



HAL
open science

La ville en live. Itinéraires numériques et artistiques à travers le patrimoine urbain

Emmanuelle Lambert, Jean-Thierry Julia, Julie Deramond

► **To cite this version:**

Emmanuelle Lambert, Jean-Thierry Julia, Julie Deramond. La ville en live. Itinéraires numériques et artistiques à travers le patrimoine urbain. Études de communication - Langages, information, médiations, 2015, Pratiques d'espace. Les médiations des patrimoines vers la culture numérique? (1), 45, pp.113-128. 10.4000/edc.6466 . halshs-02928799

HAL Id: halshs-02928799

<https://shs.hal.science/halshs-02928799>

Submitted on 2 Sep 2020

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

La ville en live

Itinéraires numériques et artistiques à travers le patrimoine urbain

Emmanuelle LAMBERT

Jean-Thierry JULIA

Julie DERAMOND

Université de Toulouse, UPS, LERASS-équipe MICS

(Version Auteurs, soumise à évaluation à Etudes de Communication, n°45)

Cette réflexion s'attache aux différentes modalités de médiation d'un patrimoine, plus particulièrement urbain, à travers trois dispositifs numériques, accessibles sur l'internet. Nous cherchons à questionner dans quelles mesures ces dispositifs construisent des médiations originales et par là-même transforment notre regard sur le patrimoine, redessinant en particulier les contours du patrimoine urbain.

Les trois dispositifs étudiés émanent respectivement des villes de Toulouse, Lens et Marseille¹. Initié en 2013, *Toulouse is beautiful*² se propose de faire « *découvrir un lieu du patrimoine toulousain, investi par un groupe de musique en session live* ». Visites musicales et vidéo à la manière de « clips », il s'agit ici d'« *offrir un nouveau regard sur des lieux emblématiques de la ville rose* » : la musique contribue à insuffler une nouvelle vie au lieu, la vidéo quant à elle permet de révéler un nouvel angle de vue. A l'occasion de l'inauguration du Louvre-Lens en 2012, le Louvre et Arte ont souhaité quant à eux « *raconter un autre versant de l'aventure du nouveau musée* », ce qui aboutira à la mise en ligne de *Lens, vous voyez le tableau*³. Ce projet inaugure une collection de *Carnets de ville*, qualifiée par les concepteurs de dispositif de « prospective urbaine », enrichie depuis par une deuxième réalisation, *Marseille, le mistral urbain*⁴ : pour chacun d'eux, ces « carnets » consistent en une longue fresque dessinée interactive, notamment enrichie par les ambiances sonores de la ville. Nous investirons toutefois Marseille sous couvert d'un autre dispositif, *Promenade nocturne à Marseille*⁵, sous-titré *Écoutez, les ruelles vont vous parler*, proposé dans le cadre de *Marseille 2013-Capitale européenne de la culture*. La promenade plonge l'internaute dans l'effervescence du cours Julien, quartier connu pour ses artistes et populations parfois marginales, dans lequel le *street art* est roi.

La méthode retenue pour l'investigation d'un tel corpus consistera en une analyse de contenus, notamment dans sa déclinaison sémio-pragmatique. L'étude portera sur les dispositifs accessibles sur l'internet et s'attachera aux éléments textuels, visuels et sonores, mis à disposition au fil des consultations. Au-delà de la comparaison de différentes visites « virtuelles », l'idée est de développer une réflexion sur la diversité des représentations et modalités de médiation du patrimoine numérique. Pour ce faire, notre texte s'articulera en trois temps : nous emprunterons les parcours multimédias, pour y décrypter les dimensions de l'interaction entre utilisateur et dispositif ; puis nous décomposerons les paysages visuels et sonores, pour montrer comment des formes d'art peuvent exprimer différemment la ville et participer à sa médiation ; nous analyserons enfin les processus de valorisation et de représentation du patrimoine urbain, à l'œuvre dans de tels dispositifs.

¹ Nous ne retiendrons pas de dispositifs, soit par trop datés, soit relevant d'un moindre intérêt : Versailles (<http://www.versailles.fr/panorama/>), Nîmes (<http://www.maisoncarree.eu/>), Rennes (<http://www.lesmysteresderennes.fr/>), etc.

² <http://toulouseisbeautiful.com>. Sur les douze clips prévus à terme, nous analyserons les sept accessibles en ligne à la date du 1^{er} mars 2015. Leur réalisation est signée *Mamy Scopitone* et *Betty Book Production*.

³ <http://louvre-lens.arte.tv/fr/>

⁴ <http://mistral-urbain.arte.tv/fr/>, carnet ayant quant à lui accompagné l'ouverture du MUCEM en 2013.

⁵ <http://promadenocturne.withgoogle.com>. Le dispositif est une réalisation de Google, inspirée des *Promenades sonores* de Radio Grenouille à Marseille.

1. Parcours multimédias : visiter la ville virtuellement

Les trois dispositifs étudiés renvoient à la sphère du « multimédia », dans le sens où ils associent conjointement les deux modalités de communication que sont l'image et le son, à une dimension interactive. Dans *Toulouse is beautiful*, au-delà de la page web qui accueille l'internaute, l'image relèvera pour l'essentiel de séquences vidéo réalisées dans l'enceinte des différents monuments toulousains, constituant autant de clips de quelques minutes ; l'image alterne alors vues du site et prestation musicale du groupe. Dans *Lens, vous voyez le tableau*, le visuel principal réside ici en une « fresque », « bande dessinée » au sens littéral – façon Tapisserie de Bayeux –, consistant en une juxtaposition horizontale de dessins⁶, scènes ou portraits d'habitants. La fresque, centrale, occupe la quasi totalité de l'écran, reléguant en bordure d'écran quelques boutons fonctionnels. Enfin, dans *Promenade nocturne à Marseille*, au-delà d'une courte introduction vidéo (9 s) où paraît Julie de Muer⁷, initiatrice du projet, et outre là encore quelques éléments paratextuels, ne s'offrira plus au regard qu'une succession d'images photographiques, images fixes « immersives » (vues 360° ou « photo-sphères »), restituant nuitamment les ruelles marseillaises autour du cours Julien. Ainsi, le registre de l'image oppose déjà l'image animée des vidéos toulousaines et l'image fixe : défilante avec la fresque lensoise ; et pour l'heure figée quant aux photos immersives marseillaises.

L'autre modalité de communication, sonore, révélera à son tour un même jeu d'oppositions. Si le site web toulousain est en début de consultation muet, la bande-son – exclusivement musicale – de chaque vidéo revêt ensuite toute son importance, pour ne pas dire qu'elle est au cœur de la construction filmique même du clip : sur la durée de la prestation musicale des artistes, vient alors s'articuler l'ensemble des visuels, avec force raccords, plans de coupe, etc. Hors ces clips, aucun mot, bruit ou autre sonal ne viendra rompre le silence, avant ou après la musique. A l'inverse pour *Lens* ou *Marseille*, les réalisations misant sur une confrontation immédiate à l'image (fresque ou photos des rues), la bande-son consiste quant à elle dès le début en un bruit de fond urbain : bourdonnement de la ville, bruits de pas ou de véhicules, bribes de conversations... Toutefois, alors qu'à *Lens*, nul autre événement sonore ne saurait pour l'instant intervenir, à *Marseille*, dès la première station photographique, une voix se fait entendre : « *Bienvenue ici. Ici, c'est-à-dire au cours Julien, un des lieux les plus animés et créatifs de Marseille. Je m'appelle Christophe, je suis l'auteur de cette promenade nocturne, [...] à la recherche d'art éphémère, de rencontres inattendues et d'histoires invraisemblables. Allons-y. Suivez-moi* ». La bande-son marseillaise procède tout de suite de la parole, celle de l'auteur de la promenade⁸, qui revêt le statut de passeur. Pourtant, une telle construction sonore ne flirtera pas avec l'audio-guide classique, l'accompagnement oral n'étant pas déclamé, mais murmuré, expressif, plus intime : « *Laissez trainer vos yeux sur les murs, je m'occupe de vos oreilles...* ».

Dans *Toulouse is beautiful*, au-delà du préalable de navigation permettant de choisir l'une ou l'autre vidéo concernant un artiste et un lieu, le temps qui vient contraindre l'internaute est bien le seul « temps du film », et le temps de consultation « multimédia » s'accordera avec celui de la durée de visionnage de la production filmique⁹. Dans le cas présent, il est absolument régi par la bande-son, totalement homogène à la durée de la pièce musicale (là où à l'inverse, par effet de montage, le versant visuel reprend des fragments juxtaposés : performance musicale des artistes, vues sur les lieux et monuments, ou encore divers plans de coupe). Le temps de consultation dans *Lens, vous voyez le tableau* est d'une tout autre nature. Celui-ci est en effet homogène à un lent

⁶ Les dessins sont l'œuvre de Will Argunas, dessinateur et scénariste, originaire du Nord de la France.

⁷ Artiste, productrice indépendante, collabore à Radio Grenouille (Marseille) ; elle est notamment à l'initiative des « Promenades sonores », <http://www.promenades-sonores.com>.

⁸ Christophe Perruchi, musicien, compositeur, auteur de *Promenade nocturne à Marseille* et d'une « promenade sonore » similaire (Radio Grenouille), qui l'aura inspirée, <http://www.promenades-sonores.com/audioguide/promenade-sonore/le-souffleur>.

⁹ Hors pause ou repositionnement avant ou arrière dans la séquence.

défilement (gauche vers la droite) de la fresque dessinée, le déroulé total durant 26 minutes. Sont possibles toutefois pauses et repositionnements, avant ou arrière, au gré de « sous séquences » dans la fresque, repérées en bas d'écran par des segments colorés en guise de barre de défilement. Enfin, dans *Promenade nocturne à Marseille*, après la courte introduction vidéo déjà mentionnée, l'image se fige en vue photographique, hors les interventions orales de notre guide et le son d'ambiance reproduit en boucle, le temps de la consultation (visuelle) est suspendu. L'avancée dans l'univers urbain à l'écran ne pourra plus être le fait du seul dispositif, une action de l'utilisateur sera désormais requise. Si nous constatons déjà quelques différences en matière d'image et de son, les temporalités dans chacune de ces réalisations multimédia sont quant à elles éminemment dissemblables : elles introduisent ainsi à différents statuts qui pourront être dès lors assignés à l'utilisateur.

Dans le registre multimédia, c'est bien cette dernière modalité liée à l'interactivité qui viendra témoigner de la temporalité et du déroulement « ici et maintenant » de telles productions (Julia, Smyrniaos, 2007). Aussi, au-delà des image, son et temps, faudra-t-il encore que la consultation multimédia soit effectivement *agie* par l'utilisateur. L'internaute cliquera et s'engagera alors dans les tours et détours d'un cheminement qui s'avèrera – plus ou moins – interactif. Dans *Toulouse is beautiful*, une fois cliqué le bouton « play » de la séquence choisie, l'internaute-« spectateur » n'aura plus besoin de contribuer par ses actions pour visionner le clip. La séquence vidéo, encapsulée dans la page web, se déroule tout comme dans un média audiovisuel (TV, cinéma, vidéo) : aucune intervention du spectateur/ auditeur n'est requise, et la séquence ira ainsi jusqu'à son terme. Dans *Lens, vous voyez le tableau*, au-delà de marquer une pause ou se repositionner au fil de la fresque, quelques actions seront encore sollicitées de l'internaute – qui y gagnera le statut d'« utilisateur ». En cliquant sur l'un des boutons « play » insérés dans la fresque, il lance différentes séquences sonores (témoignages, conversations, bruits), qui forment un ensemble de contenus substantiels de la réalisation¹⁰. Que l'utilisateur écoute aucune, plusieurs ou la totalité de ces digressions sonores, cela ne change rien à la durée de consultation globale. Ainsi, l'utilisateur pourra *ne pas* cliquer ; il se cantonnera alors à la seule séquence des dessins de la fresque, défilant sur simple fond sonore évoquant les rues lensoises. A Marseille, on l'a vu, la contribution de l'internaute s'avère pour l'heure nécessaire, sans quoi – plus comme dans un *jeu vidéo* que dans une *vidéo* – l'environnement photographique où est immergé l'utilisateur se fige, égrainant toutefois sa bande-son urbaine en boucle. L'utilisateur est de la sorte plongé dans un « street view » (nocturne), et son avancée sera tributaire des clics qu'il exécutera, le pointeur de la souris se transformant à ces fins en flèche directionnelle au niveau de la chaussée. Un « chemin principal » est proposé, balisé au sol par une ligne verte, qui nous guide à travers le quartier ; cependant, toute autre option vers une ruelle adjacente reste aussi possible (dans les limites du périmètre investi par le dispositif). L'internaute pourra encore cliquer-glisser et faire bouger la vue, pour regarder tout autour de lui et tourner ainsi à 360° (de gauche à droite ou de bas en haut) : tout est alors à voir dans les rues de Marseille, à partir du point de vue actuel ou d'une prochaine position : pour cela, charge à l'internaute d'agir, de prospecter, d'investir la ou les vues, par le biais de clics ou de cliqué-glissés adaptés. Au cours de telles pérégrinations, qui deviennent celles exclusives d'un « spect-acteur » (Weissberg, 1999), sont présentés, rapportés dans l'image de la rue ou sur les murs, un certain nombre de boutons ou d'icônes : « Découvrez des secrets tout au long du parcours. Cliquez dessus pour en savoir plus sur Marseille » indique les informations d'aide disponibles pour le novice. Ces « signes passeurs » (Souchier *et al.*, 2003) amènent vers autant de développements, digressions ou « contenus augmentés », aussi bien textuels, photo/-graphiques, vidéo, que verbaux ou musicaux : ici un texte¹¹ (évoquant Massalia, Marcel Pagnol, ou le savon de Marseille...), là l'image d'un pochoir, ailleurs une impro jazz, plus loin la vidéo d'un graff en train de se faire... « Il faudrait plus d'une vie pour raconter toutes les histoires du cours Julien... » : petites histoires de gens – ou petites histoires de projet – comme l'évoque Julie de Muer commentant la réalisation : « dans cette

¹⁰ L'utilisateur a possibilité de s'extraire de la fresque pour aller vers un second univers, *Les films*, proposant 12 vidéos autour des œuvres, du musée ou de plusieurs étapes du chantier Louvre-Lens.

¹¹ Et ses renvois vers le moteur de recherche Google ou l'encyclopédie Wikipedia.

promenade en web immersif, on est en marche, et on se balade, on peut explorer – y'a une carte – y'a un côté un peu chasse au trésor [...] une approche comme ça un peu safari urbain »¹². Dans le contexte d'une « gamification » relative aux secteurs du multimédia, et plus largement à l'espace social, on pourra dire avec Sarah Labelle et Aude Seurriat que cette tendance cherche à « décrire l'adoption de mécanismes ludiques inscrits au sein de situation et de pratiques sociales – ne relevant pas du jeu – avec pour objectif de favoriser l'engagement » (Labelle, Seurriat, 2014, 194).

Au final, deux façons pour l'internaute d'appréhender en ligne un patrimoine urbain auront trouvé à s'affirmer. D'une part, selon un mode plus « passif », quand les contenus se dévoilent, s'affichent à ses yeux ou se manifestent spontanément à ses oreilles, et quand il n'aura plus qu'à se laisser porter par l'image de la caméra, se laisser emporter par la musique. D'autre part – mais la richesse du multimédia sera aussi de pouvoir mêler les deux approches –, quand l'internaute pourra agir, explorer et découvrir à sa manière l'univers qui se présente, non plus campé dans une simple réception médiatique, mais dès lors s'employant à quelque interaction multimédia.

2. Paysages artistiques et synesthésiques : exprimer l'urbain autrement

Parmi les dispositifs étudiés, chaque projet repose sur un regard aiguisé. Il n'est pas question de présenter la ville par le simple truchement d'une voix *off* téléchargée sur application mobile et qui se charge de commenter l'historique et l'esthétique des monuments, mais de la donner à voir à travers le point de vue singulier d'artistes. A Lens, Will Argunas croque le quotidien des habitants, *scènes de genre* composant une mosaïque sociale, exécutée avec force. Bandes dessinée et dessins à l'encre se substituent au croquis crayonné, devenant ainsi l'élément central de ce « carnet de ville » numérique, qui reprend la forme du « carnet de voyage » d'artiste, composé par le voyageur en itinérance, dans la lignée des *carnets marocains* d'Eugène Delacroix ou du *voyage à Tahiti* de Gauguin... Plutôt que de tourner les pages une à une, ici ce sont les images qui défilent lentement sous les yeux de l'internaute. Il se laisse alors prendre par le mouvement et par le noir et blanc des croquis, à la précision quasi-photographique, qui tiennent d'un « naturalisme » revu au goût du jour. L'image guide le visiteur, qui suit la fresque comme une galerie d'exposition : la séquence « Nature morte au travail » en est la meilleure illustration : les visiteurs du musée qui sont représentés assistent – passivement ? – et patiemment derrière les cordons, à l'exposition des logos des grandes agences d'emploi ou d'intérim (Manpower, Pôle emploi...), spectateurs de leur destinée au travail. Le regard que porte l'artiste est donc tout autant empreint d'esthétique que de réalisme sur le monde.

Si le crayon mène le jeu à Lens, du côté de Toulouse c'est la caméra qui pointe son objectif et invite l'internaute à observer les volutes méconnues de la basilique Saint-Sernin ou à admirer les rouages des machines de l'espace EDF-Bazacle. L'image animée esthétise le patrimoine et sert la partition musicale, en de lents mouvements, et par des alternances de plans intérieur-extérieur. A Marseille, l'image n'est pas sophistiquée mais fonctionnelle, et convient parfaitement au *street art* et au graff du quartier. Le propos photographique est ainsi de rendre concret un tel art urbain, comme en témoigne, plus loin, la séquence « en *live* » et en accéléré montrant un artiste en train graffer...

L'image, tout comme le son, donnent à voir le lieu selon un « nouvel angle de vue » au bénéfice du lieu patrimonial. Parmi l'ensemble des projets, la proposition la plus « simple » est celle de *Toulouse is beautiful*. La perspective esthétique se traduit dans le montage rythmé entre jeux acoustiques et regard cinématographique, pour mieux donner à voir des détails et des bâtiments ou monuments méconnus, qu'il s'agisse de l'hôtel d'Assézat (architecture historique), de la salle des machines de l'espace EDF-Bazacle (industrielle) ou des couloirs de l'hôpital La Grave (civile). Ce projet vise tout autant à montrer des lieux de la ville rose, que de donner à entendre les artistes sélectionnés (rythmes et mélodies composés par des groupes locaux), réalisation et production s'entremêlent, tout comme la médiation et la communication, dans la mesure où ce

¹² *Marsactu*, interview Julie de Muer, 14 avr. 2014, <http://www.marsactu.fr/culture/la-promenade-nocturne-une-experience-de-voyage-de-lordinaire-34300.html> (propos à 4 min 21 s).

produit doit servir les musiciens dans une optique de promotion. Néanmoins, au-delà de cette « commande », chaque artiste donne sa propre pâte à l'œuvre finale : Frederika dans l'église Saint-Pierre des Chartreux s'inquiète des ambiances sonores et demande des prises de son différentes. A l'extérieur, le son est pris à la perche, puis peu à peu il monte à l'intérieur et la chanteuse joue sur la réverbération propre à l'église en chantant *a cappella*¹³. Et comme le rappelle Yves Jeanneret, « *les lieux comptent singulièrement pour la musique, parce que l'atmosphère des volumes et la réverbération des surfaces la font exister, comme l'âme du violon et la table d'harmonie du piano* » (Jeanneret, 2011, 59). Les lieux servent ainsi d'écrans à la production du son, contribuant concrètement à la médiation de la musique. Les internautes peuvent alors découvrir ou redécouvrir la musique au gré d'images les invitant à écouter autrement.

Autre ambiance sonore, à Lens les séquences mêlent bruits, ambiances ou conversations issus du quotidien de la ville, et surtout les paroles des habitants ; le regard est tourné vers la société et l'histoire. Quant à Marseille, les bruits et sons de la ville sont aussi à l'honneur : le projet trouve son origine dans des visites sonores de Julie de Muer proposées par Radio Grenouille, non pas au promeneur virtuel, mais à l'arpenteur bien réel de la cité phocéenne¹⁴. Christophe Perruchi, musicien-compositeur, est à l'origine de la création sonore, construite et composée à la façon d'une « bande-son cinématographique »¹⁵. Néanmoins, le projet est une véritable « visite guidée », conçue comme une « mise en rapport des visiteurs avec une œuvre » (Gellereau, 2005, 9), fût-elle numérique, à la découverte de ce qu'on peut qualifier de « paysage sonore » selon Murray Schafer (1979, rééd. 2010). D'un point de vue cinématographique, le terme de « *landmark* » (*marqueur sonore*) renvoie au marquage territorial, à l'ancrage spatial du son, c'est un « son-territoire ». L'internaute devenant ainsi un « promeneur écoutant » (Chion, 1993) qui chemine dans le paysage, et découvre l'environnement acoustique de chaque cité : bruits de pas ou de véhicules, chants d'oiseaux, musique qui s'échappe d'une fenêtre, forment une composition urbaine.

L'art est donc au cœur des différents projets considérés. La ville est appréhendée sous ce prisme : que ce soit par la *Liberté guidant le peuple* qui donne le ton à la *fresque* de Lens puisque le tableau trône en bonne place dans le parcours d'exposition du Louvre-Lens, ou les graffs du cours Julien à Marseille, ou encore le hip hop du KKC Orchestra à l'espace EDF-Bazacle de Toulouse. Ce sont donc tour à tour photographie, concert de jazz, graff, pop, dessin à l'encre de chine... sous forme de vidéo ou de contenu augmenté, qui dressent les contours de villes en *recomposition* ou *recréation*. Les acteurs des différents projets, comme « les acteurs du musée » du Louvre décrits par Yves Jeanneret, « *ne cessent d'inventer des manières de faire découvrir autrement les richesses du musée. Ils veulent faire en sorte que la confrontation à la singularité des œuvres ne signifie pas sacralisation de l'institution* » (Jeanneret, 2011, 128). Le dispositif choisi, la mixité des formats et le croisement des arts sont autant d'éléments permettant de reconsidérer l'élargissement des publics ciblés, ainsi que leur posture de réception ; ils servent de relais, de « passeurs » plus accessibles peut-être face à un patrimoine « légitime », pour une immersion culturelle. Dès lors, les concerts « en *live* », les dessins à l'encre comme les graffs prennent aussi une autre dimension, légitimés par le dispositif. Les éléments artistiques s'emboîtent les uns dans les autres, dans une logique de « *storytelling* » aisément compréhensible, puisqu'il s'agit de la mise en œuvre d'un véritable parcours de visite, au sens spatial du terme.

Ces productions mettent en œuvre une médiation culturelle à la fois *de* et *par* l'art. Les expressions artistiques (musicale et graphiques) contribuent à la médiation du patrimoine, et inversement, dans une co-construction de sens. Le croisement des arts permet notamment de « stimuler des interprétations » et par là « *donne la possibilité au visiteur de se construire sa propre appropriation* » (Chaumier, 2010, 35). Par ailleurs, le dispositif numérique joue sur le sensible et aide à éprouver (virtuellement) des expériences esthétiques différentes, répondant ainsi au besoin, dans une société nourrie de « valeurs hédonistes », d'« éprouver des sensations » (Boutaud, 2007). Ces médiations artistiques peuvent aisément être qualifiées de « synesthésiques et synchré-

¹³ Entretien avec Marie Gonnord et Sandrine Ferritto, 1^{er} oct. 2014.

¹⁴ *Marsactu, op. cit.*

¹⁵ Selon les termes de J. de Muer, *Marsactu, op. cit.*

tiques » (Lambert, Deramond, 2015), dans le sens où des formes d'art multisensorielles « infusent » les unes vers les autres et s'influencent mutuellement. De tels projets pourraient-ils infuser encore davantage pour s'apparenter aux « transmédias », intégrant non seulement le multimédia, mais encore de manière « transmédiatique » (Jenkins, 2003), des supports et formes d'expression diversifiés ? C'est une question que l'on peut se poser avec le projet de Lens, dans la Galerie du temps, qui mêle déjà multimédia et bande dessinée, web-documentaire sur les travaux au Louvre-Lens, et web-série composée de petits films sur les œuvres présentées dans ce musée. Sans doute est-ce là une perspective pour concevoir la visite virtuelle, notamment de la ville : à la frontière entre les quartiers, les arts et les médias, pour multiplier les modalités de médiations à l'œuvre (sensible, artistique, ludique, documentaire) pour dire, montrer, faire entendre la ville autrement.

3. Itinéraires de médiation : valoriser le patrimoine, patrimonialiser l'ordinaire

Par le biais du support numérique, Toulouse, Lens et Marseille sont « mises en scène » (Flon, 2012), voire « mises en communication » (Davallon, 2006, 37) : le dispositif technique peut ainsi favoriser la découverte de l'insolite, de ce qui est habituellement caché ou passé sous silence, ou encore trop banal pour être remarqué (architectures peu connues, paroles d'habitants, façades de rues). De plus, le dispositif met en valeur, des patrimoines urbains composites : certains extraordinaires de par leur valeur patrimoniale historique, et d'autres, plus singulièrement, faisant écho à l'ordinaire et au quotidien urbain. Comment ce double mouvement de valorisation du patrimoine et de patrimonialisation de l'ordinaire se traduit-il ? Et en écho aux mises en scène de la visite muséale ou patrimoniale (Gellereau, 2005), quel rapport au patrimoine ces visites virtuelles induisent-elles ? De quel patrimoine s'agit-il exactement, et comment est-il mis en valeur ?

Les discours de médiation mobilisés permettent tout d'abord de mieux définir ce patrimoine. En effet, les médiations sont à la fois techniques et humaines ; les médiateurs (et objets médiateurs) du patrimoine sont de trois types : des écrans de présentation tels des vues touristiques pour Toulouse, des témoignages d'habitants pour Lens et un réel médiateur, Christophe, qui prend en charge la visite guidée à Marseille. La valorisation du patrimoine passe ainsi par trois types de discours : un discours de communiquant, une parole d'habitant-témoin, et le récit d'un guide.

Dans le cas de Lens, cette valorisation du patrimoine passe notamment par les témoignages des habitants de la ville. Ils évoquent leur « attachement » à plusieurs types de patrimoines : urbain (monuments de la ville), paysage (terrils), industriel, humain, mais aussi leur rapport à la culture et à l'art. De plus, deux visions complémentaires de la notion de patrimoine coexistent¹⁶ : on observe la construction des deux séquences, l'une avec les témoignages des habitants (paroles de simple usager ou d'amateur d'art) dans la *fresque*, l'autre avec les témoignages des professionnels du musée (paroles d'experts) dans la séquence sur les *films* présentant les enjeux de cette implantation du Louvre à Lens. Dans ce cas, ce sont essentiellement les « habitants-médiateurs » qui participent à la médiation en définissant ce qu'est selon eux le patrimoine. Ils acquièrent ainsi le « statut du guide témoin », construisant un « récit incarné » emprunt de légitimité de par sa « fonction authenticatrice » (Gellereau, 2000 ; 2005, 131). Dans les trois sites, une géographie sociale est ainsi redessinée par les témoignages des habitants (Lens) et des artistes (Toulouse, Marseille) sur leur cité.

Le patrimoine ainsi mis en valeur dans ces sites web se décline en trois facettes : il correspond d'une part à l'acception académique d'une valeur historique (monuments emblématiques, architectures, arts ou institutions classiques et légitimés) ; il s'apparente d'autre part à une vision plus contemporaine en mettant l'accent sur des créations artistiques parfois en marge (musique, dessin, graffiti) ; et il se décline enfin en une représentation d'un patrimoine plus « immatériel ou vivant »¹⁷

¹⁶ Voir l'analyse menée dans un quartier de Roubaix sur les visites par/ pour les habitants d'une ville en reconversion : Gellereau M. (2011), *Les multiples interprétations d'un patrimoine industriel : stratégies de valorisation et dispositifs de médiations*, in Sciences de la Société, n° 78, p. 97-112.

¹⁷ Selon la Convention pour la sauvegarde du patrimoine culturel immatériel (PCI) de l'UNESCO, 2003, le PCI traduit « les pratiques, représentations, expressions, connaissances, et savoir-faire – ainsi que les instruments, objets, artefacts et

(ambiance sonore, vie de quartier, témoignages). Se mêlent ainsi des références patrimoniales reconnues (le Capitole, l'église Saint Sernin, ou des musiciens de renom à Toulouse, le Louvre), avec d'autres plus insolites, inconnus, ou ordinaires (château de la Reynerie à Toulouse, patrimoine industriel à Lens, ou quartier marseillais et ses traces de *street art*).

La valorisation du patrimoine passe principalement par des mises en images, autrement dit par la visualisation, que l'on peut entendre comme un processus et comme « *un artifice du "rendre visible" qui définirait un passage entre un temps du non-voir (ce qui est caché, absent, non vu) et un temps du voir, de la révélation* » (Bonaccorci, Jarrigeon, 2014, 25). Représenter l'espace urbain (par le défilement de vues dessinées ou les déambulations), ou visualiser des lieux peu connus, voire inaccessibles pour le public (Toulouse), la démarche de valorisation articule alors conjointement les idées de « rendre visible, produire de l'intelligible, mais également promouvoir » (*Idem*, 29). Cette valorisation du patrimoine sert donc aussi la visibilité d'un territoire, dans une visée communicationnelle¹⁸.

A travers la mise en valeur d'un patrimoine « immatériel » (Bortolotto, 2011), c'est bien l'« esprit des lieux » qui est révélé, et nous allons préciser ici comment les sites participent d'une patrimonialisation du présent au travers de ces « lieux communs ». Dans les trois exemples analysés, un processus de patrimonialisation est à l'œuvre, tel que l'a défini Jean Davallon (2006)¹⁹. L'une des étapes de ce processus nous intéresse ici, précisément lorsque l'objet devient le représentant de son monde d'origine : s'opère alors un changement de statut par le nouveau regard porté par la société. Nous pouvons ainsi voir ces sites web comme des supports de médiation et de médiatisation du patrimoine, participant d'un processus de mise en visibilité des objets et des situations, et amenant à interpréter et renouveler notre regard tout à la fois sur les villes concernées mais encore sur les arts mobilisés.

Il s'agit tout d'abord de patrimonialiser l'urbain, de conférer une dimension patrimoniale à un ensemble de signes, d'êtres culturels au sens où l'entend Jeanneret (2008), qui composent la ville. Comme le nom du site l'indique, la visite de Marseille est une « promenade nocturne », une balade à la rencontre de l'imprévu et des arts, un cheminement du flâneur qui, par cette expérience du corps, amène aussi à une réflexion sur les lieux. Il s'agit pour le visiteur du site, de cheminer dans un quartier de la ville, et l'on pourrait dire, avec David Le Breton, que la marche est ici une « *jouissance du temps, des lieux, la marche est une dérobade, un pied de nez à la modernité. Elle est un chemin de traverse dans le rythme effréné de nos vies, une manière propice de prendre de la distance* » (Le Breton, 2000, 15). Et comme le souligne aussi Dominique Trouche, « *cette manière de percevoir l'espace est bien en contradiction avec les parcours préparés, prévus, voir "imposés" par des circuits touristiques* ». Et plus loin, elle précise cette idée de cheminement : « *cheminer revient à pratiquer et ainsi à expérimenter. L'implication du corps à la découverte d'un territoire et de son passé est ici fortement convoquée invitant à une lenteur propice à la réflexion.* » (Trouche, 2015). C'est à ce regard de flâneur qu'invite l'esthétique des vidéos toulousaines : prendre le temps de s'approprier l'espace monumental, au rythme des sons, pour laisser courir l'imagination. Il s'agit donc bien d'itinéraires dans ces découvertes du patrimoine urbain : le parcours est d'une certaine façon balisé par un contenu numérique qui, même interactif, ne laisse que peu de place à une libre déambulation. Pour Toulouse, les séquences proposées s'apparentent à un circuit touristique, pour Lens c'est le rythme du défilement de la fresque qui scandera le pas, et seul l'exemple de Marseille propose un dispositif numérique capable de simuler cette idée de liberté de cheminement. Dans ce cas, c'est ainsi par la marche²⁰, dans cette façon d'arpenter les lieux, que le quartier prend

espaces culturels qui leur sont associés – que les communautés, les groupes et, le cas échéant, les individus reconnaissent comme faisant partie de leur patrimoine culturel [...] », <http://www.unesco.org/culture/ich/index.php?lg=fr&pg=00003>.

¹⁸ Le titre *Toulouse is beautiful*, ainsi que le contenu emphatique des textes de présentation des lieux emblématiques de la ville traduisent bien cette dimension.

¹⁹ Ce processus se décline notamment en plusieurs étapes clés : la découverte de l'objet comme trouvaille, sa certification par l'étude puis la publication scientifique, sa célébration et enfin sa conservation.

²⁰ Dans d'autres situations, la *danse* est l'expérience révélatrice d'une mise en jeu du territoire urbain : Chêne A. (2005), *Communication visuelle et pratiques perceptives. Parcours de l'urbain : danses, mouvements, images*, thèse de

sens sous les pas. En écho à l'analyse que consacre Michel de Certeau aux *Marches dans la ville*, dans laquelle il souligne notamment que « l'espace est un lieu pratiqué. Ainsi la rue géométriquement définie par un urbanisme est transformée en espace par des marcheurs » (de Certeau, 1990, 173), nous pouvons identifier dans notre corpus trois représentations et expériences spatiales qui incarnent autant de modalités de médiation : un lieu visualisé (catalogue ou *book* audiovisuel toulousain traduisant une pause perceptive, l'immobilité), un paysage sonore (fresque lensoise suggérant métaphoriquement une marche, le déplacement), et un espace visité (expérience immersive marseillaise symbolisant un cheminement, la découverte).

Il s'agit ensuite de patrimonialiser le commun, le quotidien, en mettant l'accent sur ce qui n'est certes pas le plus emblématique, mais qui contribue néanmoins à construire une identité urbaine, voire culturelle, comme Anne Watremez a pu l'analyser en montrant en quoi une pratique ordinaire de la ville par ses habitants peut modifier ou inventer du patrimoine (Watremez, 2008, 12). Dans cet esprit, Julie de Muer relate le projet de Marseille : « *Dans les promenades sonores, on a une impression de dépaysement y compris lorsque l'on connaît ces quartiers. Ce sont des voyages tout à côté, basés sur la rencontre avec l'autre, qu'il soit l'habitant ou l'artiste* ». L'ambition est encore, selon elle, d'« *utiliser le territoire numérique pour inciter les gens, que ce soient les habitants de Marseille ou les gens qui viennent d'un peu plus loin, à se ressaisir finalement de leur propre ville ou à la découvrir pour ceux qui viennent de plus loin, autrement que par son waterfront et son MUSEM* »²¹. Ces villes « en live » nous proposent ainsi d'explorer des univers à la fois proches et lointains, connus et inconnus, des objets patrimoniaux ou d'autres plus triviaux et quotidiens, et d'une certaine manière invitent à être attentifs aux détails « *comme exploration de mondes proches et de réalités familières projetant de redécouvrir ethnologiquement le quotidien – comme procédé de restauration d'un "regard éloigné" propre à faire ressurgir de l'étrangeté dans la proximité* » (Urbain, 2012, 3)²². Ces villes invitent ainsi à porter un regard sur cette réalité somme toute assez banale que Georges Perec nomme « l'infra-ordinaire », et à inscrire l'analyse dans une approche qui s'apparente à celle de la sémiotique de la culture telle que l'a définie Jean-Didier Urbain (2012), s'attachant à des signes hétéroclites pour « *vouloir faire communiquer entre eux et signifier ensemble des signes a priori étrangers les uns aux autres* » (Urbain, 2012, 4). A travers cela, une certaine idée de l'urbain, aux multiples facettes, s'exprime comme en témoigne Patrick Baudry (2011, 18) : « *ce qui caractérise l'urbain, c'est l'impossibilité de tracer des frontières nettes entre des éléments pourtant disjoints mais qui entrent "en relation" entre eux, ne serait-ce que pour cette raison qu'ils n'ont rien à voir ensemble. On pourrait parler de "kaléidoscope"* ».

Le thème de l'ordinaire et du familier ou, concernant le patrimoine urbain son caractère d'« invisible ordinaire », a notamment été mis en lumière par Paul Veyne (1988). Il s'exprime ici principalement à travers la bande-son (Lens et Marseille) et souvent par des détails – archétypes de l'urbain – (bruits d'ambiance, bruits de rue, voix) qui révèlent l'infra-ordinaire. Cette dimension sonore incarne une idée de vie : la ville est virtuellement vivante, comme saisie sur le vif. Le son contribue à créer une identité urbaine et il constitue ainsi un patrimoine mis en valeur. Si « *les médias ne laissent pas intacte la topographie des lieux de culture* », comme le souligne Jeanneret (2011, 105) en évoquant comment, dans notre société de l'information et de la communication, les médias (numériques et interactifs en premier lieu) reconfigurent l'*ici*, le *partout* et le *nulle part*, nous pourrions préciser que les sites web étudiés, et notamment le médium sonore, proposent aussi un *ailleurs*, entre des éléments réels (lieux qui existent) et des recompositions imaginaires (espaces pratiqués et récréation artistiques). La possibilité offerte par ces itinéraires numérique est bien celle d'appréhender ensemble projet artistique et ville en situation, parcours concret et visée imaginaire²³.

doctorat en SIC, dir. Patrick Baudry, Univ. Bordeaux 3.

²¹ *Marsactu, op. cit.*

²² C'est l'auteur qui souligne, en faisant référence à Claude Lévi-Strauss (1983), *Le regard éloigné*, Paris, Plon.

²³ Comme le note J. de Muer, *op.cit.* : « *On découvre ce quartier, mais on le "fictionne" aussi. Ce mélange de rêve et réalité colle bien avec la pratique du pochoir, cet espèce de surajout assez ténu sur la réalité qui nous entoure* ».

Conclusion

Nous nous sommes attachés à montrer comment l'hybridation des formes et des médias liés au numérique, associée au croisement des arts mobilisés, participent à construire des médiations synesthésiques, et peuvent façonner un autre regard sur le patrimoine ou les patrimoines, qu'ils appartiennent à la catégorie des patrimoines matériels et immatériels, issus des genres monumentaux, picturaux ou musicaux. L'expression artistique crée ainsi des chemins de traverse pour raconter, traverser ou revisiter des patrimoines, des mémoires et des territoires (Lambert, Trouche, 2011). A travers ces trois sites web, nous avons ainsi analysé comment s'articulent des parcours de médiation singuliers, et avec eux autant de manières de donner à voir et à entendre le patrimoine urbain, constituant par là même de véritables paysages, visuels autant que sonores (des paysages que l'on écoute ou des sons qui se dessinent). Ces paysages sont l'expression d'une identité urbaine et d'une forme de « patrimonialité », entendue comme « le rapport d'attachement des pratiquants ordinaires d'une ville avec ce qu'ils considèrent comme leur patrimoine » (Watremez, 2008, 12). Cette notion de patrimonialité peut se traduire tout à la fois par les paroles des habitants ou d'un guide (Lens et Marseille), ou encore le lien suscité avec les internautes. La constitution de tels dispositifs numériques, mêlant techniques du clip vidéo, bande son ou *street view*, permet ainsi de redéfinir les modalités de visite – virtuelle – du patrimoine. Ces éléments peuvent aussi contribuer à « patrimonialiser » des objets et monuments ordinaires ou quotidiens, mettant en valeur un « patrimoine de proximité »²⁴ (Chunikhina, 2013) accessible à tous.

Ces itinéraires urbains nous ont donc amenés à réfléchir sur l'art et la manière de valoriser le patrimoine autrement auprès du public en ligne, voire de reconsidérer cette notion, en décentrant le regard depuis un patrimoine « historique » ou « sacralisé » vers l'ordinaire et le quotidien, du passé vers le présent, et du singulier vers le commun, autrement dit d'un patrimoine qui se caractérise par son exception à celui que nous avons certes en commun, mais dans sa singulière banalité. La patrimonialisation porte *in fine*, et de façon quelque peu anachronique, tout autant sur le présent que sur le passé : les sites web valorisent des patrimoines anciens, mais aussi ce qui se crée et s'exprime, même de façon éphémère, au présent de la ville. Considérant, avec Jean Davallon, « que le passé n'existe que comme construit dans le présent » (2006, 27), nous pouvons aussi envisager que ce qui est mis en communication sur ces sites web et ces villes représente un patrimoine en devenir. A l'image de la photographie qui « constitue une médiation dans la construction d'un rapport au passé pour des territoires en devenir patrimonial » (Tardy, 2011, 94) – comme le sont les paysages – les supports numériques étudiés deviennent en eux-mêmes des documents ayant d'une part une valeur de médiation documentaire (Tardy, 2014), et d'autre part une valeur patrimoniale, dans la mesure où ils conservent, exposent et transmettent un « *ça a été* » barthésien, un espace est un temps qui symbolisent la ville en *live*.

Bibliographie

- Baudry P.** (2011), *De l'art jusqu'à l'ordinaire*, in Sciences de la Société, n° 78, p. 13-21.
- Bonaccorci J., Jarrigeon A.** (2014), *Visualisation urbaines et partages des représentations*, in Communication & Langages, n° 180, p. 25-30.
- Bortolotto C.** (2011) *Le patrimoine culturel immatériel, enjeux d'une nouvelle catégorie*, Paris, Editions de la Maison des sciences de l'homme.
- Boutaud J.-J.** (2007), *Du sens, des sens. Sémiotique, marketing et communication en terrain sensible*, in Semen, n° 23, <http://semen.revues.org/5011> (consulté le 16 déc. 2014).
- Chaumier S.** (2010), *La muséographie de l'art, ou la dialectique de l'œuvre et de sa réception*, in Culture & Musées, n° 10, p. 21-43.
- Chion M.** (1993), *Le promeneur écoutant. Essais d'acoulogie*, Paris, Plume.

²⁴ Autrement dénommé « petit patrimoine » ; l'expression désigne, depuis les années 1990, des formes patrimoniales reconnues « d'intérêt local », mais non classées, non inscrites, et non protégées par l'État.

- Chunikhina I.** (2013), *Le "patrimoine de proximité" : du "coup de cœur" au label*, in Fabre D., dir., *Émotions patrimoniales*, Paris, Éditions de la Maison des sciences de l'homme, p. 175-194.
- Davallon J.** (2006), *Le don du patrimoine : une approche communicationnelle de la patrimonialisation*, Paris, Hermès Sciences-Lavoisier.
- De Certeau M.** (1990), *L'Invention du quotidien*, t. 1, *Arts de faire*, Paris, Gallimard.
- Deramond J., Lambert E.** (2015), *Visites en musique du patrimoine culturel : art et médiation en résonance*, actes des 17^e journées Opus, Paris, oct. 2013, Paris, L'Harmattan (à paraître).
- Flon E.** (2012), *Les mises en scène du patrimoine : savoir, fiction et médiation*, Paris, Hermès Lavoisier.
- Gellereau M.** (2000), *Le récit incarné de la visite guidée*, in Caune J., Dufrêne B., dir. (2002), *Médiations du corps*, actes du colloque, 24-25 nov. 2000, Grenoble, Université Stendhal.
- Gellereau M.** (2005), *Les mises en scène de la visite guidée. Communication et médiation*, Paris, L'Harmattan.
- Jenkins H.** (2003), *Transmedia Storytelling*, in MIT Technology Review, <http://www.technologyreview.com/news/401760/transmedia-storytelling/> (consulté le 4 mars 2015).
- Jeanneret Y.** (2008), *Penser la trivialité*, vol. 1, *La vie triviale des êtres culturels*, Paris, Hermès-Lavoisier.
- Jeanneret Y.** (2011), *Where is Monna Lisa ? et autres lieux de culture*, Paris, Le Cavalier Bleu.
- Julia J.-Th., Smyrnaiois N.** (2007), *Figures d'un cheminement, ou "Ceci n'est pas un parcours multimédia"*, in Les Cahiers de Champs Visuels, n° 3, p. 11-42.
- Labelle S., Seurrat A.** (2014), *Serious game et réécriture des savoirs : hétérogénéité des médiations documentaires*, in Boustany J., Broudoux E., Chartron Gh., dir., *La médiation numérique*, Bruxelles, De Boeck, p. 193-205.
- Lambert E., Deramond J.** (2015), *Mosaïque des arts en médiations : synesthésie et syncrétisme au musée des Augustins*, journée d'étude OMCI, Toulouse, musée des Augustins, mai 2014, Toulouse, Cépaduès (à paraître).
- Lambert E., Trouche D.**, dir. (2011, daté 2009), *Art, mémoire et territoire : du fragment à l'entremêlement, l'anamnèse comme processus*, in Sciences de la Société, n° 78, p. 3-11.
- Le Breton D.** (2000), *Éloge de la marche*, Paris, Métailié.
- Murray Schafer R.** (2010, éd. orig. 1979), *Le paysage sonore. Le monde comme musique*, Marseille, Wildproject .
- Souchier, E., Jeanneret, Y., Le Marec, J.**, dir. (2003), *Lire, écrire, récrire. Objets, signes et pratiques des médias informatisés*, Paris, BPI/ Centre Pompidou.
- Tardy C.** (2011), *L'expérience visuelle du temps : photographie et territoire du patrimoine*, in Sciences de la Société, n° 78, p. 79-95.
- Tardy C.**, dir. (2014), *Les médiations documentaires des patrimoines*, Paris, L'Harmattan.
- Trouche D.** (2015), *Entre transmission du passé et valorisation de l'action publique. Le cas de la revue les Chemins de la mémoire*, in Couzinet V., dir., *Revue : figures et cas*, Toulouse, Cépaduès (à paraître).
- Urbain J.-D.** (2012), *Vers une sémiotique de la culture. De la mort au tourisme*, in Communication & Langages, n° 173, p. 3-15.
- Veyne P.** (1988), *Conduites sans croyance et œuvres d'art sans spectateurs*, in Diogène, n° 143, p. 3-22.
- Watremez A.** (2008), *Vivre le patrimoine urbain au quotidien : pour une approche de la patrimonialité*, in Culture & Musées, n° 11, p. 11-36.
- Weissberg J.-L.** (1999) *Présences à distance*, Paris, L'Harmattan.