



**HAL**  
open science

**LES TERRITOIRES MEDITERRANEENS,  
PRODUCTEURS DE CONNAISSANCES ET DE  
CONTENUS. IDENTITE PATRIMONIALE,  
INNOVATION TERRITORIALE ET COOPERATION  
TECHNOLOGIQUE: LE PROJET DE MUSEE  
VIRTUEL DE LA MEDITERRANEE**

Laura Garcia, Yann Bertacchini

► **To cite this version:**

Laura Garcia, Yann Bertacchini. LES TERRITOIRES MEDITERRANEENS, PRODUCTEURS DE CONNAISSANCES ET DE CONTENUS. IDENTITE PATRIMONIALE, INNOVATION TERRITORIALE ET COOPERATION TECHNOLOGIQUE: LE PROJET DE MUSEE VIRTUEL DE LA MEDITERRANEE. 2e Rencontres Internationales de Saint-Raphaël " TIC & Territoire: quels développements? " 5 & 6 juin 2003, Jun 2003. sic\_00000544

**HAL Id: sic\_00000544**

**[https://archivesic.ccsd.cnrs.fr/sic\\_00000544](https://archivesic.ccsd.cnrs.fr/sic_00000544)**

Submitted on 28 Jul 2003

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

**LES TERRITOIRES MEDITERRANEENS, PRODUCTEURS DE CONNAISSANCES ET DE  
CONTENUS.**

IDENTITE PATRIMONIALE, INNOVATION TERRITORIALE ET COOPERATION  
TECHNOLOGIQUE :

LE PROJET DE MUSEE VIRTUEL DE LA MEDITERRANEE.

**Laura Garcia Vitoria**  
**Présidente de l'ONG ARENOTECH**

[http://www.arenotech.org/Saint\\_raphael\\_2003](http://www.arenotech.org/Saint_raphael_2003)

**Un nouveau regard nécessaire**

**A - Apparaît nécessaire d'abord et avant tout une nouvelle approche conceptuelle pour « apprendre l'image » au travers de l'usage des technologies numériques.**

**B - Les contenus culturels territoriaux sont amenés à engendrer des formes inédites de  récits historiques et patrimoniaux  et donc de nouveaux rapports à l'événementiel et à l'oralité.**

**C - Il ne saurait y avoir création de contenus sans mise en place d'actions d'apprentissage collectif et de gestion de savoirs à l'échelle locale.**

**Notes**

**A - Apparaît nécessaire d'abord et avant tout une nouvelle approche conceptuelle pour « apprendre l'image » au travers de l'usage des technologies numériques.**

Ce sont de nouvelles voies pour « apprendre l'image » qu'ARENOTECH souhaite ouvrir, en développant par exemple trois grandes orientations pour un « *edutainment patrimonial* ».

Si l'on évoque en effet à juste titre l'importance de conférer à tous nos contemporains - et non pas seulement aux plus jeunes - **des capacités d'analyse de l'image**, il nous faut donc aujourd'hui **créer de nouvelles approches pour un apprentissage iconographique véritable.**

Pour cela, le concept d'apprentissage ludique, s'il est amené à couvrir des champs d'application potentiels considérables, ne doit pas nous amener à oublier très vite ses limites en la matière. Seules les **innovations technologiques** majeures que nous connaissons aujourd'hui, issues d'ailleurs notamment des laboratoires de recherche européens (à Cambridge et Berlin par exemple), peuvent nous y aider, de même - pour ce qui est surtout du domaine patrimonial - qu'un **engagement fort** en ce sens **des collectivités territoriales**.

**Plusieurs** approches s'offrent à nous aujourd'hui en vue d'une utilisation pédagogique technologiquement exigeante, mais fondamentalement emprunte d'une démarche ludique respectueuse des horizons culturels.

**1 - rendre l'image visuellement aussi bien que physiquement accessible, donner la possibilité à l'apprenant d'y accéder en y créant ce que nous appelons des « cheminement de compréhension ».**

Regarder de près le mobilier de la chambre de travail de Saint Jérôme, s'approcher - en en faisant éventuellement le tour - du carrelage de l'espace où un peintre italien montre la Flagellation du Christ, visiter l'espace d'une fresque florentine de la Renaissance, voilà qui renouvelle totalement l'approche iconographique d'un horizon culturel tel que celui des mondes méditerranéens.

**2 - donner à percevoir l'image comme un objet virtuel et conférer à « l'utilisateur de l'image » la possibilité d'en décomposer les éléments en temps réel.**

Par ailleurs, **l'immersion interactive** instaure un véritable dialogue avec les objets représentés.

Le geste au travers d'un gant permet une appropriation spatiale d'un objet, au travers même que l'iris de l'œil et surtout bien évidemment la voix : **l'interface locale s'annonce comme la grande interlocutrice de l'image** et des éléments auxquels elle procure un support de représentation.

**3 - rendre l'image plus mobile, donc plus proche, plus apprivoisable intellectuellement, au travers notamment des outils de la mobilité intelligente.**

L'enfant appelé sur son téléphone mobile pour être convié à visiter une église et recevoir des informations sur celle-ci a fait l'objet récemment d'un projet européen, dont nous avons eu l'occasion notamment d'analyser récemment les réalisations pédagogiques d'écoles galiciennes.

Une approche essentielle que celle du projet européen CHIMER, car dans les années qui viennent, l'appareil photographique pourra se connecter à Internet et lancer une recherche multicritère <sup>1[2]</sup> : l'objet essentiel de l'image - un monument par exemple - pourra ainsi être analysé et comparé à celles d'une base de données architecturale. Grâce à des moteurs de recherche, il sera aisé à ce type de terminal devenu savant et source de connaissances pour l'utilisateur de fournir tout type de complément d'information et surtout une mise en exergue d'activités culturelles locales - telles que des expositions - en rapport avec l'objet photographié. Il est donc essentiel d'en tenir compte dès aujourd'hui dans la réalisation de contenus culturels territoriaux.

**B** - Les contenus culturels territoriaux sont amenés à engendrer des formes inédites de récits historiques et patrimoniaux et donc de nouveaux rapports à l'événementiel et à l'oralité.

Le monde méditerranéen qui fait l'objet du projet est avant tout un univers de récit et de narration, d'oralité et de primat de la parole et du geste : les 2800 ans d'héritage des récits homériques poursuivent aujourd'hui leur parcours au travers du **mariage des nouvelles formes de narration et des ressources multimédia.**

En collaboration avec des spécialistes du monde théâtral et des équipes pédagogiques, MED DIVIDE entend explorer <sup>2[3]</sup> les nouvelles pistes aujourd'hui ouvertes notamment par des institutions culturelles et éducatives italiennes.

### 1 - *Oralité, documents multimédia et horizons cognitifs*

Si les actuels débats sur la *parole savante* et sur l'*oralité investie d'une forte valeur cognitive*<sup>3[4]</sup> ont contribué à mettre en avant des usages de la parole que l'écrit semble avoir longtemps contribué à occulter, n'ont été à ce jour que fort peu pris en compte les travaux et expérimentations - en Italie surtout - mettant au cœur de situations d'apprentissage et de spectacles de création (théâtrale notamment) **l'utilisation conjointe devant le public de l'oralité, traduite par des micro-récits, et d'une multimédialité porteuse de contenus historiques et de documents culturels rassemblés à l'échelle locale.**

Dans le cadre du **projet « TIC et cognition » de l'ISIA de Florence**, la narration orale, accompagnée par des productions multimédia, devient de la sorte un remarquable instrument de cognition, véritable paradigme du savoir. La narration multimédia y met en lumière l'interaction certes des savoirs, mais surtout - on pense aux publics les plus jeunes - **la complémentarité entre des modèles de pensée soumis à des règles et des formes d'expression différentes.**

Le **projet européen ID3** porté par l'Académie des Beaux Arts de **Macerata**<sup>4[5]</sup> complète les moyens utilisés par les MMS et les images de jeux vidéo, qui ont par ailleurs fait l'objet d'analyses de l'Observatoire des mutations de l'écriture de la Bibliothèque multimédia de Settimo Torinese<sup>5[6]</sup>.

## *2 - Des contenus culturels locaux pour de nouvelles pratiques pédagogiques*

Au-delà de représentations dont nous espérons qu'ils pourront être repris dans leur principe par de nouveaux espaces multimédia du monde méditerranéen, une troupe théâtrale italienne a ainsi fini par créer un véritable atelier de didactique de l'histoire pour les enseignants.

**La présentation des expériences multimédia dans les écoles italiennes à Bolzano en novembre 2002** ont montré comment, dans un environnement purement éducatif cette fois, la narration pouvait dans ces conditions, au travers du récit et des données documentaires, accompagner les images numériques véhiculées par les réseaux et en faire un véritable support de mémorisation de histoire locale et de recreation d'un vocabulaire identitaire commun.

## *3 - L'infiniment petit et la narration de l'invisible*

Dans d'autres registres, très différents, bien d'autres approches existent, certaines poussant à l'extrême les notions d'**approche tactile de l'image** : on pensera notamment à celles utilisant les nanotechnologies et illustrées notamment par les actuels travaux du ZKM de Karlsruhe où des créateurs exposent **des réalisations générées à l'échelle du nanomonde** - du milliardième de mètres - (ainsi dans une actuelle exposition d'œuvres sur le thème « le nanomonde et la culture globale »<sup>6[7]</sup>).

Dans une œuvre récente, seul un anneau au doigt peut permettre ainsi par exemple l'approche tactile des formes engendrées et il est vrai que les

questionnements culturels mis de la sorte en exergue par une image non visible et par essence à priori difficilement intelligible possèdent une force d'interrogation sur la création et la représentation que ne saurait avoir des images sur un écran ou des reproductions sur des feuilles de papier.

**La présentation orale assurée à l'entrée de l'espace d'installation est relativement brève**, suivie au contraire dans l'espace même par un silence impressionnant au moment où l'échec du regard à percevoir toute forme est relayé par les mouvements de la main.

N'oublions pas que l'iconoclasme et **les interdictions relatives à la représentation** qui caractérise de multiples chapitres de l'histoire méditerranéenne ont fait l'objet ont, très tôt, fait d'analyses dans des revues dédiées aux infotechnologies.

**C - Il ne saurait y avoir création de contenus sans mise en place d'actions d'apprentissage collectif et de gestion de savoirs à l'échelle locale.**

Nous ne pouvons aujourd'hui réfléchir sur les nouveaux contenus culturels sans la prise en compte de l'espace territorial qui est le leur. Nous l'avons dit : il y a les technologies pour participer à l'évolution de nos habitudes de perception visuelle et de nos modalités d'apprentissage ; il y a les hommes avec leurs paroles, leur présence physique, leurs gestes transmettant savoirs faire et mémoire collective. Mais il a aussi les territoires et la réflexion sur leur aménagement , leur développement économique et leur devenir.

1 - La mise en ligne du patrimoine et la réflexion sur de nouvelles formes de contenus culturels constitue **un vecteur important de la création de milieux innovants** et MEd DIVIdE entend se consacrer à l'analyse de la genèse de tels milieux dans le monde méditerranéen.

Parmi les conséquences de mutations technologiques fortes, figure toujours la nécessaire inscription culturelle de l'innovation économique territoriale. Un état des lieux des meilleures pratiques et toutes nos analyses démontrent combien il est vain d'espérer des processus d'innovation technologique territoriale sur le long terme si ne se trouvaient pas développées de véritables stratégies de contextualisation - voire de recontextualisation - identitaire -.

**La dialectique de l'identité et de l'innovation** constitue par là même à juste titre le cœur des préoccupations d'un grand nombre d'acteurs territoriaux européens <sup>7[8]</sup> : les processus régionaux d'innovation devant constamment se

réinventer eux-mêmes, seule une telle inscription culturelle peut en effet fournir un terreau suffisamment riche pour générer de nouvelles approches <sup>8[9]</sup>.

Le rapport des processus d'innovation et des mécanismes identitaires est au coeur du développement des réseaux et d'une diffusion des savoirs qui est la condition même de la création d'un milieu innovant. Le patrimoine virtuel et les référents identitaires régionaux sont amenés à devenir ainsi non seulement le domaine par excellence des paris technologiques, mais également l'illustration même des enjeux d'une véritable gestion des connaissances et de leur partage.

2 - Une telle stratégie culturelle - et économique - permet également tout naturellement **la création de liens entre compétences à l'échelle de la région**, mais aussi **entre pôles de compétences**. Ceci pour les entreprises certes, mais également pour les administrations publiques : la collaboration entre les villes italiennes pour la création de véritables services en ligne en constitue une illustration exemplaire, comme le montre notamment l'exemple de Sienne.

3 - C'est **un vocabulaire et tout un langage commun** qui se trouve ainsi reconstitué. A l'avenir - et le projet s'efforcera également de développer des rencontres adéquates à cet égard -, de telles stratégies peuvent par exemple amener les responsables territoriaux à mettre en place des « **pôles de délibération** » en matière de création de contenus territoriaux.

L'un des défis majeurs pour les acteurs de la démocratie territoriale dans les années qui viennent sera à l'évidence **la gestion de l'information et une réelle intelligence du complexe**. Dans les domaines que nous venons d'évoquer, il s'avère donc tentant de mettre en pratique le concept développé par James Fischking (Université du Texas) consistant à rassembler un groupe d'habitants pour un premier sondage sur une question concernant le développement de leur territoire, puis de faire appel à des experts en vue de leur fournir le matériau informationnel le plus complet possible et enfin de procéder à un second sondage. L'évolution des opinions suite à l'information reçue est ensuite transmise aux autorités locales afin qu'ils puissent tenir compte dans leur décision des éventuels changements constatés <sup>9[10]</sup>.

Le concept de **laboratoire numérique territorial** <sup>10[11]</sup> - que nous avons développé récemment pour un certain nombre d'acteurs territoriaux espagnols -

place cette question de même au cœur de tous les dispositifs <sup>11[12]</sup>. Le point commun de telles approches réside de toute manière dans la création et la circulation des connaissances.

Ville intelligente, cité savoir, quartier apprenant, peu importe au fond la sémantique utilisée et les modalités de mise en œuvre de tels objectifs. Pour le marché local du travail, les relations entre les entreprises et les lieux de recherche, l'essentiel réside dans une gestion locale des connaissances, dans **l'intelligence collective territoriale** chère à Pierre Lévy. Et la création locale de contenus culturels en constitue naturellement un vecteur majeur.

## Notas

### **Nous invitons les lecteurs à prendre connaissance des notes sur le site.**

1. La ministre canadienne du patrimoine vient de nous confirmer que tel était bien le constat qu'elle avait été amené à faire à l'occasion de la mise sur le réseau des collections de huit cent musées canadiens et ce en suivant les recommandations du projet européen MOSAIC.

2. Les récents travaux de France Telecom Recherche et Développement permettent de développer des approches expérimentales relatives à une nouvelle génération d'appareils photographiques. La difficulté pour les laboratoires de Minolta par exemple reste aujourd'hui d'accueillir de nouveaux composants et donc de se confronter à la nécessaire miniaturisation du zoom optique par exemple.

3. En liaison avec l'Observatoire européen des Espaces Multimédia crée par ARENOTECH.

4. Françoise Waquet, Parler comme un livre. L'oralité et le savoir (XVI<sup>e</sup>-XX<sup>e</sup> siècle), Paris, 2003.

5. Au travers notamment des enseignements de sa chaire « Communication et systèmes multimédia »

6. Ces analyses seront prochainement mises en ligne sur notre site

7. Un compte-rendu sera prochainement réalisé sous l'égide du Club d'Analyses Prospectives d'ARENOTECH.

8. L'an dernier, nous avons eu l'occasion d'insister plus particulièrement sur l'action des collectivités territoriales, et ce notamment en Espagne : je me permets de vous y renvoyer. De même en est-il des exemples que nous avons présenté à l'occasion des rencontres européennes que nous avons organisé le 12 mai dernier à Logroño : notre site vous fournira l'ensemble des textes des intervenants dont certains ont évoqué les problématiques qui sont les nôtres aujourd'hui. Outre une initiative en Galicie, c'est donc plutôt vers l'Italie que nous nous tournerons aujourd'hui, avec au demeurant quelques nécessaires détours technologiques par des laboratoires à Berlin, Cambridge et Paris.

9. Nous vous convions à vous reporter là encore à l'analyse que nous avons présentée sur ce point à la Convention pour l'avenir de l'Europe.

10. La dernière expérimentation du concept a eu lieu dans la région de New Haven aux Etats-Unis et a été suivie par l'Université de Yale. Elle portait sur le dialogue régional et sur les apports entre une quinzaine de petites villes dans le domaine économique.

11. Ce concept entend aller au-delà, dans le domaine économique notamment, des réflexions aujourd'hui menées notamment à Venise dans le cadre du laboratoire urbain de la création contemporaine.

12. Les scénarios prospectifs restent naturellement à écrire et les choix des matériaux méditerranéens à faire. Le rôle de proposition des entités territoriales à cet égard sera donc essentiel.