



www.ichim.org

Les institutions culturelles et le numérique
Cultural institutions and digital technology

École du Louvre
8 - 12 septembre 2003

NUMERISATION FONDS AUDIOVISUEL

TIENRO Joseye - Musée National du Mali, Bamako

« Acte publié avec le soutien de la Mission Recherche et Technologies
du Ministère de la Culture et de la Communication »

Résumé

Le Musée National du Mali possède un fonds audiovisuel (diapos, photos noir et blanc, vidéos, cassettes et bandes audio) important.

Dans le cadre de sa conservation et afin d'en faciliter l'accès au public, le Musée du Mali a vu la nécessité de numériser son fonds audiovisuel.

Le projet de numérisation de nos fonds audiovisuels a débuté en 1998 grâce au logiciel THUNDER.

Dans l'utilisation de ce logiciel, nous avons rencontré un certain nombre de difficultés. En particulier, ce logiciel ne prenait pas en compte tous les différents supports de nos archives et fonds audiovisuels.

Culture Africa Network (CAN) est notre deuxième projet de numérisation portant sur les vidéos (VHS, UMATIC, HI8) et nos cassettes et bandes audio à partir du logiciel Piece Maker.

En effet, ce logiciel permet de capturer le son, les clichés noir et blanc, les photos, les diapos et la vidéo. Ainsi, il a l'avantage de la polyvalence.

Cependant, il est d'un usage relativement difficile pour les personnes n'ayant pas une expérience importante de l'informatique. En outre, la version actuellement installée au Musée fonctionne en anglais alors que le public malien et ouest africain est majoritairement francophone.

Nous souhaiterions installer prochainement un logiciel capable de gérer tous les aspects techniques et documentaires de notre fonds audiovisuel de manière à mieux conserver notre patrimoine culturel et satisfaire le public par un réseau interne et sur internet.

Cette installation demande obligatoirement des grands moyens techniques, du matériel adéquat et des techniques appropriées.

C'est pour cela qu'une formation du personnel travaillant dans ce domaine est nécessaire.

Mots clés : numérisation, fonds audiovisuel, musée, formation, CODDAV, CAN, Piece Maker, THUNDER

Communication

Le Musée National du Mali possède un fonds audiovisuel (diapos, clichés noir et blanc, vidéos, cassettes et bandes audio) important.

Depuis 1981, le Musée National du Mali a initié un projet de collecte du patrimoine culturel à partir des moyens audiovisuels, le CODDAV (projet de collecte et de diffusion de données audiovisuelles), financé par la Mission de Coopération Française et la Fondation Ford. Ce projet a permis au Musée d'effectuer plusieurs missions de collecte dans les différentes régions du pays.

Les banques de données comportent aujourd'hui :

- 22 000 photos d'identification des collections
- 25 000 photos de terrain
- 15 000 diapositives
- 900 reproductions de photographies anciennes (période 1900 – 1930).

Par exemple, dans le seul cadre de la musique traditionnelle, le Musée dispose, à la suite des missions de collecte menées de 1991 à 1996 avec un financement de la République Fédérale d'Allemagne, de près de 300 cassettes son, 120 heures d'enregistrement vidéographique, près de 6000 diapos et autant de clichés noir et blanc.

En cette période de progrès technologiques rapides, la numérisation répond à trois objectifs principaux :

- consultation du fonds à des fins de recherche
- communication avec tous publics intéressés par le fonds
- sécurité des objets et des documents.

Le projet de numérisation du fonds audiovisuel a débuté en 1998 grâce au logiciel THUNDER fourni par une société française (ICG).

Lors de l'utilisation de ce logiciel, nous avons rencontré un certain nombre de difficultés. Il ne prenait pas en compte tous les différents supports de nos archives et fonds

audiovisuels tels que la vidéo et le son. La fiche documentaire de ce logiciel ne répondait pas à nos ambitions culturelles. Une fiche préparée pour une société de santé nous avait été présentée et d'après le fournisseur du logiciel, il aurait été facile de transformer cette fiche selon nos besoins à partir de Access. Nous avons adressé des correspondances à la société qui souvent répondait à certaines de nos questions techniques, mais d'autres questions sont restées sans suite. L'absence d'une formation spécialisée nous a également défavorisé.

Nous étions également confrontés à d'autres problèmes d'ordre matériel et technique :

- le manque d'un logiciel de capture vidéo et audio
- le manque d'un graveur CD pour sauvegarder nos audios numériques
- de même qu'un enregistreur / lecteur vidéo numérique (DV, DVCAM).

Actuellement, le fonds du Musée n'est que très partiellement numérisé grâce au projet CAN (Culture Africa Network), un projet initié par l'Afrique du Sud dans le cadre d'une convention avec le Musée du Mali, pour numériser nos vidéos (VHS, UMATIC, HI8), nos cassettes et bandes audio.

Seules sont numérisées pour le moment :

- une série de vidéos consacrées aux artistes contemporains
- une partie des enregistrements musicaux.

Ces éléments du fonds sont numérisés avec le logiciel Piece Maker.

En effet, ce logiciel permet de capturer le son, les clichés noir et blanc, les photos, les diapos et la vidéo. Ainsi, il a l'avantage de la polyvalence.

Cependant, ce logiciel a aussi des inconvénients :

- il est d'un usage relativement difficile pour les personnes n'ayant pas une expérience importante de l'informatique
- la version actuellement installée au Musée fonctionne en anglais alors que le public malien et ouest africain est majoritairement francophone.

Nous souhaitons accéder à un logiciel permettant de numériser l'ensemble des types de documents audiovisuels archivés au Musée et qui serait d'un usage facile pour tous publics.

En particulier, nous voulons développer un système de réseau interne ainsi que la consultation à distance par internet.

Cela nécessite obligatoirement de grands moyens techniques, du matériel adéquat, des techniques appropriées et la formation du personnel travaillant dans ce domaine.

Cette communication sera accompagnée d'une démonstration sur CD-ROM.