

# Présentation de dispositifs numériques de la juridiction de Saint-Émilion

« LE BARDE »

# L'ENJEU

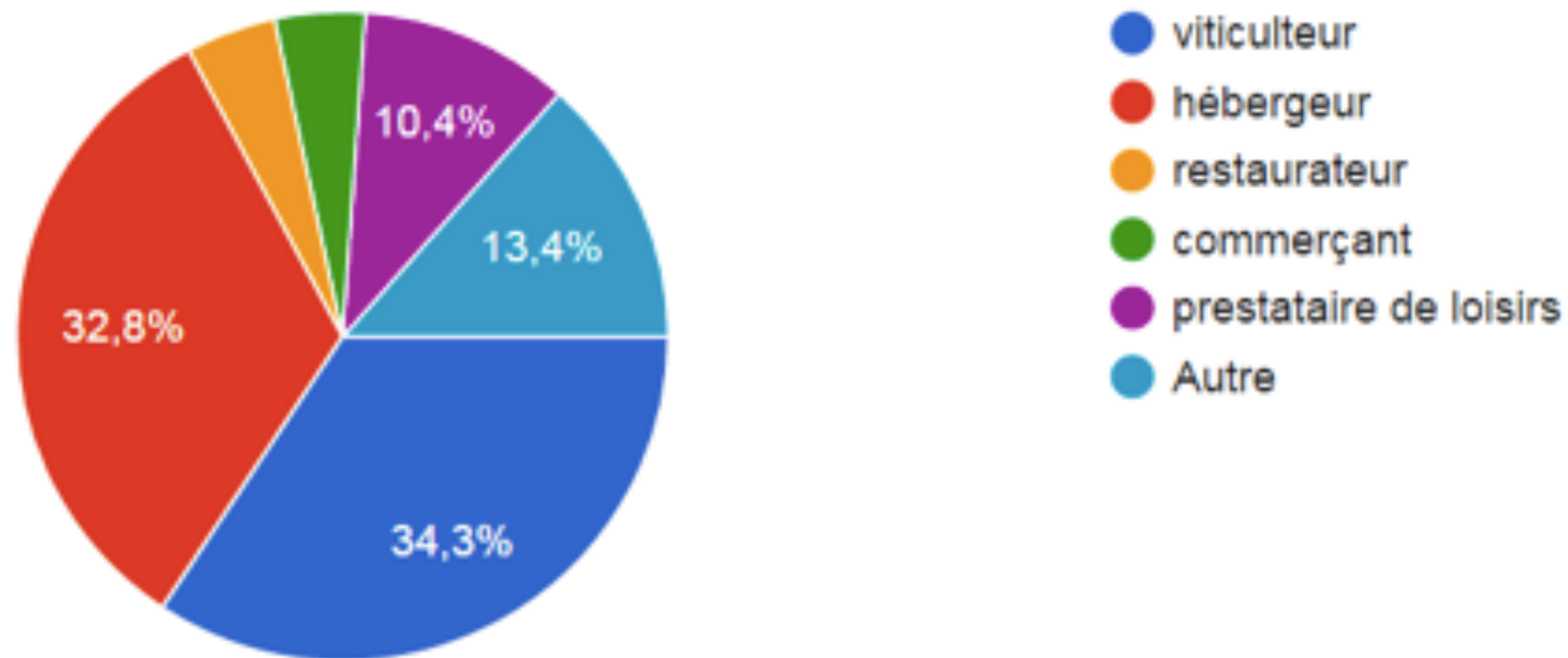
## Reconquérir l'inscription :

*Une expérimentation digitale  
Une démarche culturelle & humaine*

# CONTEXTE & PROBLÉMATIQUE

- **1 association** : « Le Barde du Label ».
- **1 territoire** : la juridiction de Saint-Émilion, une zone géographique qui regroupe la Cité de Saint-Émilion et 7 villages alentours. En 1999, elle est inscrite au Patrimoine mondial de l'humanité au titre des paysages culturels.
- **1 objectif** : faire dialoguer populations & acteurs du territoire afin de s'interroger sur le sens de son passé pour construire son avenir.
- **1 expérimentation** culturelle de plus de 3 ans.
- **1 convention** entre l'Office de Tourisme du Grand Saint-Émilionnais et Le Barde destinée à créer des produits Patrimoine mondial pour les touristes et à concerner les prescripteurs locaux.

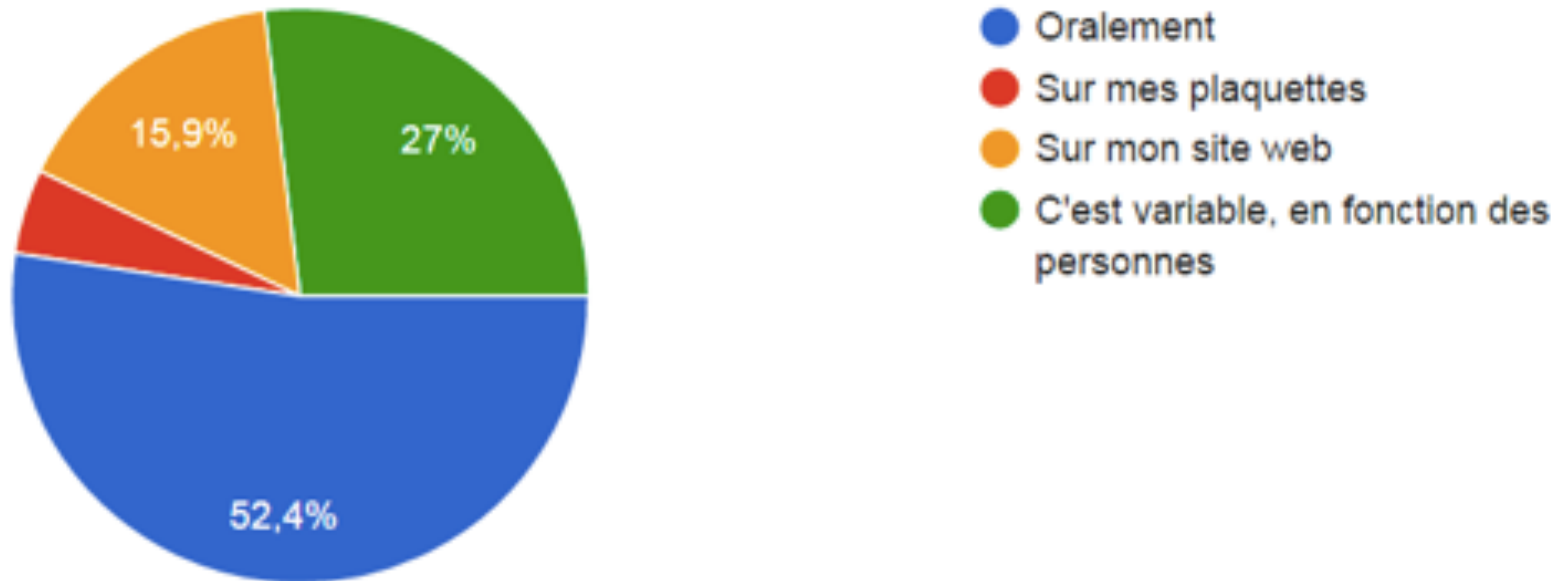
# Prescripteurs du tourisme sur la juridiction de Saint-Émilion



67 réponses

Source : Catherine Arteau - OT-Barde du Label - 24 janvier 2017

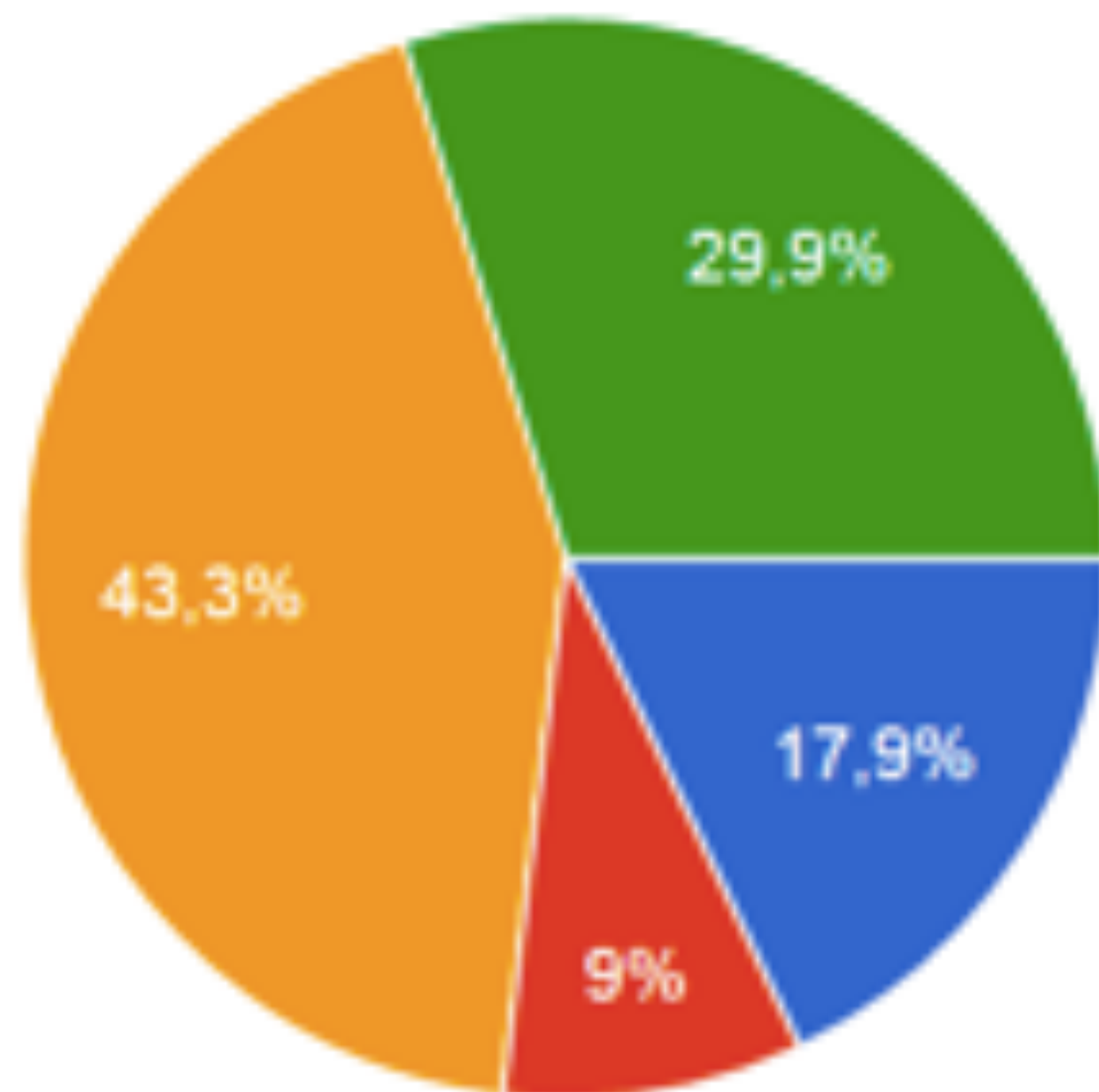
# Comment parlez-vous de l'inscription au Patrimoine mondial aux visiteurs ?



63 réponses

Source : Catherine Arteau - OT-Barde du Label - 24 janvier 2017

# Connaissez-vous le motif de l'inscription ?

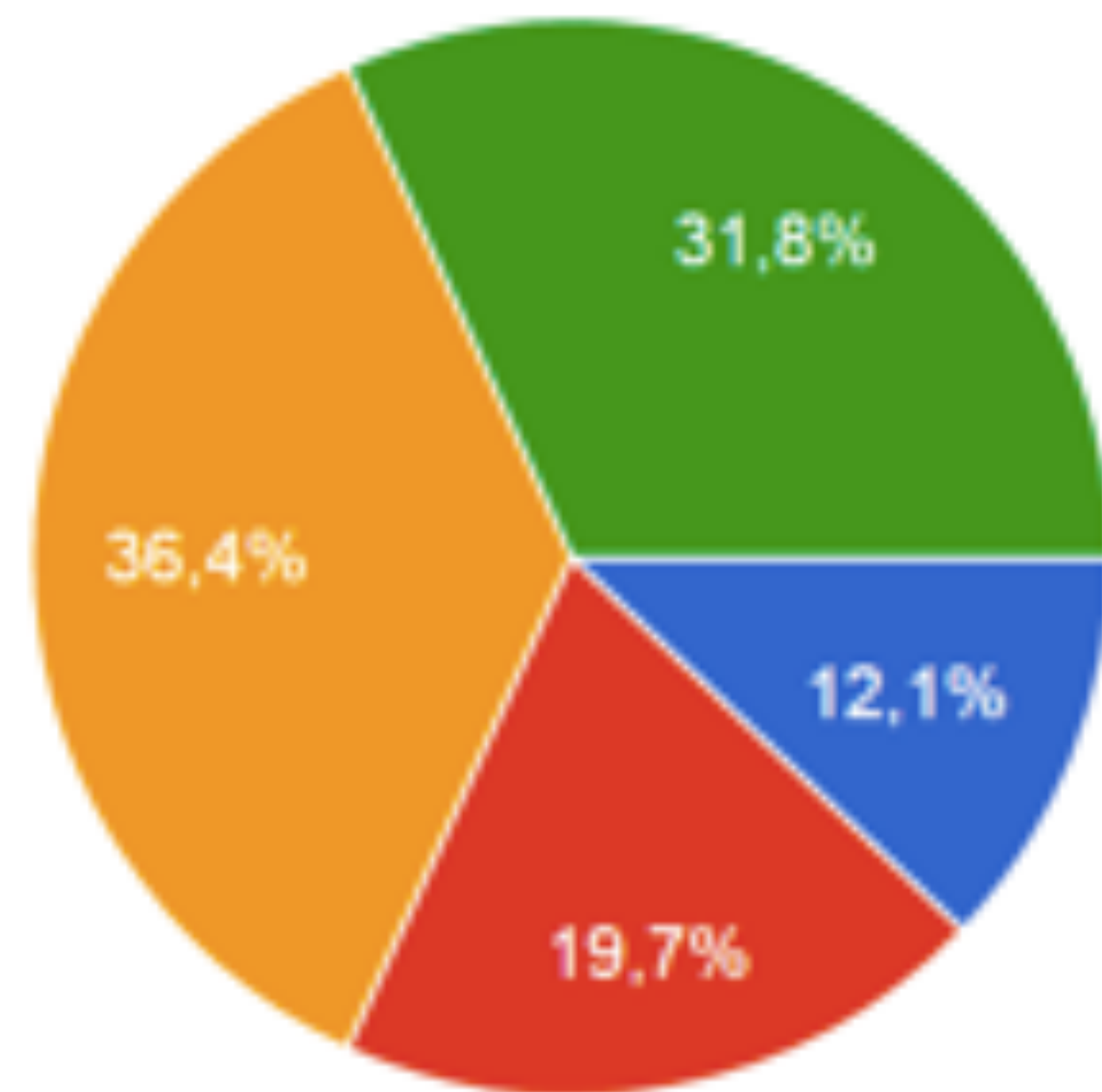


- Le village est reconnu en tant que patrimoine culturel
- Le vignoble est reconnu en tant que patrimoine naturel
- La juridiction est reconnue en tant que paysage culturel
- Le vignoble est reconnu en tant que patrimoine exceptionnel

67 réponses

Source : Catherine Arteau - OT-Barde du Label - 24 janvier 2017

## Pensez-vous avoir contribué à l'obtention de cette reconnaissance ?



- Oui, c'est certain
- Indirectement peut être
- Pas du tout
- Je ne me suis jamais posé la question

66 réponses

Source : Catherine Arteau - OT-Barde du Label - 24 janvier 2017

## 2 EXPÉRIENCES DIFFÉRENCIANTES & COMPLÉMENTAIRES

<b>WEBDOCUMENTAIRE</b>	<b>APPLICATION MOBILE</b>
À distance	In situ
Avant, Après	Pendant
Vivre le patrimoine par le prisme des enfants	Vivre le patrimoine réel, physique
Indirect	Direct



# WEBDOCUMENTAIRE

**« LES PETITS AMBASSADEURS DU LABEL »  
L'expérimentation d'un patrimoine vivant**

Un pivot central du projet,  
reflet de l'expérience des enfants



Le webdocumentaire

Version mobile



**Le Barde**  
*du Label*

## “Vivre l’aventure des Petits Ambassadeurs du Label”

- **Suivre le parcours d’enfants de la juridiction. Nous sommes à la 3<sup>ème</sup> promotion (170 enfants).** Pendant une année scolaire, ils expérimentent le patrimoine vivant à travers différentes activités : *rencontres avec des archéologues, des viticulteurs, des paysagistes, visites de châteaux, balades, ateliers cuisine avec des chefs, peinture, chant, etc.*
- L’internaute peut ainsi **vivre l’expérience des enfants** et comme eux, **explorer les notions** de « patrimoine », « ambassadeur », « notre coteau » ou « transmission ».
- **9 entrées** permettent de visionner une vidéo, écouter une interview, consulter des photos ou écouter les chants des enfants !

# “Vivre l’aventure des Petits Ambassadeurs du Label”

## Objectifs

- Proposer une **expérience originale & immersive** autour de “l’**expérimentation d’un patrimoine vivant**”
- Favoriser la **rencontre & l’échange entre population et acteurs du patrimoine**
- **Porter “la parole patrimoniale”** auprès des adultes, **au travers du regard des enfants**
- **Parler d’un territoire autrement** que par un prisme purement esthétique ou marketing/business

## Cibles

- Habitants, population et acteurs de la Juridiction
- Touristes nationaux et internationaux (1 million de visiteurs chaque année)
- Élus & influenceurs du territoire

# AXE CRÉATIF

Un axe créatif qui repose sur la **valeur des contenus & du discours**.



L'aspect purement esthétique est un objectif secondaire, **le design ne doit prendre le pas sur l'intelligence** de la démarche.

**Concept : partir des enfants eux-mêmes et reproduire le processus d'apprentissage.**

*Atelier après atelier, les enfants ont exploré le vocabulaire patrimonial.*

*L'internaute est invité à suivre le même chemin. Dans ce sens, **les enfants sont réellement des ambassadeurs**. Via leur regard, ils permettent aux adultes de **prendre conscience de la dimension culturelle de leur paysage**.*

# Paysage culturel

PARTAGER  

En 1992, la Convention du patrimoine mondial est devenue le premier instrument juridique international à reconnaître et à protéger les paysages culturels. En 1999, la Juridiction de Saint-Émilion est le premier vignoble reconnu « paysage culturel ».

Ils représentent les « œuvres conjuguées de l'homme et de la nature et illustrent l'évolution de la société et des occupations humaines au cours des âges, sous l'influence des contraintes et/ou atours présentés par leur environnement naturel, et sous l'effet des forces sociales, économiques et culturelles successives internes et externes ».

Sept états-paysagers ont été individualisés sur Saint-Émilion (1199-2016). Ils correspondent à des traces et à des héritages qui font sens à l'heure actuelle et permettent d'élaborer un scénario paysager qui s'étend sur 800 ans environ, du XIII<sup>e</sup> siècle au siècle actuel.

Aujourd'hui, le vignoble-territoire n'est plus. Il doit trouver sa place au sein d'une grande communauté de communes.




▶ 00:00 / 01:27

Catherine Arteau-Grébaut  
« Le paysage raconte une  
histoire »

THÉMATIQUE PRÉCÉDENTE :  
NOTRE COTEAU



▶ 🔊 2:02 / 3:12

THÉMATIQUE SUIVANTE :  
CITÉ MÉDIÉVALE



# APPLICATION MOBILE

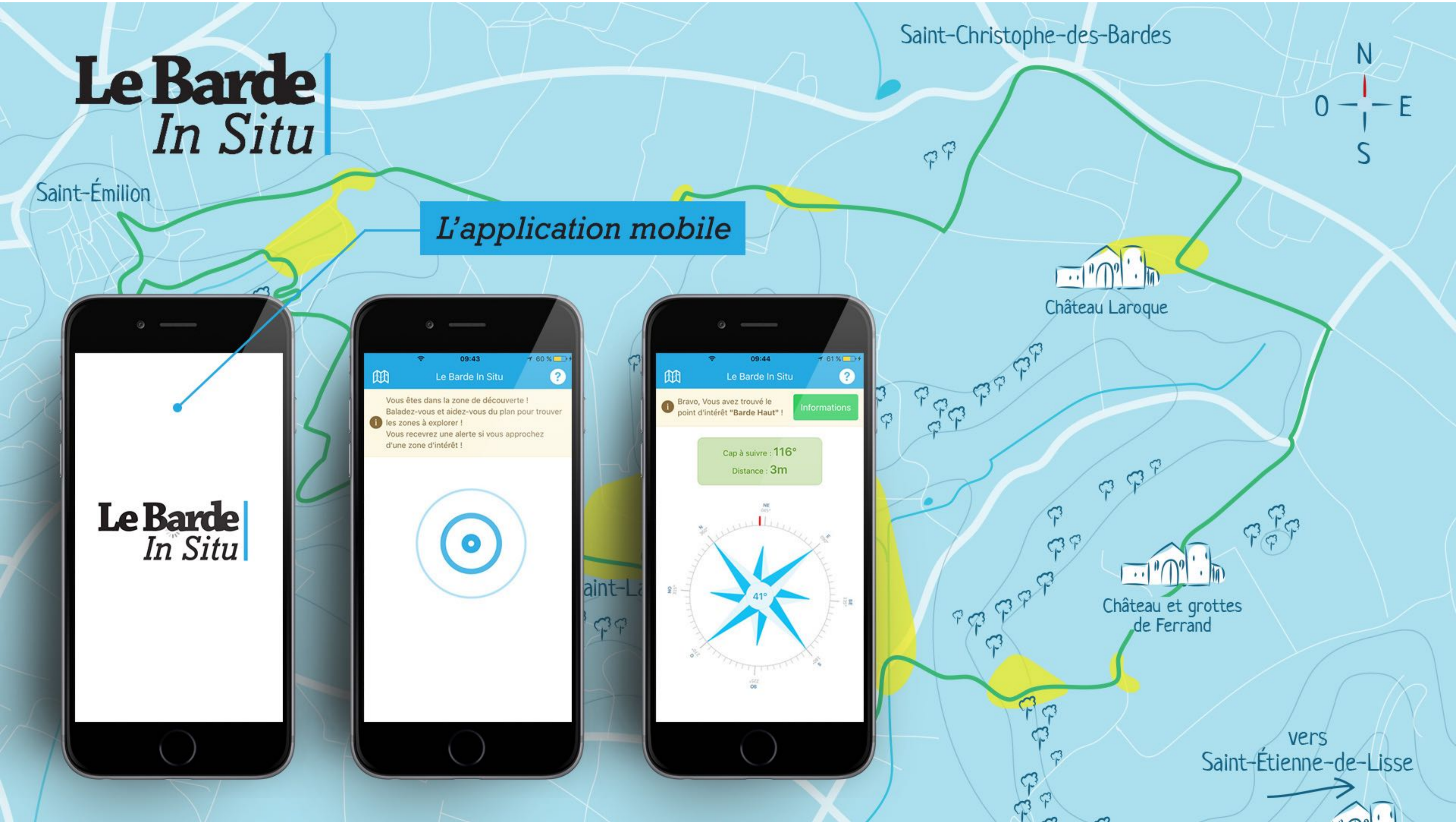
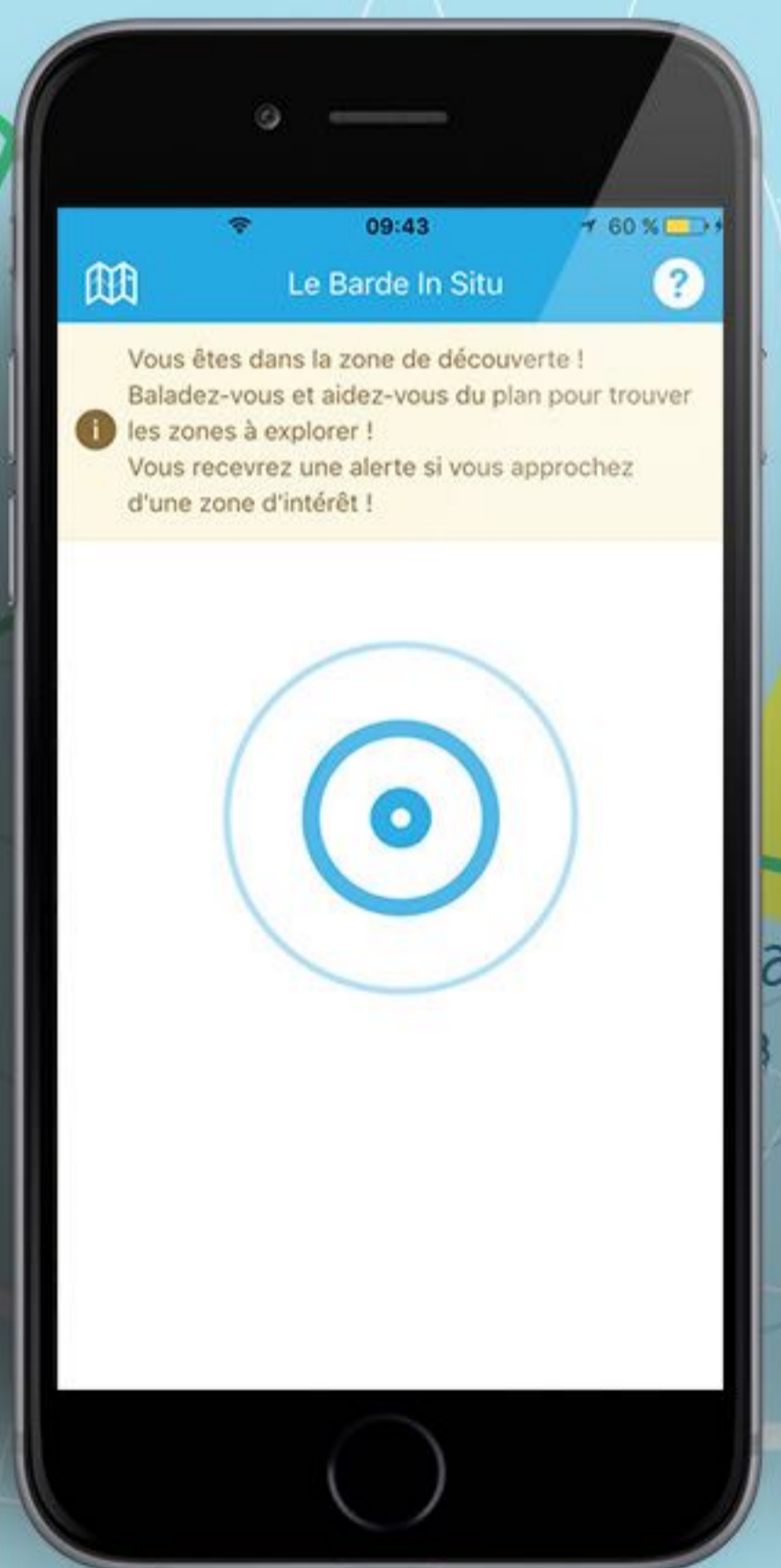
## « LE BARDE IN SITU »

**L'expérimentation d'un patrimoine physique**

Le numérique, porte-voix d'un paysage intime  
(appropriation)

# Le Barde In Situ

## L'application mobile





## PARTI-PRIS

- L'internaute doit **vivre l'expérience et ne pas la subir.**
- **Valoriser de vraies valeurs** et ouvrir une nouvelle **réflexion sur la valorisation d'un territoire.**
- « **Le Barde du Label** » **n'a rien à vendre, tout à faire découvrir.**  
L'utilisateur participe, interagit, partage.
- **L'application ne guide pas**, elle permet d'**enrichir la réalité** (sans pour autant la déformer) et de **rendre visible ce qui serait resté imperceptible.**
- Permettre une **auto-expérimentation des paysages** de la juridiction, c'est le non-guide, la non-linéarité.
- **Capter une mémoire vivante** afin d'**assurer une transmission intergénérationnelle.**

# EXPÉRIENCE

- La personne en balade découvre **un parcours intuitif pour vivre le patrimoine** de la Juridiction de Saint-Émilion via une application expérimentale.
- Le randonneur **saisit au passage des moments curieux proposés sur votre smartphone** (témoignages, dessins, documents anciens, commentaires, ...) autant de clins d'oeil pour mieux encore vivre ce moment.

# FONCTIONNEMENT

1. Dirigez-vous vers la **zone de découverte** (une double combe de 3 km<sup>2</sup>).
2. **Baladez-vous librement** au sein de la zone de découverte (en parcourant le chemin de randonnée par exemple).
3. **Si vous croisez une zone d'intérêt, vous recevrez une alerte** (même en tâche de fond avec votre smartphone verrouillé) vous indiquant l'orientation à suivre pour découvrir le point d'intérêt.
4. Une fois **sur le point d'intérêt, consultez les informations associées** (interviews, du texte, des documents historiques ou encore des photos).



Heritage  
Camp  
2016



vers  
la Barbanne



Saint-Émilion

Ruisseau de Fongaband

Saint-Christophe-des-Bardes

Château Laroque

Château La Croizille



Saint-Laurent-des-Combes

Château et grottes  
de Ferrand

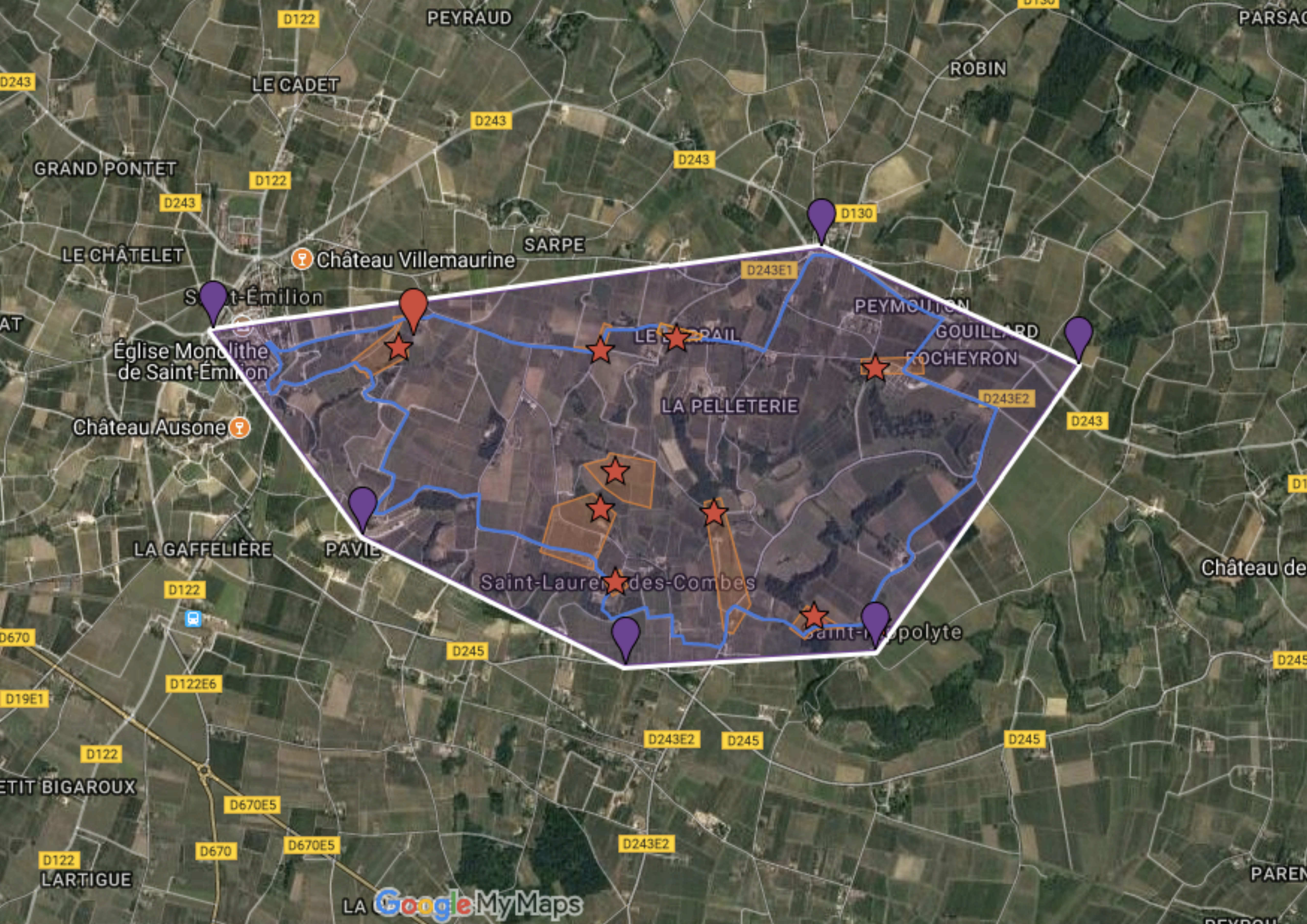
vers  
Saint-Étienne-de-Lisse



vers Château de Pressac

-  Zone d'intérêt
-  Chemin de randonnée

500m



# LE PROJET EN VIDÉO

<https://youtu.be/vGRZlp8BYdE>

“



**ET ENSUITE ?**



## ET ENSUITE ?

Continuer dans une **orientation phygitale** (physique + digital) afin de mettre les technologies digitale au service des générations, des habitants et des visiteurs.

### **Axes**

- Partage d'expériences
- Intergénérationnel
- Expérientiel
- Gamification

### **Projet « 20<sup>e</sup> anniversaire » autour du patrimoine mondial**

Jeu familial (3 âges), de plateau/société, enrichi via le digital, avec une orientation « histoire » (humaine), géographique (biodiversité) en passant par le goût.