

Scénographies numériques du patrimoine

Expérimentations, recherches et médiations



Julie Deramond, Jessica de Bideran,
Patrick Fraysse (dir.)

Scénographies numériques du patrimoine

Expérimentations, recherches et médiations


Editions
Universitaires
Avignon

Collection dirigée par Georges Linarès

Couverture : Le Grand Tinel (côté nord) du Palais des Papes d'Avignon,
réalité et reconstitution dans l'*HistoPad* © Histoverly

Conception et mise en page : Catherine Julia

ISBN : 978-2-35768-125-5

© 2020, Avignon Université



Éditions Universitaires d'Avignon

74, rue Louis Pasteur

84029 Avignon cedex 1 - France





INTRODUCTION

Mises en scène du patrimoine en contexte numérique

JULIE DERAMOND,
JESSICA DE BIDERAN,
PATRICK FRAYSSE

Une grande part du processus de patrimonialisation se déroule aujourd'hui dans un environnement numérique. Nombreuses sont les institutions culturelles qui se donnent pour objectif d'accroître la visibilité de leurs collections, de transmettre des savoirs et d'intéresser de nouveaux publics en exploitant les potentialités offertes par les outils numériques, qu'ils soient en ligne ou *in situ*. Elles répondent également à une injonction largement répandue, qui fait des dispositifs numériques des outils forcément « innovants », capables d'attirer tous les publics, y compris les plus jeunes et les plus difficiles à intéresser au patrimoine. L'appropriation des technologies et logiques numériques par les professionnels de la culture n'est pas sans conséquences : essor des campagnes de numérisation documentaires et monumentales ; développement et partage de bases de données professionnelles ; création d'outils de médiation destinés à être consultés en ligne ou à enrichir les pratiques de visite sur site. Les répercussions sur les politiques de diffusion et de circulation des objets et savoirs patrimoniaux sont en effet multiples, tant en termes de promesse communicationnelle et d'offre culturelle réalisée

par les établissements envers leurs publics, que d'appropriation des connaissances et d'expérience de visite pour les publics. On note également que la participation active de ces derniers aux politiques de démocratisation culturelle est de plus en plus manifeste, initiée ou incitée par certaines structures¹, voire émergeant de façon autonome et décentralisée par rapport à l'institution².

Des publications se sont déjà intéressées à ces évolutions et permettent de faire un premier point sur les enjeux professionnels, ainsi que sur les discours qui sont portés à travers eux (discours de médiation) ou sur eux (discours d'escorte)³. Cet ouvrage entend poursuivre ces réflexions à partir des échanges qui ont été au cœur de la journée d'étude organisée le 23 novembre 2017 à l'Université d'Avignon sous le titre *Scénographies numériques du Patrimoine*. Celle-ci a été organisée dans le cadre du réseau scientifique et professionnel *Sic & Histoire* que nous structurons progressivement avec le carnet de recherche collectif *Com'en Histoire*⁴. Cet ouvrage s'inscrit donc dans une continuité réflexive et éditoriale et fait suite à deux publications ayant vu le jour dans le cadre de ce même réseau.

1. M. Severo, *Plateformes contributives patrimoniales. Entre institution et amateur*, Mémoire original d'HDR en Sciences de l'information et de la communication, Université de Lille, 2018.

2. Voir par exemple S. Rojon, « Images numériques et pratiques amateurs dans la révélation des friches industrielles : un phénomène de connectivité patrimoniale », *Études de communication*, 45, 2015, p. 15-34 ; ou encore M. Istasse, « Facebook et les amateurs de patrimoine. Participation, engagement et démocratie », *Réseaux*, 206/6, 2017, p. 193-218.

3. On consultera par exemple les deux numéros de la revue *Études de communication* dirigés par Cécile Tardy et Lise Renaud en 2015 et 2016 : C. Tardy et L. Renaud (dir.), *Études de communication, Pratiques d'espace. Les médiations des patrimoines vers la culture numérique ? (1)*, 45, 2015, et C. Tardy et L. Renaud (dir.), *Études de communication, Regards sur l'innovation. Les médiations des patrimoines vers la culture numérique ? (2)*, 46, 2016.

4. *Com'en Histoire*, Carnet de recherche *Hypothèses* (consulté le 20 juin 2020 : <https://cehistoire.hypotheses.org/>).

Après avoir examiné les évolutions contemporaines de la logistique documentaire qui structure le processus de patrimonialisation, des pratiques expertes aux outils de diffusion « grand public⁵ », nous avons plus récemment porté notre regard sur la circulation de l'histoire et de la mémoire au sein de la société⁶. Ces réflexions nous ont permis de souligner combien les discours sur le passé doivent, pour être intériorisés avant de circuler dans l'espace public, être mis en scène via des récits et des sites, qu'ils soient réels (historiques) ou virtuels (numériques). Ce sont en effet ces mises en scène qui activent auprès des publics des informations historiques, savantes ou scientifiques, en les incarnant et en permettant ainsi leur assimilation. Parallèlement, celles-ci nous dévoilent les intentions communicationnelles des concepteurs envers leurs publics, qu'il s'agisse de les transporter dans des temps lointains en hybridant traces archéologiques et reconstitutions⁷, de les sensibiliser aux œuvres d'art en mêlant approche sensorielle et visite guidée⁸, de les émouvoir via des récits personnalisés et/ou localisés sur des lieux de mémoire plus récents⁹, ou encore d'accompagner leur découverte par

5. P. Fraysse, J. de Bideran, J. Deramond (dir.), *Le document : dialogue entre Sciences de l'information et de la communication et Histoire*, Toulouse, Cépaduès Éditions, 2017.

6. P. Fraysse, J. Deramond, J. de Bideran (dir.), « Mémoire, Histoire et Médiations : approches croisées », *Sciences de la société*, 99, 2016 (<https://doi.org/10.4000/sds.5199> consulté le 20 juin 2020).

7. On pourra à cet égard consulter le travail mené par Émilie Flon sur l'usage de la "fiction" dans les musées archéologiques : É. Flon, *Les mises en scène du patrimoine : savoir, fiction et médiation*, Cachan, Hermès/Lavoisier, 2012.

8. Voir par exemple J. Deramond, N. Pianezza, « "Avec les odeurs, vous pouvez réveiller des choses..." : lorsque l'émotion s'invite dans la visite guidée au musée d'art », *Culture & Musées*, à paraître.

9. Comme l'a par exemple montré Dominique Trouche à propos des sites liés aux guerres mondiales : D. Trouche, *Les mises en scène de l'histoire : approche communicationnelle des sites historiques des guerres mondiales*, Paris, L'Harmattan, 2010.

le biais d'un discours interprété par un guide qui livre ainsi une sorte de performance théâtrale¹⁰.

Afin de compléter ces approches, les textes réunis ici se concentrent plus spécifiquement sur les mises en scène numériques, qu'elles s'expriment dans des dispositifs d'aide à la visite (tablettes associées à une technologie de réalité augmentée, visites en réalité virtuelle) ou dans les outils de valorisation patrimoniale exploitant des réseaux sociaux numériques ou des plateformes de partage et d'échange de données. Cet ouvrage interroge donc les récits et les images créés dans un objectif de valorisation culturelle et patrimoniale, en examinant leur déploiement sur des applications de visite comme sur des sites et plateformes numériques. En nous concentrant sur les « scènes » numériques composées par des professionnels, des chercheurs ou des amateurs, nous souhaitons parallèlement révéler comment les pratiques plus traditionnelles de mise en scène patrimoniales s'adaptent aux évolutions technologiques et culturelles ainsi qu'aux attentes supposées des publics.

Pour expliciter cette question des mises en récits et en images au cœur de notre propos, l'utilisation de l'expression « scénographies numériques » n'est pas anodine. Le terme scénographie fait immédiatement référence à l'univers théâtral et à la question de l'agencement d'une scène. Mais celui-ci renvoie également à l'univers de l'exposition qui tire là encore sa terminologie du monde du théâtre : il s'agit en effet pour les commissaires d'exposition, muséographes et scénographes d'agencer des objets et des supports médiatiques dans l'espace pour les montrer aux visiteurs mais aussi dévoiler les savoirs

10. M. Gellereau, *Les mises en scène de la visite guidée, communication et médiation*, Paris, L'Harmattan, 2005.

dont ils sont porteurs et ainsi construire un discours. Derrière la logique de mise en scène, il s'agit de « donner un sens à un ensemble d'objets, de documents et de faits organisés ou hétérogènes¹¹ ». Deux éléments sont à retenir de cet héritage théâtral et expographique lorsqu'on évoque des dispositifs numériques de valorisation patrimoniale : d'une part, la question de l'agencement et derrière elle, celle de l'aménagement, de la structure et/ou de l'architecture qui n'est pas sans conséquences sur la façon dont le visiteur percevra le site ou l'objet patrimonial ; d'autre part, la question de la mise en scène et de la mise en récit qui façonnent l'objet ou le site patrimonial initial, venant en quelque sorte le transformer, si ce n'est le « sublimer », aux regards du visiteur. Car il s'agit bien de cela, « réenchanter » l'expérience de visite. Comme le souligne Émilie Flon, « on cherche à offrir de la magie, du fantastique par des aménagements qui s'appuient souvent sur des scénographies mobilisant l'expérience sensible. Les situations de communication portées par le réenchancement sont en effet étroitement liées à la quête d'expérience¹² ».

Les questions abordées dans cet ouvrage nous permettent tout compte fait de relier nos recherches sur l'information et la communication patrimoniales aux réflexions épistémologiques et scientifiques des chercheurs en sciences historiques qui participent à l'élaboration de ces nouveaux agencements numériques observables dans le champ patrimonial. Dans une perspective proche de celle des *cultural studies*, ce sont *in fine* les pratiques médiatiques et culturelles des professionnels et publics du patrimoine que nous questionnons ici.

11. *Ibid.*

12. É. Flon, « De la mise en scène à la fiction touristique », *Espaces et société*, 151, 2012, p. 88.

Pratiques médiatiques et nouveaux savoirs

Dans un contexte de saturation attentionnelle et de course à la fréquentation¹³, les institutions culturelles sont ainsi sommées de se démarquer et d'attirer l'attention des visiteurs potentiels en valorisant leur patrimoine de façon différente, pour ne pas dire « innovante ». Le recours au numérique est alors souvent perçu comme une façon de répondre à ces injonctions¹⁴, en produisant de nouveaux supports d'aide à la visite multi-médiatiques qui tentent de renouveler les rapports aux publics en les mettant, par exemple, en situation d'interaction avec des reconstitutions infographiques consultables en réalité augmentée ou en réalité virtuelle¹⁵. D'autres projets de médiation s'appuient quant à eux sur des contenus narratifs et des expériences présentées comme « immersives » autour desquelles des individus peuvent se

13. D. Jacobi, *Les musées sont-ils condamnés à séduire ? Et autres écrits muséologiques*, Paris, MKF, 2017.

14. Les injonctions auxquelles sont soumises les institutions et organisations culturelles ont fait l'objet de plusieurs publications ces dernières années. Voir par exemple : L. Alexis, S. Appiotti, É. Sandri, « Les injonctions dans les institutions culturelles », *Les Enjeux de l'Information et de la Communication*, 20/3, 2019, p. 5-12 (<https://lesenjeux.univ-grenoble-alpes.fr/2019/supplement-a/00-presentation-du-supplement-2019-a-les-injonctions-dans-les-institutions-culturelles-ajustements-et-prescriptions/>, consulté le 24 juin 2020), et S. Appiotti, É. Sandri, « «Innovez ! Participez !» Interroger la relation entre musée et numérique au travers des injonctions adressées aux professionnels », *Culture & Musées*, 35, 2020, p. 25-48.

15. Plusieurs études ont déjà été menées sur ce sujet : J. de Bideran, « Visite numérique et parcours augmenté, ou les interactions complexes des touristes avec le patrimoine », *Échappées*, 2, 2014, p. 38-48 ; J. Golonka, « La réalité virtuelle comme mode de médiation du patrimoine : mises en scènes et expériences immersives », dans « l'Atelier des médiations » de *Com'en Histoire*, mis en ligne le 15 novembre 2018 (<https://cehistoire.hypotheses.org/1430#more-1430>, consulté le 7 juillet 2020) ; L. Renaud, M.-C. Bordeaux, « La reconfiguration symbolique des territoires touristiques par la réalité augmentée : nouvelles écritures des visites patrimoniales », *Les cultures du déplacement*, Aix-Marseille, PUAM, 2014, p. 157-172.

regrouper en communautés d'amateurs (ARG¹⁶, réseaux sociaux numériques, *Escape Games*, etc.). Ces dispositifs, situés ou en ligne, promettent tous une découverte des collections et des savoirs plus accessible, plus agréable et même plus ludique.

Dans ce contexte, il s'agit pour nous de dépasser les discours qui analysent l'introduction des « cultures numériques » au sein des structures culturelles¹⁷ pour croiser les points de vue épistémologiques sur ces mises en scène patrimoniales exploitant des dispositifs et outils numériques. Nous porterons notre regard à la fois du côté de l'information transmise (production de nouveaux savoirs) et du côté des situations de communication proposées aux publics (renouvellement des pratiques de médiation). Notre ouvrage offre ainsi des perspectives de réflexions sur l'origine de ces projets, leur réalisation concrète et leur impact en termes de scénographie patrimoniale à travers, non seulement, les regards de leurs concepteurs, qu'ils soient chercheurs ou acteurs culturels, mais aussi de ceux, plus distanciés, de chercheurs issus de différentes disciplines. La réception des publics ne sera, quant à elle, étudiée que de manière indirecte, via les discours des acteurs eux-mêmes et donc de leurs présupposés.

La première tendance que l'on peut relever est l'exploitation des outils et technologies numériques pour développer de

16. Pour *Alternate Reality Game*, en français « jeu en réalité alternée », soit un récit interactif diffusé en ligne qui utilise le monde réel comme support et lieu de l'action qui peut être modifié par les actions des joueurs et leurs interactions.

17. Dont plusieurs récents dossiers de revues rendent parfaitement compte tels que F. Andreacola (dir.), *Culture et musées*, 35, 2020, « Musées et mondes numériques » (<https://journals.openedition.org/culturemusees/4353>, consulté le 7 juillet 2020), et C. Badulescu et V.-I. La Ville (dir.), *Revue française des sciences de l'information et de la communication*, 16, 2019, « La médiation muséale au prisme du numérique » (<https://journals-openedition-org/rfsic/5566>, consulté le 2 juillet 2020).

nouvelles connaissances sur les objets patrimoniaux. La multiplication des bases de données dans un contexte de web sémantique permet de rassembler des informations éparses sur le patrimoine, mais aussi de les cartographier et de les partager. Ces bases de données, de plus en plus souvent réalisées en ligne, permettent de mettre en relation des chercheurs, des professionnels comme des amateurs qui réunissent leurs connaissances pour construire un savoir commun, partagé et partageable. Les applications web se multiplient pour donner un accès libre et dématérialisé à des données scientifiques recueillies collectivement¹⁸, constituant souvent à la fois un espace d'archivage de données historiques et patrimoniales et un portail de vulgarisation scientifique. Parallèlement les techniques infographiques, notamment, se sont en quelques années popularisées pour représenter les vestiges archéologiques et architecturaux oubliés ou perdus. Ces pratiques, qui permettent d'édifier de véritables « monuments virtuels¹⁹ », construisent des espaces de médiation puissants à des fins de documentarisation et de re-construction des savoirs historiques. Ils façonnent en un sens un nouvel imaginaire scientifique

18. Citons par exemple l'application Dezède, sur la musique et le spectacle vivant aux ^{xix}e et ^{xx}e siècles (consulté le 2 juin 2020 : <https://dezede.org/>). Voir J. Deramond, C. Carrère-Saucède, « Du catalogue musicologique au corpus numérique en devenir : Dezède, histoire et chronologie des spectacles », in *Les transformations du document dans l'espace-temps de la connaissance, Actes du colloque de Salvador de Bahia (Brésil)*, REDE MUSSI, 2014 (<https://remussi.org/wp-content/uploads/2019/04/Anais-Mussi-2014.pdf>, consulté le 15 juin 2020). Voir sur ces questions : M. Després-Lonnet, « L'écriture numérique du patrimoine, de l'inventaire à l'exposition : Les parcours de la base Joconde », *Culture & Musées*, 14, 2009, p. 19-38.

19. J. de Bideran, *Infographie, images de synthèse et patrimoine monumental : espace de représentation, espace de médiation*, thèse de doctorat en Art et histoire de l'art (dir. P. Araguas), Université Michel de Montaigne - Bordeaux III, 2012.

dans lequel des travaux interdisciplinaires produisent des images spectaculaires qui refondent notre rapport au passé. Ces « monuments virtuels » qui se démultiplient au sein de dispositifs numériques consultables sur site ou à distance traduisent de nouveaux points d’ancrage que notre société se construit, afin de combler les lacunes et les blancs que nous laissent les sites historiques. Dans le même temps, le chercheur se doit d’interroger les postures épistémologiques et les politiques culturelles qui contribuent à édifier ces mises en scène du patrimoine.

L’autre versant de ce mouvement de numérisation que ces textes dévoilent est moins centré sur le patrimoine lui-même que sur sa valorisation numérique et l’émergence de nouvelles relations aux publics. Comme le soulignent de nombreux chercheurs et acteurs du secteur, les expériences de visite équipées font aujourd’hui partie du panel des propositions que se doivent de mettre à disposition de leurs publics les institutions et sites culturels. Les premières expérimentations remontant d’ailleurs à plusieurs dizaines années, ces propositions semblent désormais se standardiser autour de quelques technologies et dispositifs dont les usages professionnels et publics paraissent *a priori* maîtrisés, à l’image des *mappings* 3D qui épousent les formes d’un monument pour mieux le sublimer, des tables et tablettes tactiles qui peuplent les parcours de visite ou des applications mobiles téléchargeables à distance. Il est dès lors légitime de s’interroger sur l’impact que cette uniformisation technologique peut avoir sur les scénographies numériques qui se déploient à travers ces écrans. Sont-elles, elles aussi, standardisées et stéréotypées ? Qu’en est-il de la part d’imaginaire qui accompagne, du côté des

professionnels et des chercheurs, toute tentative de reconstitution historique, aussi scientifique soit-elle²⁰? Quel statut accorder à ces images qui restent aux yeux des professionnels des hypothèses de reconstitution mais figent dans des dispositifs des représentations où prime un hyper-réalisme de synthèse ?

Cette question de l'uniformisation traverse par ailleurs les différentes formes de médiation en ligne que développent les structures culturelles. La standardisation des services de partage et de discussion autour de quelques canaux de diffusion aux mains des géants américains (Google et son *Google Art & Culture*, les pages Facebook et profils Instagram des grands musées, les comptes Twitter d'institutions culturelles, etc.) questionnent les formes d'adresse élaborées par les professionnels tout comme les possibles appropriations observables du côté des publics. En fin de compte, c'est la question de la valorisation qui se trouve au cœur de ces scénographies numériques : le patrimoine se voit-il augmenté de nouvelles valeurs (scientifiques, mémorielles, citoyennes, etc.) ?

Représentations, narrations, interprétations

Pour tenter de répondre à ces questions, cet ouvrage réunit des contributions de chercheurs en sciences de l'information et de la communication, en histoire et dans d'autres disciplines qui s'intéressent

20. Sur cette question du processus interprétatif qui accompagne toute reconstitution du passé, on pourra consulter J. de Bideran, « Des restaurations de papier aux restitutions virtuelles, construction d'une reconnaissance scientifique et d'une mémoire patrimoniale », *De la médiation des savoirs : Science de l'information-documentation et mémoires - Colloque international MUSSI*, Mars 2016, Toulouse, France (hal-01855674).

au passé et à sa réactualisation dans le présent (musicologie et anthropologie notamment), ainsi que de professionnels du patrimoine. Les retours d'expériences concrètes et les analyses de projets suivant une perspective communicationnelle autour de monuments et de figures historiques ont été largement pris en considération. Ainsi les études de cas - certaines évoquant d'ailleurs le même monument selon différentes perspectives - forment une sorte de panorama des constructions scénographiques numériques actuelles. Les auteurs des textes rassemblés ici s'intéressent non seulement aux questions de mises en scène, de représentations et de récits, mais se tournent aussi vers les postures des professionnels, des chercheurs et des publics afin de cerner l'ensemble des usages, des objets et savoirs patrimoniaux que le numérique autorise et valorise. Ces contributions sont réparties en trois parties thématiques qui accompagnent et structurent la lecture protéiforme de notre ouvrage.

Les deux premiers textes retenus permettent d'interroger, à partir du contexte du Palais des Papes, les nouvelles représentations du patrimoine qui sont ainsi créées. Étienne Anheim, Philippe Bernardi, Valérie Theis et Dominique Vingtain reviennent sur l'expérience qui a été la leur en tant que membres du conseil scientifique destiné à accompagner le travail de la société *Histoverly* dans l'élaboration de l'application de visite du Palais des Papes proposée aux visiteurs depuis 2017 sous forme de tablette tactile, *l'HistoPad*. Un travail mené en six mois qui a amené ces médiévistes à aborder les sources qu'ils connaissent bien sous un jour nouveau afin de répondre aux besoins très concrets des infographistes tout en s'adaptant au parcours de visite et aux dispositifs muséographiques ou de médiation existants et en renouvelant l'esprit de la visite offerte aux publics. Ils motivent les choix qu'ils ont réalisés tout au long de leur collaboration avec

le prestataire, suivant deux fils directeurs : d'une part, apprécier au mieux les salles à reconstituer, en fonction de la documentation historique à disposition ; d'autre part, offrir aux visiteurs une visite riche et diversifiée, afin que ces derniers aient accès à un panorama le plus complet possible du Palais des Papes.

De son côté, Julien Ferrando évoque un autre projet ayant également pour sujet le Palais des Papes. Il s'agit pour le chercheur de reconstituer l'acoustique médiévale de la chapelle clémentine afin de la faire résonner aux oreilles d'un public contemporain. Ce projet est centré sur le geste musical et vise à renouveler l'approche contemporaine de l'interprétation des polyphonies médiévales à partir de leur contexte de composition et d'interprétation. Une meilleure connaissance de l'acoustique médiévale et sa reconstitution numérique ambitionnent à terme de permettre aux musiciens d'interpréter cette musique *in situ*, autrement dit de permettre à nos contemporains d'entendre la musique du point de vue du pape et de son assemblée, comme au XIV^e siècle. Tout comme les représentations iconographiques, les recherches sur le son permettent de relier la musique à son contexte de production, tant monumental que politique, et offrent de nouvelles perspectives scénographiques pour des visites patrimoniales qui deviennent ainsi polysensorielles.

Ces mises en scènes numériques et les savoirs qu'elles contribuent à développer élaborent progressivement de nouvelles narrations qui s'inscrivent dans un mouvement plus global d'ouverture des données ; elles cherchent, ainsi, à s'adapter aux attentes présumées des publics et voient des outils experts devenir progressivement des supports de valorisation patrimoniale. Dans cette deuxième partie, Nicolas Marqué, Géraud de Lavedan et Rémi Béguet évoquent ainsi le projet *UrbanHist*, système d'information géographique qui, depuis

2003, permet de stocker, croiser, analyser les données de différents services culturels toulousains sous forme cartographique, facilitant ainsi la mise en relation de sites patrimoniaux, d'événements historiques et de chercheurs dans le cadre de programmes scientifiques et/ou pédagogiques. Ce faisant, se dessine une image de la cité dans laquelle prime la mise en scène territoriale et territorialisée, largement matérialisée via l'approche cartographique qui semble affaiblir la dimension chronologique souvent privilégiée par les historiens.

C'est un constat, ces dispositifs de médiation orientent, par leur forme et leur agencement, le regard des visiteurs. Lise Renaud le montre particulièrement bien dans le quatrième chapitre de l'ouvrage. Dépassant l'étude de cas afin de catégoriser ces écritures numériques patrimoniales en fonction non pas de leurs propriétés techniques mais de leurs logiques communicationnelles, elle étudie différentes applications de visite, ces « adjuvants numériques d'interprétation patrimoniale ». Leur façon de mettre en scène et donc de représenter le patrimoine mais aussi les postures que ces outils assignent aux visiteurs préfigurent pour la chercheuse la relation que ces derniers tissent avec l'objet patrimonial. À partir du corpus d'applications de visite étudiées, trois postures perceptives sont ainsi relevées : vision sélective, globalisante ou comparative conditionnent les formes de découverte appréhendées par les visiteurs. Ces postures s'apparentent *in fine* à des couches documentaires²¹ qui permettent de passer du portfolio au focus sur une salle, un détail ou une œuvre par le biais

21. Sur cette question des couches documentaires qui se superposent au sein d'applications de visite, nous renvoyons à J. de Bideran, P. Fraysse, « Guide numérique et mise en scène du territoire, entre médiation patrimoniale et stratégie de communication touristique », *Études de communication*, 45, 2015, p. 77-96 (hal-01399492).

de visions d'ensemble qui restituent spatialement ces éléments dans le site. De même, et toujours selon l'auteure, trois logiques prévalent dans la structuration de l'information patrimoniale délivrée via ces « écrits d'écran ». Classement, commentaire et substitut ordonnent les conditions d'accès aux savoirs en reprenant là encore les pratiques documentaires en cours dans la sphère patrimoniale. En combinant ces catégorisations, Lise Renaud avance trois qualificatifs associables à ces écrans : étiquette, carte et reconstitution. Cette dernière proposition scénographique et l'importance prise par les applications qui donnent à voir des substituts numériques amènent la chercheuse à s'interroger sur la place prise par ces images par rapport à l'objet patrimonial, au risque d'une occultation du monument authentique par le « monument virtuel ».

Enfin, la dernière partie de cet ouvrage s'intéresse aux mises en scène créées par et pour des publics divers et variés. Le cinquième chapitre rend ainsi compte d'une expérience collaborative dans le cadre muséal. Muriel Molinier étudie la participation de publics à la création d'un dispositif de valorisation patrimoniale dans le cadre de *Museomix* à partir de l'expérimentation mise en œuvre au musée Saint-Raymond de Toulouse en 2016. La chercheuse revient tout d'abord sur cette expérience internationale qui permet une fois par an à des passionnés de patrimoine, de culture ou de numérique de prendre la place le temps d'un weekend des professionnels du musée afin de proposer de nouveaux dispositifs de médiation. Parmi les nombreux prototypes imaginés durant ces trois jours, Muriel Molinier s'attarde plus spécifiquement sur le dispositif numérique visant à valoriser les sarcophages exposés dans le sous-sol du musée. Le scénario élaboré par l'équipe de *muséomixeurs* ainsi que la manière de le mettre en scène, via des images, des textes et des

interactions, permettent au prototype final de combiner, selon les termes de l'auteure, « mise en réalité » et en « projection » afin de redonner, *a priori*, à l'objet antique sa logique d'usage aux yeux du visiteur.

Le deuxième projet collaboratif de la partie est évoqué par Manon Istasse à travers une enquête de type ethnographique. Celle-ci revient sur le projet FAB-PAT (« Partager la Fabrique du Patrimoine ») élaboré en 2017 dont l'objectif est la fabrication d'une maquette numérique tridimensionnelle du secteur sauvegardé de Lyon inscrit sur la liste du patrimoine mondial de l'Unesco. Ici, des amateurs ont été invités à collaborer au projet en contribuant, par leurs connaissances mais aussi par le versement de documents sur le patrimoine lyonnais, à l'élaboration de la maquette. Manon Istasse montre à quel point la fabrique même du projet - tant sa philosophie que les enjeux politiques qui lui sont liés - et la façon d'impliquer des contributeurs amateurs dans la collecte documentaire influent sur ses résultats. En soulignant notamment comment ce projet s'inscrit dans une compétition internationale entre territoires urbains, l'auteure dévoile les rapports affectifs que des amateurs passionnés développent pour leur ville et insiste sur l'importance de co-construire de tels dispositifs avec les publics pour que ces derniers s'y sentent à leur place et s'engagent dans diverses activités documentaires.

Mélanie Bourdaa revient enfin sur une autre expérience menée en Nouvelle-Aquitaine auprès d'un public scolaire via les politiques d'éducation artistique et culturelle (EAC) et mise en œuvre dans le cadre d'un programme de recherche-action. Ici, la contribution n'est plus organisée en amont du dispositif, lors de sa création, mais en aval, après mise à disposition d'un certain nombre d'outils à la fois numériques et non numériques que les classes sont invitées à exploiter pour découvrir

les origines médiévales de la région. En d'autres termes, les participants sont invités à s'emparer d'un dispositif transmédiatique conçu par des chercheurs et à le faire vivre à leur manière. L'idée qui prévaut est de sensibiliser des collégiens et des lycéens au patrimoine médiéval local par le biais d'un projet adapté à leurs pratiques numériques, reposant donc sur un ensemble de médias qui construisent un récit autour d'un personnage historique quasi mythique, Aliénor d'Aquitaine. Davantage que la scénographie, c'est la question de la construction d'un univers narratif qui intéresse Mélanie Bourdaa et, à travers cette interrogation, celle de la participation des élèves à l'élaboration de récits et supports médiatiques. En effet, la scénarisation du projet, en laissant des lacunes à combler par les classes participantes, permet à ces publics scolaires de prendre part collectivement à la construction et au déroulement du récit et ainsi d'en apprendre davantage sur la vie d'Aliénor et, plus largement, sur le Moyen Âge. Bien que la participation au projet reste contrainte, inhérente au contexte pédagogique et culturel qui est celui de l'EAC, en construisant un univers médiatique qui mêle histoire et fiction et en insistant sur la personnification du récit, les chercheurs invitent les adolescents à mieux s'approprier leur patrimoine de proximité tout en donnant progressivement davantage d'épaisseur et de sens au dispositif initial.

Ces différents textes illustrent tout d'abord comment les scénographies numériques patrimoniales répondent à la double exigence qu'évoque Denis Guillemard à propos des objets patrimoniaux. Selon lui, le patrimoine peut en effet entrer dans la sphère culturelle par le biais de deux phénomènes : d'une part, par la rupture avec la fonction d'usage, d'autre part, grâce au regard qui est porté sur lui. Pour y parvenir, il faut donc qu'il y ait à la fois « de la diffusion (communication) et de la transmission (la conservation),

s'installant [ainsi] dans les trois dimensions du temps : montrer (utiliser) des objets du passé *hic et nunc* tout en permettant aux générations futures d'en disposer dans les mêmes conditions que nous²². » Et si l'on peut remarquer que ces textes esquissent plus qu'ils ne décortiquent un certain nombre de notions déjà développées par ailleurs en-dehors du contexte numérique (la représentation, l'authenticité, la mémoire, la disneylandisation, la spectacularisation, etc.)²³, c'est pour nous permettre de nous recentrer sur les acteurs qui façonnent ces scénographies. Au-delà de ces mises en scène, l'apport principal de cet ouvrage est d'étudier les acteurs, les réseaux et les contextes dans lesquels s'insèrent justement ces mises en scène. Nombre des auteurs évoquent l'émergence de projets qui reposent sur une interdisciplinarité affirmée, le croisement des expériences et des points de vue, la mise en réseau des institutions et/ou des chercheurs, la participation, si ce n'est la collaboration conjointe d'amateurs, de chercheurs et de professionnels. Ce regard nous semble de fait représentatif d'un mouvement plus général en sciences humaines et sociales qui vise à faire de l'étude des acteurs (qu'ils soient concepteurs, publics, individuels ou rassemblés au sein de communautés) le cœur de nombreux travaux de recherche.

22. D. Guillemard, « Authenticité et patrimoine, l'immobilité changeante », *Nouvelle revue d'esthétique*, 21/1, 2018, p. 21-29.

23. P. Ricoeur, *La mémoire, l'histoire, l'oubli*, Paris, Seuil, 2000 ; C. Tardy et V. Dodebei (dir.), *Mémoire et nouveaux patrimoines*, Marseille, OpenEdition Press, 2015 (<http://books.openedition.org/oejp/411>, consulté le 4 juillet 2020) ; C. Bortolotto, « Le patrimoine immatériel et le tabou de l'authenticité : de la pérennisation à la durabilité », in J. Csergo, Ch. Hottin, P. Schmit, *Le Patrimoine culturel immatériel au seuil des sciences sociales*, Paris, Éditions de la MSH, 2020 ; S. Chaumier (dir.), « Du musée au parc d'attractions : ambivalence des formes de l'exposition », *Culture & Musées*, 5, 2005 ; S. Brunel, *La Planète disneylandisée. Chroniques d'un tour du monde*, Paris, Éditions Sciences humaines, 2012.

Bibliographie

ALEXIS Lucie, APPIOTTI Sébastien, SANDRI Éva, « Les injonctions dans les institutions culturelles », *Les Enjeux de l'Information et de la Communication*, 20, 2019.

ANDREACOLA Florence (dir.), « Musées et mondes numériques », *Culture et musées*, 35, 2020 (consulté le 2 juillet 2020 : <https://journals.openedition.org/culturemusees/4353>).

BADULESCU Cristina, LA VILLE Valérie-Inès (dir.), « La médiation muséale au prisme du numérique », *Revue française des sciences de l'information et de la communication*, 16, 2019 (consulté le 25 juin 2020 : <https://journals-openedition-org.ezproxy.u-bordeaux-montaigne.fr/rfsic/5566>).

BIDERAN Jessica (de), « Des restaurations de papier aux restitutions virtuelles, construction d'une reconnaissance scientifique et d'une mémoire patrimoniale », *De la médiation des savoirs : Science de l'information-documentation et mémoires - Colloque international MUSSI, Mars 2016*, Toulouse, 2016 (hal-01855674).

BIDERAN Jessica (de), FRAYSSE Patrick, « Guide du territoire, entre médiation patrimoniale et stratégie de communication touristique », *Études de communication*, 45, 2015, p. 77-96 (hal-01399492).

BIDERAN Jessica (de), FRAYSSE Patrick, « How heritage circulates and is appropriated using digital resources: the case of "enchanced monuments" », in B. Dufrêne (dir.), *Heritage and digital humanities. How should training practices evolve?*, Berlin, LIT, 2014, p. 213-224.

BIDERAN Jessica (de), « Des territoires virtuels entre références savantes et récit fictionnel : L'exemple d'un *serious game* au musée d'histoire », *MEI - Médiation et information*, 37, 2013 p. 69-79.

BIDERAN Jessica (de), *Infographie, images de synthèse et patrimoine monumental : espace de représentation, espace de médiation*, thèse de doctorat en Art et histoire de l'art (dir. P. Araguas), Université Michel de Montaigne - Bordeaux III, 2012.

BONACCORSI Julia, JARRIGEON Anne, « Introduction : Visualisations urbaines et partage des représentations ». *Communication & langages*, 2014, 180, p. 25-30.

BORTOLOTTI Chiara, « Le patrimoine immatériel et le tabou de l'authenticité : de la pérennisation à la durabilité », in J. Csergo, Ch. Hottin, P. Schmit, *Le Patrimoine culturel immatériel au seuil des sciences sociales*, Paris, Éditions de la MSH, 2020.

BRUNEL Sylvie, *La Planète disneylandisée. Chroniques d'un tour du monde*, Paris, Éditions Sciences humaines, 2012.

CHAUMIER Serge (dir.), « Du musée au parc d'attractions : ambivalence des formes de l'exposition », *Culture & Musées*, 5, 2005.

CLAVIER Viviane, PAGANELLI Cécile (dir.), « Patrimoine et collections numériques : politiques, pratiques professionnelles, usages et dispositifs », *Les enjeux de l'information et de la communication*, 2015 (<http://lesenjeux.u-grenoble3.fr/2015-dossier/Enjeux-Dossier2015.pdf>).

DERAMOND Julie, PIANEZZA Nolwenn, « “Avec les odeurs, vous pouvez réveiller des choses...” : lorsque l'émotion s'invite dans la visite guidée au musée d'art », *Culture & Musées*, à paraître.

DERAMOND Julie, « Mettre en spectacle les lieux patrimoniaux », in *Table ronde « Réalité augmentée »*, *Saisir le rapport affectif aux lieux*, Colloque de Cerisy, 2018 (consulté le 29 juin 2020 : https://www.canal-u.tv/video/citeres/julie_deramond_mettre_en_spectacle_les_lieux_patrimoniaux.49237).

DERAMOND Julie, CARRÈRE-SAUCÈDE Christine, « Du catalogue musicologique au corpus numérique en devenir : Dezède, histoire et chronologie des spectacles », Actes du colloque de Salvador de Bahia (Brésil), *Les*

transformations du document dans l'espace-temps de la connaissance, REDE MUSSI, 2014 (consulté le 15 juin 2020 : <https://remussi.org/wp-content/uploads/2019/04/Anais-Mussi-2014.pdf>).

DESPRÉS-LONNET Marie, « L'écriture numérique du patrimoine, de l'inventaire à l'exposition : Les parcours de la base Joconde », *Culture & Musées*, 14, 2009, p. 19-38.

DJINDJIAN François, « Archéologie, de l'analogique au numérique : évolution technique ou révolution méthodologique ? », *Les nouvelles de l'archéologie*, 146, 2016, p. 6-11.

FLON Émilie, « De la mise en scène à la fiction touristique », *Espaces et société*, 151, 2012, p. 85-101.

FLON Émilie, *Les mises en scène du patrimoine. Savoir, fiction et médiation*, Cachan, Hermès/Lavoisier, 2012.

FRAYSSE Patrick, BIDERAN Jessica (de), DERAMOND Julie (dir.), *Le document : dialogue entre Sciences de l'information et de la communication et Histoire*, Toulouse, Cepaduès Éditions, 2017 (hal-02470107).

FRAYSSE Patrick, DERAMOND Julie, BIDERAN Jessica (de), (dir.), « Mémoire, Histoire et Médiations : approches croisées », *Sciences de la société*, 99, 2016 (consulté le 25 mai 2020 : <https://doi.org/10.4000/sds.5199>).

FRAYSSE Patrick, « La médiation numérique du patrimoine : quels savoirs au musée ? », *Distances et médiations des savoirs*, 2015 (consulté le 22 mai 2019 : <http://dms.revues.org/1219>).

FRAYSSE Patrick, BIDERAN Jessica (de), « Publiciser la recherche : témoignage et réflexions à propos de carnets de recherche en ligne », in *Sur les sciences de l'information et de la communication : contributions hybrides autour des travaux de Viviane Couzinet*, P. Fraysse, C. Gardiès et I. Fabre (dir.), Toulouse, Cepaduès Éditions, 2017, p. 205-224.

FRAYSSE Patrick, *Le patrimoine monumental en images : des méditations informationnelles à la conversion monumentaire des documents*, Thèse de doctorat en Sciences de l'information et de la communication (dir. V. Couzinet et G. Régimbeau), Université Toulouse 2 Le Mirail, 2006.

GALLARINO Aurore, « Raconter le patrimoine. Le Transmedia Storytelling comme outil de valorisation d'un chantier de restauration : l'exemple du dispositif "au Panthéon ! Une installation de JR" », *Les cahiers de la SFSIC*, 12, 2016, p. 78-85.

GELLEREAU Michelle, *Les mises en scènes de la visite guidée, communication et médiation*, Paris, L'Harmattan, 2005.

GUILLEMARD Denis, « Authenticité et patrimoine, l'immobilité changeante », *Nouvelle revue d'esthétique*, 21, 2018, p. 21-29.

GOLONKA Janaïne, « La réalité virtuelle comme mode de médiation du patrimoine: mises en scènes et expériences immersives », in « L'Atelier des médiations » de *Com'en Histoire*, <https://cehistoire.hypotheses.org/1430#more-1430>, novembre 2018 (consulté le 3 juillet 2020).

ISTASSE Manon, « Facebook et les amateurs de patrimoine. Participation, engagement et démocratie », *Réseaux*, 6, 2017, p. 193-218.

JACOBI Daniel. *Les musées sont-ils condamnés à séduire ? Et autres écrits muséologiques*, Paris, MKF, 2017.

JENKINS Henry. *La culture de la convergence. Des médias au transmédia*. Paris, Armand Colin / INA éditions, 2013.

JUTANT Camille, « Interroger la relation entre public, institutions culturelles et numérique », *La Lettre de l'OCIM*, 162, 2015, p. 15-19.

LAMBERT Emmanuelle, JULIA Jean-Thierry, DERAMOND Julie, « La ville en live : Itinéraires numériques et artistiques à travers le patrimoine urbain », *Études de communication*, 45, 2015, p. 113-128.

LESAFFRE Gaëlle, WATREMEZ Anne, FLON Émilie, « Les applications mobiles de musées et de sites patrimoniaux en France : quelles propositions de médiation ? », *La Lettre de l'OCIM*, 154, 2014 (consulté le 04 juillet 2020 : <http://journals.openedition.org/ocim/1423>).

NICOLI Agata, SANTINI Don-Mathieu, « Valorisation d'un objet du patrimoine immatériel par l'outil transmedia : design d'une expérience participative », *Revue Française des Sciences de l'Information et de la Communication*, 10, 2017 (consulté le 22 juin 2020 : <https://rfsic.revues.org/2612>).

PARDOËN Mylène, « Restituer le passé sonore de Paris », *Mondes Sociaux, Magazine de sciences humaines et sociales*, 2015 (consulté le 2 juillet 2020 : <https://sms.hypotheses.org/5930>).

RICOEUR Paul, *La mémoire, l'histoire, l'oubli*, Paris, Seuil, 2000.

RENAUD Lise, BORDEAUX Marie-Christine, « La reconfiguration symbolique des territoires touristiques par la réalité augmentée : nouvelles écritures des visites patrimoniales », in *Les cultures du déplacement*, PUAM, 2014, p. 157-172.

ROJON Sarah, « Images numériques et pratiques amateurs dans la révélation des friches industrielles : un phénomène de connectivité patrimoniale », *Études de communication*, 45, 2015, p. 15-34.

RYAN Marie-Laure, « Le *transmedia storytelling* comme pratique narrative (traduction Florent Favard), *Revue Française des Sciences de l'Information et de la Communication*, 10, 2017 (consulté le 22 juin 2020 <http://rfsic.revues.org/2548>).

SCOPSI Claire, BESSON Rémi, « Médiation des mémoires en ligne », *Les Cahiers du Numérique*, 12 2016, p. 9-14.

SEVERO, Marta, *Plateformes contributives patrimoniales. Entre institution et amateur*, Mémoire original d'HDR en Sciences de l'information et de la communication, Université de Lille, 2018.

TARDY Cécile, DODEBEI Vera (dir.), *Mémoire et nouveaux patrimoines*, Marseille, OpenEdition Press, 2015 (consulté le 04 juillet 2020 : <http://books.openedition.org/oep/411>).

TARDY Cécile, RENAUD Lise, « Pratiques d'espace. Les médiations des patrimoines vers la culture numérique ? » (1), *Études de communication*, Dossier, 45, 2015 (consulté le 25 juin 2020 : <https://edc.revues.org/6351>).

TARDY Cécile, RENAUD Lise, « Regards sur l'innovation. Les médiations des patrimoines vers la culture numérique ? » (2), *Études de communication*, Dossier, 46, 2016 (consulté le 22 mai 2020 : <https://edc.revues.org/6475>).

TROUCHE Dominique, *Les mises en scène de l'histoire : approche communicationnelle des sites historiques des guerres mondiales*, Paris, L'Harmattan, 2010.