



Plan de l'ensemble du WikiMOOC².

Introduction — Présentation des cours et de la plateforme.

Semaine 1 — Découvrez Wikipédia. ([Accès au document PDF de la semaine 1](#))

Module 1 : Découverte des Principes fondateurs de Wikipédia ; présentation du mouvement Wikimedia ; inscription sur Wikipédia.

Module 2 : Aperçu de l'interface ; présentation des outils d'édition ; première interaction avec la communauté.

Semaine 2 — Apprenez à contribuer. ([Accès au document PDF de la semaine 2](#))

Module 1 : Détail des interfaces ; approfondissement des techniques d'édition ; annuler une modification.

Module 2 : Découverte du rôle des sources sur Wikipédia ; insérer des sources.

Semaine 3 — Rédigez et collaborez. ([Accès au document PDF de la semaine 3](#))

Module 1 : Statuts des contributeurs et contributrices ; découverte de l'organisation des pages sur Wikipédia ; utilisation des pages de discussion des articles ; présentation des espaces communautaires.

Module 2 : Structurer un article ; ajouter des portails et des catégories ; utiliser un style rédactionnel encyclopédique.

Semaine 4 — Créez un article. ([Accès au document PDF de la semaine 4](#))

Module 1 : Choix d'un sujet admissible ; choix d'un titre ; préparation de la création.

Module 2 : Création du brouillon ; demander une relecture à la communauté.

Semaine 5 — Améliorez votre article.

Module 1 : Utiliser sur un article des images de Wikimedia Commons ; importer ses propres fichiers sur Wikimedia Commons.

Module facultatif : Techniques avancées d'édition avec le wikicode ; utilisation des modèles ; modèles couramment utilisés.

Semaine 6 — Découvrez les différentes manières de contribuer. ([Accès au document PDF de la semaine 6](#))

Module 1 : Les autres projets Wikimedia.

Module 2 : Exemples concrets de types de contributions sur Wikipédia.

Conclusion et publication du brouillon d'article.

Crédits document et licence.

Notes de mises à jour.

SEMAINE 5

Sommaire

- **Wikimedia Commons** :
 - [Présentation de Wikimedia Commons.](#)
 - [Trouver une image sur Commons : Tutoriel #14 | Chercher une image.](#)
 - [Insérer une image sur Wikipédia : Tutoriel #15.](#)
 - [Importer une image sur Commons : Tutoriel #16 ; Droit d'auteur et pertinence ; Import.](#)
 - [Pour résumer.](#)
- **Wikicode avancé et modèles** (*module facultatif*) :
 - [Syntaxe du Wikicode : La syntaxe de base ; Les images ; Les références ; Les références nommées ; Les groupes de références.](#)
 - [Découverte des modèles : Syntaxe de base des modèles ; Les paramètres ; Code et documentation des modèles.](#)
 - [Exemples de modèles : de mise en forme du texte ; de mise en forme des références ; de Structuration des articles ; des espaces non encyclopédiques.](#)
 - [Pour résumer.](#)
- **Soumission du brouillon sur FUN.**
 - Échéance de rendu : **[dimanche 9 avril 2017 à 23:59 \(heure de Paris\)](#)**.

Présentation de Wikimedia Commons.

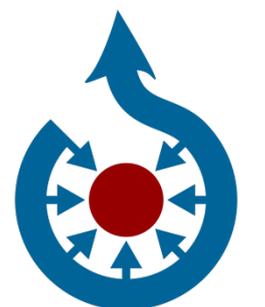
Télécharger la vidéo en qualité : [Haute \(1080p\)](#) / [Normale \(720p\)](#) / [Mobile \(480p\)](#)

Bonjour à toutes et à tous, et bienvenue dans cette cinquième semaine du MOOC ! Dans ce cours, nous allons découvrir **Wikimédia Commons**, généralement abrégé en « **Commons** », la médiathèque des projets Wikimedia. Vous pouvez vous rendre sur Commons en cliquant sur le lien suivant : <https://commons.wikimedia.org>

Commons et Wikipédia sont tous deux hébergés par la Wikimedia Foundation, et fonctionnent donc exactement de la même manière : ce sont des wikis collaboratifs, sous licence libre et ouverts à tous. Par conséquent, leur interface est quasiment la même (fig. 2) et vous pouvez vous connecter à Commons en utilisant les mêmes identifiant et mot de passe que sur Wikipédia (essayez !).

La principale différence entre Commons et Wikipédia réside dans le fait que Commons héberge des fichiers multimédias – photos, dessins, vidéos, fichiers sonores – tandis que Wikipédia héberge des articles encyclopédiques.

Au moment d'écrire ce cours, Commons inclut plus de trente-cinq millions de fichiers. Tout comme Wikipédia, tous ces fichiers sont sous licence libre et donc librement réutilisables sous réserve de respecter les modalités de la licence (notamment citer l'auteur). Comme nous le verrons plus loin, le respect des droits d'auteur est primordial sur Commons, comme sur Wikipédia. La quasi-totalité des images affichées sur Wikipédia sont ainsi issues de Commons, ce qui signifie qu'il est important de connaître le fonctionnement de base de ce projet pour illustrer vos articles sur l'encyclopédie.



**WIKIMEDIA
COMMONS**

Fig. 1. Logo de Wikimedia Commons. [CC-BY-SA](#) / [agrandir](#)



Fig. 2. Il est possible de changer la langue de l'interface. [CC-BY-SA](#) / [agrandir](#)



Fig. 3. Trois photographies issues de Wikimedia Commons (cliquer sur une image pour visualiser les crédits).

Dans la suite de ce cours, nous allons donc d'abord découvrir Commons et apprendre à utiliser les images qui y sont hébergées pour illustrer les articles de Wikipédia. Ensuite, nous verrons comment ajouter vos propres photos sur Commons, ainsi que les règles encadrant l'ajout de nouveaux fichiers.

Trouver une image sur Commons.

Tutoriel #14 | Chercher une image sur Commons

À l'issue de ce tutoriel interactif, vous saurez naviguer parmi les images sur Wikimedia Commons.

[Accéder au tutoriel interactif](#)

Nous allons vous montrer dans la suite de ce cours comment trouver des images sur Wikimedia Commons ; comment les insérer dans Wikipédia ; et enfin comment importer vos propres images sur Commons.

Commençons par explorer Commons. Lorsque vous arrivez sur Commons, si vous n'êtes pas connecté, connectez-vous avec votre pseudonyme et votre mot de passe de Wikipédia. Si l'interface est en anglais, vous pouvez la remplacer par l'interface en français à l'aide d'un bouton à gauche de votre menu personnel, en haut de n'importe quelle page (fig. 1).



Fig. 2. Le champ de recherche. [CC-BY-SA / agrandir](#)



Fig. 1. Changer la langue de l'interface. [CC-BY-SA / agrandir](#)

Pour trouver une image, il faut utiliser la barre de recherche en haut à droite. Si vous cherchez une image du [mont Kilimandjaro](#), par exemple, il suffit d'entrer ce mot clef. Faites l'essai : tapez « Kilimandjaro » puis cliquez dans la liste sur le lien « [Contenant.. Kilimandjaro](#) » (fig. 2).

Les résultats de cette recherche renvoient un mélange de fichiers multimédias et de pages. Décortiquons tout cela. En premier lieu, Commons renvoie une sélection de quelques images (fig. 3). Vous pouvez cliquer sur l'une de ces images.

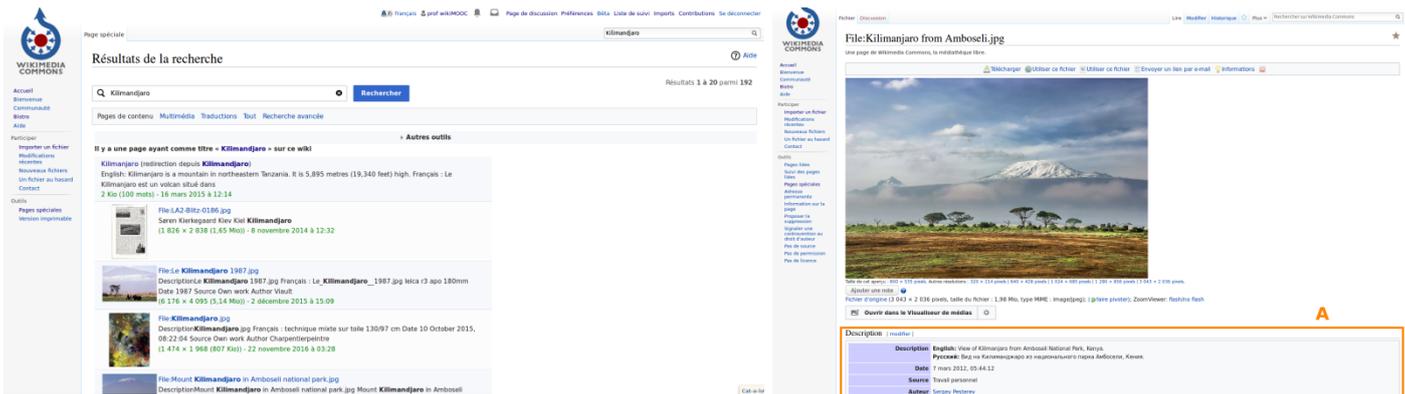


Fig. 3. Les résultats de recherche. [CC-BY-SA / agrandir](#)

De notre côté, nous avons cliqué sur « [File:Kilimanjaro from Amboseli.jpg](#) » (mais peu importe si vous choisissez une autre image). Une nouvelle page s'affiche avec l'image en grand (fig. 4), son nom, sa description incluant l'auteur, la date, etc. **A** et enfin sa licence avec les conditions d'utilisation **B**.



Fig. 4. Exemple d'une image et de sa page de description. [CC-BY-SA / agrandir](#)

Revenons maintenant à la liste des résultats. Commons propose aussi des pages liées à notre recherche. Sur Commons, les pages (qui n'ont pas de préfixe, contrairement aux images, qui commencent par « File: ») recensent un échantillon d'images sur un sujet. C'est par exemple le cas de la page [Kilimandjaro](#), qui est le premier résultat de recherche (fig. 2).

Enfin, parmi les résultats de recherche, vous trouverez aussi des catégories, identifiables par leur préfixe « **Category:** » (fig. 3). Sur Wikimedia Commons, tous les fichiers sont en effet classés par catégorie. Vous ne devriez pas être trop dépaysés, car ces catégories fonctionnent exactement comme sur Wikipédia (*n'hésitez pas à relire l'unité de la troisième semaine du MOOC consacrée à l'arborescence des catégories*). Notez cependant que sur Commons ces catégories ont souvent des titres en anglais ou dans d'autres langues.

Essayez d'ouvrir la catégorie « [Category:Kilimanjaro](#) ». Vous trouverez d'abord une nouvelle sélection d'images, puis un certain nombre de sous-catégories, qui vous permettent par exemple de choisir une photo du Kilimandjaro en fonction de l'année de la prise de vue (« [Category:Kilimanjaro by year](#) » et/ou « [Category:Kilimanjaro by century](#) »).

C'est la fin de cette unité ; vous devriez désormais être capable de rechercher une image sur Commons.

Insérer une image sur Wikipédia.

Tutoriel #15 | Insérer une image sur Wikipédia

Découvrez comment insérer une image de Commons sur un article Wikipédia.

[Accéder au tutoriel interactif](#)

Vous avez trouvé une photo idéale pour illustrer un article de Wikipédia ? Voyons comment faire concrètement pour insérer une image sur un article via l'Éditeur visuel.

Commençons avec l'exemple du Kilimandjaro que nous avons utilisé dans la partie précédente de ce cours : [File:Kilimanjaro_from_Amboseli.jpg](#). Nous allons ajouter cette image sur votre brouillon sur Wikipédia pour apprendre sur un cas concret. Ouvrez l'Éditeur visuel et cliquez sur « insérer » puis sur « Média » (fig. 1).

Dans la fenêtre de recherche qui s'ouvre, écrivez le nom de l'image que nous utilisons pour cet exemple (fig. 2), c'est-à-dire : « Kilimanjaro from Amboseli.jpg ». L'image va s'afficher juste en-dessous : cliquez dessus, puis cliquez sur le bouton bleu « Utiliser cette image » en haut à droite de l'image (fig. 3).

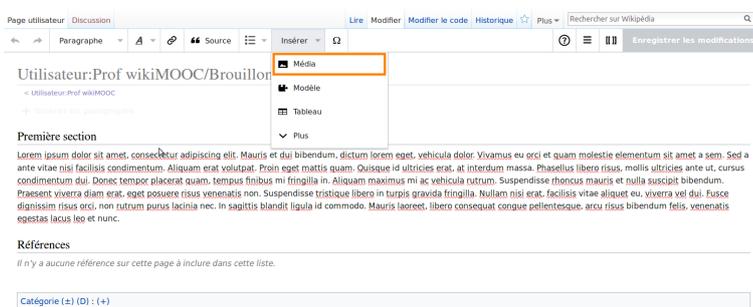


Fig. 1. L'onglet « média » du menu « Insérer ». [CC-BY-SA / agrandir](#)



Fig. 2. Le champ de recherche d'image de l'EV. [CC-BY-SA / agrandir](#)

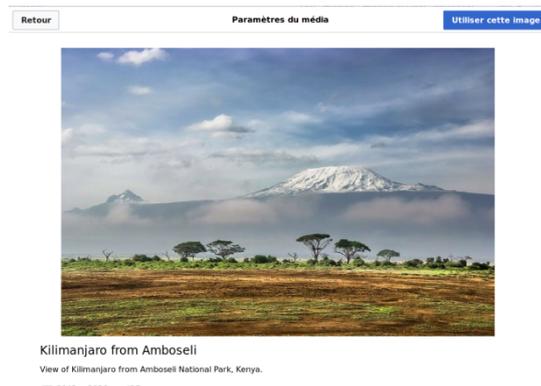


Fig. 3. Cliquez sur le bouton « Utiliser cette image ». [CC-BY-SA / agrandir](#)

Comme vous y incite l'Éditeur visuel, rédigez une légende, elle s'affichera sous votre image ; par exemple « Vue générale du mont Kilimanjaro » (fig. 4). Essayez de toujours fournir une légende concise et descriptive !

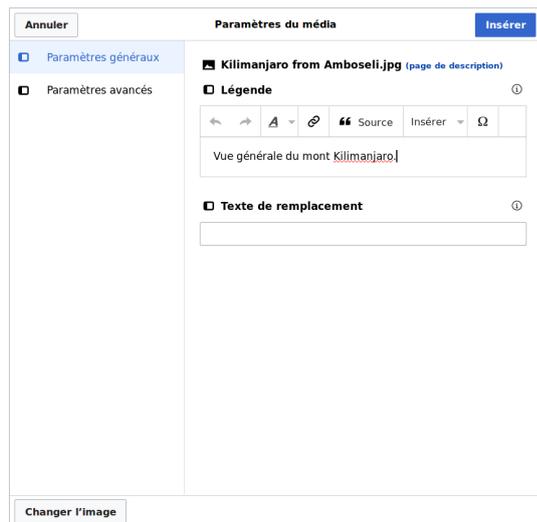


Fig. 4. Rédaction de la légende de l'image. [CC-BY-SA / agrandir](#)

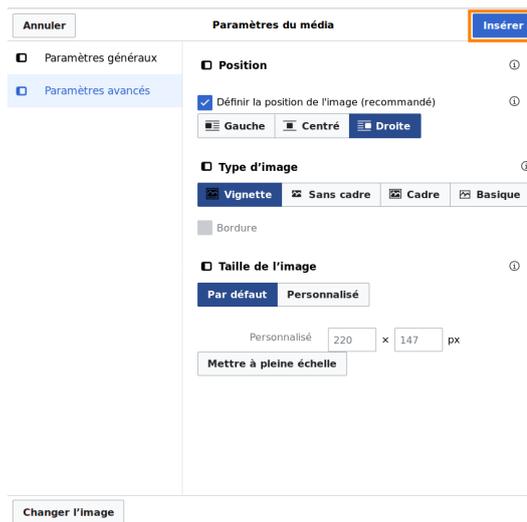


Fig. 5. Les paramètres de l'image, et le bouton d'insertion. [CC-BY-SA / agrandir](#)

Vous pouvez ensuite choisir la position de l'image en cliquant sur « Paramètres avancés », puis en sélectionnant « Gauche, Centré ou Droite » (fig. 5) ; par défaut, les images sont affichées à droite. Il est recommandé de ne pas modifier les autres paramètres. En particulier, la taille de l'image doit normalement être conservée par défaut car Wikipédia adaptera la taille de l'image en fonction de l'écran des lecteurs.

Il ne vous reste plus qu'à cliquer sur « Insérer » (fig. 5, toujours). Votre image apparaît dans votre brouillon, il ne vous reste plus qu'à enregistrer votre modification et le tour est joué.

Félicitations ! Maintenant que vous savez introduire des images issues de Commons sur Wikipédia, il ne reste plus qu'une étape dans votre apprentissage : apprendre à téléverser vos propres images sur Wikimedia Commons.

Importer une image sur Commons.

Tutoriel #16 | Importer une image sur Commons

Apprenez à importer une image sous licence libre sur Wikimedia Commons.

[Accéder au tutoriel interactif](#)

Dernière étape de ce cours, nous allons maintenant vous apprendre à importer une image sur Wikimedia Commons, par exemple une photographie que vous avez prise.

Droit d'auteur et pertinence.

Deux facteurs cruciaux sont à considérer avant d'importer une image dans Commons :

- **Les licences.** Assurez-vous que vous possédez les droits d'auteur de l'image – c'est notamment le cas lorsque vous en êtes l'auteur. À défaut, assurez-vous que l'image est sous une licence compatible celle de Wikimedia Commons, c'est-à-dire image du domaine public ou sous licence libre sans restrictions liées au droit d'auteur qui empêcheraient sa réutilisation. Par ailleurs, n'oubliez pas que dans un grand nombre de pays, il existe un droit à l'image : importer la photo d'une personne peut nécessiter son autorisation.
- **Le sujet.** Gardez à l'esprit que Commons n'est pas Facebook, par exemple : seuls les fichiers qui ont un intérêt encyclopédique ou pédagogique peuvent être importés. Ce n'est pas le lieu où importer vos photos de famille par exemple.

Attention, la plupart des photos trouvées sur Internet ne sont pas sous licence libre !

Import.

Vous avez trouvé une photo à importer ? Allons-y ! Dans le menu de gauche sous « Participer », cliquez sur « **Importer un fichier** » (fig. 1). Vous arrivez sur une page qui détaille ce qui est autorisé ou non pour l'import de vos fichiers. Lisez-la attentivement. Cliquez ensuite sur « **suivant** », puis sur « **sélectionner les fichiers multimédia à partager** » (fig. 2) ; parcourez vos dossiers, sélectionnez le fichier que vous voulez importer sur Commons et cliquez sur « **ouvrir** ». Le téléchargement du fichier va commencer. Vous avez la possibilité d'ajouter d'autres images en cliquant sur « **ajouter d'autres fichiers** », mais il est recommandé de ne pas en ajouter trop d'un seul coup. Lorsque le fichier est importé, cliquez sur « **continuer** » pour passer à l'étape suivante.



Fig. 1. Boutons pour importer une image, sur l'accueil de Commons.
CC-BY-SA / agrandir



Fig. 2. Première étape de l'import.
CC-BY-SA / agrandir

À présent, deux choix s'offrent à vous. Soit vous êtes l'auteur du fichier (ici [une photo](#)), soit l'auteur est une autre personne.

Premier cas : vous êtes l'auteur.

L'image est de vous, cochez la case « Ce fichier est de mon propre travail » **A** (fig. 3). Vous pouvez éventuellement remplacer votre pseudonyme par votre vrai nom, si vous souhaitez être crédité sous votre vrai nom. Par défaut, Commons vous propose de placer votre fichier sous licence [CC-BY-SA 4.0](#). Pour consulter le détail de ce qu'exige cette licence, cliquez sur « Contenu légal » **B**. C'est la licence la plus utilisée : elle permet à n'importe qui de réutiliser votre œuvre, à condition de systématiquement créditer l'auteur, c'est-à-dire vous, et la licence. Vous pouvez toutefois choisir d'[autres licences](#) **C**.

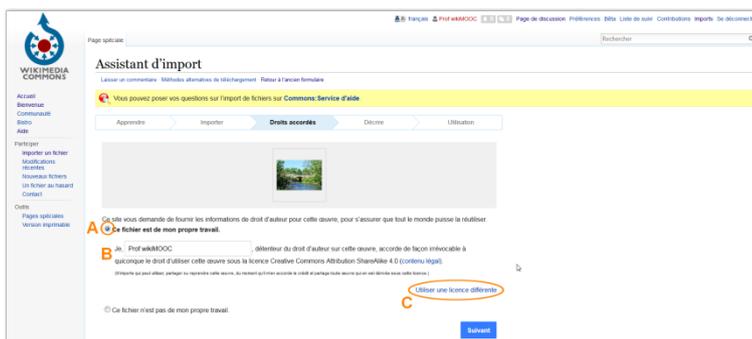


Fig. 3. Choix de la licence pour une image dont vous êtes l'auteur. CC-BY-SA / agrandir

Deuxième cas : vous n'êtes pas l'auteur.

L'image n'est pas de vous, cliquez sur « Ce fichier n'est pas de mon propre travail » **A** (fig. 4). Vous devez alors indiquer la source et l'auteur de l'image **B**. Vous devez aussi indiquer sous quelle licence cette œuvre a été initialement publiée à l'aide des liens bleus **C**. Si vous ne connaissez pas la licence exacte, n'importez pas le fichier ! Si l'image n'est pas sous une licence libre compatible, elle sera très rapidement supprimée. Dans le doute, demandez toujours conseil avant d'importer l'image !

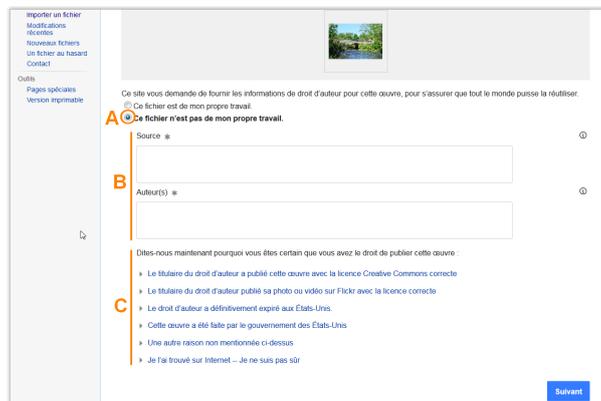


Fig. 4. Choix de la licence pour une image d'un autre auteur.
CC-BY-SA / agrandir

Après avoir choisi un de ces deux cas, cliquez sur « suivant ». Vous devez désormais indiquer un titre à votre image (fig. 5) ; attention, il doit être explicite. Si c'est une photo d'un édifice religieux, par exemple, il faut que son nom soit présent dans le titre. Remplissez ensuite le champ description de la manière la plus précise possible, afin que les autres internautes sachent sans ambiguïté ce que le fichier représente. Indiquez aussi la date de création de l'œuvre. Enfin, spécifiez dans quelles catégories l'image doit être classée. Cela nécessite évidemment que vous ayez fait quelques recherches pour identifier les catégories pertinentes. Pour [notre exemple](#) (fig. 5), nous allons indiquer les catégories « [Bridges in Territoire de Belfort](#) » ; « [Sevenans](#) », qui est le nom de la commune où se situe le pont ; et « [Savoireuse](#) », qui est la rivière enjambée par le pont.

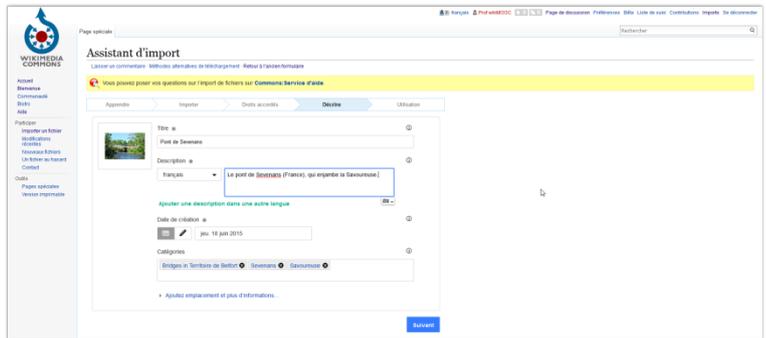


Fig. 5. Dernière étape de l'import. [CC-BY-SA / agrandir](#)

Si vous ne savez quelle catégorie utiliser, vous pouvez faire une recherche d'autres images portant sur le même thème afin d'utiliser les mêmes catégories. Vous pouvez aussi demander conseil auprès de contributeurs plus expérimentés. Dans tous les cas, renseignez bien la description de l'image ; cela aidera des contributeurs expérimentés. Une fois tout cela fini, cliquez sur « suivant ».

Voilà, votre image est importée ! S'affiche alors une page récapitulant le ou les fichiers importés. Cliquez sur le lien présent sous l'image (fig. 6).



Fig. 6. Fenêtre de fin d'import. [CC-BY-SA / agrandir](#)

Vous arrivez sur la page de votre image. Chaque fichier importé sur Wikimedia Commons a une page dédiée. Vous y retrouvez les informations que vous avez indiquées lors de l'importation. Vous pouvez les modifier ou les compléter après l'importation : il suffit de cliquer sur « modifier » (fig. 7).

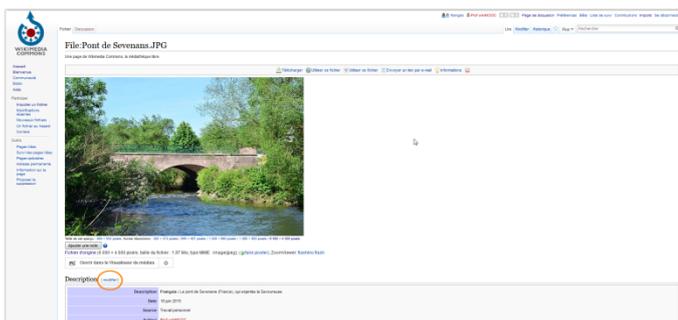


Fig. 7. Vous pouvez modifier la description après l'import. [CC-BY-SA / agrandir](#)

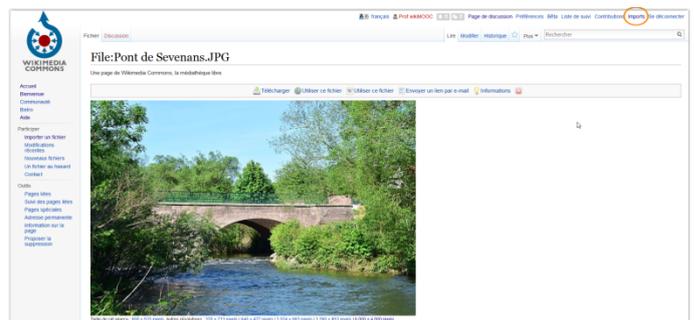


Fig. 8. Le lien vers la liste de vos imports. [CC-BY-SA / agrandir](#)

Si vous voulez retrouver la liste de tous les fichiers que vous avez importés sur Commons, cliquez simplement sur « Imports » en haut de l'interface (fig. 8).

Pour résumer.

Dans ce module, vous avez appris à :

- quoi sert la médiathèque Wikimedia Commons ;
- rechercher et téléverser une image sur Wikimedia Commons ;
- insérer une image dans un article.

Syntaxe du Wikicode.

Jusqu'ici, les seuls éléments de wikicode que vous connaissez sont le **gras**, l'*italique* et les liens internes (**[[...|...]]**). Voyons les autres éléments du wikicode. Pour cela, partons à la découverte d'un article... en mode wikicode : celui d'**Hayao Miyazaki**, dessinateur et réalisateur japonais, nous servira d'exemple dans cette unité. À première vue, la page en wikicode (fig. 1) ne paraît pas très lisible. Avant d'aller plus loin, nous vous conseillons d'aller dans vos préférences, puis dans l'onglet « Gadgets », et de cocher le gadget « DotsSyntaxHighlighter : activer la coloration syntaxique du wikitexte », dans la rubrique « Zone d'édition ». Revenez ensuite sur l'article « Hayao Miyazaki » en mode Wikicode. Vous devriez y voir plus clair, désormais (fig. 2) !



Fig. 1. Le wikicode sans coloration syntaxique. CC-BY-SA / agrandir

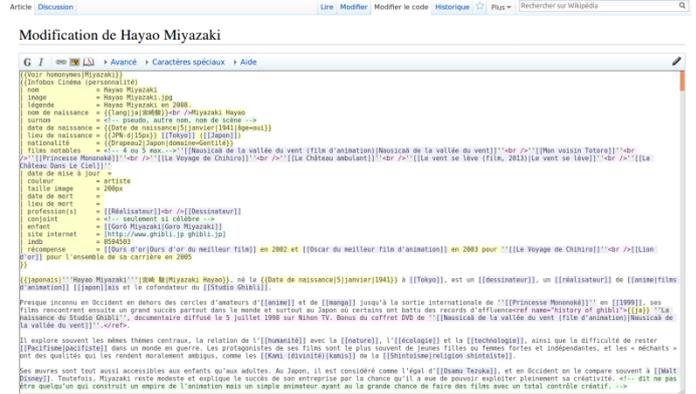


Fig. 2. Le wikicode avec coloration syntaxique. CC-BY-SA / agrandir

La syntaxe de base.

Tout d'abord, sachez qu'il est possible, en wikicode, de modifier uniquement une section ou sous-section et non la page entière ; cela évite de se perdre dans cette dernière. Sur **Hayao Miyazaki**, Cliquez sur « **Modifier le code** » à côté du titre de la section « **Distinctions** ».

Vous pouvez remarquer que les titres de section s'écrivent avec des symboles **==** de part et d'autre (fig. 3). La hiérarchisation se fait avec le nombre de signes **==** apposés de chaque côté du titre. Ainsi, le titre d'une section principale d'un article s'écrira ainsi : **== Biographie ==**, un sous-titre ainsi **=== Enfance et jeunesse ===**, etc. Notez qu'un titre n'est jamais encadré par un seul **=** ; le premier niveau de titre commence à **==**.



Fig. 3. Exemple d'un titre de section et d'un sous-titre. CC-BY-SA / agrandir

Zoomons à présent sur un des liens internes présents dans la section « Prix personnels » (fig. 4) : avant la barre verticale se situe la cible du lien, et après la barre verticale, c'est le texte du lien qui apparaît lors de la lecture. Mais, si vous observez bien, il y a dans la cible du lien un symbole croisillon **#**. L'article vers lequel redirige le lien est bien « **Prix Eisner** », mais à quoi correspond « **#Temple de la renommée Will Eisner** » ? Le croisillon permet en fait de cibler une section particulière à l'intérieur de l'article. Ici, le lien redirige donc vers la section nommée « **Temple de la renommée Will Eisner** » au sein de l'article « **Prix Eisner** ». Si vous souhaitez faire un lien vers la section « **Biographie** » de **Victor Hugo**, il faudra donc écrire le lien comme ceci :

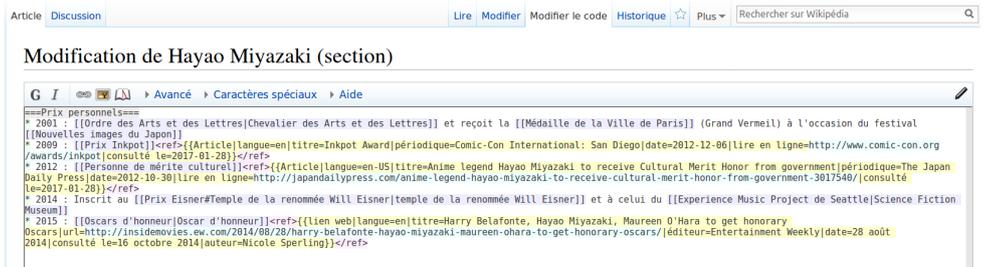


Fig. 4. Exemple de liens internes (en bleu foncé) dans une section de l'article.

CC-BY-SA / agrandir

[[Victor Hugo#Biographie|Victor Hugo]].

Cette précision faite sur les liens internes, abordons rapidement les liens externes (LE), qui redirigent vers des sites extérieurs à Wikipédia. Ils se distinguent par le fait qu'ils n'ont qu'un seul crochet ouvrant `<` et un seul crochet fermant `>`. Au lieu de séparer la cible du lien et le texte qui s'affiche par une barre verticale `|` comme c'est le cas avec les liens internes, on les sépare avec un simple espace. Voici un exemple de LE (au sein d'une référence), tiré de l'article sur Hayao Miyazaki :

```
<ref>[[http://www.premiere.fr/Cinema/News-Cinema/Hayao-Miyazaki-un-dessin-anime-inspire-par-la-catastrophe-de-Fukushima-3020498|Hayao Miyazaki : un dessin animé inspiré par la catastrophe de Fukushima]], sur le site Premiere.fr</ref>
```

Toujours dans les éléments relativement basiques, il existe les listes à puces et les listes numérotées. Les premières s'effectuent avec le caractère étoile `*`, les secondes avec le caractère dièse `#`. Un exemple sera plus efficace qu'un long discours : la fig. 5 présente une liste à puce en wikicode et la fig. 6 montre son affichage en mode lecture.

```
==Films==
* [[Prix Noburō Ōfui]] :
** 1979 pour [[Le Château de Cagliostro]]
** 1984 pour [[Nausicaä de la vallée du vent (film d'animation)|Nausicaä de la vallée du vent]]
** 1986 pour [[Le Château dans le ciel]]
** 1988 pour [[Mon voisin Totoro]]
** 2008 pour [[Ponyo sur la falaise]]
* [[Prix du film Mainichi#Palmarès du grand prix de l'Animation|Grand Prix de l'animation Mainichi]] :
** 1989 pour [[Kiki la petite sorcière]]
** 1992 pour [[Porco Rosso]]
** 1994 pour [[Pompoko]] (idée et production uniquement)
** 1997 pour [[Princesse Mononoké]]
** 2001 pour [[Le Voyage de Chihiro]]
```

Fig. 5. Une liste à puces en wikicode. CC-BY-SA / agrandir

Films [modifier | modifier le code] [URL] [lien]

- Prix Noburō Ōfui :
 - 1979 pour *Le Château de Cagliostro*
 - 1984 pour *Nausicaä de la vallée du vent*
 - 1986 pour *Le Château dans le ciel*
 - 1988 pour *Mon voisin Totoro*
 - 2008 pour *Ponyo sur la falaise*
- Grand Prix de l'animation Mainichi :
 - 1989 pour *Kiki la petite sorcière*
 - 1992 pour *Porco Rosso*
 - 1994 pour *Pompoko* (idée et production uniquement)
 - 1997 pour *Princesse Mononoké*
 - 2001 pour *Le Voyage de Chihiro*

Fig. 6. Le rendu de la liste. CC-BY-SA / agrandir

Les images.

Vous avez appris dans le module précédent à intégrer des images à l'aide de l'Éditeur visuel. Voici à quoi ressemble l'image ci-contre (fig. 7) en wikicode :

```
[[Fichier:Mitsubishi a6m replica based on North American T6.JPG|vignette|alt=Avion vert dans le ciel bleu.]]Réplique d'un avion Zero.]]
```

Fig. 7. Le rendu type d'une image sur Wikipédia. CC-BY-SA /

Enfance et jeunesse [modifier | modifier le code]

Né le 5 janvier 1941 à Tokyo⁹ (au quartier d'Akebono dans l'arrondissement de Bunkyo), deuxième d'une fratrie de quatre garçons (Arata, né en juillet 1939, Yutaka, né en janvier 1944, et Shiro), sa petite enfance est marquée par un Japon dévasté par la Seconde Guerre mondiale. L'œuvre de Miyazaki en sera beaucoup inspirée.

Son père, Katsuji Miyazaki, est alors directeur de Miyazaki Airplane, une entreprise en aéronautique appartenant à son frère (l'oncle de Hayao) qui produisait les gouvernes des Zéro (avions de chasse japonais). C'est certainement à ce contexte que Miyazaki doit cette passion pour les avions et le vol en général, thèmes omniprésents dans son œuvre⁹.

La mère de Hayao est une femme intelligente, plutôt réservée et stricte. Entre 1947 et 1955, souffrant de tuberculose vertébrale, elle reste alitée, d'abord à l'hôpital puis chez elle, pendant neuf ans. Hayao est très proche d'elle : par bien des aspects le film *Mon voisin Totoro* s'avère autobiographique⁹. Shiro Miyazaki, le frère cadet de Hayao, dit du personnage de Dora dans *Le Château dans le ciel* qu'il est basé sur leur mère, non physiquement mais en ce qui se rapporte à la personnalité⁹.

Fuyant la guerre, la famille Miyazaki déménage souvent en 1944 et 1945 (entre autres à Utsunomiya et Kanuma, tous les deux dans la préfecture de Tochigi) au nord de Tokyo. L'usine de Miyazaki Airplane était à Kanuma. Le petit Hayao connaît trois écoles différentes en six ans : entre 1947 et 1949, il est inscrit dans une école primaire d'Utsunomiya, en 1950, il étudie à l'École Omiya au quartier Sugjini de Tokyo, sa famille s'étant réinstallée dans la capitale, et de 1951 à 1955 à l'École Eifuku. Il passe ses années lycéennes à l'École Omiya (1956 et 1957) et au lycée Toyotama (1958)^{9,9}.

Pendant sa dernière année au lycée, il découvre le premier film d'animation japonais en couleurs : *Le Serpent blanc* (*Hakuja den*), de l'animateur *Tajiri Yabushita* (34) du studio Toei, inspiré d'un conte populaire chinois. Pour le jeune Hayao, c'est une révélation : il dit être tombé amoureux de l'héroïne, Pai-nyan, et avoir pleuré toute la nuit⁹. Il est également grand amateur d'Osamu Tezuka et exerce alors ses talents de dessinateur, d'abord en réalisant des croquis d'avions en imitant son héros, mais trouve qu'il ne peut pas dessiner les personnes⁹. Un jour, prenant conscience qu'il ne fait que copier le style de Tezuka, il brûle tous les manga qu'il a dessinés : il dit s'être rendu compte que créer son propre style s'avère très difficile⁹. En 1962, il entreprend des études en économie à Gakushuin et rédige une thèse sur l'industrie japonaise. La même année, il rejoint un club de recherches à Gakushuin sur la littérature enfantine⁹.



Décomposons les différents éléments, qui sont tous séparés par des barres verticales `|` :

- au début et à la fin, une paire de crochets, comme pour les liens internes ;
- le nom de l'image : il est composé de **File:** (ou bien ses alternatives **Fichiers:** et **Image:**) et du nom du fichier tel qu'il figure sur Commons – ici, « [Mitsubishi a6m replica based on North American T6.JPG](#) » ;
- le mot-clef **vignette** (ou son alternative en anglais **thumb**), qui permet que votre image ne s'affiche pas en pleine résolution et ne recouvre toute votre page ;
- le paramètre **alt=** (recommandé), dans lequel il s'agit de décrire sommairement ce qu'on voit à l'image (ici, un avion vert dans le ciel) pour les lecteurs d'écran des personnes malvoyantes et pour les internautes dont la faible connexion internet empêche de voir les images ;
- la légende de l'image (obligatoire), qui s'affichera pour tous les lecteurs sous l'image.

Notez que par défaut, l'image s'affiche à droite de votre texte, mais vous pouvez forcer l'affichage à gauche ou, plus rare, au centre, à l'aide des mots-clés *gauche* et *centre* (ou bien *left* et *center*). Sachez enfin que l'ordre des paramètres n'a aucune importance, si ce n'est que le nom de l'image doit toujours être en première position.

Notez enfin qu'il est possible de créer des galeries d'images horizontales (fig. 8), à utiliser avec modération. Nous n'allons pas vous présenter leur code, mais il est détaillé dans cette page d'aide et n'est pas spécialement complexe.

Géographie [modifier | modifier le code]

Article détaillé : Géographie du Québec.

Situé au Nord-Est de l'Amérique du Nord, le territoire québécois s'étend, du sud au nord, sur plus de 2 000 km, depuis le 45^e parallèle nord (frontière entre le Canada et les États-Unis) jusqu'au cap Wolstenholme et, d'est en ouest, sur plus de 1 500 km, depuis l'anse Sablon jusqu'à l'embouchure de la rivière Rupert.

Les deux fuseaux horaires du Québec correspondent à l'heure de l'Est, normale et avancée, ainsi qu'à l'heure de l'Atlantique (ou des Maritimes). La ligne de séparation est le méridien du 63^e degré de longitude ouest^[réf. s. p.].

Le territoire québécois est subdivisé en treize provinces naturelles⁹, ainsi qu'en trois zones de végétation et dix domaines bioclimatiques¹⁰.

Le territoire québécois est plus étendu que celui de la Mongolie, mais de taille plus réduite que celui du Mexique, comparable avec une superficie de 1 667 926 km²¹¹.

De plus, le territoire québécois est formé de nombreuses îles, dont l'archipel d'Hochelega, l'archipel du lac Saint-Pierre et les îles de l'estuaire et du golfe du Saint-Laurent. Aussi, le territoire québécois comprend quelques îles de l'archipel arctique canadien, au sud du 60^e parallèle nord, dans la baie d'Ungava.



Château Frontenac à Québec. Centre-ville de Montréal. Centre-ville de Gatineau. Le Québec en hiver.

Fig. 8. Une galerie d'images. CC-BY-SA / agrandir

Les références.

Maintenant, abordons deux éléments plus complexes : les références et les modèles. Vous utilisez déjà les références mais uniquement avec l'Éditeur visuel. Pour rappel, les références sont le nom que l'on donne aux notes de bas de page qui contiennent les sources. Quant aux modèles, ils feront l'objet des deux prochaines unités.

Reprenons notre exemple de lien externe de tout à l'heure ; le lien externe est dans une référence :

```
<ref>[http://www.premiere.fr/Cinema/News-Cinema/Hayao-Miyazaki-un-dessin-anime-inspire-par-la-catastrophe-de-Fukushima-3020498 Hayao Miyazaki : un dessin animé inspiré par la catastrophe de Fukushima], sur le site Premiere.fr</ref>
```

On reconnaît les références aux balises **ref** qui les encadrent (et que nous vous avons brièvement présentées durant la [semaine 2](#)). Une **balise**, c'est un morceau de code composé de chevrons (**< >**) qui encadre des éléments ; c'est très utilisé en HTML (le code qui est utilisé pour écrire le contenu des pages web). Une référence est toujours encadrée par une balise **<ref>** dite ouvrante, c'est-à-dire sans barre oblique, et une balise **</ref>** dite fermante, presque identique à la balise ouvrante mais avec une barre oblique avant le chevron final. Concrètement les balises références en wikicode ouvrantes et fermantes se présentent comme ceci **<ref>ici on met la description de la référence</ref>**

Les références nommées.

Bon, pour l'instant, rien de très compliqué. Mais les références sont un outil puissant. Si par exemple vous souhaitez utiliser plusieurs fois une même référence, en wikicode, il existe un mot clef pour n'écrire la référence qu'une seule fois, et la réutiliser à autant de reprises que vous le voulez. Vous avez déjà utilisé les références nommées, sans le savoir, durant la [semaine 2](#) du MOOC, lorsque nous vous avons appris à réutiliser une référence déjà présente dans l'article. Ce mot-clef, c'est **name=""**, et voilà à quoi ressemble une référence qui l'utilise :

```
<ref name="history of ghibli">{{ja}} ''La naissance du Studio Ghibli'', documentaire diffusé le 5 juillet 1998 sur Nihon TV. Bonus du coffret DVD de ''[[Nausicaä de la vallée du vent (film d'animation)|Nausicaä de la vallée du vent]]''.</ref>
```

Les références nommées consistent en fait à donner un nom à une référence, de façon à pouvoir la réutiliser plus loin en indiquant juste son nom, sans mentionner à nouveau tout le texte de la source :

```
<ref name="history of ghibli"/>
```

Voyez ci-dessous ce même code dans son contexte (fig. 9). Notez que lors de la réutilisation de la référence nommée, on ajoute une barre oblique à la fin de la balise, car il s'agit ici d'une balise unique, à la fois ouvrante et fermante.

```

En [[1978]], Miyazaki obtient chez Nippon Animation l'opportunité de passer à la réalisation. Il en résulte une série de 26 épisodes de 26 minutes chacun, intitulée ''[[Conan, le fils du futur]]''. Cette série, basée sur le roman pour enfants ''[[Lien|fr=The Incredible Tide|lang=en|trad=The Incredible Tide|texte=The Incredible Tide]]'' d'[[Lien|fr=Alexander Key|lang=en|trad=Alexander Key|texte=Alexander Key]], aborde d'ailleurs des thèmes similaires à ceux de ''Nausicaä'' (monde [[Science-fiction post-apocalyptique|post-apocalyptique]], graves problèmes écologiques) ou ''Laputa'' (similarités des héros) et présente les premières machines volantes créées par Miyazaki.

La même année, un jeune reporter - [[Toshio Suzuki (producteur)|Toshio Suzuki]] - récemment transféré à un nouveau mensuel, ''[[Animage]]'' (qui traite de l'[[Anime|animation japonaise]] et de l'activité artistique), appelle Takahata pour lui parler de ''Horus, prince du soleil'', sur lequel il comptait écrire un article pour sa rubrique sur les classiques de l'animation. Takahata lui parle pendant une heure, mais refuse de parler de ''Horus'', se concentrant sur ses projets plus récents. Il passe le téléphone à Miyazaki, qui lui parle de ''Horus'' et ne demande pas moins de seize pages dans ''Animage''. Suzuki renonce à citer les deux noms dans le magazine, mais ne les oublie pas. Il devient plus tard producteur en chef du Studio Ghibli et ami inséparable de Miyazaki<ref name="history of ghibli"/>.

```

Fig. 9. Réutilisation d'une référence nommée (fin du deuxième paragraphe). CC-BY-SA / agrandir

Les groupes de références.

Aviez-vous déjà remarqué que la section qui accueille les références en bas des articles s'appelle généralement « Notes et références » ? La plupart du temps, on n'y trouve que des références, c'est-à-dire des sources, mais il est aussi possible d'y faire figurer... des notes, c'est-à-dire des commentaires (toujours neutres !) de la part des rédacteurs ou des rédactrices pour contextualiser une information sans alourdir le texte (fig. 10). Le mieux est de ne pas les afficher pêle-mêle ; pour cela on leur attribue un groupe différent du groupe par défaut, celui des références. Nous n'allons pas détailler ici le code pour le faire, mais nous vous signalons cette possibilité ; les plus curieux d'entre vous pourront trouver la syntaxe à utiliser sur la page d'aide suivante : Aide:Note (aide détaillée)#Notes groupées.

Notes et références [modifier | modifier le code]

Notes [modifier | modifier le code]

- ↑ Voir l'article « Affaire Siné ».
- ↑ En témoigne l'assassinat du journaliste d'investigation et directeur de *L'Indépendant* Norbert Zongo en 1998.

Références [modifier | modifier le code]

- | | |
|--|---|
| <ol style="list-style-type: none"> ↑ a, b, c et d Erre 2004 ↑ Bah 2004, introduction de la première partie : « Penser la satire » ↑ Fabrice Erre, « L'arme du rire : la presse satirique en France 1789-1848 », thèse soutenue en 2007 à l'université Panthéon-Sorbonne (OCLC 494776448). | <ol style="list-style-type: none"> ↑ « Le crétin des Alpes »&#226; sur <i>doc.rero.ch</i> (consulté le 9 novembre 2014) ↑ « Le Grand Prix du maire de Champignac, ou mettre sans risque les pieds dans le plat municipal... »&#226; sur <i>France Culture</i>, 23 mars 2014 (consulté le 10 novembre 2014) ↑ Félix Tybalt, « "Vigousse", la nouvelle revue satirique romande », <i>rts.ch</i>, 2010 (lire en |
|--|---|

Fig. 10. Notes et références, séparées à l'aide de groupes de références. CC-BY-SA / agrandir

Bon, nous avons fait le tour des références, du moins pour l'instant. Dernier élément que vous pouvez croiser un peu partout dans les articles, et celui d'Hayao Miyazaki ne fait pas exception : des modèles, reconnaissables aux deux accolades qui les encadrent, comme {{Voir homonymes|Miyazaki}} tout en haut de l'article : c'est l'objet des deux prochaines unités ! ☺

Découverte des modèles.

Bonjour à toutes et à tous. À la fin de cette unité, vous saurez à quoi servent les modèles et comment les utiliser.

Syntaxe de base des modèles.

À quoi ressemble donc un modèle ? Dans le code d'un article, on le reconnaît très facilement aux quatre accolades qui l'encadrent (deux de chaque côté **{{ }}**) ; cf. cette capture d'écran de l'article Hayao Miyazaki (fig. 1).

Ses œuvres sont tout aussi accessibles aux enfants qu'aux adultes. Au Japon, il est considéré comme l'égal d'[[Osamu Tezuka]], et en Occident on le compare souvent à [[Walt Disney]]. Toutefois, Miyazaki reste modeste et explique le succès de son entreprise par la chance qu'il a eue de pouvoir exploiter pleinement sa créativité. <!-- dit ne pas être quelqu'un qui construit un empire de l'animation mais un simple animateur ayant au la grande chance de faire des films avec un total contrôle créatif. -->

En [[2013]], Miyazaki prend sa retraite comme réalisateur après la [[Mostra de Venise 2016|70^e(e)|Mostra de Venise]] à laquelle son dernier film, ''[[Le vent se lève (film, 2013)|Le vent se lève]]'', est sélectionné<ref>{{Lien web|langue=fr|titre=Hayao Miyazaki arrête le cinéma|url=http://www.lemonde.fr/culture/article/2013/09/01/hayao-miyazaki-arrete-le-cinema_3469521_3246.html|date=1 septembre 2013|site=Le Monde|consulté le=26 août 2015}}</ref>. Le dessinateur annonce cependant en 2016 qu'il travaille sur une nouvelle animation, ''[[Boro la petite chenille]]'', qui sortira sous forme de [[court métrage]] et de film<ref>{{Lien web|langue=|titre=Hayao Miyazaki sort de sa retraite pour Boro la chenille|url=http://people.bfmtv.com/series/hayao-miyazaki-va-sortir-de-sa-retraite-pour-boro-la-chenille-1059091.html|site=bfmtv.com|date=13 novembre 2015|consulté le=14 novembre 2015}}</ref>{{,}}<ref name="Anime News Network (2016)">{{en}} [http://www.animenewsnetwork.com/news/2016-11-13/hayao-miyazaki-working-on-proposed-new-anime-feature-film/.1088775 Hayao Miyazaki Working on Proposed New Anime Feature Film], Anime News Network, 13 novembre 2016.</ref>.

Fig. 1. Le modèle « e » utilisé dans le wikicode de l'article Hayao Miyazaki. CC-BY-SA / agrandir

Un modèle est toujours au minimum composé de deux accolades ouvrantes **{{**, du nom du modèle (ici, c'est juste la lettre **e**, mais le nom du modèle peut être un mot) puis de deux accolades fermantes **}}**. Un modèle permet en fait de mettre en forme du texte de manière uniformisée et prédéterminée : on applique ainsi toujours la même mise en forme quel que soit l'article. Dans notre exemple, le modèle « e » permet d'afficher la lettre « e » en exposant après un ordinal (2^e, 3^e, etc.), comme ici pour « 70^e ». Le modèle évite aux contributeurs de se poser la question de l'écriture à adopter : 70è, 70ème, etc. En effet, seule la forme avec un e en exposant est acceptée dans les conventions typographiques de Wikipédia.

Les paramètres.

Le modèle « e » est très simple, pour ne pas dire basique, mais il y a des modèles plus complexes, qui sont encore plus utiles, car ils permettent de mettre en forme des textes plus longs. Par exemple le modèle « s ». « S » fait ici référence à siècle, car ce modèle permet de mettre en forme de manière harmonisée les siècles.

Notez que le nom d'un modèle est toujours en rapport avec son utilité, sans quoi les Wikipédiens et les Wikipédiennes ne se souviendraient jamais quel modèle utiliser dans quel cas 😊.

Voici un exemple de l'utilisation du modèle dans le wikicode d'un article (fig. 2) et de ce qu'il affiche au lecteur (fig. 3).

```
== Histoire ==
Au {{s|XV}}, un hôtel est construit sur le site par ''Jehan de Mazilles'', écuyer, capitaine-châtelain de [[Saulx]] et de [[Salives]] pour la [[famille de Saulx]], puis, en outre, conseiller, [[grand panetier|panetier]] et [[échanson]] du duc [[Philippe III de Bourgogne|Philippe le Bon]], [[gruier|gruyer]] de Bourgogne aux [[présidiaux et bailliages de Bourgogne|bailliages de Dijon, d'Auxois et de Montagne]], et sire de [[Marey-sur-Tille|Marey]].
```

Fig. 2. Utilisation du modèle « s » dans le code d'un article. CC-BY-SA / agrandir

Histoire [modifier | modifier le code]

Au xv^e siècle, un hôtel est construit sur le site par **Jehan de Mazilles**, écuyer, capitaine-châtelain de **Saulx** et de **Salives** pour la **famille de Saulx**, puis, en outre, conseiller, **panetier** et **échanson** du duc **Philippe le Bon**, **gruyer** de Bourgogne aux **bailliages de Dijon, d'Auxois et de Montagne**, et sire de **Marey**.

Fig. 3. Rendu du modèle « s » dans le même article. CC-BY-SA / agrandir

Nous vous reproduisons le code standard du modèle « s » :

```
{{s|numéro_du_siècle}}
```

Vous remarquerez une nouveauté par rapport au modèle « e » que nous avons vu avant : il y a un paramètre (*numéro_du_siècle* ci-dessus). En fait, le numéro du siècle n'est pas écrit en dur dans le modèle, c'est le contributeur qui va le remplir à chaque fois, selon l'article qu'il rédige – c'est ce qu'on appelle un paramètre. Le modèle affichera automatiquement le numéro en paramètre en petites capitales (des capitales qui font la hauteur de lettres minuscules), avec un « e » en exposant, suivi du mot « siècle ». Et, cerise sur le gâteau, le modèle ajoutera même un lien sur l'ensemble.

L'avantage, c'est que cela vous enlève beaucoup de travail : pas besoin d'écrire à la main le lien, le -e en exposant, ni de mettre du code pour que les deux chiffres romains s'affichent en petites capitales. Il suffit d'écrire **{{s|XV}}** pour afficher **XV^e siècle** ! Sans modèle, voilà ce qu'on aurait dû écrire :

```
[[Ve siècle|<span style="font-variant:small-caps;">xv</span><sup>e</sup> siècle]].
```

Un peu plus long, et surtout plus compliqué, non ?

Bref, l'utilisation de modèles simplifie grandement l'écriture en wikicode.

Code et documentation des modèles.

Bon, mais ce code compliqué qu'on vient de vous montrer, si on a n'a pas besoin de le mettre dans chaque article, c'est qu'il est stocké quelque part. En fait, il est stocké une seule fois, à un seul endroit, et le fait d'écrire quelque part le nom d'un modèle entre accolades (**{{ }}**) permet d'aller récupérer le code automatiquement, sans avoir besoin de l'écrire à chaque fois.

Où est-il stocké, ce code source ? Il y a un espace de noms qui est dédié au stockage de tous les modèles, de tous leurs codes sources. C'est l'espace de nom « **Modèle** », qui a pour préfixe, sans surprise : « **Modèle:** ». Si vous tapez dans la barre de recherche de Wikipédia : « **modèle:le nom de votre modèle** », vous trouverez tous les renseignements nécessaires sur comment utiliser le modèle, et dans quels cas. C'est un point essentiel : il y a tellement de modèles qu'il est impossible de se souvenir de l'utilité et du fonctionnement de chacun d'entre eux. Dès que vous rencontrez dans un article un modèle que vous ne connaissez pas, vous pouvez donc rechercher la page dédiée au modèle.

La page du modèle « s » se situe donc sur [Modèle:S](#) (fig. 4).

Chaque page de modèle contient deux éléments. D'abord, le code source du modèle, auquel vous pouvez accéder via le bouton « modifier le code » (fig. 5). Le code source vous paraît totalement incompréhensible ? C'est normal, rassurez-vous : une bonne partie des Wikipédiens et Wikipédiennes expérimenté·e·s n'y comprennent rien non plus, seule une minorité de contributeurs s'occupe de créer des modèles. Vous savez maintenant où est stocké le code de chaque modèle, mais concrètement, ça ne vous servira jamais.

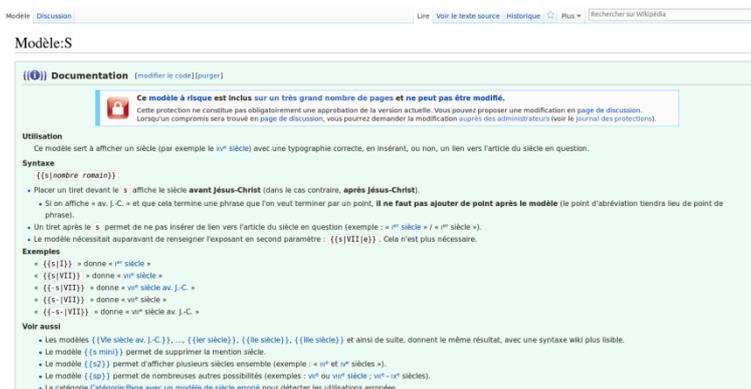


Fig. 4. La page du modèle « s ». [CC-BY-SA / agrandir](#)

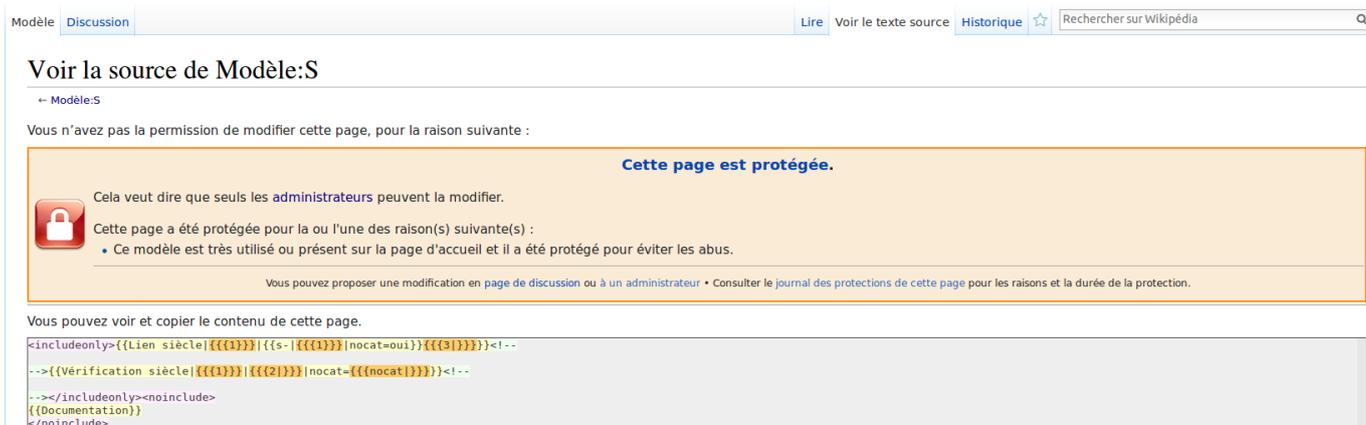


Fig. 5. Le code source du modèle « s ». [CC-BY-SA / agrandir](#)

Si l'onglet s'appelle « Voir le texte source » au lieu de « Modifier le code », comme c'est le cas sur la fig. 5, c'est que le modèle a été protégé en écriture par les administrateurs. En effet, un vandalisme sur un modèle peut avoir un impact immédiat sur des milliers et parfois des centaines de milliers d'articles ! Raison pour laquelle la plupart des modèles sont protégés.

Le second élément est quant à lui beaucoup plus important et utile : c'est la documentation du modèle. C'est elle qui s'affiche dans la page, plutôt que le code du modèle. C'est dans la documentation que vous trouverez le but du modèle et surtout comment l'utiliser, c'est-à-dire quelle syntaxe utiliser dans un article pour faire appel au modèle. Par exemple, le modèle « s » a besoin que le contributeur renseigne un paramètre (le numéro du siècle) pour bien fonctionner : cela, vous ne pouvez pas le deviner, il faut donc consulter la page du modèle pour l'apprendre. Car vous n'aurez pas toujours un WikiMOOC pour vous expliquer comment fonctionne tel ou tel modèle 😊.

Récapitulons ce que nous avons déjà vu :

- Un modèle se repère dans le code d'un article aux accolades qui l'entourent.
- Un modèle permet d'appliquer un code unique sur de très nombreuses pages afin de mettre en forme certains éléments de manière simplifiée, sans recopier le code à chaque fois, et tout en uniformisant la mise en page entre les différents articles.
- Le code source d'un modèle se trouve dans l'espace « modèle: », et chaque modèle possède une page de documentation que vous devez consulter avant de l'utiliser.
- Un modèle simple peut n'utiliser aucun paramètre, l'affichage est alors toujours le même quel que soit l'article. Il peut à l'inverse utiliser un ou plusieurs paramètres, ce qui signifie que l'affichage du modèle changera d'un article à l'autre, en fonction des valeurs que les contributeurs auront attribuées aux paramètres.

Des modèles, il en existe des milliers, donc autant vous dire que le but n'est pas de tous vous les faire découvrir, l'objectif est que vous ayez les clefs pour utiliser n'importe quel modèle : vous devez acquérir le réflexe de consulter la page de documentation de chaque modèle que vous croisez et que vous ne connaissez pas.

Nous avons abordé dans cette unité une notion complexe, et le plus dur est désormais derrière vous, mais rien de mieux que plusieurs exemples pour vérifier que vous avez bien compris : c'est l'objet de la prochaine unité. À tout de suite !

Exemples de modèles.

Bonjour à toutes et à tous. Dans cette troisième unité, nous allons passer en revue les trois grands types de modèles que vous pouvez rencontrer sur les articles Wikipédia, exemples à l'appui.

Les modèles de mise en forme du texte : l'exemple du modèle « lien »

Entrons tout de suite dans le vif du sujet : le premier groupe de modèles, ce sont les modèles de mise en forme du texte. Nous en avons vu deux dans la précédente vidéo, les modèles « e » et « s ». Nous allons en étudier un autre ici, un petit peu plus complexe : le modèle « lien ». Allons voir sa page de documentation (fig. 1).



Fig. 1. Documentation du modèle « lien », CC-BY-SA / agrandir

Commençons par le but du modèle, expliqué en haut de la documentation : il est courant de vouloir faire un lien vers un article, mais de se rendre compte que l'article n'existe pas encore en français. En revanche, l'article existe parfois dans une autre langue — pour notre exemple nous allons dire qu'il existe en anglais. Si le sujet est admissible sur Wikipédia en français, il est possible de faire un lien vers l'article en anglais. Il faut alors utiliser le modèle « lien ». Il permet d'afficher un lien rouge vers l'article en français (qui n'existe pas) ainsi qu'un lien vers l'article en anglais, entre parenthèses (fig. 1). Le lien rouge a pour but d'inciter les contributeurs à créer l'article en français.

Passons maintenant à la syntaxe du modèle : il compte quatre paramètres différents. Nouveauté : la syntaxe comprend des paramètres suivis du caractère égal. De quoi s'agit-il ? On appelle cela des « paramètres nommés ». En fait, on aurait pu concevoir le modèle comme ci-dessous, sans donner de nom aux paramètres.

```
{{ lien | langue | titre_dans_la_langue | titre_en_français | titre_à_afficher }}
```

Mais il aurait alors fallu que les contributeurs se souviennent qu'en première position, c'est le paramètre langue, qu'ensuite c'est le paramètre titre dans la langue de la source, etc. Aucun souci s'il n'y a que deux paramètres, mais pas très pratique lorsqu'il y en a quatre comme ici, et impossible à utiliser quand il y a vingt paramètres.

C'est pour cette raison que le modèle utilise les paramètres nommés. L'avantage, c'est qu'ici, quand on utilise le modèle « lien », on peut inverser l'ordre des paramètres, par exemple mettre le paramètre langue et sa valeur à la fin du modèle au lieu du début : le modèle fonctionnera toujours.

Les quatre paramètres du modèle sont expliqués dans la documentation. Le dernier paramètre, le code langue, c'est le code qui identifie chaque langue sur Wikipédia, notamment dans l'adresse URL. Par exemple, l'adresse URL de Wikipédia en français est fr.wikipedia.org, donc le code langue est « fr ». Wikipédia en anglais a pour URL en.wikipedia.org, donc le code langue sera « en ». Etc. Quant au reste de la documentation, je vous laisse la découvrir par vous-même. N'hésitez pas à regarder les exemples fournis dans la documentation, et à tester le modèle sur votre brouillon.

Les modèles de mise en forme des références.

Passons maintenant à la deuxième catégorie de modèles : les modèles de mise en forme... de références ! Eh oui, lorsque vous avez inséré des références avec l'Éditeur visuel, sans le savoir, vous avez utilisé des modèles (fig. 2). Il y a trois modèles qui sont utilisés en permanence dans les références. Nous les avons déjà utilisés avec l'Éditeur visuel, d'ailleurs. Ce sont les modèles « article », « ouvrage » et « lien web ». Ces modèles permettent d'harmoniser la présentation des références : par exemple toujours avoir d'abord le nom de l'auteur de la source, puis le titre d'un ouvrage en italique, etc.

Nous allons ici rapidement regarder comment est fait le modèle « lien web ». Voici, ci-dessous (fig. 3), un exemple d'utilisation du modèle, à cheval sur les deuxième et troisième lignes. On y retrouve six paramètres.

The screenshot shows a reference editing window with the following parameters:

- Titre de la page ***: *Paleomusique* : un concert sur les instruments vieux de 10 000 ans
- Adresse web (URL) ***: <http://www.francemusique.fr/actu-musicale/la-paleomusique-la-musique-des-premiers-hommes-sur-les-ondes-de-france-musique-25885>
- site**: France Musique
- consulté le**: (empty field)

Fig. 2. Lors de l'ajout d'une référence avec l'EV, vous utilisez des modèles sans le savoir. CC-BY-SA / agrandir

```
En [[2013]], Miyazaki prend sa retraite comme réalisateur après la [[Mostra de Venise 2013|70e Mostra de Venise]] à laquelle son dernier film, ''[[Le vent se lève (film, 2013)|Le vent se lève]]'', est sélectionné<ref>{{Lien web|langue=fr|titre=Hayao Miyazaki arrête le cinéma|url=http://www.lemonde.fr/culture/article/2013/09/01/hayao-miyazaki-arrete-le-cinema_3469521_3246.html|date=1 septembre 2013|site=Le Monde|consulté le=26 août 2015}}</ref>. Le dessinateur annonce cependant en 2016 qu'il travaille sur une nouvelle animation, ''[[Boro la
```

Fig. 3. Sur les deuxième et troisième ligne : une référence utilisant le modèle « lien web ». CC-BY-SA / agrandir

Mais si l'on consulte la documentation, on s'aperçoit qu'il existe plusieurs dizaines de paramètres facultatifs. Par exemple, le paramètre « consulté le » permet d'indiquer la date de consultation du site web, ce qui peut être très utile dans le futur si le contenu de la page a changé ou si la page a disparu. Cela peut fortement aider les lecteurs et contributeurs à consulter son contenu, voire à retrouver la nouvelle localisation d'une source. Nous vous laissons consulter les autres paramètres du modèle « Lien web ». Les modèles « article » et « ouvrage » fonctionnent de manière très similaire.

Les modèles de structuration des articles : l'exemple des infobox.

Attaquons maintenant le troisième type de modèles : les modèles qui permettent de structurer les articles. Par exemple, les portails, que nous avons déjà étudiés, sont des modèles. Les palettes également – les palettes, ce sont des boîtes déroulantes en bas de certains articles, comme ci-dessous sur l'article d'Hayao Miyazaki (fig. 4). Elles permettent de naviguer facilement entre plusieurs articles d'une même thématique.

The screenshot shows the 'Liens externes' section with various links and a 'Studio Ghibli' palette. The palette includes links to 'Portail animation et bande dessinée asiatiques', 'Portail de la réalisation audiovisuelle', and 'Portail du cinéma japonais'. Below the palette, there is a star icon and a note: 'Cet article est reconnu comme « bon article » depuis sa version du 28 octobre 2007 (comparez avec la version actuelle). Pour toute information complémentaire, consultez sa page de discussion et le vote l'ayant promu.'

Fig. 4. Deux palettes (une ouverte, l'autre fermée) en bas d'un article. CC-BY-SA / agrandir

Ici, nous allons nous concentrer sur un autre type de modèle, qui est omniprésent sur Wikipédia : les infobox. Les infobox, ce sont ces cadres tout en haut des articles, à droite (fig. 5). Elles résument les principales informations sur le sujet de l'article. Nous allons voir ensemble comment les infobox fonctionnent, et comment vous pouvez en ajouter une à votre article. Rien de spécialement compliqué, le principe est le même que pour les autres modèles. Il existe en fait une infobox pour chaque type de sujets, et à chaque fois, c'est un modèle différent, même si toutes sont construites de la même manière : il y a par exemple un modèle infobox « livre », un modèle infobox « footballeur », un modèle infobox « Musique (artiste) », un modèle infobox « château », etc.

The screenshot shows the infobox for Hayao Miyazaki. It includes a photo, a short biography, and a list of works. The infobox is titled 'Hayao Miyazaki' and contains the following information:

- Naissance**: 5 janvier 1941, Tokyo
- Profession**: Dessinateur, réalisateur
- Film notables**: Le château ambulant, Le vent se lève, Le château ambulant
- Site Internet**: ghibli.jp

Fig. 5. L'infobox de l'article « Hayao Miyazaki ». CC-BY-SA / agrandir

Pour trouver le modèle d'infobox qui convient à votre article, vous pouvez consulter la page d'aide « [Aide:Liste d'Infobox](#) » qui recense la plupart d'entre elles. Vous pouvez aussi aller sur un autre article qui porte sur le même type de sujet que votre article et regarder dans le code de l'article quel est le modèle d'infobox utilisé. Si vous hésitez dans le choix de l'infobox, utilisez une infobox plus large ; dans le cas d'un article sur une personne à la fois philosophe et peintre, par exemple, prenez l'infobox « [Biographie](#) », très générique (fig. 6).

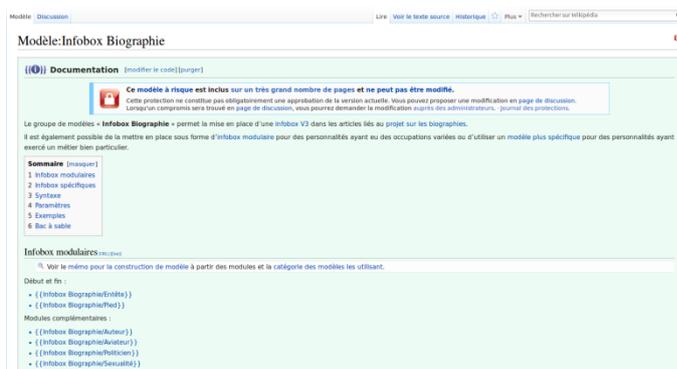


Fig. 6. Le modèle « *Infobox Biographie* ». [CC-BY-SA / agrandir](#)

Voyons comment se présente la syntaxe d'un modèle d'infobox – tous sont conçus de manière assez semblable, seuls les paramètres changent. Vous avez ci-contre (fig. 7) l'un des exemples d'utilisation du modèle « Livre » qui sont présentés dans sa documentation. Notez que dans [cet exemple](#), tous les paramètres ne sont pas utilisés. Une chose attire peut-être votre attention : on consacre une ligne à chaque paramètre. C'est tout simplement dans un souci de lisibilité. Mais la syntaxe reste identique. En fait, n'importe quel modèle peut être présenté de manière compacte ou de manière aérée, avec un paramètre par ligne. Pour les infobox, c'est en revanche une convention que de les afficher de manière aérée.



Fig. 7. Exemple de syntaxe de l'*infobox Livre*. [CC-BY-SA / agrandir](#)

Pour clore cette partie sur les infobox, vous trouverez ci-contre la documentation du modèle « [Infobox Footballeur](#) » (fig. 8). La syntaxe du modèle comporte des mentions de Wikidata, en regard de certains paramètres. Pour rappel, [Wikidata](#) est un des projets du mouvement [Wikimédia](#) : c'est une base de données centralisée, où sont mises en commun des informations factuelles sur tous les sujets qui ont un article sur l'une des versions linguistiques de Wikipédia.

L'indication signifie que si vous n'utilisez pas le champ « date de naissance » ou si vous le laissez vide, le modèle ira automatiquement chercher l'information sur Wikidata ; donc si la date de naissance a été renseignée sur Wikidata, le modèle l'affichera dans votre article. Nous n'allons pas détailler davantage le fonctionnement de Wikidata, il y a de quoi y consacrer un MOOC entier 😊. Notez juste qu'il faut toujours vérifier que les informations issues de cette base de données sont correctes ; ce remplissage automatique reste en outre une option facultative. Sachez que vous pouvez empêcher qu'une information venant de Wikidata soit importée sur l'article, en ajoutant simplement un trait d'union après le symbole « égal » (⚡) du paramètre concerné.

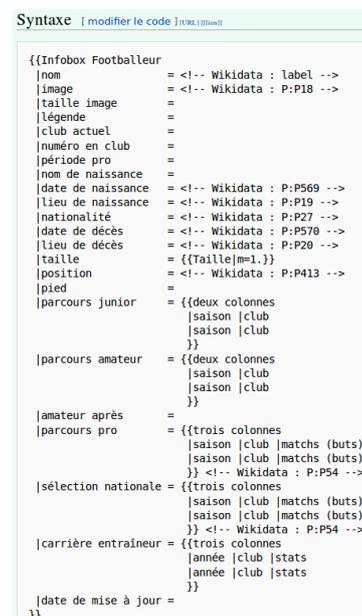


Fig. 8. L'*infobox Footballeur*, qui utilise les données de Wikidata. [CC-BY-SA / agrandir](#)

Les modèles des espaces non encyclopédiques.

Voilà pour les trois grands types de modèles dédiés à l'espace encyclopédique. Il existe aussi des modèles dédiés aux espaces non-encyclopédiques. Notamment pour les votes communautaires, comme ceux listés ici (fig. 9). Il existe aussi des boîtes utilisateur (BU), qui vous permettront de vous présenter de manière synthétique sur votre PU. Vous pouvez retrouver une liste des quelques milliers de BU qui existent sur : « [Wikipédia:Boîte Utilisateur](#) ».

Nous arrivons au terme de cette unité et du module facultatif « Modifions le code ». Pas l'un des plus courts, c'est certain, mais il y avait beaucoup à dire pour vous donner des bases solides dans l'utilisation du wikicode et des modèles. Vous venez de franchir un grand pas dans votre découverte de Wikipédia. Si un certain nombre d'éléments restent flous... c'est tout à fait normal. Rien ne vaut la pratique : c'est le meilleur moyen de progresser. N'oubliez pas d'utiliser [les documentations de modèles](#) et de demander de l'aide aux autres contributeurs et contributrices ou de prendre [un parrain ou une marraine](#) pour vous accompagner ! 😊

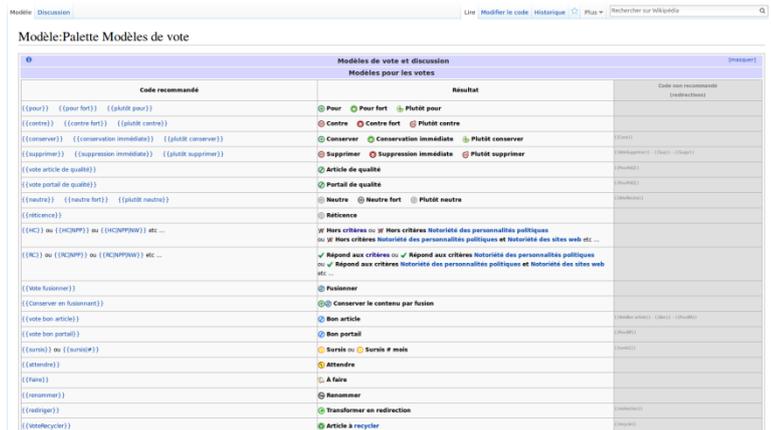


Fig. 9. Les principaux modèles de vote. CC-BY-SA / agrandir

Pour résumer

Dans ce module facultatif, vous avez appris à :

- créer en wikicode des liens ancrés, des listes à puces, des titres de section et sous-titres, des liens externes et des images ;
- créer en wikicode des références et des références nommées, et quelle était l'utilité des groupes de références ;
- quoi servent les modèles, trouver leur code source, consulter leur documentation ;
- insérer divers types de modèles, avec ou sans paramètres, et notamment avec des paramètres nommés ;
- utiliser les modèles de mise en forme du texte, de mise en forme des références, les infobox et enfin les modèles dédiés aux espaces non encyclopédiques.

Soumission du brouillon sur FUN.

Important.

- Pour rappel, si vous souhaitez participer à l'évaluation par les pairs, vous devez soumettre sur **FUN** (dans la dernière unité de la semaine 4) votre brouillon d'ici **dimanche 9 avril à 23 h 59 (UTC)**
- À partir du **lundi 10 avril et jusqu'au dimanche 16 avril (à 23 h 59, heure de Paris)**, vous devez évaluer trois brouillons rédigés par vos pairs (toujours dans la même unité de la semaine 4).



Délivrance des notes et publication finale de votre brouillon.

À partir du lundi 17 avril, vous serez automatiquement averti de votre note finale dès que :

- 1) vous aurez effectué les trois évaluations de vos pairs requises et
- 2) votre travail aura été évalué par deux de vos pairs.

La note finale est une moyenne des évaluations effectuées par les pairs.

Seulement à partir de ces conditions et de cette date, vous pourrez publier votre brouillon dans l'espace principal.

Crédits document et licence :



Conception du WikiMOOC #2

La quasi-totalité des contributeurs et contributrices de Wikipédia ayant participé à ce projet sont des bénévoles.

Auteurs : 0x010C, Alexandre Hocquet, Binabik, DePlusJean (Stéphane Rouchaléou), Doique, Gegeor (Georges Fodouop), Goombiis, GrandCelinien, Sidonie61, Superjuju10 et Trizek, **dont présentation des vidéos** : Apollinaire93 (Valentin Guillaume) ; Nattes à chat (Natacha Rault) et Dyolf77 (Habib M'henni).

Coordination : Jules78120 (Jules Xénard)

Soutien financier et humain :

- **Financement du WikiMOOC** : Association Wikimedia France.
- **Soutien logistique et technique** : Équipe salariée de Wikimedia France, notamment : Marc Brouillon, Sarah Krichen, Erwan Kucharski (graphisme) et Mathieu Denel (communication).

Prestataire vidéo : Association Awasagaga. Sébastien Faure et Pierre Lerouge.

Hébergement : France université numérique (FUN)

Autres bénévoles impliqués :

- **Conception du WikiMOOC #1** : Barada-nikto, Benoît Prieur, Papischou (Kangah Donatien Koffi), Rome2 et Vatadoshu.
- **Relecture du WikiMOOC #1** : Arcyon37, Azurfrog, Frakir, Hadrianus, Kvardek du, LaMèreVeille, Like tears in rain, Lomita, Milegue, Scailyna, Un Fou et Xavier Combelle.
- **Participation aux portraits du WikiMOOC #2** : JRibaX, Cedalyon, Gemini1980, Lomita, Flappiefh, Polmars et Pyb.

Licence CC-BY-SA 4.0

Notes de mises à jour :

- ✓ Ajout des liens vers les fichiers PDF des semaines 1, 2, 3, 4 et 6.

WikiMOOC²

