

Martine Tayeb

Moyen Âge réel, Moyen Âge imaginaire. La construction d'un réseau de sites internet

[A stampa in *Medioevo reale, medioevo immaginario. Confronti e percorsi culturali tra regioni d'Europa*, a cura di D. Lupo Jalla - P. Denicolai - E. Pagnucco - G. Rovino, Torino 2002, pp. 263-268 © dell'autore - Distribuito in formato digitale da "Reti Medievali"]

Conformément aux objectifs du programme européen Raphaël¹ qui met l'accent sur des projets innovants ainsi que sur le multimédia, les partenaires du projet "*Moyen Age réel, Moyen Age imaginaire*" ont choisi le multimédia comme outil de connaissance et de diffusion sur le courant néomédiévaliste qui a marqué l'Europe du XIXe siècle et dont l'influence persiste jusqu'à nos jours.

Par sa souplesse de mise en oeuvre, sa couverture mondiale, ses perspectives de développement, l'internet a été préféré au cédérom et rapidement la réflexion s'est orientée sur les modalités d'élaboration et de diffusion de données en ligne.

Un réseau de sites internet

Un site? Plusieurs sites? Un hébergement unique pour l'ensemble des pages ou un hébergement réparti sur plusieurs machines?

Plusieurs questions se sont posées d'emblée: les partenaires s'orienteraient-ils vers la construction d'un site web unique produit par une seule institution qui aurait la charge de recueillir le matériel auprès des différents partenaires, d'élaborer la conception, d'effectuer la réalisation? Ou vers des sites web conçus et produits par plusieurs équipes et hébergés sur plusieurs serveurs?

En tenant compte des moyens de production et de diffusion dont disposaient les institutions partenaires, le comité de pilotage a fait le choix d'une architecture conforme à l'esprit de décentralisation qui anime nombre de réalisations sur la toile, constituée de sites répartis sur des serveurs distincts, conçus et gérés par plusieurs partenaires, tout en offrant une structuration forte autour d'un pôle commun décrivant le courant néomédiévaliste à travers ses composantes européennes et en mettant en évidence les liens avec les monuments de pays européens.

Le pôle commun est conçu et développé par l'équipe de conservateurs et d'universitaires de Turin; il bénéficie des contributions de l'ensemble des partenaires. Les sites sur les monuments sont conçus, développés et hébergés par les partenaires². Cette solution présente plusieurs avantages: chaque institution a plus d'autonomie pour la présentation du monument; elle est plus impliquée dans la responsabilité de l'ensemble des phases de production et il lui est plus aisé de gérer les droits des images utilisées, l'actualisation et l'évolution de son site.

Sur le plan technique, ces sites ont comme dénominateur commun un affichage sur écrans 800x600 ainsi que l'accessibilité aux navigateurs à partir des versions 4. Le recours à des plugs in n'est pas exclus.

Design et ergonomie

La mission de la recherche et de la technologie du Ministère français de la culture et de la communication a contribué au design et à la navigation intersites en mettant en place une charte graphique et une ergonomie qui met en lumière l'articulation entre les différentes composantes du réseau. Il s'agissait de créer des repères communs pour naviguer à travers plusieurs centaines de pages de différents sites qui, conformément aux recommandations de l'Union européenne, sont traduits en plusieurs langues.

¹ L'action III.2 "vise à apporter un soutien à des projets de manifestation innovants mettant en valeur les courants culturels européens communs (expositions réelles ou virtuelles, basées sur une approche multilingue et multimédia, itinéraires culturels transnationaux...) et ayant un impact réel en matière de sensibilisation et d'accès du public au patrimoine culturel européen."

² Espagne: *Museo di Storia della Città di Barcellona*; France: *Ministère français de la culture et Centre des monuments nationaux*. Torino: *La réalisation des pages sur les châteaux du Rhin (Allemagne) sont prises en charge par l'équipe de Turin*.

Trois axes ont été mis en oeuvre, grâce à la collaboration d'une graphiste³:

- La création d'un logotype, en vue de doter les sites d'une identité commune et de faciliter l'identification du réseau. Le logo comporte un motif de fenêtre gothique qui donne à voir en transparence plusieurs visuels possibles (par affichage successif sous forme d'image animée, ou sous forme d'image fixe).

- La recherche d'un système de navigation permettant l'accès au pôle commun et autorisant un repérage aisé parmi tous les sites: ainsi un bandeau de navigation s'affiche sur toutes les pages, le logotype en haut à gauche permettant l'accès au site général.

- Le plan de tous les sites (accessible en tout point), permet à l'utilisateur de disposer de points de repères sur l'ensemble des sites du réseau.

Ces éléments visuels ne s'opposent pas aux lignes graphiques existantes mais permettent leur intégration. Le principe de transparence du logotype autorise l'utilisation de différents visuels.

Le site internet de la Cité de Carcassonne

La restauration de la Cité de Carcassonne au XIXe siècle est au

cœur de la problématique. Menée par Viollet-le-Duc puis par son successeur Paul Boeswilwald au terme d'une analyse archéologique détaillée, elle s'étend de 1853 à 1910. Évoluant au fil des années, la restauration marquera l'Europe des monuments à la fin du XIXe siècle par son ampleur et par son côté exemplaire.

La réalisation du volet "restauration" s'appuie sur les nombreuses études et recherches conduites récemment⁴ par des spécialistes⁵ de différentes disciplines.

Grâce à l'abondante iconographie, fonds photographiques des Archives départementales de l'Aude contemporains de la restauration de la Cité⁶ ainsi que nombreux dessins et aquarelles de Viollet-le-Duc, les grandes étapes de cette entreprise, depuis les premières interventions pragmatiques jusqu'à la restauration totale, sont retracées, sources et documents à l'appui.

Monument emblématique, source inépuisable d'images, lieu de mémoire essentiel, cité décor, la Cité de Carcassonne a suscité nombre de représentations et a contribué à forger notre imaginaire sur le Moyen Âge. Cette dimension est présente dans le site. Regards d'archéologues, de voyageurs, de peintres, de dessinateurs, d'érudits, sont restitués dans le volet "Images et imaginaire" qui rend compte également de la vie des habitants dans le monument.

La conception du document interactif a été guidée par le souci d'offrir à l'internaute les moyens de se repérer parmi les nombreux éléments d'architecture de ce monument complexe, notamment au moyen de plans de situation et d'illustrations issues d'image de synthèse offrant une grande lisibilité, complémentaires des photographies et des dessins.

Dans le cadre d'une collaboration avec l'école d'architecture de Paris-Val-de-Marne (équipe de recherche EVCAU), la modélisation 3D de la Cité a été menée de manière adaptée à une diffusion sur internet avec des restitutions dynamiques des principaux secteurs de la forteresse.

Autres éléments qui complètent ce site : repères historiques, informations pratiques, glossaire dynamique donnant les définitions de termes spécialisés.

³ ZSUZSANNA VANDOR, auteur multimédia, Nantes.

⁴ - Carcassonne. Une cité patrimoine de l'Humanité. - Carcassonne, 1999

- AMIEL (CHRISTIANE) - PINIÈS (JEAN-PIERRE). - La Cité des images : voir, habiter, rêver. -Carcassonne: GARAE, Hésiode, 1999

- Brochure de l'exposition "De la place forte au Monument: la restauration de la cité de Carcassonne au XIXe siècle", CNMHS, 2000.

⁵ Christiane Amiel, ethnologue; Jean-Pierre Piniès, ethnologue; Olivier Poisson, conservateur général du patrimoine; André Signoles, chargé d'études documentaires à la Direction régionale des Affaires culturelles du Languedoc-Roussillon.

⁶ Le fonds Léopold Verguet (photographies du XIXe siècle, représentant la Cité de Carcassonne avant et pendant la restauration) a été numérisé dans le cadre plan de numérisation du ministère de la culture et de la communication.

"La Cité de Carcassonne" en ligne est le fruit d'une collaboration entre cinq partenaires:

- Mission de la recherche et de la technologie du Ministère de la culture et de la Communication
- Centre des monuments nationaux
- Cité de Carcassonne
- Archives départementales de l'Aude
- Ethnopôle GARAE (Carcassonne) - UMR 5555

URL <http://www.carcassonne.culture.fr>

Abstract

Real middle ages, imaginary middle ages: building a network of websites

Martine Tayeb

In conformity with the goals of the *Raffaello* programme, the partners in the project "Medioevo reale, Medioevo immaginario" have chosen a multimedia approach to popularising knowledge of the medieval revival in Europe. Thanks to its worldwide diffusion and its prospects for development, Internet appeared to be the most suitable place to house the project's end-products. It was decided to decentralize the site: instead of a single website, we have set up a common pole on the medieval revival and a network of sites on the various monuments, designed, created and managed by different people. This solution offers numerous advantages: each institution has had greater independence in presenting their monuments; and also problems of a practical order, such as managing rights to the photographs used, have been easier to solve. To give the sites a common identity and to make them recognizable on the web, a logo has been created, consisting of a Gothic window through which different views may be seen.

Specifically, the web site for the old city of Carcassonne, fruit of collaboration between the Ministry for Culture and Public Relations and four other partners, was conceived to offer the consumer a means to discover the numerous architectural features of this complex monument.