



INSTITUT  
EUROPÉEN  
DES  
ITINÉRAIRES  
CULTURELS

## EUROPEAN INSTITUTE OF CULTURAL ROUTES

Conference  
“Cultural Tourism :  
The Challenge of European Integration”  
In the frame of the Luxembourg Presidency of the E.U

Abbaye de Neumünster, Luxembourg  
21<sup>st</sup> and 22<sup>nd</sup> April 2005

### Les villes de la connaissance Villes de l'itinérance cognitive et du tourisme de la mémoire

Laura Garcia Vitoria, Présidente d'ARENOTECH  
Directrice scientifique du Réseau européen des Villes Numériques

#### Résumé

On sait aujourd'hui l'importance pour les collectivités locales européennes, au cours de la décennie à venir, du **développement d'une économie de la connaissance** où les acteurs territoriaux se verront confrontés à de multiples défis : mise à disposition des habitants de portails locaux de formation, création de nouveaux lieux de transmission de savoirs sous l'égide des villes et collectivités, **gestion de l'identité territoriale** et développement d'un **tourisme de la mémoire au travers de ses référents patrimoniaux**, accompagnement de nouvelles formes de **sociabilité cognitive** au travers de l'utilisation de produits numériques nomades et de technologies comme celles de la géolocalisation... Les territoires qui s'avèrent en effet en mesure de multiplier les externalités permettant le développement de pôles de compétences sont ceux pour lesquels la priorité réside dans ces **nouveaux rapports des territoires au savoir** et à la création et dans une vraie gestion territoriale des connaissances.

A l'heure où la gestion de l'identité et de la mémoire se transforme en enjeu décisif - dans le domaine notamment d'**une mobilité individuelle qui relève toujours davantage d'une itinérance cognitive** -, il convient d'adopter un regard résolument prospectif sur les horizons technologiques porteurs de **nouveaux paradigmes de création et de management des savoirs**. Il convient donc, pour aborder les questions relatives au tourisme culturel, de souligner les récentes analyses des économistes en la matière, de même que celles portant sur le **nouveau statut de l'image** et l'apport des neurosciences à leur anthropologie. Il faut également tenir le plus grand compte de **l'utilisation des technologies de géolocalisation et de marquage de l'espace dans la mobilisation des résonances cognitives des environnements patrimoniaux et les nouvelles formes de tourisme de la mémoire**.

Les *espaces intelligents* qui se créent autour de nous au travers notamment des technologies sans fil et qui nous offrent une sorte d'Internet ambiant décliné à l'échelle de la cité transforment celle-ci en ville de la radio-fréquence et des réseaux omniprésents, en **territoires amplifiés en quelque sorte par l'intrusion d'espaces informationnels** où se rencontrent par exemple les strates de connaissances qui forment par essence un monument ou une œuvre d'art et les flux d'informations contemporains. **Une rencontre qui constitue une véritable allégorie de la construction identitaire territoriale dont un touriste par définition est en droit de s'enquérir**. On a ainsi tout particulièrement pu mettre l'accent récemment sur des

expériences permettant à tous ceux qui fréquentent un espace urbain d'annoter leur environnement, de lui conférer un sens personnalisé, de **se transformer en auteurs en se servant de cet environnement**, d'être au départ d'**un processus de construction de connaissances**. Bref de rechercher bien évidemment, mais aussi de fournir informations et renseignements à partir des savoirs et des regards marqués par son propre horizon culturel.

Un réseau de réflexion qui développe aujourd'hui un important programme de recherche autour des développements potentiels des matrices sociales est de la sorte parti de l'idée de ce que des technologies sans fil pouvaient créer en matière de **géographie sonore urbaine** et donc cartographier **l'expérience que font ceux qui parcourent une ville** et qui cherchent à établir un lien entre les espaces qu'ils visitent et ce qui se passe, se pense, se commente autour d'eux, enrichir donc et enrichir, là encore, ce que pensent et savent ceux qu'ils côtoient de ce qu'ils croient savoir et penser eux-mêmes. Un autre projet récent rend **le visiteur tout à la fois archéologue des environnements qu'il parcourt, mais aussi contributeur à leur développement**, en ouvrant des espaces d'enquête dans l'épaisseur des expériences de la ville : il permet aux usagers d'annoter l'espace qu'ils visitent, permettant à la mémoire collective de la communauté de croître quasi-organiquement et à la ville de démultiplier ainsi les publications sur elle-même. Peut-être est-ce là l'essence même du **tourisme culturel de demain**.

## Introduction

Depuis nos préconisations du projet européen **MOSAIC** [1], nous avons eu l'occasion de développer, dans de récentes interventions - **Sarajevo, Beyrouth, Cayenne, Las Palmas, Saint-Raphaël, Marseille, Verdun et Orléans...**[2] - **de nouveaux paradigmes relatifs aux mutations de la valorisation patrimoniale et identitaire des territoires européens**.

Si l'**ONG ARENOTECH**, mais aussi le **Réseau européen des Villes Numériques** que nous représentons ici, se proposent aujourd'hui de renouveler très largement les débats relatifs au tourisme culturel de demain, c'est d'abord en fonction de l'émergence d'une économie de la connaissance qui modifie de nombreux paramètres qu'il nous faut évoquer en tout premier lieu, avant que de présenter quelques démarches et expérimentations qui nous apparaissent particulièrement emblématiques en la matière.

## I - Tourisme culturel et économie de la connaissance

**Un regard prospectif sur le tourisme de demain et ses référents patrimoniaux et culturels ne peut que s'insérer dans la problématique de l'émergence d'une économie de la connaissance et donc de nouvelles stratégies territoriales de gestion des savoirs.**

Une telle prise en compte nous amène à rappeler quelques-unes des raisons majeures qui justifient une mutation profonde des paradigmes qui structurent nos débats.

### A - Le développement de programmes de villes et territoires de la connaissance

Il nous semble en effet essentiel de prendre en compte pour ce qui est du sujet du présent colloque **les cadres d'action récemment développés par les collectivités territoriales** tels qu'ils apparaissent notamment dans les nombreux programmes de *ciudades del conocimiento* développés aujourd'hui dans de nombreux pays, notamment en Espagne.

Si l'on prend ainsi ce dernier exemple, *las ciudades del conocimiento* ont constitué en Europe les premiers espaces et de la gestion locale des processus de capitalisation des savoirs et des connaissances. Citons très rapidement une petite dizaine d'exemples. Le plus symbolique est très certainement **Séville 2010** - qui se définit « ville de l'innovation et de la connaissance » et dont **le centre historique a ainsi pour vocation de devenir dès à présent un quartier de la nouvelle économie de la connaissance** : la restauration d'une quinzaine d'édifices doit

notamment héberger *les activités spécifiques d'une économie de la connaissance*, alors que sa voisine **Grenade** voit l'Institut municipal de formation s'appuyer tout particulièrement sur un centre des nouvelles technologies et que **Jerez de la Frontera** a créé dans le même esprit une bourse virtuelle du travail, mais également un amphithéâtre virtuel de téléformation. C'est la même insistance encore que l'on note à **Huelva** qui entend se convertir en *ciudad del savoir*.

Plus au nord, le programme *eDonosti.net* de **San Sebastian** s'appuie sur **la gestion de son identité et de son inscription patrimoniale** et la collectivité s'y décrit en termes prospectifs de ville de la créativité et de l'innovation... Il en est de même pour **Saragosse** qui, à travers le programme *Zaragoz@ccessible*, veut développer une *ciudad del conocimiento*.

**Burgos** vise de même à devenir en **2015** une cité de la connaissance : la formation est au cœur du projet *Burgos Ciudad XXI*, prévoyant des cours de formation pour les jeunes en difficulté et leur permettre d'accéder aux infotechnologies.

Le plan *Bilbao 2010* prévoit un programme d'apprentissage tout au long de la vie mené par la municipalité et surtout la création à Zorrozaurre d'un espace permettant l'utilisation de services avancés, *future ville à part entière de l'innovation et de la connaissance*.

On sait que l'objectif de **Barcelone** est de faire de la ville d'ici 2010 l'un des hauts lieux de convergence des flux d'une nouvelle culture numérique et y assurer *un accès intelligent* pour tous qui y vivent, qui y travaillent ou qui la visitent. L'exemple le plus frappant réside certainement dans la transformation d'un quartier de l'époque industrielle - **Poblenou** - en quartier du savoir et de la créativité. Parmi de nombreux autres exemples catalans, **Sabadell** - au travers de son *plan pour la société de l'information et de la connaissance Sabadell 2010* - a quant à elle ainsi créé une *Fondation des industries de l'information* pour mettre en place des formations et former les entrepreneurs de demain, parallèlement à l'Institut d'études et de recherche appliquée qui développe des fonctionnalités d'observatoire et de développement de projets innovants.

Au-delà de cet exemple espagnol, on sait que ce sont de véritables **espaces régionaux et interrégionaux de connaissances** que la Commission européenne entend créer pour faciliter transferts technologiques et mutualisation d'outils. Une stratégie qui entend se situer par rapport à l'action de réseaux tels que ceux construits par des *quartiers apprenants* qui aujourd'hui permettent à de nombreuses collectivités européennes de travailler et de réfléchir ensemble dans leurs programmes de *villes intelligentes* ou de *ciétés-savoir*. Il faut ainsi citer le programme de **la Hanse numérique** dans le Nord de l'Europe - de Bergen à Tallin - ou encore **Munich** et **Berlin** qui se disent volontiers *Stadt des Wissens* ; de même en est-il pour l'Italie.

**Les territoires qui s'avèrent en mesure de développer par exemple leurs pôles de compétences sont ceux pour lesquels la priorité réside dans leur rapport au savoir et à la création et leur gestion des compétences territoriales.** Pour que de telles démarches puissent se développer, une vraie **gestion de l'identité territoriale est indispensable**. Sans la prise en compte des horizons culturels, un programme de ville de la connaissance est clairement voué à l'échec, outre même le fait que la mise en exergue des référents patrimoniaux rencontre d'incontestables intérêts économiques au travers du développement par exemple de musées virtuels et d'une mise en ligne des référents patrimoniaux, gages notamment de nouvelles formes de tourisme de la mémoire. **Prospective technologique et**

**gestion de l'identité vont de pair** et il est essentiel pour les acteurs locaux, économiques, éducatifs et culturels de les conjuguer simultanément.

## **B - D'autres mutations majeures.**

Au sein de ces programmes de territoires et villes de la connaissance et de l'apprenance, mais aussi en marge des programmes institutionnels, bien des mutations sociales, intellectuelles ou technologiques sont à prendre en compte.

### **1 - De nouveaux horizons pour les démarches de valorisation territoriale**

De nombreux responsables culturels négligent le lien de plus en plus étroit entre recherche, développement, innovation, création, éducation, connaissances, connaissance partagée et production de biens et de services [3] et ignorent souvent l'apport de structures informelles qui peuvent permettre des synergies efficaces entre tous les acteurs, structures telles que :

- - des *communautés de pratiques* qui font circuler et qui comparent de manière incessante les « meilleures pratiques »
- - des *communautés épistémiques* surtout qui sont des groupes engagés dans des processus de création de connaissance et qui construisent progressivement pour y parvenir une structure commune permettant une compréhension partagée.

De tels groupes peuvent mettre en place les conditions d'une réelle **confiance cognitive** dans des actions réunissant par exemple tous ceux qui peuvent contribuer à la valorisation d'un territoire et l'élaboration de véritables *codebooks* de langages communs et des *modèles mentaux partagés*.

### **2 - Le nouveau statut de l'image**

Il faut également évoquer la crise de la représentation que nous vivons, dans une société précisément *caractérisée par une omniprésence de l'image*, et dans laquelle les supports majeurs s'il en est de notre *héritage* finissent par ne plus représenter qu'elles mêmes et par être à elles-mêmes leur seul message. Maints acteurs culturels se privent ainsi d'outils précieux en oubliant les implications souvent, très concrètes, des nouvelles images ou encore **l'apport des neurosciences par exemple à « l'anthropologie » des images.**

### **3 - Du verre intelligent à l'apprentissage tactile de l'architecture**

Il nous faut prendre en compte aussi :

- les nouveaux rapports entre l'aménagement des espaces publics [4] et des supports informationnels basés par exemple sur **la connexion à Internet sur de grandes surfaces de verre** (grâce à l'utilisation des ondes sonores)
- **l'utilisation de modèles architecturaux virtuels** [5]

(au travers notamment des travaux au cours de ces deux dernières années de l'[Institut Herz à Berlin](#)).

Ces développements technologiques permettent de revisiter non seulement un siècle et demi de regards artistiques sur les territoires, mais aussi le rapport de l'héritage culturel au développement économique contemporain.

## II - De nouvelles formes d'exploration de la mémoire d'une ville ou d'un territoire.

Tous les prospectivistes sont unanimes : **la mobilité individuelle relèvera toujours davantage d'une itinérance cognitive** : l'impact territorial des technologies de la mobilité et de ces nouvelles formes d'itinérance se trouvent aujourd'hui largement expérimentées en Europe (notamment à **Londres** et à **Helsinki**, à Venise et à Alcalá de Henares très prochainement).

Plusieurs expérimentations récentes nous permettent ainsi de nous démarquer d'un certain nombre de vieux schémas d'analyse, en évoquant notamment les réflexions prospectives aujourd'hui en cours, dans le domaine notamment de **l'utilisation des technologies de géolocalisation et de marquage de l'espace dans la mobilisation des résonances cognitives des environnements patrimoniaux**.

Les espaces intelligents qui se créent autour de nous au travers notamment des technologies sans fil et qui nous offrent une sorte d'Internet ambiant décliné à l'échelle de la Cité qui se transforme en ville de la radiofréquence et des réseaux omniprésents. **Une ville amplifiée en quelque sorte par l'intrusion d'espaces informationnels**. Une possibilité de rencontre aussi entre les strates d'informations qu'est par essence un monument ou une œuvre d'art et les flux d'informations contemporains, véritable allégorie de la construction identitaire.

On a ainsi tout particulièrement pu mettre l'accent récemment sur des expériences permettant à tous ceux qui fréquentent un espace urbain d'annoter leur environnement, de lui conférer un sens personnalisé, **se transformer en auteur en se servant de cet environnement**, de se voir auteurs et de vouloir et d'être au départ d'**un processus de construction de connaissances**. Bref de rechercher et de fournir informations et renseignements.

Un réseau de réflexion qui développe aujourd'hui un important programme de recherche autour des développements potentiels des matrices sociales - Proboscis - est parti de l'idée de ce que des technologies sans fil pouvaient créer en matière de **géographie sonore urbaine**. Il s'agit au fond de cartographier **l'expérience que font** au quotidien **ceux qui parcourent une ville** et qui cherchent à établir un lien entre ce qu'ils font au quotidien - dans leur travail économique, politique, culturel...- et ce qui se passe, se pense, se commente autour d'eux. S'enrichir et enrichir ce que pensent et savent ceux qu'ils côtoient de ce qu'ils croient savoir et penser eux-mêmes. Ce sont en fait des géographies sonores que Proboscis expérimente.

Le projet *Urban Tapestries* permet ainsi de créer un nouveau paysage urbain : il nous rend tout à la fois archéologues de nos environnements, mais aussi contributeurs à leur développement, en ouvrant **des espaces d'enquête dans l'épaisseur des expériences de la ville** : le projet permet aux usagers d'annoter leur propre ville virtuelle, permettant à la mémoire collective de la communauté dans laquelle ils se trouvent de croître quasi-organiquement, en permettant aux citoyens ordinaires d'enchâsser un savoir social dans le nouveau paysage sans fil de la cité.

Les usagers doivent pouvoir ajouter de nouveaux emplacements, des contenus pour ces emplacements et « enfiler » en quelque sorte les emplacements individuels à des contextes locaux par des dispositifs mobiles. L'utilisateur doit être capable de sélectionner de tels « enfillements » (historiques, sociaux...) ou au contraire de se laisser conduire: il reçoit alors une carte des espaces qui se trouvent associés avec eux : ils peuvent la prendre comme guide ou au contraire demander au système de les prévenir dès qu'ils passent près d'un de ces espaces. Il s'agit là d'une sorte de performance de la mémoire collective

**La ville au quotidien démultipliera ainsi les publications sur elle-même** : des technologies nous permettent ainsi en tout cas de réarticuler ce qui pourra être écrite sur elle. Un outil précieux pour changer l'image d'une ville ? Reconfigurer aussi nos mémoires, autant personnelles que collectives et prendre peut-être la main sur elles...Chacun l'imagine : en rendant invisibles des composantes spatio-temporelles, le risque existe de rendre invisible encore davantage le rapport au pouvoir et son contrôle.

Il y a vingt ans très exactement, Michel de Certeau avait analysé les **pratiques spatiales** sans imaginer néanmoins combien celles-ci pourraient changer notre « **quotidien informationnel** ». Les outils aujourd'hui à notre disposition complètent et enrichissent nos perceptions spatio-temporelles de la ville : le projet *Amble* du Media Lab Europe ajoute les connotations temporelles à la carte urbaine qui se trouve sur votre PDA : la carte nous dit en quelque sorte le temps à parcourir.

De nombreuses applications semblables ont été expérimentées récemment.

Avec *Sonic City*, un projet suédois de l'Institut Victoria, nous traduisons en musique l'espace que nous parcourons, donnant ainsi à découvrir ou à penser tout ce qui le structure. Le nomadisme urbain se fait ainsi sonore, rythme et expérience corporelle démultipliée. Processus fort de personnalisation de la ville. Le projet *Tejp* développé par le même institut nous permet de laisser, anonymement ou non, des **tags musicaux** : création de communautés locales, gestion de nouveaux types de relation sociale.

Nous pouvons là encore attacher à un espace donné le volume d'une communication mobile. Ce qui nous apparaissait familier et connu dans l'espace urbain peut nous livrer ainsi des sensations nouvelles, étranges peut-être, beaucoup d'interrogations certainement et en tout cas une démultiplication des facteurs de curiosité et des occasions de connaître, regarder, questionner autrement, révéler largement ce qu'il nous semblait pourtant connaître. Ce qui ne nous appartient pas peut être personnalisé.

*Texting Glances* est de son côté un projet développé par le Trinity College de l'Université de Dublin. Le projet permet **de nouvelles formes de construction de la mémoire d'un lieu**, espace de transport ou lieu d'attente. Construction, à l'échelle de l'espace d'une ville, en plusieurs points mis en réseaux, au travers de textes et d'images, d'une véritable mémoire collective. On ne peut s'empêcher de penser aux archivistes et aux futurs historiens de la ville : si les médiévistes disposaient aujourd'hui d'un tel matériau, l'histoire urbaine des siècles passés pourrait ainsi être rétrospectivement écrite.

La mutation de la perception de l'espace et du temps à l'œuvre sous nos yeux constitue donc un élément clef lorsque l'on aborde les impératifs présents et futurs de l'économie patrimoniale. Il s'avère donc urgent de prendre en compte un tel développement de nouvelles temporalités - celle de l'attente par exemple - ou encore et surtout **la construction**

**d'infrastructures invisibles** qui permet une sorte d'archéologie à l'envers où nous creusons métaphoriquement un espace pour y placer contributions et annotations, ce que développent d'ailleurs d'autres expérimentations encore tels que *Glitch*.

De multiples autres projets peuvent ainsi être cités:

- l'utilisation du [téléphone mobile pour les enfants de zones rurales en Galicie](#) pour la découverte du patrimoine local
- l'utilisation d'un Pocket PC pour la visite d'un monument et la compréhension de son décor : le projet PEACH (*Personal Experience with Active Cultural Heritage*) a permis de générer un modèle tridimensionnel de texture ayant comme objectif la création et la manipulation interactive de films virtuels virtuelle photo-réaliste, ce qui permet de voir et d'étudier en réalité virtuelle par exemple la tour du château de Buonconsiglio à Trente.
- **le suivi en temps réel d'objets en trois dimensions dans un flux vidéo** dans le cadre du projet [SORA](#) (Suivi d'Objets pour la Réalité Augmentée). Grâce au *logiciel D-fusion*, **des incrustations d'images virtuelles s'avèrent possibles en temps réel : on peut non seulement incruster des objets virtuels dans la main grâce à un capteur, mais il est également possible de faire évoluer ces objets dans un véritable décor. Le concept réside dans le fait qu'une personne puisse présenter des objets de synthèse en les tenant dans ses mains**, ce qui fait appel à de la calibration optique de caméra, à des systèmes de capture de mouvements, du temps réel naturellement, mais aussi des mélanges entre des images vidéos et des images de synthèse. Pour qu'une image virtuelle paraisse réelle et que le virtuel et le réel se confondent, il faut en effet que l'image réagisse à son environnement - ainsi le reflet d'une main sur la carrosserie d'une *voiture de pixels*, effectué en temps réel -. L'étape suivante pourra être l'intégration de toutes ces technologies dans la caméra même, avec ces algorithmes et logiciels qui tourneront à l'intérieur.
- **notre propre projet [Viv@Cities](#)** - dont le consortium est actuellement en cours de formation - **ayant pour objet la valorisation du patrimoine des petites collectivités territoriales.**

## Conclusion

Les projets et expériences se multiplient, amenant de nombreux acteurs à renouveler leurs visions. Cette formation se doit aujourd'hui - plus que jamais - d'être partagée entre les responsables européens.

Nous évoquons les communautés de pratiques et les communautés épistémiques qui se développent aujourd'hui dans les secteurs les plus novateurs du monde économique aujourd'hui.

Ce sont de telles structures que nous nous permettons de proposer dans les domaines du tourisme et de la valorisation patrimoniale, pour non seulement peut-être se retrouver en ces lieux de manière régulière à l'avenir - suite à ces journées -, mais peut-être également pour être mentionnées comme objectif à développer **dans le cadre de la déclaration de Luxembourg** à laquelle il nous appartient présentement de contribuer.

## Notes

---

[1] L'ensemble des préconisations se trouve sur notre site [www.arenotech.org](http://www.arenotech.org)

[2] Ces interventions sont intégralement consultables sur notre site.

[3] On oublie souvent qu'un tel processus concerne - pour ce qui est de la production, la diffusion et l'utilisation des connaissances - plus de 50% du PIB des états membres de l'OCDE

[4] Notre projet de *Musée virtuel de la Méditerranée* y insiste avec force.

[5] On reportera à cet égard aux *Actes d'ICHIM*, Ecole du Louvre, septembre 2003.