsable de l'Education, Amsterdam
Floor Relzwaal, Waag Society, Chef de projet CL, Amsterdam
Marleen Sticker, Waag Society, Directrice, Amsterdam
Bart Tunnissen, Waag Society, Administrateur, Amsterdam
Mariëlle Van Tilburg, Teylers Museum, Responsable du Service Education, Haarlem
Henk Van Zeijts, Waag Society, Responsable du programme "Apprentissage Créatif", Amsterdam
Lille Witsen Elias, Ministère de l'Education, de la Culture et de la Science (OcenW), Chargée de la Culture et des Nouvelles Technologies, Amsterdam

POLOGNE

Catherine Blondeau, Attachée culturelle, Ambassade de France, Varsovie
Pawel Janicki, WRO, Programmeur, Artiste, Wroclaw
Mariusz Jodko, Galleria entropia, Directeur, Wroclaw
Hanna Kaniasta, Adam Mickiewicz Institute, Responsable du département arts visuels, Varsovie
Richard Kubiak, Adam Mickiewicz Institute, Directeur de la Saison Polonaise en France, Varsovie
Zbigniew Kupisz, WRO, Sous-Directeur, Wroclaw
Anne Laval, Institut culturel français, Chargée de Mission Culturelle, Varsovie
Agnieszka Mankiewicz, WRO, Coordinatrice, Wroclaw

Lukas Ronduda, Center for contemporary art Ujazdowski Castle, Département arts visuels, Varsovie

PORTUGAL

Filipa Colaço, Lugar Comum, Directrice, Lisbonne

Pedro Ferraz de Abreu, CITIDEP, Directeur, Lisbonne

Dinis Guarda, Festival Numero, Directeur, Lisbonne

ROYAUME-UNI

Paula Briggs, The Arts Education Exchange, Directrice, Cambridge

Sheila Ceccarelli, The Arts Education Exchange, Coordinatrice Education, Cambridge

David Dawson, Resource - Conseil pour les Musées, les Bibliothèques et les Archives, Conseiller pour les Nouvelles Technologies, Londres

Anthony Hampton, Compagnie de théâtre Rotozaza, Directeur artistique, Londres

Caro Howell, Tate Gallery, Responsable des Programmes d'Accès et d'Education pour les personnes malvoyantes, Londres

Hellen Nicholas, Science Museum, Chargée des Relations Publiques, Londres

Will Renny, Tate Gallery, Chargé de Mission Web, Londres

Joseph Seville, British Museum, Chargé de Projet TIC, Londres

SUISSE

Michael Helke, Organisation Mondiale de la Propriété Intellectuelle, Genève

Richard Owens, Organisation Mondiale de la Propriété Intellectuelle, Genève

PARTIE 4. INVENTAIRE DES 200 PROJETS IDENTIFIES

Structure Projet E-mail	+ Type d'opérateur - Secteur artistique > Public	Description Site web
-------------------------------	--	-------------------------

Europe - Pays membres de l'UE

Allemagne

<p>Art+Com GmbH Berlin</p> <p>Groupe interdisciplinaire intégrant le design, la technologie informatique et la communication</p> <p>info@artcom.de</p>	<p>+ Société de production / Editeur - Arts numériques > Tous publics / Professionnels</p>	<p>Art+com a été fondé en tant qu'agence de design et de communication assistée par ordinateur, pour promouvoir la coopération entre design, science et technologie. Depuis, l'entreprise est devenue un creuset d'idées novatrices dans le domaine des nouvelles technologies.</p> <p>http://www.artcom.de</p>
<p>Echtzeit GmbH Düsseldorf</p> <p>Recherche et développement de méthodes de travail innovantes</p> <p>info@echtzeit.com</p>	<p>+ Société de production / Editeur - Arts numériques > Tous publics / Professionnels</p>	<p>Les activités de Echtzeit répondent aux exigences de l'expansion du nouveau marché virtuel : conception et création de mondes virtuels, de scénarios de communication, de systèmes de gestion de l'information...</p> <p>http://www.echtzeit.de</p>
<p>European Media Art Festival Osnabrück</p> <p>Forum international pour les arts numériques</p> <p>info@emaf.de</p>	<p>+ Festival - Arts numériques > Tous publics</p>	<p>Ce festival est un forum international pour les arts numériques pendant lequel artistes, jeunes talents et spécialistes du domaine culturel, universitaire et économique se rencontrent devant un large public venu découvrir de nouveaux projets artistiques.</p> <p>http://www.emaf.de</p>
<p>Foro Artistico Eisfabrik Hanovre</p> <p>Diffusion et développement de projets artistiques multimédias</p> <p>foro@foro-artistico.de</p>	<p>+ Centre d'art contemporain - Arts numériques > Artistes / Tous publics</p>	<p>Cette association a été fondée en 1986 par des peintres et sculpteurs qui résidaient et travaillaient à la Eisfabrik de Hanovre. Dans les années 90, a été développé un programme débouchant sur la création d'un forum international d'art multimédia.</p> <p>http://www.foro-artistico.de</p>
<p>HKW - Haus der Kulturen der Welt Berlin</p> <p>Blue Space Centre d'interprétation</p> <p>odenthal@hkw.de heilmann@hkw.de info@archi-me-des.com</p>	<p>+ Musée historique et de société - Sociologie, ethnologie, histoire > Tous publics</p>	<p>Le HKW - Haus der Kulturen der Welt dispose d'un espace multimédia dont le but est d'offrir au public une plateforme interactive de savoirs autour des cultures du monde.</p> <p>http://www.hkw.de http://www.archi-me-des.de</p>
<p>Kunsthochschule für Medien Cologne</p> <p>Ecole supérieure des arts et médias Cours et ateliers de pratique artistique</p> <p>gr@khm.de</p>	<p>+ Ecole et centre de formation - Arts numériques / Arts plastiques et visuels > Etudiants / Tous publics</p>	<p>L'école supérieure des arts et des médias de Cologne est entièrement dédiée à la formation d'étudiants aux arts multimédias. Les projets étudiants sont diffusés sur le site. Des projections, conférences et expositions y sont régulièrement organisées.</p> <p>http://www.khm.de</p>
<p>IMK : Institut Fraunhofer pour les Médias de la Communication- Centre de Compétence NetMedia & La Maison Beethoven Bonn</p> <p>La Maison Digitale Beethoven Site Internet - ressources documentaires, expériences à réaliser</p> <p>peter.wunderling@imk.fraunhofer.de marion.borowski@imk.fraunhofer.de friederike.grigat@beethoven-haus-bonn.de</p>	<p>+ Musée historique et de société / Centre de ressources - Musique > Tous publics</p>	<p>Trois espaces virtuels servent de supports pour les documents ayant appartenu à Beethoven : une collection d'archives digitales, un site web et un salon digital sont mis à disposition de toute personne désirant avoir accès à des informations sur la musique, l'histoire et les objets du compositeur.</p> <p>http://www.beethoven-haus-bonn.de http://www.imk.fraunhofer.de</p>

Structure Projet E-mail	+ Type d'opérateur - Secteur artistique > Public	Description Site web
<p>Musée Juif de Berlin Berlin</p> <p>Centre d'apprentissage Rafael Roth Centre d'interprétation</p> <p>info@jmberlin.de learning-center@jmberlin.de</p>	<p>+ Musée historique et de société - Sociologie, ethnologie, histoire > Tous publics</p>	<p>20 postes informatiques sont disponibles au Learning Center. Un dictionnaire, un catalogue numérique et une présentation interactive de différentes histoires sont proposés sur le réseau. Un grand écran est disponible pour l'accueil de classes scolaires. Un CD-ROM pédagogique a été créé en coopération avec la fondation des survivants de la Shoah (utilisation de leurs interviews...).</p> <p>http://www.jmberlin.de</p>
<p>Théâtre Multimédia ANIMAX Atelier de Développement Informatique et Multimédia Bonn</p> <p>MEET : Théâtre Multimédia - Education - Environnement Espaces Immersifs d'apprentissage des TIC</p> <p>bec@gex.gmd.de</p>	<p>+ Centre culturel /Salle de spectacle / Société de Production - Théâtre > Enfants / Jeunes</p>	<p>MEET fournit une plateforme de coopération pluridisciplinaire entre artistes, techniciens et pédagogues. Ces coopérations aboutissent à la création d'environnements éducatifs autour d'installations artistiques appelées "environnements immersifs" dans lesquels les enfants de tous âges peuvent expérimenter l'interactivité. Ces projets sont proposés aux écoles et autres institutions éducatives, la plupart du temps dans le cadre de programmes d'éducation aux nouveaux médias.</p> <p>http://www.animax.de</p>
<p>Transmédiale Berlin</p> <p>Festival sur l'art et les nouveaux médias</p> <p>info@transmediale.de</p>	<p>+ Festival - Arts numériques > Tous publics</p>	<p>Ce festival propose des performances, vidéos, conférences et présentations de projets multimédias.</p> <p>http://www.transmediale.de</p>
<p>Universes in Universe Worlds of Art Berlin</p> <p>Magazine en ligne présentant l'actualité des arts plastiques et visuels en Afrique, Asie et Amérique Latine</p> <p>info@universes-in-universe.de</p>	<p>+ Opérateur Internet - Arts plastiques et visuels > Tous publics</p>	<p>Universes in Universe est un système d'information sur les arts visuels en Afrique, Asie, Amérique Latine. En ligne depuis 1997 et financé par des éditeurs, des subventions et plusieurs partenaires, ce site web regroupe divers articles, rapports et essais sur l'actualité des arts plastiques et visuels dans le monde.</p> <p>http://www.universes-in-universe.de</p>
<p>Werkleitz Gesellschaft Zentrum für Künstlerische Bildmedien Tornitz</p> <p>Centre d'arts numériques équipé d'un laboratoire multimédia</p> <p>info@werkleitz.de</p>	<p>+ Centre d'arts numériques - Arts numériques > Artistes / Tous publics</p>	<p>Centre artistique sur les nouvelles technologies, le Werkleitz Gesellschaft est équipé d'un laboratoire multimédia qui est mis à disposition des artistes.</p> <p>http://www.werkleitz.de</p>
<p>ZKM - Institut des médias de l'image Ballett Francfort - William Forsythe Karlsruhe</p> <p>CD-ROM "William Forsythe - Improvisation Technologies"</p> <p>image@zkm.de , kuchel@zkm.de mechthild.ruehl@stadt-Francfort.de</p>	<p>+ Centre d'arts numériques / Salle de spectacle - Danse > Artistes / Professionnels</p>	<p>En collaboration avec le Ballet de Francfort, le ZKM a développé en 1994 l'installation interactive "Improvisation Technologies". Il s'agit d'un système d'apprentissage basé sur le numérique qui a été conçu, dans un premier temps, pour les danseurs du Ballet de Francfort. Ce système se traduit par la réalisation d'un CD-Rom à usage des professionnels. Ce CD-Rom permet la diffusion des technologies d'improvisation développées depuis plus de 15 ans par William Forsythe.</p> <p>http://www.ballett-Francfort.de http://www.zkm.de/zkm/institute/bildmedien</p>
<p>ZKM - Institut pour les Médias de l'Image Karlsruhe</p> <p>"Mansaku & Mansai. That's Kyogen" - un DVD sur la théorie et la pratique du théâtre japonais Kyogen DVD-Rom d'apprentissage sur le Kyogen (théâtre traditionnel japonais)</p> <p>image@zkm.de kuchel@zkm.de</p>	<p>+ Centre d'arts numériques - Théâtre > Artistes / Professionnels</p>	<p>La première partie du projet Kyogen a permis la création de 4 DVD expliquant les plus célèbres représentations du théâtre Kyogen, forme traditionnelle de théâtre japonais. La deuxième partie est un DVD-Rom dont l'objectif est de renseigner l'utilisateur sur les termes fondateurs de l'art Kyogen.</p> <p>http://on1.zkm.de/zkm/projekte/kyogen http://lablinux.zkm.de/mmlab/index.html</p>

Structure Projet E-mail	+ Type d'opérateur - Secteur artistique > Public	Description Site web
-------------------------------	--	-------------------------

Autriche

<p>Ars Electronica Center Linz</p> <p>Musée du Futur, FuturLab Espace immersif avec réalité virtuelle, activités et ateliers éducatifs</p> <p>multimediainfo@aec.at</p>	<p>+ Centre d'arts numériques - Arts numériques > Artistes / Chercheurs / Tous publics</p>	<p>C'est dans le domaine de l'éducation que l'AEC s'est distingué en tant que centre d'arts numériques. Avec son musée du futur et son laboratoire de recherche FuturLab, l'AEC offre à ses visiteurs un lieu d'initiation aux nouvelles technologies.</p> <p>http://www.aec.at</p>
<p>Kunsthalle Vienne</p> <p>en collaboration avec le bureau pour la diffusion de projets culturels</p> <p>www.kunstvermittlung.at Site Internet ludo-éducatif</p> <p>kunstvermittlung@kunsthallevienne.at eva.kolm@kulturvermittlung.at</p>	<p>+ Musée d'art - Arts plastiques et visuels > Tous publics / Jeunes / Enfants</p>	<p>En lien avec le bureau de diffusion de contenus culturels, la Kunsthalle développe des projets utilisant les nouvelles technologies tels que www.kunstvermittlung qui permet au grand public d'avoir accès facilement aux œuvres d'art contemporain.</p> <p>http://www.kunstvermittlung.at</p>
<p>ÖKS - Service Culturel d'Autriche Vienne</p> <p>Museum Online Appui et accompagnement de projet Activités et ateliers éducatifs multimédias</p> <p>irikit.amann@oks.at doris.erhard@oks.at</p>	<p>+ Collectivité publique - Pluridisciplinaire > Tous publics / Jeunes</p>	<p>Museum Online est un projet initié en 1995 qui a pour but de favoriser la coopération entre les musées et écoles au travers des nouvelles technologies. Il entend également encourager de nouveaux modes d'apprentissage et d'expression et intéresser les élèves et leurs professeurs au patrimoine culturel et artistique local, national et international. Le projet consiste à soutenir la création de sites web par des enfants à partir de contenus provenant des institutions culturelles.</p> <p>http://www.museumonline.at</p>
<p>Österreichischer Kulturservice Vienne</p> <p>VIA@ARTEM Virtual Academy for Arts & Education Réseau de partage et d'échange</p> <p>daniela.kaser@oks.at</p>	<p>+ Collectivité publique - Pluridisciplinaire > Tous publics / Chercheurs</p>	<p>Österreichischer Kulturservice est une plateforme d'échanges internationale entre artistes et professeurs.</p> <p>http://www.oks.at</p>
<p>Public Netbase t0 Institut pour les nouvelles technologies Vienne</p> <p>Fournisseur de services Internet Diffusion et développement de projets culturels multimédia</p> <p>office@t0.or.at</p>	<p>+ Centre d'arts numériques - Arts numériques > Artistes / Tous publics</p>	<p>Equipée de son propre serveur, Net Base t0 est depuis 1995, date de sa création, une plateforme pour les nouvelles technologies ainsi qu'un carrefour pour les nouvelles formes artistiques. Ceci se traduit par l'organisation de séminaires, d'événements, d'expositions, de projets...</p> <p>http://www.t0.or.at</p>
<p>Richardstrauss.org Vienne</p> <p>Site web consacré au compositeur Richard Strauss</p> <p>info@richardstrauss.org</p>	<p>+ Société de production - EditeurMusique > Tous publics</p>	<p>Ce site web a été réalisé par les petits enfants du compositeur. On y trouve de nombreuses informations sur la vie de Richard Strauss, une base de données contenant toutes ses œuvres, des photos, un quizz...</p> <p>http://www.richardstrauss.org</p>
<p>SWST Stadtwerkstatt Kulturvereinigung Linz</p> <p>Fournisseur de services dans le domaine des nouveaux médias Développement et diffusion de projets multimédias</p> <p>servus@servus.at</p>	<p>+ Opérateur Internet - Pluridisciplinaire / Arts numériques > Artistes / Tous publics</p>	<p>Le SWST met à disposition du public une connexion Internet, un espace Web, une station de travail informatique et propose des adresses de courrier électronique. Cette structure soutient également des artistes locaux et des organisations culturelles de la région.</p> <p>http://www.servus.at</p>

Structure Projet E-mail	+ Type d'opérateur - Secteur artistique > Public	Description Site web
<p>The Thing Vienne</p> <p>Autriche Plateforme électronique</p> <p>info@thing.at</p>	<p>+ Opérateur Internet - Arts numériques > Artistes / Tous publics</p>	<p>The Thing Vienne soutient divers projets suscitant de nouvelles expressions artistiques et culturelles fondées sur Internet. Elle collabore activement avec sa filiale américaine The Thing New York. Son activité de création de contenus est aujourd'hui séparée de celle, commerciale, de fournisseur d'accès; l'association The Thing se consacre ainsi exclusivement à la production de contenus et à l'exploration d'applications spécifiques à Internet.</p> <p>http://www.thing.at</p>
<p>La Tour des Médias Graz</p> <p>Autriche Tour des Médias MT0003 Forum en ligne office@medienturm.at</p>	<p>+ Centre d'arts numériques - Arts numériques > Tous publics</p>	<p>La promotion des arts numériques, de la culture des médias et des sciences de l'information sont les objectifs du Medienturm de Graz, un ancien château d'eau devenu un centre de communication, de nouvelles technologies et une plateforme pour la culture numérique.</p> <p>http://www.medienturm.at</p>
Belgique		
<p>Louvain</p> <p>Manifestation culturelle et workshops Animations éducatives</p> <p>leen.defraigne@stuk.be veerle.vandamme@vl-brabant.be</p>	<p>Artefact Festival + Festival - Pluridisciplinaire / Arts Numériques > Artistes / Tous publics</p>	<p>Festival lancé par la province Vlaams-Brabant et le centre culturel STUK de Louvain autour de l'art et des nouveaux médias. En Février, et pendant une semaine, ont lieu, principalement au centre culturel STUK, des expositions, concerts, performances, spectacles de danse et de théâtre, ainsi que des workshops. Le festival a également développé des actions éducatives, notamment des animations vidéo ou musicales.</p> <p>http://www.artefact.vlaamsbrabant.be</p>
<p>Bruxelles</p> <p>Conception de manifestations artistiques, publications et réalisations multimédia Coordination de la plateforme pour les arts électroniques de Wallonie-Bruxelles et organisation de Netd@ys Bruxelles</p> <p>contact@transcultures.net</p>	<p>Association Transcultures + Centre d'arts numériques - Pluridisciplinaire > Artistes / Tous publics</p>	<p>Depuis 1996, l'association Transcultures suscite et développe des échanges et rencontres entre les arts contemporains et différentes cultures. Elle conçoit, avec des partenaires européens, des manifestations artistiques, des publications et des réalisations multimédias. Elle a également développé une activité commerciale (création de sites web, formation en communication graphique, communication).</p> <p>Depuis 1999, Transcultures coordonne la plateforme pour les arts électroniques de Wallonie-Bruxelles. Elle organise les Netd@ys Bruxelles : manifestation artistique transdisciplinaire qui accueille pendant une semaine des artistes pour des performances multimédias de danse, musique ou vidéo. La semaine se conclut sur des débats animés par Electrolab.</p> <p>http://www.transcultures.net</p>
<p>Centre Ename pour la Présentation Publique du Patrimoine et de l'Archéologie Ouedernaade</p> <p>Ename 974 Borne interactive avec réalité virtuelle, visite interactive (audio-guide) et site Internet</p> <p>museum@Ename974.org</p>	<p>+ Monument historique - Archéologie > Tous publics</p>	<p>Le Centre Ename pour la présentation publique du patrimoine et de l'archéologie est un important projet de reconstitution historique s'appuyant sur les nouvelles technologies qui concerne le site archéologique de la ville d'Ename. Ce projet prévoit la reconstitution de monuments en extérieur sur des bornes interactives, un musée multimédia (avec un système de bornes interactives) et un système d'audio-guide avec accès à distance.</p> <p>http://www.ename974.org</p>

Structure Projet E-mail	+ Type d'opérateur - Secteur artistique > Public	Description Site web
<p>IMAL – Interactive Media Art Laboratory Bruxelles</p> <p>Recherche, développement et diffusion de projets liés aux nouvelles formes artistiques</p> <p>yb@imal.org adem.xl@belgacom.net</p>	<p>+ Centre d'arts numériques - Arts numériques / Arts plastiques et visuels > Artistes / Tous publics</p>	<p>IMAL est un laboratoire d'arts interactifs créé en 1999 par le New International Cultural Center, association d'artistes ayant pour but de défendre les intérêts des artistes plasticiens. IMAL organise des workshops, des conférences et des performances, favorise la production de projets artistiques et publie des ouvrages. Le laboratoire met également son important équipement informatique à disposition des artistes et des associations culturelles qu'il abrite. IMAL est notamment à l'origine de The Continent Exhibition réalisée en collaboration avec UIAH/Helsinki, ENSAD/Paris et Sint-Lukas/Bruxelles.</p> <p>http://www.imal.org</p>
<p>Ministère de la Communauté Française Service de la Lecture Publique Bruxelles</p> <p>Le Site des Sites Inventaire de sites web pour un usage en bibliothèque</p> <p>olivier.mahy@cfwb.be</p>	<p>+ Collectivité publique - Livre > Tous publics / Professionnels</p>	<p>Portail des sites Internet des quelques 200 bibliothèques de la communauté française, ce site aura à terme 3 niveaux d'accès : pour les webmasters, pour les bibliothécaires et pour les usagers et le grand public. Ce portail est également disponible sur le site du département de lecture publique du ministère de la communauté française.</p> <p>http://www.cfwb.be/lecpub</p>
<p>Ministère de la Culture de la Communauté Flamande Bruxelles</p> <p>Cultuurnet Vlaanderen Portail culturel</p> <p>flamandtoon.berckmoes@cultuurnet.be</p>	<p>+ Collectivité publique - Pluridisciplinaire > Tous publics</p>	<p>Projet de portail culturel flamand lancé par le département culturel du ministère de la communauté flamande, le Cultuurnet Vlaanderen vise à encourager la pratique culturelle et à permettre un accès plus large aux ressources culturelles flamandes. Il a comme ambition de collecter, numériser et diffuser des informations complètes sur les musées, les archives et l'héritage culturel de la Flandre, mais également de faire le relais des initiatives culturelles des villes et villages flamands dans un objectif touristique.</p> <p>lancement annoncé : 2003</p>
<p>Musée de Louvain-la-Neuve Louvain-la-Neuve</p> <p>Projet Mariposa PDA, ordinateur portable</p> <p>sacc@muse.ucl.ac.be</p>	<p>+ Musée d'art - Archéologie / Patrimoine > Tous publics / Jeunes</p>	<p>Musée de l'Institut Supérieur d'Archéologie et d'Histoire de l'Art anciennement intégré à la Faculté de Philosophie et Lettres, le musée de Louvain-la-Neuve dispose d'un service informatique depuis 1987. Ce service a notamment pour mission de développer l'inventaire scientifique et sa mise à disposition partielle selon divers critères d'accès aux différents publics ou de répondre à des demandes extérieures relatives à la médiatisation du patrimoine culturel.</p> <p>Outre des bornes interactives -dont celle à l'entrée du musée où "Gus" présente le musée aux enfants-, ou un accès en ligne à un inventaire scientifique des œuvres avec moteur de recherche, le musée a développé le projet Mariposa qui consiste en des bornes multimédias portables utilisées comme des guides virtuels incluant des commentaires sonores et visuels sur les œuvres. Le dispositif Mariposa est actuellement en cours d'expérimentation sur des ordinateurs portables; une veille technologique suit l'évolution du matériel afin de préparer le portage du multimédia sur un équipement plus léger avec écran tactile.</p> <p>http://www.muse.ucl.ac.be</p>
Danemark		
<p>Centre de la Littérature Danoise Copenhague</p> <p>www.childbooks.dk Présentation de la littérature danoise pour enfants Site Internet ludo-éducatif</p> <p>kulturnet@kulturnet.dk</p>	<p>+ Collectivité publique - Livre > Tous publics / Jeunes / Enfants</p>	<p>www.childbooks.dk comprend deux parties : une bibliothèque présentée comme un jeu où les enfants et les adultes vont à la découverte de la littérature jeunesse danoise et une présentation plus traditionnelle, en danois et en anglais, des écrivains et de leurs œuvres.</p> <p>http://www.soldatenibaghaven.dk</p>

Structure Projet E-mail	+ Type d'opérateur - Secteur artistique > Public	Description Site web
lisbeth.brodin@kulturnet.dk		http://www.childbooks.dk
The Danish Artnode Foundation Copenhague Artnode.org Site Internet de diffusion culturelle - Net art mail@artnode.org	+ Opérateur Internet - Arts numériques > Artistes / Tous publics	L'objectif principal de Artnode est de diffuser, d'exposer et de développer le Net Art ainsi que toute autre activité artistique dans le domaine des nouveaux médias. Artnode fédère aujourd'hui plus de 100 artistes. http://www.artnode.dk
La Bibliothèque Royale Copenhague Archives de la Littérature Danoise Site Internet - ressource documentaire kk@kb.dk	+ Bibliothèque / Médiathèque - Livre / Archive > Tous publics	En coopération avec la Société pour la Littérature et la Langue Danoise, la Bibliothèque Royale a conçu ce site Internet qui regroupe des textes littéraires de plus de 70 auteurs de la littérature danoise jusqu'en 1930. Ce site, enrichi d'images et de commentaires, est devenu un outil central de recherche ainsi qu'une ressource documentaire de premier ordre dans les classes. http://www.adl.dk
Ministère de la Culture Danois Copenhague La Chambre Royale des Arts Site Internet avec jeu éducatif wanning@natmus.dk	+ Musée d'art / Musée historique et de société - Patrimoine > Tous publics / Jeunes / Enfants	La Chambre Royale des Arts est un site Internet qui réunit une collection dispersée dans 10 institutions culturelles danoises et propose à l'utilisateur de créer sa propre exposition dans un musée virtuel (exposition mise en ligne pendant 30 jours). Ce jeu est destiné à sensibiliser l'utilisateur sur la valorisation d'une collection. http://www.kunstkammer.dk
Ministère de la Culture Danois Copenhague CultureNet Danemark Programme de diffusion culturelle sur Internet, workshop, Publication kulturnet@kulturnet.dk	+ Collectivité publique - Pluridisciplinaire > Tous publics / Artistes	KultureNet Danemark est le portail culturel danois qui propose un guide des institutions culturelles au Danemark et recense tous les événements culturels programmés. C'est aussi un réseau qui organise des conférences et des cours sur les sujets liés aux TIC et qui soutient chaque année des projets de valorisation de contenus culturels sur Internet (9 projets soutenus en 2001 pour 2 millions de couronnes danoises). http://www.kulturnet.dk
Superflex Copenhague DanemarkDéveloppement de projets multimédias superflex@superflex.dk	+ Société de production / Editeur / Collectif artistique - Arts numériques > Artistes / Tous publics	Superflex travaille sur des projets qui dépassent les limites du monde des arts traditionnels. Le collectif a développé plusieurs projets tels que "Superchannel", un outil qui permet aux utilisateurs de créer leur propre chaîne de télévision sur Internet. Outre le développement de projets artistiques technologiques et de Net Art, le collectif a une importante activité commerciale de production multimédia et de design. http://www.superflex.dk

Structure Projet E-mail	+ Type d'opérateur - Secteur artistique > Public	Description Site web
-------------------------------	--	-------------------------

Espagne

<p>ARTELEKU San Sebastian</p> <p>Aide au développement et à la diffusion de projets artistiques multimédias</p> <p>arteleku@kultura.qipuskoa.net</p>	<p>+ Centre culturel - Arts plastiques et visuels > Artistes / Tous publics</p>	<p>Arteleku est un centre culturel public financé par la région de Gipuzkoa. Cette institution est dédiée à la création contemporaine et notamment aux arts numériques. Elle propose des conférences, des workshops, des séminaires théoriques, des résidences d'artistes. Ces événements donnent lieu à des publications. Arteleku a également développé un programme de soutien aux projets artistiques et un espace d'accueil virtuel dans le but de créer un réseau de projets impliquant les arts numériques.</p> <p>http://www.arteleku.net</p>
<p>CCCB Centre de Culture Contemporaine de Barcelone Barcelone</p> <p>Aide au développement et à la diffusion de projet artistiques innovants</p>	<p>+ Centre culturel - Pluridisciplinaire > Artistes / Tous publics</p>	<p>Le CCCB est une initiative publique du "Diputacio" de Barcelone et de la municipalité. Cette institution pluridisciplinaire organise et abrite de multiples activités telles que : expositions, concerts, spectacles, conférences, débats...Elle développe un pôle audiovisuel et notamment multimédia. L'établissement collabore également avec des événements tournés vers le multimédia comme le festival Sonar qui présente des films interactifs, ou les créateurs d'Orchestra del Caos.</p> <p>http://www.cccb.org</p>
<p>Centre culturel Caixa Forum Barcelone</p> <p>Mediateca Online Accès à Internet et à des contenus culturels multimédias. Site Internet de forum et de diffusion de Net art</p> <p>mediatecaonline.fundacio@lacaixa.es</p>	<p>+ Centre culturel / Médiathèque - Livre / Arts numériques > Tous publics</p>	<p>Caixa Forum, financée par la Fondation "La Caixa", est la médiathèque la plus importante de Barcelone. Elle permet aux usagers d'avoir accès à Internet mais aussi à des contenus culturels multimédias, notamment dans les domaines de la musique et de l'art contemporain. Elle a également développé le site web-side.org qui lui permet de diffuser des projets de Net Art auprès des internautes.</p> <p>http://www.mediatecaonline.net http://www.web-side.org</p>
<p>Festival Sonar Barcelone</p> <p>Festival des musiques expérimentales et des arts multimédias</p> <p>sonar@sonar.es</p>	<p>+ Festival - Arts numériques / Musique > Tous publics</p>	<p>Depuis 1994, le festival Sonar investit plusieurs lieux Barcelonais et notamment le MACBA et le CCCB pendant 3 jours et 3 nuits pour présenter des concerts, des performances et des installations représentant les dernières avancées artistiques et technologiques dans la musique et les arts numériques. Sonar propose également de nombreuses conférences et débats.</p> <p>http://www.sonar.es</p>
<p>Festival VIDEODANSA Barcelone</p> <p>Festival danse et vidéo</p> <p>nuriaf@arrakis.es cdansa@arrakis.es</p>	<p>+ Festival - Danse / Images et audiovisuel > Artistes / Tous publics</p>	<p>Video Dansa est un festival crée en 1994, qui présente chaque année, sur une quinzaine de jours, au Centre d'Art Santa Mònica de Barcelone des performances, installations, séminaires et workshops sur les rapports entre danse et nouvelles technologies. Ce festival est une initiative de "la Mostra", association fondée par Nuria Font et Elisa Huerta qui a pour vocation de faire la promotion de la danse à travers les images. Le festival est financé et organisé par la province de Catalogne.</p> <p>http://cultura.gencat.net/videodansa/</p>

Structure Projet E-mail	+ Type d'opérateur - Secteur artistique > Public	Description Site web
<p>Galerie METRONOM Barcelone</p> <p>Media Laboratorio Ateliers de pratique artistique, appui et accompagnement de projet</p> <p>metronom@retemail.es</p>	<p>+ Centre d'art contemporain - Arts plastiques et visuels > Artistes / Tous publics</p>	<p>Metronom est une galerie d'art installée dans un vieux bâtiment commercial du début de siècle. L'architecture remarquable de ce lieu permet de programmer une très vaste palette d'activités et, notamment, des projets pluridisciplinaires : installations, vidéo, musique expérimentale, danse contemporaine et performances.</p> <p>Le Metronom Lab a été inauguré en novembre 2001 pour permettre, outre la diffusion de nouvelles formes artistiques, le développement de projets artistiques grâce à un équipement important, et la collaboration entre artistes, chercheurs et techniciens.</p> <p>http://www.meta-orchestra.net/metronom</p>
<p>KONIC THTR Barcelone</p> <p>Koniclab Workshops Ateliers de pratique artistique</p> <p>Konic@koniclab.info</p>	<p>+ Collectif artistique - Arts numériques > Artistes / Professionnels / Tous publics</p>	<p>Konic Thtr est un label de production et de réalisation de projets artistiques utilisant la technologie interactive. C'est aussi une plateforme de recherche de nouveaux langages de création dans les domaines de l'installation et de la performance. Konic Thtr propose également des ateliers et séminaires autour de la capture du mouvement et des entourages virtuels 3D appliqués à la danse et à la performance.</p> <p>http://www.koniclab.info</p>
<p>Le Hangar Barcelone</p> <p>Résidences d'artistes Conseil à l'élaboration de projets multimédias Aide au développement et à la diffusion de projets artistiques multimédias</p> <p>info@hangar.org</p>	<p>+ Nouveau lieu culturel et friche artistique - Arts numériques > Artistes / Tous publics</p>	<p>Hangar est un centre de création artistique situé dans une friche de 1800m². Il propose aux artistes des résidences et des échanges internationaux et met à leur disposition des techniciens spécialisés dans les créations utilisant les nouvelles technologies. Le laboratoire multimédia qui organise, par ailleurs, des workshops et des séminaires sur les connaissances numériques, est également mis à leur disposition.</p> <p>Hangar a été créé par l'AAVC (association catalane pour la défense des droits et la représentation des artistes) en 1997.</p> <p>http://www.hangar.org</p>
<p>MACBA Musée d'Art Contemporain de Barcelone Barcelone Espagne Achat et diffusion de projets de Net Art en ligne</p>	<p>+ Musée d'art - Arts plastiques et visuels > Tous publics</p>	<p>Le MACBA soutient et diffuse des projets de Net art, notamment par le biais de son site Internet.</p> <p>http://www.macba.es</p>
<p>MECAD Centre Media pour l'art et le design Barcelone</p> <p>Media Laboratory Soutien à la création et à la diffusion des arts numériques</p> <p>info@mecad.org</p>	<p>+ Centre d'arts numériques - Arts numériques > Artistes / Tous publics</p>	<p>Ce lieu de création, ouvert en 1998 à l'initiative de la Fondation FUNDIT (dirigée par un ensemble d'entreprises et d'institutions privées), est destiné à la recherche, la production et le soutien aux pratiques artistiques utilisant les nouvelles technologies interactives, notamment à travers des résidences d'artistes. De nombreux événements y sont organisés : expositions, ateliers, conférences, concerts ainsi que des publications on- et off-line. Le MECAD aspire à devenir un centre virtuel de création artistique et de réflexion sur les arts numériques : centre de ressources, création d'une galerie virtuelle de Net Art et revue en ligne d'art-science-technologie. Situé dans une ancienne fabrique de textile, le MECAD partage des locaux d'une superficie de 10 000 m² avec l'Ecole Supérieure de Design ESDI.</p> <p>http://www.mecad.org</p>
<p>Medialab Madrid</p> <p>Aide au développement et à la diffusion de projets artistiques multimédias</p> <p>karin@medialabmadrid.org luis@medialabmadrid.org</p>	<p>+ Centre d'arts numériques - Pluridisciplinaire > Artistes / Chercheurs</p>	<p>Créé en février 2002, le MediaLab Madrid est un espace destiné à la production, la recherche, la formation et la diffusion des nouvelles formes artistiques. Créée en février 2002, cette structure est une initiative du Centre Culturel Conde Duque de la mairie de Madrid. Ses activités s'organisent autour de projets de recherche internationaux, d'expositions, de festivals et de séminaires.</p> <p>http://www.medialabmadrid.org</p>

Structure Projet E-mail	+ Type d'opérateur - Secteur artistique > Public	Description Site web
<p>Musée Thyssen-Bornemisza Madrid</p> <p>Nouveau site Internet Site Internet - site ludo-éducatif, visite virtuelle, e-learning</p> <p>proyecto_web@museothyssen.org</p>	<p>+ Musée d'art - Arts plastiques et visuels > Tous publics / Enfants</p>	<p>Ce musée a développé un site Internet particulièrement riche et original. Il propose notamment une visite virtuelle du musée, un programme de téléformation, et le "petit Thyssen", site ludique à destination des enfants.</p> <p>http://www.museothyssen.org</p>
<p>L'Angelot Association de culture contemporaine Barcelone</p> <p>Promotion et développement de l'art contemporain dans les domaines du multimédia</p> <p>angelot@connect-arte.com</p>	<p>+ Centre culturel - Arts plastiques et visuels > Artistes / Tous publics</p>	<p>Issue d'une initiative privée, L'Angelot a pour ambition de créer un lieu de rencontres pour la recherche, l'édition et les activités se rapportant à l'art et aux nouvelles technologies. L'association organise des conférences, des débats, des performances, des concerts et des expositions.</p> <p>http://www.connect-arte.com/angelot/</p>
<p>Université d'Alicante Alicante</p> <p>Bibliothèque Virtuelle Miguel de Cervantes Site de diffusion culturelle</p> <p>bibliotecario@cervantesvirtual.com luis.rodriquez@cervantesvirtual.com</p>	<p>+ Université / Laboratoire de recherche - Livre > Tous publics</p>	<p>Ouverte en 1999, cette bibliothèque virtuelle est un ambitieux projet de publication numérique du patrimoine bibliographique et documentaire de la culture espagnole et d'Amérique latine. Des rubriques interactives apportent une réelle valeur ajoutée à la simple consultation des ouvrages en ligne et font de cette bibliothèque virtuelle un réel forum de discussions, d'échanges, de confrontations et de diffusion des connaissances.</p> <p>http://cervantesvirtual.com</p>

Finlande

<p>Cable Book Library Helsinki</p> <p>Espace multimédia Lieu d'accès et de formation au multimédia culturel et éducatif</p> <p>kirjakaapeli@lasipalatsi.fi karilam@lasipalatsi.fi</p>	<p>+ Lieu d'accès public au multimédia culturel et éducatif - Livre > Tous publics</p>	<p>Le Cable book library est la partie espace multimédia et bibliothèque du Centre Lasipalatsi pour les médias et les films. Il met à disposition des utilisateurs 20 postes informatiques en accès gratuit et propose un service de prêts de CD-Rom, livres et revues spécialisées (notamment dans le domaine des médias et de la culture).</p> <p>http://kirjakaapeli.lib.hel.fi</p>
<p>Cable Factory Helsinki</p> <p>Diffusion et soutien aux projets artistiques multimédia</p> <p>pekka.timonen@kaapelitehdas.fi</p>	<p>+ Nouveau lieu culturel et friche artistique - Pluridisciplinaire / Arts numériques > Artistes / Tous publics</p>	<p>La Cable Factory occupe depuis 1992 une ancienne usine convertie en centre culturel indépendant qui offre une grande diversité artistique. Ce centre regroupe 5 écoles d'art, 3 musées, 2 radios, des studios de recherche, des galeries d'art... La Cable Factory est tournée vers les nouvelles formes artistiques, elle organise des résidences d'artistes, des performances et des expositions notamment dans le cadre du HIAP (Helsinki International Artist-residence Programme). Le centre est également membre du réseau Trans'Europe Halles.</p> <p>http://www.kaapelitehdas.fi</p>
<p>Centre for Music and Technology Helsinki</p> <p>Développement et diffusion de projets artistiques Projets de recherche</p> <p>aino.saastamoinen@siba.fi</p>	<p>+ Université - Musique / Arts numériques > Artistes / Chercheurs / Tous publics</p>	<p>Le Centre for Music and Technology est un département de Sibelius, l'académie de musique d'Helsinki. L'équipement important de l'université permet aux étudiants de développer des projets musicaux et multimédias. Leur diffusion fait l'objet de concerts et de performances dans la ville d'Helsinki. Des conférences et séminaires sont également organisés au CMT.</p> <p>http://cmt.siba.fi</p>

Structure Projet E-mail	+ Type d'opérateur - Secteur artistique > Public	Description Site web
<p>Katastro.fi Helsinki</p> <p>Projets artistiques et projets de recherche, Diffusion des projets en ligne</p> <p>info@katastro.fi lassi.tasajarvi@katastro.fi</p>	<p>+ Collectif artistique - Arts numériques > Artistes / Tous publics</p>	<p>Katastro.fi est une organisation indépendante d'arts numériques fondée en 1998 par un réseau d'artistes multimédias. Composée d'experts et de producteurs travaillant dans des sociétés de multimédia et des unités de recherche, katastro.fi est une organisation à but non lucratif qui soutient des projets artistiques en conjuguant les compétences de ses membres à un équipement technologique de pointe.</p> <p>http://www.katasro.fi</p>
<p>KIASMA Museum of Contemporary Art Helsinki</p> <p>Soutien aux projets multimédias Archives d'images et vidéos, publications</p> <p>info@kiasma.fi</p>	<p>+ Musée d'art / Centre culturel - Arts plastiques et visuels / Pluridisciplinaire > Artistes / Tous publics</p>	<p>Kiasma est un musée national né d'un accord entre la ville d'Helsinki et le gouvernement finlandais. Le musée d'art contemporain a développé un centre culturel, le Kiasma Theatre, avec une salle permettant d'accueillir spectacles et performances. Le musée est particulièrement investi dans le développement des nouvelles formes artistiques. Il met à disposition un équipement informatique important et propose des résidences d'artistes. Des conférences et workshops sont organisés. Kiasma comporte également une bibliothèque de recherche qui détient un fond documentaire avec archives vidéos, images, périodiques... Le musée a également développé une bibliothèque virtuelle d'art contemporain.</p> <p>http://www.kiasma.fi</p>
<p>KONTU Helsinki</p> <p>Kontupiste et Kontu.la Réseau de partage et d'échange, ateliers de pratique artistique, web-TV et Web-radio locale</p> <p>Kimmo.Lehtonen@lasipalatsi.fi</p>	<p>+ Lieu d'accès public au multimédia culturel et éducatif - Pluridisciplinaire > Tous publics</p>	<p>Konkupiste est d'abord un espace multimédia installé dans le centre commercial Kontula à Helsinki qui propose un accès gratuit à Internet. Mais c'est surtout un portail de communautés virtuelles créé par une équipe qui avait déjà réalisé un projet de ce type appelé Aula. Le site web Konkupiste regroupe ainsi entre autres : une organisation artistique qui met en place des événements et des workshops, une Web-TV locale, une radio...</p> <p>http://kontu.la/</p>
<p>Lasipalatsi Film and Media Center Helsinki</p> <p>Promotion des pratiques multimédias Développement et diffusion de projets multimédia</p> <p>stoimisto@lasipalatsi.fi</p>	<p>+ Centre culturel - Images et audiovisuel / Arts numériques > Artistes / Tous publics</p>	<p>Propriété de la ville d'Helsinki, le Lasipalatsi Media Center est un lieu d'initiation ouvert aux technologies de l'information, qui dispose d'un espace de 4500 m². Il est équipé d'un cinéma, d'une galerie d'exposition, d'une médiathèque et de deux studios de télévision.</p> <p>http://www.lasipalatsi.fi</p>
<p>LUME, Media Center National Research and Development Center of audiovisual media Helsinki</p> <p>Formation sur les nouvelles technologies Projets de recherche et de création artistique, Organisation et promotion d'événements culturels</p> <p>elukka.eskelinen@lume.fi</p>	<p>+ Structure de développement et de promotion des nouveaux médias - Images et audiovisuel / Arts plastiques et visuels > Artistes / Chercheurs / Tous publics</p>	<p>Lume, le centre national de recherche et de développement des médias audiovisuels est situé dans l'enceinte de l'Université d'art et de design d'Helsinki. Les activités du centre sont de trois ordres : formation au département Film, Télévision et Design, Développement de projets artistiques et de recherche réalisés en collaboration avec l'université, développement de services commerciaux multimédias et organisations d'événements.</p> <p>http://www.lume.fi</p>
<p>Festival AVANTO Media Art Festival Helsinki</p> <p>Événement annuel sur les musiques expérimentales et les images animées</p> <p>info@avantofestival.com</p>	<p>+ Festival - Musique / Images et audiovisuel > Tous publics</p>	<p>Pendant une semaine, le festival Avanto spécialisé sur la musique électronique et la vidéo propose des expositions, des performances, des vidéos et des concerts tournés vers le multimédia.</p> <p>http://www.avantofestival.com</p>

Structure Projet E-mail	+ Type d'opérateur - Secteur artistique > Public	Description Site web
M-CULT Helsinki M-CULT Ingénierie du multimédia culturel, réseau de partage et d'échanges de ressources culturelles, appui et accompagnement de projet, formation des opérateurs informer@m-cult.org	+ Structure de développement et de promotion des nouveaux médias - Arts numériques > Professionnels	M-cult est une organisation d'experts qui joue un rôle très important de mise en réseau des acteurs finlandais et de formation et de réflexion sur les enjeux et perspectives liées à l'introduction des TIC dans le champ culturel. Pour cela, M-cult réalise des projets de recherche et des études sur des sujets liés à l'éducation ou à la politique dans ce domaine. Elle publie également des ouvrages papiers et des informations accessibles en ligne et, enfin, organise des événements internationaux, des workshops et des conférences. http://www.m-cult.org
MUU Helsinki Développement et diffusion de projets artistiques multimédias muu@muu.fi director@muu.fi	+ Collectif artistique - Arts numériques > Artistes / Tous publics	Depuis 1987, ce centre culturel produit et accueille des manifestations culturelles tournées vers les nouveaux médias. Il organise notamment des workshops et propose des résidences d'artistes. http://www.muu.fi/
NIFCA Nordic Institute For Contemporary Art Helsinki Diffusion et soutien aux projets multimédias Galerie virtuelle, publications information@nifca.org director@nifca.org	+ Centre d'art contemporain / Structure de développement et de promotion des nouveaux médias - Arts plastiques et visuels / Arts numériques > Artistes / Tous publics	Le NIFCA est une initiative du Conseil Nordique des Ministres. Ce centre se veut un forum d'échanges entre individus, institutions et organisations dans le domaine des arts visuels et entre les arts visuels et les arts plus traditionnels. L'institut organise de nombreuses expositions. Son soutien aux projets artistiques se traduit également par une aide financière et par la mise en place de programmes de résidence. Enfin, il a développé une galerie virtuelle présentant les projets soutenus. http://www.nifca.org
n2art Helsinki n2art - Nordic netart Site nordique de diffusion d'œuvres de Net Art info@n2art.nu	+ Opérateur Internet - Arts numériques > Tous publics / Professionnels / Artistes	n2art est un des premiers sites publics de net art dans la Région Nordique. Il présente un large choix d'œuvres nordiques de net art. L'objectif du site est d'organiser des expositions dans lesquelles les œuvres d'art sont replacées dans leur contexte et commentées. Les œuvres d'art sont sélectionnées par un comité de commissaires provenant des 5 pays nordique (Suède, Danemark, Finlande, Islande et Norvège). N2art est financé par le Fonds Culturel Nordique et le Conseil Nordique des Ministres. Depuis 2001, il est géré par le NIFCA. http://n2art.nu
France		
Abbaye Royale de Fontevraud Fontevraud Fontevraud : "Villa Médicis du numérique" Borne interactive, espaces immersifs, résidences artistiques abbaye.fontevraud@wanadoo.fr	+ Monument historique - Patrimoine > Tous publics	L'abbaye de Fontevraud est un espace de conception et de réalisation de projets et d'œuvres multimédias au service du patrimoine (scénographie, résidences multimédias, colloques). http://www.abbaye-fontevraud.com
AMI - Aide aux Musiques Innovatrices Marseille AMI - Aide aux musiques innovatrices Aide au développement et à la diffusion de projets musicaux tournés vers le multimédia info.ami@lafrique.org ami.stup@wanadoo.fr	+ Structure de développement et de promotion des nouveaux médias - Musique > Artistes / Jeunes	L'AMI a pour mission de développer et de pérenniser une plateforme d'artistes de musiques innovatrices et de faciliter l'accès au matériel et aux connaissances en nouvelles technologies. http://www.amistup.biz

Structure Projet E-mail	+ Type d'opérateur - Secteur artistique > Public	Description Site web
<p>Arenotech Paris</p> <p>Mosaic, Les territoires numériques en Europe...</p> <p>contact@arenotech.org</p>	<p>+ Regroupement et réseau d'opérateurs - Culture scientifique et technique / Arts numériques > Tous publics</p>	<p>ARENOTECH est un réseau d'enseignants, de chercheurs et d'acteurs territoriaux né à la suite de l'Appel de Venise lancé au Musée Correr au printemps 1996. Devenu une organisation non gouvernementale, ce réseau est présent dans plusieurs pays européens, aux côtés d'entités telles que le Réseau européen des Villes Numériques, l'Observatoire européen des Espaces Multimédia ou encore notre Club d'Analyses Prospectives. A l'heure de la genèse d'une Knowledge Society, c'est toute une épistémè qu'ARENOTECH se propose aujourd'hui de réécrire, c'est une plateforme de savoirs et de références qu'elle entend constituer à l'échelle de l'Europe. Dans le domaine de l'élaboration de systèmes de savoirs, de leur gestion et de leur transmission, les processus d'innovation et les transferts de compétences retiennent ainsi toute son attention, au travers de la création notamment d'environnements régionaux d'apprentissage.</p> <p>http://www.arenotech.org</p>
<p>Bibliothèque nationale de France Département de la Bibliothèque Numérique Paris</p> <p>Gallica, la bibliothèque numérique Site Internet d'archives et de ressources documentaires</p> <p>catherine.lupovici@bnf.fr thierry.cloarec@bnf.fr</p>	<p>+ Bibliothèque - Livre > Tous publics</p>	<p>En 1997, la création du site web http://gallica.bnf.fr a contribué à l'accroissement de l'audience mondiale de la bibliothèque. La dernière version de ce site compte aujourd'hui plus de 70 000 ouvrages numérisés, 80 000 images fixes et plusieurs dizaines d'heures d'enregistrements sonores. Cet ensemble constitue l'une des plus importantes bibliothèques numériques accessibles gratuitement sur Internet.</p> <p>http://www.bnf.fr</p>
<p>Centre de Promotion du Livre de la Jeunesse 93 Agence Stratosphère Montreuil</p> <p>Projet e-Pages Ateliers d'écriture numérique</p> <p>cplj@ldj.tm.fr stratosphere@stratosphere.fr olivier.blondeau@freescape.eu.org</p>	<p>+ Institution publique / Société commerciale - Livre et écriture > Jeunes</p>	<p>Initié lors du Salon du livre et de la presse jeunesse à Montreuil en 2002, le projet E-pages propose à des adolescents de créer leur site personnel dans le cadre d'ateliers d'écriture autobiographique.</p> <p>http://www.arapa.net http://www.stratosphere.fr http://www.salon-livre-presse-jeunesse.net</p>
<p>Centre Georges Pompidou - Beaubourg Paris</p> <p>Bibliothèque Publique d'Information Site Internet</p> <p>claire.stra@bpi.fr</p>	<p>+ Médiathèque / Bibliothèque - Livre > Tous publics</p>	<p>Les activités de la BPI s'articulent autour d'une médiathèque (espace de consultation multimédia, bornes interactives, ateliers, conférences) et d'un site Internet.</p> <p>http://www.bpi.fr</p>
<p>CICV Pierre Schaeffer Centre International de Création Vidéo Montbelliard</p> <p>Actions pédagogiques Ateliers de pratiques artistiques en milieu scolaire</p> <p>reagir@cicv-pierre-schaeffer.info</p>	<p>+ Centre d'arts numériques - Arts numériques > Artistes / Tous publics</p>	<p>Installé depuis dix ans au Château Eugène Peugeot, le CICV est un pionnier dans le domaine de la création artistique et culturelle, de l'expérimentation et des technologies de la communication. Résidence internationale d'artistes, il accueille chaque année plus de 150 créateurs, auxquels il propose un accompagnement artistique et humain, ainsi qu'un plateau technique performant (image et son numérique, synthèse 3D, multimédia et web). Il organise des expositions multimédias interactives, des manifestations et événements en Franche-Comté, en France et à l'étranger et développe actuellement une plateforme de travail collaboratif en réseau pour la découverte des arts électroniques à l'intention des collèges du Doubs et du Territoire de Belfort (Métropole).</p> <p>http://www.cicv.fr</p>

Structure Projet E-mail	+ Type d'opérateur - Secteur artistique > Public	Description Site web
<p>Cité des Sciences et de l'Industrie Paris</p> <p>Visite Plus Visite interactive et site Internet "visiteur"</p> <p>topalian@cite-sciences.fr</p>	<p>+ Opérateur de culture scientifique et technique - Culture scientifique et technique > Tous publics</p>	<p>Le navigateur Visite Plus est un nouveau service de la Cité des Sciences proposé dans le cadre de l'exposition "le cerveau intime". Développé par Roland Topalian, chargé de projet multimédia au Département Interactivité et Multimédia, ce projet fait intervenir plusieurs systèmes de diffusion d'informations pour le visiteur par des bornes interactives, Internet et mail.</p> <p>http://www.cite-sciences.fr</p>
<p>Cité des Sciences et de l'Industrie Paris</p> <p>Site Internet Site Internet ludo-éducatif, ressources documentaires et annuaires, site avec expériences à réaliser</p> <p>c.borderie@cite-sciences.fr</p>	<p>+ Opérateur de culture scientifique et technique - Culture scientifique et technique > Tous publics / Enseignants / Jeunes</p>	<p>Le site Internet de la Cité des Sciences et de l'Industrie propose une très grande variété de contenus. Malgré une navigation assez complexe pour les novices et les enfants, on trouve une quantité très importante de ressources et d'activités en ligne à destination des enseignants, des élèves et du grand public (adulte).</p> <p>http://www.cite-sciences.fr</p>
<p>Conseil des Musées de Poitou-Charentes Poitiers</p> <p>ALIENOR Réseau de partage et d'échange de ressources culturelles - site Internet avec volet ludo-éducatif</p> <p>musees.poitou-charentes@alienor.org pascal.vila@alienor.org</p>	<p>+ Regroupement et réseau d'opérateurs - Arts plastiques et visuels > Tous publics</p>	<p>Le Conseil des Musées de Poitou-Charentes, sous l'égide de l'Etat et du Conseil régional, est une association de quatorze collectivités propriétaires des vingt-cinq principaux musées de la région regroupés en réseau. Ses buts sont d'améliorer la gestion des collections et de favoriser la diffusion auprès de tous les publics. Pour cela, elle dispose d'une base de données sur les collections de la région, de produits multimédias pédagogiques, de données dans les bases documentaires nationales (Joconde...) et d'un site Internet (bases de données, expositions, espaces de travail, de discussion et de jeux..).</p> <p>http://www.alienor.org</p>
<p>Dédale Paris</p> <p>Dédale Plateforme d'innovation et d'expérimentation sur les nouvelles formes artistiques et les nouveaux médias</p> <p>stephane.cagnet@dedale.info</p>	<p>+ Structure de développement et de promotion des nouveaux médias / Structure d'appui et de soutien Centre de ressources - Arts numériques / Pluridisciplinaire Arts de la scène > Professionnels / Artistes / Chercheurs /Tous publics</p>	<p>Dédale est une plateforme d'innovation et d'expérimentation sur les nouvelles formes et les nouveaux médias. Ses activités s'articulent autour de plusieurs axes : l'organisation d'actions de formation, la production, l'expérimentation et l'accompagnement de projets artistiques innovants, la promotion et la diffusion, la mise en place d'un centre de ressources européen sur les nouvelles formes artistiques. Dédale a lancé le site : autres.lieux.org, le site des nouveaux lieux culturels et des friches artistiques en Ile-de-France et le site scenes-digitales.info dédié au rapport arts de la scène et nouvelles technologies.</p> <p>http://www.dedale.info</p>
<p>DIAGO KAWENGA Montpellier</p> <p>Espace Culture Multimédia Ateliers de pratique artistique</p> <p>n.bottagisio@kawenga.com contact@diagokawenga.co</p>	<p>+ Lieu d'accès public au multimédia culturel et éducatif - Arts numériques / Cinéma > Tous publics / Professionnels</p>	<p>L'ECM Diago Kawenga est un lieu de connexion et de consultation Internet qui propose des ateliers d'initiation et de sensibilisation et des ateliers de pratique et d'écriture multimédia en collaboration avec des écoles, collèges et lycées, mais aussi avec les Maisons pour tous et les Centres de Loisirs.</p> <p>http://www.diagokawenga.com</p>
<p>Direction des Musées de France et Ministère de l'Education Nationale Paris</p> <p>"L'Histoire par l'image : 1789-1939" Site Internet à vocation pédagogique</p> <p>mrt@culture.fr</p>	<p>+ Collectivité publique - Sociologie, ethnologie, histoire > Tous publics</p>	<p>Ce site Internet à vocation pédagogique a été réalisé en collaboration avec la Direction des Musées de France et le Ministère de l'Education Nationale. Ce site public gratuit s'adresse en priorité aux enseignants du secondaire et à leurs élèves, mais aussi à la famille, à l'amateur d'art et d'histoire, désireux d'accroître ses connaissances historiques et artistiques, en découvrant les collections des musées et des fonds d'archives. Ce site est proposé dans la rubrique "expositions virtuelles" de la page d'accueil du Ministère de la Culture qui contient une trentaine de visites virtuelles de ce type comme par exemple : "Victor Hugo : conscience et combats", "Opéra numérique Barbe Bleue", "L'Europe de l'air"....</p> <p>http://www.culture.gouv.fr/culture/exp/exp.htm</p>

Structure Projet E-mail	+ Type d'opérateur - Secteur artistique > Public	Description Site web
<p>EMMETROP et BANDITS-MAGES Bourges</p> <p>Espace Culture Multimédia (ECM) Ateliers de pratique artistique</p> <p>emmetrop@fr.fm ecmbourges@wanadoo.fr</p>	<p>+ Nouveau lieu culturel et friche artistique - Pluridisciplinaire / Image et audiovisuel > Jeunes</p>	<p>Les ateliers mis en place par l'ECM Emmetrop/Bandits-Mages à Bourges sont axés autour de la double orientation artistique des associations coproductrices, à savoir : la sensibilisation des publics à l'art contemporain et la promotion des nouveaux médias. Ces orientations conjuguées à la mission primordiale des ECM, la lutte contre l'illettrisme numérique et multimédia, ont fait naître un projet pédagogique original, basé sur la rencontre de personnes autour de projets artistiques ouverts et innovants sur les nouveaux médias.</p> <p>http://www.emmetrop.fr.fm</p>
<p>Le Fresnoy Tourcoing</p> <p>Le Fresnoy Formation et soutien à la production dans le domaine des nouveaux médias</p> <p>com-fresnoy@le-fresnoy.tm.fr</p>	<p>+ Ecole et centre de formation / Centre d'arts numériques - Arts numériques > Etudiants / Artistes / Chercheurs / Tous publics</p>	<p>Ouvert en octobre 1997, Le Fresnoy est un établissement de formation artistique et audiovisuelle de haut niveau, cofinancé par le Ministère de la Culture et la Région Nord/Pas-de-Calais, avec la participation de la ville de Tourcoing. L'objectif du Studio national des arts contemporains est de permettre à de jeunes créateurs (35 ans maximum) de réaliser des œuvres avec des moyens techniques professionnels, sous la direction d'artistes reconnus, et dans un large décloisonnement des différents moyens d'expression. Une journée par semaine est consacrée à un cycle de conférences historiques et théoriques sur les différents aspects de la création artistique moderne et contemporaine (ouvert au public).</p> <p>http://www.le-fresnoy.tm.fr</p>
<p>Friche la Belle de Mai Marseille</p> <p>Espace Culture Multimédia Ateliers de pratique artistique</p> <p>pfoulquie@lafriche.org friche@lafriche.org</p>	<p>+ Nouveau lieu culturel et friche artistique - Arts numériques > Tous publics</p>	<p>L'ECM de la Friche Belle de Mai regroupe des producteurs artistiques, des entreprises, des dispositifs de développements et des espaces pour les publics. Il propose des résidences artistiques, des événements, des expérimentations artistiques et des ateliers publics. L'Acteur multimédia hébergé à la Friche de la Belle de Mai est l'association Cyprès.</p> <p>http://www.lafriche.org</p>
<p>Le Hall de la chanson Centre national du patrimoine de la chanson, des variétés et des musiques actuelles Paris</p> <p>Base multimédia de la chanson Site d'archives et de ressources documentaires</p> <p>shureau@lehall.com</p>	<p>+ Centre de ressources - Musique > Tous Publics</p>	<p>Le Hall de la Chanson s'est donné pour mission de construire progressivement une généalogie de la chanson, cherchant à faire surgir les lignages entre les différents genres de musiques populaires sans distinction. La particularité du Hall tient à une démarche culturelle et éducative, basée sur la mixité des activités et des outils (multimédia off et on-line, spectacles et expositions itinérants, ...) visant à sensibiliser les publics au patrimoine musical populaire en France.</p> <p>http://www.lehall.com</p>
<p>Le Louvre Paris</p> <p>Site Internet, louvre.edu, CyberLouvre, édition multimédia Site Internet avec visite virtuelle, site ludico-éducatif, site d'archive et de ressources documentaires, CD-ROM et DVD-ROM, lieu d'accès aux ressources culturelles numériques</p> <p>info@louvre.fr</p>	<p>+ Musée d'art - Arts plastiques et visuels > Tous publics</p>	<p>Le Louvre développe plusieurs applications multimédias et, en particulier, le site Internet louvre.fr, le site louvre.edu (un service en ligne à vocation pédagogique), le CyberLouvre (espace d'accès multimédia), et l'édition de CD-ROM et DVD-ROM.</p> <p>http://www.louvre.fr http://www.louvre.edu</p>
<p>Maison des Arts de Créteil Créteil</p> <p>Festival International EXIT</p> <p>maison.arts@wanadoo.fr</p>	<p>+ Festival - Théâtre / Arts plastiques et visuels > Tous publics</p>	<p>Exit, festival organisé par la MAC de Créteil, est le plus important festival français sur les arts de la scène et les technologies. Une exposition d'arts électroniques est également présentée chaque année.</p> <p>http://www.macreteil.com</p>

Structure Projet E-mail	+ Type d'opérateur - Secteur artistique > Public	Description Site web
<p>Médiathèque de Bagnolet Bagnolet</p> <p>Développement des outils multimédia (CD-Roms, vidéos, DVD, Site web interactif...)</p> <p>mediatheque@ville-bagnolet.fr</p>	<p>+ Bibliothèque / Médiathèque - Livre > Tous publics</p>	<p>Le fonds de la médiathèque est composé de 120 000 documents : imprimés, livres, périodiques, bandes dessinées, disques audio mais aussi et c'est nouveau : de 1200 films VHS et DVD, de 200 CDs-rom et bientôt de partitions musicales. A cela s'ajoute 14 nouveaux postes informatiques qui permettront un accès à Internet ou la consultation des CD-roms sur place. Le site Internet de la médiathèque (www.sicim.fr) offre la possibilité de réserver un livre ou un CD sur place ou de chez soi.</p> <p>http://www.sicim.fr http://www.ville-bagnolet.fr</p>
<p>Ministère de la Culture et de la Communication Paris</p> <p>Le portail de l'Internet culturel Portail culturel</p> <p>atelier-Internet.dic@culture.gouv.fr</p>	<p>+ Collectivité publique - Pluridisciplinaire > Tous publics</p>	<p>Le portail du Ministère de la Culture et de la Communication est devenu l'un des portails culturels les plus visités de France. Outre les informations concernant la politique des différentes directions du Ministère, ce site propose plusieurs bases de données très complètes et constamment réactualisées (musées, archives, Internet culturel...) ainsi que des expositions virtuelles comme la collection consacrée aux grands sites archéologiques. Une partie du site devrait être destinée aux enfants dans une nouvelle version en projet.</p> <p>http://www.culture.fr</p>
<p>Ministère de la Culture Mission de recherche et de technologie Paris</p> <p>La Grotte Chauvet-Pont-D'arc - Collection Grands Sites Archéologiques Visite virtuelle d'une grotte archéologique</p> <p>martine.tayeb@culture.gouv.fr</p>	<p>+ Collectivité publique - Patrimoine > Tous publics</p>	<p>Cette grotte unique, inaccessible au public, peut être découverte depuis octobre 2000 sur Internet. Pour la première fois, il est possible de visualiser les salles, d'approcher, par zooms successifs, les panneaux peints et de prendre la mesure du talent des artistes qui ont décoré les parois de centaines d'animaux.</p> <p>http://www.culture.fr/culture/arcnat/chauvet/fr/index.html</p>
<p>Ministère de la Culture Mission de recherche et de technologie Paris</p> <p>La collection des grands sites archéologiques Présentation en ligne de sites archéologiques</p>	<p>+ Collectivité publique - Patrimoine > Tous publics</p>	<p>Cette collection propose des représentations en ligne de sites archéologiques telles que la Grotte Chauvet-Pont-d'Arc, la plus ancienne grotte paléolithique ornée du monde, aujourd'hui inaccessible au public.</p> <p>http://www.culture.fr/culture/arcnat/fr/</p>
<p>La Nef des Sciences Mulhouse</p> <p>Mulhouseum Site Internet ludo-éducatif, Site d'archives documentaires</p> <p>v.lielievre@uha.fr</p>	<p>+ Opérateur de culture scientifique et technique - Culture scientifique et technique > Jeunes</p>	<p>Ce site, en accès libre et gratuit, consacré à la civilisation industrielle et à son patrimoine, s'appuie sur les collections de 7 musées. Premier site à avoir obtenu l'extension du Ministère de l'Éducation Nationale "education.fr", il regroupe 2500 fiches pédagogiques, des textes d'approfondissement, un forum de discussion, une lettre d'actualité pour les enseignants, de nombreux jeux éducatifs et un lexique animé pour les élèves de 6 à 15 ans.</p> <p>http://www.mulhouseum.education.fr</p>
<p>Parc de la Villette Paris</p> <p>Biennale Villette Numérique</p> <p>v.lielievre@uha.fr</p>	<p>+ Festival - Arts numériques > Tous publics</p>	<p>Première édition en 2002 d'une biennale consacrée à la création numérique, Villette Numérique reflète le potentiel créatif des attitudes croisées des différents champs de la création. Conçue comme un festival réunissant la Cité des Sciences, la Cité de la Musique et le Parc de la Villette, la manifestation est tout à la fois une vitrine des œuvres majeures de la création internationale et un champ d'expérimentation et de réflexion. Elle vise à rassembler des projets directement impliqués dans l'utilisation des technologies numériques et convie le spectateur à partager les expériences multiples d'un parcours ludique, sensible et participatif.</p> <p>http://www.villette-numerique.com</p>

Structure Projet E-mail	+ Type d'opérateur - Secteur artistique > Public	Description Site web
<p>Réunion des Musées Nationaux Paris</p> <p>Editions multimédia Collection de CD et DVD culturels de musées et de sites patrimoniaux</p> <p>fabien.escalona@rmn.fr multimedia@rmn.fr</p>	<p>+ Regroupement et réseau d'opérateurs - Patrimoine / Sociologie, ethnologie, histoire / Arts plastiques et visuels / Culture scientifique et technique / Architecture / Arts numériques / Images et audiovisuel / Design > Tous publics</p>	<p>Disposant d'une compétence reconnue dans le domaine de l'édition d'art et d'une agence photographique qui compte, pour les œuvres d'art, parmi les plus importantes d'Europe, la Réunion des Musées Nationaux s'est intéressée très tôt aux nouvelles technologies de la communication et au multimédia. Dès 1993, la RMN a créé un service multimédia en s'engageant, avec différents partenaires, dans la production de CD-Roms (déclinés par la suite sur support DVD-Rom et consoles de jeu) et la mise en ligne de sites culturels sur Internet. Ces nombreux axes de développement ont pour objectif de valoriser et de mettre à la disposition de tous les contenus scientifiques et artistiques qui sont en rapport avec les collections des musées et les expositions qu'ils organisent.</p> <p>http://www.rmc.fr</p>
Grèce		
<p>ALAS Athen's Organization of Digital Culture Athènes</p> <p>Festival E-phos Projet en réseau, ateliers de pratique artistique</p> <p>alas@ath.forthnet.gr</p>	<p>+ Festival - Pluridisciplinaire / Arts numériques > Tous publics</p>	<p>Depuis 1998, ALAS organise chaque année le festival international E-Phos. Cet évènement se propose de multiplier les échanges dans la sphère de la création digitale et de permettre au public de se familiariser avec les langages audiovisuels. Des manifestations qui touchent autant à l'architecture, qu'au body art, design, musique, net art, TV en ligne, arts plastiques, arts vidéos. Un symposium d'une quinzaine de jours est également organisé dans le cadre du festival.</p> <p>http://www.filmart.gr</p>
<p>FOURNOS Center for Art and Technology Athènes</p> <p>Festival "Medi@terra", résidences, virtual center media.net Workshops, projet en réseau, appui et accompagnement de projets</p> <p>daphne@fornos-culture.gr info@fornos-culture.gr madiart@online.fr</p>	<p>+ Centre dédié aux nouveaux médias / Festival nouveaux médias - Arts numériques > Tous publics</p>	<p>Ce centre est orienté vers la recherche de nouvelles formes d'art, la création de plate-formes et d'environnements interactifs. Il propose des formations aux arts numériques. Il développe des réseaux artistiques et soutient des projets dans les arts numériques. Fornos organise également le festival medi@terra.</p> <p>http://www.fornos-culture.gr</p>
<p>La Fondation du Monde Héliénique (FHW) Athènes</p> <p>Centre culturel "Hellenic Cosmos" Espaces immersifs avec réalité virtuelle, lieu d'accès aux ressources culturelles numériques</p> <p>info@ime.gr</p>	<p>+ Centre culturel - Patrimoine / Culture scientifique et technique > Tous publics</p>	<p>La FMH est un centre de réalité virtuelle qui propose de nombreuses expositions, spectacles et ateliers utilisant les technologies.</p> <p>http://www.hellenic-cosmos.gr</p>
<p>INTRACOM SA - Département des Programmes de Développement Athènes</p> <p>ARCHEOGUIDE Guide mobile de réalité augmentée sur site pour le patrimoine culturel - Prototype sur le site archéologique d'Olympie</p> <p>nioa@intracom.gr vvla@intracom.gr</p>	<p>+ Regroupement et réseau d'opérateurs - Archéologie > Tous publics</p>	<p>Le projet "Archéoguide" a abouti en octobre 2002 à la réalisation du premier guide mobile de réalité virtuelle pour sites archéologiques.</p> <p>http://www.archeoguide.com http://www.intracom.gr</p>

Structure Projet E-mail	+ Type d'opérateur - Secteur artistique > Public	Description Site web
<p>Ministère de la Culture Athènes</p> <p>Cultureguide.gr Magazine culturel en ligne</p> <p>info@cultureguide.gr</p>	<p>+ Collectivité publique - Pluridisciplinaire > Tous publics</p>	<p>Le magazine culturel en ligne cultureguide.gr est un projet commandé par le ministère de la culture hellénique. Ce magazine couvre tous les événements culturels et artistiques organisés par les structures liées par contrat au ministère. Il mentionne également les événements organisés par Hellenic Cultural Heritage SA et par le Cultural Olympiad 2001-2004</p> <p>http://www.cultureguide.gr</p>
<p>Musée Benaki Athènes</p> <p>Numérisation et diffusion d'un fond documentaire Site internet interactif</p> <p>benaki@benaki.gr</p>	<p>+ Musée d'art / Musée historique et de société - Patrimoine > Tous publics / Jeunes</p>	<p>Le musée Benaki, plus vieux musée de Grèce, est régi par une fondation privée. Il a développé un site web important avec visite virtuelle du musée, accès à de nombreux documents du musée, jeux éducatifs...</p> <p>http://www.benaki.gr</p>
<p>Musée Bizantin Athènes</p> <p>Partenariats artistiques avec le Fornos Center sur les expositions temporaires Muséographie</p> <p>protocol@bma.culture.gr</p>	<p>+ Musée d'art - Patrimoine > Tous publics</p>	<p>Le Musée Bizantin, deuxième Musée National de Grèce, a initié un partenariat avec le centre d'arts numériques Fornos à Athènes pour développer une muséographie intégrant les nouvelles technologies.</p> <p>http://www.culture.gr</p>
Irlande		
<p>Arthouse Multimedia Centre for the Arts Dublin</p> <p>Développement et diffusion de projets artistiques</p> <p>multimediasinfo@arthouse.ie</p>	<p>+ Centre dédié aux nouveaux médias - Arts numériques > Tous Publics</p>	<p>Créé en 1994, le centre Arthouse regroupe de vastes espaces d'exposition, un atelier d'artistes, une salle de spectacle, un bureau d'information sur les arts, un centre de formation aux techniques numériques ainsi qu'un cybercafé. Arthouse propose ainsi des résidences d'artistes, des événements culturels, des ateliers et séminaires autour du multimédia. Le centre a également développé une base de données d'artistes appelée Artifact.</p> <p>http://www.arthouse.ie</p>
<p>Media Lab Europe Dublin</p> <p>Recherche sur les nouveaux médias</p>	<p>+ Laboratoire de recherche - Arts numériques > Universitaires / Professionnels</p>	<p>Le Media Lab Europe est un institut de recherche créé en 2000 et financé par le MIT et le gouvernement irlandais. Sur le modèle du Media Lab du MIT, ce laboratoire de recherche organise des séminaires, conférences et workshops entre scientifiques, ingénieurs et artistes de différentes disciplines.</p> <p>http://www.medialabeurope.org/</p>
Italie		
<p>Arslab Turin</p> <p>Comité pour l'art, la technoscience et les nouveaux médias</p> <p>bertrandart@iol.it info@arslab.it</p>	<p>+ Laboratoire de recherche / Collectif artistique - Arts Numériques > Artistes / Tous publics</p>	<p>Ce comité a pour but la promotion et l'analyse des arts issus des nouvelles technologies de l'information. Depuis 1992, Arslab organise des expositions et des séminaires autour des TIC.</p> <p>http://www.arslab.it/</p>

Structure Projet E-mail	+ Type d'opérateur - Secteur artistique > Public	Description Site web
<p>Centro TEMPO REALE Florence</p> <p>Ateliers d'alphabétisation musicale Ateliers de pratique artistique sur support numérique</p> <p>jbs@centrotemporeale.it</p>	<p>+ Centre de production - Musique > Jeunes</p>	<p>Le Centre Tempo Reale fondé par le compositeur Luciano Berio a mis en œuvre depuis 1998 un programme d'alphabétisation musicale à travers les nouvelles technologies. Grâce à un logiciel d'aide à la composition basé sur une interface graphique très simple ne nécessitant aucune connaissance en solfège, cette méthode originale propose un apprentissage de la musique par la composition.</p> <p>http://www.centrotemporeale.it/didattica.htm</p>
<p>Interaction Design Institute Ivrea</p> <p>Interaction Design Institute</p> <p>info@interaction-ivrea.it</p>	<p>+ Ecole et centre de formation / Laboratoire de recherche - Design > Etudiants</p>	<p>L'institut de Design interactif d'Ivrea est une association indépendante fondée par Télécom Italie et Olivetti. L'institut met en place le cours bi-annuel du Master en Design interactif destinés aux diplômés en design, architecture, sciences de la communication, informatique ou psychologie provenant de tous les pays du monde. L'institut est également un centre culturel qui promeut l'approfondissement et la diffusion du savoir dans le secteur du design interactif à travers la biennale du Master et l'élaboration de projets innovants développés de façon autonome ou en partenariat avec des entreprises italiennes et étrangères.</p> <p>http://www.interaction-ivrea.it/</p>
<p>La Fondation Cassa di Risparmio Rome</p> <p>Musée et théâtre virtuel "Museo del Corso" Espace immersif, lieu d'accès aux ressources culturelles numériques</p>	<p>+ Musée d'art - Patrimoine > Tous Publics</p>	<p>La fondation Cassa di Risparmio de Rome a réalisé un musée qui intègre dans son espace et dans ses méthodologies une infrastructure technologique avancée : le Museo del Corso. Ce musée dispose d'un théâtre virtuel, une salle de 50 places où le public peut participer à des visites interactives d'environnements virtuels immersifs. A l'intérieur du cybercafé, plusieurs ordinateurs permettent de se connecter à Internet, de consulter des CD-Roms sur l'art et de jouer avec Gnomon, Adventure Game qui se déroule dans une simulation 3D de la Via del Corso en l'an 3000 après J.-C.</p> <p>http://www.museodelcorso.it/</p>
<p>Musée National de la Science et de la Technique Leonard de Vinci Milan</p> <p>"Leonardo Virtuel" et le "Laboratoire Internet" Site Internet visite virtuelle, site culturel participatif, site avec expérience à réaliser</p> <p>muses@museoscienza.org direzione@museoscienza.org</p>	<p>+ Musée de sciences et techniques - Culture scientifique et technique > Tous publics</p>	<p>Le musée a mis en place Leonardo Virtuel, la section numérique 3-D qui offre la possibilité de faire des visites virtuelles.</p> <p>http://www.museoscienza.org/museovr/Default.htm</p>
<p>Fabbrica del Vapore Milan</p> <p>Lieu de production et de diffusion de projets artistiques dans tous les domaines artistiques</p>	<p>+ Nouveau lieu culturel et friche artistique - Pluridisciplinaire / Arts numériques > Tous Publics</p>	<p>La Fabbrica del vapore est pour l'instant à la phase de projet. L'objectif de ce projet porté par la Ville de Milan est de mettre à disposition des jeunes milanais un lieu de production de projets artistiques innovants en design, photographie, arts visuels, nouveaux médias, danse, théâtre, cinéma, écriture.</p> <p>http://www.fabbricadelvapore.org</p>
<p>Musée de l'histoire de la science Florence</p> <p>"Galilée" visite virtuelle Site Internet avec visite virtuelle</p>	<p>+ Musée de sciences et techniques - Culture scientifique et technique > Tous Publics</p>	<p>Visite virtuelle de la chambre de Galiléo avec possibilité de consultation de fiches descriptives et expositions en ligne sur le site web du musée.</p> <p>http://galileo.imss.firenze.it</p>

Structure Projet E-mail	+ Type d'opérateur - Secteur artistique > Public	Description Site web
<p>Xing Bologne</p> <p>Diffusion et développement de projets artistiques multimédias Organisation du festival Netmage</p> <p>info@xing.it info@netmage.it</p>	<p>+ Collectif artistique - Pluridisciplinaire / Arts numériques > Artistes / Tous publics</p>	<p>Xing est un réseau actif dans les villes de Rome, Milan, Bologne et Paris qui diffuse et produit des projets en lien avec les arts innovants dont les arts numériques. Le collectif organise depuis 3 ans le festival Netmage, spécialisé dans les images créatives et innovantes dans l'art et les médias.</p> <p>http://www.xing.it/ http://www.netmage.it</p>
<p>ZO - Centre de Culture Contemporaine Catane</p> <p>Diffusion et développement de projets artistiques multimédias Organisation des festivals Mappé et Sofar</p> <p>info@zoculture.it</p>	<p>+ Nouveau lieu culturel et friche artistique - Pluridisciplinaire > Artistes / Tous publics</p>	<p>Zo est un lieu intermédiaire qui organise et produit des événements culturels, en lien avec des organisations étrangères qui soutiennent la diffusion des formes d'expression culturelles et artistiques contemporaines. Ce centre est situé dans une ancienne raffinerie de soufre de 1600 m2. Zo produit et organise des spectacles, concerts, expositions, propose des workshops et des résidences d'artistes. Le centre organise également des festivals, notamment un festival d'arts plastiques et visuels (mappfestival.it), et de musiques électroniques (sofarfestival.it).</p> <p>http://www.zoculture.it</p>
Luxembourg		
<p>Musée d'Histoire de la Ville Luxembourg</p> <p>Musée Multimédia Bornes interactives, muséographie avec dispositifs de personnalisation</p> <p>musee@musee-hist.lu</p>	<p>+ Musée historique et de société - Sociologie, ethnologie, histoire > Tous publics</p>	<p>Le musée a développé un musée multimédia : par l'intermédiaire de 63 écrans plats à cristaux liquides, pour la plupart tactiles, installés dans des endroits clés du musée, le visiteur accède au système de communication interactif et multimédia.</p> <p>Le service d'accueil propose également au visiteur un badge électronique, programmé à son nom et à sa langue - il lui permet de personnaliser sa visite et d'accéder à toutes les applications du système multimédia. Dans les salles, le badge déclenche des audiovisuels sous-titrés dans la langue choisie.</p> <p>http://www.musee-hist.lu</p>
<p>Mudam Musée d'Art Moderne</p> <p>Galerie virtuelle de Net Art « iGallery »</p> <p>info@mudam.lu</p>	<p>+ Musée d'art - Arts numériques > Tous publics</p>	<p>Le site du Mudam propose une large collection de Net art exposée dans une galerie virtuelle.</p> <p>http://www.mamgdj.lu</p>
<p>Musée de la forteresse de Luxembourg Luxembourg</p> <p>Projet « Fort 3D »</p> <p>3d@in-visible.lu</p>	<p>+ Musée historique et de société - Patrimoine > Tous publics</p>	<p>Le musée a développé sur son site une rubrique interactive qui permet à l'internaute de comprendre la rénovation de la forteresse de Luxembourg grâce à des interviews vidéos d'experts et une reconstitution en 3D du monument historique qu'il peut mettre en mouvement.</p> <p>http://www.in-visible.lu/fort</p>

Structure Projet E-mail	+ Type d'opérateur - Secteur artistique > Public	Description Site web
-------------------------------	--	-------------------------

Pays-Bas

<p>Bibliothèque royale Amsterdam</p> <p>The Memory of The Netherlands Site Internet d'archives et de ressources documentaires</p> <p>info@kb.nl</p>	<p>+ Bibliothèque / Médiathèque - Archives > Tous publics</p>	<p>The memory of the netherlands est un grand programme de numérisation de fonds documentaires accessibles au public.</p> <p>http://www.kb.nl</p>
<p>Media GN Centre for Emergent Media Groningue</p> <p>Centre pour les médias émergents</p> <p>info@mohr-i.nl</p>	<p>+ Ecole et centre de formation - Arts numériques > Artistes / Etudiants / Tous publics</p>	<p>Créée par l'académie Minerva, les activités de Media GN sont essentiellement la recherche et le développement, l'enseignement et la réalisation de projets multimédias. L'organisation est aujourd'hui intégrée au Franck Mohr Institut.</p> <p>http://www.media-gn.nl</p>
<p>Ministère de l'éducation de la culture et de la science Amsterdam</p> <p>Portail culturel néerlandais "Cultuurwijzer" Site Internet portail et annuaire</p>	<p>+ Collectivité publique - Pluridisciplinaire > Tous publics</p>	<p>Cultuurwijzer est le portail culturel néerlandais.</p> <p>http://www.cultuurwijzer.nl</p>
<p>Musée Historique Juif d'Amsterdam Amsterdam</p> <p>Numérisation des fonds documentaires accessibles au public</p> <p>info@jhm.nl</p>	<p>+ Musée historique et de société - Patrimoine > Tous publics</p>	<p>Le musée juif d'Amsterdam a été un des premiers musées à proposer un accès Internet à des bases de données sur les collections du musée. Il développe aussi des outils pédagogiques permettant aux visiteurs de mieux apprécier la richesse des collections. Ces derniers peuvent également créer leurs propres galeries virtuelles.</p> <p>http://www.jhm.nl</p>
<p>Musée Van Gogh Amsterdam</p> <p>Site Internet Visite virtuelle du musée, sites de diffusion culturelle</p> <p>info@vangoghmuseum.nl</p>	<p>+ Musée d'art - Patrimoine > Tous publics</p>	<p>Le musée Van Gogh a développé un site Internet sur lequel il propose une visite virtuelle du musée. Il a également réalisé des sites comme "Van Gogh et Gauguin".</p> <p>http://www.vangoghmuseum.nl</p>
<p>Naturalis Leiden Leidse Kennisport Site Internet culturel participatif</p> <p>naturalis@naturalis.nnm.nl</p>	<p>+ Musée historique et de société - Sociologie, ethnologie, histoire > Tous publics</p>	<p>Le projet Leidse Port, coordonné par Naturalis et qui réunit les musées nationaux d'archéologie, d'anthropologie et d'histoire naturelle néerlandais, propose un centre virtuel d'information de la nature dans lequel des experts répondent aux questions que les visiteurs posent sur le site Internet.</p> <p>http://www.leidspoort.nl http://www.naturalis.nl</p>
<p>NDI Netherlands Design Institute Amsterdam</p> <p>Laboratoire de prospectives et d'expérimentation</p> <p>office@icatt.nl</p>	<p>+ Centre culturel - Arts plastiques et visuels > Artistes / Chercheurs / Tous publics</p>	<p>La tâche centrale de ce laboratoire consiste à identifier les nouvelles problématiques du design, à localiser des partenaires potentiels et à déterminer avec ces derniers les points d'action. Des scénarios de design sont alors établis par des groupes pluridisciplinaires, ceux-ci conceptualisant également de nouveaux produits ou services. De ces scénarios résultent parfois des projets pilotes. Quelqu'en soit l'aboutissement, l'ensemble du processus est fondé sur un système d'édition par lequel les idées et résultats sont diffusés à travers des ateliers, séminaires, conférences, publications...</p> <p>http://www.design-inst.nl http://www.icatt.nl</p>

Structure Projet E-mail	+ Type d'opérateur - Secteur artistique > Public	Description Site web
<p>Nettime International Network of Netcriticism Pays-Bas</p> <p>Liste de diffusion permettant de mettre en œuvre une "critique Internet"</p>	<p>+ Opérateur Internet - Arts numériques > Artistes / Tous publics</p>	<p>Nettime organise des forums de discussion, créant une communauté non exclusivement virtuelle de producteurs culturels utilisant Internet. Nettime propose également des événements et rencontres et diffuse des publications.</p> <p>http://amsterdam.nettime.org</p>
<p>Rijksmuseum Amsterdam</p> <p>Site Internet Vente de produits dérivés en ligne, Numérisation d'un fond documentaire bientôt accessible au public</p> <p>info@rijksmuseum.nl</p>	<p>+ Musée d'art - Patrimoine > Tous publics</p>	<p>Le Rijksmuseum a développé un site complet sur lequel on peut acheter les produits dérivés du musée. Il développe actuellement une base de données contenant des informations sur plus de 350 000 objets du musée qui ne sont pas encore accessibles au public.</p> <p>http://www.rijksmuseum.nl</p>
<p>WAAG Société pour les Anciens et Nouveaux Médias Amsterdam</p> <p>Programme "Apprentissage Créatif" - Comment le multimédia peut-il participer à la construction d'un environnement d'apprentissage culturel riche et créatif? Sites Internet, ateliers de pratique artistique</p> <p>society@waag.org stikker@waag.org henkz@waag.org</p>	<p>+ Structure de développement et de promotion des nouveaux médias - Pluridisciplinaire > Tous publics</p>	<p>Le programme "Creative Learning" a pour objectif de permettre aux jeunes et aux enfants de devenir des utilisateurs actifs des nouveaux médias, voire des producteurs de contenus multimédias. Ils apprennent à mettre en ligne des films, des images et des enregistrements sonores.</p> <p>http://www.waag.org</p>
<p>STEIM Studio for Electro-Instrumental Music Amsterdam</p> <p>Centre de recherche et de développement des outils pour les arts vivants</p> <p>michel@steim.nl knock@steim.nl</p>	<p>+ Structure de développement et de promotion des nouveaux médias / Centre culturel - Pluridisciplinaire > Tous publics / Professionnels</p>	<p>STEIM soutient des performeurs, musiciens et artistes par des workshops et résidences. Leurs travaux sont ensuite exposés dans le centre. De nombreuses manifestations sont organisées dans le centre : concerts électro-acoustiques, vidéo-danse, performances, installations...</p> <p>http://www.steim.org</p>
<p>TBA Montevideo Dutch Institute for new media art Amsterdam</p> <p>Développement et diffusion de projets artistiques multimédias</p> <p>info@montevideo.nl</p>	<p>+ Centre d'arts numériques - Arts numériques > Artistes / Tous publics</p>	<p>L'Institut Hollandais de l'Image et du Son est très actif dans la numérisation de contenus audiovisuels à destination du grand public. Un site Internet et des documents audiovisuels permettent aux visiteurs de faire des recherches et de visiter le musée selon leurs propres intérêts et envies.</p> <p>http://www.montevideo.nl</p>
<p>V2 - Institut pour les Médias Instables Rotterdam</p> <p>V2_Lab, événements, librairie, site web, Festival DEAF Formation et ateliers de pratique artistique, mise en réseau des opérateurs</p>	<p>+ Centre d'arts numériques - Arts numériques > Artistes</p>	<p>En terme d'apprentissage, ce centre d'arts numériques a permis à de nombreux acteurs culturels hollandais de prendre la mesure de l'apport des nouvelles technologies dans les domaines culturels et artistiques. Il organise de nombreux ateliers de pratique artistique permettant aux artistes de se confronter aux nouveaux médias et il accompagne chaque année plusieurs artistes internationaux dans la production et la diffusion de leurs créations.</p> <p>http://www.v2.nl</p>

Structure Projet E-mail	+ Type d'opérateur - Secteur artistique > Public	Description Site web
VIRMA Virtual Institute for Research into Media Culture Amsterdam Développement de projets artistiques multimédias	+ Regroupement et réseau d'opérateurs - Arts numériques > Artistes / Tous publics	Le Virtual Institute for Research into Media Culture Amsterdam (VIRMA) regroupe des institutions d'Amsterdam, actives dans le domaine des nouveaux médias, à des fins de collaboration. Le groupe comprend les organismes suivants : De Balie - Centre for Culture and Politics, Netherlands Media Art Institute - Montevideo/TBA, De Waag - The Society for Old and New Media, STEIM et Paradiso. Tous les membres de VIRMA ont acquis de solides réputations en favorisant de nouvelles façons d'expérimenter et d'élaborer un savoir créatif avec les nouveaux médias et se sont engagés à diffuser ce savoir au sein d'un vaste réseau international.
Virtual Platform Amsterdam Développement et diffusion de projets artistiques multimédias info@virtueelplatform.nl	+ Structure de développement et de promotion des nouveaux médias - Arts numériques > Artistes / Tous publics	La Virtual Platform veut faire le lien entre la sphère culturelle et artistique et les secteurs de l'éducation, les organisations sociales, les médias et le secteur commercial. La Virtual Platform soutient des projets multimédias, coordonne des rencontres autour des nouveaux médias, conseille le gouvernement sur les directions à prendre dans ce domaine. http://www.virtueelplatform.nl
Portugal		
Experimenta Design Lisbonne Biennale sur le design et les nouveaux médias	+ Festival Arts plastiques et visuels - Arts numériques > Tous publics / Artistes / Chercheurs / Professionnels	Experimenta design est une Biennale sur le design et le multimédia avec notamment des workshops qui se déroule à Lisbonne.
Galerie Ze Dos Bois Lisbonne Galerie ZDB Programmation, résidences artistiques, festival « Atlantico » zedosbois@ip.pt	+ Galerie - Arts plastiques et visuels / Musique / Pluridisciplinaire > Tous publics / Artistes / Professionnels	La ZDB est considéré comme l'un des lieux phares de diffusion et de promotion articulant arts visuels, musiques électroniques et expérimentales et performances avec les nouvelles technologies. http://www.ip.pt/zedosbois/
Institut des Musées Portugais Lisbonne MATRIZNET Site Internet portail	+ Institution publique - Patrimoine / Sociologie, ethnologie, histoire / Arts plastiques et visuels / Culture scientifique et technique / Architecture / Arts numériques / Images et audiovisuel / Design > Tous publics / Artistes / Chercheurs / Professionnels	MATRIZNET est le portail Internet des musées portugais qui propose un accès selon 2 profils (chercheur ou grand public). Il donne accès aux collections permanentes et aux expositions temporaires. http://www.matriznet.ipmuseus.pt
Lugar Comum Barcarena Développement et diffusion de projets artistiques multimédias lugarcomum@lugarcomum.com	+ Centre d'art contemporain - Arts Plastiques et visuels > Tous publics / Artistes	Cet espace de résidence, de création et de diffusion se présente comme un lieu de référence dans le domaine de l'expérimentation artistique. http://www.lugarcomum.com

Structure Projet E-mail	+ Type d'opérateur - Secteur artistique > Public	Description Site web
<p>Musée National d'Archéologie Lisbonne</p> <p>Site Internet Visite virtuelle, site d'archives et de ressources documentaires</p> <p>info@mnarqueologia-ipmuseus.pt</p>	<p>+ Musée historique et de société - Archéologie > Tous publics / Jeunes</p>	<p>Site Internet qui propose une visite virtuelle du musée et des publications à télécharger.</p> <p>http://www.mnarqueologia-ipmuseus.pt/</p>
<p>Número/opio - art et culture Lisbonne</p> <p>Festival Número</p> <p>info@numerofestival.com</p>	<p>+ Festival - Arts numériques > Tous publics / Artistes / Professionnels</p>	<p>Festival dédié aux arts numériques.</p> <p>http://www.numerofestival.com</p>
<p>Odisseia Nas Imagens Porto</p> <p>Festival des nouveaux médias et du film documentaire</p> <p>odisseia@porto2001.pt</p>	<p>+ Festival - Images et audiovisuel / Arts numériques > Tous publics</p>	<p>Festival des nouveaux médias et du film documentaire.</p> <p>http://www.porto2001.pt</p>
<p>Terravista - Your European Space Lisbonne</p> <p>Aide aux projets multimédias</p>	<p>+ Opérateur Internet - Pluridisciplinaire > Tous publics</p>	<p>Site Internet offrant 7 Mo d'espace disque dur à tout créateur de site Internet en langue portugaise, Terravista propose également des « cyberchefs » ainsi que des cybercafés gratuits auxquels il fournit les logiciels et une formation minimale en création de sites Internet.</p> <p>http://www.terravista.pt</p>
<p>Virose Lisbonne</p> <p>Virose.pt Site de diffusion d'œuvres de Net Art</p>	<p>+ Opérateur Internet - Arts numériques > Tous publics / Artistes / Professionnels</p>	<p>Virose est un site sur l'art et les technologies qui présente ce qui se fait au Portugal en Net Art. Il propose notamment un espace de mutualisation des ressources en offrant à des Net-artistes l'opportunité de mettre en ligne leurs projets.</p> <p>http://www.virose.pt</p>
Royaume-Uni		
<p>24 Hour Museum Brighton</p> <p>24hourmuseum.org.uk et Show.me.uk Site portail et annuaire, site ludo-éducatif, site d'archives et de ressources documentaires</p> <p>info@24hourmuseum.org.uk</p>	<p>+ Structure d'appui et de soutien - Arts plastiques et visuels / Patrimoine > Tous publics</p>	<p>Premier musée virtuel national, ce site Internet regroupe plus de 2500 musées, galeries et lieux de patrimoine. Il propose des informations sur les musées et expositions en cours, mais aussi des contenus pédagogiques. Show.me.uk est la version enfant du musée 24 heures. Ce site propose aux enfants de 4 à 11 ans un avant-goût des meilleurs contenus proposés sur le web par les galeries et musées britanniques.</p> <p>http://www.24hourmuseum.org.uk http://www.show.me.uk</p>

Structure Projet E-mail	+ Type d'opérateur - Secteur artistique > Public	Description Site web
<p>Arts Catalyst Londres</p> <p>Arts Catalyst education programme</p> <p>info@artscatalyst.org</p>	<p>+ Structure de développement et de promotion des nouveaux médias - Culture scientifique et technique / Arts numériques > Enfants / Jeunes / Tous publics</p>	<p>La mission de Arts Catalyst est de soutenir et de promouvoir la mise en place d'un changement radical dans le dialogue entre l'art, la science et leur perception par le public. Ils organisent et promeuvent la collaboration entre artistes et scientifiques ainsi que les nouveaux types de recherche dans les laboratoires pluridisciplinaires. Des événements et des expositions sont organisés dans différents lieux dédiés à l'art, à la science et dans des lieux publics afin de toucher un public le plus large possible. Des programmes éducatifs et des débats sont mis en place et ont pour objectif de montrer quelles perspectives et développement artistiques sont offerts par les sciences.</p> <p>Le Arts Catalyst education programme pour objectif de faciliter la compréhension de concepts scientifiques, d'encourager les applications de ces connaissances, d'encourager l'exploration artistique dans un contexte pluridisciplinaire et de développer les talents artistiques et créatifs. Les projets éducatifs sont développés selon une approche multisensorielle. L'objectif est de revivifier les artistes et les ressources artistiques.</p> <p>http://www.artscatalyst.org</p>
<p>Arts Education Exchange Cambridge</p> <p>ACCESSART Site Internet de pratique artistique</p> <p>paula@accessart.org.uk</p>	<p>+ Collectif artistique - Arts plastiques et visuels > Jeunes</p>	<p>Accessart est un site Internet d'apprentissage qui propose des ateliers d'arts visuels en ligne réalisés par des artistes.</p> <p>http://www.accessart.org.uk</p>
<p>British Museum Londres</p> <p>COMPASS et COMPASS enfants Site Internet de ressources documentaires, site ludo-éducatif</p> <p>information@thebritishmuseum.ac.uk</p>	<p>+ Musée historique et de société - Sociologie, ethnologie, histoire > Jeunes</p>	<p>Compass et Compass Enfants sont des outils très utiles pour découvrir en ligne et dans le musée les œuvres et objets du musée. Ils proposent des contenus d'une grande qualité (images 2D et 3D) avec des liens entre objets permettant des analyses thématiques transversales entre les différentes collections.</p> <p>Une interface particulièrement riche encourage les enfants à une exploration des différentes galeries. De nombreuses ressources pédagogiques sont également proposées aux enseignants pour leur travail en classe.</p> <p>http://www.thebritishmuseum.ac.uk/compass/</p>
<p>CAIIA-STAR Centre for Advanced Inquiry in the Interactive Arts - Science Technology and Art Research</p> <p>Projets de recherche, Publications, Organisation de colloques internationaux</p> <p>txt@caiaa-star.net</p>	<p>+ Regroupement et réseau d'opérateurs - Culture scientifique et technique / Arts Numériques > Chercheurs</p>	<p>CAIIA-STAR propose des projets de recherche, met en place des publications et organise des colloques internationaux.</p> <p>http://www.caiaa-star.net</p>
<p>Département pour la Culture, les Médias et le Sport Londres</p> <p>Culture Online Site Internet de diffusion culturelle, projet en réseau, appui et accompagnement de projet</p> <p>cultureonline@culture.gov.uk</p>	<p>+ Collectivité publique - Pluridisciplinaire > Tous publics / Jeunes</p>	<p>Ce projet est encore en construction à ce jour. Il a obtenu une subvention de 20 M€ en juin 2002 pour favoriser l'apprentissage, toucher de nouveaux publics et mettre en œuvre d'ici 2004 une trentaine de projets pour adultes et enfants utilisant les ressources des institutions culturelles.</p> <p>http://www.culture.gov.uk http://www.cultureonline.gov.uk</p>

Structure Projet E-mail	+ Type d'opérateur - Secteur artistique > Public	Description Site web
<p>Digital Arts Network Cambridge</p> <p>Réseau de lieux culturels travaillant à l'intersection des arts et des technologies</p> <p>bruno@digitalartwork.org</p>	<p>+ Regroupement et réseau d'opérateurs - Arts numériques > Tous publics / Artistes</p>	<p>Digital Network est un réseau géré par 4 organismes régionaux dans l'Est du Royaume Uni (The Junction, Norwich Art Centre, Essex Dance et the Focal Point Gallery). Le collectif travaille à l'intersection des arts et des nouvelles technologies. Il propose des ressources de communication online et organise des événements culturels.</p> <p>http://www.digitalartnetwork.org</p>
<p>FACT Film, Art & Creative Technology Liverpool</p> <p>Soutien et diffusion de projets artistiques multimedia</p>	<p>+ Centre d'arts numériques - Arts numériques > Tous Publics / Artistes</p>	<p>FACT propose aux artistes multimédias du matériel technologique, du conseil technique, une aide à la conception et réalisation de DVD. Le centre a développé un "Media Lounge" espace culturel multimedia avec présentation des projets des artistes sur le "DVD Jukebox". FACT organise également la biennale Video Positive, un festival sur les nouveaux médias.</p> <p>http://www.fact.co.uk</p>
<p>ICA - Institut for Contemporary Art Londres</p> <p>Exposition de Net Art au média center et en ligne, soutien aux Net Artistes à travers le programme DARE</p> <p>philipdoddsoffice@ica.org.uk linar@ica.org.uk info@newmediacentre.com</p>	<p>+ Musée d'art - Arts plastiques et visuels > Tous publics / Artistes</p>	<p>L'ICA soutient la diffusion du Net Art par des expositions en ligne et sur son site. Le centre a développé le programme DARE (Digital Arts Research and Experimentation) visant à aider les artistes multimédias à développer leurs projets.</p> <p>http://www.ica.org.uk http://www.newmediacentre.com</p>
<p>The Institute for New Media Performance Research Surrey</p> <p>Recherche et développement de projets artistiques multimédias</p>	<p>+ Laboratoire de recherche - Arts numériques > Artistes / Chercheurs</p>	<p>L'institut a été fondé en 1998 à l'Université de Surrey. Il a été conçu comme un lieu de collaborations intensives entre artistes, universitaires et scientifiques pour développer des projets innovants et des publications en ligne.</p> <p>http://www.surrey.ac.uk/spa/i.n.m.p.r</p>
<p>IN IVA Institut of International visual arts Londres</p> <p>Gallery X space Site Internet de diffusion culturelle, galerie virtuelle</p> <p>institute@iniva.org</p>	<p>+ Centre d'arts numériques - Arts plastiques et visuels / Arts numériques > Tous publics / Artistes / Professionnels</p>	<p>Depuis 1994, InIVA organise des expositions et met en place des projets dans les domaines du multimedia, de l'éducation et de la recherche. In IVA développe également une activité de publication. Son objectif est de faire connaître et d'expliquer à un public le plus large possible les travaux d'artistes contemporains venant de cultures variées. La galerie X-Space, qui se trouve sur le site Web de l'institut, donne à de jeunes artistes aux horizons divers la possibilité de travailler en collaboration avec des concepteurs et des technologues web. Comme la plupart de ces jeunes artistes n'utilise pas encore Internet en tant que nouveau médium artistique, l'expérience qu'ils acquièrent à X-Space leur permet d'élargir leur pratique artistique.</p> <p>http://www.iniva.org/</p>
<p>The Junction Cambridge</p> <p>The Digital Programme Résidences, ateliers de pratique artistique, programmation de spectacles multimédias</p> <p>lizzie@junction.co.uk spiral@junction.co.uk</p>	<p>+ Salle de spectacle - Arts numériques > Jeunes</p>	<p>Le Programme Digital du Junction explore les possibilités d'intégration des nouvelles technologies dans les arts de la scène et la performance. Au travers d'un partenariat avec les structures culturelles et artistiques de la région, le Junction soutient le développement de toutes formes artistiques intégrant les TIC. Ce projet est orienté à destination des jeunes.</p> <p>http://www.junction.co.uk</p>

Structure Projet E-mail	+ Type d'opérateur - Secteur artistique > Public	Description Site web
<p>LUX Londres</p> <p>Lux online Conservation et diffusion de films et vidéos d'artistes</p> <p>info@lux.org.uk ben@lux.org.uk</p>	<p>+ Structure de développement et de promotion des nouveaux médias - Images et audiovisuel > Artistes</p>	<p>Lux a pour vocation de rendre accessible, préserver et promouvoir le matériel et les collections des archives du Lux Center, du Londres Filmmakers Cooperation and Londres Electronic Arts/Londres Video Access. L'association existe depuis avril 2002. Avec le projet Lux on line, ses activités éducatives, son site web, son catalogue virtuel et son matériel numérique, Lux veut développer un public pour les arts numériques et soutenir les artistes du numérique.</p> <p>http://www.lux.org.uk</p>
<p>Musée National Maritime Londres</p> <p>Site Internet Site Internet ludo-éducatif, archives et ressources documentaires, expériences à réaliser...</p>	<p>+ Musée historique et de société - Sociologie, ethnologie, histoire > Tous publics / Jeunes</p>	<p>Le Musée National Maritime a mis en place un site Internet complet disponible en 7 langues différentes. Ce site propose une vente de produits dérivés en ligne et une rubrique éducative avec un large choix de jeux éducatifs et ressources pédagogiques.</p> <p>http://www.nmm.ac.uk/</p>
<p>National Gallery Londres</p> <p>Numérisation d'un fond documentaire accessible et adapté aux différents publics d'internautes</p> <p>information@ng-london.org.uk</p>	<p>+ Musée d'art - Patrimoine > Tous publics</p>	<p>Ce site propose l'intégralité des collections avec environ 1500 images en ligne (que l'on peut agrandir). Les informations principales sont disponibles en 7 langues. Le public visé est principalement le grand public, mais tout l'intérêt de ce site réside dans son approche par type d'usage. En effet, les collections sont présentées de différentes façons selon les publics : un "beginner's guide" propose une présentation destinée au public non averti, une rubrique présente les 12 œuvres les plus connues du musée, une section est spécifiquement dédiée à l'éducation, des points de vue de critiques et d'artistes sont aussi proposés sur une œuvre de leur choix.</p> <p>http://www.nationalgallery.org.uk/</p>
<p>New Media Scotland Glasgow</p> <p>Recherche et aide au développement de projets artistiques sur les nouveaux médias</p> <p>info@mediascot.org</p>	<p>+ Centre d'arts numériques - Arts numériques > Tous publics</p>	<p>New Media Scotland a pour objectif de soutenir la recherche sur les nouveaux médias et le développement de projets artistiques. Le centre a lancé en 2000 le site web "Host". Il veut aussi développer des résidences d'artistes.</p> <p>http://www.mediascot.org</p>
<p>Royal Shakespeare Company Warwickshire</p> <p>Collection des images et expositions de la RSC Site Internet d'archives et de ressources documentaires</p> <p>info@rsc.org.uk</p>	<p>+ Collectif artistique / Salle de spectacle - Théâtre > Tous publics</p>	<p>La Collection des Images et Expositions de la Royal Shakespeare Company est une banque de ressources numériques en ligne sur le site Internet de la RSC avec un accès aux documents majeurs des archives et collections de la RSC et de la Société du Lieu de Naissance de Shakespeare : photographies, peintures, costumes, livres, dessins et enregistrements des créations de la RSC. Ce musée en ligne présente des documents datant du 17ème siècle jusqu'à nos jours, dont la plupart sont rarement exposés.</p> <p>http://www.rsc.org.uk</p>
<p>SCRAN Edinbourg</p> <p>SCRAN Réseau de partage et d'échange de ressources culturelles</p> <p>scran@scran.ac.uk</p>	<p>+ Regroupement et réseau d'opérateurs - Patrimoine > Tous publics / Jeunes</p>	<p>SCRAN, le réseau écossais d'accès aux ressources culturelles, est un programme de 22 M€ qui a pour objectif de constituer une base de données multimédia en réseau pour la formation et la mise en valeur de l'Histoire et de la culture écossaise. Même si ce réseau repose sur les ressources des musées, des bibliothèques et des archives d'Écosse, le premier objectif de SCRAN n'est ni la conservation ni la documentation mais l'accès éducatif.</p> <p>http://www.scran.ac.uk</p>

Structure Projet E-mail	+ Type d'opérateur - Secteur artistique > Public	Description Site web
<p>Tate Modern Gallery Londres</p> <p>Site Internet - Rubrique "E-learning" Banque de programmes culturels et éducatifs en ligne</p> <p>information@tate.org.uk</p>	<p>+ Musée d'art - Arts plastiques et visuels > Tous Publics</p>	<p>La Tate Modern Gallery propose un ensemble intéressant d'outils pédagogiques en ligne en direction de différents publics. Mais ces outils éducatifs sont proposés sur le site général des Tate Galleries. Une rubrique "e-learning" propose plusieurs modules avec quatre rubriques : "Adultes", "Communauté", "Ecoles", "Etudier les collections".</p> <p>http://www.tate.org.uk http://www.tate.org.uk/modern/</p>
<p>Victoria and Albert Museum Londres</p> <p>Learning - programmes d'apprentissage Site Internet, bornes interactives, ateliers de pratique artistique</p> <p>d.anderson@vam.ca.uk</p>	<p>+ Musée d'art - Arts plastiques et visuels > Tous publics</p>	<p>Ce musée a une forte tradition d'apprentissage et propose pour cela toute une série d'actions éducatives utilisant les TIC en direction de publics très divers. Des programmes d'apprentissage sont proposés pour les adultes, les groupes, les familles, les personnes handicapées, les écoles et professeurs, les étudiants et conférenciers, ou encore les jeunes.</p> <p>http://www.vam.ac.uk</p>
Suède		
<p>Archives Nationales de Suède et Académie Royale des Lettres, de l'Histoire et des Antiquités Stockholm</p> <p>Projet Oxenstierna Site Internet d'archives et de ressources documentaires</p> <p>helmut@riksarkivet.se</p>	<p>+ Collectivité publique - Archives > Etudiants / Chercheurs</p>	<p>Ce projet consiste à numériser les correspondances d'Axel Oxenstierna (personnage historique suédois du 17ème siècle) et à les rendre accessibles au public notamment pour un usage pédagogique.</p> <p>http://www.ra.se/ra/oxenstierna/oxenstierna1.html</p>
<p>CRAC - Creative room for arts and computing Stockholm</p> <p>CRAC - Medialab</p> <p>info@crac.org</p>	<p>+ Structure de développement et de promotion des nouveaux médias - Arts numériques > Artistes / Tous publics</p>	<p>Creative Room for Art and Computing est un centre d'arts numériques basé à Stockholm qui se présente comme une plateforme pluridisciplinaire dont le premier objectif est de penser la façon dont les nouveaux médias doivent être utilisés. Le but est ainsi d'établir un dialogue vivant entre les arts et les technologies et de donner à l'art un rôle plus important dans l'expansion toujours plus grande de l'électronique dans l'espace public. L'organisation compte plus de 250 membres en Suède et à l'étranger et développe de nombreux projets de collaboration avec ses partenaires.</p> <p>Le CRAC est équipé d'un medialab qui offre la possibilité à ses membres de se connecter à Internet et d'utiliser les logiciels en accès libre. Le CRAC organise également de nombreux workshops sur les nouveaux médias à destination des artistes.</p> <p>http://www.crac.org/</p>
<p>Electrohype Atlas Project Stockholm</p> <p>Développement et diffusion de projets multimédias</p> <p>anna.kindvall@electrohype.org lars.midboe@electrohype.org</p>	<p>+ Regroupement et réseau d'opérateurs - Arts numériques > Tous publics / Professionnels / Artistes</p>	<p>Electrohype représente et soutient les arts numériques en Suède et dans toute l'Europe du Nord. L'objectif de ce centre est de créer un guide pour ceux qui veulent se renseigner sur les arts numériques. Electrohype est également à l'origine d'un grand festival suédois sur les arts numériques.</p> <p>http://www.electrohype.org</p>

Structure Projet E-mail	+ Type d'opérateur - Secteur artistique > Public	Description Site web
-------------------------------	--	-------------------------

<p>FRYSHUSET Stokholm Suède Programmation multimédia</p> <p>rita.criborn@fryshuset.se</p>	<p>+ Centre culturel - Pluridisciplinaire > Tous publics</p>	<p>Le Fryshuset est un centre culturel et social qui travaille principalement avec les jeunes. Ses activités s'orientent dans 3 directions : activités sociales, éducation et projets culturels et sociaux. Dans sa programmation, le centre consacre une grande place aux nouveaux médias.</p> <p>http://www.fryshuset.se</p>
<p>SKODK Association des artistes suédois pour les arts numériques Stockholm</p> <p>CRAC "Creative Room for Art and Computing" Workshops, projet en réseau, appui et accompagnement de projets</p> <p>info@crac.org nils.claesson@mail.skodk.nu</p>	<p>+ Centre d'arts numériques - Arts numériques > Artistes</p>	<p>CRAC, géré par l'association SKODK, est une plateforme de réflexion et de production sur les arts numériques. C'est un lieu très important pour la scène artistique contemporaine suédoise. SKODK gère aussi un Medialab à Stockholm centré sur les collaborations pluridisciplinaires entre scientifiques et artistes.</p> <p>http://www.crac.org</p>

Nouveaux entrants dans l'UE

Estonie

<p>Estonian Academy of Arts Tallinn</p> <p>Centre E-media Centre de résidence artistique et de recherche</p> <p>ando@artun.ee</p>	<p>+ Centre d'arts numériques - Arts numériques > Artistes / Etudiants / Tous publics</p>	<p>Le centre E-Media a pour but de développer des recherches et projets universitaires dirigés vers les nouveaux médias. Ce centre est ouvert aux étudiants et enseignants pour développer des projets artistiques multimédias.</p> <p>http://www.artun.ee</p>
--	--	--

Structure Projet E-mail	+ Type d'opérateur - Secteur artistique > Public	Description Site web
-------------------------------	--	-------------------------

Hongrie

<p>Artpool Art Research Center Budapest</p> <p>Développement et diffusion de projets artistiques multimédias</p>	<p>+ Centre d'arts numériques - Arts numériques > Artistes / Chercheurs / Tous publics</p>	<p>Artpool est une institution d'art avant-gardiste hongrois à but non lucratif, ayant pour objectif de consigner les évolutions artistiques actuelles, de présenter et documenter les expériences artistiques les plus intéressantes et de promouvoir la communication artistique par la recherche, l'édition, l'organisation d'événements artistiques, d'expositions, de débats, et par la création d'un site Internet.</p> <p>http://www.artpool.hu</p>
<p>C3 Centre pour la Culture et la Communication Budapest</p> <p>Soutien à l'exploration des nouvelles technologies</p> <p>nikol@c3.hu info@c3.hu</p>	<p>+ Centre culturel - Pluridisciplinaire / Arts numériques > Artistes / Tous publics</p>	<p>C3 est un centre de recherche, un laboratoire multimédia, un centre de documentation, un fournisseur d'accès Internet et laboratoire Internet ouvert au grand public. Il fait office d'institution artistique et culturelle pluridisciplinaire, de radio diffusée sur Internet et d'espace d'exposition.</p> <p>http://www.c3.hu</p>
<p>Académie Hongroise des Beaux-Arts Budapest</p> <p>Département Inter média</p> <p>sj@c3.hu</p>	<p>+ Ecole et centre de formation - Arts numériques / Pluridisciplinaire / Arts plastiques et visuels > Etudiants</p>	<p>L'Intermedia department est un département de l'Ecole nationale des Beaux-Arts de Budapest qui a été créé en 1993. L'objectif de ce département est de former des étudiants aux nouvelles formes artistiques (arts numériques, arts visuels, street art...) et à leurs différents supports techniques. Ils publient chaque année un recueil de photographies et de textes qui retrace le parcours des étudiants.</p> <p>http://www.intermedia.c3.hu</p>

Lettonie

<p>K@2 Liepaja</p> <p>Centre pour la culture et l'information</p> <p>loco@parks.lv</p>	<p>+ Centre culturel - Pluridisciplinaire > Tous publics / Artistes</p>	<p>Fondé par des artistes lettons et suédois, K@2 veut permettre aux habitants de Karosta de travailler de façon créative et provoquer leur créativité à travers des projets artistiques et multimédias.</p> <p>http://www.karosta.org</p>
<p>RIXC The center for new media Culture Riga</p> <p>Centre pour les nouveaux médias</p> <p>rixc@rixc.lv</p>	<p>+ Centre d'arts numériques - Pluridisciplinaire / Arts numériques > Artistes / Chercheurs / Etudiants / Tous publics</p>	<p>Le RIX- Center a été fondé en 2000 par E-lab, collectif d'artistes de net-art, suite à la première rencontre du réseau NICE. Ce centre d'arts numériques développe plusieurs projets : une web-TV et net-radio, du net-art, mais aussi des projets littéraires et musicaux. Il organise également tous les ans le Festival Art +Com. Enfin, RIX-C développe actuellement un laboratoire multimédia.</p> <p>http://www.rixc.lv</p>

Structure Projet E-mail	+ Type d'opérateur - Secteur artistique > Public	Description Site web
-------------------------------	--	-------------------------

<p>Latvian Center for Contemporary art Riga</p> <p>Centre d'art contemporain</p> <p>skrese@lcca.lv</p>	<p>+ Centre d'art contemporain - Arts plastiques et visuels > Artistes / Etudiants / Tous publics</p>	<p>Le Latvian center for contemporary art est une structure qui a pour objectif d'accompagner le développement de l'art contemporain letton et de faciliter son intégration au niveau de la scène internationale. Ses activités s'orientent dans plusieurs directions : un centre de ressources et d'information sur l'art contemporain letton et sur les arts plastiques et visuels ouvert au grand public et en particulier aux étudiants, une activité de publication, l'organisation d'expositions en Lettonie et à l'étranger et des collaborations avec d'autres structures européennes et internationales d'art contemporain. Dépourvu d'espaces physiques d'exposition, le LCCA travaille actuellement à la mise en place d'une plateforme virtuelle permettant d'exposer les artistes lettons.</p> <p>http://www.lcca.lv/</p>
---	--	--

Pologne

<p>CCA Centre for Contemporary Art Varsovie</p> <p>Formation, Développement et diffusion de projets artistiques Programme d'expositions, de conservation et d'aide aux arts visuels contemporains The New Media Project</p> <p>sw@csw.art.pl</p>	<p>+ Centre culturel / Centre d'arts contemporains / Lieux d'exposition / Centre de ressources - Pluridisciplinaire / Arts visuels / Arts numériques > Artistes / Tous publics</p>	<p>Lieu de création et de documentation de l'art contemporain dans toutes ses expressions, le Centre for Contemporary Art a pour vocation d'organiser expositions, spectacles et performances artistiques, représentations théâtrales, concerts de musique contemporaine, projections de films expérimentaux et d'art vidéo, ateliers de création, conférences...</p> <p>Il développe également actuellement un important projet intitulé The new media project sur les nouveaux médias et l'art, en collaboration avec l'école de Polytechnique de Varsovie, l'académie des Beaux-arts et d'autres universités de Varsovie. L'objectif est de mettre en place un programme scientifique et pédagogique autour des nouveaux médias tout en initiant de véritables interactions avec la société.</p> <p>http://www.csw.art.pl/</p>
---	---	--

<p>WYSPA Foundation Gdansk</p>	<p>+ Centre d'art contemporain Arts plastiques et visuels Tous publics - Artistes > Professionnels</p>	<p>http://www.wyspa.art.pl</p>
<p>WRO Center for Media Art Wroclaw</p> <p>Centre pour les arts numériques</p> <p>info@wrocenter.pl zk@wrocenter.pl akade@wrocenter.pl</p>	<p>+ Centre d'arts numériques - Arts numériques > Artistes / Tous publics</p>	<p>WRO est une institution culturelle indépendante qui organise des séminaires, des workshops, des expositions, une biennale des arts numériques et met en place des publications. Elle développe également des projets artistiques comme Gameboyyz ou Generator III.</p> <p>http://www.wrocenter.pl</p>

République Tchèque

<p>Centre for Metamedia Plasy</p> <p>Développement et diffusion de projets artistiques multimédias</p> <p>hermit@iol.cz</p>	<p>+ Centre d'arts numériques - Pluridisciplinaire / Arts numériques > Artistes / Tous publics</p>	<p>Depuis 1992, le centre for Metamedia de Plasy est un programme international et interdisciplinaire d'accueil et de résidences d'artistes qui offre à des créateurs de toutes disciplines un cadre de travail et d'expérimentation, de rencontres et de collaborations avec d'autres artistes.</p> <p>http://www.hermit.cz</p>
--	---	---

Structure Projet E-mail	+ Type d'opérateur - Secteur artistique > Public	Description Site web
-------------------------------	--	-------------------------

<p>Développement et diffusion de projets artistiques multimédias</p> <p>ludvik.hlavacek@fccca.cz scca@fccca.cz</p>	<p>+ Centre dédié aux nouveaux médias - Arts numériques > Artistes / Tous publics</p>	<p>Le FCCA se veut une plate-forme pour le développement et la réalisation de projets artistiques dans les domaines de l'art, de la communication et des nouvelles technologies. Le centre organise des expositions, résidences d'artistes, workshops et conférences. Il développe également un centre de documentation et de ressources, un laboratoire d'art multimédia et une web-radio.</p> <p>http://www.fcca.cz/</p>
---	--	--

<p>SCCA - Soros Centre for Contemporary Arts Prague</p> <p>Aide aux arts visuels contemporains</p> <p>econnect@ecn.cz</p>	<p>+ Structure de développement et de promotion des nouveaux médias - Arts plastiques et visuels > Artistes / Tous publics</p>	<p>Le SCCA contribue au développement de la communauté artistique grâce à l'aide qu'il apporte aux artistes individuels, aux professionnels de l'art et aux organisations artistiques, par le biais d'accords de coopération régionaux et internationaux. Le centre participe à des programmes tels que : documentation des arts visuels contemporains, bourses pour les arts visuels, expositions d'art contemporain, base de données sur les bourses internationales et les programmes de résidence d'artistes.</p> <p>http://zpravodajstvi.ecn.cz</p>
--	---	--

Slovénie

<p>Intim@ Virtual Base Ljubjana</p> <p>Laboratoire créatif multimédia</p> <p>atom@intima.org</p>	<p>+ Collectif artistique - Théâtre / Arts numériques > Artistes / Tous publics</p>	<p>Fondé sous le nom d'Association théâtrale Intima en 1995, cette structure s'est transformée l'année suivante en "creative intimate lab" avec transfert de ses activités de production, représentations théâtrales sur Internet et création d'un système logistique de base virtuelle de données artistiques.</p> <p>http://www.intima.org</p>
---	--	--

<p>Pekarna Magdelenske Mreze Maribor</p> <p>Développement et diffusion de projets artistiques multimédias</p> <p>info@pekarna.rulz.org</p>	<p>+ Nouveau lieu culturel et friche artistique - Pluridisciplinaire > Artistes / Tous publics</p>	<p>Installé depuis 1996 dans une ancienne boulangerie militaire, Pekarna magdalenske mreze est une organisation privée et à but non lucratif qui développe des actions sociales et culturelles notamment tournées vers les nouveaux médias. Le centre organise des workshops, expositions, concerts, projections...</p> <p>http://web.pekarna.rulz.org/</p>
---	---	--

Europe - Pays non-membres de l'UE

Bulgarie

<p>Art Today Foundation Plovdiv</p> <p>Diffusion et soutien aux arts numériques</p> <p>arttoday@techno-link.com</p>	<p>+ Collectif artistique - Arts numériques > Artistes / Tous publics</p>	<p>La Art Today Foundation a été mise en place en 1997 par un groupe d'artistes et d'intellectuels réunis dans le but commun de créer un centre d'art contemporain. Le collectif organise depuis 2000 un colloque avec conférences et expositions consacré aux intervenants en art numérique qui travaillent dans les balkans.</p>
<p>Interspace Media Art Center Sofia</p> <p>New Media Art Program Production et diffusion de projets multimédia</p> <p>home@i-space.org</p>	<p>+ Structure de développement et de promotion des nouveaux médias - Arts numériques > Artistes / Tous publics</p>	<p>Ce programme d'arts numériques permettra la réalisation, la présentation, la distribution et la collection de nouveaux projets artistiques liés aux nouveaux médias.</p> <p>http://www.i-space.org/</p>

Structure Projet E-mail	+ Type d'opérateur - Secteur artistique > Public	Description Site web
-------------------------------	--	-------------------------

SCAS Student Computer Art Society
Organisation de manifestations dans le domaine des arts numériques

+ Regroupement et réseau d'opérateurs
- Arts numériques
> Artistes / Tous publics

Fondée en 1990, SCAS regroupe des étudiants et de jeunes spécialistes des nouveaux médias venant de 7 villes et de 9 universités de Bulgarie. L'association étudiante veut aider les artistes à réaliser des projets complexes mettant en œuvre les nouvelles technologies de l'information, par le biais notamment de séminaires, conférences et expositions.

<http://www.scas.acad.bg>

Norvège

Atelier Nord
Oslo

Développement et diffusion de projets artistiques multimédias

atle.barclay@anart.no

+ Centre d'arts numériques
- Arts numériques
> Artistes / Tous publics

Laboratoire multimédia destiné aux artistes, Atelier Nord organise des expositions et réalise des projets artistiques, essentiellement dans les domaines de la vidéo numérique, de l'art Internet, de la publication sur le web et de la production multimédia.

<http://www.anart.no>

BEK Bergen Elektroniske Kunstcenter
Bergen

Centre pour les arts électroniques

bek@bek.no

+ Centre d'arts numériques
- Arts numériques
> Artistes / Tous publics

BEK est un centre d'art consacré aux nouveaux médias. Il propose des résidences d'artistes, des workshops et organise des manifestations culturelles tournées vers le multimédia.

<http://www.bek.no>

NoTAM Norwegian Network for Technology Acoustics and Music
Oslo

Recherche, développement et diffusion de projets artistiques multimédias dans le domaine des musiques électroniques

admin@notam02.no
joranru@notam.uio.no

+ Centre culturel / Laboratoire de recherche
- Musique
> Artistes / Chercheurs / Tous publics

NOTAM se veut un centre pour tous les genres de musique contemporaine. Le centre met à disposition des artistes un matériel technologique important. NOTAM organise des événements culturels, des conférences, concerts, installations et séminaires. Des programmes spécifiques sont développés pour les enfants, les jeunes, les étudiants ou les universitaires.

<http://www.notam.uio.no>

Russie

Theremin Centre for Electroacoustic Music and Multimedia
Moscou

Formation, diffusion et développement de projets artistiques multimédias

box@theremin.ru

+ Centre culturel
- Musique / Arts numériques
> Artistes / Tous publics

Le centre Théremin souhaite réaliser une symbiose créative entre des musiciens, des artistes, des ingénieurs et des informaticiens désireux de concrétiser des projets expérimentaux, non commerciaux, dans les domaines de la musique électro-acoustique et de l'informatique musicale, des arts visuels et du multimédia.

<http://www.theremin.ru/>

Structure Projet E-mail	+ Type d'opérateur - Secteur artistique > Public	Description Site web
-------------------------------	--	-------------------------

Suisse

Centre pour l'image contemporaine Saint-Gervais

Centre de production artistique
Organisation de la biennale de l'image en
mouvement

itena@sgg.ch

+ Structure de développement et de
promotion des nouveaux médias
- Arts numériques / Arts plastiques et
visuels / Images et audiovisuel
> Tous publics / Artistes / Chercheurs

Financé par la fondation SGG (Saint-Gervais Genève), le Centre pour l'image contemporaine s'intéresse aux nouvelles images et aux nouveaux supports de communication audio-visuelle, à la photographie, à la vidéo, à l'infographie et au cinéma, au multimédia et aux réseaux. C'est un centre de diffusion, de production, de réflexion et d'archivage des images contemporaines. Le centre comporte notamment une médiathèque, 2 salles de représentations, un hall d'exposition, des studios de montage, d'infographie et de photographie. Le Centre pour l'image contemporaine organise également la biennale de l'image en mouvement depuis 1985 avec des séminaires, expositions, rétrospectives, compétitions...

<http://www.centreimage.ch>

SNM Studienbereich Neue Medien Zurich

Développement de projets reliant l'art, la
communication et les nouvelles technologies

giaco.schiesser@hgkz.ch

+ Ecole et centre de formation
- Arts numériques
> Etudiants

Créé en 1998 au sein de la Hochschule für Gestaltung und Kunst de Zurich, le SNM organise des salons, expositions, workshops tournés vers les nouveaux médias. La structure développe également des projets de recherche et des études donnant lieu à des publications.

<http://www.snm-hgkz.ch>
<http://www2.snm-hgkz.ch>

Amérique du Nord

Canada

AMICO - Association des Musées pour l'Image Toronto

Association de musées présentant une riche
collection en ligne

management@amico.org

+ Regroupement et réseau
d'opérateurs
- Patrimoine
> Tous publics

AMICO est une coopérative de publication des fonds numérisés orientée vers un usage éducatif. L'association propose des licences à de grandes universités, des bibliothèques. L'idée sous-jacente de ce projet est aussi de constituer une sorte de guichet unique.

<http://www.amico.org>

Centre International d'Art Contemporain Montréal

CAP Internet - Centre d'accès Public à Internet
Lieu d'accès aux ressources culturelles
numériques, ateliers de pratique

mutlimediaciac@ciac.ca
claud.gosselin@ciac.ca

+ Centre d'art contemporain
- Arts plastiques et visuels
> Tous publics

Sans lieu d'exposition permanent, le CIAC existe comme "Bureau pour l'art contemporain". Soucieux de respecter son rôle de diffuseur en art contemporain, le CIAC propose sur son site Internet des informations générales sur ses activités ainsi que des renseignements sur les expositions. Le CIAC a également mis en place un Centre d'Accès Public à Internet (CAP Internet), établi dans le cadre du Programme d'Accès Communautaire (PAC) d'Industrie Canada. Des séances de formation sont proposées au public, telles une initiation générale à Internet, l'utilisation du courrier électronique, les recherches sur le Web... Les utilisateurs peuvent se familiariser avec les activités du Centre international d'art contemporain de Montréal et de tout autre organisme dans le domaine des arts contemporains par l'utilisation d'Internet.

<http://www.ciac.ca>

Structure Projet E-mail	+ Type d'opérateur - Secteur artistique > Public	Description Site web
<p>Fondation Daniel Langlois Québec</p> <p>Centre de ressources sur les arts numériques et programmes de subvention</p> <p>info@fondation-langlois.org</p>	<p>+ Fondation - Arts numériques / Culture scientifique et technique > Artistes / Professionnels / Chercheurs</p>	<p>La fondation Daniel Langlois a pour vocation de faire avancer les connaissances en art et en science en favorisant leur rencontre sur le terrain des technologies. La fondation souhaite ainsi encourager l'épanouissement d'une conscience critique à l'égard des implications des technologies sur l'homme, ainsi que l'exploration d'esthétiques propres aux nouveaux environnements humains. Par le biais de son Centre de recherche et de documentation (CR+D), la fondation contribue à documenter l'histoire, les œuvres et les pratiques associées aux arts technologiques ou médiatiques, électroniques et numériques, et à rendre cette information accessible de manière innovatrice par des moyens thématiques.</p> <p>La fondation vise l'élargissement des connaissances artistiques et scientifiques en favorisant le rapprochement de l'art et de la science dans le domaine des technologies. La fondation cherche à cultiver, d'une part, une conscience critique à l'égard des implications des technologies sur les humains et leur environnement.</p> <p>http://www.fondation-langlois.org</p>
<p>InterAccess Electronic Media Center Toronto</p> <p>Workshops, ateliers de pratique artistique, conférences</p> <p>office@interaccess.org</p>	<p>+ Centre d'arts numériques - Arts numériques > Artistes / Professionnels / Tous publics</p>	<p>Le centre Interaccess propose au grand public et aux professionnels des arts numériques un certain nombre d'outils et de ressources qui explorent l'intersection entre la culture et la technologie à travers la création, des expositions, et la recherche sur les nouveaux médias. Le centre organise de nombreux ateliers à destination d'un large public pour leur permettre de créer leurs propres œuvres d'arts numériques. De nombreux événements de vulgarisation des arts numériques sont également organisés (colloques, rencontres avec des artistes...)</p> <p>http://www.interaccess.org</p>
<p>Musée d'art contemporain de Montréal Montréal</p> <p>Site web de la médiathèque Site Internet d'archives et de ressources documentaires, site portail et annuaire</p> <p>infomedia@macm.org micgauthier@macm.org</p>	<p>+ Musée d'art - Arts plastiques et visuels > Tous publics</p>	<p>Le site Web de la Médiathèque du Musée d'art contemporain de Montréal est un site exclusivement consacré à la recherche documentaire en art contemporain et comporte deux sections : la première contient des informations sur la Médiathèque proprement dite. On y trouve des données sur le fonds documentaire, les services offerts, le personnel. On y trouve également le produit des recherches menées par l'équipe de la Médiathèque : bibliographies d'artistes, bibliographies thématiques spécialisées, comptes rendus de veilles thématiques. La seconde section est un répertoire de sites ayant un rapport avec l'art contemporain et la culture. Ce répertoire contient plus de 2 300 liens. Les pointeurs vers les sites sélectionnés sont organisés selon une structure thématique facile à consulter.</p> <p>http://www.media.macm.qc.ca</p>
<p>Musée de la civilisation de Québec Québec</p> <p>Site web et nouvelles technologies interactives</p> <p>mcqweb@mcq.org</p>	<p>+ Musée historique et de société - Sociologie, ethnologie, histoire > Tous publics</p>	<p>Les nouvelles technologies interactives contribuent au dynamisme de ce Musée à la pointe de l'équipement numérique disponible et facilitent l'accès aux objets pour le public.</p> <p>http://www.mcq.org</p>
<p>Musée Virtuel du Canada Québec</p> <p>Musée Virtuel du Canada Site portail de diffusion culturelle</p> <p>mvc@museevirtuel.ca</p>	<p>+ Regroupement et réseau d'opérateurs - Secteurs patrimoniaux / Sociologie, ethnologie, histoire / Arts plastiques et visuels / Culture scientifique et technique / Architecture / Arts numériques / Images et audiovisuel / Design > Tous publics</p>	<p>Proposant toute une gamme d'activités en anglais et français sur les musées et le patrimoine culturel canadien, le Musée Virtuel du Canada s'avère un outil d'information, de recherche et d'apprentissage très riche pour un public diversifié.</p> <p>http://www.virtualmuseum.ca</p>

Structure Projet E-mail	+ Type d'opérateur - Secteur artistique > Public	Description Site web
Mutek Montréal Festival de musiques électroniques, label (mutek.ca)	+ Festival - Musique > Tous publics / Artistes / Chercheurs	Mutek est un festival de musiques électroniques qui propose également des conférences sur la numérisation, les nouveaux outils de création, la distribution... http://www.mutek.ca
PRIM: Productions et Réalisations Indépendantes de Montréal (Usine C) Montréal Projets multimédias, médiathèque, programmes de soutien... prim@cam.org	+ Centre d'arts numériques - Images et audiovisuel / Arts numériques > Artistes / Chercheurs	PRIM est un centre d'accès voué à la recherche et à la création dans le domaine des arts médiatiques et un lieu de rencontre pour les artistes canadiens et internationaux. Véritable laboratoire pour les nouvelles technologies et leur implication dans la création, il offre des ressources techniques en vidéo analogique et numérique, en audio et en médias informatisés (infographie 2D et 3D, hypermédia). http://www.cam.org/-prim
SAT - Société des Arts Technologiques Montréal SAT Appui et accompagnement de projets, projet en réseau sat@sat.qc.ca	+ Centre d'arts numériques - Arts numériques > Artistes / Professionnels / Chercheurs / Tous publics	La SAT est sans doute l'un des lieux culturels de création, de recherche et de diffusion les plus innovants au Canada. Son exemplarité repose notamment sur sa capacité à marier ses activités de recherche et d'accompagnement de projets artistiques avec une politique ambitieuse de diffusion et de programmation en direction des jeunes. http://www.sat.qc.ca
The Banff Centre for the arts Alberta Télévision et coproductions multimédias sara_diamond@banffcentre.ab.ca	+ Société de production - Images et audiovisuel > Artistes / Professionnels / Chercheurs / Tous publics	Le Centre joue un rôle unique au Canada en matière de télévision, médias interactifs, développement Internet, multimédia et recherche. L'objectif est de confronter les arts, les médias et les nouvelles technologies pour soutenir des projets innovateurs et expérimentaux. Le centre met à disposition des services et des moyens pratiques (résidences et matériel) et des subventions nécessaires pour mener à bout les projets artistiques. En tant que co-producteur, le Banff Centre pour les Arts offre un environnement créatif et multi-disciplinaire qui stimule des collaborations créatives entre artistes et techniciens. http://www.banffcentre.ab.ca/mva
Etats-Unis		
Boston Cyberarts Festival Boston Ateliers d'apprentissage de Net Art pour enfants info@bostoncyberarts.org	+ Festival - Arts numériques > Tous publics	Le Boston Cyberarts Festival est une biennale internationale d'arts et technologies des médias. Il concerne les arts visuels et les arts du spectacle et explore comment les artistes du monde entier utilisent les ordinateurs pour faire évoluer les disciplines artistiques traditionnelles et créer de nouveaux environnements interactifs. Tout un volet du festival est dédié aux jeunes et leur propose notamment des ateliers pour leur apprendre à devenir des cyberartistes. http://www.bostoncyberarts.org
Eyebeam New York Musée pour l'art et les nouvelles technologies Développement de projets artistiques multimédias perry@eyebeam.org	+ Centre d'arts numériques - Arts numériques / Culture scientifique et technique > Tous publics	Ce musée pour l'art et les technologies est une des plus importantes institutions de la ville de New York dédiée aux nouveaux médias. Galeries d'exposition, studios de travail pour les artistes en résidence, centre de formation, théâtre des médias, centre de documentation...Eyebeam est dédié à l'exploration des connexions entre sciences et art au travers des nouvelles technologies. http://www.eyebeam.org

<p>↓</p> <p>Structure Projet E-mail</p>	<p>↓</p> <p>+ Type d'opérateur - Secteur artistique > Public</p>	<p>↓</p> <p>Description Site web</p>
<p>Fondation pour la Culture Digitale</p> <p>Site portail d'arts numériques</p>	<p>+ Opérateur Internet / Fondation - Arts numériques > Artistes / Professionnels / Tous publics</p>	<p>L'objectif de cette structure est de promouvoir et d'aider la culture numérique et le Net Art. Elle cherche à développer une réflexion sur la culture numérique qui soit aussi une référence au niveau des contenus, de la politique et de la pratique. Elle est conçue comme un portail vers des sites aussi différents qu'ada 'web, Drawing on Air, Floating Point Unit, Intelligent Agent, Plexus, TalkBack ! ou The Thing, mais qui ont en commun de vouloir, chacun dans leur domaine, faire progresser l'invention « digitale » et la collaboration.</p> <p>http://www.digicult.org/members/fdc</p>
<p>Minneapolis Institute of Arts Minneapolis</p> <p>Programmes pédagogiques interactifs : artists toolkit & world myths and legends in art / installation de bornes interactives dans le musée</p>	<p>+ Musée d'art - Patrimoine > Tous publics</p>	<p>Depuis 1989, The Minneapolis Institute of Arts met en place des programmes pédagogiques interactifs basés sur la collection du musée. De plus, 16 bornes interactives sont installées dans le musée. Certains de ces programmes sont désormais disponibles sur le web aussi bien que dans le musée. Le programme "artists toolkit" permet de voir quels sont les outils que le peintre utilise pour construire son œuvre. Le programme "world myths and legends in art" permet d'avoir une vision sur les légendes au travers de la collection permanente du musée.</p> <p>http://www.artsmia.org</p>
<p>MoMA New York</p> <p>Programmes pédagogiques Site Internet, outils interactifs mobiles, visio-conférences</p> <p>psamis@sfmomart.org</p>	<p>+ Musée d'art - Arts plastiques et visuels > Enfants / Jeunes / Etudiants / Tous publics</p>	<p>Le département dédié à la pédagogie au MOMA dispense différentes formations aux enfants, étudiants et adultes. Une partie de ces formations utilisent les nouvelles technologies : système de visio-conférences pour des formations à distance, utilisation d'outils interactifs pour des formations sur le site ou en dehors du site... Le musée a également mis en ligne deux sites Internet : Guides for Looking qui s'adresse à toute personne désireuse de mieux connaître l'art contemporain en explorant une des expositions du MOMA et Art Safari, qui permet aux enfants d'éveiller leur éducation visuelle sur l'histoire de l'art au 20^e siècle en découvrant les animaux dans les œuvres exposées au MOMA.</p> <p>http://www.moma.org</p>
<p>Rhizome New York</p> <p>Site artistique / net-art, site portail et annuaire, site d'archive et de ressources documentaires</p> <p>info@rhizome.org mark@rhizome.org</p>	<p>+ Opérateur Internet / Centre de ressources - Arts numériques > Artistes / Professionnels</p>	<p>Rhizome.org est l'un des plus importants centres de ressource au monde dans le champ des arts numériques (calendrier d'événements, actualités, bases de donnée...), mais il est surtout une référence mondiale dans le domaine du Net Art. En effet, rhizome.org est un lieu majeur de diffusion des œuvres artistiques conçues pour le web. Il réunit plusieurs centaines d'artistes de tous les pays.</p> <p>http://www.rhizome.org</p>
<p>US Exploratorium San Francisco</p> <p>Site Web pédagogique</p> <p>ronh@exploratorium</p>	<p>+ Musée de sciences et techniques - Arts plastiques et visuels / Culture scientifique et technique > Tous publics</p>	<p>Le site web du Musée US Exploratorium est une référence en matière de site pédagogique avec ses 12000 pages web explorant une centaine de thèmes différents. C'est le site Internet de musée le plus visité au monde.</p> <p>http://www.exploratorium.edu</p>
<p>Walker Art Center Minneapolis</p> <p>Site Internet Programmes culturels et éducatifs en ligne</p> <p>steve.dietz@walkerart.org</p>	<p>+ Musée d'art - Arts plastiques et visuels > Tous publics</p>	<p>Le Walker Art center, spécialisé sur l'art contemporain et les pratiques pluridisciplinaires, a mis en place, à destination des enfants et de leurs professeurs, un certain nombre d'outils pédagogiques en ligne afin de mieux comprendre l'art contemporain.</p> <p>http://www.walkerart.org</p>

Structure Projet E-mail	+ Type d'opérateur - Secteur artistique > Public	Description Site web
-------------------------------	--	-------------------------

<p>Whitney Museum of American Art New York</p> <p>Sites Internet "Exploring Stories" et "youth2youth.org" Site d'archives et de ressources documentaires, site culturel participatif</p> <p>christiane.paul@whitney.org</p>	<p>+ Musée d'art - Arts plastiques et visuels > Tous publics</p>	<p>Le Whitney Museum a mis en place, dans le cadre de ses programmes pédagogiques, deux sites Internet : Exploring Stories et www.youth2youth.org. Le premier, qui s'adresse principalement aux professeurs et aux étudiants, met en ligne de nombreuses ressources et informations sur la peinture de Jacob Lawrence. Ce site est mis en ligne parallèlement à une exposition sur J. Lawrence "Over the Line: The Art and Life of Jacob Lawrence". Le second site Internet www.youth2youth.org, a été conçu par des adolescents et s'adresse à des adolescents. Il permet, par le biais d'un système de "chat", de confronter les connaissances des participants sur l'histoire de l'art et de la culture américaine.</p> <p>http://www.whitney.org http://www.youth2youth.org</p>
--	---	---

Asie



Japon

<p>Canon Art Lab Tokyo</p> <p>Expositions résultant du travail d'artistes et de scientifiquesart</p> <p>lab@cast.canon.co.jp</p>	<p>+ Laboratoire de recherche - Arts numériques > Artistes / Chercheurs / Tous publics</p>	<p>Ce laboratoire pour les arts numériques travaille à l'intersection des arts, des science et des nouvelles technologies et accompagne la création d'œuvres résultant d'un travail commun entre artistes et scientifiques. Les œuvres sont ensuite exposées dans différents lieux à Tokyo.</p> <p>http://www.canon.co.jp/cast/artlab</p>
---	---	--

<p>Internet Museum of Art Japon</p> <p>Musée d'art moderne sur le Web</p>	<p>+ Opérateur Internet / Musée d'art - Arts plastiques et visuels / Arts numériques > Tous publics</p>	<p>L'Ima est comme son nom l'indique un musée virtuel d'art en ligne. La particularité de cette galerie est de proposer un accès payant aux œuvres exposées. Pour 300 yens hors taxes et durant 72 heures le visiteur peut prendre possession du lieu de l'exposition. 50% de cette somme est reversée directement à l'artiste. La création de l'Ima a pour fondement le fait que Kyoichi Suzuki, son créateur, est convaincu que la diffusion gratuite des contenus culturels sur le net est une hérésie propre au système américain.</p> <p>http://www.so-net.ne.jp/ima</p>
--	--	---

<p>IAMAS International academy of media arts and sciences Ogaki</p> <p>Formations Art et TIC</p> <p>info@iamas.ac.jp</p>	<p>+ Ecole et centre de formation - Arts numériques > Etudiants / Artistes / Chercheurs</p>	<p>IAMAS est l'acronyme de deux institutions de formation : Institute of Advanced Media Arts and Sciences et the International Academy of Media Arts and Sciences. Ces deux écoles établies à Ogaki sont toutes deux spécialisées dans le multimédia. Elles organisent ensemble des formations interdisciplinaires qui combinent différentes sciences et différentes formes artistiques.</p> <p>http://www.iamas.ac.jp</p>
---	--	---

<p>ICC Inter Communication Center Tokyo</p> <p>Centre de création et musée des arts et des nouveaux médias</p> <p>query@ntticc.or.jp</p>	<p>+ Centre d'arts numériques - Arts numériques > Artistes / Chercheurs / Tous publics</p>	<p>Le NTT, groupe japonais de télécommunications qui soutient la création d'œuvres sur le thème des communications, a fondé en 1997 un centre dédié aux arts numériques, le ICC. Ce dernier, qui connaît aujourd'hui une grave période de crise, suite à l'effondrement économique, met en place de nombreux programmes sur les rapports entre l'art et les technologies à destination d'artistes (mise en place de résidences en ligne, de forum en ligne) et du grand public (site Internet, organisation d'expositions...).</p> <p>http://www.ntticc.or.jp</p>
---	---	---

Structure Projet E-mail	+ Type d'opérateur - Secteur artistique > Public	Description Site web
-------------------------------	--	-------------------------

<p>YCAM Yamaguchi Center for arts and media Yamaguchi</p> <p>Centre de création des arts et nouveaux médias</p> <p>info@ycam.fr</p>	<p>+ Centre d'arts numériques - Arts numériques > Artistes / Chercheurs / Tous publics</p>	<p>Le centre d'arts numériques YCAM, qui a ouvert ses portes en octobre 2003, se donne pour mission de développer de nouveaux axes de création dans le domaine des arts et de l'information. Le centre n'a pas pour ambition d'acquiescer une collection mais de proposer aux artistes une plateforme d'expérimentation et de collaborations. Tout en basant ses activités sur le domaine artistique, l'YCAM explore les tendances des dernières technologies numériques, qui sont développées en coopération avec les secteurs de l'éducation, de l'industrie et de la science. Dans la continuité de cette expérimentation, le Centre produit et présente au public de nombreux travaux artistiques et des performances. L'YCAM propose également un programme de résidences, invite des artistes japonais et étrangers et met à leur disposition des outils technologiques et des espaces de travail. Le centre cherche également à développer des collaborations avec des structures étrangères similaires. Enfin, une bibliothèque sur les arts numériques est mise à disposition des artistes et du grand public.</p> <p>http://www.ycam.jp</p>
--	---	--

Autre

Australie

<p>ANAT - Réseau Australien d'Art et Technologie</p> <p>Projet en réseau, appui et accompagnement de projets</p> <p>julianne@anat.org.au</p>	<p>+ Structure d'appui et de soutien - Arts numériques > Artistes</p>	<p>Créé en 1986, le réseau ANAT a pour mission de soutenir les artistes australiens travaillant avec les technologies. Il regroupe un réseau d'environ 2000 artistes, scientifiques et éducateurs; met en place un programme de résidences (virtuelles et réelles) et soutient des expositions d'arts numériques.</p> <p>http://www.anat.org.au</p>
---	--	--

PARTIE 4. TERMES DE REFERENCE DE L'ETUDE



EUROPEAN COMMISSION
DIRECTORATE-GENERAL FOR EDUCATION AND CULTURE
Multimedia Unit

Initiative eLearning « Les institutions culturelles dans leur rôle de nouveaux environnements d'apprentissage »

Conformément aux lignes directrices et aux objectifs généraux fixés dans le plan d'action eLearning adopté par la Commission européenne le 28 mars 2001, le programme de travail devra comprendre les éléments suivants, comme décrit dans l'appel d'offre :

1) Une description générale de la situation actuelle dans le domaine considéré:

Cette première phase sera généralement réalisée au moyen d'une étude documentaire. L'objectif n'est pas de dresser un inventaire exhaustif, mais de donner une vue d'ensemble de la situation dans l'Union européenne. Les principaux résultats apporteront une définition précise des différents domaines qui seront examinés dans le cadre de l'étude et de la méthodologie appliquée pour les évaluer, ainsi qu'un éventail de données significatives décrivant la situation actuelle et identifiant les domaines dans lesquels la Communauté pourrait mener une action. Ce volet comprendra une évaluation de la qualité et de l'accessibilité des informations facilement disponibles telles que, par exemple, l'existence de répertoires nationaux de sites Internet d'universités ou de musées. Les résultats de cette phase reprendront, entre autres, les sources intéressantes d'informations et détermineront les domaines dans lesquels il existe un manque d'informations adéquates.

2) Une étude approfondie grâce à une sélection judicieuse d'exemples concrets:

Il y a lieu de définir des critères de sélection tenant compte de la diversité culturelle de l'Union européenne. Ces exemples concrets reposeront notamment sur des entretiens approfondis avec des participants intéressants et seront appuyés par des renseignements détaillés sur les cas retenus. L'offre et la demande seront toutes deux abordées: l'étude exposera par exemple, d'une part, l'avis des enseignants, tuteurs, formateurs, étudiants et des acheteurs d'équipement, de logiciels et d'autres services et, d'autre part, le point de vue des fournisseurs.

3) Une analyse orientée vers l'avenir:

Elle doit s'efforcer d'identifier les tendances et d'élaborer éventuellement différents scénarios. Ceux-ci se fonderont sur les avis des experts et des praticiens du domaine considéré et seront dotés d'une orientation pédagogique visant à mieux comprendre et favoriser l'apprentissage. Les études évalueront le rôle de l'e-learning dans le modèle global d'éducation et de formation tout au long de la vie et se pencheront également sur les développements techniques et leur évolution possible. Priorité sera accordée aux aspects comportant des implications particulières pour l'Europe tels que la diversité linguistique par exemple.

4) Un ensemble de recommandations pour les actions et études à venir:

Ces recommandations peuvent concerner l'identification de sujets spécifiques de recherche ultérieure, de questions nécessitant une analyse approfondie ou une expérimentation empirique, ainsi que de problèmes et possibilités d'intégration et de développement de l'utilisation des TIC à des fins d'éducation et de formation. À l'instar du point c), ces recommandations devront tenir compte d'aspects tels que le développement technologique, l'évolution des approches pédagogiques, l'appropriation culturelle de l'innovation, la gestion des changements et les comportements sociaux face aux problèmes et aux possibilités de l'utilisation généralisée des TIC dans l'éducation, la formation et la culture.

Toutes les recommandations répondant aux critères ci-dessus refléteront la vaste portée des études et renverront aux problématiques spécifiques soulevées dans les exemples concrets. Elles s'efforceront également d'identifier les questions communes, paneuropéennes et, autant que faire se peut, d'inclure des propositions spécifiques en vue d'une action communautaire dans le domaine concerné.

Toutes les études se concentreront sur l'Union européenne, tout en tenant compte des développements dans les autres pays qui se situent à la pointe dans l'utilisation des TIC dans les domaines de l'éducation, de la formation et de la culture tels que le Canada, l'Australie, le Japon et les États-Unis. La situation particulière des pays candidats à l'adhésion à l'Union européenne devra également être abordée.

Toutes les études seront rédigées dans un style facilement compréhensible par un large public. Chaque étude doit être précédée d'une brève présentation (une à deux pages) des principaux résultats et des conclusions ainsi que d'un résumé plus détaillé de cinq à dix pages. Ces textes doivent être rédigés en français et en anglais dans un style clair et facile à lire.

Ce programme de travail traite plus spécifiquement du **lot 4 : Les institutions culturelles dans leur rôle de nouveaux environnements d'apprentissage**

- La fonction principale des institutions culturelles a, de tout temps, été la préservation de notre patrimoine. Elles jouent également un rôle essentiel dans la diffusion et la promotion de la culture auprès du grand public ainsi que dans la préservation des identités culturelles. Les institutions culturelles et les systèmes d'éducation sont étroitement liés. L'éducation permet aux citoyens d'avoir accès à la création culturelle, de la comprendre et de l'apprécier, et les établissements d'enseignement sont des utilisateurs importants des institutions culturelles. Les nouvelles technologies possèdent le potentiel requis pour renforcer et intensifier ces relations. La numérisation des ressources culturelles permet à un éventail beaucoup plus vaste d'utilisateurs d'y accéder sans difficulté.

L'utilisation des ressources des institutions culturelles à des fins éducatives est un phénomène qui existe de longue date en Europe, et les nouvelles technologies ont encore renforcé cette tendance. Par exemple, les CD-ROM consacrés aux musées comptent parmi les produits

multimédia les plus populaires. Le développement rapide de l'accès à Internet a apporté un regain de dynamisme au secteur. Les grands musées, tels que le Louvre, ont élaboré des outils pédagogiques de grande qualité qui sont devenus des ressources essentielles dans les salles de classe. Les musées scientifiques et technologiques conçoivent également des outils pédagogiques novateurs à l'intention des établissements scolaires et des institutions de formation.

Cette étude a pour objectif de fournir des informations sur la palette d'initiatives et de services pédagogiques et autres élaborés par les institutions culturelles, sur les ressources informatiques à leur disposition, en donnant des exemples de leur utilisation concrète. L'étude doit sélectionner de bons exemples à analyser, définir les tendances et perspectives et formuler des recommandations en vue d'une action à l'échelle européenne. Les informations fournies constitueront le fondement des recherches ultérieures. L'étude comprendra par ailleurs une évaluation du développement et de l'utilisation par les institutions culturelles de leurs différentes ressources informatiques.

Dans le contexte de cette étude, la notion de "culture" est prise au sens large et peut comprendre, par exemple, les arts et métiers, les arts de la scène et les autres formes d'art. Néanmoins, l'étude se limitera aux institutions culturelles publiques telles que les musées, bibliothèques, conservatoires ou centres culturels financés par le gouvernement national, les autorités locales, des organisations non gouvernementales (ONG) ou le secteur privé. L'étude se concentrera essentiellement sur les ressources pédagogiques présentant un intérêt général élevé, telles que celles des principaux musées, bibliothèques ou centres scientifiques européens, mais elle doit également s'intéresser aux autres services culturels et éducatifs proposés à l'échelle nationale, régionale et locale. Les coûts d'accès relativement peu élevés à Internet en font un instrument particulièrement approprié pour la mise sur pied d'initiatives de petite taille à l'échelle locale visant à la préservation et la promotion de la culture et du patrimoine locaux.

La culture ne peut se réduire à la simple transmission d'informations, notamment dans le domaine des arts de la scène. Les nouveaux instruments de communication peuvent offrir des expériences culturelles à des publics qui, auparavant, ne pouvaient en bénéficier, ce qui peut susciter un plus grand intérêt pour les questions culturelles. L'existence de contenus culturels sous la forme d'informations numérisées (textes, images, enregistrements audio et vidéo) peut, par conséquent, avoir un impact par la promotion de la culture auprès d'un plus large public. Cela devrait non seulement se traduire par un renforcement de l'intérêt général, mais également encourager les jeunes à rechercher des possibilités d'emploi dans ce secteur. Les études récentes démontrent que le secteur culturel recèle un potentiel élevé de création d'emplois. L'étude devrait tenir compte de ces aspects.

- L'étude doit aborder les questions suivantes concernant l'utilisation des TIC par les organisations culturelles à des fins pédagogiques en les illustrant au moyen d'exemples concrets judicieux :

- a) Comment les organisations culturelles utilisent-elles les TIC pour élaborer des programmes éducatifs spécifiques ou des possibilités d'apprentissage axées sur les utilisateurs (tels que les expositions interactives, le matériel destiné aux visites scolaires, l'éducation à la compréhension de l'image, etc.) ?

- b) Dans quelle mesure les organisations culturelles font-elles appel à des organisations éducatives et mettent-elles au point des ressources pédagogiques et autres utiles dans le cadre de cette collaboration ? Les aspects économiques de ces expériences, à savoir la commercialisation de ces ressources, doivent également faire l'objet d'une analyse.
- c) Quels sont les besoins et les objectifs des systèmes d'éducation en matière d'accès aux ressources culturelles ? Comment les TIC peuvent-elles offrir de nouvelles possibilités d'amélioration de cet accès, sur le plan tant de la disponibilité des ressources (promotion de la numérisation des ressources culturelles) que des possibilités d'apprentissage s'étendant au secteur de l'éducation informelle ?
- d) Comment les organisations culturelles utilisent-elles le multimédia et Internet pour sensibiliser le grand public, et en particulier les jeunes, à leur rôle et aux ressources qu'elles proposent ?
- e) L'étude doit formuler des recommandations, dans le cadre de l'initiative eLearning, dans le but de promouvoir le potentiel d'utilisation des TIC comme un outil permettant d'établir des liens entre les organisations culturelles et éducatives et de concevoir des ressources d'apprentissage novatrices.
- f) L'étude doit également faire des recommandations sur les actions futures que la Communauté pourrait entreprendre concernant la façon d'utiliser les TIC pour améliorer le programme d'études dans le domaine de l'éducation culturelle et pour attirer les jeunes à faire carrière dans le secteur culturel.

Les institutions culturelles dans leur rôle de nouveaux environnements d'apprentissage

Etude commandée par la Commission européenne
Direction Générale de la Culture et de l'Education - Unité Multimédia
dans le cadre de l'initiative E-learning

Mai 2004

Equipe de réalisation

Dédale

Chef de projet : Stéphane CAGNOT | Chargé d'étude : Antoine BEAUFORT
Co-rédacteurs : Jean-François BERTRAND, Agathe OTTAVI, Gérald GAUGUIER
Assistantes : Annabelle CABARISTE, Joanna KIRK, Kattarina TEUTSCH, Jessica DELAHAYE.

Expertise générale

Expert méthodologie-qualité : Jean-François CAGNOT (*Aria Consult*).

Expertise thématique

Expert multimédia éducatif : Robert JAMMES | Expert multimédia culturel : Franco TORRIANI
Expert médiation - musée : Silvia FILIPPINI.

Expertise pays

Expert Portugal : Sandrine CRISOSTOMO | Expert Etats-Unis et Pays-Bas : Silvia FILIPPINI
Expert Italie : Emanuele QUINZ | Expert Pologne : Lucas KUBIAK.

Remerciements

Nous tenons à remercier tous nos partenaires, les structures et personnes ressources qui ont contribué à valoriser cette étude, en particulier :

L'Agence M-Cult à Helsinki, l'Ars Electronica Center à Linz, Arts Education Exchange à Cambridge, C3 à Budapest, le Centro Tempo Reale à Florence, La Cité des sciences et de l'Industrie à Paris, Fornos à Athènes, Intracom S.A. à Athènes, K2 à Karosta (Lettonie), Kònic Thtr à Barcelone, Kontupist à Helsinki, la Mission de la Recherche et de la Technologie du Ministère français de la culture et de la communication, le RCIP à Gatineau (Canada), le Rix-Center à Riga, Le Théâtre multimédia Animax à Bonn, L'Université D'Alicante, la Waag Society à Amsterdam, le Wro Center à Wrocław.

Anne-Marie AUTISSIER, Jacopo BABONI SCHILINGI, Alain BAUMANN, Maurice BENAYOUN, Carl BIORSMARK, Jean-Marc BLAIS, Kristine BRIEDE, Paula BRIGGS, Gregory CHATONSKY, Jean-François CHOUGNET, Jean-Pierre DALBERA, Muriel FOULONNEAU, Hanna HARRIS, Eeva KATZ, Agnieszka KUBICKA-DZIEDUSZYCKA, Zbigniew KUPISZ, Olivier LESCURIEX, Tapio MAKKELA, Daniel MALBERT, Joëlle LE MAREC, Agnès PARENT, Hélène PEYTAVI, Maria ROUSSOU, Rosa SANCHEZ, Barbara J. SOREN, Marleen STICKER, Bernard STIEGLER, Minna TARKKA, Tuomas TOIVONEN, Henk VAN ZEIJTS.



dedale

nouvelles formes artistiques et nouveaux médias

23 rue Olivier Métra - 75020 Paris - France

tél. : +33 (0)1 43 66 09 66 - fax : +33 (0)1 43 66 06 80

contact@dedale.info | www.dedale.info