

Raconter une histoire locale : un système de présentation culturelle pour les Communautés et les Régions

Daniel P , Lars D J , Truus H , Iris L ,
Neil S , Marie-Claire V D , Jan S

RÉSUMÉ

Cet article présente les résultats de la mise en place d'un prototype culturel de systèmes de présentation d'un village, d'une petite ville ou d'une région. Ce système s'est spécialisé dans le domaine de la réduction des coûts, de la durée, de l'identité locale et de l'intégration dans le tourisme ; il est basé sur une approche novatrice de la manière de raconter une histoire de façon interactive. Cette approche facilite la présentation au public de systèmes de base de données historiques et archéologiques dans une mise en place culturelle locale.

1. Introduction

Par leurs coûts élevés et leurs exigences de maintenance, l'usage des systèmes IT de présentation dans le patrimoine culturel est souvent confiné à de grands musées et à des sites archéologiques et monuments culturels. Cependant, de petites communautés et des autorités régionales possèdent également des ressources culturelles patrimoniales, de grande valeur pour le public général, qui pourraient bénéficier d'une présentation digitale. Cet article décrit l'usage d'un prototype d'application qui pourrait donner aux communautés locales une méthode interactive pour raconter des histoires qui soient basées sur les coûts effectifs à longue durée et en fonction des besoins informatifs d'un grand nombre de visiteurs.

Le site initial pour la mise en place de cette application est Ename, un petit village rural situé à une soixantaine de kilomètres à l'ouest de Bruxelles (fig. 1). Vers l'an mil, ce village était une base commerciale située à la frontière du Saint-Empire, ayant une importance militaire et économique significative.

Aujourd'hui, il possède un parc archéologique majeur, un musée novateur, une église bien préservée et restaurée récemment, et un site historique unique. Tous ces éléments sont présents (Pletinckx *et al.*, 2000) dans un seul projet de présentation du patrimoine appelé Ename 974. Ces présentations sont étroitement liées aux habitants du village et mettent leur identité locale en lumière. Plusieurs activités ayant eu du succès ont émergé de ce projet Ename 974. Organisées par la population locale,



Fig. 1. – Ename

elles ont revitalisé la scène sociale et culturelle à Ename. Cet article décrit la mise en place de trois systèmes à Ename, à Tervuren (Belgique) et à Wieringen (Pays-Bas), où les données historiques, archéologiques et culturelles de chaque communauté sont mises en lumière par un système central qui cherche à faciliter la compréhension et la joie du visiteur.

2. Présenter le patrimoine local

Le premier but des systèmes d'information du patrimoine culturel est d'expliquer l'histoire et la signification de l'endroit et de mettre en lumière le caractère et le contexte historique toujours perceptibles aujourd'hui. L'approche clé de ces systèmes en discussion ici est la facilité et l'aide que le visiteur éprouve à « lire » les éléments du paysage et du village ou de la ville, lorsqu'ils l'explorent.

Ceci est réalisé par un système central, offrant un choix de thèmes et une promenade virtuelle à travers le village, la ville ou la région. Ces thèmes concernent différents aspects du village ou de la ville, comme l'histoire, le paysage, l'art, l'archéologie et la nature. La promenade virtuelle permet au visiteur d'explorer le village, la ville ou la région au moyen de panoramas virtuels de 360 degrés, où le visiteur peut cliquer sur les éléments qui l'intéressent et peut en apprendre plus à ce sujet. Toutes les histoires sont reliées entre elles afin que le visiteur puisse identifier la localité physique des éléments décrits dans les thèmes variés, ou peut en apprendre davantage sur les différents aspects thématiques des éléments qu'il ou elle trouve intéressants pendant la promenade virtuelle. De cette façon, l'exploration virtuelle du village, ville ou région précède l'exploration physique et aide le visiteur à identifier les bâtiments, endroits ou paysages qu'il reconnaît de sa promenade virtuelle.

De cette manière, les éléments du patrimoine culturel local sont placés dans un contexte plus large. Une maison ancienne devient la demeure d'une famille importante avec des liens évidents avec la scène politique, culturelle et historique nationale. Une petite route rurale devient la frontière entre une forêt datant du XIII^e siècle et les pâturages du village, et est reconnue en tant qu'exemple le plus ancien de planning forestier en Europe. Puisque les thèmes envisagés couvrent l'intérêt de beaucoup de visiteurs différents, le degré d'information qui peut être utilisé par ce système est beaucoup plus accessible que par des panneaux informatifs.

3. Raconter une histoire à thèmes multiples

Communiquer l'héritage culturel d'un village, d'une ville ou d'une région à un large public implique que les intérêts multiples des visiteurs soient couverts mais requiert également qu'une histoire cohérente soit racontée. Pour obtenir cela, l'application utilise un système interactif pour raconter des anecdotes qui permettent au visiteur de construire sa propre histoire. Conceptuellement, le processus peut être comparé à une promenade à travers une ville inconnue : le visiteur commence sa promenade dans une certaine rue mais peut choisir d'arrêter et d'explorer un

square intéressant, ou peut tourner dans une rue transversale et prendre une autre direction.

Le système interactif pour raconter des histoires, décrit dans cet article, utilise des unités multiples, liées entre elles, intitulées « *nuggets* ». Chaque *nugget* peut contenir un texte écrit, un texte oral, une ligne du temps, de multiples images (qui sont montrées durant un laps de temps précis), des images animées, des séquences vidéo ou des panoramas ou objets interactifs — tous décrivent l'intérêt d'un élément patrimonial, d'une perspective ou d'un thème particulier. Chacune des histoires interactives consiste en une séquence de *nuggets*, sélectionnés pour le visiteur, afin qu'il puisse suivre un thème particulier ou explorer plusieurs thèmes, au choix.

Puisque l'information d'un élément patrimonial particulier a plusieurs aspects, les *nuggets* sont reliés entre eux. Par exemple, un *nugget* spatial peut montrer où se trouve une certaine maison et a un lien avec un *nugget* architectural, qui explique que c'est la maison la plus ancienne du village et qu'elle appartient à une famille importante. Les deux sont liés au *nugget* historique qui décrit les événements politiques ou militaires qui avaient lieu à l'époque où la maison fut construite. Chaque *nugget* est une composante d'une histoire thématique indépendante (promenade virtuelle, architecture, histoire) mais est également lié à un élément patrimonial particulier. En d'autres termes, les *nuggets* reliés à un élément particulier possèdent plusieurs « *flavours* » thématiques différents. Dans ce cas-ci, spatial, architectural et historique.

L'interface utilisée permet au visiteur de faire un choix entre une riche série de *nuggets* informatifs pour se construire une histoire personnalisée. Une fois que le visiteur a choisi un certain élément spatial ou un thème, les *nuggets* apparaissent à l'écran les uns après les autres. Quand un *nugget* est composé de plusieurs *flavours*, des touches apparaissent sur l'écran pour permettre au visiteur d'explorer les autres dimensions thématiques de l'élément choisi. Il peut décider s'il choisit une nouvelle histoire thématique ou s'il retourne au thème de départ.

Des histoires spatiales sont accessibles au moyen de panoramas interactifs, insérant des endroits intéressants, indiqués par le symbole international d'information « *i* ». Ces panoramas sont accessibles, grâce à une carte interactive, et peuvent être suivis en une séquence spatiale



FIG. 2. – Panoramas interactifs

pour faire une promenade virtuelle (fig. 2). Si le visiteur clique sur le symbole « i », l'information lui est donnée au sujet de l'élément sélectionné et des touches apparaissent pour indiquer quelle forme d'information thématique est accessible. Le visiteur peut explorer cette information supplémentaire ou continuer sa promenade virtuelle. Ainsi, en appuyant, dans le panorama, sur la touche maison ancienne, le *nugget* spatial apparaîtra et donnera une description générale. Des touches apparaîtront simultanément sur le côté de l'écran pour donner accès aux autres *nuggets* thématiques (histoire, architecture) en relation avec cet élément.

Des Histoires thématiques procèdent inversement. Si le visiteur choisit de suivre une histoire narrative d'un village particulier, il peut arriver jusqu'à un *nugget* qui décrit la période au cours de laquelle la maison ancienne a été bâtie. Des touches apparaîtront simultanément sur le côté de l'écran pour donner accès (si désiré) aux autres *nuggets* thématiques de cet élément, par exemple sa situation physique ou son style architectural.

De cette manière, les visiteurs peuvent faire des excursions à partir de l'histoire choisie au départ, soit en décidant de suivre une histoire déterminée à un moment donné, soit en se promenant selon leur idée. Les séquences des *nuggets* et l'histoire qui en découle sont la résultante des intérêts personnels du visiteur et des choix dans lesquels les liens se formeront.

De cette manière, la totalité des *nuggets*, présents dans le système, représente l'ensemble de l'information rassemblée sur le village et le visiteur peut sélectionner un choix de *nuggets* afin de créer sa propre histoire, basée sur des

intérêts personnels. En fonction de la durée et de son intérêt, chaque visiteur ne verra qu'une partie de l'information disponible, mais ce sera la partie la plus intéressante, basée sur un choix personnel. Le système de raconter des histoires interactives s'adapte ainsi à la personne qui l'utilise.

Ce système est également fonctionnel pour des visites guidées. Lorsque les guides utilisent le système pour donner des présentations à un large groupe de personnes, ils peuvent consciemment sélectionner les aspects du patrimoine qui sont les plus susceptibles d'intéresser leur public.

Le Centre d'Ename a développé un *software*, pour raconter des histoires interactives, qui forme la base de ce système de présentation. Ce *software* est un développement *Open Source*, basé sur XML, Java et un serveur Apache Tomcat; son développement a été commandé par IBM Belgique. Les panoramas interactifs et les objets utilisent les capacités RV de *QuickTime*¹. Un prototype du système a été développé pour la présentation des monuments (Pletinckx *et al.*, 2003).

Cette approche rejoint les systèmes similaires pour raconter des histoires, comme le travail de Kurt Fendt² et de Glorianna Davenport³ au MIT.

4. Possibilités et coûts

Créer le système tel qu'il est décrit ci-dessus exige la structuration des données disponibles en plusieurs thèmes définis, composés en une séquence de *nuggets* informatifs. Dans une seconde phase, les *nuggets* des différentes histoires sont reliés (obtenant ainsi des *flavours* différents dans un élément culturel particulier). Dans une troisième phase, des panoramas sont réalisés et reliés entre eux ou, de façon optimale, à des *nuggets* existants. Là où cela a semblé approprié, un *flavour* spatial a été additionné aux *nuggets* existants. Ainsi les *nuggets* aux *flavours* multiples créent des liens entre les différentes histoires.

Ce processus a été testé pour les trois systèmes décrits plus bas, et a été prouvé simple et facile à répéter. Puisque le processus est surtout

¹ Apple Developer Connection, *QuickTime VR* : http://developer.apple.com/documentation/QuickTime/InsideQT_QTVR/index.html

² Le projet MetaMedia : <http://metamedia.mit.edu/>

³ Une promenade à travers le vingtième siècle : <http://ic.media.mit.edu/projects/JBW/>

concerné par le fait de donner du contenu, il peut être réalisé par des spécialistes, comme les historiens, les archéologues ou les écrivains de script, n'ayant aucune notion d'expertise technologique.

Le contenu du système pour raconter des histoires de façon interactive, décrit dans cet article, peut être rempli par ces personnes non techniques au moyen d'un simple interface (fig. 3). Ceci permet au système de présentation d'utiliser la connaissance patrimoniale locale (réduisant les coûts de production) en ayant des spécialistes locaux pour écrire et même remplir l'information et les images. Après cette phase initiale, la mise à jour ou l'expansion future du système du contenu peut se faire par ces mêmes spécialistes ou par le staff du site patrimonial. Du point de vue du *hardware*, ce système requiert uniquement un écran tactile et un PC standard. Pour l'utilisation à l'intérieur, des systèmes de kiosques standard peuvent être utilisés.

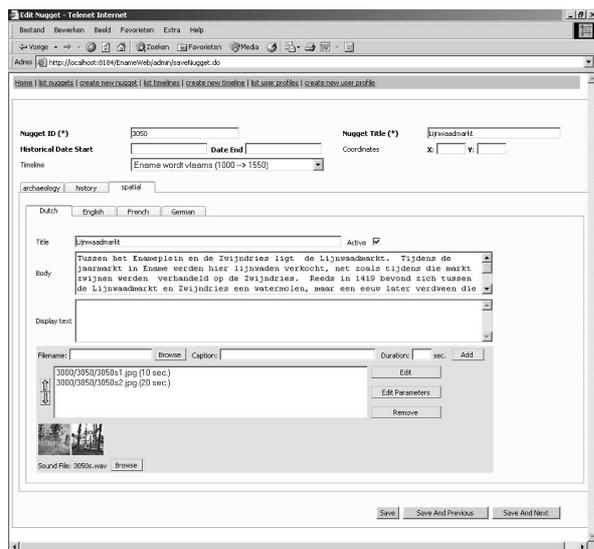


FIG. 3. – L'écran à remplir du système pour raconter des histoires interactives.

En conséquence, le coût d'un tel système est nettement moins élevé, dans la création et dans la maintenance, que les systèmes réalisés entièrement par les compagnies de multimédia. L'extension de la participation locale dans la création du contenu donne également un sens précis de la participation et de la possession de la communauté locale. Cet aspect social aide à s'assurer que le système reste bien entretenu, que la qualité de l'information soit pertinente et que le support et l'intérêt dans ce système reste élevé au sein de la population locale.

5. Ename : présenter le patrimoine du village

Comme mentionné plus haut, le système d'Ename est un bon exemple d'une mise en place dans une petite communauté liée à un musée archéologique provincial. Le système est situé dans le jardin du musée (fig. 4).



FIG. 4. – Le système d'Ename dans le jardin du musée

Le système remplace l'ancien système de *TimeScope2* qui était opérationnel lors de la restauration et des fouilles de l'église Saint-Laurent (Pletinckx *et al.*, 2002). Puisque l'église a repris sa fonction et qu'un nouveau système, appelé *TimeScope3*, donne l'explication de la signification du patrimoine culturel de l'église (Pletinckx *et al.*, 2003), nous avons réutilisé le *hardware* existant du *TimeScope2* pour créer ce nouveau système. Celui-ci est relié à l'intranet et peut être mis à jour à partir des bureaux du Centre d'Ename, à 500 mètres du musée.

Le système contient des histoires historiques et spatiales, ainsi que des histoires orales (fig. 5). Sept habitants du village ont été interviewés et racontent des anecdotes liées à l'histoire du village. Le conservateur de la réserve naturelle « Bos t'Ename » explique les endroits pour introduire des techniques d'agriculture médiévale;

un résident local raconte ses expériences de la Seconde Guerre mondiale et la façon dont celles-ci ont affecté le village. Ces interviews aident à créer un lien très fort entre l'histoire culturelle du village et son identité contemporaine.

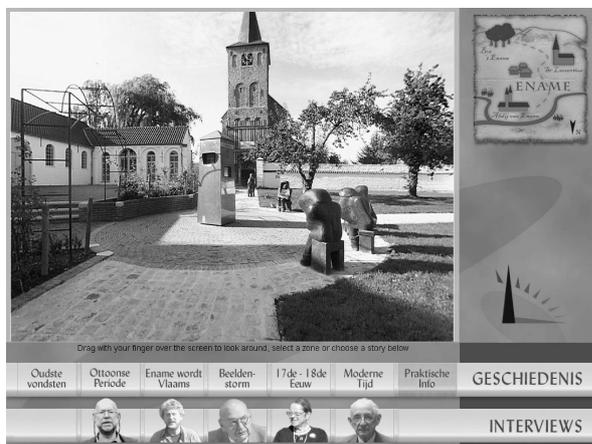


FIG. 5. – L'interface du système d'Ename

Le système est également utilisé comme pôle d'attraction pour les personnes qui découvrent le musée, au même titre que les systèmes de présentation sur le site archéologique, dans l'église et sur le sentier dans la réserve naturelle. Sa fonction primordiale d'information est de donner au visiteur une introduction sur l'histoire de l'établissement médiéval commercial, sur l'abbaye du village et sur la communauté flamande contemporaine. Et il montre que les vestiges du passé, toujours visibles, sont une partie intégrante du présent dynamique, toujours en mouvement par les habitants du village.

6. Patrimoine dans de petites villes

Un autre prototype de ce système a été développé pour Tervuren, une petite ville au sud-est de Bruxelles. Cette communauté a un caractère résidentiel, avec son petit centre commercial situé à côté d'un parc public comprenant les restes d'un château qui, un jour, domina la ville. Le système de présentation est situé dans le nouveau musée municipal dans le centre de la ville; il relie des trouvailles archéologiques, une iconographie historique et des peintures d'artistes locaux, au paysage de la ville au moyen d'une promenade virtuelle (fig. 6). Un large éventail de sujets, issus du patrimoine culturel, est présenté, allant de l'archéologie préhistorique, en passant par le

château médiéval, jusqu'aux peintres du groupe Cobra qui résidaient à Tervuren, dans le fameux musée d'Afrique centrale situé dans le parc.



FIG. 6. – Le Musée de Tervuren

Le contenu informel du système a été donné par le service du Département Culture de la ville de Tervuren, qui est également responsable de la maintenance. Alors que le montage du système initial a été fait par le Centre d'Ename, la maintenance se fait, à l'heure actuelle, par les autorités culturelles locales, rendant ainsi optimal le contenu et le fonctionnement du système. Comme le propriétaire est la municipalité de Tervuren, ce système sert également de méthode de communication culturelle entre la municipalité et ses habitants.

La structure et le remplissage du contenu ont été faits par une archéologue, sans connaissance de multimédia ou d'informatique. Après une brève introduction méthodologique, elle a choisi les thèmes majeurs, sélectionné les *nuggets* et créé les liens entre les *nuggets* et les panoramas

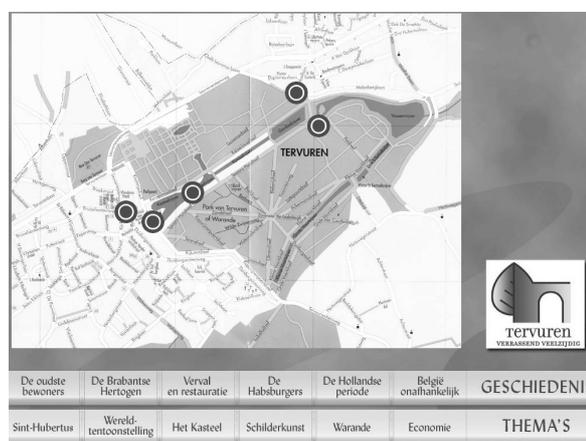


FIG. 7. – Page de départ du système de Tervuren

afin de donner un large éventail d'histoires potentielles.

Le système utilise une carte interactive de la ville ainsi qu'un réseau de thèmes historiques et culturels (fig. 7). Chaque point sur la carte consiste en un petit groupe de panoramas, reliés étroitement entre eux, ce qui donne une bonne représentation visuelle de chaque endroit. Quelques *nuggets* spatiaux utilisent l'iconographie ou de vieilles photographies qui ont un rapport étroit avec les éléments contemporains du paysage.

7. Héritage régional

La région *Kop van Noord-Holland* est une partie du Comté de Noord-Holland, et comprend l'ancienne île de Wieringen. Les travaux archéologiques ont révélé que l'île était habitée depuis les temps préhistoriques. Les découvertes les plus spectaculaires sont deux trésors en argent, indiquant que les Vikings y étaient installés depuis au moins deux générations.

Afin d'encourager des visiteurs de l'extérieur à cette région et pour leur offrir des services éducatifs locaux, le Centre Viking d'information a été construit à Wieringen (fig. 8) où les travaux archéologiques sont montrés au public et où une information touristique est donnée. Le centre est dirigé par une organisation sans but lucratif « *Stichting Weg van de Vikingen* » [Fondation Viking néerlandaise].



FIG. 8. – Le Centre d'information Viking

Travaillant en étroite collaboration avec la Région *Kop van Noord-Holland*, la municipalité de Wieringen et *Stichting Weg van de Vikingen*, le Centre d'Ename développa un autre prototype du système décrit dans ce papier afin de

présenter les ressources historiques, archéologiques et touristiques de l'ancienne île de Wieringen au public général. Le tour virtuel consiste en dix points d'intérêt, situés à Wieringen, sous forme de panoramas interactifs, en plus de plusieurs thèmes historiques et culturels. Comme dans les autres prototypes, les visiteurs sont encouragés à construire leur propre histoire, de façon interactive.

Le contenu informel a été réalisé par Jan Stobbe du *Stichting Weg van de Vikingen*, en étroite collaboration avec plusieurs scientifiques. Les visiteurs du Centre d'information Viking de Wieringen peuvent explorer virtuellement l'île, découvrir les particularités du paysage formé par les glaciers, voir où furent découverts les trésors (fig. 9), apprendre comment vivaient les Vikings à Wieringen et quels éléments peuvent encore être trouvés sur l'île qui indiqueraient leur présence.

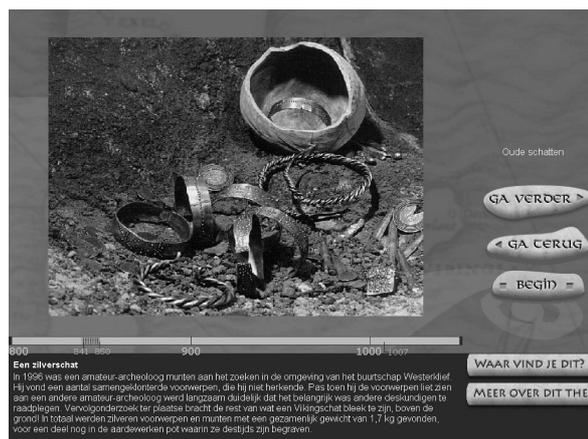


FIG. 9. – L'interface du système de Wieringen

La lutte continue contre la mer et la transformation du paysage — en réclamant de vastes aires sur la mer — sont d'autres éléments de la présentation. Après leur visite au Centre d'information, les visiteurs sont encouragés à explorer l'île à bicyclette ou en voiture, aidés par l'information pratique et l'assistance donnée par le service touristique local. Ceux-ci ont leur bureau dans le Centre d'information.

Le Centre d'information attire un grand nombre de visiteurs de plusieurs genres. Un programme de marketing extensif, parti du réseau « Destination Viking », a débuté récemment. Ce large réseau de sites Vikings reliés s'étend de Saint-Pétersbourg en Russie jusqu'à Newfoundland au Canada.

La mise en place du système, dans un centre local de visiteurs, a des avantages majeurs. Tout d'abord, le *hardware* du système ne doit pas être protégé contre le vandalisme et les dégâts des eaux. Deuxièmement, cela évite l'usage d'un *hardware* portable, qui obligerait le visiteur de retourner au centre des visiteurs, ce qui serait le désavantage majeur pour les touristes à vélo. En troisième lieu, il permet une approche d'intégration entre la présentation du patrimoine et les services touristiques comme, par exemple, l'information et la réservation de voyages et d'hébergement.

À la fin de 2004, le système de Wieringen fera partie d'une route culturelle expérimentale, développée par le réseau d'excellence EPOCH. Ensemble, avec les autres membres d'EPOCH, le Centre d'Ename va continuer à développer à l'ordinateur une route culturelle et la situera plus tard dans le projet Francia Media⁴.

8. Conclusion

Le système de présentation du patrimoine culturel décrit dans cet article a manifestement des avantages concernant son utilisation par les communautés locales aux moyens relativement modestes. L'usage d'un PC standard et d'un écran tactile et la désignation des tâches de remplissage du contenu par le site du patrimoine local réduisent les coûts. En plus, la nature locale distincte de l'interprétation culturelle ajoute un élément important à l'identification locale avec le projet qui est considéré comme un essai — plutôt qu'un outil de présentation importé.

À présent, le Centre d'Ename suit de près l'impact de ces systèmes sur les visites et les programmes éducatifs locaux. Ce suivi est essentiel au développement continu de la méthodologie pour raconter des histoires de façon continue et pour déterminer l'impact sur la conscience locale et l'appréciation de ressources culturelles patrimoniales.

Remerciements

Le projet Ename 974 et le Centre d'Ename sont aidés par deux institutions gouvernementales. Le Gouvernement provincial de la Flandre Orientale, établi dans le Musée provincial (dirigé par Marie-Claire Van der Donckt) commissionna le projet d'Ename décrit ci-dessus, avec l'aide financière du Ministère

flamand de la Culture. L'Institut flamand du Patrimoine (VIOE) est responsable pour le contenu scientifique des recherches archéologiques qui sont réalisées par Dirk Callebaut, Koen De Groote, Nancy Lemay, Vera Ameels et Eva Roels. Le contenu du système d'Ename a été créé et structuré par Lars De Jaegher et Daniel Pletinckx.

Le contenu du système de Tervuren a été établi par Maurits Wynants et Elisabeth Sanders du Département Culture de Tervuren; l'information a été structurée par Iris Langen.

Nous remercions également Jan Stobbe qui a donné le contenu du système de Wieringen, a permis la bonne réalisation de ce projet et en est le pivot pour son développement futur dans un système de route culturelle.

L'interface et les multimédias de ces systèmes différents ont été créés par Truus Helsen.

Bibliographie

- PLETINCKX D., CALLEBAUT D., KILLEBREW A. & SILBERMAN N., 2000. «Virtual-Reality Heritage Presentation at Ename», *IEEE Multimedia*, 7/2 : 45–48.
- PLETINCKX D., SILBERMAN N. & CALLEBAUT D., 2002. *Presenting a Monument in Restoration: The Saint Laurentius church in Ename and its role in the Francia Media Heritage initiative*, in VAST 2001 Proc., *Virtual Reality, Archaeology and Cultural Heritage*, New York, ACM Siggraph, p. 197–204.
- PLETINCKX D., SILBERMAN N. & CALLEBAUT D., 2003. «Heritage presentation through interactive storytelling: a new multimedia database approach», *J. Visual. Comput. Animat.*, 14 : 1–7.

Adresses des auteurs :

Daniel PLETINCKX, Lars DE JAEGER,
Truus HELSEN, Iris LANGEN, Neil SILBERMAN
Ename Center for Public Archaeology
and Heritage Presentation
Abdijstraat, 13–15
9700 Oudenaarde
BELGIQUE

Marie-Claire VAN DER DONCKT
Provinciaal Archeologisch Museum Ename
Lijnwaadmarkt, 20
9700 Oudenaarde
BELGIQUE

Jan STOBBE
Gewest Kop van Noord-Holland
Sportlaan 3
1741 BH Schagen
PAYS-BAS

⁴ Le projet Francia Media : <http://www.franciamedia.org>