

De la patrimonialisation aux médiations expérientielles via le numérique : un webdocumentaire sur les routes de San Michele en Balagna

Elia Vallecalle

▶ **To cite this version:**

Elia Vallecalle. De la patrimonialisation aux médiations expérientielles via le numérique : un webdocumentaire sur les routes de San Michele en Balagna. Sciences de l'information et de la communication. Université Pascal Paoli, 2022. Français. ⟨NNT : 2022CORT0013⟩. ⟨tel-04048653⟩

HAL Id: tel-04048653

https://theses.hal.science/tel-04048653v1

Submitted on 28 Mar 2023

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.



HAL Authorization

UNIVERSITÀ DI CORSICA - PASQUALE PAOLI
ECOLE DOCTORALE ENVIRONNEMENT ET SOCIETE
UMR CNRS 6240 LISA

Thèse présentée pour l'obtention du grade de

DOCTEURE EN SCIENCES DE L'INFORMATION ET DE LA COMMUNICATION

Soutenue publiquement par

ELIA VALLECALLE

le 22 novembre 2022

De la patrimonialisation aux médiations *expérientielles via* le numérique : un webdocumentaire sur les routes de San Michele en Balagne

---

Directeurs:

M Don-Mathieu SANTINI, Professeur, Università di Corsica
M Laurent COLLET, Professeur, Université de Montpellier

Rapporteurs :

M Philippe BONFILS, Professeur, Université de Toulon
Mme Mélanie BOURDAA, MCF-HDR, Université de Bordeaux

Jury

M Philippe BONFILS, Professeur, Université de Toulon
Mme Mélanie BOURDAA, Docteure-HDR, Université de Bordeaux
M Laurent COLLET, Professeur, Université de Montpellier
Mme Fabienne MARTIN-JUCHAT, Professeure, Université de Grenoble
M Don-Mathieu SANTINI, Professeur, Università di Corsica
Mme Marie-Michèle VENTURINI, MCF, Università di Corsica
Mme Dominique VERDONI, Professeure, Università di Corsica

Membre invité :

M Julien ANGELINI, MCF, Università di Corsica

De la patrimonialisation aux médiations *expérientielles via* le numérique : un webdocumentaire sur les routes de San Michele en Balagne

Résumé

Le « patrimoine » est un terme bien souvent galvaudé. Perçu à tort comme un simple « produit touristique », il n'est souvent mis en lumière que pour dynamiser l'attractivité économique d'un territoire. Cette démarche donnant lieu à des médiations patrimoniales axées sur des dimensions purement esthétiques.
Notre thèse de doctorat a pris naissance autour du questionnement suivant : pourquoi ne donne-t-on que trop rarement l'occasion aux Corses de ressentir, de « vivre » et de transmettre ce qui, par définition, *appartenait à leurs pères* ? Par ailleurs, face à des individus connectés au numérique mais paradoxalement déconnectés de leurs milieux, il devenait urgent de sortir des actions proposant uniquement des tentatives d'expériences soit entièrement physiques soit entièrement numériques puisqu'elles coupaient derechef les médiations patrimoniales en deux parties distinctes et séparées.

À la croisée des Sciences de l'Information et de la Communication et de l'Anthropologie, cette recherche-action propose de redonner une dimension signifiante et sensible au territoire en créant des passerelles médiatrices entre les hommes et leurs milieux (Berque, 2000) par le biais d'un dispositif numérique interactif : le webdocumentaire. *E Strade di San Michele in Balagna*[1] est le fruit d'un travail de recherches pluridisciplinaires effectuées par nos soins autour d'une figure de la religiosité populaire insulaire (Verdoni, 2010) presque oubliée des mémoires : l'Archange San Michele.
Afin de mettre en évidence les médiations *expérientielles* engendrées par ce dispositif, il a fallu rendre compte des expériences vécues (Leleu-Merviel, Schmitt, Useille, 2018) par un panel d'utilisateurs choisis. Pour ce faire, nous avons utilisé une méthode d'analyse inspirée de la méthode de restitution subjective en situation, exploitée en Sciences de l'Information et de la Communication par Daniel Schmitt (2016).

Mots clefs : Patrimonialisation, Médiation patrimoniale, Webdocumentaire, San Michele, Expérience vécue.

[1] http://e-strade-di-san-michele.fr

Abstract

« Heritage » is a term that is often overused. Wrongly perceived as a simple « tourist product », it is often only highlighted to boost the economic attractiveness of a territory. This approach gives rise to heritage mediations focused on purely aesthetic dimensions.

Our doctoral thesis was born around the following question: why are the Corsicans only too rarely given the opportunity to feel, to « live » and to transmit what, by definition, *belonged to their fathers*? Moreover, faced with individuals connected to digital but paradoxically disconnected from their environments (Berque, 2000), it became urgent to release actions proposing attempts at experiences either entirely physical or entirely digital since they once again cut off heritage mediations into two distinct and separate parts.

At the crossroads of Information and Communication Sciences and Anthropology, this research-action proposes to restore a significant and sensitive dimension to the territory by creating mediating bridges between people and their environments through an interactive digital device: the webdocumentary.

E Strade di San Michele in Balagna[1] is the result of multidisciplinary research work carried out by our team around a figure of popular island religiosity (Verdoni, 2010) almost forgotten in memory: the Archangel San Michele.

In order to highlight the experiential mediations generated by this device, it was necessary to report on the lived experience (Leleu-Merviel, Schmitt, Useille, 2018) by a panel of chosen users. To do this, we used an analysis method inspired by the method of subjective restitution in situation, used in Information and Communication Sciences by Daniel Schmitt (2016)

Keywords : Heritagization, Mediations, Webdocumentary, San Michele, Lived Expérience,

[1] [1] http://e-strade-di-san-michele.fr

Riassuntu

"Patrimoniu" hè à spessu un vocabulu scondizatu. Percepitu di manera sbagliata cum'è un simplice "pruduttu turisticu", ùn hè messu in lumu à spessu chè per rinfurzà l'attrazzione ecunomica d'un territoriu. Sta dimarchja accurdendu mediazione patrimuniale chì s'avvianu versu dimensione solu estetiche.

A nostra tesa di dutturatu hè nata in giru à l'interrugazione seguente : perchè ùn si dà chè di modu troppu scarsu a pussibilità à i Corsi di risente, di "campà" è di tramandà ciò chì, cusì definita, *attenia à i so babbi* ? D'altronde, di pettu à individui cunettati à u numericu ma paradussalamente scunettati da i so mezi (Berque, 2000), diventia urgente d'esce di l'azzione chì pruponianu solu prove di sperienze sia fisiche sane sia numeriche sane, postu ch'elle tagliavanu di fattu e mediazione patrimoniale in duie parte distinte è spiccate.

À u crucivia di e Scenze di l'Infurmazione è di a Cummunicazione è di l'Antrupulugia, sta ricerca-azzione prupone di ridà una dimensione assenata è sensibule à u territoriu criendu ponti mediatori trà l'omi è i so mezi passendu da un dispusitivu numericu interattivu : u webducumentariu.

E strade di San Michele in Balagna[1] hè u fruttu d'un travagliu di ricerche pluridisciplinare fatte da noi stessi in giru à una figura di a riligiosità populare isulana (Verdoni, 2010) guasgi scurdata da i menti : l'Arcanghjulu San Michele.

Affinchè ch'elle sianu messe in valu e mediazione sperienzale ingenerate da stu dispusitivu, ci hè vulsutu hà rende contu di e « sperienze campate » (Leleu-Merviel, Schmitt, Useille, 2018) da una inchiesta appughjata annantu à utilizatore scelti. Perciò, avemu adupratu un metudu d'analisi ispiratu di u metudu di restituzione sughjettiva in situazioni, sfruttatu in Scenze di l'Infurmazione è di a Cummunicazione da Daniel Schmitt (2016).

Parolle chjave : Patrimonializzazione, Mediazione patrimuniale, Webducumentariu, San Michele, Sperienze campate

[1] http://e-strade-di-san-michele.fr

« Peu de gens soupçonnent que je suis à la recherche d'un sésame ouvre toi, que mon sourire désabusé cache la nostalgie du maître mot, que je crois aux mystères, à un sens caché, à une formule, à une clef.
Je fouille longuement du regard le ciel et la terre ; j'interroge, j'appelle et j'attends. Je sais naturellement dissimuler tout cela sous un air courtois et distant ; je suis devenu prudent, je feins l'adulte, mais, secrètement, je guète toujours le scarabée d'or et j'attends qu'un oiseau se pose sur mon épaule pour me parler d'une voix humaine et me révéler enfin le pourquoi et le comment »

Romain Gary, La promesse de l'aube

« U mo paese o ghjente care,
Ùn hè solu, sole è mare …
Hè di più chè cusì,
U mo paese sì »

Ghjuvan Teramu Rocchi

À Daniel Fage, à qui j'aurais adoré
confier la relecture de mon travail.
Je sais que San Michele lui aura ouvert
les portes du paradis et que de là haut il respire enfin.

À Antone Sicurani, puisses-
tu chanter encore et encore par-delà l'arc-en-ciel …

Mes remerciements s'adressent en premier lieu à Don-Mathieu Santini et Laurent Collet, mes directeurs de thèses. Que leur patience ici soit portée aux nues. Merci au premier de m'avoir fait découvrir les mystères du monde invisible et de m'avoir donnée la clef qui y mène, avec une passion débordante et communicative. Merci d'avoir compris mes émerveillements et de les avoir partagés. Merci au second, de m'avoir donné les outils de communication - et de transmission - adéquats à mon projet, d'avoir décortiqué avec moi leurs rouages, patiemment et méthodiquement. De m'avoir initiée aux possibilités formidables du webdocumentaire.
Merci à vous deux, d'avoir dispensé durant mes années de Master des cours aussi passionnants que vivants, qui conjointement m'ont amenée à cette recherche en Sciences de l'Information et de la Communication.
Merci enfin, d'avoir toujours été présents, à n'importe quel moment. Je sais la chance que j'ai eu de vous avoir à mes côtés, et aucun mot ne sera assez fort pour vous dire la gratitude que j'ai à votre égard.

Merci aux membres du jury mesdames Mélanie Bourdaa, Fabienne Martin-Juchat, Marie Michèle Venturini et Dumenica Verdoni et messieurs Julien Angelini et Philippe Bonfils pour leurs conseils bienveillants lors de mon comité de suivi.

Merci à l'ensemble des professeurs de la filière Information et Communication de l'Università di Corsica, pour votre goût de l'enseignement, du partage et de la transmission. Un merci tout particulier à Julien Angelini et Marie Michele Venturini une nouvelle fois, à Alina Romascu, à Romain Richard Battesti, à Christophe Moretti qui ont toujours suivi mon travail avec intérêt et bienveillance depuis le début de mon cursus universitaire. Merci pour la motivation que vous m'avez insufflée. Sachez que cette thèse je vous la dois à tous.

Merci aux étudiants qui ont suivi et construit mes enseignements, vous m'avez confortée dans l'idée que la plus belle chose à laquelle on puisse être destiné c'est la transmission de son savoir.
Merci aussi à Laura Fresi, pour son sourire inconditionnel.

Merci à mes parents Daniel et Gloria Vallecalle, pour m'avoir transmis la passion et l'amour de notre île, de notre langue, de sa musique, de ses sommets. Merci à mon père de m'avoir racontée maintes et maintes fois l'histoire de Bianchetta, elle vadrouille

toujours sur les chemins et les routes à mes côtés, comme un petit talisman. A ma mère, d'avoir été à mes côtés envers et contre tout et de n'avoir jamais doutée de moi.

Merci à Valentin Fage, mon mari, pour son soutien sans faille, pour ses paroles et ses attentions bienveillantes. Merci d'avoir écouté mes élucubrations en y montrant toujours un intérêt, de m'avoir accompagnée partout, sur chaque sommet, dans chaque grotte, dans chaque église, dans chaque incertitude et dans chaque découverte. Merci d'avoir toujours été cette lumière au milieu des ténèbres.

Merci à mes amis : Audrey et Jean Poggi (et à mes filleuls d'amour Andrea et Lisa-Maria), Marie-Clarisse Mattei, Aurelia Sicurani, Eva Cardi, Emmanuelle Rao, Andréa Vittori, Claudia Ambrosini, Laura Scopetta, Sophie Fanni, Marion Leonzi, Yolande Croce, Marine Franceschi, Jessica Dary, Marco Bartoli, Anouk Tafani, Laura Tafani, Alexandre Agostini, Pierre Antoine Bungelmi, Carole et Pascale Roux, Sebastien Holmière, Jonathan Napoleoni, Margaux Riboulet pour m'avoir soutenue moralement même de façon inconsciente durant ces trois années de thèse. Oui Jean, ça ne fait que trois ans et oui c'est bien une thèse en SIC même si ça parle de madeleines ! Merci d'être vous, si précieux. Merci pour nos fou-rires, nos soirées, nos moments de vie. Merci pour ces respirations, pour ce sens que vous donnez à ma vie.
Un merci tout particulier à Anais Bousquet, mon amie de toujours, qui m'a accompagnée dès qu'elle l'a pu dans mes pérégrinations michaeliques en m'ouvrant bien souvent la voie.

Merci à Yannick Stara, pour son soutien, son génie artistique, sa joie de vivre sa spiritualité et son amitié indéfectible.

Merci à Florent Lopes pour cette carte fantastique.

Merci à Ghjasippina Giannesini pour sa magie, sa passion, sa force de caractère et pour ce savoir qu'elle partage sans retenue.

Merci à Paul Turchi Duriani, pour son savoir et son savoir-être, sa générosité intellectuelle et humaine, son amitié.

Merci enfin à : Marie-Paule Biancarelli, Stéphane Orsini, Edouard Flach Malaspina, Pascal André Magnan, Tony Franzini, Josepha Albertini, Francescu Maria Luneschi, Erick Miceli, Gisèle Grimaldi, Jean Sicurani, Stéphane Dinelli, Joelle Poggi, Alexia Bertoni, Marina Leandri, Emilie Canale, Lucie Bernard-Nicolai, Joseph-Antoine Luccioni, Jean-Noel Costa-Renucci, Laurent Silvani, Jean-Pierre Isacco, Annie Vallecalle, Francescu Gras, Manuella Lepin, Dumè Casalonga, Guillaume Pasquali, Jean-Michel De Marco, Cecile Marini, Nicolas Bras, Maxime Vuillamier, Gregory Guiné, Julien Muraccioli.

À tous ceux qui de près ou de loin m'ont aidée dans mes recherches : merci mille fois.

Sommaire

Sommaire 16

Liste des photos 22

Liste des captures d'écran 23

Liste des cartes 24

Liste des figures 25

Liste des tableaux 26

Introduction Générale 28

CHAPITRE 1. La géosacralisation : une construction théorique transdisciplinaire 41

1. De l'espace naturel à une anthropologie sociale et culturelle : création d'une identité patrimoniale 43

1.1 Du lieu au milieu : l'écoumène 44

1.2 Des limites aux frontières, des espaces aux territoires 51

1.3 Les processus de sacralisation 58

1.3.1 L'espace sacré 60

1.3.2 Le territoire sacralisé 67

1.4 Médium, Medium, Média 71

1.4.1 Médium 72

1.4.2 Medium 74

1.4.3 Média 75

1.5 Du chemin à la Route, du Cosmos à l'Histoire 77

1.6 La Géosacralisation 81

1.7 L'Objet Patrimonial de Mémoire Religieuse 83

CHAPITRE 2. Le mythe de San Michele 91

2. San Michele une figure patrimoniale 93

2.1 Élaboration du corpus 94

2.1.2 Classement des données recueillies 96

2.1.2-1 Classement des édifices religieux et des toponymes 96

2.1.2-2 Classement des iconographies 97

2.1.2-3 Classement des récits mythiques et autres productions de la tradition orale 98
2.2 « San Michele apri e porte di li vivi è di li morti » 99
2.2.1 De l'ombre à la lumière : les fonctions cosmiques 102
2.2.1-1 L'Orcu et le Gargano : « andemu à garganà » 103
2.2.1-2 Mithra : de l'origine du monde à l'iconographie michaelique 117
2.2.2 Le voyage, le partage, le message : les fonctions du passage 124
2.2.2-1 Hecate-Angelos : ouvre les portes des vivants et des morts 124
2.2.2-2 Hermès : le dieu clef 137
2.2.2-3 Turms : foudres et frontières divines 144
2.2.2-4 Mercuriu : à la croisée des routes 150
2.2.2-5 Dionysos : in vino transitio 156
2.2.2-6 D'Osiris à Saint Michele : de la psychostasie égyptienne à la « mise des âmes en paradis » 165
2.2.3 L'Art de la guerre : les fonctions guerrières du/es fils de/des Dieu/x 176
2.2.3-1 Arès et Mars : iconographie guerrière 178
2.2.3-2 De la mythologie nordique à la légende de la Biscia : récits eschatologiques 185
2.3 Conclusion du chapitre : le code « génésique » de San Michele 195
CHAPITRE 3. Les routes de San Michele 198
3. De la route au réseau 200
3.1 De Mercuriu à Sant'Anghjulu : de la fausse piste à la boussole 201
3.1.1 Mercuriu 202
3.1.2 Sant'Anghjulu 209
3.1.3 Implantation du culte à Sant'Anghjulu 213
3.1.4 Résultats cartographiques et mésologiques 215
3.2 De Belen à Sant'Anghjulu : du chemin à la route, une voie de communication préhistorique ? 219
3.3 De Sant'Anghjulu à San Michele : vie, mort et résurrection d'un réseau politico-religieux 231
3.4 Conclusion du chapitre : San Michele figure d'une religiosité populaire 241

CHAPITRE 4. Les processus de médiation patrimoniale au coeur des enjeux contemporains de la communication 251

4. Les processus de médiations au coeur des enjeux de la patrimonialisation 253

4.1 Médiations patrimoniales : de la mise en valeur à la Valorisation 254

4.2 Valorisation et mise en valeur patrimoniales via le numérique : quels dispositifs contemporains de médiations ? 261

4.2.1 Quelle place pour le numérique ? L'exemple de la Balagna 261

4.2.2 Le Webdocumentaire : un dispositif de médiations patrimoniales via le numérique ? 268

CHAPITRE 5. Conception et réalisation du Webdocumentaire E Strade di San Michele in Balagna : donner corps à la voie 275

5. Intentions de conception et de réalisation 277

5.1 Intentions de conception 278

5.1.1 La forme narrative à la première personne 281

5.1.1-1 L'histoire, l'appel de l'aventure 282

5.1.1-2 Schéma actantiel et parcours narratif 285

6.1.1-3 Arborescences de la forme narrative et thématiques abordées 290

5.1.1-4 Anticipation des productions de sens dans une perspective sémio-pragmatique 296

5.1.1-5 De la charte graphique à la mise en image du récit 299

5.1.1-6 Donner vie et sens au récit : entre musiques et voix narratrice 304

5.1.1-7 Fonctions de repérage et navigation 308

5.1.2 La forme cartographique : découvrir par soi même 313

5.1.2-1 Élaboration de la Carte 314

5.1.2-2 Parcours narratif et arborescence 315

5.1.2-3 Fonctions de repérage et navigation 319

5.1.3 Le dispositif transmédia storytelling 322

5.1.3-1 Articulation et arborescence narrative 327

5.2 Réalisation du webdocumentaire 333

5.2.1 Le terrain 334

5.2.2 Concevoir un webdocumentaire avec Klynt 334

5.3 Conclusion du chapitre 337

CHAPITRE 6. Le webdocumentaire patrimonial de la valorisation à la transmission 339

6 . L'expérience vécue de l'utilisateur 341

6.1 Entretiens 342

6.1.1 Méthodologie d'analyse 342

6.1.2 Choix du panel 345

6.1.3 Conditions d'entretiens 347

6.1.4 Construction de la grille de restitution d'analyses 347

6.2 Résultats 349

6.2.1 La médiation numérique 352

6.2.1-1 Du documentaire au webdocumentaire : les différentes approches d'une nouvelle expérience 353

6.2.1-2 Les fonctions de repérage et de navigation 355

6.2.2 L'expérience vécue 358

6.2.2-1 L'expérience passée, balises et points de repère : la voie qui rassure 359

6.2.2-2 Appropriation du contenu par le webdocumentaire via les saillances sémio-pragmatique 366

6.2.2-2.1 Les dimensions sensori cognitives 367

6.2.2-2.2 L'interactivité 373

6.2.2-2.3 Les formes et figures d'expériences 376

6.2.2-3 Les médiations 380

6.2.3 De la Médiation à la Valorisation patrimoniale via le numérique 382

6.2.3-1 Médiations patrimoniales via le numérique 385

6.2.3-2 Une Valorisation patrimoniale réussie grâce à l'expérience vécue … 385

6.2.3-3 … mais dépendante de l'accès au numérique 387

6.2.4 Le webdocumentaire : de la valorisation à la transmission 389

6.2.5 Du numérique à la découverte « physique » du patrimoine : rendre ses ailes à San Michele 394

6.2.6 Vers une « version 2 » d'E Strade di San Michele 396

6.3 Conclusion de la partie : le webdocumentaire, un dispositif de médiations experientielles via le numérique 401

6.3.1 L'expérience à vivre : un désir sensible 403

6.3.2 Le webdocumentaire un « dispositif-passerelle » pour recréer du sens 409

Conclusion générale 415

Bibliographie 421

Liste des Annexes 433

Annexe 5 : Répartition cartographique des éléments de la tradition orale dédiés à San Michele/i 435

Annexe 6.1 : La Pierre d'Aigle 436

Annexe 6.2 : La Pierre d'Aigle 440

Annexe 7 : U Dragone di Venacu 441

Annexe 8 : Offertorium - Chant sacré 442

Annexe 9 : Vocero di una madre niolinca 443

Annexe 10 : San Micheli nant'à a tarra 444

Annexe 11.1 : La légende de la Biscia 446

Annexe 11.2 : La légende de la Biscia 453

Annexe 12 : Construction de la chapelle Sant Anghjulu à Lanu 455

Annexe 13 : Combat de Sant Anghjulu contre le diable à Lanu 456

Annexe 14 : Micheli / Don-Mathieu Santini / 2021 457

Annexe 15 : Panel participants 458

Index Terminologique 460

Liste des photos

Photo 1 : Fresque Aregnu
Photo 2 : Fresque Sermanu
Photo 3 : Fresque Castirla
Photo 4 : Fresque Gavignanu
Photo 5 : Fresque Cambia
Photo 5 : Fresque Valle di Campumuru
Photo 6 : Fresque Valle di Rustinu
Photo 8 : Tableau de San Michele - Chapelle San Michele Arcanghjulu de Novella
Photo 9 : Tableau de San Michele - Église Saint Clément de Lanu
Photo 10 : Tableau de Saint Michel et Sainte Catherine d'Alexandrie - Église Saint Antoine de Padoue - Siscu

Liste des captures d’écran

Capture d’écran 1 : Récapitulatif des séquences
Capture d’écran 2 : « San Michele » - oeuvre graphique de Yannick Stara
Capture d’écran 3 : Page d’accueil
Capture d’écran 4 : Choix d’orientation
Capture d’écran 5 : Fonction de repérage, bouton « Continuer »
Capture d’écran 6 : Fonction de repérage, intervention personnage
Capture d’écran 7 : Fonction de repérage, mention de lieux
Capture d’écran 8 : Icône de repérage et de navigation : « sommaire »
Capture d’écran 9 : Présentation du « sommaire »
Capture d’écran 10 : Résumé du chapitre
Capture d’écran 11 : Forme cartographique - la Carte
Capture d’écran 12 : Contenu supplémentaire
Capture d’écran 12 : Circuits - forme cartographique
Capture d’écran 14 : Page Facebook d’E Strade di San Michele
Capture d’écran 15 : Conception d’une séquence avec Klynt
Capture d’écran 16 : *Storyboard* Klynt

Liste des cartes

Carte 1 : Etat Major Marsulinu
Carte 2 : IGN Marsulinu et Crovani
Carte 3 : Plan Terrier Marsulinu
Carte 4 : IGN Marsulinu, Chapelle San Michele
Carte 5 : Toponymes liés à Mercuriu
Carte 6 : Gisements minerais au temps des Étrusques - Exposition permanente Parc Galea
Carte 7 : Toponymes Mercuriu et gisements minerais
Carte 8 : Toponymes dédiés à Mercuriu et à Sant'Angelo
Carte 9 : Toponymes dédiés à Sant'Angelo
Carte 10 : Triangulation des toponymes dédiés à Sant'Angelo
Carte 11 : De l'Orcu au Gargano - Exemple de Partinellu
Carte 12 : De l'Orcu au Gargano - Exemple d'Ominanda
Carte 13 : De l'Orcu au Gargano - Exemple de Lanu
Carte 14 : De l'Orcu au Gargano - Exemple de la Balagna
Carte 15 : De l'Orcu au Gargano - Exemple de San Fiurenzu
Carte 16 : De l'Orcu au Gargano - Exemple de Lentu
Carte 17 : De l'Orcu au Gargano - Exemple du Capicorsu
Carte 18 : De l'Orcu au Gargano - Exemple d'Ascu
Carte 19 : *Télécommunication* - Exemple du Centre Corse
Carte 20 : *Télécommunication* - Exemple du Centre Corse 2
Carte 21 : *Télécommunication* - Exemple de la Balagna
Carte 22 : *Expansion du culte michaelique en Balagne*

Liste des figures

Figure 1 : Patrimonialisation avortée
Figure 2 : Patrimonialisation complète
Figure 3 : Les fonctions de San Michele
Figure 4 : De l'Église à la Cathédrale
Figure 5 : De l'Église à l'église
Figure 6 : De l'Église à la chapelle
Figure 7 : De l'Église aux images
Figure 8 : Récapitulatif de l'implantation michaelique en Corse
Figure 9 : La géosacralisation
Figure 10 : De Saint Michel à San Michele
Figure 11 : Processus de Patrimonialisation
Figure 12 : Schéma actantiel de Greimas
Figure 13 : Arborescence du webdocumentaire
Figure 14 : Articulations narratives différentes entre la Carte et la Quête
Figure 15 : Design des édifices et sommets
Figure 16 : Articulation Transmédia
Figure 17 : Le webdocumentaire, un dispositif au coeur du « nous »

Liste des tableaux

Tableau 1 : Particularités environnementales et géographiques des toponymes liés à Mercuriu
Tableau 2 : Particularités environnementales et géographiques des toponymes liés à Sant'Angelo
Tableau 3 : Toponymes liés à Sant'Angelo et présence préhistorique
Tableau 4 : Webdocumentaires et thématiques
Tableau 5 : Schéma actantiel d'E Strade di San Michele in Balagna
Tableau 6 : Epreuves d'E Strade di San Michele
Tableau 7 : Voyage de l'héroïne à travers les webdocumentaires
Tableau 8 : Thématiques abordées dans E Strade di San Michele in Balagna
Tableau 9 : Récapitulatif orientation webdocumentaire
Tableau 10 : Détails des orientations des participants
Tableau 11 : Dimensions sensori-cognitive plaisantes pour les participants
Tableau 12 : Dimensions sensori-cognitive gênantes pour les participants
Tableau 13 : Nombre de visites des participants
Tableau 14 : Choix d'entrée des participants, première et seconde visite
Tableau 15 : Difficultés de connexion des participants
Tableau 16 : Modifications suggérées par les participants
Tableau 17 : Résumé des suggestions

Introduction Générale

Les Sciences Humaines et Sociales portent dans leur dénomination même les éléments d'interrogation qui nous ont poussé à entrouvrir les portes de la recherche doctorale : étudier l'humain et sa société. En d'autres termes comprendre ce que nous sommes, au regard des liens qui nous unissent à nos semblables.

Quels seraient ces liens ? Un territoire et une histoire commune, un ensemble de codes et de structures communicationnelles élaborées, des archétypes psychiques et mentaux, une culture, une vision d'avenir ou bien encore l'essence même du terme « religion » ?

Inutile de discourir plus encore, ces liens sont multiples, entrelacés et vivants. Cependant, ils peuvent être interrompus. C'est le cas lorsque les repères sociaux et communautaires s'effritent, se perdent, se morcellent, s'acculturent à d'autres ; lorsque la culture justement n'est plus comprise comme inhérente à une communauté mais perçue uniquement comme une vitrine de celle-ci ; lorsque l'homme progressivement se défait de son rapport ontologique au monde qui l'entoure.

Et si « refaire du lien » trouvait sa définition ailleurs, si l'on devait avant tout « recréer du sens[1] », c'est-à-dire interroger les parts sensibles de l'homme pour comprendre ce qui (a) fait communauté puis société ?

Depuis longtemps déjà, nous nous intéressons à la valorisation culturelle et patrimoniale. À travers nos différents parcours de vie, nous avons pu en appréhender les contours et les acteurs, et avons participé à la mise en avant de différents éléments du patrimoine matériel et immatériel de la Corse. Mais si nous n'avions pas encore approfondi les processus dont dépend la valorisation et à l'expérience qu'elle engendre auprès des publics, un constat pourtant s'imposait à nous.

Puisque le patrimoine dans son étymologie[2] renvoie à ce qui appartient au père, pourquoi alors les principales actions patrimoniales insulaires s'orientent-elles souvent vers un public étranger au territoire ? Pourquoi, majoritairement, les actions de communication et d'information n'existent-elles dans ce domaine que pour promouvoir la forme patrimoniale, c'est à dire le matériel dans son approche uniquement visuelle, sans lier

---

[1] La notion de *sens* s'entendra ici en accord avec les définitions faites par De Jaegher et Di Paolo (2008), Colombetti (2010) et Daniel Schmitt (2018), faisant référence aux perçactions (néologisme construit par Bottineau (2011)) qui rendent compte de la relation consubstantielle entre la perception et l'action, au cœur de l'activité et de l'expérience humaine et qui sont constitutives de sens à travers un processus relationnel et affectif d'échanges régulés entre un organisme et son milieu.

[2] Patrimonium : « *ensemble des biens, des droits hérités du père* ». https://www.cnrtl.fr/etymologie/patrimoine

celle-ci au fond, c'est à dire aux patrimoines immatériels et naturels ?

Pourquoi se contenter de donner « à voir » et non à « ressentir » aux visiteurs, et surtout pourquoi oublier les locaux ?

Les différentes démarches de médiations[1] insulaires qui s'évertuent à promouvoir le patrimoine, nous semblaient alors être à l'origine du fossé toujours plus profond qui se creuse entre les hommes et leur territoire, car tournées uniquement vers des dimensions publicitaires, commerciales et touristiques. Ce qui engendre la conception d'un patrimoine mis « sous cloche », retiré du moins symboliquement du milieu ordinaire dans lequel il évolue (Choay, 1984, in Davallon, 2006, p.61), perçu dès lors comme un objet figé et instrumentalisé.

Or selon nous, le patrimoine ne peut être compris - et de fait reconnu - que dans un rapport insécable et vivant, à son territoire et aux habitants qui le peuplent et lui donnent vie.

Nous ne parvenions pas à retrouver dans ces actions l'essence profonde de notre identité - en faisant fi toutefois des fantasmes récurrents que déclenche parfois un passé idéalisé[2]. Par « identité » nous n'entendons pas celle perçue dans une définition propre à la construction personnelle. Elle ne fait pas non plus référence à l'individualisme marqué d'un être au sein d'une société. Ce qui nous manquait c'était la volonté d'une identité commune articulée autour d'éléments patrimoniaux communs, d'un territoire et de ses habitants. Nous nous refusions à percevoir les médiations patrimoniales comme résultant uniquement d'une mise en valeur esthétique et souhaitions tendre vers une valorisation comprise comme éthique, humaine et sensible. Là où il pouvait y avoir du lien nous voulions recréer du sens, en replaçant l'individu au coeur d'une identité communautaire. La motivation de notre recherche semble reposer sur une vision personnelle du patrimoine. C'est en partie vrai, et il serait inutile de nier les appétences intimes qui

---

[1] Le terme de médiations est ici compris comme ce qui « *vise à faire accéder un public à des œuvres (ou des savoirs)* » et dont « *l'action consiste à construire une interface entre ces deux univers étrangers l'un à l'autre (celui du public et celui, disons, de l'objet culturel) dans le but précisément de permettre une appropriation du second par le premier* » (Davallon, 2004).
Dans notre sixième partie cependant, il faudra aussi l'entendre dans son autre sens, celui « *qui concerne l'analyse des usages des technologies* » (idem). Puisqu'en termes d'enjeux contemporains de la communication dans une perspective de valorisation patrimoniale, seront concernés et convoqués à la fois l'un et l'autre.
Enfin, évoquons le ici également, les médiations opérées par San Michele, renverront à son sens ordinaire de lien central entre un élément et un autre, puisque comme nous le verrons, ses attributions et fonctions chrétiennes lui confèrent le statut de médiateur entre les hommes et Dieu.

[2] Et parfois narcissique, comme le souligne Françoise Choay (1984, in Davallon, Op.cit) « *la valeur d'ancienneté que nous reconnaissons au patrimoine sert à construire une figure narcissique, un miroir narcissique, dont la fonction serait d'être susceptible de « conjurer » les incertitudes et l'anxiété d'une société qui ne peut maîtriser ni ses transformations ni leur accélération.* »

motivent tout chercheur. Mais « *la rigueur scientifique ne consiste-t-elle pas d'abord à reconnaître cette subjectivité ?* » (St-Cyr Tribble et Saintonge, 1999, p. 123 in De Lavergne, 2007). Cependant, ce manque de reconnaissance identitaire que véhiculaient ces médiations patrimoniales n'émanaient pas de notre simple regard partial. Le même sentiment se retrouvait chez un grand nombre d'acteurs et de chercheurs du patrimoine insulaire, et revenait toujours dans les discussions auxquelles nous participions. Notre thèse propose donc un double engagement : citoyen militant et scientifique. Si le premier engagement exprime la conscience et le libre choix d'une personne mobilisée pour défendre une valeur, l'engagement scientifique même s'il est volontaire renvoie lui à une idée de contraintes à respecter et de cadres à délimiter.

C'est pourquoi, notre recherche vise à « *faire émerger des dynamiques d'expérimentation et d'action réflexive sur le terrain, à dégager quelques pistes d'action pour mieux faire, pour faire autrement* » (idem), non seulement à titre personnel, mais en intégrant les volontés communes à d'autres acteurs insulaires du patrimoine. L'objectif de notre thèse est de réfléchir à des actions de médiations qui touchent les insulaires afin de redonner du sens à une identité collective et patrimoniale. L'engagement ici est ici « situé »[1] mais avant tout scientifique, et pour ce faire, il nous a fallu dépasser nos propres attentes et désirs personnels, tout en acceptant une certaine subjectivité propre à notre domaine de recherche, notamment dans le cadre méthodologique de restitution d'analyse. Un « dédoublement » parfois éprouvant, tant il est vrai que « *l'identité ne peut exister sans l'altérité* (car) *nous nous définissons toujours par rapport à quelque chose ou à quelqu'un* » (Thoury, 2017, p.89) et que la recherche scientifique s'entend elle aussi de cette façon. Aussi, si notre recherche-action est subjective, notre positionnement scientifique n'a eu de cesse de chercher à objectiver notre démarche au risque de l'auto-critique de notre subjectivité. Notre but bien sûr, n'était pas de chercher une vérité absolue, mais dans une perspective pragmatique chère à John Dewey lorsque « *quelque chose fait question* » (Garcia, 1993) qu'il faille résoudre un problème, « *dépasser une difficulté, combler un besoin ou un manque*» (idem) il faut s'y atteler par le biais d'une enquête en testant des hypothèses, des valeurs, des théories.

---

[1] Comme le souligne si bien Davallon (Op.cit, p.22) « *lorsque nous étudions des faits de notre culture qui engagent des processus de croyance - ou pour mieux dire, des processus idéologiques producteur de représentations et de positions - nous sommes confrontés à l'extrême proximité que nous entretenons avec eux. Nous saisissons immédiatement le sens des choses et des pratiques ; nous sommes directement soumis à leurs effets (leur opérativité) ; nous sommes engagés dans les relations qu'elles construisent ou impliquent.* »

Positionnement scientifique

Cet engagement personnel et notre volonté de recréer du sens impose donc de faire dialoguer les deux interdisciplines que sont l'Anthropologie et les Sciences de l'Information et de la Communication. Ce faisant, nous n'avons eu de cesse de chercher la terminologie adéquate. Devait-on parler d'une thèse *trans*disciplinaire, *pluri*disciplinaire ou *inter*disciplinaire ? *In fine*, c'est le préfixe « *trans* » qui semblait s'accorder le mieux à nos intentions de recherche, en étayant cette idée de « *traversée* » et de « *liaison* » entre les deux interdisciplines.

Cependant notre thèse pourra paraître par moments pluridisciplinaire, voire interdisciplinaire. Le résultats sans doute, des différentes Sciences Humaines et Sociales auxquelles nous avons fait appel dans un soucis de justesse d'analyse. C'est pourquoi, afin de faciliter la compréhension des lecteurs venus de différentes spécialités, nous avons placé en toute fin de document un Index, transdisciplinaire lui aussi, leur permettant d'y piocher au besoin les définitions adéquates.

Transdisciplinaire donc, puisque les SIC, en accord avec Bernard Miège (2005) et Philippe Bonfils (2014) - à qui nous empruntons la citation suivante :

> « *ont besoin pour asseoir leurs spécificités d'insister entre autres sur l'articulation des dispositifs techniques et la question de la production des messages et du sens, la prise en compte des analyses sur l'insertion sociale de ces techniques, et les changements dans les processus de médiation* »

Dès lors, les processus de médiation supposent, dans le cadre d'une approche en SIC, que soit pris en considération :

> « *un rapport au temps qui s'accorde avec les exigences de préservation et de transmission ; un rapport à l'espace dans lequel la distance spatiale n'est plus un frein aux rapprochements ; une interdépendance des sociétés et des individus, évalués à l'aune de leurs capacités relationnelles* » (Papa, Collet, Landel, 2006).

Les SIC ont *de facto* les heuristiques requises à l'élaboration et à l'analyse de dispositifs de médiations patrimoniales, dont le but est de recréer du sens entre le patrimoine et ses héritiers afin d'assurer une Transmission.

À ce stade, il est important de préciser deux des notions qui figureront parmi les fils conducteurs de notre développement : la Communication et la Transmission - les majuscules que nous leur accordons permettent de les considérer comme deux éléments distincts de leurs définitions parfois liées. Ainsi, on admet couramment que pour transmettre une information il faut à l'évidence la communiquer, et que communiquer se fait donc *via* la transmission d'une information. Cependant, comme le souligne Régis Debray (2000), dans une approche médiologique[1], ces deux notions sont distinctes l'une de l'autre car leurs prérogatives spatio-temporelles divergent. La Communication a pour objectif de divulguer une information dans l'espace, d'un point A fixe sur la terre à un point B. Grâce aux technologies de plus en plus puissantes, elle le fait dans un rapport au temps toujours plus court et un espace toujours plus grand. La Transmission elle, a pour objectif de divulguer une information dans le temps et dans un espace réduit, d'un point A fixe dans le temps vers un point B.

Ces approches imposent alors une vision séparatiste des outils et objets qui favorisent leur déploiement. Pourtant, ne pourrions-nous par le biais de dispositifs adéquats atténuer cette dichotomie, en portant notamment notre regard non plus simplement sur les outils techniques mais sur les usages[2] ?

Si nous avions choisi l'axe initial de notre recherche, à savoir bien sûr la médiation patrimoniale comprise comme un enjeu contemporain des Sciences de l'Information et de la Communication, il nous manquait l'essentiel : quel objet de patrimoine allions-nous mettre au coeur de ces actions de médiations ? L'idée étant d'étudier un sujet qui concerne à la fois le patrimoine matériel et immatériel insulaire et qui nous permettrait d'entamer un processus complet de patrimonialisation, de la recherche à la valorisation, afin d'en être l'actrice principale, tout en évitant les stéréotypes et autres clichés possiblement accolés à des figures déjà connues telles que Napoléon ou Pasquale Paoli.

Notre premier choix de recherche s'était orienté vers les contes et légendes d'un territoire spécifique où nous avons grandi : A Balagna. Après avoir prospecté ça et là, c'est en

---

1 La démarche médiologique entend surmonter l'opposition habituelle entre technique et culture. Elle s'intéresse aux processus de transmission (du patrimoine) *via* des médiations (médio ne signifiant pas média mais médiation) entre le passé, le présent et le futur.

2 Terminologie choisie en accord ici avec la définition de Jouët (2002, p. 27) et qui concerne « *le processus d'appropriation, l'élaboration du lien social et l'intégration des usages dans les rapports sociaux »* qui participent au « *construit social* ».

suivant un conseil avisé, que nous nous sommes intéressée à l'église San Michele[1] de Speluncatu. La légende populaire racontait qu'en lieu et place de l'église il y avait eu une grotte, qui avait été pour les besoins de construction de l'édifice religieux, dynamitée il y a environ deux siècles.

En essayant de comprendre la raison sous jacente - ne pouvait-on pas construire l'église ailleurs ? - nous avons fait connaissance avec l'Archange chrétien, dont la figure religieuse médiatrice nous était totalement inconnue. Il ne faut pas y voir ici une expérience religieuse résultant d'une apparition miraculeuse bien entendu, disons simplement que nous nous sommes choisis mutuellement. Car sur San Michele en Corse il n'y avait rien, rien hormis une centaine de chapelles disséminées sur l'ensemble du territoire et quelques pistes de réflexions[2]. Mais cela nous suffisait pour apercevoir l'impact social et communautaire qui se cachait derrière ces constructions humaines, et pour enclencher la recherche qui a propulsé notre thèse doctorale car comme le souligne Regis Debray (2010, p.162) « *là où il y a du collectif, il y a une croyance partagée. C'est la croyance qui rend possible l'action des hommes en tant que groupe, qui fait que l'individu se perçoit comme membre d'une entité capable d'agir collectivement.* »

Le choix du patrimoine à valoriser

Notre île a connu le passage sur son sol de nombreuses civilisations. Sa topologie a fait d'elle un enjeu stratégique en Méditerranée. À ce titre, elle a connu des tentatives de conquêtes avortées et d'autres qui ont permis la mise en place d'un pouvoir temporel, accompagné de son corollaire spirituel. Saint Michel a été en Corse comme sous d'autres cieux le « bras armé symbolique » de la christianisation, la toute première s'y faisant par l'institution de lieux de cultes dédiés à Sant'Angelo. C'est ainsi qu'une représentation cartographique de la présence de l'Archange a mis à jour une prise de possession de sanctuaires préchrétiens, chapelles et églises le long des routes de Corse. Par ailleurs, les routes des hommes et des troupeaux sont également celles des âmes et des esprits ou du moins, celles sur lesquelles se trouvent des « portes » et des « portails » donnant vers l'invisible. Saint Michel, de par ses fonctions psychopompe - qui conduit les âmes des morts - et psychostase - qui pèse les âmes des défunts - est une figure majeure de ce lien entre les milieux visibles et invisibles qui constituent le monde de l'homme des

[1] Nous utiliserons « Saint-Michel » lorsque nous parlerons de l'archange dans sa dimension chrétienne, et « San Michele » lorsqu'il sera question de sa figure populaire, des toponymes et édifices insulaires.

[2] Ouvertes par : Ghjasippina Giannesini (2004) et Don-Mathieu Santini (1998)

sociétés traditionnelles (Santini, Op.cit.), perçu en Corse par le biais de sa *religiosité populaire* (Verdoni, 2010) sous la forme de San Michele.

San Michele par ses fonctions médiatrices a permis de lier les hommes et leurs milieux[1] et est devenu un véritable patrimoine en donnant du sens aux actions communautaires insulaires.

En complément de sa dimension scientifique, l'objectif opérationnel de cette thèse, que l'on pourrait qualifier de recherche-action, est donc d'offrir à la figure mythique de San Michele une réelle patrimonialisation en proposant un dispositif communicationnel propice à sa valorisation, à sa mise en valeur et à sa transmission, pensé et réalisé en adéquation avec le territoire insulaire. En redonnant corps et âme à sa figure mythique nous souhaitons, en effet, relier et sensibiliser l'homme insulaire à ses milieux, tout en créant en parallèle du lien entre le visiteur extérieur et un territoire à identité forte, *via* un dispositif[2] numérique particulier qui n'a jamais été utilisé ni même étudié en Corse : le webdocumentaire. Par ailleurs, le territoire ne doit pas être uniquement perçu dans ses dimensions physiques, mais aussi dans ses dimensions symboliques, car celui-ci n'est pas seulement celui que l'on parcourt, mais aussi celui où l'on prend racine, on l'on grandit et où l'on vit. Un territoire existentiel en somme, perçu à la fois par le prisme individuel et collectif de la société qu'il porte en lui.

Expérience patrimoniale et expérimentation numérique

Tenter de défaire les verrous d'une question posée sur un sujet donné, à un moment précis, peut s'avérer délicat pour les jeunes chercheurs qui peuvent perdre leur temps et leur motivation en errances bibliographiques incertaines et infructueuses. Bien que la Communication soit à notre sens une inter-discipline et non une discipline cloisonnée, il s'agissait nous concernant de délimiter les champs de notre étude, en tentant cependant de ne pas percevoir ces frontières comme des murs infranchissables.

---

[1] Pris au géographe et philosophe Augustin Berque (2009), ce terme qui se différencie de son acceptation classique, sera au coeur des réflexions patrimoniales, communicationnelles et anthropologiques de ce mémoire de thèse. Si l'environnement est universel, le milieu lui est singulier. Il est propre à chaque espèce vivante et à chaque culture humaine : c'est-à-dire que la réalité des choses diffère selon les espèces ou les cultures, même s'il s'agit physiquement des mêmes objets. On y intègre alors des dimensions symboliques, sensibles et ontologiques puisque l'objet n'existe pas en soi mais uniquement en relation au sujet. Nous le définirons plus en détail au chapitre 2.2.1-1.

[2] Le terme « dispositif » est ici entendu comme est un système de représentations matérielles structurées par un artefact technologique, mais qui évoluent au gré des interactions des sujets (Bonfils, Op.cit, p.48).

Ces contours ainsi élaborés nous ont permis de mettre à jour une riche bibliographie et d'affiner de fait nos interrogations premières tout en laissant apparaître de nouvelles réflexions.

Tout d'abord, l'un des objectifs de cette thèse de doctorat était la conception et la réalisation d'un dispositif communicationnel (et transmissionel) : un webdocumentaire couplé à un début de transmédia, dans un contexte patrimonial[1].
Nous nous sommes principalement basée sur les travaux de Roger Odin (2000), de Mélanie Bourdaa (2012, 2013, 2021), de Lise Renaud (2014), d'Agata Nicoli et de Don-Mathieu Santini (2017, 2021), d'Henry Jenkins (2003, 2006, 2015) tout en étudiant avec attention les ouvrages de Joseph Campbell (2017) et Christopher Voegler (2013) sur les analyses des récits mythiques et leur déclinaison universelle dans les constructions narratives.
Créer un tel dispositif nécessitait à notre sens une analyse critique des retombées et des expériences utilisateurs vécues dans une dimension sensible et émotionnelle. Pour cela nous nous sommes appuyée sur les différentes productions de Philippe Bonfils (2014, 2015) celles de Samuel Gantier (2015, 2016), celles de Sylvie Leleu-Merviel & Khaldoun Zreik (2016, 2018), celles de Laurent Collet (2006, 2016, 2017, 2018) de Julia Bonnacorsi (2016), de Lise Gantheret (2016) et de Daniel Schmitt (2016, 2017, 2018).

Ensuite, lorsque nous évoquons San Michele dans l'intitulé de notre sujet de thèse, il n'est nullement question d'une réflexion théologique.
De ce fait, hormis le Livre Saint qu'est la Bible qui nous a servi à observer les fondements du courant religieux qui a fait naître la figure de l'Archange nous n'avons pas jugé d'une grande utilité de nous perdre en consultation d'ouvrages allant en ce sens. Exception faite de ceux acquis au sanctuaire San Michele au Monte Gargano en Italie, « Sotto l'ala di San Michele » (2019) de Zdzislaw Jozef Kijas et celui de P. Bonaventura Da Sorrento intitulé sobrement « Michael » (2001) nous permettant une meilleure compréhension des références bibliques.
Nos besoins bibliographiques sur San Michele, dans le cadre de notre travail, portaient sur l'influence - supposée - tant anthropologique que mythologique de Saint-Michel en Corse. Il fallait donc dans un premier temps cibler nos recherches sur les littératures insulaires qui auraient pu lui être dédiées.
Celles-ci, à notre surprise, furent vaines. Il n'existe à ce jour aucun ouvrage

[1] Voir E Strade di San Michele : http://e-strade-di-san-michele.fr

anthropologique ou historique relatant les traces du chef des armées célestes en Corse. Pour autant, loin de nous l'idée de croire qu'un manque d'information dans la littérature suppose l'absence d'éléments historiques, bien au contraire. Cela nous a permis de mettre en évidence l'important travail de recherche, de classification et de restitution scientifique à effectuer.

Face au vide littéraire qu'il nous a été donné de constater, il nous a fallu repenser notre démarche bibliographique.

Inspirée par la réflexion du chercheur et linguiste Jean Chiorboli dans son ouvrage Langue corse et noms de lieux, la grammaire des toponymes (2008) qui mentionne « Michele » comme étant l'un des 100 noms les plus récurrents dans la toponymie insulaire, nous avons alors consulté les cartes IGN, plans terriers[1] et plans cadastraux[2], laissant apparaître un territoire presque entièrement épinglé de lieux et édifices placés sous le vocable de Saint-Michel/San Michele.

Ces analyses préliminaires ont fait naître en nous l'intime conviction selon laquelle une telle sacralisation des lieux n'était pas le fruit d'un hasard territorial. Mais comment accréditer nos propos sans une littérature adéquate ?

Si les livres traitant des différentes traditions locales sont relativement courants et si nombre d'entre eux mentionnent Saint-Michel, il ne s'agit pour la plupart que de généralités relativement connues de tous mettant en évidence les fonctions et attributions de l'archange, ses fêtes, ainsi que les pratiques populaires et culturelles - sans entrer précisément dans les différentes particularités régionales - s'y rattachant et ce, au même titre que les autres saints de la religion chrétienne.

D'autres encore s'intéressaient principalement aux concepts architecturaux des édifices religieux selon un courant précis, roman ou baroque. S'ils présentent un intérêt historique et architectural certain ils peuvent parfois manquer de pertinence dans le cadre d'une recherche scientifique.

Quelques-uns ont toutefois suscité notre intérêt et nous pourrons les retrouver plus en détail dans la bibliographie présente à la fin de notre mémoire de thèse.

Comprendre l'implantation religieuse en Corse de Saint-Michel ne pouvait se faire sans prendre en considération le spectaculaire - mais aujourd'hui quelque peu contesté -

---

[1] Dès 1769, le gouvernement français a cherché à préciser l'état de la propriété en Corse. Des relevés de géomètre ont été effectués jusqu'en 1791 pour confectionner 39 planches regroupées sous le nom de plan terrier. https://draaf.corse.agriculture.gouv.fr/Le-plan-terrier-geo-reference

[2] Utilisé pour désigner l'ensemble des documents relatifs au découpage en propriétés, bâties et non bâties, d'une commune française et à leur valeur.

travail de Genevieve Moracchini Mazel sur les édifices romans en Corse, notamment au travers de ses ouvrages tels que « Corsica Terra Sacra » ou « Corse Romane ».
Mais une fois encore, nous ne trouvions pas de littérature, ni monographie ni étude anthropologique sur une période donnée, concernant la Corse et Saint-Michel.
Pour autant considérer la Corse, sans tenir compte de sa position stratégique en Méditerranée, et l'exclure de fait d'une histoire plus grande que celle de ses limites géographiques aurait été une erreur dommageable, c'est pourquoi il a fallu la replacer dans son contexte méditerranéen et chercher les influences grecques, romaines, égyptiennes, celtes, ligures, étrusques, iraniennes ou bien encore scandinaves afin d'appréhender les cultes qui ont précédé celui de San Michele sur le territoire insulaire et comprendre les fondements des fonctions symboliques dévolues à l'archange. Ces premiers tâtonnements bibliographiques nous ont donné l'opportunité d'apprécier l'ouvrage de Walter F.Otto « Dionysos le mythe et le culte » (2018) celui de Robert Turcan « Mithra et le mithriacisme » (2017), les recherches de Ghjasippina Thury-Bouvet « L'Orcu » (2004) , d'Anastasia Zografou « les chemins d'Hécate » (2010).
Les précieux travaux d'Esther Dehoux « Saints guerriers : Georges, Guillaume, Maurice et Michel dans la France médiévale (XIe-XIIIe siècle) » (2014) nous ont permis de mettre en relation ses recherches avec les nôtres et de conforter nos premières intuitions sur l'importance du culte guerrier au travers de la figure de Saint-Michel en Corse au Moyen-âge.
La thèse de Clementine Denèle (2014) « L'iconographie de Saint Michel archange dans les peintures murales et les panneaux peints en Italie (1200-1518) », nous a également permis d'opérer une comparaison avec les représentations iconographiques de l'archange en Corse qui ont certainement participé à la sanctification de Saint Michel sur notre territoire.
Comprendre les enjeux politico-religieux de San Michele en Corse, ne pouvait se faire en ciblant une seule période sur une frise chronologique. Mais interroger 2000 ans d'histoire n'est pas chose aisée, d'autant plus que les recherches concernant la Corse ont encore des manques à combler. Nous avons donc navigué au travers des ouvrages historiques des chercheurs et historiens corses tels que Nicolas Mattei (2009), Daniel Istria (2000,2012), Philippe Pergola (1991), Jean-André Cancillieri et Vanina Lari (2021), Michel Weiss (1997,2010) et Jean Jehasse (1961 à 1987)
Pour autant, l'analyse de l'implantation territoriale de l'Archange ne pouvait être réalisée sans prendre en compte l'importance des notions de « territoire » et de « sacré », étroitement liées aux questionnements qui étaient les nôtres. Lors de la rédaction de

notre mémoire de Master 2 en Sciences de l'Information et de la Communication à l'Università di Corsica nous avions déjà approché des auteurs utiles à la bibliographie et à la rédaction de notre thèse, avec notamment l'ouvrage de référence d'Augustin Berque Ecoumène (Op.cit), les théories de Mircea Eliade (2018) . A ceux-ci nous y avons ajouté les travaux de Marcel Gauchet « le désenchantement du monde » (2010) , les cours au collège de France de Vinciane Pirenne-Delforges (2018), qui sont venus poser les pierres manquantes à notre édifice.

Les conditions de l'instauration de San Michele en Corse ne pouvaient être séparées de leurs dimensions symboliques et du rapport que les hommes entretiennent avec le monde des morts, avec ce milieu nommé « invisible » par Don-Mathieu Santini dont les différents travaux scientifiques notamment dans le cadre de sa thèse de doctorat « A fola Corsa trà identità è universalità » (Op.cit), nous ont permis d'appréhender le monde qui nous entoure d'une manière plus lumineuse, en rendant visible ce qui ne l'était pas.

Ces réflexions territoriales et celles s'appuyant sur les processus de communication et de transmission de l'Eglise ont *in fine* abouti à concevoir cette sacralisation comme un procédé relevant des recherches entreprises en médiologie, nous pensons de fait aux articles et ouvrages de Regis Debray (1992, 1996, 1999, 2000, 2010, 2018), Louise Merzeau (1999), notamment dans les Cahiers de Médiologie puis la revue Médium, qui nous ont été d'une aide précieuse nous permettant de trouver un concept scientifique qui rejoignait nos idées premières.

Tous ces prémices de questionnements nous ont permis d'avancer pas à pas vers le positionnement scientifique qui nous tenait à coeur, à savoir l'importance des Sciences de l'Information et de la Communication dans le processus de patrimonialisation. Pour ce faire et afin d'enrichir nos connaissances nous avons suivi avec attention les différents travaux réalisés sur le sujet. Nous avons repris les questionnements concernant le patrimoine rural en analysant les différents travaux en médiations des chercheurs tels que Jean Davallon (2004, 2006, 2016), Yves Jeaneret (2014), Jean Caune (2017) mais aussi les chercheurs insulaires en patrimonialisation comme Dominique Verdoni (2003, 2008, 2010).

Plan du mémoire

En guise de conclusion de cette introduction, nous précisons que ce mémoire est subdivisé en six chapitres. Cette structure peu ordinaire, nous permettra d'articuler un ensemble de réflexions autour de la problématique suivante : « De la patrimonialisation

aux médiations expérientielles *via* le numérique : un webdocumentaire sur les routes de San Michele en Balagna. » La lecture du plan proposé ci-dessous permettra au lecteur d'appréhender la transdisciplinarité de notre document, successive et mêlée.

Pour comprendre les particularités propres à San Michele et à la recherche action en SIC qui est la nôtre, il fallait que le lecteur puisse avant tout approcher les dimensions anthropologiques de notre étude. Ces prérogatives étant les conditions nécessaires à la compréhension de l'élaboration de notre webdocumentaire et à l'analyse de l'expérience vécue des utilisateurs. Par ailleurs, l'approche en SIC de l'implantation de San Michele en Corse sous la forme de routes dévoilant la présence d'un réseau de *télécommunication* ayant traversé les siècles, se doit d'être au préalable introduite par les fonctions et les attributions qui caractérisent l'Archange.

C'est pourquoi, nous étudierons dans la première partie de notre développement les conditions théoriques à l'implantation de San-Michele en Corse et définirons dans une seconde partie ses particularités mythologiques en regard des civilisations qui se sont implantées sur l'île. Ce faisant, nous justifierons de la nécessité d'opérer un processus de patrimonialisation sur San Michele reconnu comme figure de la religiosité populaire en étayant la genèse de son mythe et son développement en Corse. En troisième partie et quatrième partie nous questionnerons le dispositif webdocumentaire et les médiations patrimoniales comprises comme des enjeux contemporains de la Communication, avant de rendre compte de la conceptualisation et de la réalisation de notre webdocumentaire *E Strade di San Michele en Balagna* en cinquième partie. Afin de mettre au jour les médiations supposées du dispositif en respectant une rigueur et une objectivité scientifique, nous avons choisi de restituer dans une sixième partie les analyses liées à l'expérience vécue (Leleu-Merviel, Schmitt, Useille, 2018) d'un panel d'utilisateurs choisis, réalisées *via* une méthode d'analyse en trois temps, inspirée de la méthode de restitution subjective en situation, exploitée en Sciences de l'Information et de la Communication par Daniel Schmitt (2016). Utilisée initialement pour analyser l'expérience vécue des visiteurs d'un musée, l'éprouver dans le cadre d'une valorisation patrimoniale et non simplement dans le cadre d'une mise en valeur du patrimoine, nous permettra d'en étendre l'application, tout en replaçant les émotions au coeur de l'*in-formation*[1] des individus, et le sensible au coeur des recherches en SIC.

---

[1] "*in-formati*" c'est-à-dire formés à l'intérieur (Varela, 1989, in Schmitt, Op.cit.)

CHAPITRE 1. La *géosacralisation* : une construction théorique transdisciplinaire

1. De l'espace naturel à une anthropologie sociale et culturelle : création d'une identité patrimoniale 43
1.1 Du lieu au milieu : l'écoumène 44
1.2 Des limites aux frontières, des espaces aux territoires 51
1.3 Les processus de sacralisation 58
1.3.1 L'espace sacré 60
1.3.2 Le territoire sacralisé 67
1.4 Médium, Medium, Média 71
1.4.1 Médium 72
1.4.2 Medium 74
1.4.3 Média 75
1.5 Du chemin à la Route, du Cosmos à l'Histoire 77
1.6 La Géosacralisation 81
1.7 L'Objet Patrimonial de Mémoire Religieuse 83

1. De l’espace naturel à une anthropologie sociale et culturelle : création d’une identité patrimoniale

Gringoire, le poète de Notre Dame de Paris (Hugo, 2013, p.87) perdu de nuit dans la ville fulmine avec rage contre le diable qu’il croît être à l’origine des carrefours - et donc de son égarement. Peut être qu’en cherchant aux alentours il aurait pu découvrir une chapelle, comme c’est souvent le cas, placée sous le patronat de celui qui, par sa lumière divine, aurait pu l’aider à retrouver sa route : l’Archange Michel.

Aussi, lorsque dans le psaume 42 dédié aux fils de Coré, le psalmiste dit « *on me demande tout le temps : mais où est ton Dieu ?* » nous pourrions suggérer la réponse suivante : Dieu est sur les routes. Car là où circulent les hommes et leurs idées, s’implante l’Église - et inversement. Et là où les hommes communiquent, l’Église transmet - et réciproquement.

Avant de s’élancer sur les routes insulaires de San Michele, il est important de regarder sur quoi cheminent nos pieds. Ces routes qui nous conduisent aux mystères michaeliques, quand et pourquoi ont elles été créées, que viennent-elles séparer ou rapprocher ? Puisqu’elles nous mènent à l’Archange, elles obtiennent *de facto* une dimension sacrée. Dès lors, elles ne peuvent plus être simplement considérées comme des rubans plus ou moins larges serpentant ça et là dans l’espace, presque sans commencement ni fin. Elles sembleraient plutôt être soumises à des dynamiques culturelles, temporelles, historiques (Bonin, 2021, p.12), ontologiques et religieuses qu’il convient de mettre en évidence pour appréhender la géographie mythique de San Michele.

Ce chapitre s’intéressera aux conditions d’émergence des religions Abrahamiques dites « politiques » par Marcel Gauchet (2010) et aux conséquences sociales, religieuses et patrimoniales qui en ont découlé.

Comprendre de quelles façons les hommes ont pensé et organisé le monde qui les entoure nous permettra par la suite, de mettre en évidence l’impact anthropologique et mythologique de la dévotion Michaelique en Corse, faisant de l’Archange une figure de la religiosité populaire par le biais de ce que nous nommons la géosacralisation.

1.1 Du lieu au milieu : l'écoumène

L'espace est bien souvent un terme galvaudé pour l'inconscient populaire, pouvant faire référence au cosmos situé au delà de l'atmosphère terrestre, potentiellement peuplé de divinités ou d'extraterrestres voire même d'un mélange des deux. Si pour autant la cosmogonie est pour les peuples archaïques la condition *sine qua non* à l'élaboration de leurs structures sociales, il est important dans le cadre du présent développement de clarifier nos pistes d'études en utilisant des définitions adéquates.

Lorsque l'on parle d'espace terrestre il est difficile de ne pas associer cette notion à la discipline qui lui est tacitement accolée : la géographie[1]. Que serait cet espace ? Si pour Aristote, auquel nous devons l'apparition du terme *topos*, chaque lieu est aisément localisable et cartographiable, pour Platon le lieu qu'il qualifie de *chôra* est aussi existentiel et comporte une histoire et des souvenirs[2].

Si l'on se réfère à la métaphore majeure de notre sujet d'étude, à savoir celui de route, on comprend qu'il s'agit d'un concept permettant de relier un point A à un point B, deux lieux identifiables sur une carte comme le suggère Aristote. Pourtant il convient tout autant de prendre en considération la notion de circulation et d'existence puisque ces routes permettent de véhiculer les hommes et leurs idées, et de donner crédit à la *chôra* platonicienne. Ces idées étant susceptibles d'imprégner les lieux de souvenirs et d'histoires.

Si l'espace est donc définissable géographiquement parlant comme étant un environnement naturel composé de lieux identifiables sur une carte, il n'en est pas moins imprégné d'Histoire. C'est pourquoi il serait inutile de digresser sur ce qui revêt une évidence certaine : la géographie étudie la nature dans son plus simple appareil mais également les hommes qui l'habillent.

Les questionnements qui sont les nôtres s'affairent à s'interroger sur les particularités du point A et du point B. Sont-ils deux lieux spécifiques ? Possèdent-ils des caractéristiques communes et comparables à d'autres endroits ou bien sont-ils totalement uniques ? Habite-t-on différemment ici et là ?

---

1 Nous souhaitons préciser ici que nous n'emploierons pas dans notre étude le terme d'« espace géographique » qui apporterait une confusion préjudiciable avec le terme de territoire. En effet, si l'on se fie à la définition admise d'espace géographique à savoir cette portion de l'espace terrestre défini par des combinaisons physiques, économiques et sociales, elle n'acquiert pas de véritable différentiation avec le terme de territoire, hormis le fait pour ce dernier d'être lié à une considération politique. Cependant, comment parler d'économie et de société sans parler de politique ? Si le terme d'espace géographique est utilisé par les géographes et celui de territoire par les autres chercheurs en Sciences humaines et Sociales, nous nous laisserons emporter par le second courant.

2 http://ecoumene.blogspot.com/2012/01/la-chora-chez-platon-augustin-berque.html

Si l'environnement naturel du point B est différent de celui du point A, si la roche y est plus blanche et plus friable, si la végétation y est moins dense et les montagnes plus hautes, l'humain d'ici habite-t-il le monde de la même façon que l'humain de là ?
Lorsque les hommes ont commencé à se sédentariser, comment se sont construites leurs sociétés, quelles en sont les similitudes et les divergences, ont-elles des référents symboliques communs ?
Ces questions pourraient encore se discuter sur de nombreuses lignes. Elles useraient certainement par leur redondance le lecteur, mais auraient toutefois la bienveillance de nous soustraire à une vision uniquement naturelle de l'espace et à nous orienter vers une conceptualisation travaillée de celui-ci : le paysage.
Nous entendons par paysage un aménagement opéré par l'Homme sur un espace naturel. Ce paysage n'aurait d'existence propre que parce qu'il est soumis à une observation particulière selon un point de vue précis à un moment donné. Il n'existe que parce qu'il a été crée par l'Homme et parce que le regard qu'il lui porte lui confère son existence. Il devient alors « *une motivation du lien social en participant à la conscience qu'une société a d'elle même* » (Berque, 1993, p.241).
La Corse est riche de ses paysages. Le pluriel n'est pas ici une fantaisie stylistique. La diversité de son terrain naturel, le panel élargi des couleurs volcaniques et sédimentaires qui composent son socle, les nuances arides ou fleuries de ses sols, les rivages rocheux et les sommets saupoudrés de neige ne sont qu'un infime échantillon des caractéristiques naturelles de l'île avec lesquelles et par lesquelles l'homme a composé ses paysages.
Mais ainsi observés, ils ne seraient « *d'un point de vue touristique qu'un joli paysage « pittoresque » si ne nous parvenaient mêlées a celle du soleil et du vent les palpitations plus profondes de son histoire* » (Bertrand, 2002, p.20).
Or si ces paysages ne faisaient pas écho à ceux qui y vivent, le visiteur extérieur ne pourrait être sensible à l'attrait pittoresque qu'il perçoit en eux car « *la mémoire chasse le banal* » (idem) et qu'« *au coeur de l'inconscient et du conscient collectifs se forge l'identité dans la profondeur d'une histoire qui donne un sens aux formes du paysage et fonde une culture* » (ibid). La culture possède bien des définitions, mais celle de Regis Debray (Op.cit, p.10) nous offre pleinement satisfaction lorsqu'il l'évoque en ces termes : « *la culture c'est le culte des grands morts* », en d'autres mots la culture ce sont toutes ces strates, toutes ces traces laissées par ceux qui ont foulé et modelé l'espace terrestre bien avant nous et toutes ces empreintes auxquelles viendront s'ajouter les nôtres.

Contempler un village corse choisi presque au hasard nous amènerait - sous couvert d'un résumé un peu grossier - à des constatations diverses.

S'il est difficile de décrire sans une certaine émotion cet espace rural composé de différents tableaux paysagers, c'est parce qu'il offre à notre regard éloigné (Lévis Strauss, 1983) l'étrange nostalgie d'un temps révolu et bien souvent fantasmé. Une poétique de l'espace telle que la concevait Gaston Bachelard (1993).

Nous trouvons donc ce village perché sur un promontoire rocheux ou bien niché aux pieds d'une montagne qui fut, il y a longtemps déjà, terrassée par l'homme qui s'évertuait à faire naître sur des pentes vertigineuses ce qui ne pouvait venir au monde naturellement. Dans un premier temps nos yeux seraient inévitablement attirés par l'édifice chrétien aux formes à la fois massives et longilignes unies dans une géométrie parfaite semblant embrasser le ciel. Agglutinées les unes aux autres[1] autour de celui-ci, nous remarquerions ensuite des bâtisses, foyers aux cheminées fumantes, non dénuées d'un certain charme qui, dans l'espoir peut être de se voir accorder une certaine protection divine veillent en retour à en protéger son médium terrestre.

Si ce village nous propose à la fois des espaces publics (la place de l'église, les lavoirs et fours, les ruelles…) et des espaces privés (maisons, terrains délimités par une clôture, enclos …), nous ne pouvons ignorer ces chemins et ces routes qui serpentent ça et là entre les arbres et les collines, encerclés de murs délabrés par le temps, presque effacés des yeux et des mémoires. Si nous avions la possibilité d'acquérir une machine fabuleuse et de remonter le temps, où nous mèneraient-ils ? Sans surprise, ils nous conduiraient vers d'autres villages qui, bien que sensibles au poids des années et donc à certaines réhabilitations, se laissent contempler aujourd'hui presque tels qu'ils étaient à la fin du Moyen-Âge. Ces lieux de vie présenteraient sans nul doute des structures similaires à celles que nous avions déjà constatées dans le premier village décrit.

Pourtant à mieux y regarder, les toits n'ont pas tout à fait les mêmes caractéristiques, les *pagliaghji*[2] non plus, la pierre utilisée pour la construction des chapelles ne semble pas provenir du même gisement.

En toute logique si ce paysage nous semble différent c'est parce que le milieu naturel, dans lequel il a été construit l'est lui aussi, même s'il faut bien intégrer le fait que « *le paysage n'est pas l'enregistrement neutre de phénomènes naturels* » (Bertrand, Op.cit.) et qu'il « *n'est pas davantage l'émanation directe de la nature* ». (idem).

---

[1] Ou à l'écart pour les édifices baroques.

[2] Pailler

Nous comprenons donc que si les matériaux nécessaires à la conceptualisation de ces paysages sont forcement empruntés au milieu naturel qui les a vu naître, ils n'ont d'existence propre que parce que l'homme les a façonnés ainsi.

Bien qu'ils puissent avoir des référents culturels communs (des habitations, un lieu de culte, des espaces de travail …), chaque paysage aura cependant une identité propre résultant à la fois d'un milieu naturel spécifique et d'une adaptation humaine liée à ses particularités[1].

Ainsi naissent progressivement des *psychotopes*[2] qui témoignent de l'émergence d'une culture - et inversement - le paysage serait de fait « *dans ce nouveau sens, un produit social* » (ibid), et pourrait donc être étudié anthropologiquement, puisque c'est en son sein que l'homme grandit, qu'il se construit et qu'il évolue.

Cet espace « *topologiquement organisé* » (Bonin, Op.cit) est habité par l'homme, et est donc organisé par une société au sein de laquelle cet être humain va grandir et évoluer.

L'homme prenant part à la construction de ses paysages nous pouvons dès lors imaginer un impact réciproque. Nos paysages, vecteurs de culture et d'identité, nous façonneraient alors en retour. Il semblerait pourtant que l'homme ait séparé progressivement nature et culture dans une vision dichotomique du monde ce qui a engendré des transformations prométhéennes de l'espace.

En effet, le XVII ème siècle repose sur des questionnements inhérents à la structure physique du monde. Galilée est condamné pour avoir publié *le dialogue sur les deux grands systèmes du monde,* défendant la thèse de l'Héliocentrisme alors interdite par l'Église catholique romaine. Descartes qui défendait aussi cette théorie, préféra privilégier la philosophie pour ses publications. Nous pouvons alors supposer que dans ses écrits, il s'oppose à l'autorité papale en définissant l'existence humaine par sa capacité à penser. Même s'il ne s'aventure pas à contester le principe d'existence divine, il développe un cheminement de pensée reposant sur le doute méthodique, lui seul permettant de faire la distinction entre illusion et vérité.

De la sorte, il rejoint Platon qui avait vingt siècles plus tôt fait part de sa volonté d'obtenir

---

1 A cela il faut cependant y ajouter un bémol. Les techniques humaines ont permis au fils des siècles de déplacer des matériaux sur des distances toujours plus grandes et donc de créer quelques fois des paysages qui différaient de leurs environnements naturels. S'il est vrai que pendant longtemps cela n'était fait que pour des constructions particulières et ponctuelles car le coût en était important (pour une église par exemple : lorsque l'on retrouve de la lauze sur son toit dans le Sud de la Corse où cette matière première est absente), cette constatation est d'autant plus frappante de nos jours avec une tendance à l'uniformisation des lieux de vie qui, bien souvent « dépourvus d'âme » ne diffèrent plus que l'on se trouve à Manchester ou à Ajaccio (architecture internationale).

2 Représentation à la fois psychologique, personnelle et particulière d'un lieu, d'un paysage.

par ce procédé une société plus ouverte à la connaissance et à l'éthique, nécessaires à son bon fonctionnement. Il tentera alors de prouver que la vérité ne se trouve pas dans le monde sensible, mais dans le monde de l'esprit, approuvant ce dualisme humain qu'il qualifie de *dualisme de substance*. Selon lui, le corps et l'âme sont deux substances distinctes : l'âme comme *substance pensante*, que l'on peut nommer conscience, est dépourvue de substance physique, et le corps, rattaché au monde comme *substance étendue*, qui peut donc s'étendre dans l'espace. la substance étendue étant dépourvue d'esprit, elle ne peut être définie que par la physique ou les mathématiques ou par la position précise qu'elle occupe dans l'espace. Si l'on suit son raisonnement, toute chose étendue, une fois analysée et comprise pourra donc être reproduite par l'homme, puisqu'elle ne répond au final qu'à de simples lois mathématiques. S'il l'on ne peut avancer qu'une fois en possession de ces données l'homme se prendrait pour Dieu, puisque Descartes confirme qu'Il est le créateur de toutes choses – dont la substance pensante-, le monde matériel ainsi conçu, c'est à dire indépendamment de l'action pensante, ne saurait être qu'une simple chose manipulable à souhait. Les hommes deviendraient ainsi « *les maîtres et possesseurs de la nature* » (Descartes, 2016).

Augustin Berque, s'oppose à ces théories dichotomiques en défendant la thèse selon laquelle : « *l'être humain est un être géographique ».* Il affirme qu'il y aurait eu dès les premières sociétés archaïques une réelle communication entre l'homme et son espace naturel, car *« l'être de l'humain se grave (graphein) dans la terre (gé) et qu'il en est en retour gravé dans un certain sens. Le sens justement où il est géographique.* » (Berque, Op.cit, p.13). Géographique certes, mais pas au sens moderne du terme. Excluons dans la définition de Berque les frontières cartographiées du modernisme occidental qui empêchent l'homme d'évoluer en adéquation totale avec l'étendue spatiale qui l'entoure, le fixant dans un lieu en l'excluant de son milieu. L'homme est selon lui composé de deux parties distinctes mais néanmoins indissociables l'une de l'autre : le *topos* et la *chôra*[1], séparés par une ligne médiane.

Le *topos*, pourrait être représenté par le corps animal de l'homme, la *chôra* elle, en est la part médiale, c'est-à-dire cette partie qui lui permet d'interagir avec le monde qui l'entoure puisqu'elle regroupe l'imagination de l'homme, ses techniques et son ingéniosité - nous y ajoutons sa conscience. Si ces deux parties ne sont pas fondamentalement égales, elles restent néanmoins inséparables et créent ainsi ce que Berque nomme la médiance.

---

[1] Bien que les termes soient similaires, Berque les distingue dans leurs définitions de celles d'Aristote et de Platon dont nous faisions mention précédemment.

C'est cette médiance qui permettra à l'homme d'entrer en relation avec le milieu au sein duquel et avec lequel il grandit, donnant une existence propre à la notion d'écoumène :

> « *L'écoumène, c'est l'ensemble et la condition des milieux humains, en ce qu'ils ont proprement d'humain, mais non moins d'écologique et de physique. C'est cela, l'écoumène, qui est pleinement la demeure (oikos) de l'être de l'humain. La prendre en considération, comme on le voit, c'est s'opposer à la philosophie qui a pu prétendre localiser la demeure de l'être dans le langage ; ainsi que s'opposer aux sciences trop étroitement humaines qui, à leurs manière, ont assumé ce parti, et ce faisant ont sevré la culture de la nature... alors même qu'elles ne pouvaient nier l'inhérente animalité de notre corps ! - l'effet de cette contradiction coupant derechef l'être de l'humain en deux, comme le dualisme l'avait déjà coupé des choses de l'existence.*
> *Répétons ici que l'écoumène est la relation : la relation à la fois écologique, technique et symbolique de l'humanité à l'étendue terrestre.* » (idem, p.17)

De fait, qui dit relation dit communication. Si l'on devait dès lors expliquer la relation particulière qui existe entre l'homme et son milieu, on pourrait la décrire comme un trajet, qu'Augustin Berque nomme d'ailleurs « *la trajection médiale* ». Ce néologisme s'explique par le fait que certaines sociétés – notamment celles d'Asie orientale - aient saisi leur environnement en tant que paysage. Cette trajection n'est plus seulement une relation subjective ou relative entre le sujet et l'objet, mais comporte trois niveaux « *celui subjectif des signes, celui, ambivalent des sens, celui, objectif, des choses*. » (ibid). Ces deux pôles théoriques du sujet et de l'objet sont mis en relation pour produire une réalité concrète[1], relation incluant un éternel va-et-vient et qui exclue de fait une quelconque causalité.
En ce sens « *dire que la question de l'être est philosophique, tandis que celle du lieu, elle, serait géographique, c'est trancher la réalité par un abîme qui interdit à jamais de la saisir* » (ibidem, p.12).
Il convient d'expliquer cette relation écoumenale en la vulgarisant quelque peu. L'homme structure – ou devrait structurer - sa société en accord avec la nature qui l'entoure. Celle-ci pouvant alors de façon symbolique envoyer à l'homme un ensemble de signes qu'il est capable d'interpréter et qui lui permettent de créer et de matérialiser sa société. Cette société se construit donc en adéquation avec l'environnement qui l'a vu/fait naître qui

[1] Le mot « concret » chez Berque provient du verbe « *concrescere* » qui signifie grandir avec.

devient alors un paysage. Ce paysage renvoie à son tour des symboles faisant sens chez l'homme, devenant *de facto* ce que Berque nomme le milieu. La médiance humaine qui est composée du corps animal et de la partie médiale, permet cette trajection entre l'homme et son milieu. Ainsi le milieu est intrinsèquement lié à l'homme et dépend de la façon que celui-ci a de se représenter la nature, de sa capacité à percevoir en elle des symboles qui lui font sens.

Nous pouvons de cette façon accréditer nos postulats de départ qui consistaient à nous interroger sur les particularités des différents milieux dans lesquels les hommes ont évolué, puisqu'il existe tout autant de particularités humaines, et autant de sociétés diverses et variées.

En d'autres termes, si l'on transforme ces milieux humains en modifiant les rapports homme/nature - ou bien si l'on va à contre-sens pendant la matérialisation d'une société - on rompt cette trajection écoumenale. Briser cette relation entraine *de facto* une cassure de la communication précédemment établie – ou qui aurait dû s'établir - entre médiance et milieu. Grâce à l'écoumène, l'homme possède donc la capacité d'être.

En maitrisant sens et symboles, il devient. Alors on ne peut plus les considérer comme de simples phantasmes dangereux. Les symboles ne sont plus illusions comme le disait Platon dans son allégorie de la caverne (2016).

Parvenir à réunir à nouveau géographie et ontologie permettrait de redonner à l'homme et à l'étendue qui l'entoure une certaine *brillance*, une dualité enfin unifiée en somme.

Mais alors, si cet écoumène est composé de différents milieux, ceux-ci peuvent-ils être eux-mêmes composés de différents paysages comme autant de palimpsestes mésologiques ?

Des *interconnexions* de différents paysages présents dans une même région composée d'une même biosphère peuvent être facilement identifiés. En Corse par exemple, on pourra trouver une *aghja*[1] et une tour génoise dans un même espace. Deux paysages différents mais inter – dans le sens de relation - connectés, puisqu'ils sont à présent dans un espace-temps similaire et vont continuer d'évoluer au sein d'un même milieu. D'autre part, la réutilisation de certaines constructions et/ou le remploi de leurs matériaux permettent de créer de nouveaux paysages en se rajoutant à ceux déjà existant, nous parlerons de *transconnexions*, le préfixe *trans*, signifiant une *tra*versée, un passage au *tra*vers. A titre d'exemple, un menhir que l'on remploi pour faire le linteau d'une église ou bien les pierres d'une chapelle servant à la construction d'un cimetière. Différents

[1] aire à blés.

éléments issus de différents milieux temporels et humains permettent de recréer un nouveau paysage au sein d'un nouveau milieu. Ces *transconnexions* permettent ainsi de relier différentes époques, de faire perdurer une mémoire et par conséquent de faire évoluer en parallèle les différents milieux. De fait, comme le précise Régis Debray (2000) contrairement aux inquiétudes que Victor Hugo laissait paraître dans Notre Dame de Paris « *ceci ne tuera pas cela* ».

1.2 Des limites aux frontières, des espaces aux territoires

L'homme, durant la préhistoire[1] est passé d'un statut de nomade à une volonté - une nécessité ? Un désir ? - de se sédentariser en se créant ainsi une nouvelle façon *d'habiter le monde*. Au lieu de migrer au rythme des réchauffements et rafraichissements saisonniers en quête d'un espace plus accueillant, d'un arbre plus fourni, d'un gibier plus conséquent, l'homme se sédentarise progressivement.

On ne peut raisonnablement penser que cette transition se soit opérée en un claquement de doigt mais qu'elle est au contraire le fruit d'une observation particulière de l'espace naturel, d'une prise de conscience progressive, de changements complexes à la fois culturels, matériels, sociaux et politiques[2].

Si la fabrication de nouveaux outils et de nouvelles armes permettent à l'*homo habiliis* puis à l'*homo erectus* (-3millions d'années à -200000) de passer de la prédation à la chasse organisée en groupe, du nomadisme à l'occupation temporaire des grottes ou de campements plus ou moins durables, les grandes périodes glaciaires qui touchèrent l'Eurasie ne leur permirent pas de s'aventurer au delà de certaines limites naturelles, leur monde d'alors n'incluait ni l'Amérique, ni l'Australie ni l'Océanie (Mazoyer, Roudart, 2002). Il faudra attendre le paléolithique supérieur (entre -16000 et -12000) pour que le climat se réchauffe et donne naissance à de nouveaux milieux composés de nouvelles formations végétales - toundra, lande, steppes … L'*homo sapiens sapiens* obligé de s'y adapter modifiera et perfectionnera considérablement ses techniques de chasse, au point de voir certains gibiers s'amenuiser et disparaitre. L'homme toujours nomade doit ainsi se déplacer de milieu en milieu en quête de nouvelles ressources. Si l'on peut dès lors parler de « territoire » son acceptation doit se faire dans une optique purement animale - notion

---

[1] Ou protohistoire, qui serait déjà selon Jean Guilaine (2019) le terme adéquat.

[2] *Politikos* : désigne ce qui est relatif à l'organisation ou à l'auto gestion d'une cité, d'un état et à l'exercice du pouvoir dans une société organisée. https://www.cnrtl.fr/etymologie/politique

certainement calquée sur l'observation particulière de certains animaux qui ne se déplacent que dans un périmètre établi. Pour autant, certaines régions s'avèrent être propices à la consommation de végétaux facilement conservables, riches en gibiers renouvelables. Ces zones riches facilitent l'installation pré-sédentaire de certains groupements humains. Mais il faudra attendre la dernière phase de la préhistoire, à savoir le néolithique (entre -10000 et -5000) , lorsque l'homme a presque atteint son aire d'extension maximale pour pouvoir parler de sédentarisation[1] ou du moins du passage de la prédation à l'agriculture (idem).

Avec cette transition d'un état nomade à un état semi-sédentaire, les habitats changent eux aussi. La grotte physique qui abritait jusqu'alors les hommes, devient trop petite pour une population grandissante. Elle se matérialise différemment en s'extériorisant et en se parant d'autres matériaux - du bois, des peaux . L'abri devient alors lieu de vie. Des espaces de travail sont délimités, ici le potier, plus loin le forgeron, là le meunier.

Des enclos permettant de garder le bétail apprivoisé sont réalisés, les clôtures montées. L'espace naturel devient paysage. Les limites jusqu'alors naturelles, c'est à dire n'ayant d'existence que parce que la biosphère s'est développée en ce sens - les ruisseaux, les montagnes, la végétation dense, les cols, les mers …- peuvent progressivement être dépassées de par l'acquisition de nouvelles techniques. Pour autant, ce n'est plus une chose aussi aisée qu'avant de se déplacer, les outils par exemple sont lourds et donc difficiles à porter. Si les rencontres avec certaines tribus nomades ou semi-nomades permettent d'échanger des idées et des matériaux en pratiquant le troc, ces transactions connaitront elles aussi leurs limites.

Si l'homme « sédentaire » est beaucoup plus enclin à assurer sa descendance, et bien que la mortalité soit toujours forte - notamment par l'apparition de certaines maladies relative à l'élevage - , il faut pourtant optimiser les rendements de cette nouvelle agriculture. Comme le résument Mazoyer et Roudart (Op.cit, p.134) :

> *« cette expansion agricole néolithique a certes permis un fort accroissement de la population mondiale, mais elle ne fut pas en général, une réponse à la crise de la prédation chez les sociétés de chasseurs-cueilleurs nomades préexistantes. Par contre, il est fort probable que les populations sédentaires*

[1] Pour autant, il nous semble nécessaire de temporiser cette définition. La sédentarisation ne peut signifier une absence totale de mouvements de ces sociétés préhistoriques. Les besoins des troupeaux « nouvellement » apprivoisés, utiles à leur survie - eau, nourriture fraîche …- et donc à celle de ces sociétés « semi-sédentaires » nécessitent des déplacements. De fait les sociétés humaines ne peuvent se fixer entièrement dans un seul et unique endroit.

groupées dans un territoire défini, se sont heurtées, un jour ou l'autre, aux limites d'exploitabilité de ce territoire par simple prédation. A partir de ce moment là, le temps nécessaire pour cueillir et chasser les espèces sauvages surexploitées est devenu supérieur au temps nécessaire pour les cultiver et les élever ; et les conditions techniques (outillage) et éthologiques (sédentarité) en étaient déjà réunies, la protoculture et le proélevage sont dès lors devenus, en ces lieux, plus avantageux que la simple prédation ».

Comment faire alors si les ressources naturelles viennent à se tarir, que les terres ne sont plus exploitables (déforestation due au système *d'abattis-brûlis)* ou qu'elles subissent les affres d'un phénomène naturel - feu, inondation, tempête …-, que les rendements ne suffisent pas à nourrir l'ensemble de la communauté, ou qu'il faille simplement suivre les besoins de transhumance des troupeaux ? Il faut trouver un nouvel espace à habiter. Un nouvel espace qu'il faut parfois conquérir, et qui souvent se refuse à l'être. Un nouvel espace qui peut tout aussi bien attirer les convoitises d'autres groupes, d'autres clans.

Nous pourrions être ici aux commencements de la notion de territoire, non plus celui purement primaire que nous mentionnons en amont, mais le territoire dans sa dimension précisément politique, qui entraîne un changement majeur dans la conceptualisation du monde[1].

Des premières sociétés organisées qui développent leur sensibilité politique sous la forme de cités-états jusqu'à l'affirmation et à la matérialisation des *limes*[2] de l'Empire Romain les hommes ont progressivement créé des limites qui dorénavant ne sont plus naturelles[3] mais qui se matérialisent grâce à plusieurs lignes imaginées qui définissent leurs territoires : les frontières[4].

L'Etat, qui correspond selon Marcel Gauchet (Op.cit.) à la création d'un collectif constitué à l'origine à partir de la volonté de ses membres, sert avant tout à accroître les richesses de sa population (Martinez-Gros, 2014). Or pour ce faire, les frontières de celui-ci ne peuvent rester infranchissables, puisque seule l'extension territoriale permettra d'assurer une prospérité nouvelle. Progressivement, les conquêtes guerrières permettent de placer

---

1 Qui se définit comme « *le concours d'acteurs qui cherchent à identifier puis à résoudre des problèmes vécus comme communs sur un espace géographique donné* » (Pecqueur, 2000, in Papa, Collet, Landel, 2006),

2 Systèmes de fortifications mises en place le long des frontières de l'empire romain.

3 Même si les frontières prendront souvent appui sur les limites naturelles.

4 Du latin « *frontis* » : faire front. Image aisément accolée au concept militaire. https://www.cnrtl.fr/etymologie/frontière

sous tutelle - plus ou moins longue en fonction des cas et des aléas historiques - les États vaincus, donnant naissance aux empires, ensembles importants de territoires unis un seul et relevant d'un même gouvernement. Pierre Boilley et Antoine Marès (2012) en donnent la définition suivante :

> *« l'empire qualifie à la fois des formes étatiques déterminées, des volontés de titulature exagérée – s'appuyant sur une réalité de puissance ou une mémoire de puissance – et parfois aussi des fantasmes mégalomanes sans consistance durable, la prétention impériale pouvant signifier l'effondrement plus ou moins durable de l'État qui s'en réclame. Pourtant, l'empire semble « indestructible », car le cycle de sa naissance, de son apogée et de sa disparition est constamment reproductible à l'échelle mondiale, ce qui correspond aux déplacements géographiques des hégémonies. »*

Ainsi, *l'imperium* de Caesar est couramment admis comme étant la matrice des empires européens[1]. Rome, après avoir brisé Carthage s'approprie l'ensemble du bassin méditerranéen. L'empereur « *maitre des terres et des mers*[2] »n'est donc plus institué selon la volonté de ses membres, mais imposé à eux, qui se voient ainsi offrir protection et prospérité en échange de leur soumission et de leur désarmement[3] : la pax romana. Seulement, une fois ces nouveaux territoires exploités, les richesses viennent à manquer. Selon Martinez-Gros (Op.cit, p.67) la solution pour y remédier sera imaginée par Jules César et Auguste[4]. L'idée première visant à l'accroissement des richesses était d'occuper les villes afin d'y pressurer l'impôt. Or pour prélever ces taxes il est à l'évidence plus simple de fixer au préalable la population en évitant ainsi au maximum ses déplacements. Tout ceci participa sans nul doute à l'accélération du processus de sédentarisation.

---

1 « *Même si la notion d'empire est chronologiquement antérieure à sa naissance, avec les Empires assyrien, égyptien, perse ou chinois dans le Proche et l'Extrême-Orient par exemple, et même si les Grecs pouvaient se revendiquer du passage de la Cité à celle de l'hégémonie d'Athènes, en ayant constitué ainsi un Empire hellénique* ». (Martinez-Gros, Op.cit, p.66)

2 (*despotès tês gês kai tês thalassês)* D'après François Chausson (in Boiley, Marès, 2012) cette dédicace impériale est déjà attestée pour Caligula, mais elle ne connaîtra de diffusion épigraphique qu'à partir d'Antonin le Pieux.

3 L'empire désarme les populations pour leur ôter l'envie de se rebeller car « *l'impôt est une humiliation que des hommes libres et armés ne tolèreraient pas* » (Martinez-Gros, Op.cit.)

4 Même si les premiers empires, provenant des premiers foyers d'émergence de l'agriculture néolithique (Mazoyer, Roudart, Op.cit.) tels que l'Empire Inca ou Egyptien utilisaient déjà le prélèvement d'un tribut auprès la population. Cependant ces tributs relevaient essentiellement d'une main d'oeuvre destinée à l'élaboration de palais ou de temples ou bien pour cultiver les terres de l'Empereur, de la noblesse et du clergé. L'impôt sur le revenu semble lui s'être renforcé sous l'Empire romain.

Mais l'Empire manque d'hommes malgré les mercenaires recrutés dans les contrées « barbares ». La principale source d'enrichissement venant du commerce international *via* notamment les routes commerciales maritimes, les impôts seront prélevés avec plus d'ardeur - et de facilité - directement dans les ports auprès des marchands (idem). La mer n'est plus seulement un espace, c'est un véritable territoire à conquérir et à défendre, puisqu'elle porte accrochées à ses flots les richesses de l'empire.

Ces précisions historiques nous permettent de comprendre la nécessité d'établir une distinction entre une limite et une frontière.

Les limites même si elles peuvent être franchissables ne se laissent pas modifier si facilement par l'homme, qui ne sait toujours pas à l'heure actuelle comment déplacer des montagnes - même s'il peut détourner des cours d'eau. Les frontières, elles, changent au gré des puissances politiques en place. L'histoire nous l'a montré à maintes reprises, elles sont au coeur de la conception des cartes géographiques - qui présentent souvent un ethnocentrisme certain sur lequel nous pourrions digresser.

Nous proposons alors les définitions suivantes : si les limites offrent une simple démarcation entre un espace et un autre, le territoire et ses frontières eux, modifient les rapports premiers qu'entretiennent les hommes avec cet espace puisque se développe avec leur apparition une volonté de domination et d'appartenance, c'est à dire faire sien ce qui appartenait à l'autre ou qui n'appartenait à personne et qui était de ce fait la propriété de tous. Ne sont désormais autorisés à y vivre que ceux à qui l'autorité territoriale le permet, « *définissant de fait une répartition du monde entre eux et nous* » (Santini, Op.cit.).

Cette volonté de domination et de survivance serait selon Platon la cause des guerres :

> « *si donc nous voulons avoir assez de pâturages et de terres à labourer, il nous faudra empiéter sur nos voisins, et nos voisins en feront autant par rapport à nous, si, franchissant les bornes du nécessaire, ils se livrent comme nous à une insatiable cupidité. (…) Nous avons ainsi découvert l'origine de la guerre : le désir de transgresser les bornes du nécessaire est la source des maux des cités, maux privés aussi bien que publics* » (Platon, Op.cit.)

Séparant les hommes, créant et anéantissant des cultures et des civilisations au gré des conquêtes, les frontières modifient les façons qu'ont les hommes d'habiter le monde mais aussi de le quitter.

L'homo sapiens neandertalensis aurait déjà pris conscience au Paléolithique moyen

(-200000 / -50000) de la nécessité d'enterrer ses morts dans des sépultures individuelles et collectives afin de les préserver notamment des charognards (Mazoyer, Roudart, Op.cit, p.35). Au néolithique viendront ce que l'on appelle des nécropoles qui, excentrées des habitats, forment des complexes mégalithiques permettant de rendre hommage aux défunts et de ritualiser d'autant plus le passage de la vie à la mort (Guilaine, Op.cit.). Cette séparation des vivants et des morts entrainera progressivement une ambivalence du sacré développant à la fois les hiérophanies (manifestation du divin) et les kratophanies négatives, c'est à dire la peur des esprits, des morts et de tout ce qui est « souillé ». (Eliade, 2019, p.38)

Rappelons que l'homme a su décoder les signes que lui offrait son espace naturel afin de s'y établir et d'y créer des paysages au sein desquels il va évoluer, une relation qu'Augustin Berque qualifie de mésologique. Partant de ce postulat, les signes envoyés par la nature ont pu trouver sens dès lors que l'homme a développé sa *chôra*, et que son corps animal, le *topos*, s'est retrouvé allié à celle-ci.

C'est certainement pour cela et après avoir observé les cycles de régénération de la nature[1] que l'homme a cherché les réponses aux grands mystères de sa création et de sa propre finitude. Que se passe-t-il après ? L'être humain pourrait-il à la façon d'une graine : naître, croître et revenir au monde par le simple fait d'être enseveli ? Ce n'est pas un hasard si dans de nombreuses mythologies l'homme naît de la terre, s'il est « autochtone », tout comme le premier homme de la Bible, Adam, signifie « *le glébeux*[2] » (Santini, Op.cit.). Comme le précise Mircea Eliade (Op.cit, p.121) « dans nombre de langues l'homme est nommé : « *né de la terre* ». On croit que les enfants « *viennent du fond de la Terre, des cavernes, des grottes, des fentes, mais aussi des mares, des sources, des rivières*» (idem). La symbolique de ces ventres-mère, de cette Terra Mater est présente dans de nombreuses religions archaïques, représentant à la fois la naissance et la mort (idem, p. 122-123). Si ces questionnements sont inhérents aux hommes des temps premiers, nous pourrions alors y voir en accord avec Don-Mathieu Santini la naissance même de la pratique religieuse :

> *« Même s'il nous est interdit d'asséner des vérités concernant les croyances religieuses premières, on peut toutefois estimer que l'instinct animal de*

[1] La plante née de la terre s'y déploie vers le ciel, fleurit, vit, se fane progressivement et finit par revenir à la terre, d'où elle renaîtra la saison suivante si les conditions sont réunies.

[2] " *Dieu modela l'homme avec la glaise du sol ; il insuffla dans ses narines une haleine de vie et l'homme devint un être vivant* « (http://www.vatican.va/archive/FRA0013/_P1C.HTM)

l'hominidé se mêlant au développement croissant de la pensée symbolique du Sapiens fera de la mort d'un individu un moment aussi remarquable que celui de sa naissance. Un moment qu'il convient de marquer par un comportement singulier : le rituel funéraire. Quelle que soit la société, l'attitude vis-à-vis du défunt sera guidée par la volonté de l'accompagner jusqu'au lieu où il pourra se régénérer avant de revenir parmi les siens. » (Santini, en cours de parution)

Pour autant, la fixation des hommes sur un territoire précis va entrainer une conception différente des pratiques religieuses et funéraires. Si les populations sont fixées en un lieu défini, leurs morts le seront aussi. Par conséquent, les croyances qui accompagnent *l'homo religiosus* doivent-elles aussi s'enraciner dans un territoire particulier, en se matérialisant physiquement à proximité des habitats[1]. On peut alors observer un changement quand à la nature même des croyances. Celles-ci pouvant être le résultat d'une acculturation ou bien le fruit hybride d'un mélange de la croyance « native » et de la croyance importée par les conquérants.

En définitive, l'homme comprend progressivement qu'il peut exercer une influence sur le monde qui l'entoure de façon notamment à en dépasser les limites, que ce soit par la création de ponts, de passerelles, de chemins, ou bien par l'invention de machines stupéfiantes lui permettant de côtoyer l'univers des Dieux, en explorant les mondes ouraniens, chthoniens et marins. L'espace devenu fantasme territorial offrira aux explorateurs mille et un songes, mille et un désirs, mille et une raisons de dépasser les limites et d'agrandir les frontières vers « *les lointaines contrées où se trouvent les richesses les plus incroyables : Cipangu et Cathay, le royaume du Prêtre jean, celui de la reine de Saba, le riche pays d'Ophir et le fameux Eldorado*. » (Santini, Op.cit.)

Les grands conquérants qui ont fait l'histoire de notre monde ont aussi apporté et imposé leurs cultures, leurs croyances et leurs dieux aux autochtones de ces terres désirées et vouées par conséquent à subir de multiples assauts. Ainsi, au fils des siècles, les sols furent marqués de drapeaux plantés, de temples élevés, de dieux vénérés et de lieux sacralisés comme autant de palimpsestes religieux et politiques.

[1] Ou a proximité de lieux de passage, car n'oublions pas que même si les hommes fixent leurs habitats, les déplacements humains sont toujours conséquents.

1.3 Les processus de sacralisation

Le terme de sacralisation fait référence nous l'aurons compris à l'acte religieux qui consiste à « rendre sacré ». Par interprétation, on pourrait donc sacraliser une personne, un objet, un lieu, un espace, un territoire, une construction naturelle ou humaine.
Le dictionnaire Larousse[1] nous donne les définitions suivantes : qui appartient au domaine séparé, intangible et inviolable du religieux et qui doit inspirer crainte et respect (par opposition à profane) ; se dit des sentiments de crainte et de respect inspirés par les choses qui sont l'objet d'une révérence religieuse ; qui a un rapport avec la religion, avec l'exercice d'un culte ; à qui l'on doit un respect absolu, qui s'impose par sa haute valeur : le caractère sacré de la personne humaine; qui revêt une importance primordiale et à quoi il ne faut pas toucher.
L'opposition au terme profane[2] apparait comme logique en soi, mais reste à différencier ce qui est profane de ce qui ne l'est pas car nous le devinons, les diverses religions du « Livre » ont usé de ce terme pour définir ce qui auparavant était considéré comme sacré au sein des sociétés archaïques.
Si l'on se penche sur les définitions durkheimiennes, on y trouve cette hétérogénéité induite par le profane et le sacré, perçus comme deux mondes totalement séparés :

> *« Les deux mondes ne sont pas seulement conçus comme séparés, mais comme hostiles et jalousement rivaux l'un de l'autre. Puisqu'on ne peut appartenir pleinement à l'un qu'à condition d'être entièrement sorti de l'autre, l'homme est exhorté à se retirer totalement du profane, pour mener une vie exclusivement religieuse » (Durkheim, 2014, p.44).*

Pour autant, il est possible selon Durkheim de passer d'un monde à un autre, grâce au rite d'initiation, par lequel le jeune homme sort définitivement de la vie profane de son enfance pour devenir sous une forme nouvelle, un être religieux à part entière. Preuve, pour Durkheim qu'il n'y a aucune relation de continuité entre un monde et l'autre :

> *« Parce que la notion du sacré est, dans la pensée des hommes, toujours et partout séparée de la notion du profane, parce que nous concevons entre elles*

[1] https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/sacré/70445

[2] Qui n'est pas religieux ; qui n'est pas initié, qui ne s'y connait pas. https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/profane/64147

une sorte de vide logique, l'esprit répugne invinciblement à ce que les choses correspondantes soient confondues ou simplement mises en contact ; car une telle promiscuité ou même une contiguïté trop directe contredisent trop violemment la dissociation où se trouvent ces idées dans les consciences. La chose sacrée c'est par excellence, celle que le profane ne doit pas, ne peut pas impunément toucher. » (idem, p.45)

Doit-on toujours craindre le sacré pour qu'il soit réel[1] ? Comme le dit Régis Debray[2] : « *le sacré, c'est ce qui impose le sacrifice et ce qui interdit le sacrilège.* » Autrement dit nous créons nous même ce rapport de force, nous choisissons ce qui est autorisé et ce qui est interdit, au nom du sacré. Et par ce choix, nous créons une obligation de s'y conformer. Le sacré impose de fait une crainte inhérente à sa propre existence. C'est pour cela, qu'il est forcément empreint de cette nécessité d'être respectueux à son égard :

« *pour dépasser l'éphémère et échapper à la mort (…) Et c'est cela qui, telle une poutre maîtresse, fait tenir des ensembles organisés, des sociétés, des communautés. Le sacré, c'est un antidestin - dont on ne peut se passer. Ce qui en fait, paradoxalement, notre indépassable destin* » , continue Debray.

Sacraliser un « lieu » reviendrait donc à le considérer comme un endroit « différent » , à le séparer intentionnellement d'autres lieux qui deviennent dès lors profanes. Ce lieu devenu ainsi sacré par l'acte accompli soumettrait celui qui s'y trouve à un certain respect, une certaine peur face au pouvoir *divin* qui en émane.
Pour autant, si l'on comprend aisément la distinction et les comportements que l'on doit observer vis-à-vis de la « chose » sacrée, qui définit cette sacralité ? On pourrait de la même façon s'interroger sur l'application de ces conceptions actuelles sur les religions archaïques / traditionnelles. Pour comprendre les mécanismes des différents processus de sacralisation il faudra les relier aux concepts d'espace et de territoire, de limite et de frontière, de sociétés religieuses et de religions politiques. Ainsi en nous appuyant sur les travaux de Marcel Gauchet, Augustin Berque, Mircea Eliade et Don-Mathieu Santini nous mettrons à jour les changements advenus sur les conceptions du sacré : depuis l'espace

---

1 Selon Mircea Eliade (Op.cit.) l'opposition sacré / profane se traduit couramment pour les religions du « livre » comme une opposition entre réel et irréel ou le pseudo-réel. Même s'il ne faut pas s'attendre à retrouver dans les langages archaïques cette terminologie propre aux philosophes.

2 https://www.reforme.net/?post_type=editovideos&p=18132

considéré comme sacré dans son entièreté jusqu'à la sacralisation de lieux spécifiques sur un territoire défini.

1.3.1 L'espace sacré

Et si nos religions modernes n'étaient pas l'aboutissement d'une évolution spirituelle ? Si au contraire nos sociétés actuelles étaient sorties, depuis l'avènement du christianisme, du religieux au sens pur du terme (Gauchet, Op.cit, p.20-23)[1] ? Une fois de plus, il nous faut parcourir le chemin à reculons en cherchant les pierres enfouies ici et là, afin de parvenir à ériger les fondements de ce que désigne le vocable « religieux » - sans toutefois avoir la prétention d'apporter une définition irréfutable ou exhaustive tant cette notion immémoriale dépend des sociétés qui l'ont conceptualisée, modifiée, nommée, enrichie, voire dénaturée.

Lorsque nous parlons du « religieux » en comprenons-nous réellement la signification ?

Si affirmer que l'existence de la notion précède l'apparition de la parole nécessaire à la nommer n'enrichit pas notre démonstration de quelques nouvelles découvertes, cela nous permet cependant de conceptualiser l'expérience religieuse comme étant une « chose vécue » avant d'être une « chose nommée ». Son apparition supposée, nous l'évoquions déjà au sein de la partie précédente, serait la résultante directe de notre tentative de donner un sens à notre trivialité terrestre. Vinciane Pirenne-Delforge[2] (2018) précise que les religions en général sont des institutions humaines culturellement déterminées, c'est à dire qu'elles régissent selon des modèles culturels les relations qu'entretiennent les hommes avec la sphère supra humaine - que nous nommerons nous le milieu invisible - dont « *la culture postule l'existence, car il faut des hommes pour honorer les dieux* » (idem).

Nous avions aussi mis en évidence les théories d'Augustin Berque relative à la conception bipartite mais néanmoins indissociable de l'être humain : le *topos* - le corps animal- et la *chôra* - le corps médial- . Si la part médiale renferme la sensibilité de l'homme, il semblerait que ce soit par elle que se manifeste notre prédisposition au religieux. Ainsi :

---

[1] Même si les théories de Marcel Gauchet sont à notre sens pertinentes sur ce point, nous garderons, dans un soucis de compréhension, le terme de « religieux » pour parler du christianisme.

[2] https://www.college-de-france.fr/site/vinciane-pirenne-delforge/index.htm

> *« l'infinité de notre corps médial rend sensible à tout instant la finitude de notre corps animal. De ce fait même, inversement, la religion donne à chacun la possibilité de transcender cette finitude. (…) La médiance de l'humain n'est jamais plus sensible qu'au moment où la mort nous ramène à la terre. Alors en effet la vie du corps médial est exaltée par l'extinction de celle du corps animal. Par l'ensevelissement de celui-ci, la terre est pénétrée, fécondée par la symbolicité du corps médial »* (Berque, Op.cit, p.212).

Notre corps médial est donc religieux par essence. Religieux dans le double sens du terme comme le précise Berque « *parce qu'il rassemble l'être social que nos corps animaux séparent matériellement, et parce qu'il transcende la forme matérielle des choses vers la dimension d'une spiritualité sainte* » (idem, p.209-210).
Nous mentionnions de la même façon que l'homme interagit avec le milieu au sein duquel et avec lequel il grandit dans une relation nommée « *trajection* » par Augustin Berque.
De fait, la relation ne peut être qu'emplie elle aussi de religieux. Nous entendons que la sensibilité humaine face au religieux ne peut être vécue et conceptualisée que parce que le milieu dans lequel l'homme évolue lui envoie des signes et symboles qui lui feront sens. De la même façon, puisqu'il s'agit d'une communication réciproque - et non d'une causalité -, les paysages humains qui donnent leur existence à ce milieu en seront aussi fortement empreints. C'est par ces signes que « *l'homme prend connaissance du sacré, parce que celui-ci se manifeste, se montre comme quelque chose de tout à fait différent* » (Eliade, Op.cit, p.17). Cet acte nommé « hierophanie » par Mircea Eliade :

> *« est toujours le même acte mystérieux : la manifestation de quelque chose de 'tout autre', d'une réalité qui n'appartient pas à notre monde, dans des objets qui font partie intégrante de notre monde 'naturel' »* (idem).

De fait, c'est le milieu humain, puisque soumis à la relation mésologique qu'est l'écoumène, qui est considéré comme un espace sacré.
Si l'expérience de la religion donne son sens au sacré et si une nouvelle fois nous pouvons constater que ses origines sont aussi lointaines que celles de l'humanité, comment les hommes des sociétés archaïques, ces hommes nomades, ces premiers *homo religiosus* l'ont-ils matérialisée, dessinée, dite, sacralisée ?
L'exemple le plus lointain et le plus probant étant l'art pariétal et l'art rupestre. Nous choisissons de les prendre en démonstration puisque la grotte est une des symboliques

sur laquelle nous reviendrons maintes fois au cours de notre étude.

Les paléontologues ont mis en lumière la sacralité des grottes à mystères tout en recontextualisant les rituels qui semblent s'y être déroulés. La symbolique présente dans ces grottes est variée : peintures murales, traces de pas, dépôts votifs, montrant une sacralisation établie. Si l'on se contente simplement de prendre comme références nos conceptions actuelles des termes profanes et sacrés, deux points pourraient nous interpeller. D'une part, la grotte sacrée semble *a priori* exclue de la vie quotidienne de ces sociétés, d'autre part puisque sanctifiée sous entend séparée, elle semble une fois de plus exclue du reste du *monde*[1]. Pour autant, et ce même si l'exercice peut s'avérer difficile, il est nécessaire de parvenir à s'extraire de nos schémas de pensées habituels.

En effet, puisque l'homme transforme de façon symbolique cette grotte en sanctuaire, qu'il y pratique des rituels et que par définition ce terme sous-entend une répétition dans le temps, elle ne peut plus être exclue temporellement de la vie de la communauté qui l'a matérialisée, et donc de sa vision quotidienne du sacré. Or, toujours en suivant cette intuition, ne pourrait-on pas voir dans cette sacralisation de la grotte la relation mésologique et religieuse dont nous parlions entre l'homme et son milieu? Puisque la grotte, ici naturelle, devient un paysage placentaire par les signes qu'elle a pu envoyer à l'homme, et par le simple fait d'y établir des rituels, et donc des retours physiques réguliers, l'homme et ses paysages entrent en *trajection*. Ainsi, à l'intérieur de celles-ci s'y établit une communication propre. Communication entre *topos* et *chôra*, entre ce corps unifié qu'est la médiance et le milieu établi, entre ce milieu établi et l'univers, entre l'univers et ce qui le régit. Pour autant, lorsque les hommes fixent leurs êtres, cela change-t-il leur conception du monde et leurs rapports au sacré ?

Pour répondre à cela, arrêtons-nous dans un premier temps sur les recherches menées par Mircea Eliade. Selon lui, l'homme des sociétés archaïques conceptualise son monde en le calquant sur le Cosmos, c'est à dire l'univers considéré comme un système organisé par les dieux[2]. De fait, l'espace habité sera organisé sur ce modèle, puisque « *ce qui doit devenir notre monde doit être préalablement créé et toute créature a un modèle exemplaire : la Création de l'Univers par les dieux* » (Eliade, Op.cit, p.33). C'est ce que l'on nomme la cosmogonie. Le reste du monde, l'inconnu, l'inoccupé, les sommets, les étendues d'eau, l'inaccessible « *peuplé de larves, de démons, d'étrangers (assimilés*

---

1 Nous entendons ici, qu'à part certaines exceptions (grottes de Bédeilhac et d'Enlène, en Ariège, grottes de Tito Bustillo, La Garma, en Espagne), les grottes ornées du paléolithique n'étaient pas des lieux de vie, mais utilisées uniquement dans un but religieux.

2 « *Les premiers mythes racontent des cosmogonies où naissent le cosmos (l'ordre) et la vie par l'union du ciel, de la terre et de l'eau*. » (Santini, parution en cours)

d'ailleurs aux démons et aux fantômes) » (idem. p.32) est lui considéré comme chaos. Le monde des hommes existe parce que le sacré s'y est déjà manifesté, c'est à dire que le monde n'est plus considéré comme homogène mais qu'il présente des « *ruptures, des cassures* » (ibid, p.25), et en fait, le seul monde réel.

Ainsi, ces premières sociétés organisées considèrent leur espace comme entièrement sacralisé par l'acte même de re-création du modèle cosmogonique originel. De fait, même si certaines hiérophanies naissent, elles ne sont pas à notre sens le signe de l'apparition d'une opposition à un espace profane, puisque ces manifestations du sacré apparaissent dans un chaos et sacralisent l'ensemble de l'espace et non un point précis. De fait si séparation il existe, elle n'a de conception qu'entre un monde « *cosmisé* » et un inconnu chaotique.

Ces « *sociétés religieuses* » comme les nomme Marcel Gauchet (Op.cit.), conçoivent la religion dans son sens le plus pur, le plus naïf. Elles se placent de fait dans une relation d'absolue dépendance envers un passé mythique et lointain en dépossédant parallèlement les hommes vis-à-vis de ce qui confère matérialité et sens aux faits et gestes de leur existence :

> « *La séparation rigoureuse des individus d'à présent d'avec le temps instaurateur qui, commande de part en part leur façon de faire, c'est la ferme garantie de ce que personne parmi eux ne peut prétendre parler au nom de la norme sacrée, exciper de ses rapports privilégies avec le fondement divin pour édicter sa loi ou s'arroger le monopole du principe d'ordre collectif. La dépossession radicale fonctionne comme moyen d'une égalité politique dernière qui, si elle n'empêche aucunement les différences sociales de statut ou de prestige de jouer, interdit en revanche la scission d'un pouvoir. Au regard de cet ordre intégralement reçu, auquel il est exclu de toucher, point de privilège possible parmi les vivants, tous mis sur le même plan, le rôle du chef se limitant à célébrer la sagesse des ancêtres qui ont voulu les choses telles et à en rappeler l'inaltérable et nécessaire permanence.* » (idem, p.44)

Le principe même de ces religions « originelles » repose dans l'intégration complète de l'homme aux cycles « *cosmobiologiques* » de la nature et à la « *permanence organisée des éléments et des espèces* » (ibid, p.46). La notion même de religion permet, en régulant les conflits potentiels entre acteurs sociaux, d'assurer une cohésion sociale en faisant primer l'ordre collectif au détriment de la volonté même des individus qu'il réunit,

c'est à dire « *la prévalence absolue d'un passé fondateur, d'une tradition souveraine, qui préexistent aux préférences personnelles et s'imposent irrésistiblement à elles comme loi générale ou règle commune, depuis toujours et valable pour tous.* » (ibidem)

Ces sociétés religieuses reposent sur deux grands principes : « l*e dehors comme source et l'immuable comme règle* » (Gauchet, Op.cit. p.55). Tout ce qui régit les comportements sociaux ne provient pas de la volonté de ces sociétés religieuses mais de ce / ceux qui les ont précédés, des choses qu'ils ont établi et qui devront être reproduites à l'instar du Cosmos.

Aussi, pour ces sociétés religieuses, l'espace sacré ne semble pas calquer ses contours sur ceux du territoire. Les frontières et les limites ne sont pas les mêmes. L'espace sacré en tant qu'imitation du Cosmos ne laisse entrevoir de frontières qu'avec le Chaos des espaces inconnus, le monde des hommes étant par fondement connecté au monde des dieux. Les premiers territoires, dont nous situons l'apparition aux prémices de la sédentarisation, sont entièrement intégrés dans cet espace sacralisé par imitation cosmologique. Puisque le monde des hommes est sacré par cette création cosmologique, il n'existe que de simples limites entre le monde des hommes et celui des dieux, aucune frontière puisque l'acte produit par l'hierophanie sous entend dans le principe de sa manifestation sacrée, une communication entre les deux mondes se « *conjoignant par tous les points comme une seule et même réalité* » (Gauchet, Op.cit.).

Par ailleurs, la religion « originelle » n'étant qu'une répétition immuable, elle ne peut être manipulée par les aléas territoriaux des sociétés humaines, puisque le territoire n'est apparu qu'avec la « fixation » des êtres humains. Si les lieux de cultes ont évolué pour se rapprocher physiquement des sociétés, l'ensemble de leur monde connu reste pour le moment sacré dans son ensemble.

Nous savons que les limites peuvent être dépassées, franchies, notamment grâce à certaines conjonctures naturelles ou à certaines *techniques*. Si nous partons du principe que l'espace sacré obtient ce statut grâce à des ruptures de l'espace homogène, celles-ci pourraient alors être considérées comme des portails permettant le passage entre le monde des dieux et des morts et le monde des hommes. Si le sacré peut se manifester dans le monde des hommes par le biais de hiérophanies, c'est parce qu'il trouve un portail pour y pénétrer. De la même façon, lorsqu'un être humain décède, et toujours en calquant la mort sur le principe de régénérations cycliques de la nature, il faut assurer son passage vers l' « au-delà », bien souvent en le « *payant* » sous forme d'offrandes. Toutes les sociétés archaïques et modernes « croyantes » parlent de cet « au-delà », qu'il soit sous terre, sous la mer, ou dans les cieux, toutes s'accordent sur cette notion d'un autre

monde où partirait notre partie *médiale* - *chôra* - lorsqu'arrive la mort du corps animal - *topos*. De fait, en gardant toujours comme fil conducteur les théories d'Augustin Berque, il nous parait légitime de le situer mésologiquement. Le milieu humain fait partie des choses tangibles de l'univers et est *visible* par l'homme qui peut l'appréhender grâce à ses cinq sens, quand de fait, l'au-delà ne peut pas s'y situer puisqu'il demeure *invisible* à l'homme.

Ces portails que nous évoquons sont nommées des « mi-lieux » par Don-Mathieu Santini (Op.cit, p.110) rendant perceptible le monde invisible :

> *« Ces manifestations ont lieu aux moments cardinaux des rythmes quaternaires cosmiques : rythme circadien (aube, mi-di, crépuscule, mi-nuit), lunaire (nouvelle lune, pleine lune, vieille lune, nuit sans lune), et solaire (solstices d'hiver et d'été, équinoxes de printemps et d'automne) ; mais également aux limites spatiales se précisant en spirale à partir de l'âtre, l'axis mundi : le seuil de la maison, l'angle d'une rue, le clocher, la courbe d'un sentier, d'une route, un point d'eau, un cours d'eau, un rocher, un col, un sommet, une grotte, etc. Toutes les ruptures de l'espace connaissent de nombreux rituels de protection et constituent autant de pores dans le tissu des lieux permettant la manifestation de forces invisibles, d'esprits, d'êtres intermédiaires ou hybrides »*

C'est par le biais de cette porosité entre les milieux, que peuvent se manifester ce que nous appelons communément appelées esprits, revenants, ou fantômes. De fait, si passage il y a de l'un à l'autre c'est qu'il existe un lien, une trajection communicationnelle en somme pouvant être réalisées par le biais de clefs - animales, minérales ou végétales[1]. Dès lors que l'on parvient à appréhender le fait qu'il existe une communication réciproque entre l'homme et ses milieux -visibles et invisibles- et qu'il perçoit le sacré comme une relation avec l'au-delà, nous pouvons saisir dans cette relation mésologique une « *sacralisation de l'univers humain* » (Santini, Op.cit.). Les sociétés traditionnelles

---

[1] *« L'enveloppe animale est un véhicule très usité par les esprits pour évoluer dans le milieu autre (visible ou invisible). Le minéral offre des frontières vers l'autre milieu, des portes (sources, fontaines, grottes, ou rochers imposants) permettant en certaines occasions, l'intrusion d'esprits dans le milieu visible.Quant au végétal, si le sous-bois peut accueillir toutes sortes de créatures enchantées dont le contact n'est pas forcément agréable, les grands arbres peuvent se révéler être des vampires ou servir d'habitat à quelque déité solitaire. Il est vrai que les arbres ont cette aptitude à plonger leurs racines au plus profond de la terre tout en étirant leurs branches vers les cieux. Ils sont en quelque sorte à la croisée des milieux. »* (Santini, en cours de parution, p.111)

n'avaient pas besoin d'établir un distinguo entre milieu visible et milieu invisible, puisqu'elles considéraient à juste titre, ces deux parties comme une unité. Les hiérophanies ne sont pas sacrées en elle-même mais elles permettent d'établir la relation entre le milieu visible et le milieu invisible. Un objet sacré n'est *réel* que parce qu'il :

> « *résiste au temps, sa réalité se dédouble de pérennité. Voici une pierre des plus vulgaires, elle sera promue « précieuse », c'est-à-dire imprégnée d'une force magique ou religieuse en vertu de sa seule forme symbolique ou de son origine : « pierre de foudre », que l'on suppose tombée du ciel ; perle parce qu'elle vient du fond de l'océan. D'autres pierres seront sacrées, parce que séjour des âmes des ancêtres, ou parce qu'elles furent naguère le théâtre d'une hiérophanie, ou qu'un sacrifice, un serment les ont consacrées.* » (Eliade, Op.cit, p.60)

Ainsi, l'on pourrait penser en accord avec Mircea Eliade et Don-Mathieu Santini que la pierre est sacrée parce qu'elle constitue un portail vers le milieu invisible, elle « tombe du ciel » ou « vient du fond de l'océan » autant d'endroits sur l'axe de la verticalité[1] propre au milieu invisible.

C'est pourquoi, le concept de profane ne peut trouver de sens dans la représentation du monde de l'homme traditionnel, puisque par la relation qui lie milieu visible et milieu invisible c'est le monde dans son unité qui se présente comme un espace sacré. La sacralisation ne peut alors être perçue comme un acte volontaire effectué par l'homme mais comme une relation entre le milieu visible et invisible.

De fait, l'opposition profane/sacré prendra naissance un peu plus tardivement dans l'histoire des sociétés humaines. Marcel Gauchet identifie une période de profonds bouleversements qui va modifier les façons qu'ont les hommes de sacraliser leur monde. Cette période qu'il va nommer le « *tournant axial* » se situe approximativement entre 800 et 200 av. J.C et va scinder l'histoire des religions en deux. Cette nouvelle quête spirituelle, même si elle ne peut être identifiée de façon précise sur une frise chronologique et qui résulterait certainement d'une multitude de causes propres à un contexte spécifique, reste cependant observable de part le monde au cours de cette période. Ce bouleversement sociologique - mais aussi anthropologique -, lié à l'apparition de l'Etat et des Empires a fait « *passer les hommes d'une participation au monde à une*

[1] « *Si l'horizontalité relève du milieu visible de l'homme, la verticalité appartient aux divinités chthoniennes, marines et ouraniennes aux pouvoirs prodigieux* ». (Santini, Op.cit.)

volonté de le dominer. » (Gauchet, Op.cit.). Bien évidemment, une transition nette ne peut être envisagée et il est clair que les anciennes pratiques religieuses cohabitent avec les nouvelles. Pour autant le monde de l'homme s'en trouvera fondamentalement bouleversé.

1.3.2 Le territoire sacralisé

La période axiale que nous évoquions, va remettre en question la conception même du monde en tant que tel. Si nous ne pouvons retranscrire ici la totalité des changements engendrés par ces mutations religieuses de peur d'arpenter des chemins qui nous éloigneraient de notre point de mire, nous aurons tout de même la volonté de mettre en lumière certaines particularités utiles au bon déroulé de notre recherche.

Ces modifications spirituelles ont eu nous l'avons dit, un impact important sur les hommes. On assiste en effet à un « *nouveau rapport à la réalité, réalité de soi comme réalité de ce qui est autour de soi* » (Gauchet, Op.cit), à une véritable « *métamorphose de l'altérité ».*

Les anciennes divinités étaient intrinsèquement liées au monde, puisqu'elles « *demeuraient prises à l'intérieur* » et n'avaient aucun impact réel sur celui-ci, même si elles possédaient certaines capacités d'influences telles que la maladie, la mort ou les météores. Or, va apparaître la toute-puissance d'un Dieu unique, omnipotent et omniscient. Ces conceptions religieuses vont modifier le rapport des hommes vis-à-vis de leurs sociétés, les faisant ainsi basculer vers ce que Marcel Gauchet nomme les religions politiques.

Les causes de cet avènement relèvent de complexités civilisationnelles, d'échanges et d'évolution. Elles tendraient à se situer au même moment que l'apparition des États et des Empires, même si dans un premier temps cela n'avait pas « *substantiellement modifié l'organisation hiérarchique* » de ces sociétés, car :

> « *le résultat obtenu reste le même que celui qu'assurait l'égalité primitive : chacun coïncidant avec la place qui lui est d'ailleurs et d'avance assignée, chaque chose correspondant à sa juste définition, l'ordre manifeste s'ajustant exactement à son support sacré, le visible et l'invisible en un mot s'ajustant* » (Gauchet, Op.cit, p.90).

Pourtant un questionnement semble menacer les nouvelles institutions étatiques : « *doit-on fidélité à la loi de la cité ou conformité à la loi divine ?* » (idem, p.94) même si comme le

souligne Gauchet la loi de la cité dépend toujours d'une loi d'émanation divine, et qu'il faille bien qu'elle ait « u*n rapport d'une manière ou d'une autre avec la volonté surnaturelle* » (Idem). Mais le danger d'une volonté humaine d'outrepasser les pouvoirs terrestres pour se conformer aux volontés divines, afin de se conduire en « homme juste » reste envisageable. De la sorte, nulle difficulté à imaginer un renversement du pouvoir politique en place. D'autre part, comme le précise Gauchet, les chefs, bien que soutenus par le pouvoir invisible, ne peuvent être qu'en dessous puisque dépendants de lui, « *quelque chose là, échappe définitivement au pouvoir : ce qui le soutient pourra être retourné contre lui* ». (Ibid).

Selon une idée répandue le seul vrai pouvoir est celui des armes, ces dernières, outre leur sens premier, peuvent avoir d'autres significations. La priorité de l'Empire, tout en colonisant les États voisins afin d'accroitre ses richesses, est bien entendu de faire respecter l'ordre établi. *La Pax Romana* va par exemple destituer les hommes de leurs moyens de défense et implanter sur ces terres leurs temples religieux comme autant de bastions. Pour autant, les conceptions religieuses chez les Romains sont le fruit d'une récupération de croyances étrusques, grecques, égyptiennes, celtes, ou perses. Il n'existe pas chez eux de mythes concernant la création du monde. Leurs mythes sont liés à la création[1] de la cité et sont donc un mélange entre récits historiques et mythologiques qui forment ce que l'on nomme des légendes. De fait, les divinités n'ont aucun mal à être affublées des pouvoirs de ces religions politiques, « *les dieux faisant société avec les hommes qui les accueillent* » (Pirenne-Delforge, Op.cit.). Par cette action, la distance première entre les dieux et les dirigeants tend à s'effacer, et le danger d'une remise en question du pouvoir à s'écarter.

Dès lors, la création des temples devient l'affirmation du pouvoir en place. La religion *via* cette représentation physique et matérielle permettra d'une part d'offrir une visibilité supplémentaire au pouvoir mais aussi de le légitimer puisque c'est aux dieux que les chefs doivent cette victoire. Il est par ailleurs interessant de prendre en considération la racine étymologique du « temple » qui dérive de la même racine que le mot « temps » à savoir du latin *tempus*. Dans les sociétés archaïques le temple était le « *lieu saint par excellence de l'image du monde* » il « *sanctifiait le cosmos tout entier* » (Eliade, Op.cit). Avec l'apparition des religions politiques, ce terme acquière une définition différente et signifie une façon de "séparer" du monde naturel un espace et un moment, par un procédé de sacralisation. Le temple moderne n'est donc plus associé au temps

[1] Tel le mythe de la fondation de Rome.

cosmique et circulaire mais au temps historique et linéaire, devenant de fait un point fixe dans le temps et l'espace.

Nous comprenons alors, que de ces nouvelles représentations du monde *via* la construction de temple au sein d'un territoire précis vont venir modifier le processus de sacralisation comme le concevaient les sociétés archaïques. Le terme sous entendant une séparation du monde naturel ainsi qu'une fixation d'un moment dans l'espace, il ne peut plus exister de relation mésologique comme nous l'avions définie jusqu'alors puisque la religion et l'homme se retrouvent séparés de leur milieu et sont fixés dans un lieu.

Si les dieux ne sont plus à l'origine du monde mais à l'origine de la cité, s'ils ne sont plus présents *dans* un espace mais *sur* un territoire, s'ils peuvent exercer une influence sur le monde alors qu'il ne faisaient jusqu'alors qu'y participer en retrait, si leur milieu se transforme en différents lieux, si l'espace naturel est séparé du temps, l'espace ne peut plus être considéré comme sacré dans son ensemble. Les ruptures ne sont plus perçues comme des portails ouverts permettant le passage et une communication entre le milieu visible et le milieu invisible, puisque l'espace sacré n'existe plus. La religion ainsi alliée au politique ne peut trouver d'ancrage géographique qu'en réponse à un schéma humain d'appropriation d'un territoire. Et puisque ces territoires n'ont de cesse d'être soumis à modification, à des réorganisations et à des affrontements, le temple construit représente d'une part le seul repère possible de ce qui nous appartient, et puisque l'on ne peut plus circuler dans l'espace de façon « libre », il faut trouver un moyen d'entamer une autre communication avec les divinités. De nouvelles frontières se créent entre l'intérieur du temple et son extérieur, créant les prémices de la dualité profane et sacré, opérant une « *mutation du régime de la pensée et transformation de la structure ontologique* » (Gauchet, Op.cit.), le portail devient alors une porte.

Mais les changements ne s'arrêtent pas là. Jusque ici, chaque dieu avait une fonction précise, mais on assiste à une métamorphose divine recentrée en une seule et même entité : un dieu « *d'outre monde* » (idem) unique, omniscient et omnipotent. Le chef des dieux devient Le Dieu unique et récupère les prérogatives de ses prédécesseurs, et « *pour parler très schématiquement, d'un système de la coappartenance avec une multiplicité de petits dieux* », nous passons « *à un système de la séparation d'avec un unique et omnirayonnant principe divin* » (ibid). Effectivement, le monisme[1] va modifier le

[1] Qu'il soit juif ou zoroastrien à ses débuts

principe d'immanence - les dieux sont dans la nature - en un principe de transcendance - qui dépasse la nature. Par ailleurs :

> *« le surgissement de la transcendance correspond en regard à une réunification de ces deux dimensions au départ disjointes : l'originel et l'actuel (…) qui modifient du tout au tout la nature du pouvoir surnaturel en l'établissant à la fois comme source et comme responsable, ici et maintenant, de la marche du monde.* » (ibidem, p.100)

Si les divinités étaient inhérentes au monde qu'elles ont fait naître, le Dieu créateur lui est en dehors de sa création, puisqu'il est « au plus haut des cieux » alors que nous sommes « ici bas »[1]. De plus, il possède la faculté d'agir sur le cours quotidien du monde tout en lui octroyant la capacité de s'auto-gérer. Cela pourrait se justifier une fois de plus par la nécessité du politique de s'octroyer des pouvoirs décisionnels qui puissent avoir un impact sur le moment présent.

Là où les sociétés archaïques percevaient le sacré comme quelque chose d'ancestral et d'immuable, présent dans tout l'espace cosmisé et n'ayant que très peu d'impact sur leurs sorts présents, les religions politiques bouleversent l'ordre des choses en renversant ces traditions religieuses, le changement alors réside dans le « *réaménagement de cette articulation du visible et de l'invisible, la conjonction se retournant en disjonction, la complémentarité en différence, l'ajustement en écart.* » (Gauchet, Op.cit, p.112) On remarque dans ce nouveau processus d'apparition une toute nouvelle conception de la religiosité et du sacré qui ne peut être perçue comme une continuité résultant des premières croyances archaïques. Là où les religions premières rassemblaient les hommes - d'un même clan - , l'association du politique au religieux vient les séparer les uns des autres, par le biais d'un « *appareil de domination* » entre ceux qui sont « *du côté des dieux et ceux qui ne le sont pas* ». (Santini, Op.cit.)

---

[1] Mircea Eliade (Op.cit, p.108 à 110) mentionne que ce principe de transcendance existait déjà dans certaines religions archaïques. Les Dieux créateurs épuisés par la tâche de la création se retirent dans le ciel et ne sont invoqués que très rarement en cas de catastrophes phénoménales intenses. Lorsque l'homme s'approprie les techniques agricoles il commence à choisir des divinités plus proches, plus accessibles que les dieux originels, car il se rend compte de son impact sur le monde. Le Dieu créateur est dans le ciel. Nous pouvons cependant imaginer que ces conceptions religieuses correspondent en fait à la période axiale lorsque l'homme commence peu à peu à s'éloigner de ses anciennes croyances. D'autre part, ces conceptions ne fonctionnent que si l'on considère la transcendance comme une altérité absolue, sauf que les sociétés traditionnelles considéraient qu'elles entraient en contact avec cette altérité lors des rituels de passage, cette altérité étant donc alors relative.

Cependant, nous ne percevons pas dans ces deux visions du sacré une séparation nette. Si la période axiale ainsi nommée par Gauchet, se définit comme un changement d'axe à un moment donné de l'histoire, elle ne peut être le synonyme d'une rupture franche et radicale puisque, comme nous le verrons plus loin, demeurent dans l'essence même des religions du Livre l'empreinte des religions archaïques dont les symboliques seront récupérées ou combattues. Afin d'éviter une conclusion qui entrerait en contradiction manifeste avec les constatations émises au paragraphe précédent mettant en exergue une non continuité entre les religions archaïques et les religions politiques, il convient de préciser nos propos. De fait, si nous ne pouvons parler d'évolution, le terme de révolution quant à lui nous offrirait une meilleure définition. Cette révolution serait comprise comme un chamboulement brutal découlant d'une situation et d'un contexte précis et ne pouvant être dans son résultat final totalement séparé de la situation initiale qui lui donna naissance. A cela ajoutons que le changement aurait pu advenir bien avant cela, au moment même où la notion de territoire a remplacé celle d'espace, soit à l'âge du Bronze.

1.4 Médium, *Medium*, Média

Les sociétés humaines et leur conceptualisation du sacré sont ainsi passées d'une conjonction à une disjonction. Pour autant, même si les hommes sont séparés, il faut les rassembler pour faire perdurer une cohésion sociale, pour faire « cité », pour (re)produire une communauté. Les facteurs de reliance jadis naturels et immuables doivent être modifiés, repensés et/ou crées. Les rapports communicationnels et transmissionnels connaissent à leur tour de profonds changements. La transmission n'est plus cyclique et cosmogonique mais linéaire et historique. Le rapport au temps et à l'espace s'étant modifié, la communication et la transmission deviennent de véritables vecteurs politico-religieux pour l'expansion territoriale et temporelle des religions politiques. Entre « ici bas » et « là haut » entre « ici » et « là bas » entre « hier » « aujourd'hui » et « demain » se développe un processus de domestication du temps et de l'espace qui nécessite de nouveaux intermédiaires, de nouvelles médiations. Du latin : centre/milieu, le terme média désigne communément en Sciences de l'Information et de la Communication le moyen par lequel est diffusée une information. En accord avec Thierry Bardini (2016) et afin d'écarter les obstacles terminologiques de notre développement à venir nous choisissons de distinguer les différents sens que recouvre ce concept.

1.4.1 Médium

Le médium, devenant au pluriel médiums et donnant le terme médiumnique s'approche de la définition courante qu'on lui prête, à savoir un intermédiaire entre les morts et les vivants. Ajoutons à cela qu'il est aussi l'intermédiaire entre les dieux et les hommes. En définitive, le médium est le support *via* lequel sera diffusée une information entre le milieu invisible et le milieu visible.

Il ne faudra pas confondre les médiums avec les points de passage que sont les portails dans les sociétés religieuses et les portes des religions politiques, ni même avec les objets hierophaniques - qui sont simplement la manifestation archaïque, le message, de l'extra ordinaire dans l'ordinaire. Si l'information circule d'un milieu à l'autre, le médium se « situe » dans le milieu visible. Il est le support permettant d'interpréter des informations qui sont parvenues dans le milieu visible par le biais des passages, il n'est donc ni le passage en lui-même ni le portail.

Selon nous les sociétés religieuses n'avaient pas réellement besoin de supports médiumniques, sachant que les dieux passaient aisément d'un milieu à l'autre - puisque la religion d'alors reposait sur le principe d'immanence. La période axiale crée de nouveaux rapports communicationnels entre le milieu visible et le milieu invisible, l'homme s'éloignant progressivement des dieux aura besoin de communiquer avec eux. Certains hommes « développent » - ou prennent conscience ? - de nouvelles capacités , ils deviennent des transgresseurs - les chamans ou les augures par exemple. En utilisant un rituel adapté ils peuvent entrer en communication avec l'Invisible pour retransmettre les messages divins aux hommes[1].

Dans ce cas le support médiumnique est l'homme. Mais c'est uniquement par le biais de sa médiance - *chôra* et *topos* unis - résultant d'un rapport ancestral et ontologique au monde, qu'il peut interagir avec le milieu visible et *de facto* avec le milieu invisible. Les composants qui permettaient le rituel étaient des éléments naturels provenant du milieu visible, ils n'étaient pas eux-mêmes des médiums mais donnaient la possibilité aux transgresseurs de dés-unifier leurs corps pour permettre à leur *chôra* de voyager. Le médium parvenait à séparer son unicité tout en étant à la fois dans le Visible et dans l'Invisible.

Une fois de plus, on ne peut voir de rupture franche dans ces conceptions médiumniques, la période axiale étant une période de transition, il y a fort à parier que les

[1] Les rêves sont aussi des moments propices aux communications avec l'Invisible.

hommes cherchant la meilleure voie communicationnelle ont progressé *via* plusieurs supports médiumniques qui pouvaient cohabiter - certains se développant, d'autres s'amenuisant sans toutefois entièrement disparaître. En se séparant progressivement de l'immanence mésologique et de son rapport ontologique au monde, l'homme *via* les institutions politico-religieuses va s'évertuer à créer des supports médiumniques capables de communiquer dans un univers transcendant. Le médium « technico-culturel », si tant est que l'on puisse le nommer ainsi, serait donc le résultat des conséquences provoquées par les changements induits par la période axiale. Ces nouveaux médiums sont ceux que les hommes ont nommé temples, églises, iconographies, peintures, statues, vitraux, bas reliefs, ornements ou prêtres[1].

Les hiérarchies ecclésiastiques, calquées sur celles des anges, mises en place par Pseudo Denys l'Aréopagite au Vème siècle sont quant à elles les seuls médiums « corporels » officiellement reconnus[2].

Une perspective trompeuse nous amènerait à penser que certaines des pierres levées des civilisations préhistoriques étaient des médiums. Nous le verrons plus en avant, elles seraient la matérialisation des portails naturels, des points de rupture de l'espace. Elles seraient des balises, des panneaux indiquant qu'à cet endroit s'ouvre l'Invisible. Aussi ne faut-il pas voir les temples antiques et les églises comme des constructions similaires s'élevant au gré des nouvelles techniques acquises par les hommes.

Si les menhirs marquent l'espace sacralisé, les temples et églises marquent eux la sacralisation du territoire. Les seconds même s'ils reconnaissent aussi les points de rupture de l'espace comme une ouverture vers le milieu invisible les perçoivent comme des portes fermées et non des portails ouverts. Le temple matérialise ce portail devenu porte, qu'il faut dépasser pour atteindre le sacré tout en se distanciant du profane, pour approcher Dieu et *communi*-qu-*er* avec lui. C'est cet intérieur *extériorisé* et matérialisé, calqué sur la *chôra* et le *topos*, qui permet de communiquer avec l'Invisible. Le temple ou

---

[1] C'est la fonction du prêtre qui est un médium ici et non l'homme en tant que tel. Si le chaman était choisi par les dieux - et donc par la nature elle-même - le prêtre lui, même s'il a « entendu la voix de Dieu » n'est pas promis à cette fonction parce qu'il possède des compétences médiumniques spéciales. L'homme devient chaman parce qu'il possède des facultés particulières, tandis que le prêtre obtient son statut d'intermédiaire parce qu'il est ordonné. Ce ne sont pas ses facultés qui lui permettent d'exercer son pouvoir, c'est son pouvoir qui lui permet d'acquérir ces facultés.
Le chaman est mis sur le même pied d'égalité que les autres membres de sa société et est là pour assurer « *l'impersonnelle perpétuation* » (Gauchet, Op.cit, p.61) du monde, tandis que le prêtre lui bénéficie d'un statut particulier qui le différencie de ses semblables.

[2] Il ne faut pas confondre médium et messager. Les archanges et anges, tout comme les divinités antiques responsables des passages ne sont pas des médiums. Le médium, qu'il soit humain ou non, possède une partie de son être ancré dans le milieu visible, le messager lui passe d'un milieu à l'autre, il n'interprète pas les messages il les transporte.

l'église ne viennent donc pas indiquer la présence de cette porte, ils viennent acter qu'ici et uniquement ici est possible la communication avec l'Invisible. La communication n'est plus fluide entre les milieux, elle est réglementée, soumise - tout comme l'homme - à des droits de passage.

Les iconographies - quelque soit le support - permettent de délivrer les messages et préceptes divins, elles sont les fenêtres donnant sur un au-delà, elles rendent visibles l'Invisible, donnent forme à l'informe. Elles communiquent non plus sur la façon d'organiser le monde en le calquant sur celui des dieux, mais sur l'organisation du monde des hommes selon la volonté de(s) Dieu(x).

1.4.2 *Medium*

Ces changements conceptuels des milieux humains, offrent une temporalité nouvelle. Si la transmission était dans les sociétés religieuses cyclique et ne faisait que répéter une foi ancestrale, les religions politiques elles en marquant sur une chronologie un « avant », un « maintenant » et un « après » doivent domestiquer ce temps désormais historique. La transmission devient à son tour linéaire. On ne cherche plus à commémorer et à transmettre ce qui a toujours été, mais ce qui a eu lieu à un instant « T ». Il n'y a plus de retour, il y a un « hier » que l'on commémore « aujourd'hui » et que l'on commémorera « demain ». Marquer le temps, c'est vaincre l'éphémère, laisser une trace personnelle, officialiser sa légitimité. Pour cela il faut inventer des supports qui résistent - sur un moyen/long terme - aux affres du temps tout en durant plus « *longtemps que les hommes et les évènements* » (Merzeau, 1999) qui les ont crées et qui soient liés à la toute puissance divine.

C'est pourquoi les exemples cités précédemment, les temples, églises, peintures, statues et vitraux mais aussi l'écriture et les livres, les légendes, les contes et les mythes servent de supports temporels politico-religieux. On les nommera alors des *media* - la mise en italique qui indique sa provenance latine marquera ainsi la distinction -, *medium*[1] au singulier, donnant le terme médiologique. La discipline qui dérive de ce mot, « la médiologie », s'intéresse à l'homme qui transmet (Debray, Op.cit, p.2) et aux supports et outils technico-culturels qu'il emploi pour y parvenir.

Regis Debray les classe en différentes catégories. Les Matières Organisées (MO) et les

[1] Regis Debray met l'accent sur le «e » de medium, cependant pour marquer la distinction, nous garderons l'orthographe choisi par Thierry Bardini, c'est à dire sans accent.

Organisations Matérialisées (OM), elles-mêmes subdivisées en sous catégories[1].

Les OM - vecteurs institutionnels, les normes et institutions de type stratégique - qui intéressent notre propos sont celles relatives aux religions politiques, c'est-à- dire toutes les institutions, les « cadres d'organisations » comme les nomme Debray, qui ont régenté les médiations religieuses en se servant des outils et supports opérationnels de type logistique que sont les MO. Nous retiendrons parmi eux « *le support physique d'inscription ou de stockage* » (la pierre des églises et des chapelles, sans oublier le medium par excellence qu'est la Bible) et « *le procédé général de symbolisation* » porté par l'image analogique des iconographies ainsi que par le langage, déjà au service du mythe. Celui-ci permet désormais de véhiculer les préceptes religieux par la « parole sainte » mais aussi par la récupération de récits de tradition orale et la création de légendes (*mirabilia*). Cette catégorie peut aussi englober la toponymie, car nommer un lieu - saint qui plus est - c'est le détacher du chaos du monde profane, c'est en faire un symbole et un repère[2].

En faisant « *trace* » les religions politiques « *témoignent d'une organisation du collectif par l'organisation de la matière* » (Merzeau, Op.cit.).

Debray catégorise les temples et églises comme des « monuments messages », des monuments « *lourds qui ancrent et sacralisent* » (Op.cit, p. 32) où dans cet univers « magico-religieux » le médium et le message « *sont en symbiose* » (idem, p.33). Mais selon nous, ces monuments entrent aussi dans les catégories des « monuments traces » et des « monuments formes ». Car ils sont reliés à la fois à la mémoire, à l'Histoire et à l'espace (au territoire) ; ce sont des lieux d'identité, de fidélité religieuse et de pouvoir ; ils ont une valeur de culture, de culte et d'exposition et leurs fonctions premières sont à la fois de témoigner (cela a été), de transmettre (cela doit rester) et de communiquer (dans le moment même)[3].

1.4.3 Média

L'expression « avoir lieu » signifie qu'un événement s'est déroulé sur un point temporel précis. Évènement que l'on peut marquer d'un repère sur un déroulé chronologique. Mais

---

[1] A cela Thierry Bardini (Op.cit.) rajoute le medium artistique : l'architecture, la sculpture, la peinture et la musique.

[2] Il faut aussi comprendre qu'un medium peut englober plusieurs media. L'église, elle même support médiologique renferme entre ses murs : le Livre de papier, des peintures, des tableaux, les sacrements du prêtre, de la musique …

[3] Voir Debray (Op.cit, p. 84-85)

si l'on se réfère à la terminologie du mot « lieu » - précédemment détaillée - il s'agit aussi d'un point précis localisable sur une carte. Cette expression illustre ce besoin humain de domestiquer à la fois le temps et l'espace en le transformant en territoire borné, marqué et chronologique. Les raisons sont similaires ; s'inscrire sur le sol c'est inscrire aux yeux des autres sa légitimité *actuelle* et s'approprier l'existence d'un lieu par le biais d'une volonté divine. Les religions politiques ont alors transféré progressivement pouvoirs et complexions humaines (Pirenne Delforge, Op.cit.) aux divinités, qui, après avoir été élémentaires, ont été personnifiées à travers des panthéons, projetant sur cette verticalité le reflet social de leur civilisation[1]. De fait, cette sacralité territoriale requiert la nécessité d'imposer non seulement à l'autre mais à « la masse » des autres et des siens une légitimité religieuse. Ce sont alors de véritables « campagnes de communication » qui sont menées. C'est en ce sens que nous considèrerons aussi les temples et églises, les iconographies, les légendes, mythes et contes d'un point de vue médiatique. Car le média - pluriel médias - se définit comme étant un support communicationnel s'adressant à une masse. Même si ce terme - qui provient d'ailleurs de l'anglais mass media - s'applique aux supports imaginés au XXème, nous pouvons aisément l'utiliser pour la période axiale, lorsque peu à peu les édifices religieux servent à l'élaboration de véritables réseaux médiatiques et territoriaux, placés à des endroits à la fois stratégiques et à forte valeur symbolique : les cols, les sommets, les carrefours, les points d'eau.

Les communicants de notre siècle et du siècle passé n'ont en soi rien inventé. Ils ont simplement imaginé des supports médiatiques plus performants, plus véloces, en adéquation avec les évolutions technologiques de leur époque, seuls ont changé les supports, les messages et les possibilités. Le but, lui, reste le même « *faire signal* » (Huyghe, 1999) en « *permettant de prendre ou de faire prendre connaissance de messages produits par des personnes situées à des centaines de kilomètres* » (Debray, Op.cit, p. 39).

Comme le souligne Louise Merzeau (Op.cit.) : « *dans le registre de l'espace temps, le monument appelle la pérennité, l'unicité, la localisation et l'originalité* ». Ainsi ces supports politico-religieux articulés au sein d'un réseau médiatique sont aussi des médiums et des media qui assurent une *téléprésence* et engendre une *télécommunication* entre un « ici » et un « (au de)là » dont les routes Visibles et Invisibles qui les relient entre eux, permettent

[1] Nous formulons ici la même interrogation que Vinciane Pirenne Delforge : « *est-ce parce que les hommes (les grecs dans son propos) attribuaient une complexion humaine à leurs dieux qu'ils les installèrent parmi eux ou bien à l'inverse est-ce cette installation parmi eux qui induira le fait de leur attribuer une complexion humaine ?* ».

des échanges, des rencontres, des circulations d'idées et « *tissent la trame de déplacement, de besoins et de préoccupations de toujours* » (Salini, Thury-Bouvet, 2004)

1.5 Du chemin à la Route, du Cosmos à l'Histoire

Jean Claude Ameisen[1] dit « *aussi loin que nous remontons le passé notre histoire est une histoire en chemin* » , et en route rajouterions-nous.

Utilisés couramment comme synonymes, le chemin et la route diffèrent pourtant dans leurs définitions et dans leurs intentions réciproques.

Le dictionnaire[2] en donne les définitions suivantes : si un chemin est « un espace parcouru ou à parcourir d'un lieu à un autre » ; une « voie reliant un point de l'espace à un autre » ou bien encore « une voie de communication terrestre d'intérêt local, le plus souvent à la campagne et d'importance secondaire par rapport à la route », la route elle se voit décrite comme « une voie de communication importante (par opposition à chemin) qui permet la circulation de véhicules entre deux points géographiques donnés ». Bien que chacune des définitions marque l'opposition entre les deux termes, rien ne permet réellement de les différencier mis à part leurs tailles et leurs localisations. La route serait propre aux espaces urbains, le chemin propice aux balades campagnardes, tous deux restant des voies de communication reliant deux points.

Pourquoi alors parlons-nous de « route de la soie » et non de « chemin de la soie »; de « chemin de (la) croix » et non de « route de (la) croix » ? Les localisations urbaines ou rurales n'en sont certainement pas la raison. Si utiliser le terme « route de la croix » provoque une désagréable dissonance à nos oreilles, ce n'est pas non plus une raison pour y voir un choix purement esthétique.

Notre sujet de thèse mentionne « les routes » de Saint-Michel et non pas « les chemins » de Saint-Michel. Ce choix ne résulte nullement d'une intention stylistique. Pourtant les voies de communication religieuses empruntées par les pèlerins chrétiens sont toutes répertoriées comme des « chemins », qu'il s'agisse du chemin de Saint-Jacques de Compostelle ou bien encore du chemin de Damas de Saint Paul. Les initiatives insulaires assurant la valorisation des sanctuaires chrétiens de San Martinu ou de Santa Ghjulia par la mise en place d'un itinéraire patrimonial utilisent elles aussi cette terminologie.

Le chemin chrétien porte en lui la pénitence, la douleur de l'effort, le pardon, et l'humilité de l'homme qui, bloqué dans la transcendance, ne peut s'élever vers Dieu. Le chemin

---

[1] https://www.franceinter.fr/emissions/sur-les-epaules-de-darwin/sur-les-epaules-de-darwin-20-mars-2021

[2] https://cnrtl.fr/definition/chemin / https://www.cnrtl.fr/definition/route

appelle à la patience, à la prudence et plus il sera long plus honorable en sera la rédemption.

Les pierres qui roulent sous les pieds, les herbes folles des bas côtés, les terrains « accidentés » ralentissent la cadence et incitent l'homme à entretenir ce qu'il construit, comme en témoignent les interminables murs qui encadrent nos chemins insulaires. Arpenter un chemin, c'est être non seulement en communion avec la nature environnante mais c'est en ressentir également l'empreinte invisible mais néanmoins indélébile des pas de ceux qui ont précédé le marcheur. Le chemin fait le pèlerin, et les pèlerins font le chemin. Il y a une réciprocité et non une causalité. Le chemin quoiqu'on en dise n'est alors jamais réellement solitaire, et si on lui rajoute une dimension ontologique en le baptisant « chemin de vie » il est le résultat d'une conception du monde circulaire et non linéaire, où l'homme ancré dans la terre établit une relation écouménale avec son milieu et ses semblables, et permet la transmission à ses descendants de ce qu'il a été et des paysages dont il est co-dépendant.

Qu'ils aient suivi les pistes des animaux qui reproduisaient inlassablement au gré des aléas saisonniers le même itinéraire, ou bien qu'ils en aient créé des nouvelles pour se procurer des matériaux utiles au développement des techniques, les hommes des sociétés religieuses ont emprunté des chemins et non des routes. Car l'important dans ces voies de « communication » n'était pas tant de communiquer que d'assurer à la fois une perpétuation et une transmission, une re-création du cosmos primordial en somme.

Le chemin est sacré en ce sens : il est le résultat de milliers de pas et de gestes répétés au sein d'un espace sacré. C'est cet état d'esprit qui perdure dans l'utilisation du terme de « chemin sacré » par les religions politiques, cette dimension cosmogonique, ces bribes immuables ancrées dans les mémoires des hommes de ce monde et qui font d'eux des êtres géographiques par essence comme le soulignait Augustin Berque (Op.cit.).

Si le chemin est incontestablement terrestre, la route elle n'est pas forcement reliée au sol. Invisible elle peut être dématérialisée : les routes fluviales ou maritimes en témoignent, et plus récemment dans l'histoire de l'humanité celle des airs et de l'espace.

Ces routes extériorisent cet impétueux besoin humain de conquête, d'aller toujours loin, d'élargir son territoire. La route dès lors n'est plus l'empreinte faite dans un espace sacré comme l'était le chemin, elle devient l'extension du pouvoir territorial des religions politiques et s'inscrit dans un contexte purement historique. La route est stratégique, militaire, impériale ou royale, et évoque inlassablement le transport massif d'hommes et de matériaux : la route du rhum, de la soie, des Indes, « *pas de routes sans empires, pas*

d'empires sans routes » nous dit Broc (1996, p.37). Elle est impersonnelle, grande, large, directe et en ligne droite pour les romains[1]. Elle ne tient pas compte des paysages qu'elle parcourt à grands pas, qu'elle chamboule, qu'elle sépare. La route vient du latin « *rupta* » qui signifie rompre, étymologie pertinemment mise en évidence par les mots d'Odon Vallet (1996, p.33) « *il y a de la violence dans la route qui fait une trouée dans la campagne au risque de rompre son harmonie* ». Cette harmonie dont il parle, n'est autre que la relation écoumenale entre l'homme et son milieu, que le chemin venait relier lorsque la route, elle, vient les séparer. Le chemin s'apprivoise pas à pas et se complait dans la lenteur, la route, elle, vient raccourcir le temps en brisant les distances spatiales. Elle abolit progressivement les séparations naturelles - la montagne est trouée et non plus contournée - et permet le développement de plus en plus exponentiel des communications[2]. La route est durable - ou du moins à vocation à l'être - pavée, dallée, puis faite d'asphalte, elle doit résister aux poids des hommes, des matériaux et des années tout en évitant la perte de temps qu'induisent les aléas du terrain. La route est synonyme de vitesse.

Antonio Machado nous dit poétiquement et philosophiquement « *Caminante, son tus huellas el camino y nada más. Caminante, no hay camino, se hace camino al andar* [3]». Si le chemin est aliéné aux marcheurs, la route elle survit aux « routiers », *via* « *le tracé qui dure* » (Debray, 1996, p.8). Progressivement la route efface les empreintes, se rit des chemins trop lents, se démultiplie, remplace les tracés des vaincus, s'élargit toujours plus, et influence les perceptions du monde en modifiant indirectement les façons qu'ont les hommes de le construire. Le chemin reliait l'homme à ses paysages, la route relie les hommes à ses semblables.

La route possède donc à l'inverse du chemin une dimension profondément politique, car elle « *trace le chemin des conquérants* » (Vallet, Op.cit.) et devient ainsi « *la raison d'Etat inscrite sur le sol* » (Broc, Op.cit, p. 42). Sa construction est d'autant plus utile à la guerre, pour récupérer des denrées matérielles et alimentaires notamment ou pour déplacer les troupes plus rapidement en économisant leurs efforts. La route est de ce point de vue « *génératrice et conservatrice d'États car seul un réseau routier peut maintenir la cohésion d'États formés d'éléments disparates* » (idem).

L'Église, elle même, fille des religions politiques, a valorisé la route, « *elle s'est voulue*

---

[1] Les rayons d'Apollon n'avaient pas besoin de faire de détour pour atteindre la terre.

[2] Internet étant - pour l'heure - l'apogée de ces routes de l'information et de la communication.

[3] *« Marcheur, le chemin n'est fait que de tes empreintes et de rien de plus. Marcheur, il n'y a pas de chemin, le chemin se fait en marchant »*

itinérante » (Dragonet, 1996, p.21), non pas uniquement par le pèlerinage qui, comme nous l'avons vu est plus proche du cheminement, ou par sa mission d'évangélisation, mais en s'exportant partout où elle élargissait son territoire. Les routes des vainqueurs sont marqués par le Dieu qui a d'ailleurs permis la victoire. Une fois celle-ci acquise, une marque ou un temple assurera la présence et désormais la légitimité du conquérant et de la divinité qui le protègent. C'est donc naturellement que dès l'Antiquité, certaines divinités - particulièrement celles des passages, des échanges commerciaux, celles en charge du transport des messages et des circulations - sont venues s'implanter sur ces routes politico-religieuses. La route est inséparable de ces divinités, chacun donnant sa raison d'être à l'autre.

C'est pourquoi notre sujet de thèse ne pouvait en aucun cas faire mention d'un chemin, car comme nous le verrons au chapitre suivant, la présence de Saint-Michel en Corse révèle indéniablement d'un caractère politique dans la lignée même des divinités sus-mentionnées.

Par ailleurs, si le chemin est un *medium* par la transmission qu'il véhicule, la route elle est à la fois un médium, un *medium* et un média.

Les routes des hommes et désormais de(s) Dieu(x) sont aussi celles des esprits.

En tranchant l'espace et en imposant un territoire scindé en différents morceaux tout en assurant une reliance entre chaque lieu, l'homme déjà éloigné des conceptions spirituelles cycliques des sociétés religieuses ne peut que métaphoriser une route - et non plus un chemin ouvert - entre les milieux visibles et invisibles disjoints. Les carrefours naturels des chemins étant des portails, ceux des routes deviendront l'emplacement des portes où s'implanteront les édifices religieux, notamment les chapelles du latin *cappelle*, qui offrent des repaires (des caps) et des protections (des capes) à l'homo *viator*.

Ces routes sont autant de lignes, de connexions, de médiations reliant les différents édifices entre eux et sont donc des éléments impondérables à l'établissement d'un réseau médiatique politico-religieux. Par la masse qui foule ces rubans, elles demeurent le support médiologique indispensable au transport des connaissances humaines, des mythes, des contes, des légendes, des techniques et des échanges, « *car les routes religieuses sont aussi des routes intellectuelles où circulent idées nouvelles, formes artistiques et littéraires* » (Broc, Op.cit, p.42) en permettant également à la tradition orale de voyager.

1.6 La Géosacralisation

Les îles méditerranéennes font partie de ces espaces désirés, conquis et territorialisés, la Corse ne faisant pas exception de par la place centrale qu'elle occupe en tant que carrefour maritime. Terre de contrastes, terre de combats, elle subit tout au long de son histoire des attaques extérieures ainsi que des déchirements au sein même de sa société. Malgré l'espace physique insulaire qui compartimente les populations dans des vallées parfois encaissées, l'homme et son territoire sont entrés en interaction par ces voies de circulation qu'il a créées puis entretenues, ces limites qu'il a dépassé, ces points qu'il a relié. Tout cela ayant permis l'émergence de voies de communication où ont circulé les hommes et les idées ainsi qu'un nombre certains de représentations religieuses. Affirmer que la Corse est une terre chrétienne serait de ce point de vue aussi réducteur que véridique, affirmer qu'elle se limite à cette simple constatation sans tenir compte des implications symboliques et sociétales qui la compose et propres à chaque région de l'île serait une erreur. Tous les pays du monde connaissent ces mille-feuilles historiques, ces récupérations et amputations religieuses, tous ont caché sous terre les destitutions sacrées de leurs espaces et de leurs territoires dont les sols gardent la mémoire d'une sacralisation antérieure et actuelle. C'est en cela que la *géosacralisation* trouve sa définition.

Il faut cependant comprendre que ce terme n'est pas le processus de sacralisation en soi, comme nous l'avons vu il en existe au moins deux identifiables[1] qui dépendent de la conception que l'homme se fait du monde : un espace sacré correspondant à la relation mésologique et religieuse des sociétés archaïques et un territoire sacralisé qui se définit par un ensemble de lieux sacrés s'opposant aux lieux profanes. La géosacralisation n'est pas non plus la relation qu'entretiennent les hommes du monde avec le sacré, mais plutôt le résultat visible, perceptible, sensible, audible des relations de l'homme - qu'il soit puissant, guerrier, initié ou simple individu *lambda* parmi la masse des croyants - au sacré, à son espace et à son territoire, gravées dans la terre et dans les mémoires par des siècles de croyances, de rituels, de jeux de pouvoirs politiques et religieux.

Ces relations n'ont pas toutes la même durée, cela s'entend, certaines ont perduré jusqu'à nous, d'autres sont encore à découvrir quand d'autres sont définitivement oubliées. La *géosacralisation* cependant, permet de dépasser l'éphémère pour recréer

[1] Un troisième processus de sacralisation peut cependant être identifié à partir du XXème siècle. La remythification par les écrans, dispositifs et outils numériques d'un monde de « super-héros » offrant une alternative à la destruction du « *cosmos* ».

« l'effet mère », nous entendons par là que des relations même « courtes » demeurent gravées dans l'écoumène et peuvent de fait être comprises comme une transmission inconsciente mais présente.

Aussi, même l'homme ne pratiquant pas de religion est incontestablement religieux par essence puisqu'il demeure au coeur de la relation écouménale et même si l'on assiste à une désacralisation de plus en plus importante de la nature, un « *sentiment de la sainteté de la Nature survit aujourd'hui en Europe, surtout chez les populations rurales, parce que c'est là que subsiste un christianisme vécu en tant que liturgie cosmique* » (Eliade, Op.cit, p.151).

La *géosacralisation* raconte l'histoire des civilisations en retraçant les routes et en évoquant l'empreinte des chemins. Elle protège les traces de milliers de pas vainqueurs ou vaincus. Elle renferme les trésors fantasmés, trouvés ou perdus et imprègne le sol et les hommes d'une musique et d'une couleur particulière, d'une histoire sociologique, anthropologique, médiologique et communicationnelle propre à un espace territorialisé à la fois universel et particulier.

De fait, la *géosacralisation* se doit d'être saisie dans sa dimension mésologique en étant à la fois un facteur de reliance entre l'homme et son territoire et le résultat né de cette relation. Mais elle doit aussi être comprise dans sa dimension médiologique par les médiations qu'elle propose, transmet et accompagne, et dans sa dimension médiatique et médiumnique puisqu'elle sous-tend la mise en oeuvre d'un processus de communication à la fois entre le Visible et l'Invisible et entre l'ici et le là.

La *géosacralisation* est métaphoriquement une immense carte spatiale, territoriale et temporelle comportant plusieurs niveaux de lecture, sur laquelle on peut s'appuyer pour déchiffrer les modalités du sacré au sein d'un milieu spécifique qui est à la fois composé d'un espace sacré et d'un territoire sacralisé.

Enfin, comme le dit Eliade (Op.cit, p.32) :

> « *l'univers mental des mondes archaïques » - et de toutes les périodes dites historiques - « nous est parvenu non pas dialectiquement dans les croyances explicites des individus, mais conservé dans des mythes, des symboles, coutumes qui, malgré toutes sortes de dégradations, laissent voir encore clairement leur sens originaire. Ils représentent un certain sens, des « fossiles vivants » et parfois il suffit d'un seul « fossile » pour qu'on puisse reconstituer l'ensemble organique dont il est le vestige* ».

La *géosacralisation* renferme tout ou partie de ces croyances, de ces mythes, ces symboles, ces coutumes, qui laissent « entrevoir leur sens originaire » par le biais notamment de la toponymie et la tradition orale.
La *géosacralisation* marque tout ce qui est « autre chose que ce monde », tout ce qui est invisible au sein même du visible.
La *géosacralisation* en définitive est la conjonction sensible des parts morcelées de l'homme et de ses sociétés passées, présentes et futures.

1.7 L'Objet Patrimonial de Mémoire Religieuse

Un édifice religieux est nous l'avons dit un médium, un *medium* et un média, ce qui fait de lui un outil de médiations. Mais il ne peut exercer cette fonction qu'en présence d'un être capable d'en recevoir le message. Or, si personne ne le regarde, il n'est rien de tout cela.
On s'attarde souvent à définir un objet patrimonial, qu'il soit matériel, immatériel ou naturel, par ce qu'il véhicule (ou a véhiculé) dans une communauté. On tient rarement compte du procédé de transformation d'un outil du « quotidien » en objet patrimonial. A l'instant T de sa construction il ne peut être considéré comme un objet du patrimoine[1], car il n'a pas encore *grandi* - dans le sens où Berque l'entend - en adéquation avec le milieu des hommes qui lui donnèrent naissance. Comme le dit Davallon (Op.cit, p.81) « *c'est la continuité de la culture (la mémoire) qui permet la signification du monument*». Il ne naît pas patrimonial, il le devient par le leg des ancêtres, car « *transmettre, c'est savoir passer de l'instant à la durée* » (Debray, Op.cit, p.96).
Il faut qu'il y ait un médiateur pour raconter son histoire, ses fonctions, ses anecdotes acquises d'années en années, pour que l'outil religieux s'ancre dans le lieu, dans le milieu et dans les mémoires des hommes et devienne ce que l'on nomme un objet patrimonial. L'appropriation *via* la transmission fait de *l'outil* un objet et incite les hommes à en prendre soin. Si l'outil est propice à la Communication religieuse, l'objet lui est le résultat d'une Transmission sociale et religieuse. Loin de s'opposer, ces deux fonctions cohabitent au sein des médiations qu'elles déploient et qui s'opèrent à la fois dans l'espace et dans le temps grâce à l'homme qui voit, comprend et en transmet les symboliques.

---

[1] Davallon (Op.cit, P.18) le précise bien : « *comme je ne croyais pas que les objets pouvaient être objets de patrimoine par nature, je me suis tourné vers la façon dont leur relation à leurs univers d'origine était socialement construite. Ou si l'on veut, dont le statut de l'objet de patrimoine était produit à travers un certain nombre de procédures de patrimonialisation qui en faisaient un opérateur symbolique* ».

Cependant, si les aléas historiques viennent modifier les lieux d'habitations des hommes, les arrachant à leur milieu ou encore si de nouvelles techniques apparaissent, nous pouvons nous interroger sur le devenir de cet objet.

Que ses pierres soient réemployées pour créer de nouveaux édifices ou que l'outil religieux tombe progressivement en ruine et dans l'oubli, il se défait alors de son statut patrimonial, car sans médiateur humain détenant le savoir, nulle valorisation et nulle transmission possibles. On assiste à l'abandon de l'objet patrimonial religieux car l'outil religieux a lui même été délaissé et/ou oublié.

Pour qu'il puisse retrouver sa dimension patrimoniale, il faut que s'enclenche un processus de patrimonialisation : que des hommes redécouvrent son histoire, ses fonctions, ses particularités en le comparant à d'autres, en créant des inventaires et des classifications, un travail long et précis pour qu'il soit à nouveau compris, vu et transmis. Cependant, s'il demeure désacralisé, il ne pourra pas retrouver son utilité d'antan. De religieux ne pourra demeurer que la mémoire, ainsi il devient ce que nous nommons un Objet Patrimonial de Mémoire (religieuse dans notre cas).

Davallon s'oppose partiellement à cette théorie, puisqu'il explique qu'un objet n'acquière sa *patrimonialité* qu'avec le regard du présent :

> *« c'est nous qui décidons que tels outils, telles usines, tels paysages, tels discours ou telles mémoires doivent acquérir le statut de patrimoine. Le présupposé selon lequel le patrimoine est un donné, dont le statut préexisterait et se transmettrait simplement du passé vers le présent, n'est en ce cas absolument pas tenable ».*(Op.cit, p.96)

S'il est vrai en effet que la patrimonialisation est une démarche contemporaine, Davallon ne tient compte que de la « dénomination » actuelle de l'objet, uniquement des mots actuels choisis pour le définir. Qui plus est, il n'opère aucun *distinguo* réel entre les différents objets patrimoniaux (hormis leur classement matériel ou immatériel). Or, la notion de « patrimoine », surtout dans un contexte religieux, ne peut être le résultat de la seule volonté actuelle des hommes, qui, (et c'est en partie vrai) victimes « *d'une crise du présentisme* » (Harog, 2003, in Davallon, Op.cit, p.94) ont un besoin de plus en plus important de vivre une expérience en lien avec le passé, car évoluant dans un présent dépourvu d'ontologie. Mais, ce n'est pas parce que l'objet n'était pas nommé comme « patrimonial » qu'il ne l'était pas *fondamentalement*, et que les hommes des sociétés

traditionnelles passées n'avaient pas conscience des tenants et aboutissants symboliques et de la portée sociale et communautaire de leurs « objets de culture[1] ».

En effet, Davallon tient peu compte de la dimension médiologique et médiatique de ces objets du patrimoine, de leur but : perdurer dans le temps et communiquer dans l'espace[2]. Dès lors, ils sont par essence même des objets de patrimoine (dans leur étymologie intrinsèque) qui permettent le *leg* d'une culture donnée.

Nous partons du postulat selon lequel la patrimonialisation ne crée pas le patrimoine, contrairement à ce qu'il est couramment admit, mais elle en réactive le sens et lui confère un statut, en lui permettant d'être reconnu « comme tel » dans la société contemporaine[3], par le bais d'une continuité patrimoniale. Car pour l'homme des sociétés traditionnelles (que nous sommes toujours en Corse) les liens avec le patrimoine ont toujours été effectifs et vivants. Ils n'ont pas besoin d'être « actés » pour exister. L'homme des sociétés traditionnelles sait reconnaître un objet du patrimoine *via* notamment « *sa valeur d'ancienneté* »[4] (Davallon, Op.cit, p.71) et les traditions toujours vivaces car répondant à une *créativité cyclique*[5] (idem, p.116). Cependant, si *liens* (subjectivité) il y a, c'est parfois le *sens* (objectivité) qui échappe, suite aux aléas des ruptures historiques et mémorielles, et c'est en cela que la patrimonialisation a son intérêt. Elle va permettre non seulement de donner à l'objet une « *valeur historique* », mais aussi de réactiver le processus médiologique. Dès lors, le patrimoine *via* la patrimonialisation ne serait pas seulement un lien linéaire entre le passé et le présent, mais deviendrait un lien circulaire entre passé, présent, futur.

---

[1] Toujours au sens employé par Debray : culte des grands morts.

[2] « *L'objet patrimonial lui ne raconte rien ; il ne dit pas d'autre que sa présence et appelle ainsi une pratique : discours savant, découverte, vénération, destruction, etc.* » (Davallon, Op.cit, p. 115). Bien qu'il ajoute plus loin (p.120) « *si l'objet avait été produit pour communiquer (tableau, livre, document, inscription, etc.) il possède potentiellement une double fonction de communication : lors d'une exposition, par exemple, il retrouvera sa fonction première qui avait disparu et donnera aussi des informations sur la culture qui l'a produit.* » Or, ce n'est pas parce que l'objet de patrimoine a été « oublié » que la culture à laquelle il est rattaché a elle disparue. De ce fait, la portée médiologique de l'objet ne peut être écartée.

[3] Davallon (Op.cit, p.114) s'y oppose en partie en objectant que l'objectif de la patrimonialisation n'est pas de reconstruire le contexte de l'objet en tant que mémoire continuée d'un groupe, mais de le reconstruire afin de mieux connaitre cet objet et de lui donner un statut en tant qu'objet du passé dans le présent.

[4] Pour Françoise Choay, la valeur d'ancienneté du patrimoine repose sur un sentiment. Selon elle, n'importe qui est capable de reconnaitre un monument ancien d'un neuf, tandis que la valeur historique elle demande une réflexion scientifique. Pour Riegl (1984, p.57), la valeur historique est objective elle se règle sur la nature de l'objet, tandis que la valeur d'ancienneté : « *est subjective, elle tient au désir accru, d'appréhender toute expérience physique ou psychique* non *pas dans son essence objective; comme le faisaient généralement les époques antérieures, mais sous sa forme subjective, c'est-à-dire à travers son action sur le sujet (en tant que sensibilité ou conscience* » (in Davallon, Op.cit, p.71)

[5] Ces sociétés perpétuent à travers une créativité cyclique des façon de faire ou de penser en les réactivant ou en les réajustant quotidiennement.

En re-interprétant les mots de Davallon, empruntés à Pouillon (1975)[1] nous pensons que les pères *via* les liens médiologique et médiatiques engendrent les fils, et que les fils *via* la patrimonialisation (qui permet une redécouverte du sens et la compréhension de la tradition comme évolutive et non figée) redonnent naissance aux pères.
Bien entendu, si l'objet patrimonial religieux possède encore toute sa sacralité et demeure un outil de médiation religieuse, cette démarche ne présente aucun intérêt réel.
C'est pour cela qu'à notre sens la patrimonialisation n'est pas qu'une affaire de sauvegarde, de protection ou de compréhension, mais elle est avant tout une réactivation de la mémoire d'objets patrimoniaux au sein du milieu qui les a vu/fait naître. Comme le résume Dominique Verdoni (2003, p.5) :

> *« le patrimoine ne peut plus être seulement considéré comme un lien entre passé et présent, une collection d'objets, d'édifices et de symboles que la société constitue comme une réserve de protocoles pour comprendre le monde, ou un ensemble d'institutions publiques, juridiques et sociales ayant pour vocation de construire puis de rappeler l'identité historique, mais, par l'introduction du fait vivant, il est davantage considéré comme une ressource pour penser et élaborer l'humain ».*

Pourtant sans nouvelle médiation auprès d'un public, cet objet, à forte teneur patrimoniale certes, n'est qu'un objet sorti de l'oubli parmi d'autre. C'est pourquoi les processus de patrimonialisation doivent impérativement inclure une médiation.

[1] « *La tradition constitue une « filiation inversée » : loin que les pères engendrent les fils, les pères naissent des fils* » (Davallon, Op.cit, p.97)

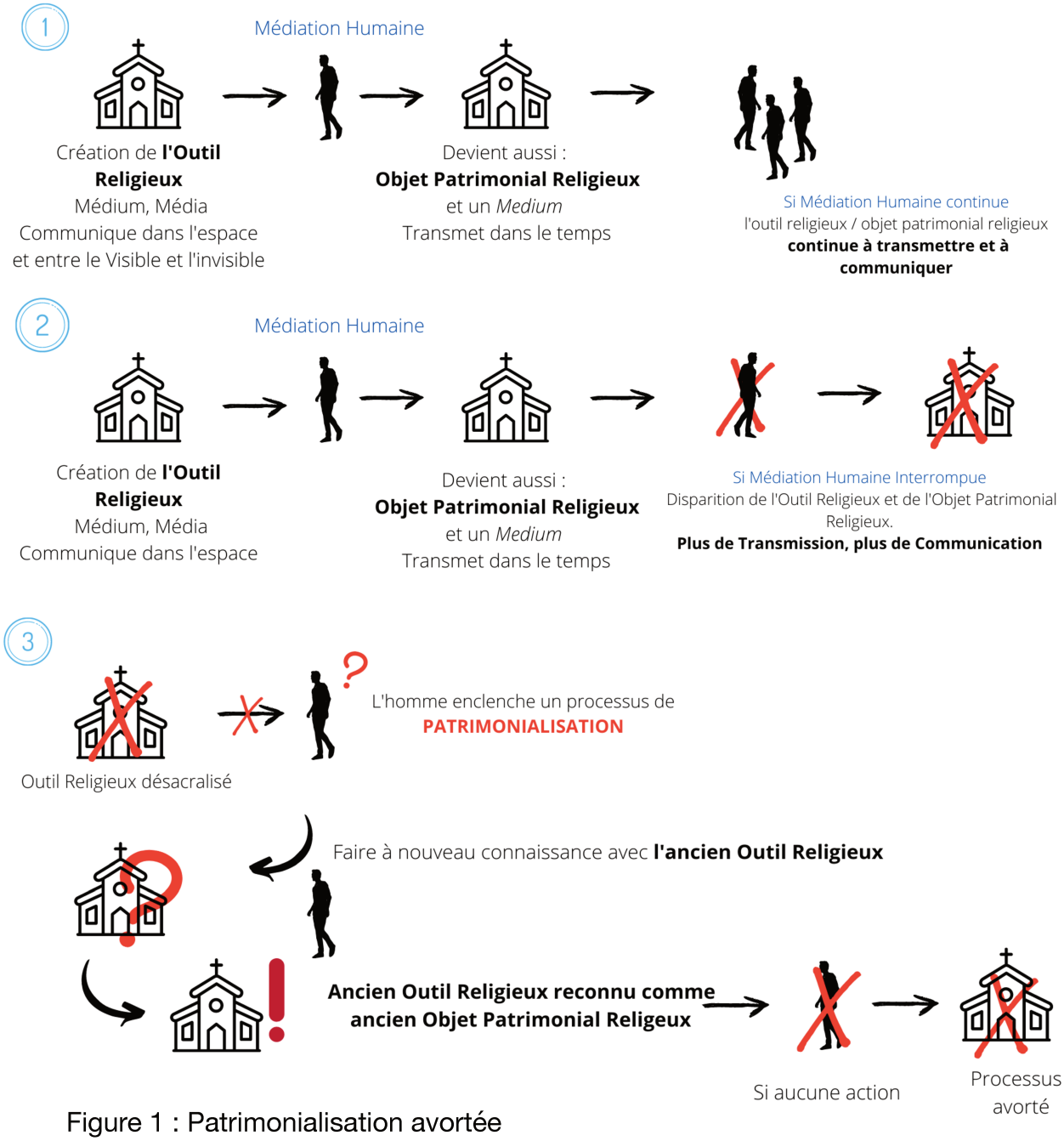


Figure 1 : Patrimonialisation avortée

La médiation patrimoniale aurait alors trois objectifs :

- la mise en valeur[1]
- la valorisation[2]
- la transmission

En premier lieu l'objet se doit d'être mis en valeur, c'est à dire montré à un public de façon ludique, esthétique et didactique, en le réhabilitant, en rendant les lieux accessibles, en le dotant de panneaux qui expliquent sa dimension médiatique, médiologique et médiumnique d'autrefois, en bref en créant une communication autour de lui et faisant de l'objet un produit[3] (une *valeur* ajoutée).
Pour autant, s'il est dorénavant réintégré dans l'espace social, peut-il réellement être compris comme objet de mémoire patrimoniale si l'on ne tient pas compte de ceux qui doivent en hériter ?
La médiation patrimoniale ne doit pas s'arrêter à la mise en valeur de l'objet, mais devrait aussi assurer une valorisation et une transmission auprès des publics concernés, c'est-à-dire aux hommes et femmes qui partagent un milieu et une histoire commune à l'objet.

---

[1] Davallon (Op.cit, p. 38) parle lui de « mise en communication » pour identifier les procédures qui prétendent installer une relation entre le public et l'objet patrimonial (panneaux d'indication, cartes …) et de « mise en exposition » pour faire référence aux dispositifs de présentation destinés à régler la relation du public à l'objet (visite guidée, parcours de visite). La mise en communication permet une visite libre, la mise en exposition une visite accompagnée et régulée de fait.

[2] Pour Davallon (Op.cit, p.53) le terme de valorisation est plutôt employé par les tenants de la démarche fonctionnelle du patrimoine (aménageurs, monde du tourisme, économistes) et serait le résultat « d'une mise en exposition ». Nous sommes ici en désaccord terminologique. La « mise en exploitation » au même titre que la « mise en exposition » et la « mise en communication » résulte selon nous de ce que nous nommons la mise en valeur : ce qui est donné à voir à un public extérieur au milieu de l'objet patrimonial. La valorisation par son suffixe indique le résultat d'une action qui sous entend une dynamique de *sens.* Elle ne peut être alors que différente de la mise en valeur qui elle renvoie, en accord avec Françoise Choay (1992) à un dispositif figé et contemplatif. De ce fait, la valorisation, comme nous l'expliquerons plus en détails, renvoie dans notre développement à l'action de valoriser auprès d'un public local un objet ou une figure patrimoniale avec lequel un lien mésologique existe déjà par nature. La valorisation à une « *valeur d'existence* » (Greffe,2003, in Davallon, Op.cit, p.56).

[3] Cependant Davallon (Op.cit, p.167) note bien l'impact de cette transformation dans ce qu'il nomme le « *don du patrimoine* ». Car en effet en faisant de l'objet un produit (et donc nécessitant la création d'un service) en le vendant on enfreint les « *règles du don et d'une certaine manière* » on met « *en péril un pouvoir symbolique dont l'origine est dans le don que l'on a reçu* ».

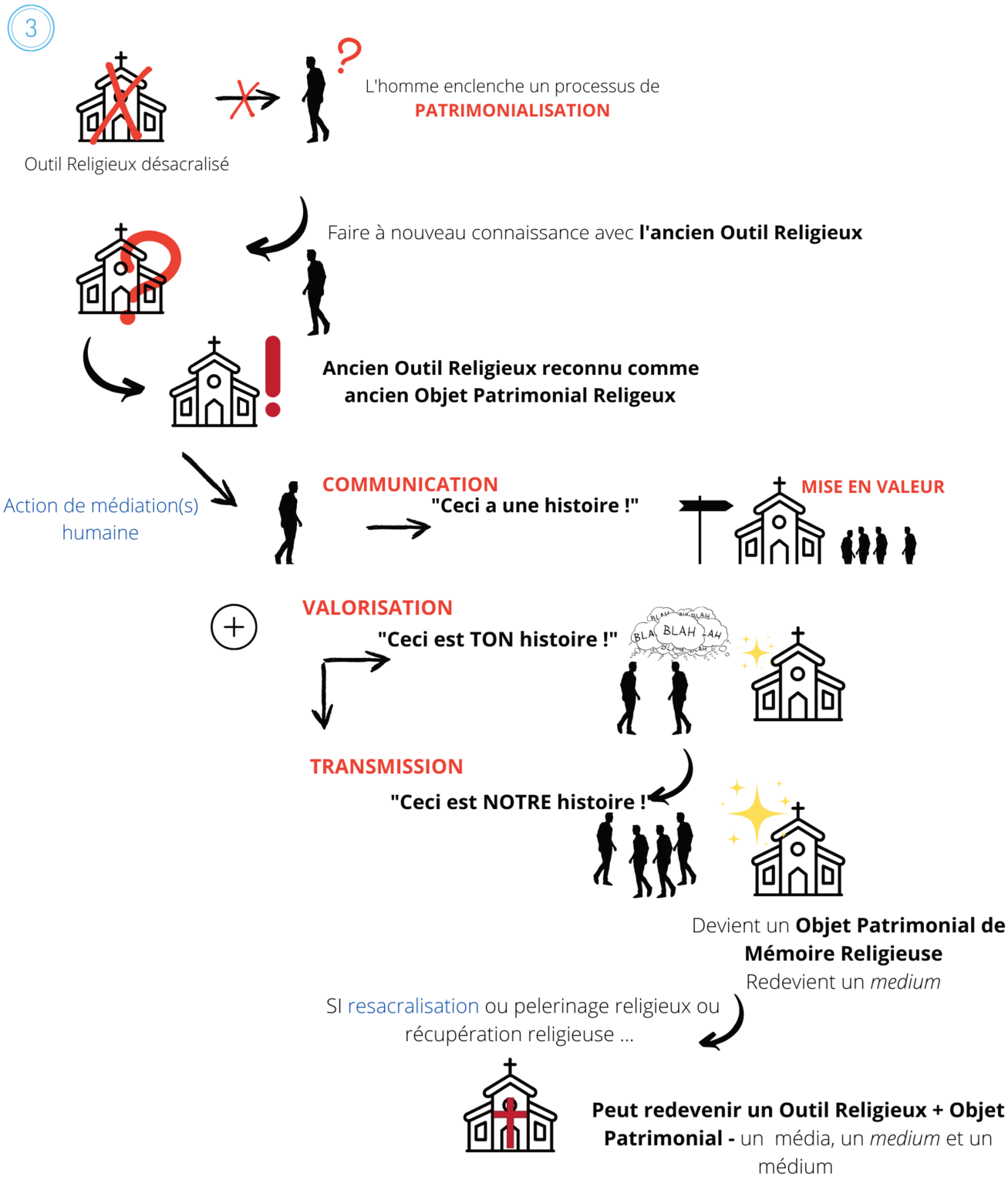


Figure 2 : Patrimonialisation complète

Ainsi la communication (dans le moment même) par les médiations qu'elle créée doit permettre la mise en valeur (cela a été), la valorisation (cela a été et t'appartient) et la transmission (cela doit rester et vivre).

Pour une figure patrimoniale religieuse, le fonctionnement est similaire à la différence que celle-ci englobe tous les objets du patrimoine matériel et immatériel religieux qui sont liés à elle. Le travail de patrimonialisation est donc beaucoup plus conséquent car l'ensemble des éléments doivent à la fois être compris dans leurs particularités et dans leur globalité.
L'objectif de notre thèse de doctorat consiste donc à assurer un processus de patrimonialisation complet - reconnaissance, mise en valeur, valorisation, transmission - de la figure de San Michele en Corse.
Une telle entreprise est complexe car sa figure englobe certes des édifices ruinés mais aussi des édifices toujours sacralisés et en fonction. En toute logique, ils devraient alors continuer leurs fonctions de *media*, médiums et médias, mais les messages originaux ont souvent été oubliés car les symboliques mêmes de Saint-Michel l'ont aussi été.
Le patrimoine immatériel tels que les us et coutumes, les dictons, les prières et les légendes a également été oubliée de la mémoire collective. Or, c'est l'immatériel qui fait vivre le matériel. Si la tradition orale n'est pas là pour accompagner la persistance de l'objet patrimonial dans le temps, cela revient à « *enfermer la tradition dans le seul trajet qui va du passé vers le présent* », (Leclud,1987, p.111, in Davallon, Op.cit, p.93), en ne tenant pas compte de la dimension vivante, circulaire et presque immuable du leg patrimonial.
Que cela soit le résultat d'un procédé volontaire de l'Église ou celui d'une évolution humaine et historique des milieux insulaires, il demeure que la médiation entre l'Objet Patrimonial et la population s'est interrompue. Les édifices bien que toujours sacralisés et utilisés de temps à autres ressemblent plus à des coquilles vides qu'à des médiateurs religieux.
Nous ne pouvons alors parler de protection de la figure patrimoniale et religieuse de Saint-Michel, mais bel et bien d'un processus de patrimonialisation.
Mais ce processus ne pourra s'amorcer qu'en tenant compte de la *géosacralisation* de l'île. La reconnaissance patrimoniale doit se faire en adéquation avec les dimensions mésologiques, médiatiques, médiumniques et médiologiques de la figure patrimoniale religieuse étudiée. Nous nous devons de la replacer dans son milieu en comprenant son évolution historique, en soulevant les strates de son évolution passée tout en tenant compte de sa symbolicité.
Une fois cette étape réalisée, nous pourrons développer le dispositif qui assurera une valorisation et une transmission en développant une médiation interactive auprès du public insulaire, ce qui permettra de recréer autour de la figure de San Michele une identité patrimoniale.

CHAPITRE 2. Le mythe de San Michele

2. San Michele une figure patrimoniale 93
2.1 Élaboration du corpus 94
2.1.2 Classement des données recueillies 96
2.1.2-1 Classement des édifices religieux et des toponymes 96
2.1.2-2 Classement des iconographies 97
2.1.2-3 Classement des récits mythiques et autres productions de la tradition orale 98
2.2 « San Michele apri e porte di li vivi è di li morti » 99
2.2.1 De l'ombre à la lumière : les fonctions cosmiques 102
2.2.1-1 L'Orcu et le Gargano : « andemu à garganà » 103
2.2.1-2 Mithra : de l'origine du monde à l'iconographie michaelique 117
2.2.2 Le voyage, le partage, le message : les fonctions du passage 124
2.2.2-1 Hecate-Angelos : ouvre les portes des vivants et des morts 124
2.2.2-2 Hermès : le dieu clef 137
2.2.2-3 Turms : foudres et frontières divines 144
2.2.2-4 Mercuriu : à la croisée des routes 150
2.2.2-5 Dionysos : in vino transitio 156
2.2.2-6 D'Osiris à Saint Michele : de la psychostasie égyptienne à la « mise des âmes en paradis » 165
2.2.3 L'Art de la guerre : les fonctions guerrières du/es fils de/des Dieu/x 176
2.2.3-1 Arès et Mars : iconographie guerrière 178
2.2.3-2 De la mythologie nordique à la légende de la Biscia : récits eschatologiques 185
2.3 Conclusion du chapitre : le code « génésique » de San Michele 195

2. San Michele une figure patrimoniale

L'hypothèse selon laquelle l'Église chrétienne et les pouvoirs temporels ont imposé sur l'île leurs marques dans le temps et sur un territoire défini tout en contrôlant les accès des portes donnant vers l'invisible par le biais de la figure de San Michele, est celle que nous développerons dans ce chapitre.

Saint-Michel est protéiforme et malléable, s'adaptant à son époque, aux pouvoirs en place et à leurs ennemis. Arbre spirituel prenant racines dans les religions archaïques et antiques, il croît et s'élève sous le soleil du christianisme - qui au besoin, le met en lumière ou le brûle, cueille ses fruits ou balaie ses cendres. Mais à l'instar du renouveau cosmique qu'il figure, jamais les désacralisations successives n'ont pu venir à bout du chef des armées célestes tant ses symboliques sont intemporelles et tant le peuple en est proche. Les traditions et croyances populaires ont fait de lui l'une des figures saintes les plus appréciées et craintes en Corse. Sous l'aile de Saint-Michel sont nées des routes physiques, spirituelles et symboliques. Existentielles en somme.

Si les sociétés traditionnelles opéraient le *distinguo* entre le milieu visible et le milieu invisible elles les percevaient cependant comme un monde uni, de ce fait la communication entre les deux était fluide, les divinités d'alors circulaient librement de l'ombre à la lumière et inversement. Mais la période axiale et la transformation préalable de l'espace en territoire amorcent un changement radical, les ponts reliant le milieu visible et invisible s'effondrent progressivement et se métamorphosent en frontières séparant les dieux du monde des hommes et les hommes du monde des dieux. La mythologie grecque nous offre le récit parlant de cette métamorphose à travers la plume d'Hésiode (2000). Gaia la terre se sépare d'Ouranos le ciel, grâce à leur fils Chronos le temps, c'est la première étape de cette rupture. Zeus, fils de ce dernier s'adonne à son tour au parricide et scelle le schisme mésologique en établissant une hiérarchie divine. Il place les dieux « en haut » de l'Olympe ou « en bas » dans les océans, les mers et aux enfers. Les mythes grecs racontent cette destitution progressive des hommes et la fin de l'Âge d'Or[1], amputés de leurs privilèges et de leur proximité d'avec les dieux, soumis à la toute puissance de Zeus. Chacun se trouvant alors en bonne place. Pour autant, puisque les milieux sont désormais séparés il faut des divinités capables de faire le voyage de l'un à l'autre. Des divinités possédant des passes-droits, responsables des passages et qui seraient en charge des messages. De la même façon dès lors qu'il y a frontières et

[1] Le mythe d'Epiméthée et Prométhée, le mythe de Pandore …

territoire, il y a enjeux de pouvoirs, de conquêtes, de victoire et de défaites. Il y a donc un art de faire la guerre et un dieu pour l'orchestrer.

2.1 Élaboration du corpus

Interroger la présence de l'Archange en Corse suggère un travail préliminaire d'observations à la fois mésologiques - les éléments naturels ou les paysages à proximité des chapelles et églises - ; toponymiques - les noms sur les cartes IGN, les plans terriers et cadastraux et la carte d'Etat Major, proches des toponymes liés à l'implantation des édifices religieux dédiés à l'archange- ; iconographiques - la symbolique des oeuvres d'art chrétiennes présentes dans les églises en Corse qui mettent en scène Saint-Michel - et anthropologiques - contes, mythes et légendes. En émergent certains invariants : la présence de grottes, de menhirs, de vignes, les positions stratégiques aux sommets ou carrefours, les distances notables entre les sites, les éléments naturels et indications toponymiques suggérant une hierophanie antérieure, une iconographie particulière et récurrente etc… S'il est impossible de reconstituer les pièces de ce puzzle civilisationnel qui nous ramènerait dans un passé lointain sans y apporter une part de notre rapport au monde actuel (Sperber, 1982), nous pouvons cependant, grâce aux enquêtes de terrain et à la littérature ethnologique accumulée disposer d'un certain nombre d'éléments de compréhension.

Interroger sa présence donc revient à chercher les marques de son « passage ». Les cartes géographiques dévoilent en grande partie ces traces désormais inscrites mais qui ont avant tout pris corps dans un système de communication basé sur l'oralité. Cependant le passage de l'oral à l'écrit peut engendrer des modifications importantes, comme une mauvaise compréhension de la langue locale par exemple ou bien la « toscanisation » d'une parole, d'un mot, d'un nom entraine une transcription erronée ou modifiée du plan terrier. D'autre part, il peut arriver que des toponymes disparaissent ou soient remplacés par d'autres plus récents. C'est pourquoi, une enquête cartographique ne peut être suffisante.

Après avoir décortiqué les cartes et plans de l'île - IGN, Plans Terriers, Plans Cadastraux Napoléonien, Carte d'Etat Major - nous avons approfondi nos recherches par des enquêtes auprès des professionnels insulaires de la toponymie qui s'évertuent à redonner vie aux toponymes oubliés - Francescu-Maria Luneschi et Ghjasippina Giannesini principalement -, auprès des habitants et dans les ouvrages de références mentionnés plus haut dans notre introduction générale.

Nous avons également passé une annonce sur les réseaux sociaux numériques - les confinements successifs dûs à la période COVID 19 ne nous ont guère laissé le choix ; entreprise qui s'est au demeurant avérée fructueuse. Nous avons ensuite pris contact avec ces personnes soit par téléphone, soit en nous déplaçant « physiquement » lorsque la situation s'est améliorée.

Concernant les iconographies, nous avons commencé notre inventaire en nous rendant sur le site Internet du ministère de la culture[1] où sont accessibles les notices patrimoniales et les photos numérisées de bon nombre d'oeuvres religieuses. Cependant, comme certaines micro-régions de Corse n'ont pas encore été répertoriées nous avons dû nous rendre directement sur sites pour visiter les chapelles et églises manquantes - et pour vérifier la présence de ces oeuvres, étape s'avérant nécessaire puisque certaines étaient mal répertoriées. De fait nous avons élargi cette vérification dès que cela été possible au corpus que nous avions déjà répertorié.

Les récits mythiques issus de la tradition orale ont été les plus difficiles à récupérer. Les mémoires s'éteignent et c'est un fait important que l'on ne peut pas récuser. Certains nous ont été révélés par des chercheurs qui ont entrepris cette démarche bien avant nous, nous pensons évidemment à notre directeur de thèse Don-Mathieu Santini et à Ghjasippina Giannesini (Thury-Bouvet). Nous avons aussi inventorié des récits écrits trouvés dans les livres de contes et légendes insulaires, en essayant autant que faire se peut d'en demander les sources à leurs auteurs[2]. Cette dernière étape est indispensable et garantit l'authenticité d'un récit qui peut être soumis à l'imagination fertile de son auteur le rendant plus long qu'il ne l'est en réalité ou bien *a contrario* raccourci par l'effet « Internet[3] ».

Nous avons récupéré certaines prières directement au sein des églises où elles étaient placées en libre accès ou bien auprès de certains confrères. Les chants et dictons proviennent des recueils mentionnés dans la bibliographie ou d'une enquête orale.

---

1 http://pop.culture.gouv.fr

2 Pour le récit « L'ogre d'Ominanda », l'entreprise fût vaine. L'auteur du recueil étant décédé quelques années auparavant, nous avons pris contact avec ses descendants pour savoir s'il ne restait pas une trace de ce collectage dans les affaires de leur père. Après des mois de recherche, nous avons abdiqué. Pour autant, nous avons choisi de conserver ce récit car son analyse atteste de son authenticité.

3 Bon nombre de récits se trouve retranscrit sur la toile mais dans un format résumé. La rapidité et la facilité de représentations « mentales » induites par l'écrit primant sur la patience et la notion d'imaginaire nécessaires à l'oralité.

2.1.2 Classement des données recueillies

Avant de procéder à un classement spécifique à chaque catégorie, il nous a semblé pertinent d'effectuer une restitution par commune, par pieve et par diocèse de l'ensemble des éléments dédiés à Saint Michel[1], afin d'obtenir des données qui puissent être analysées à la fois dans un contexte global insulaire et dans un contexte plus local. En y joignant les datations lorsque cela était possible, nous avons pu estimer les pieve où la présence de l'Archange était active au Moyen-Âge et celles où son intervention est plus tardive.

2.1.2-1 Classement des édifices religieux et des toponymes

Nous avons choisi de classer les édifices religieux dédiés à l'Archange en séparant ses deux vocables, d'une part ceux dédiés à Saint-Michel et d'autre part ceux dédiés à Sant'Angelo. Suite à cela, nous avons tenu compte de leur état général : en bon état, ruinés, arasés / disparus. Lorsque cela été possible nous y avons rajouté les datations et les courants artistiques s'y rattachant.

Ces données architecturales enregistrées, nous y avons ajouté des constations mésologiques, c'est à dire les particularités du milieu environnant : présence de grottes, de gisements de minerais, de forêts, de vignes, l'altitude, l'orientation, la proximité d'un carrefour, d'un chemin de transhumance, d'un cours d'eau[2] …

Une fois l'ensemble de ces données récolté nous avons jugé pertinent de marquer leurs emplacements sur des cartes - toujours en séparant Sant'Angelo et San Michele - en précisant bien le type d'édifice - ou bien le cas échant le toponyme s'y rattachant[3].

Est apparue sous nos yeux une première évidence : il n'y a pas de répartition uniforme de ces édifices sur le territoire.

Concernant les toponymes et édifices liés à Sant'Angelo, nous pourrions séparer la Corse en deux par une ligne médiane partant d'Ajaccio jusqu'à approximativement Folelli. La partie « Sud » ne présentant aucune trace du Saint-Ange. Geneviève Morrachini Mazel mentionne bien un édifice sur une des îles bonifaciennes, mais ne précise pas laquelle. Aucune de nos recherches n'ayant abouti nous ne disposons pas de renseignements

[1] Voir annexes 1.1 et 1.2 (en ligne)

[2] Voir annexe 2 (en ligne)

[3] Voir annexe 3 (en ligne)

supplémentaires ou d'une localisation précise.
La plupart des sanctuaires semble avoir été implantée sur des sommets proches des côtes, ou très en hauteur dans le Centre-Corse.
Nous avons alors mis en comparaison les toponymes dédiés à Mercuriu et avons fait exactement le même constat. Non seulement la répartition est similaire mais les deux toponymes jouent « ailes à ailes » à seulement quelques kilomètres - voire quelques mètres - de distance l'un de l'autre.
Les toponymes et édifices placés sous le vocable de Saint Michel quant à eux respectent plus ou moins le même schéma. La grande majorité des chapelles se trouvent en Centre-Corse, en Balagna et dans le Cap-Corse. Les églises - plus récentes - semblent s'être implantées majoritairement dans la partie Sud-Ouest de l'île, d'Ajaccio à Sartène, et dans les régions déjà mentionnées. Même s'il y a bien des chapelles et églises présentes dans la quasi totalité des pieve de l'île, leur nombre est plus important à ces endroits. Par ailleurs, les chapelles semblaient être construites dans le Nord de l'île de façon circulaire autour des sommets où étaient implantés des édifices dédiés à Sant Angelo.
Nos hypothèses préliminaires percevaient ces édifices et toponymes - y compris lorsque la chapelle avait disparue - comme éléments d'un vaste réseau s'étendant majoritairement dans le Centre et le Nord de l'île. Les « manques » dans la partie Sud de l'île méritaient aussi que l'on s'interroge.

2.1.2-2 Classement des iconographies

Avec près de 200 oeuvres répertoriées - statues, retables, triptyques, tableaux, peintures monumentales, peintures a fresco, bannières de procession, vitraux - sur l'ensemble de l'île - et dans une répartition quasi similaire à celles des édifices - nous nous devions de procéder à leur classement. Difficile de les inventorier par datation précise, puisque la plupart des oeuvres en est encore dépourvue. Cependant, les influences italiennes nous ont permis de les catégoriser en trois périodes :

- Les peintures a fresco, datées du XV ème et les retables du XVI ème
- Les peintures qui ornent les édifices religieux, majoritairement entre le XVI ème et le début du XIX ème
- Les peintures monumentales, les vitraux et les statues datés principalement du XXème siècle.

Notre but étant principalement d'analyser les messages véhiculés par ces oeuvres afin de déterminer les périodes d'influences michaelique sur l'île, nous avons choisi d'en faire la

description en nous aidant des tableaux d'analyse réalisés par Esther Dehoux (2014). Nous avons donc imaginé deux tableaux différents pour chaque oeuvre[1]. Le premier met en évidence les attitudes de l'Archange (comment combat-il le Diable, pèse-t-il les âmes ou bien les libère-t-il …?), le second concerne ses attributs (porte-t-il une auréole, quel est le matériaux de sa lance, porte-t-il des calligae ou une armure de chevalier …?).

Grâce à ces classements préliminaires nous avons pu faire cas d'une évolution, progressive ou brutale, des messages véhiculés par l'Église.

L'Archange se voit progressivement destitué de ses fonctions pour laisser sa place à la vierge Marie aux alentours du XVII ème siècle.

Cependant, Saint-Michel semble déclencher un regain d'intérêt au sein de la population insulaire à partir du XXème siècle, au vu du nombre important de statues commandées venant décorer les églises de l'île et des oeuvres qui sont peintes en son honneur.

2.1.2-3 Classement des récits mythiques et autres productions de la tradition orale

Outre la différenciation logique entre les dictons, les chants sacrés et profanes et les récits mythiques, nous avons souhaité séparer au sein de cette dernière catégorie deux types de récits relatifs à l'Archange. Nous trouverons d'un côté les récits d'apparition de Saint-Michel[2] qui sont la copie quasi conforme de récits que l'on peut entendre en tous lieux du monde chrétien et de l'autre ceux qui semblent avoir pris naissance en Corse ou du moins qui ont subi un traitement insulaire dans leur histoire[3].

Il est évident que pour les éléments issus de la tradition orale, il n'y a rarement de datation précise possible. L'apport d'un nouveau conteur peut créer une version nouvelle, de même que de nouveaux évènements « historiques » peuvent s'ajouter au récit initial.

Nous avons essayé autant que possible de récolter les variantes de ces récits, qu'elles soient écrites dans des recueils ou bien encore sur Internet.

Contrairement aux constations relatives à la localisation des édifices et des iconographies, les éléments issus de l'oralité semblent être indifférents à une quelconque répartition[4]. Chose étonnante au demeurant, certaines régions « désertées » par une

---

[1] Voir annexes 3 et 4 (en ligne)

[2] Dans ces récits, le Diable est mis en fuite par Saint Michel après un combat acharné. Les habitants decident donc d'y élever une chapelle pour remercier l'Archange de sa protection et ainsi faire perdurer celle-ci. Souvent le Diable en s'enfuyant laisse une marque dans un rocher.

[3] L'appropriation d'un lieu ou d'une spécifié géographie bien définie par exemple.

[4] Voir annexe 5

présence physique de l'Archange possèdent tout de même des récits, prières, dictons ou chants dédiés à Saint Michel. Cela démontre à notre sens l'importance du culte michaelique sur l'ensemble de l'île. On peut y voir la résurgence de lieux lui étant dédiés par le passé ou bien encore l'importance des circulations des hommes et de leurs idées sur les routes de l'île - notamment par les transhumances et les transports de marchandises.
De ces observations sont nées des pistes de réflexions symboliques, anthropologiques, historiques et mésologiques, que nous aurons à coeur de développer au sein de ce chapitre et qui nous permettront de mettre à jour l'essor de la figure michaelique en Corse.

2.2 « San Michele apri e porte di li vivi è di li morti[1] »

Michel signifie « *Quit us Deus* ? » littéralement « qui est comme Dieu ? ». Et si nous nous demandions plutôt : qui est comme Michel ?
Saint-Michel possède des fonctions nombreuses : psychopompe, psychostase, messager de Dieu, chef des armées célestes et est rattaché à des symboliques multiples notamment celles de la lumière et du passage. Représenté avec une épée, une lance ou avec une balance à la main, combattant dragons, serpents, hydres ou Sarrasins, ses sanctuaires sont présents dans des grottes, sur des sommets, à la croisée des chemins. A l'évidence l'archange renferme en lui des archétypes communs à plusieurs mythologies. C'est ce millefeuille cultuel que nous déstructurerons, couche après couche afin de remonter aux origines du mythe de San Michele. La Corse, nous le savons, fût un point stratégique en Méditerranée et donc une terre propice aux conquêtes. La présence de trois grandes civilisations durant l'Antiquité y est aujourd'hui attestée : les Grecs, les Étrusques et les Romains. De fait, comment nier l'apport, l'échange ou l'implantation de leurs concepts religieux sur l'île ? D'autres part, elles aussi ont puisé les origines de leurs mythologies dans diverses civilisations antiques ou archaïques. Il conviendra donc de les interroger pour les besoins de la recherche. Pourtant nous le comprenons bien, le San Michele corse n'est pas en tout point semblable au San Miguel espagnol ou au Saint Michel égyptien, et ce même s'ils possèdent des récurrences dans leurs symboliques. Il

[1] « *San Martinu cullò in celu è a disse à San Michele 'San Michele apri e porte di li vivi è di li morti'* » /« *Saint Martin monta au ciel et dit à Saint Michel « Saint Michel ouvre les portes des vivants et des morts* ». Extrait d'une prière de Noel en provenance du village de Letia.

ne s'agira donc pas ici d'établir un portrait mythologique complet de la figure chrétienne de Saint-Michel, quête impossible au demeurant tant les récupérations sont multiples et diverses en fonction des lieux. Il sera question de relever les influences propres aux conquêtes historiques qui ont marqué, dans tous les sens du terme, la Corse, sans pour autant prétendre à l'exhaustivité. Il est par ailleurs important de mentionner que nous ne nous intéressons qu'aux mythes de ces civilisations, laissant de côté les pratiques cultuelles - exception faite pour Mithra. Gardons aussi à l'esprit que Saint Michel n'est pas uniquement constitué d'éléments précis empruntés à un dieu plutôt qu'à un autre, mais qu'il est parfois le fruit hybride de fonctions communes propres à plusieurs divinités. De la même façon, certaines symboliques communes peuvent se retrouver chez d'autres saints chrétiens ou en Jésus Christ lui-même. Il ne sera donc pas question de chercher un fil mythologique unique, mais de reconstituer la toile mythique qui donna vie à San-Michele. Pour ce faire nous développerons chacune de nos analyses à partir d'un point précis, qu'il soit toponymique, iconographique ou provenant d'un récit mythique insulaire et chercherons à en retrouver les filiations.

Régis Debray[1] nous dit, avec un trait d'humour certain, que l'angélologie est le premier nom de la médiologie. Il propose pour cela trois repères essentiels qui nous serviront de base à la construction de notre chapitre :

> *«1/ L'Éternel ne fait pas ses commissions lui-même, il a un besoin structurel d'agents de transmission. 2/ Ces voltigeurs n'opèrent pas en francs-tireurs, ils appartiennent à des milices hiérarchisées sur une échelle d'ordre (la taxis). 3/Tout ange peut devenir démon, tout transmetteur un interrupteur. Le diabolique et l'angélique sont les deux faces d'une même fonction ».*

Nous avons choisi de présenter ces « divinités mères », non pas dans un ordre chronologique - qui n'aurait eu que très peu d'intérêt puisqu'on ne peut clairement en confirmer les dates d'apparition- mais classées au sein de trois catégories : la lumière, le passage et l'art de la guerre. Il est cependant évident que ces catégories sont intrinsèquement liées les unes aux autres et bien que certaines divinités se retrouvent dans plusieurs d'entre elles nous avons choisi dans un souci de clarté rédactionnelle de les faire figurer dans les sous-chapitres où leur fonction principale est discutée.

[1] https://www.mediologie.org/ange

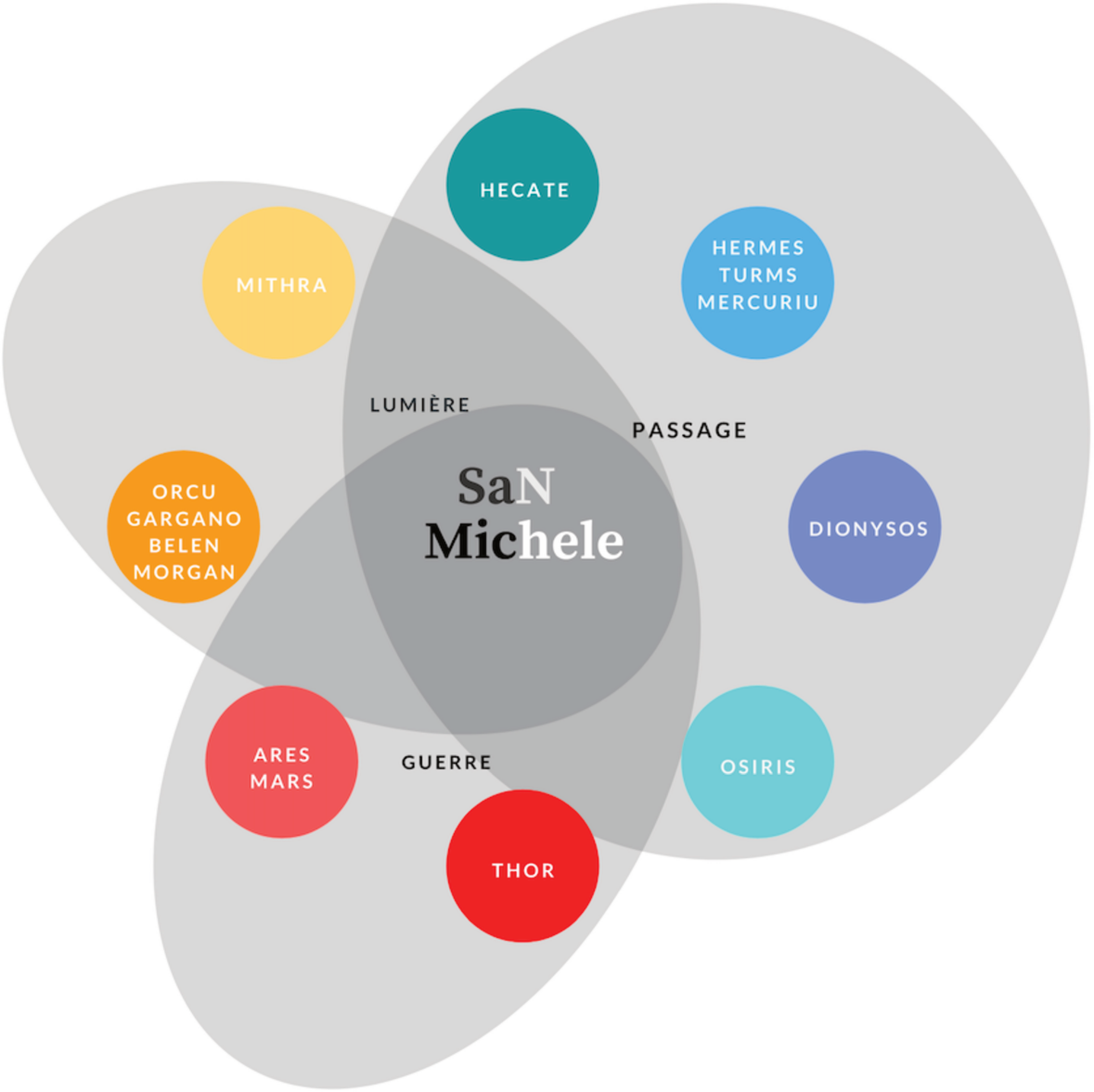


Figure 3 : Les fonctions de San Michele

2.2.1 De l'ombre à la lumière : les fonctions cosmiques

Parmi les nombreuses appellations que l'on prête à Saint Michel, celle de « *l'ange du premier rayon* » ou celle du « *Prince des Lumières* » se doivent de nous interpeller. Son nom dont le « *el* » final signifie Dieu, clarté, lumière ou lumineux est lui aussi un bon indicateur.

Ce rapport direct à la lumière - divine -, celle qui vient éclairer le monde, ce tout premier rayon du soleil, ne peut être le résultat d'une dénomination fortuite[1]. Il nous éclaire au contraire sur les fondations de la figure de l'Archange bâties sur les restes d'une fonction cosmique bien plus ancienne.

L'iconographie michaelique confirme ces reliquats archaïques d'une conception religieuse basée sur la lumière, puisque la lance ou l'épée qu'il porte ne sont autres que le symbole figé et matérialisé de cette dernière - dont le métal lissé renferme les foudres et la toute puissance du divin. Ce n'est d'ailleurs pas un hasard si certaines peintures insulaires le représentent tenant des éclairs vengeurs dans sa main, comme cela est le cas notamment en l'église San Michele de Lucciana.

Si Saint-Michel combat les ténèbres, dont le nom même nous évoque aujourd'hui des lieux où se terrent des forces maléfiques, en matérialisant par sa lance la puissance du soleil, obscurité et lumière n'ont pas toujours été dichotomiques. L'obscurité fût dans les croyances anciennes intrinsèquement liée à la lumière dont elle était une des composantes. En effet, la lumière était à la fois diurne, ouranienne - aube, aurore, zénith, coucher - et nocturne, chtonienne -la nuit-. Bien loin de s'opposer, elles se complétaient et s'équilibraient. En Corse, quatre divinités archaïques intrinsèquement liées ont figuré ces représentations du monde : l'Orcus, Morgan, Belen et le Gargano.

Mais les religions politiques ont peu à peu modifié ces conceptions, créant une dualité marquée entre l'ombre et la lumière[2]. Mithra, le *Sol Invictus* rapporté d'Orient par les militaires romains en est l'exemple probant.

---

1 Plutarque (2020) émet l'idée que l'âme d'un défunt à l'apparence d'un rayon de lumière. Cette considération est aussi à rapprocher de la fonction psychopompe de Saint-Michel, s'il est l'ange du premier rayon il est donc celui que voient les âmes tout juste décédées, celui qui apparait en premier.

2 A titre d'exemple prenons le cas de Venus qui dans le ciel précède ou suit la nuit. Les Romains pensaient que l'astre présent à l'aurore était différent de celui qui annonçait la fin du jour. Ils avaient ainsi baptisé Lucifer - du latin *Lux*, la lumière et *ferre*, porter - l'étoile du matin. Pour autant quiconque fait référence aujourd'hui à Lucifer pense au gardien des ténèbres des enfers, à la nuit et la noirceur et non plus au porteur de lumière que ce nom figurait à l'origine.

Saint-Michel « *ange du premier rayon* » et gardien des frontières se trouve dans cet entre-deux, maintenant le lien entre l'obscurité et la lumière, recréant par la saurochtonie apocalyptique un acte cosmogonique primordial.

2.2.1-1 L'Orcu et le Gargano : « andemu à garganà[1] »

Nous l'avons dit, la tradition orale est un élément sur lequel nous devons nous appuyer pour percer le filtre des sacralisations antérieures. Cependant, pour évoquer la généalogie michaelique, nous avons choisi dans cette partie d'étayer nos propos en nous basant sur un récit publié en 1964 sous la plume d'Antoine Trojani : « *La pierre d'Aigle* »[2]. Nous savons qu'un récit écrit peut être soumis à l'imagination narrative de son auteur, à un embellissement prosaïque et qu'il ne peut être la copie conforme d'une oralité brute. L'auteur étant aujourd'hui décédé et les mémoires s'éteignant au fils des ans, il nous a été impossible de retrouver une trace orale - ou bien des notes manuscrites - de cette légende. Cependant, comme nous le verrons, les symboliques présentes dans ce récit ainsi que les éléments mésologiques trouvent une logique et une certaine résonance qui ne peuvent être uniquement le fruit d'une imagination fertile.

Au col d'Ominanda, situé entre Corti et Castirla en Centre Corse, une légende dit qu'un ogre retenait une petite bergère prisonnière dans sa grotte, non loin de là. Paolo son frère, en désespoir de cause se rendit à la chapelle San Michele où il y rencontra un vieillard. Ce dernier lui demanda d'adresser une prière à l'archange Saint-Michel tout en lui conseillant de gravir le Monte Galgallo jusqu'à un rocher escarpé nommé la Sponda où il trouverait une petite pierre cachée dans un nid d'aigle. Non sans difficultés, Paolo rapporta la dite pierre au vieillard toujours en poste devant la chapelle. De celle-ci, il en sortit une pierre plus petite encore, d'un vert éclatant : la pierre d'Aigle aussi nommée la pierre d'invisibilité. Grâce à elle, Paolo en prononçant la formule magique « *Tamo ! Samo !* » devint invisible aux yeux de l'ogre et put enfin délivrer sa soeur.

La légende évoque la présence d'un personnage singulier : l'ogre.

---

[1] Cette expression était utilisée par les pêcheurs calvais jusqu'au milieu du siècle dernier, lorsqu'ils s'en allaient à la pêche pour plusieurs jours du côté de Scandula (propos recueillis auprès de la Calvaise Dominique Bianconi en 2018).

[2] Voir annexes 6.1 et 6.2

Selon Roccu Multedo (1982) et Ghjasippina Thury-Bouvet (2004), le pendant en Corse de l'ogre serait *l'orcu*. Il tirerait son origine d'une divinité psychopompe et anthropophage, *l'Orcu*, qui remonterait au Néolithique. En Corse, il apparaît dans les récits sous « *les traits altérés d'un démon gardien des savoirs et des trésors*», passant du milieu (invisible) des morts à celui (visible) des vivants en courant sur l'arc-en-ciel[1] ou les menhirs. Il s'agit d'une vieille divinité du temps et de la lumière. Son étymologie est à rapprocher de celle *d'Orcus*, Dieu de la mort pour les Romains - qui l'empruntèrent aux Étrusques - qui, tout comme le Tartare, a la particularité d'être considéré également comme le lieu de la mort, une immense grotte glacée à l'intérieur de la Terre. De plus, « *la diffusion très large du radical ORC[2] et de son association systématique avec la mort, l'eau, les limites mais aussi la lumière* » (Thury-Bouvet, idem, p.962), atteste de son archaïcité. Ghjasippina Thury-Bouvet nous dresse le portrait d'un *orcu* vivant dans les lieux rocheux et sombres telles que les grottes et les hautes montagnes, aux apparences multiples mais aux symboliques proches, mi-serpent mi-coq, mi-homme mi-bouc aux ailes de chauves-souris[3], ou encore cyclope, mais toujours gigantesque et doté d'une force impressionnante.

L'ogre de notre récit habite une grotte au col d'Ominanda qui sépare les vallées des fleuves Tavignanu et Golu. Cette grotte existe bel et bien et est même spacieuse. De mémoire humaine, des hommes y auraient vécu, comme en attestent les murs élevés autour des différentes entrées de cette cavité[4]. Ces vallées ont fait l'objet de recherches archéologiques mettant à jour une occupation de l'espace constante, avec une distribution et une évolution intéressante de sites préhistoriques, protohistoriques, antiques et médiévaux (Weiss, 2010). Ces informations ne sont pas anodines car elles nous permettent de considérer l'espace de notre récit non plus comme une simple zone géographique mais comme un lieu à la charge patrimoniale symbolique forte.

---

[1] En Corse l'arc-en-ciel se dit d'ailleurs « *l'orcu balenu* », ou plus simplement « *l'orcu* » ou « *lurcu* » (Thury-Bouvet, Op.cit, p.968).

[2] Comme *FORCos* / *PhORCos*, divinité marine présente dans la mythologie Grecque. Représenté comme un monstre hideux vivant sur une île. Il engendrera plusieurs enfants notamment les Gorgones dotées d'une chevelure de serpents, ailées, aux défenses de sanglier et aux regards pétrificateurs, dont la plus connue d'entre elle est Méduse, prétendument Reine de Corse. (Thury-Bouvet, Op.cit, p.969)

[3] Dans certains endroits de l'île, la chauve-souris s'appelle l'*orcu pinutu*. Par ailleurs l'un des noms de la salamandre est *catellu lurcu*.(Thury-Bouvet, Op.cit, p.968)

[4] Le plan terrier - 1791 - mentionne « *grotta murato* », la grotte murée, attestant à son tour d'une occupation déjà présente - et certainement antérieure - au XVIII ème siècle. Elle est connue aujourd'hui sous le nom de « *Grotta à e mure* ».

Paolo, le frère de la bergère prisonnière de l'ogre, doit se rendre au Monte Galgallo qui se situe dans le voisinage immédiat d'A Bocca Minanda afin de recueillir la pierre d'invisibilité.

Ce toponyme n'est pas sans rappeler celui de Gargallo, commune du Piémont italien sur laquelle se trouve un oratoire San Michele, mais nous avons également, si nous intégrons dans notre réflexion les jeux d'une oralité pouvant opérer des variantes, le Gargano qui est un massif montagneux des Pouilles[1]. Celui-ci forme un éperon sur la Mer Adriatique et constitue un site peuplé depuis la Préhistoire comptant de nombreuses grottes où a été fondé un sanctuaire majeur à la fin du Vème siècle, suite à l'apparition à l'évêque de Sipontum de l'archange Michel. En 492 un berger descendu du plateau déclara à l'évêque que devant la grotte de *Garganus mons*, un taureau était agenouillé et parlait[2]. L'évêque comprit et monta jusqu'au plateau. Se tenant là, tout proche de la grotte, l'archange Saint Michel lui dit qu'il voulait être honoré précisément à cet endroit, c'est ainsi que « *le chef des armées célestes eut sa première église d'occident* » (Dontenville, Op.cit , p. 310).

Poète du XIIème siècle, Aymon de Varennes termina en 1188 une chanson sur Florimont le fils du Roi d'Albanie (idem, p.304). Duras, sa capitale, subissait deux fléaux : une vouivre et un géant dangereux. Après avoir détruit la vouivre, Florimont apprend par deux messagers que le géant Garganeus réclame son tribut annuel. Florimont accompagné de deux chevaliers s'encourt le provoquer en combat singulier, armé d'un étendard et d'une épée magique donnée par une fée[3]. Ledit Géant vit dans son château dans les Pouilles sur un puy nommé Mont Gargain. Ce grand rustre jetait ses adversaires vaincus dans des cavernes et les obligeait à manger de l'herbe ou à périr d'inanition. La caverne est celle qui abrite aujourd'hui le sanctuaire Sant'Angelo. A l'approche de Florimont, le géant redescend dans la plaine et après une bataille acharnée se retrouve terrassé et éventré par le fils du Roi. Le géant demande une trêve au seigneur et en

---

[1] Le mythographe Henri Dontenville (1986, p.305) note que de telles variantes existent aussi en France. On trouve en effet des Monts Gargan et des Monts Galgan.

[2] Le taurobole mithraique est le plus célèbre exemple de rite sacrificiels comme nous le verrons.

[3] On retrouve une légende à Venacu « *U Dragone di Venacu* ». Un jeune homme (une version le nomme Anghjulu-Maria) doit combattre un terrible dragon se terrant dans une grotte. Sur sa route des fées lui viennent en aide en lui offrant une épée. Voir annexe 7.

profite pour ramper vers sa massue, Florimont s'en aperçoit et lui tranche la tête d'une façon somme toute *michaelesque*[1].

Le *Gargano* sous ses différentes formes linguistiques est également présent en Corse, notamment sur deux petites îles proches de Ghjirulata dans la réserve naturelle de Scandula, sous les toponymes « *Garganellu* » et « *Gargali* », situés dans la baie de « *Solana* », qui désigne en Corse une terre exposée à la lumière et à la chaleur du soleil. Lieu granitique à souhait, la roche de porphyre rouge creusée par les vents et les embruns marins en devient anthropomorphique par endroit, caverneuse en d'autres. Ce vocable pourrait paraître de prime abord dénué de liens avec *l'Orcu*. Pourtant, selon l'hypothèse rapportée par Henri Dontenville (Op.Cit, p.139) *l'Orcu* serait l'une des phases du soleil - la nuit - , quand Gargan serait le coucher -, Morgan[2] l'aurore et Belen[3] le zénith. Le radical « *GARG* » est à rapprocher de celui d'« *ORC* » notamment par le son guttural qu'ils modèlent. D'autres parts, dans les récits insulaires comme dans la légende d'Ominanda, *l'Orcu* est souvent en lien avec l'élément eau, qui constitue un passage entre les milieux. Les toponymes insulaires proches du radical « *GARG* » tels que *gargoni*, *ghjargali, gargheli* renvoient inexorablement eux aussi à l'eau, aux fractures de l'espace, aux failles, aux coulées boueuses. Si l'eau peut-être calme et limpide, elle est dotée d'une force et d'une fureur potentielle capable de ravager tout sur son passage.

Nous ne saurons sans doute jamais si ces divinités étaient présentes en Corse et vénérées par les populations insulaires archaïques avant les arrivées successives des Phocéens, des Etrusques et des Romains. D'ailleurs, comme le souligne Vinciane Pirenne-Delforge (Op.cit.), si les divinités provenant de différentes civilisations avaient des fonctions communes, ce n'est pas pour autant qu'elles étaient *nommées* par toutes.

---

[1] Dans Le Morte d'Arthur de Sir Thomas Malory (2015, p.191-193), première compilation moderne (XVème) des légendes arthuriennes, une histoire semblable arrive lors d'une quête du Roi Arthur. Un géant vivant sur un mont - son nom ne nous est pas donné - sème la terreur en enlevant jeunes femmes et enfants (qui tout comme pour la légende de Florimont, renvoie certainement à des rituels sacrificiels païens). Arthur le provoque en duel et charge le chevalier Keu de lui trancher la tête. A la place de l'habitat du géant il y fait construire une église Saint-Michel.

[2] Présent également dans la toponymie insulaire sous le vocable « *i morgani* » désignant des précipices, lieux redoutés par leur assimilation au monde des morts. Il ferait référence à une vieille déesse méditerranéenne que l'on retrouverait dans l'univers celtique et méditerranéen (Thury-Bouvet, Op.cit, p.63).

[3] Divinité de la lumière chez les Celtes, son origine serait vraisemblablement préhistorique et méditerranéenne. *Baleno* en italien signifie l'éclair et donc la lumière. Il est aussi à rapprocher de sa seconde traduction : la baleine, animal du « *grand dévorant* » (Fogacci, 2004, p.72-80) et plus encore de l'orque. Comme nous le mentionnons, la langue corse en garde elle aussi la trace sous le terme « *balenu* ». L'alliance de ces deux divinités ouranienne et chthonienne dans « *l'orcu balenu* » représenterait alors le pont entre les milieux visible et invisible que suggère la hierophanie de l'arc-en-ciel.
D'autres parts, dans les sources Galloises (Dontenville, Op.cit, p.296) du XII ème siècle, le père du géant Gargantua - dont nous parlerons plus en avant - s'appelait soit *Belinus* soit « *le Grand Gosie*r » .

Leurs dénominations sont parfois plus tardives et peuvent être le fruit d'un apport extérieur. Le premier élément pouvant alimenter cette hypothèse concerne la présence de nombreux lieux de cultes préhistoriques en Corse, attestés notamment par la survivance d'un grand nombre de mégalithes se trouvant à proximité *des points de ruptures de l'espace* permettant la communication entre milieu visible et invisible : sources, cols, carrefours, rivières - tout en étant potentiellement eux-mêmes des portes vers l'invisible de par leur composition minérale - révélant par là même une sacralisation de l'espace. Parallèlement à cela, les menhirs pourraient être liés au culte de la lumière, à la mort et à la renaissance annuelle de l'astre solaire (Salini, Thury-Bouvet, 2004, p.1012). Ce culte dédié à la lumière trouverait son origine dans les fondements des religions primitives. Les sociétés archaïques conceptualisaient leur monde en le calquant sur le cosmos (Eliade, Op.cit.) c'est à dire l'univers considéré comme système organisé par les dieux. Les hommes d'alors se devaient de reproduire symboliquement et rituellement chaque année la création du monde opérée par les Dieux primordiaux. De fait, et toujours selon Mircea Eliade, l'espace habité était organisé selon un modèle *cosmogonique*. Le reste du monde, l'inconnu, l'inoccupé, les sommets, inaccessibles, les étendues d'eau profondes, étaient considérés comme chaos, ou comme habités par des monstres ou des dieux.

Cette réactualisation de l'acte cosmogonique se produisait au moment du solstice d'hiver lors de la plus longue nuit de l'année qui correspondait au Nouvel An. Il ne s'agissait pas tant de passer d'un intervalle temporel à un autre que de retrouver le temps de la création. Les menhirs implantés de façon à être orientés vers le soleil en fonction du solstice d'hiver, lorsque s'entrouvrent les portails du milieu invisible, pourraient être la matérialisation de cette lumière nouvelle à partir de laquelle nait le cosmos. En Corse, dans certaines régions comme la Balagna, la coutume voulait qu'ils soient « tournés » de façon à être orientés en fonction des solstices afin d'assurer, entre autre, une bonne récolte pour l'année à venir. Cette pratique fut sévèrement combattue par l'Église chrétienne, notamment à Calinzana où le menhir dit de *Luzzipeu* fût, au milieu du XXème siècle, scellé dans la chapelle de Sainte Restitude. Les menhirs sont le symbole des rayons figés du soleil « *d'une lumière chthonienne enfermée dans la pierre* » (Salini, Thury-Bouvet, Op.cit.). Si *l'Orcu* court sur les menhirs, c'est parce que tout comme l'arc-en-ciel, ils se révèlent être un portail, un « *escalier* » (idem) permettant le passage du milieu visible au milieu invisible, faisant de *l'Orcu* une divinité chthonienne et ouranienne. Selon cette hypothèse, si le menhir reçoit et garde la lumière, c'est parce que les rayons du soleil au

moment des solstices permettent de créer un pont assurant le passage vers le milieu (invisible) des morts[1], conférant à *l'Orcu* son statut de divinité psychopompe.

Dans le Sud de la Corse, les statues- menhirs anthropomorphes, appelés *I Palatini*, sont assimilés à des guerriers gigantesques qui durant les nuits d'orages descendent des montagnes vers la plaine[2] (Salini, Thury-bouvet 2004, p.1013). S'ils se présentent comme des guerriers, c'est que les attributs qu'ils revêtent - poignards, épées, casques à cornes ou encore baudriers - y contribuent. Leurs formes phalliques renvoient elles aussi à une symbolique virile et masculine. Pourtant, si du côté de Sarra di Ferru ces Palatini viennent en aide aux plus démunis, *en descendant de leur montagne*, - tout comme le géant du Mont Gargain - ils seront considérés à d'autres endroits du Sud de la Corse comme des guerriers sanguinaires, souvent associés aux Sarrasins[3] tués au combat par les hommes, et devenus des géants de pierre par punition divine[4]. Le *Gargano*, géant anthropophage, est la plupart du temps assimilé à une montagne - l'île ou l'îlot étant en somme une petite montagne dans la mer. La montagne, de par sa verticalité reliant le ciel et le monde chthonien est assimilée au milieu de l'invisible, des divinités et de la mort, sa forme triangulaire étant de fait souvent reprise dans l'architecture des temples. L'orage, l'éclair et la foudre sont quant'à eux des archétypes permettant aux dieux de manifester leur colère envers les hommes.

Aussi, si certains archéologues (D'Anna, 2011) y voient les prémices d'un marqueur territorial dans un contexte démographique et politique changeant et qu'ils s'accordent sur le possible apport de modèles extérieurs et méditerranéens dans la conceptualisation de ces figures guerrières[5], ils notent aussi le rapport indubitable qu'entretiennent ces statues-menhirs avec la mort. La présence de ces *Palatini* à proximité des points de rupture de l'espace, notamment les sources et points d'eau, ainsi que leur rapport direct à la mort, laissent à penser que ces statues-menhirs matérialisent un portail vers le milieu invisible.

---

1 La réciprocité étant valable, puisque selon les récits mythiques insulaires les solstices permettaient aussi aux défunts de revenir pour un laps de temps dans le monde des vivants. (Santini, Op.cit.)

2 Tout comme le Géant Gargan descend en plaine pour trouver Florimont.

3 En Corse, *i Saracini* - les Sarrasins, *i Mori* - les Maures - ou bien *i Turchi* - les Turcs- sont bien souvent des termes désignant les non chrétiens plus que l'origine géographique de l'ennemi.

4 *L'Orcu* craint et vénéré sera lui aussi vaincu par les hommes et changé en statue de pierre, comme le raconte entre autre la légende de l'urcu de la *Bocca di Murellu* (Col entre Vivariu et Vezzani).

5 Possiblement par le déplacement d'hommes insulaires dans le bassin méditerranéen en tant que mercenaires, revenant sur l'île couvert de gloire et d'honneurs. (D'Anna, Op.cit.)

L'ogre de la légende qui se situe dans une grotte au col d'Ominanda entre deux vallées fluviales, cumule donc une importante symbolique des seuils, ces portails entre milieux visible et invisible. Notons également que le latin[1] *Ominanda* signifie « augurer v. t : (présager), tirer de l'observation de certains signes des conjectures sur l'avenir » En ce sens, *l'Orcu* relève ici de cette cosmologie archaïque qui a percolé dans les différentes croyances et mythologies traditionnelles au sein d'un système de communication qui est celui de l'oralité, cosmologie à partir de laquelle se dessine une première géographie sacrée, substrat où viendront se superposer les religions politiques ultérieures. Pour autant, les nouveaux cultes s'agrègent souvent sur les anciens. Nous avons pu les évoquer précédemment, qui peuvent s'entrouvrir selon certaines temporalités et/ou spatialités. Toutes les ruptures de l'espace connaissent de nombreux rituels de protection et constituent autant de pores dans le tissu des lieux permettant la manifestation de forces invisibles. C'est pourquoi les aspects d'augure et de présage liés à l'étymologie du toponyme Ominanda ne peuvent être fortuits.

La désacralisation de *l'Orcu*, qui n'est plus considéré comme une divinité à part entière, mais comme une espèce différente de celle des hommes, voire comme un monstre, se lit dans son évolution en nom commun. Dans certains récits insulaires, il n'est plus question *d'Orcu* mais *d'orchi* (au pluriel), êtres maléfiques, voleurs et portant atteinte au bien être de la communauté. Dans le récit que nous étudions, il est question d'Un ogre, ce qui sous-tend bien l'existence d'une espèce plus que d'une divinité. La légende du dolmen de San Petru di Tenda (Thury-Bouvet, Op.cit, p.964) mentionne ce mégalithe comme étant la maison de l'orcu - « *A casa di l'orcu* » - et de *l'orca* son pendant féminin. On y retrouve notre *orcu* associé à la mort alors qu'il extorque le lait des bergers, amoindrissant de la sorte leur production et progressivement leur condition de vie. Ce lait subtilisé servait à la fabrication du *brocciu*, savoir-faire dont le procédé de fabrication était jusqu'alors ignoré des hommes. Dans de nombreuses mythologies, les divinités « donnent » - suite à une transgression - leurs savoir-faire aux hommes, or à San Petru di Tenda, *l'orcu* ne révèle le secret de son trésor blanc qu'après avoir été capturé et menacé de mort par les hommes du village - menace finalement mise à exécution. Les hommes s'emparent de ce savoir, prennent le dessus sur ces *orchi*, se rebellent contre eux, contre cette divinité qu'ils craignaient auparavant et à laquelle ils apportaient des offrandes. Ici, les orchi ne sont pas pétrifiés en mégalithes mais vivent en eux, littéralement sous eux

[1] http://www.dicolatin.com/FR/LAK/0/OMINANDA/index.htm

dans le milieu invisible, tout comme en Sardaigne où l'on raconte que des géants avaient construit et vivaient dans les *nuraghe*[1]. Pour autant, nous comprenons aisément que ces considérations sont une nouvelle fois plus tardives que leurs constructions. La culture populaire les a transformés à la fois en maison et en tombeau des géants. Aussi, si l'on conçoit le terme de maison dans son sens *cosmologique*, c'est à dire l'endroit où l'on crée son monde en reproduisant la création originelle du cosmos (Eliade, Op.cit, p.64), *l'Orcu* ou le *Gargano*, soleils nocturnes, y ont en toute logique leur place. D'autres parts, les fonctions de sépultures collectives préhistoriques des dolmens ont certainement favorisé leur assimilation à des divinités chthoniennes. Comme le mentionne Ghjasipinna Thury-Bouvet, nous retrouvons d'ailleurs dans le corse arca - fosse collective - du latin arcas qui signifie un contenant[2], la présence de l'Orcu anthropophage qui « *est le grand avaleur* » (Thury-Bouvet, Op.cit.) des défunts.

Il est par ailleurs interessant de noter, comme nous l'avons fait précédemment pour l'ogre d'Ominanda, que les toponymes des légendes concernant *l'orcu* se trouvent à proximité des cols. En Corse, le col se traduit par « *bocca* » ou « *bucca* » du latin *bucca* qui signifie aussi « passage » « détroit » « entrée » ou « bouche ». Notre *orcu* se trouve à « *a bocca Minanda* ». Si le col est « *une limite physique, politique* » (Fogacci, Op.cit.) il figure aussi, la symbolique primaire de la bouche qui en « avalant » permet le passage d'un état à un autre et qui fait écho à l'histoire d'un ogre gourmand bien connu en France : Gargantua. Les légendes qui y font référence sont diverses et variées[3].

Selon le « Vroy Gargantua » (Dontenville, Op.cit, p.294) Gargantua serait le fils de Gros Gosier et de Galemelle - qui signifie gourmand / goulu[4]- nés de la magie de Merlin qui les auraient confectionnés à partir d'os de baleine. Cette anecdote n'est pas anodine si on s'autorise à la rapprocher de *l'Orcu* et à y accoler les constatations déjà mentionnées. Les deux géants donneront donc naissance au « petit » Gargantua et sur ordre de Merlin entreprendront sept ans plus tard un voyage en Occident vers la cour du roi Arthur, portés par une jument blanche[5]. Ainsi, ils arrivent devant la mer. Ici deux versions : la première conte que les deux géants se déchargèrent des rochers qu'ils portaient, donnant

---

1 Construction mégalithes typique de la culture nuragique (-1900 - 730 av J.C) . En Corse, on trouve à la même période des constructions similaires que l'on nomme des Torre, qui donneront leur nom à la culture torréenne.

2 *L'Orca* en corse signifie à la fois une jarre et une ogresse.

3 Voir Dontenville (1988)

4 « *Néanmoins on considérera aussi que Galemelle va devenir « porteuse de pierre » et a comme homologue une géante Cormelian au Saint-Michael's, Mount en Cornouailles »* (Dontenville, Op.cit, p.294)

5 Les animaux de couleur blanche annoncent généralement une volonté, une décision divine.

respectivement naissance au Mont Tom*belaine* et au Mont Tombe - aujourd'hui le Mont Saint Michel. La seconde raconte que les deux géants attrapèrent une fièvre mortelle et que Merlin fît de ces deux rochers dans l'eau leurs tombeaux.

La première version mentionnant la présence de deux rochers déposés - l'un plus gros que l'autre - faisant référence à un géant et son parèdre féminin pourrait trouver une ressemblance avec les deux îlots de la baie de Ghjirulata : *Gargali et Garganellu*. Dontenville mentionne par ailleurs que les toponymes associés au Gargantua sont souvent utilisés pour désigner des sommets d'un dénivelé relativement faibles, des collines, des îlots. Selon Bouquelot (Dontenville, Op.cit, p.288), une autre légende raconte que Gargantua avait pour habitude de s'assoir sur un rocher près de Tancarville pour se faire des bains de pieds. S'y élevaient : « *de sourds rugissements qui retentissaient dans les nuages chassés par le vent de mer et amoncelés autour du rocher* ». Un phénomène similaire, lors des tempêtes, peut certainement être observé et entendu à Ghjirulata.

La seconde version peut trouver écho dans la légende de San Petru di Tenda, où nous retrouvons *l'orcu* et *l'orca* dans leurs maisons-tombeaux.

Par ailleurs, il est intéressant de mentionner qu'à proximité du village de Santa-Lucia di Mercuriu[1] dans le centre de la Corse, se trouve un Monte Tombone/i séparé par une colline du Col d'Ominanda. La présence de « géants » et « d'ogres » est donc, si ce n'est courante, au moins récurrente dans cette région. Il ne faudrait pas non plus ignorer les recherches de Geneviève Moracchini Mazel (2004, p.99) qui mentionne dans une note que le Mont Tombone figurait en 1769 sous la dénomination « *M. Angelo Tombone* ». La présence du Sant'Angelo - et donc de Saint Michel - est tout comme les *grands avaleurs*, une récurrence dans la région[2]. L'archange y a t-il combattu des rites et croyances païens ou bien s'y est-il substitué - ou bien l'un a t-il entrainé l'autre - ? La question reste ouverte.

Dans le folklore de la Bourgogne (Op.cit, p.110), on trouve l'histoire d'un berger qui voulant s'abriter de l'orage, se réfugia dans la bouche ouverte d'un Gargantua endormi qu'il prit pour une grotte. L'ogre chatouilleux et anthropophage se réveilla et avala le berger et ses moutons, qui on s'en doute, passèrent de vie à trépas. Cette bouche

---

[1] La proximité d'un Mercuriu est évidemment à prendre en compte. Nous aurons l'occasion de revenir sur ce point à plusieurs endroits de notre développement.

[2] Une chapelle Sant'Anghjulu à Ominanda, une chapelle Saint Michel à Castirla, deux chapelles Sant'Anghjulu à Omessa, une chapelle à Saint-Michel à Castellare di Mercuriu, et ce dans un rayon de 5km.

béante, se retrouve aussi dans le mythe de Jonas et de la Baleine[1] et dans une légende corse sous la forme d'un serpent hybride : la Biscia, sur laquelle nous reviendrons.
Aussi la grotte, dans sa symbolique primaire, nous renvoie à l'idée de mort - du dehors vers le dedans- et à la naissance - du dedans vers le dehors -, en d'autres termes au cycle de la vie-mort-renaissance, tout comme la nuit avale le soleil avant de le faire renaître. La grotte, maison sans porte ou portail mésologique, assure de fait la communication entre les milieux. Pour autant, si *l'Orcu* ou le *Gargano* dans leurs versions originelles avalent, ils ne dévorent pas. Du terme avaler est exempte la notion de voracité et de déchiquetage. Étymologiquement, le terme avaler renvoie à l'action de descendre. Et si Chronos dévore ses enfants, le terme employé n'est qu'un choix esthétique de traduction[2]. La symbolique de la grotte-bouche de l'Orcu qui avale les hommes renvoie à l'idée de descente vers le milieu invisible, se situant dans les profondeurs du monde, « dans le ventre de l'Orcu » (Thury-Bouvet, Op.cit, 964). Tout comme la Baleine - Balenu / Belinus - avale à grandes gorgées d'eau sa nourriture. Dontenville (Op.cit, p.287) nous précise par ailleurs :

> *« plasmateur du sol, mais aussi régulateur des eaux, tel se silhouetterait le Gargantua des dires gargantuesques, mais l'idée générale de régularisation des rivières et des ruisseaux est une vue de l'esprit en sa logique. En soi, les actions du géant (…) sont de deux sortes : ou bien Gargantua assèche, ou bien il alimente des cours d'eau ».*

Soit l'eau descend de la montagne, soit elle est absorbée par la terre ou par le ciel, nous retrouvons trois symboliques désormais connues figurant le milieu invisible. Ainsi, si l'ogre du moyen âge dévore les enfants, il s'agit d'une représentation mentale tardive, probablement influencée par l'Église chrétienne.
Une Église qui sera active pour détruire, mais plus souvent pour récupérer les symboles des religions archaïques. L'exemple des menhirs utilisés comme linteaux ou bien scellés au sein de différents édifices religieux est le résultat d'une volonté de sa part de « figer » ce culte, de le transposer, d'opérer une transition des croyances païennes vers la religion

---

[1] Jonas entreprend une quête initiatique à la demande de Dieu : faire part de sa colère divine aux habitants de Nivine. Devant l'ampleur du chemin à parcourir Jonas désobéit. Pour le punir Dieu déclenche une tempête menaçant le bateau où se trouvait Jonas. Se repentant, il saute à la mer pour sauver l'équipage. En pleine mer, il se retrouve « avalé » par un gros poisson, certainement une baleine, pendant trois jours et trois nuits avant d'être recraché par cette dernière.

[2] κατεπίνω : avaler, engloutir, absorber, dévorer. Verbe composé : κατα - πίνω : le préfixe désigne l'achèvement de l'action. Le verbe simple πίνω veut dire « boire ». (Dictionnaire le Bailly)

chrétienne. Ce qu'elle ne peut fixer ou détruire de façon concrète, elle le fera métaphoriquement par le biais de la tradition orale et de l'iconographie. Ces géants de pierre se retrouvent pétrifiés, nous disent les croyances populaires, lorsqu'ils n'ont pu rejoindre leur antre souterraine avant le lever du jour. La lumière du soleil - métaphoriquement Dieu, Jesus Christ ou celui « *qui est comme Dieu* », l'archange Michel, - venant ainsi métamorphoser à tout jamais ces êtres nocturnes, cosmiques, en êtres maléfiques, afin d'acter symboliquement la victoire du bien sur le mal. Les gargouilles - dont le radical ne peut être ignoré - ornant les façades des cathédrales, des églises et des chapelles présentes dans l'art roman permettant le dégorgement des eaux de pluie, figurent la pétrification des croyances archaïques ou des péchés humains désormais figés sur les maisons de Dieu. L'Église chrétienne s'efforcera de couper de leur contexte et de réifier les divinités païennes pour les soumettre. C'est ainsi que dans quelques récits insulaires, mais surtout dans de nombreux récits français, *l'orcu* - l'ogre est un être puissant par la force mais manquant cruellement d'intelligence dans ses actes[1].

Dans un même temps, les divinités païennes verront leurs attributs physiques - ailes de chauve-souris, taille gigantesque, cornes, pilosité importante… - employées dans les représentations iconographiques des démons combattus par l'Église et donc par les chrétiens. Leurs fonctions cosmiques quant à elles seront reprises par l'ensemble des figures saintes de la religion chrétienne. Etrange paradoxe que celui où l'homme vertueux se doit de les combattre lorsque le Saint, lui, en récupère les prérogatives.

Dans notre récit, nous ne savons rien de l'ogre, si ce n'est sa légendaire puissance qui rend impossible toute attaque frontale contre lui. Nous sommes dans un espace pastoral qui a gardé sa fonction jusqu'à aujourd'hui, puisqu'un berger possède toujours un troupeau de brebis en ces lieux. Le Berger de notre histoire s'appelle Paolo. Un prénom bien chrétien puisqu'il est celui du fondateur de l'Église. Paolo démuni se trouve bien inspiré en allant à la chapelle San Michele (le récit ne le précise pas mais il ne peut s'agir que de celle de Sant'Angelo, à mi-chemin entre A Bocca Minanda et Castirla, ou de celle de Castirla, dédiée à l'Archange). Il y rencontre un vieillard qui dans ce contexte peut être rapproché du vieux sage des contes, auxiliaire (selon la terminologie de W. Propp), qui va venir en aide au héros. Or, dans les légendes chrétiennes, la personne du sage est souvent assimilée à Saint Pierre ou à Jésus lui-même, venu rendre la justice sur Terre. Dans ce cas précis, on peut le rapprocher directement de la figure de San Michele. Le

[1] Nous retrouvons ce procédé dans les pays scandinaves, le troll des légendes qui est à l'origine un géant a été réduit par l'Église chrétienne à un simple lutin, un gnome, dont la bêtise équivaut à sa laideur, certainement plus facile à tuer lorsqu'il est à taille humaine. (Asbjørnsen, Moe 2017, p.14)

vieillard suggère donc à Paolo d'aller chercher sur le mont Galgallo, à l'endroit où un rocher porte le nom de « *Sponda* » (rive), une pierre d'invisibilité cachée dans un nid d'aigle. Ainsi commence la quête initiatique de Paolo, qui, partant de *Bocca Minanda* sous des augures favorables, gravit la montagne pour atteindre *Bocca alle porte*. En traversant ces « portes » qui l'introduisent dans le milieu invisible, il peut à présent redescendre le col, de l'autre côté, et pénétrer dans la forêt de *Forca*, qui, si nous suivons notre raisonnement nous renvoie au ventre du « grand avaleur » qui engloutit notre Héros[1]. Les forêts des contes sont des endroits où le héros est digéré avant de renaître transfiguré, le côté sombre et dense de celles-ci, privées d'une lumière directe nous offrant un parallèle pertinent avec les fonctions et attributions de l'Orcu, divinité chtonienne. Paolo poursuit ses pérégrinations jusqu'au Monte Galgallo, jusqu'au « coucher du soleil » de fait. Sur cette *Sponda*, cette rive de l'autre monde, cette avancée rocheuse, il découvre enfin l'objet de sa quête dans le nid de l'aigle : la pierre d'aigle, qui sonne comme un grelot car elle en contient une autre bien plus précieuse. Paolo peut à présent effectuer le chemin en sens inverse, franchir à nouveau *Bocca alle porte* et retourner à la chapelle San Michele où le vieillard, après avoir cassé la pierre d'aigle, en extrait et lui offre la pierre d'invisibilité, la pierre héliotrope - étymologiquement : tournée vers le soleil - d'un vert éclatant et d'un « *beau veinage rouge sang* » (Multedo, Op.Cit, p. 69) dont il peut se servir en prononçant une simple formule magique : « *Tamo Samo* ». Nous avons là tout un champ symbolique permettant la transgression de Paolo dans le milieu invisible, rendue possible par les auspices de Dieu ou de « Celui qui est comme Dieu ? », l'archange Michel. Le jeune berger possédant dorénavant une pierre solaire qui rend invisible obtient *de facto* les mêmes pouvoirs, les mêmes armes que *l'Orcu*, ce qui lui permettra de se rendre dans la grotte de l'ogre et de délivrer sa jeune soeur.

En passant d'une société religieuse à une religion politique, l'homme qui était dominé jusqu'alors par des dieux cosmiques - désormais relégués au rang d'imposteurs, d'idoles - devient le dominant, sous la conduite du Dieu unique dont la Trinité recouvre à la fois les dimensions cosmiques (Le Fils et le Saint Esprit) et hypercosmiques (Le Père). L'homme, par son libre-arbitre, est responsable de ce qui lui arrive et acquiert une certaine liberté d'action sur le cours de sa vie, lui permettant de fait de rompre *le mythe de l'éternel retour* (Eliade, Op.cit.) en se séparant du principe d'immuabilité sur lequel reposait les fondements de sa société archaïque et en épousant les aspects téléologiques

[1] Le corse « *forca* » renvoie aussi à l'idée de carrefour, d'embranchement. Une nouvelle fois, un lieu marquant une rupture de l'espace et donc une possible transgression vers le milieu invisible.

de la Bible. Et c'est ainsi qu'à l'instar de la légende du Revincu (Thury-Bouvet, Op.cit, p.967), les hommes, dans une quête initiatique renouvelée, sont capables de capturer un orcu « malfaisant ». Si les divinités archaïques étaient liées jusqu'alors au principe d'immanence (cosmique), c'est à dire qu'elles étaient *dans* la nature, Dieu, le seul, l'unique, l'omnipotent relève lui du principe de la transcendance, se plaçant au-dessus de la nature (Gauchet, Op.cit.). Dieu le Père ne vit plus dans sa création qui est désormais achevée et fixée. De fait, le temps n'est plus un éternel retour vers les actes mythiques d'un passé *in illo tempore*, mais il est marqué historiquement et téléologiquement par un ensemble de faits et de dates qu'il faut commémorer et non plus reproduire inlassablement pour recréer le monde, celui-ci étant achevé. Les hommes peuvent alors *tuer l'Orcu* symbole du temps et de la nuit, le capturer, car en effet, le temps cosmique, c'est à dire circulaire, auquel il était rattaché, est transformé en un temps linéaire et historique d'un système de communication scribal.

Les représentations mythiques disparaissant, il en sera de même pour la divinité à laquelle elles sont reliées. L'homme va progressivement se séparer ontologiquement de son rapport médial au monde, puisqu'il n'en est plus dépendant, puisque les dieux ne sont plus présents dans les paysages qui l'entourent et qui l'ont modelé autant qu'il les a modelés. L'espace ne pouvant plus être sacré par essence, il pourra ainsi être exploité à l'envi. Si la présence des menhirs attestait d'une sacralisation originelle de l'espace marquant les limites entre les milieux, les religions politiques vont s'en servir elles aussi mais comme marqueurs des frontières du territoire. De fait, il est courant en Corse - comme ailleurs - de trouver un menhir et une chapelle à proximité l'un de l'autre. Construire une chapelle à côté de ces statues de pierre est un acte bien plus fort que de s'octroyer les codes symboliques universels et intemporels qu'elles balisent : c'est officialiser sa marque sur un territoire. Le procédé de communication instauré par ces chapelles correspond à la victoire politique de Dieu face aux divinités païennes désormais figées, immobiles, désacralisées, absurdes. Ce support médiatique chrétien ne *matérialise pas seulement l'absent* (Debray, Op.cit, p.49), il dématérialise l'organisation primitive du monde des hommes par l'anéantissement d'une culture archaïque - au sens où l'entend Régis Debray : c'est-à-dire « l*a capacité d'hériter collectivement d'une expérience individuelle que l'on n'a pas soi-même vécue* »[1]. Prisonniers d'un territoire conquis, ces monuments mégalithiques écrasés par la lumière du Dieu unique perdent dans une certaine mesure leurs fonctions originelles de portails entre les milieux. Leur

[1] https://www.cairn.info/revue-les-cahiers-de-mediologie-1999-1-page-27.htm

présence mise en scène à proximité des édifices chrétiens permet d'affirmer la victoire du Dieu unique, de s'en prévaloir et de la légitimer de fait. Si la taille des Palatini est conséquente par rapport à celle des hommes et les fait passer pour des géants, que dire de celle des chapelles, des églises et des cathédrales ? Comme le rappelle en effet Henri Dontenville (Op.cit, p.279) : « *les humains en leur médiocre moyenne, ont absolument besoin d'un plus grand qu'eux* ».

De fait, les endroits où figurent les toponymes *Orcu* et *Gargano* ne peuvent être à l'origine les marqueurs d'un lieu sacré où aurait été érigé un temple au sens moderne du terme, car au temps des sociétés religieuses primordiales, les milieux visibles et invisibles n'étaient pas disjoints. C'est le temps dit du mythe pour Mircea Eliade, « le temps du rêve » pour les Aborigènes d'Australie, le temps où milieu visible et invisible étaient conjoints (Santini, Op.cit.). Cette précision s'applique aussi aux menhirs, puisqu'ils ne séparent pas un lieu sacré d'un lieu profane au sens durkheimien du terme. En effet, ils s'identifieraient mieux au temple archaïque qui lui « *sanctifiait la vie cosmique* » (Eliade, Op.cit, p.69) en se plaçant sur cette « *roue* », trajectoire circulaire correspondant à l'Année, les reliant *de facto* aux solstices. Ils seraient la matérialisation physique de portails, d'escaliers de « *mi-lieux* » (Santini, Op.cit.). Les statues-menhirs guerrières pourraient elles aussi perpétuer cette cosmogonisation du monde, notamment par le couteau dont elles sont ornées et dont la symbolique renvoie à l'acte initiateur de la conception, lorsque le serpent originel fût vaincu (Eliade, Op.cit, p.77). Aussi, pas plus que la montagne ou la pierre, ils ne seraient la représentation directe des dieux, mais le moyen de communication entre milieu visible et invisible, afin de perpétuer la *cosmogonisation* du monde par un acte sacré.

Si nous ignorons la dénomination originelle de ces divinités préhistoriques présentes sur l'île au Néolithique - étaient-elles même dénommées ? - et que nous savons peu de choses sur les sculpteurs des premiers menhirs, on peut toutefois supposer que les Phocéens, les Etrusques ou les Romains ont pu reconnaître en elles leurs propres divinités archaïques, ou bien que les Corses, faisant partie des « *peuples de la mer* », en aient rapporté la culture au cours de leurs voyages. De fait, par le fruit d'un échange, d'un syncrétisme ou d'une acculturation, les noms de *l'Orcu* et de *Gargano* ont pu se superposer aux divinités insulaires (ou les fonder). Pour autant, la période mégalithique s'étalant sur des millénaires, il serait dangereux d'affirmer qu'il n'y a pas eu au sein même de ces grandes civilisations archaïques et antiques un changement progressif de croyances, et que ces monuments n'auraient pu appartenir successivement - voire dans un temps analogue - aux sociétés religieuses et aux religions politiques, puisque les

archéologues s'accordent à dire que l'on ne peut noter de transition brute dans la conceptualisation des menhirs. Pour autant, on ne pourra nier la désacralisation opérée à l'encontre des mégalithes par l'Église chrétienne, fermant la porte aux divinités archaïques, créant des frontières entre le milieu visible et le milieu invisible désormais gardées en Corse par Saint Michel vainqueur des ténèbres *orchéennes.*

2.2.1-2 Mithra : de l'origine du monde à l'iconographie michaelique

Rapporté par les militaires romains, ce dieu d'origine indo-européenne s'implante très largement à Rome[1] dans le dernier quart du Ier siècle et s'étend progressivement en Occident. Mithra est une divinité, comme nous le verrons, plurielle. Nous entendons par cela que le Mithra iranien possède des différences notables d'avec le Mithra du culte à mystères que l'on trouvera en Occident. Si plusieurs hypothèses sont envisagées sur les conditions de son implantation, il ne nous importe pas ici de les discuter, mais d'identifier les similitudes de ces différents cultes mithraiques avec celui de Saint-Michel. De plus amples explications, notamment sur le déroulement des rituels initiatiques, sont disponibles dans l'ouvrage de référence écrit par Robert Turcan « *Mithra et le Mithriacisme* » (2017).

En 2017 fut découvert à Lucciana le premier sanctuaire dédié au dieu Mithra en Corse, à proximité de la cathédrale de la Canonica[2]. Il n'y a pas à proprement parler de remplacement systématique des *mithraea* par des sanctuaires dédiés à Saint-Michel. Pour autant, l'iconographie de la tauroctonie au choeur de l'ensemble des *mithraea* présente des ressemblances frappantes avec l'iconographie michaelique.

La culture populaire attribue de façon *quasi* systématique une origine égyptienne à la psychostasie chrétienne, laquelle s'inspire de l'iconographie d'Osiris lors du jugement des âmes. Bien qu'on ne puisse raisonnablement le nier, les racines de cette fonction attribuée à Saint-Michel dans les représentations religieuses chrétiennes sont à notre sens multiples. La psychostasie peut être comprise comme suit : elle est le résultat final du contrat moral passé entre les hommes et Dieu, l'âme devenant dès lors un objet soumis au marchandage. L'homme en s'engageant auprès de Dieu à mener une vie saine et vertueuse se verra récompensé en atteignant les portes du Paradis, *a contrario*, s'il

---

[1] Il convient ici de préciser, que le culte à Mithra ne suppose pas l'exclusion des autres croyances gréco-romaines, mais une cohabitation.

[2] https://www.inrap.fr/un-sanctuaire-dedie-au-dieu-mithra-decouvert-en-corse-12313

rompt le dit engagement, c'est en Enfer qu'il séjournera éternellement. Si toutefois au cours de sa vie terrestre il opère quelques transgressions contractuelles, il lui est toujours possible de racheter les fautes commises *moyennant* confessions ou dons offerts à l'Eglise.

Turcan (2017, p.11) précise que l'étymologie de Mithra est complexe et variée « *en védique*[1]*, mithra signifie 'ami' au masculin, 'alliance, amitié' au neutre. L'avestique mithra désigne le contrat* ». Si « *les attributions et représentations du Mithra védique comme du Mithra iranien dépassent la notion de contrat du moins au sens moderne et juridique du terme* » (idem), nous pouvons supposer que ledit contrat repose sur des aspects réciproques d'amitié et de confiance établis entre Mithra et ses adeptes - et entre les adeptes eux mêmes - et non sur des biens purement matériels. Si les divinités greco-romaines telles que Hermès et Mercure étaient-elles aussi considérées, comme nous le verrons, comme des divinités du contrat, il s'agissait d'une notion purement mercantile[2].
En cela, les accords « *d'obligation mutuelle* » (ibid, p.12) ont pu être réinterprété dans les dogmes religieux chrétiens. Le contrat reposant sur le respect et l'engagement chez Mithra devient un marchandage de l'âme humaine soumise - pour un temps - au jugement michaelique chez les chrétiens.
Une autre étymologie proposée par différents chercheurs tels que Perterson, Güntert, Walde & Pokorny, Scherer et Eilers, cités par Turcan (Op.Cit), nous semble elle aussi pertinente. Mithra se rattacherait à la racine des signifiants « lier, joindre ». S'ils l'interprètent dans un sens contractuel, s'accommodant de fait de l'étymologie précédemment développée, nous pensons qu'il s'agit une nouvelle fois de la capacité que possède Mithra à réunir les milieux visibles et invisibles désormais disjoints. Cette supposition rejoint l'idée étayée par Plutarque (2020) :

> « *Les uns pensent qu'il existe deux divinités en quelques sortes rivales, dont l'une produit les biens et la seconde, les maux. D'autres appellent dieu le meilleur de ces principes et démon le plus mauvais. C'est la doctrine du mage*

---

[1] Les *Vedas* sont un ensemble de textes sacrés, transmettant les préceptes religieux hindous, donc les plus anciens remontent au X ème siècle avant J.C

[2] Saint-Michel en récupèrera aussi ces prérogatives.

Zoroastre[1], lequel vécu, dit-on cinq mille ans avant la guerre de Troie. Il donnait au Dieu, le nom d'Oromase, et au Démon celui d'Ahriman. Il ajoutait qu'entre les choses sensibles c'était la lumière à laquelle la première ressemblait le plus, la seconde au contraire aux ténèbres et à l'ignorance, que mithra tenait le milieu entre ces deux principes, ce qui explique que les Perses donnent aussi à Mithra le nom de Mesitès « celui qui est au milieu » ».

W.Lentz (Turcan, Op.cit.) quant à lui lie l'étymologie de Mithra à la racine ma- qui signifie « mesure, juste mesure », le rapprochant une fois de plus, symboliquement parlant de Saint-Michel et donc de la psychostasie.

Ces trois étymologies possibles sont de toute évidence en lien les unes avec les autres. Si Mithra est celui qui se trouve au(x) mi(-)lieu(x) (Santini, Op.cit.), qu'il équilibre le bien et le mal entre deux mesures diamétralement opposées, c'est qu'il est bien lui même un médium, permettant le passage, l'accès à la lumière ou aux ténèbres, reliant le visible et l'invisible « *garant de la fides, de l'accord qui consacre l'ordre du monde et de la société* » (Turcan, Op.cit, p.12). En cela, il s'apparente à Saint-Michel, qui à son tour, psychopompe et psychostase, sera l'alliance des mondes séparés, le représentant de l'harmonie divine, le garant des contrats entre les hommes et du contrat entre les hommes et Dieu.

Mithra nait de la roche, coiffé d'un bonnet phrygien - symbole de pouvoir -, tenant une lampe à huile et un couteau (Collognat, 2012). Nous retrouvons ici la symbolique du passage du milieu invisible au milieu visible avec la grotte qui sera l'une des conditions nécessaires à l'établissement des *mithraea*, les sanctuaires dédiés à Mithra. Dans le cas où il n'y aurait pas de grottes à proximité, ceux-ci devaient être édifiés sous la surface de la terre, les marches permettant d'y accéder renforçant d'une part les symboliques initiatiques (chaque marche correspondant à un grade initiatique) et d'autre part le passage vers le milieu invisible.

Si comme nous l'avons vu, un seul de ces sanctuaires a pour l'heure été retrouvé en Corse, les légendes relatives à la construction de l'Église Saint-Michel du village balanin de Speluncatu et les vestiges qui en témoignent, méritent notre attention. La toponymie de Speluncatu est déjà intéressante en soi puisque en corse spelunca signifie grotte, cavité. Sur les hauteurs se trouve *A Petra Tafunata*, la pierre trouée qui, aux équinoxes de printemps et d'automne laisse passer les rayons du soleil qui viennent éclairer le piton rocheux de 570 mètres d'altitude sur lequel s'est érigé le village.

---

[1] Zoroastre serait à l'origine d'une des premières religions monothéiste et dualiste de l'opposition entre le bien et le mal (Gauchet, Op.cit.).

Nul doute que les civilisations préhistoriques et romaines[1] y aient vu une hierophanie évidente et aient choisi ce lieu pour y ériger un sanctuaire.

On raconte que l'église Saint Michel de Speluncatu aurait été construite sur une grotte, préalablement dynamitée. Originaire de ce village, nous avons dès lors pris contact avec Monsieur Edouard Flach Malaspina, habitant des lieux et historien amateur, qui a notamment contribué à redonner vie à l'histoire de son église[2]. Ses recherches mettent en exergue une version s'approchant de la rumeur entendue. L'église n'aurait pas été construire *sur* une grotte, mais *dans* une grotte qui aurait initialement abritée le chœur de l'église primitive. Lors de travaux d'agrandissement débutés en 1751, afin de pouvoir accueillir la collégiale Santa Maria Assunta, la grotte fut en grande partie détruite. Il ne reste à l'heure actuelle qu'un bout de roche dans un des placards latéraux, ainsi qu'une résurgence visible depuis l'extérieur. Mais les croyances archaïques sont tenaces en Corse. Lorsque les tempêtes successives s'abattirent sur l'édifice religieux et mirent à mal le travail des ouvriers, les habitants terrorisés imputèrent cela à la colère des anciens dieux[3].

Edouard Flach Malaspina a recueilli auprès de Madame Angelina Abraini décédée en 2007 le récit de ces événements contés selon elle depuis toujours. Nous retiendrons le passage suivant :

> *« les habitant constatèrent avec effarement que le choeur de l'église qu'ils avaient entrepris de construire depuis maintenant un an, venait de s'effondrer et il ne restait plus rien (…) chacun prenait conscience qu'il s'agissait peut-être d'un signe envoyé par des forces obscures à la population du village. En effet, depuis trois ans on avait touché à l'intégrité du village, à ce qui fut pendant longtemps le lieu de culte, à ce que les anciens avaient toujours respecté et qui était à l'origine du village de Speloncato. A cet endroit même où l'on construisait le choeur de l'église existait une roche nommée « a spelunca [4]» et*

---

[1] En contrebas du village se trouvent encore les ruines des bains romains de Giustiniani

[2] De plus amples détails sont disponibles en ligne : https://sites.google.com/site/speloncatohistoire/home/santa-maria-assunta

[3] Ces catastrophes furent mentionnées dans le document « livre de fabrique de Speluncatu » en 1753 « *Le 28 septembre 1753 il plut deux heures pendant la nuit, et le nouveau chœur fait de terre rouge s'effondra* ».

[4] Les mots *speleaum*, *spelunca* et *cryphii* désignent par ailleurs la seconde partie du sanctuaire à Mithra, après l'antichambre, où les initiés prenaient leurs repas face à l'image peinte ou sculptée du dieu. (Turcan, Op.cit, p.75)

cette grotte s'ouvrait sur un oratoire bâti sur une sorte de crypte qui était là depuis la nuit des temps. Une crypte où les différentes puissances divines, avant l'avènement du christianisme, s'étaient succédées et avaient, pendant des siècles veillées à la protection et à la sécurité des habitants ».

Le chanoine Ridolfi fit inscrire sur une plaque commémorative toujours présente à l'intérieur de l'église que ce site fût « un haut lieu étrusque ». Or, malheureusement, nulle preuve à ce jour ne vient accréditer cette affirmation. Pour autant, la topologie des lieux, les légendes encore pugnaces et les restes de roche peuvent nous orienter vers certaines hypothèses. Si les présences préhistorique et romaine sont attestées en contre bas du village, celle étrusque étant elle attestée à Aleria, et si nous ajoutons à cela la découverte d'un sanctuaire dédié à Mithra à Lucciana, les « puissances divines » ont pu effectivement s'y succéder, puisque les symboliques de la grotte et de la lumière sont des archétypes récurrents à toutes ces civilisations. Mithra s'assimile par ailleurs par syncrétisme à l'Hermès grec et au Mercure romain que nous étudions aux chapitres suivants. La hiérarchie mithriaque comportait un grade appelé « *Corax* », Corbeau dont le signe distinctif était un caducée, placé sous la protection de Mercure[1] (Tassignon, 1996, p.42).

D'autre part, la mention d'une crypte souterraine dans la grotte de Speluncatu, suppose les mêmes caractéristiques nécessaires à la construction d'un *mithraeum*. Aussi, même s'il serait difficile de trouver des preuves archéologiques puisque la grotte a été détruite, la récupération d'un tel lieu par Saint-Michel, n'est pas anodine, la persistance et le respect des anciens cultes par les habitants (au moins jusqu'au XVIII ème) ne l'est pas non plus. Nous formulons donc l'hypothèse qui consiste à penser que l'église San Michele de Speluncatu fût construite sur un sanctuaire dédié à Mithra[2].

Par ailleurs, Mithra est celui qui, sortant de la grotte, vient éclairer de sa lampe les hommes du monde, tout comme le soleil aux équinoxes vient à travers *la Petra Tafunata* éclairer Speluncatu. S'il sort des ténèbres de l'invisible ainsi flamboyant c'est pour, apporter le fruit de la connaissance aux hommes. Mithra est le *Sol Invictus*, le soleil invaincu resurgissant des ténèbres et venant fertiliser le monde, celui qui à son tour ouvre

---

[1] Mithra portera lui aussi le caducée comme on peut le voir sur le bas relief présent au musée du Louvre.

[2] Ou bien dédié à Mercure avant cela et transformé par syncrétisme, ou bien encore se situant à proximité d'un temple à Mercure. Une autre hypothèse pourrait proposer une antériorité plus lointaine encore. Henri Dontenville (Op.cit, p. 345) observe la récurrence des syllabes « pelle, pal et palet » dans les légendes relatives à Gargantua, dont la base préindo-europoéenne Pal va se mêler à la racine indo-européenne Spel, du latin spelunca = grotte. Ce sommet balanin et sa grotte aurait pu de fait être aussi le lieu d'un culte préhistorique dédié au Gargano ou bien à l'Orcu.

les portes estivales et dont l'astrologie reprendra la figure du taureau déchu pour marquer cette période de l'année (Will, 1990).

Car si Mithra est armé d'un couteau, ce n'est pas tant pour préfigurer son côté guerrier que pour donner vie au monde. Sorti de sa grotte, il reçoit par l'intermédiaire d'un corbeau, un message du Soleil lui ordonnant de tuer un taureau. À contre-coeur pourtant, Mithra s'exécute et l'égorge[1]. Le sang et le sperme de l'animal immolé viennent fertiliser la terre faisant naître les plantes et les animaux[2]. Par cette tauroctonie, Mithra devient le dieu civilisateur. C'est cette scène qui deviendra la principale iconographique des bas-reliefs des *mithraea* dans le monde romain et c'est cette scène qui selon nous fût récupérée pour créer l'iconographie michaelique. Mithra, nous le disions, égorge le taureau, outre la récurrence de la symbolique de la fertilité, s'il fallait une fois de plus démontrer la volonté d'éradiquer des croyances plus anciennes, cette représentation serait un exemple supplémentaire. En effet, la gorge n'est pas sans rappeler Gargano, divinité préhistorique, la grotte par laquelle tout commence et tout finit[3], ce passage libre devenu dans le culte mithraique une porte protégée, surveillée, réservée aux seuls initiés. D'autre part, comme le mentionne Don-Mathieu Santini (Op.cit.) « *le taureau déjà vénéré dans les religions de la préhistoire pour sa puissance physique et l'analogie de son beuglement avec le tonnerre, est une des manifestations principales des transmutations divines* ». Cette volonté d'égorger, cet acte cosmogonique pour donner naissance à un « nouveau monde » régit par de nouvelles lois, sera perpétuée par l'Eglise chrétienne, qui par la représentation de Saint Michel tenant le démon à sa merci reproduira le geste taurochtone. Ajouté à cela, le taureau désormais déchu sera dans les légendes bibliques castré en bœuf blanc, amputé de sa puissance créatrice. S'il indique les lieux à sacraliser où s'élèveront les édifices à la gloire de Dieu et des saints, il n'est plus le dieu fertilisateur d'un espace sacré. Car ainsi dompté par le Dieu chrétien il devient un simple exécutant des directives divines.

---

1 « *Malgré l'opposition du serpent, du scorpion et du chien envoyés par le dieu du mal, Ahriman, pour boire le sang et manger les testicules.* » (Collognat, Op.cit.)

2 La symbolique du taureau fertilisateur se retrouve dans une des légendes largement répandue, racontant la « découverte » de la Corse. Une bergère Ligure du nom de Corsa perdit un jour son taureau, après des jours de recherche elle traversa la mer, basse en ces temps lointains, et le retrouva sur l'île, plus fort et mieux nourri qu'auparavant. Ainsi les bergers et agriculteurs ligures s'établirent en Corse et firent fructifier leurs activités agro-pastorales.

3 Mithra est pétrogène et retourne au ciel après le sacrifice du taureau opéré dans la grotte.

L'iconographie michaelique[1] s'inspira, à notre sens, de la tauroctonie mithraique. Saint-Michel sera quasi systématiquement représenté tenant le « démon » à sa merci, son épée ou sa lance posée sur la gorge démoniaque. Tout comme Mithra, Saint-Michel tiendra son arme dans la main droite, le pied posé sur le flanc de l'animal/démon, regardant ce dernier ou détournant son regard vers le ciel.

Autre point notable, la cuirasse à lambrequins que porte Mithra sur le relief de Sétif en Algérie (Turcan, Op.cit, p.38), qui deviendra la tenue emblématique que les peintres et sculpteurs feront revêtir à Saint Michel sur une large majorité des représentations.

Turcan (idem, p.15) nous dévoile un autre élément de concordance entre Saint Michel et Mithra. La réforme religieuse portée par Zoroastre va faire du dieu Ahura Mazdāh le « *souverain unique, mais accompagné 'd'immortels bienfaisants' subordonnés comme des archanges, à leurs côtés figurent des anges parmi lequel compte notamment Mithra* ». Mithra toujours lié au Dieu suprême, prendra petit à petit un caractère guerrier. Les oracles du mage Hystaspe annonçaient la venue d'un « *sauveur* » envoyé par Zeus comme « *chef de la sainte milice* » que l'on reconnaitra en Mithra (ibid, p.26). Cette hiérarchisation angélique couplée au côté guerrier peuvent être aisément comparables à la figure chrétienne de Saint-Michel, qui sera à son tour l'archange en chef de la milice céleste divine.

Pour autant, avant la réforme zoroastrique, Mithra était dans la société indo-européenne souvent lié à une autre entité du nom de Varuna, « *si Mithra est l'aspect juridico sacerdotal, bienveillant, conciliant, lumineux proche de la terre et des hommes, Varuna est l'aspect magique, violent, terrible, ténébreux, invisible et lointain assimilé à un dieu guerrier.* » (ibidem, p.13). Étonnant de constater que, tant dans l'idéologie Zoroastrienne que dans celle des religions gréco-romaine, Mithra ait récupéré le côté guerrier de Varuna. En effet, « *Mithra lève des armées, met en train la bataille, brise les bataillons rangés, il fait voler la tête de ceux qui lui mentent* » (Turcan, Op.cit, p.17). Tout comme Saint-Michel, il est celui qui punit le mensonge, le mal, celui dont la « *loyauté est solidaire de la lumière* ». Mithra est le dieu de l'aurore, celui qui vient éclairer les hommes de ses rayons en perçant les ténèbres de la nuit. Dans une continuité évidente, Saint Michel sera surnommé l'Ange du premier rayon.

D'autre part dans l'ancienne région du Pont, Mithra est déjà le dieu des rois, comme le souligne Turcan (Op.cit, p.22-23). Il n'est pas rare que certains se placent sous sa

---

[1] Déjà présente au moyen-âge cette iconographie sera renforcée à la Renaissance par les tableaux de Guido Reni et de Raphaël. De nombreux peintres insulaires prendront exemple sur leur « Saint Michel » et en feront des copies que l'on retrouve dans la plus part des églises de Corse.

protection en choisissant de porter des noms théophores comme Mithridate VI qui signifie « *donné par Mithra* ». À Rome, quelques sénateurs et empereurs - Commode et Dioclétien - deviendront aussi des adeptes du mithriacisme (Turcan, Op.cit, p.43).
Ainsi, il aura un impact en Orient à la fois les puissants, les guerriers, et le monde agro-pastoral par les diverses symboliques qu'il présente. Dans le monde gréco-romain cependant, bien qu'ayant eu un certain impact sur les plus hauts placés, il sera avant tout honoré par les soldats initiés aux mystères de Mithra. Saint-Michel aura un parcours quelque peu similaire, recréant tout comme Mithra le lien entre les couches séparées de la société.

2.2.2 Le voyage, le partage, le message : les fonctions du passage

Acteur chrétien de l'harmonie cosmique, Saint-Michel est toutefois communément connu pour être le juge et conducteur des âmes défuntes et le messager de Dieu. Ces trois fonctions résultent d'une seule et même : celle du passage.
Plusieurs divinités antiques ont tenu ces rôles psychostase et psychopompe. S'ils sont les dieux et déesses du passage entre le milieu visible et le milieu invisible, ils demeurent aussi celles et ceux qui ont assuré la transition de l'espace sacré au territoire sacralisé. Il conviendra ici de les étudier et d'en chercher les syncrétismes.

2.2.2-1 Hecate-Angelos : ouvre les portes des vivants et des morts

Saint-Michel est bien plus qu'un simple ange, c'est un archange. Le premier (*arch*[1]) messager (*aggelos*) (Santini, Op.cit.) de Dieu. S'il n'est pas le seul à avoir ce statut prestigieux dans la hiérarchie céleste[2], il n'en demeure pas moins leur chef à tous. Bien qu'il arrive à Gabriel ou Raphaël de transmettre des messages divins, Michel lui est bien souvent réquisitionné pour des nouvelles moins réjouissantes, plus brutales, plus guerrières. Il est le bras armé de la vengeance ou de la clémence du Tout Puissant[3]. Grâce ou disgrâce, condamnation ou pardon tanguent inexorablement au bout de ses

[1] Il nous parait intéressant de soulever l'idée d'un rapprochement possible entre « *arch* » et « *arc*/*orc* ».

[2] Pseudo Denys l'Aréopagite, un des Pères de l'Eglise, aurait conceptualisé la hiérarchie des anges, divisée en 3 degrés. Les archanges se plaçant au sein du troisième degré, le plus puissant.

[3] Notamment lorsqu'il arrête le bras d'Abraham qui s'apprête à ôter la vie à son fils. On retrouvera d'ailleurs en l'Église de la Sainte Trinité d'I Catteri en Balagna, la représentation peinte de cette scène. La seule présente dans toute l'île, l'ensemble des oeuvres relatant uniquement les côtés guerrier, psychostase et/ou psychopompe de Saint Michel.

doigts. Il est le garant de l'équilibre du monde.
Cette « *intelligence séparée* » (Chalier, 2007) dont le terme provient du guide des égarés de Maimonide, directement émanée de Dieu est connue pour ne pas avoir de corps et pour jouer le rôle d'intermédiaire entre le milieu invisible et le milieu visible, entre « *Dieu et tous les corps célestes* » (idem).

Saint-Michel arrive en Corse sous un premier vocable : Sant'Angelo, le Saint-Ange. S'il peut paraître étrange de prime abord de rajouter un titre de sainteté à un ange sans craindre le pléonasme évident, cette particule soulève néanmoins la distinction faite à son égard - ce n'est pas un ange déchu qui plus est - mais pourrait aussi renvoyer à une récupération plus ancienne. Les divisions demeurent nombreuses parmi les historiens des religions qui cherchent l'origine de l'angélologie dans l'Ancien Testament, ne sachant pas s'il s'agit d'un apport antique de la civilisation grecque, d'une création du judaïsme, d'une spécificité chrétienne ou même d'une convergence des croyances due aux conceptions eschatologique de ces religions (Friedheim, 2010). S'il ne nous appartient pas ici de trancher définitivement en faveur de telle ou telle opinion, ni même d'évoquer l'ensemble de ces théories, il y en est une parmi elles qui mérite toutefois que l'on s'y attarde puisqu'elle s'intéresse à une divinité grecque, Hecate dont l'épiclèse évocatrice « *Ἄγγελος* » « *Angélos* » mérite notre attention[1]. Mais si l'on peut être tenté de traduire simplement *angélos* par ange, il faut avant tout, afin d'éviter un dangereux raccourci, prendre en considération les fonctions que ce nom induit. Car pour reprendre la formule d'Alain-Marie de Lassus (2021) « *tout angelos n'était pas un ange* ». La transparence même du vocable et sa traduction, la « messagère », laisserait peu de doute quant à une filiation somme toute évidente. Mais si l'ange chrétien doit son nom à la fonction messagère qu'il figure, les messagers de la Grèce antique étaient eux des divinités.
Parmi elles deux retiendront notre attention, Hécate et Hermès. Honneur aux dames, ce chapitre au nom éponyme accordera la primauté à la déesse.
Hécate possède des attributions et figures multiples, de la Grèce à l'empire Romain, ses variantes dépendent à la fois des poètes qui relatent son histoire mais aussi des conditions politiques au sein desquelles elle évolue - les deux étant bien évidemment liés. Elle marquera de ce fait la transition entre les sociétés religieuses et les religions politiques, « *d'un divin cosmique, immanent aux choses du monde, à un divin personnel*

[1] Les chercheurs pensent qu'Angelos a pu être une divinité à part entière avant d'être assimilée à Hecate au cours d'une fusion tardive. On retrouvera en effet sur les épiclèses « Hecate angelos », ce qui pourrait aussi bien signifier "Hecate la messagère » (Friedheim, Op.cit.).

et transcendant » (Rudhardt, 1993) tantôt cosmique tantôt attachée aux frontières territoriales qu'elle protège.

La transition est d'autant plus visible entre la théogonie d'Hésiode et l'Hymne Homérique à Démeter[1], mais plus encore chez les poètes romains. Car si Hécate est - entre autre - la déesse du partage, cette fonction n'a pas le même sens d'un récit et l'autre. Chez Hésiode elle unit ce qui est séparé tandis que dans l'Hymne Homérique et la mythologie romaine s'en inspirant elle sépare ce qui est unit.

La présence d'Hécate en Corse n'est pour l'heure nullement attestée. Nous choisissons de l'inclure dans notre développement car la fonction messagère qu'elle revêt et les différentes attributions qui la relient directement à Saint-Michel nous permettent d'étudier les fondations du mythe de l'Archange dans un contexte *méditerranéen* antique changeant.

Athanassia Zografou (2010) fait une description pertinente et complète du mythe d'Hécate dans la Théogonie et dans l'Hymne Homérique à Démeter, c'est donc en grande majorité sur son ouvrage que nous nous appuierons pour établir des parallèles entre son analyse de la déesse et les fonctions et attributions que Saint-Michel lui a empruntée.

Hécate fait son apparition en premier lieu chez Hésiode. Fille de Persès - lui même fils de Crios - et d'Astéria - elle même fille de Coios et Phoibé- tous deux fils des Titans, Hecate est présentée dans la Théogonie comme une déesse cosmique petite fille du ciel, de la mer et de la Terre. Ainsi par sa naissance et grâce à son immortalité elle réunit « *ces trois sphères primordiales du cosmos* » (idem) qui furent séparés lors de la création du monde. Puisqu'aucun compagnon ne lui sera donné, Hécate est donc la dernière de la lignée des Titans. Cette absence de descendance possible n'est pas fortuite, puisque elle permet à Hésiode d'expliciter la transition entre la « *fin d'une ancienne ère divine et le début de la nouvelle* » (ibid), soit la période axiale décrite par Gauchet (Op.cit.). Pour autant, si l'arrivée au pouvoir de Zeus, le Dieu des dieux, écarte *de facto* ses prédécesseurs, Hécate elle, n'est pas entièrement destituée de ses pouvoirs cosmiques, ni précipitée à l'instar des autres Titans dans le Tartare - chez Hésiode aucun lien n'est d'ailleurs tissé entre celui-ci et la déesse. Zeus lors de la répartition et la mise en ordre des forces de l'univers entre les Dieux (ré)attribue à Hécate toutes ses fonctions et attributions cosmiques, sans pour autant la considérer comme son égale, ce qui permet à Boedeker (1983) de la qualifier comme étant « *une sorte de petit Zeus* ». Or, nous voyons ici un

[1] Quelques décennies séparent ces oeuvres. Hésiode au VIIIème siècle avant notre ère, l'hymne homérique à Demether aurait pris forme un peu moins d'un siècle après la Théogonie (Zografou, 2010)

premier parallèle à opérer entre cette déesse qui « est comme Zeus » sans pour autant l'égaler et celui « qui est comme Dieu », Saint-Michel.

L'étymologie même du nom de l'Archange, s'il fallait encore le rappeler, nous renvoie à une question, un effet miroir qui révèle non seulement les pouvoirs cosmiques et divins de Michel mais suggère aussi une interprétation plus profonde. Saint Michel est *comme* Dieu, sans pour autant *être* Lui. L'effet de comparaison ne sous entend pas une assimilation directe, et il y a bien un *distinguo* entre l'un et l'autre. Sous la conjonction « comme » est sous entendue une façon de faire : « celui qui agit comme le ferait Dieu », plus qu'une réelle assimilation à un degré équivalant : « pareil à Dieu »[1]. Aussi, nous pensons que la question : « Qui est comme Dieu? » renvoie plus aux actes accomplit par Saint-Michel - le jugement, le combat et la victoire qui sont le reflet des directives divines - qu'à son essence même. Selon nous, nous retrouvons celle-ci dans sa fonction précise d'archange, et non comme nous aurions pu le penser dans son nom. Hecate elle aussi doit son essence à son épiclèse « *Angelos* ». Saint-Michel et Hécate, régulent l'ordre du monde des hommes mais n'ont aucune emprise sur le monde divin à proprement parler. Ils sont les intermédiaires des tous puissants de leurs époques respectives. Et s'ils régulent ils ne régissent pas. Mais en tant qu'intermédiaires ils peuvent à la façon des divinités qui leur sont supérieures posséder des attributions similaires qui sont nécessaires à leurs fonctions. Ainsi s'ils sont « comme Eux », ils ne sont pas eux, car Zeus ou Dieu doivent leurs autorités suprêmes à leurs simples existences[2] et non à une fonction qui leur a été attribuée. Si Dieu et Zeus sont l'« être », Hecate et Saint-Michel eux relèvent de l'avoir, la différence entre le fait « *d'être* Dieu » et le fait « *d'avoir* des pouvoirs similaires à Lui ». Saint-Michel et Hecate bénéficiant de pouvoirs semblables aux êtres tout puissants, unissent le monde de(s) Dieu(x) et le monde des hommes, le milieu invisible et le milieu visible. Ils sont le lien « *entre l'esprit de Dieu qui a créé le monde* » - ou organisé le monde dans le cas de Zeus - « *et l'esprit de l'homme qui perçoit ou connaît le monde* » (Margel, 2016).

Par ailleurs, il faut bien comprendre que la fonction de « messager » va au delà d'un simple transport de message. Ce qui nous intéresse dans leurs fonctions ce n'est pas uniquement le contenu mais surtout le contenant. Ils sont le moyen, le lien par le biais

---

[1] En effet Saint-Michel prononce la locution « Quis ut Deus? » en expulsant le dragon du haut des cieux. Il marque ainsi de son geste la volonté divine et les conséquences qui en découlent.

[2] Ou a une prise de pouvoir dans le cas de Zeus chez Hésiode (dans l'Hymne Homérique son autorité est induite par sa naissance).

duquel est transmis le message. Ils sont les vecteurs permettant la communication entre le milieu visible et le milieu invisible.

Ils sont à la fois la jarre[1] contenant le message et le véhicule nécessaire permettant la transgression des milieux.

Si on pouvait de prime abord apercevoir une contradiction de taille dans le mythe d'Hecate chez Hésiode, à savoir pourquoi une déesse cosmique se retrouve simple messagère de Zeus et bien qu'il s'agisse effectivement d'une destitution en faveur d'une nouvelle ère, nous pensons cependant que c'est cette fonction cosmique primordiale, ce lien entre tous les éléments du milieu visible qu'elle établit de part sa naissance qui lui permettent de devenir, une fois les milieux visible et invisible scindés en deux parties, une messagère. C'est son essence cosmique qui lui permet de traverser les milieux. C'est parce qu'elle est « *privilégiée à la fois sur terre, au ciel et dans l'onde* » (Hésiode, 2020, p.42) qu'elle ne connait de fait aucune limite et qu'elle peut aisément dépasser les frontières. C'est de cette façon qu'Hécate devient Hécate-Angélos, et qu'elle peut unir ce qui est désormais séparé, « *dans la Théogonie, où le monde prend forme à travers les partages successifs, la figure de cette déesse μουνογενής permet de discerner l'unicité dans le morcellement* » (Zografou, Op.cit.).

De la même façon bien que ses fonctions messagères lui aient été attribuées dès l'origine, Saint-Michel est lui aussi le fruit d'un entrelacs de fonctions cosmiques. Les concepts religieux chrétiens nous l'avons dit sont le fruit de récupérations - et de modifications - multiples prises dans les croyances archaïques et antiques, de fait la figure de Saint-Michel s'inscrit automatiquement dans la lignée d'une conception déjà établie au préalable, d'une séparation déjà marquée entre les sociétés religieuses et les religions politiques. Nous entendons par là que les conditions nécessaires à la fonction de messager - une origine cosmique donc - ont déjà été réalisées dans la figure même d'Hecate - et d'Hermès. Saint Michel possède donc un « code génétique » déjà révélé par les conteurs antiques.

Or les similitudes entre Hécate et Saint-Michel ne s'arrêtent pas à ces constatations.

Les fonctions allouées à la déesse s'écrivent aisément sous la plume d'Hésiode qui lui consacre un passage entier dans sa Théogonie :

> *« Qui lui plait reçoit secours et grande assistance.*
> *Qui lui plait se distingue parmi l'assemblée du peuple.*

[1] Ou *l'Orca* …

Lorsque les hommes s'arment pour le combat homicide,
la déesse porte secours à ceux qui lui plaisent,
Et octroie de tout coeur la victoire, et accorde la gloire.
Au tribunal, elle siège auprès des rois vénérables.
Généreuse, lorsque s'affrontent aux jeux les athlètes ;
car la déesse leur porte secours et grande assistance ;
Et le puissant vainqueur remporte le prix de la lutte
Dans la joie, sans peine, octroyant la gloire à ses pères.
Généreuse, elle assiste les cavaliers qui lui plaisent.
Et à ceux qui travaillent sur l'onde verdâtre et houleuse,
Et qui supplient Hécate et le fort Ebranleur de la terre,
La déesse accorde sans peine une pêche abondante,
Ou, sans peine, reprend ce qui vient, s'il plait à son âme.
Avec Hermès, généreuse, elle accroit le bétail aux étables[1]*;*
Les troupeaux de boeufs, les troupes nombreuses de chèvres
Et les groupes d'agneaux laineux, comme il plait à son âme
S'ils sont menus s'agrandissent, s'ils sont grands s'amenuisent
C'est ainsi que fille unique née de sa mère,
Elle a tous les honneurs chez les dieux d'éternelle naissance
Zeus l'a voulue nourricière des jeunes, qui, grâce à elle,
Ouvrent les yeux et voient l'Aurore aux regards innombrables. » (Hésiode, Op.cit, p. 42-43)

Hésiode présente ici le rapport qu'entretiennent les mortels vis-à-vis de la déesse. S'oppose ici l'immortalité d'Hécate aux conditions instables de la vie humaine. Plusieurs points retiendront notre attention.

Hécate n'est pas priée par une seule partie de la population, puisqu'elle accorde aussi bien ses faveurs aux riches qu'aux pauvres. Dans une même mesure et comme nous le verrons plus en détail par la suite, Saint-Michel était le saint auquel se vouaient indifféremment les seigneurs et la plèbe, les agriculteurs et les marins, les rois et les chevaliers.

[1] Dans les dictons insulaires, comme nous le verrons, San Michele est celui que l'on prie pour une bonne récolte ou pour la bonne santé des troupeaux. Or cette caractéristique n'est pas mise en avant par l'Église dans la figure religieuse de Michel.

Hormis cela, deux fonctions déguisées sous de plaisantes métaphores se dessinent dans la figure d'Hécate : la psychopompie et la psychostasie, fonctions désormais connues pour être aussi celles de Saint-Michel. A une différence près. Si Saint-Michel effectue une pesée des âmes juste et équitable pour tous - selon les critères de la religion chrétienne -, Hecate semble s'octroyer une certaine liberté dans ses choix. « *Généreuse* » oui, mais uniquement si elle le décide, « *s'il plait à son âme* ».

La psychostasie d'Hécate, même si elle n'a pas encore les codes et représentations équivalents à ceux de Saint-Michel se dessine dans les vers d'Hésiode. En effet, « *au Tribunal elle siège au côté des rois vénérables* ». Hécate possède donc la faculté d'opérer des jugements « *vénérables* », et inspiré par sa divinité les rois peuvent rendre justice. Si elle « *amenuise* » ou qu'elle « *agrandit* » c'est par soucis d'une juste répartition des valeurs, c'est l'équilibre des poids et des mesures qui est recherché. Par ailleurs, Hécate dans les eaux « *verdâtres et houleuses* », lieu chaotique figurant l'au-delà, donne bonheur ou peine, « *accorde ou reprend* ». S'il ne s'agit pas encore d'une psychopompie relative au passage vers le paradis ou l'enfer, comme on pourra le retrouver plus tardivement dans la religion chrétienne, ce passage des âmes préfigure déjà une tendance : celle de la gestion du poids de la vie humaine, d'une participation honnête au monde pour bénéficier de ses bonheurs. Plaire à Hécate, c'est plaire au ciel, à la Terre et à la mer, c'est trouver sa place dans le monde sans lui nuire.

Pour autant, si Hécate juge la valeur de l'âme humaine, elle le fait de leur vivant et n'est pour l'heure nullement associée au passage vers le milieu invisible, car si elle est la déesse alliée au ciel, à la terre et à la mer, elle n'est pas chez Hésiode alliée aux Enfers.

Cet aspect d'Hécate prendra forme dans l'Hymne Homérique à Demeter. Tout en gardant ses fonctions cosmiques, son rôle de messagère qui ne se déployait que du ciel à la terre, se déploiera maintenant du ciel à la terre et de la terre aux Enfers, de la lumière aux ténèbres, du monde visible à la totalité du monde invisible. Créant d'une part le lien entre ce qui est désuni - visible et invisible- et d'autre part séparant le monde des hommes en territoires frontierisés.

Dans l'Hymne Homérique à Démeter, Hadès, dieu des Enfers s'éprend de Perséphone alors qu'elle cueille un narcisse. Sa passion est telle, qu'aidé indirectement par Zeus, il l'enlève[1].

---

[1] Pour consulter ce récit : https://mediterranees.net/mythes/hymnes/hymne33.html. Les passages entre guillemets et en italiques dans ce chapitre racontant le mythe d'Hecate proviennent de cette traduction, sauf mention contraire.

Malgré ses plaintes, nul « *mortel ou immortel n'entendit sa voix* » sauf Hécate du fond de son antre, de sa grotte[1] et Hélios, le soleil, du haut des cieux. Demeter mère de Perséphone et déesse de la terre, prise aux plus grands tourments cherche en vain son enfant dans le monde visible et invisible, interpellant les immortels qui se refusent à lui répondre. Hécate vient, accompagnée de sa torche, à sa rencontre lui porter le message suivant :

> « *Vénérable Dèmètèr, qui dispenses les saisons et les beaux présents, qui d'entre les Dieux Ouraniens ou les hommes mortels a enlevé Perséphonè et affligé ton cher coeur ? En effet, j'ai entendu sa voix, mais je n'ai point vu de mes yeux qui l'enlevait. Je te dis promptement toute la vérité.* »

Si Hécate ne voit pas Perséphone, c'est que cette dernière est justement dans le milieu invisible, milieu qui n'est pour l'instant pas accessible à Hécate[2]. Démeter ne dit mot, mais accompagnée d'Hécate se rend chez Hélios afin de lui soutirer quelques informations.

L'Hymne Homérique nous révèle ici les fonctions psychopompe, messagère et gardienne des frontières d'Hécate. En effet, c'est elle qui accompagnée de sa lumière, *elle* la messagère qui *conduit* Démeter au royaume d'Hélios, car c'est elle qui a *entendu* à la fois les plaintes de la fille et celle de la mère, elle qui, gardienne de la porte menant à l'invisible fait le lien entre l'une et l'autre. De sa lumière elle guide et *suit* Démeter. Ensemble elles se dirigent vers la lumière[3] la plus vive qui soit, celle du Soleil qui lui révèle le terrible enlèvement avant de s'élancer au ciel dans son char tiré par ses chevaux ardents. De fait, cette rencontre ne peut avoir eu lieu qu'à l'aurore, avant que le soleil entreprenne sa folle course quotidienne. Pourtant Hécate éclaire Démeter de sa lumière bien avant lui.

---

1 La grotte comme nous le savons, constitue un portail vers le milieu invisible, et donc vers les Enfers d'Hadès. Mais elle est aussi la représentation du ventre maternel, Hécate alors serait-elle entrain de renaître, de sortir 'changée' à la lumière du jour ?

2 Athanassia Zografou relie aussi l'Hymne à Demeter à l'initiation relative aux mystères d'Eleusis.

3 Le lien entre Hécate et la lumière de l'Aurore était déjà établi chez Hésiode : « *Zeus l'a voulue nourricière des jeunes, qui, grâce à elle, Ouvrent les yeux et voient l'Aurore aux regards innombrables* ». Athanassia Zografou (Op.cit.) précise que « *si dans la pensée grecque ancienne tout ce qui émet de la lumière peut être conçu comme un œil (voir, entre autres, Mugler 1960 : 59-69 et 49), Hélios, la source toute-puissante de lumière, est l'œil du ciel par excellence*. »

Démeter, triste et solitaire se retire dans un temple à Eleusis[1], se refusant à fertiliser la terre et laissant les hommes dépérir. Zeus décide alors d'envoyer Hermès parler à Hadès lui commandant de rendre Perséphone à sa mère. Hermès, nous le savons, est aussi un messager. Mais dans l'Hymne Homérique à Demeter, quand Hécate transgresse les milieux c'est sur sa simple volonté, selon ses propres choix à l'inverse d'Hermès qui est commandé par Zeus. « *Hécate vient au secours de Déméter, non seulement parce qu'elle agit en déesse des routes et des rencontres et parce qu'elle est concernée par la violation des limites cosmiques* » nous dit Athanassia Zografou (Op.cit.). Il faut ici séparer une nouvelle fois les frontières que marque Hécate, - c'est à dire les routes des hommes qui permettent le passage d'un territoire frontiérisé à un autre-, des limites cosmiques du monde - le ciel, les océans et la terre ainsi que les milieux visibles et invisibles. Il est vrai qu'Hécate vient à la rencontre de Démeter qui ère désespérée de part le monde, et lui offre un repère, un chemin à suivre. Elle lui apporte la *lumière*, à la croisée des chemins, lui permettant de la sorte d'écarter les ténèbres, la confusion et l'incertitude. Comme ces carrefours sont aussi des portails vers l'invisible, Hécate peut atteindre Déméter en passant d'un portail - la grotte - à l'autre - le carrefour - , d'un lieu à l'autre donc grâce à sa nature cosmique.

Osons ici un rapprochement entre les chapelles chrétiennes - qui plus est celles dédiées à Saint-Michel et se trouvant à des carrefours- et Hécate, du moins dans sa version mégalithique aux croisement des chemins, et effeuillons plus encore les symboliques auxquelles ces monuments sont rattachés. Leurs fonctions sont similaires : elles sont des abris, des grottes[2] permettant aux voyageurs d'y trouver de l'espoir, une protection, une solution, une porte vers la Lumière Divine. Qui plus est, orientées à l'Est - pour les chapelles romanes- , le soleil vient dès l'aurore en éclairer l'intérieur, comme la rencontre à l'orée du jour entre Hélios et Démeter - entre le Soleil et la Terre donc - par l'intercession de l'Hécate *conductrice*. Passant par les ouvertures des murs de pierre - qui peut renvoyer métaphoriquement à la figure d'Hecate - les rayons n'apportent pas cependant une lumière directe, pleine et aveuglante mais des éclats, des bribes permettant la compréhension des choses, tout comme Hélios qui n'apportera finalement à Demeter que la vérité sur l'endroit où se trouve sa fille et ne lui indiquera pas la façon dont elle peut la retrouver. Ces édifices ne permettent pas réellement « de voir » mais

---

[1] De là naitrons les mystères d'Eleusis et le culte à Demeter.

[2] Le corse utilise d'ailleurs l'expression « *à l'aggrottu* » pour signifier « à l'abri ».

« d'entendre » la voix de l'invisible, comme Hécate n'a pas vu mais a entendu la voix de Perséphone. Ainsi les chapelles sont des médiateurs, des conducteurs tangibles faits de pierre - hiérophanie déjà connue des religions archaïques. Appelées couramment « maisons de Dieu », elles sont en fait des portes conduisant vers la maison de Dieu. Elles sont métaphoriquement parlant le sas d'entrée - comme l'entrée de la grotte qu'occupe Hécate.

Si certaines chapelles et églises dédiées à l'Archange[1], se trouvent au bord de l'eau - mer, ruisseaux ou rivières - c'est parce qu'à notre sens l'eau, élément transmutateur d'entre les milieux par excellence, couplée à la terre et au ciel, réunit les autres éléments nécessaires pour recréer l'union des principes cosmiques séparés. La verticalité des édifices accrochant la lumière permet quant à elle d'effectuer le trajet vers le Soleil, vers Jésus et donc vers Dieu. Tout comme Hécate a permis à Démeter de s'élever vers Hélios. Ces édifices chrétiens, comme les temples antiques avant eux, ré-unifient dans un même médium les fondements cosmiques que les religions politiques elles-même ont séparé. Les éléments primordiaux étant réunis, ces édifices permettent de recréer des passages vers l'invisible. Mais puisqu'ils sont l'empreinte des hommes sur terre, la marque de leurs pouvoirs dans le temps et dans l'espace, cette porte bien que faite à partir d'éléments primordiaux est une ouverture forcée, créée et non plus naturelle. Et puisque les Dieux se trouvent en haut c'est la verticalité du monument, qui s'approche du ciel et touche le soleil, qui permet la communication. La communication n'est plus *naturelle*, hiérophanique, cyclique mais elle est le résultat d'artefacts qui nécessitent cependant des bases cosmiques. Saint-Michel, tout comme Hécate est de ce fait : l'ange du premier rayon, le messager de l'aurore divine.

Si la communication vers le ciel semble être établie dans cette partie du récit de l'Hymne Homérique à Démeter, qu'en est-il de la communication entre le monde des vivants et le monde des morts ?

Hermès a donc reçu l'ordre de Zeus de se rendre auprès d'Hadès pour ramener Perséphone sur Terre. Hadès y consent mais à une condition : que Perséphone demeure à ses côté un tiers de l'année, les tiers restant elle pourra les passer avec sa mère sur

---

[1] La plus connue étant bien évidemment le Mont-Saint Michel en France. En Corse nous avons : Algaghjola, Albu, Portivechju - disparue, Ventiseri, Calinzana, Calacuccia, Ortiporiu, Casabianca, Penta di Casinca, Lucciana, Siscu, Urbalacone - disparue -, Piana, Santa Riparata di Balagna - disparue-, Avapessa, Pietralba, Castellare di Mercuriu etc …

La chapelle disparue de Zilia (toponyme : Saint Michel, *San Mieli*) , proche de la source de Dirza mérite que l'on s'y attarde. Cette source sortant d'une cavité possédait la particularité d'être radioactive. Elle fût exploitée notamment en eau de table jusque'à ce qu'un tremblement de terre modifie ses propriétés (est-ce le dragon qui se déchaîne ? Ou les dieux qui déclenchent leur colère ?). Il n'est donc pas étonnant que San Michele ait eu sa place à proximité.

terre. Celle-ci heureuse, embarque aux côtés d'Hermès et part retrouver sa mère.
Ici c'est bel et bien Hermès, mais uniquement sur ordre de Zeus - et d'Hadès - qui en tant que psychopompe sort la fille de Démeter des enfers. Et il ne le fera qu'à cette occasion, uniquement sur « ordre de ». Hecate elle, n'avait rien pu faire car elle ne possédait pas le pouvoir d'accéder au royaume d'Hadès. Cette fonction elle l'obtiendra grâce à Perséphone :

> « *Ainsi, pendant le jour, unies par les mêmes pensées, elles charmèrent tour à tour leur âme et leur coeur, s'embrassant avec tendresse. Et leur douleur s'apaisa, elles se firent l'une à l'autre de joyeux présents. Et Hékatè aux brillantes bandelettes s'approcha d'elles, et elle fit beaucoup de caresses à la chaste fille de Dèmètèr, parce que la Reine l'avait accompagnée et suivie*. »

Athanassia Zografou propose cependant une traduction différente de cette dernière phrase nous permettant de mieux en saisir l'importance, car tournée de cette façon « *parce que la Reine l'avait accompagnée et suivie* » cela sous entendrait uniquement le fait que Démeter ait accepté de suivre Hécate chez Hélios. Or la portée de ce vers nous semble plus importante et mieux traduite par Zografou (Op.cit.) car il permet de mieux comprendre les fonctions attribuées à Hecate chez les grecs : « *depuis ce jour cette souveraine la précède et la suit* ». Ainsi pour reprendre les paroles de Zografou « *Hecate devient la compagne éternelle de Perséphone (…) », elle l' « accompagnera dans l'Hadès comme elle avait accompagné la mère au ciel. Elle l'aidera à ressortir au jour comme elle avait aidé Démeter à se tourner vers Hélios.* »
C'est ainsi, qu'après avoir aidé Déméter, Hecate devient, grâce à la fille de la terre, une déesse non seulement ouranienne mais aussi chtonienne et psychopompe, capable dorénavant de se rendre dans tous les milieux. En suivant et en précédant la nuit[1] c'est elle qui dorénavant ouvre la porte des vivants et des morts. Grâce à cette nouvelle fonction, Hecate devient la déesse des frontières et des limites qu'elle surveille et défend. Hecate transmet « *l'espoir d'une voie tracée entre la lumière de la vie et l'obscurité de l'Hadès* » (Zografou, Op.cit.). C'est cet espoir que l'on retrouvera incarné dans la figure de Saint-Michel, notamment dans l'Offertorium :

---

[1] En Corse, l'étoile du berger, la planète Venus que l'on peut observer soit au crépuscule soit à l'aurore pourrait garder en elle la trace de ce mythe, puisqu'elle est nommée « *A Diana di l'Alba* ». Zografou (Op.cit.) rapproche Hécate et Arthémis, le nom romain d'Artémis étant Diana, la comparaison n'est pas hasardeuse et mériterait de plus amples recherches.

> « *Seigneur Jésus Christ, roi de gloire ; Libère toutes les âmes défuntes des fidèles ; Des peines infernales, et du puits sans fond ; Libère-les de la gueule du lion; Qu'ils ne soient avalés par le Tartare, ni ne tombent dans l'obscurité; Et Saint Michel, ton héraut; Les conduise en la lumière sacrée*[1]*.* »

La référence au Tartare et donc à Hadès ne peuvent être fortuites, Saint-Michel remplaçant ici Hécate guidant les âmes des profondeurs vers la lumière.

N'oublions pas cependant que Saint-Michel ne possède pas les libertés d'agir d'Hécate, mais qu'il est soumis à Dieu, à la Vierge ou à d'autres saints, tout comme Hermès qui agit sur les ordres de Zeus. En effet, comme on le remarque sur les tableaux baptisés « les âmes du purgatoire » que l'on trouve en quantité généreuse dans les églises de l'île, l'Archange ne délivre les âmes que sur commandement divin après intercession d'un tiers.

Aussi, si Hecate acquière sa psychopompie et sa psychostasie dans cet Hymne, sa relation avec le milieu invisible se précise chez les Romains qui l'appellent Dea Feralis, la déesse *féroce/funeste* qui présidait à la mort. Il semblerait à première vue que l'on soit loin des bontés d'âme et de douceur de l'Hécate grecque, quoique la Théogonie d'Hésiode nous la présentait déjà comme changeante, accordant ses faveurs au gré de ses humeurs. Rien d'étonnant, puisque l'on sait à présent qu'elle figure l'ensemble de la vie cosmique, et est de fait aussi changeante que les éléments naturels, donnant ou reprenant à sa guise. Ce trait de caractère de la déesse est renforcée dans la mythologie romaine.

L'Hécate romaine, possédait des serpents sur la tête, tout comme la Gorgone Méduse. Déesse des ombres, elle hulule la nuit dans les cimetières accompagnée par le rugissement du tonnerre ou des rochers (Ovide, Livre XIV 391-418). Souvent représentée à l'instar de l'Hécate grecque avec une torche à la main et un chien[2]- tout comme Mithra [3] - ou bien avec un maillet et un serpent - comme Turms et Charun que nous étudierons dans les parties suivantes. Sénèque l'armera par la suite d'une épée. Son nom proviendrait d'ecaton, qui signifie « cent » , car selon les versions elle retenait pendant 100 ans sur les bords du Styx les âmes des morts dont les corps n'avaient pas reçu les

---

[1] Voir annexe 8

[2] Le chien est connu pour être un « gardien » - comme Cerbère, le chien monstrueux à 3 têtes ou à 50 selon Hésiode, garde les Enfers. Nous retrouvons sur la façade ouest de l'église San Michele de Muratu des chiens sculptés, garants de la porte d'entrée et de fait de la frontière séparant lieu sacré et lieu profane.

[3] Ou bien comme Anubis représenté avec une tête de chacal/chien.

honneurs funéraires. Vénérée par les magiciens et les sorciers, elle est aussi la déesse des poisons et des potions, de la transformation des éléments, tout comme Saint-Michel sera loué par les alchimistes[1].

Tout comme chez Hésiode, le caractère de l'Hécate de la mythologie romaine bascule entre bonté et terreur. Elle est sollicitée pour lutter contre l'insalubrité des cités, de simples maximes posées au détour des rues mettent en gardent ceux qui jetteraient leurs détritus sans vergogne (Carabia, 1989). Elle punira les contrevenants en leur envoyant au croisements des rues, aux carrefours et à la croisée des chemins sa horde d'ombre et de fantômes. Au travers de cette mise en garde matérialiste se dessinent les récurrences symboliques que nous évoquions en amont, c'est l'âme pure ou impure que juge la déesse. Les carrefours comme nous le disions sont des passages vers le milieu invisible, permettant ici aux fantômes de transgresser les milieux et malmener les vivants. Limites cosmiques et frontières humaines matérialisés par ces points de rencontre sont donc les lieux qu'elle protège et défend. Le territoire est ainsi organisé par Hécate et les lieux de passage physiques et symboliques lui sont dédiés, ce faisant «*elle sous entend la possessivité d'un territoire par un dieu et par extension d'un territoire par un pouvoir , et donc par un pouvoir humain* » (Zografou, Op.cit.)

Chez les orphiques enfin, proches d'une religion monothéiste ou du moins d'un demi panthéisme[2], Hécate obtient les grâces de Zeus en le prévenant de la mise à mort de son fils Zagreus[3] par les Titans.

Aussi, dans ce mythe le rôle d'Hécate est quelque peu inversé, en effet elle n'est plus la messagère des volontés de Zeus mais celle qui vient lui délivrer un message. Elle participera ensuite à la gigantomachie, guerre durant laquelle elle tuera le Titan Clytios tandis qu'Hermès tuera de son épée en or le Titan Hyppolytos.

Si Hécate « *semble jeter des ponts entre le microcosme de la quotidienneté humaine et le macrocosme de l'univers* » (Zografou, Op.cit.) aussi bien dans les mythes grecs que ceux romains, ces ponts paraissent être progressivement devenus ceux d'Hermès.

---

[1] Notamment dans l'Anthroposophie, courant ésotérique crée par Rudolf Steiner (voir « Disciples dans la lumière de Michel » https://jf.bizzart.biz/pdf/DLMGR7.pdf)

[2] « *En réalité, pour les théologiens des confréries, tous ces soi-disant dieux orphiques n'étaient que des noms différents, ou des formes variées, ou des incarnations successives d'un même dieu. Du chaos de la mythologie orphique se dégageait une sorte de monothéisme, ou plutôt un demi-panthéisme, où le dieu souverain symbolisait la vie universelle* » (https://mediterranees.net/civilisation/religions/orphisme/daremberg.html).

[3] Dionysos.

L'Hymne Homérique à Demeter semble être le premier du genre[1], en toute logique donc celui lié à Hermès possède une origine plus récente, par ailleurs il est le dernier arrivé des 12 dieux de l'Olympe. Même si Hermès et Hécate se côtoient, notamment chez les Orphiques ou dans la version plus antérieure d'Hésiode, on peut sans mal imaginer que le tueur d'Argos ait progressivement pris une place plus importante. Hécate de part le libre arbitre qui la caractérise offrait une vision du monde triviale et dépourvue de causalité. Les religions politiques affirmant et consolidant leurs pouvoir au fil des siècles, ont pu lui préférer une divinité plus docile, agissant uniquement sur ordres de Zeus. Car si comme nous allons le voir Hermès fait preuve d'une certaine désinvolture dans les premiers temps de sa vie, une fois ses attributions divines définies il n'y dérogera plus.

2.2.2-2 Hermès : le dieu clef

Né des amours de Zeus le tout puissant et de Maia l'une des sept pléiades, Hermès est surtout connu comme le Dieu grec des voyageurs qu'il guide le long des chemins. Dieu au caractère versatile et ambivalent, il est aussi assimilé aux voleurs et aux marchands. Mais Hermès est protéiforme :

> *« le dieu des routes, le guide des morts ou des songes, qui montre le chemin, qui escorte, le dieu souterrain (…) le dieu des orateurs, celui qui dérobe sa pensée, captive et cache, le « porte bélier » celui qui s'occupe des troupeaux, le tueur de boeuf, le bienfaisant, le serviteur qui se soumet à la volonté de Zeus qui s'assimile à la bouche de Zeus « qui ne sait pas mentir » (…), dieu du cairn ou des tas de pierres en bordure des chemins, dieu de la fécondité, dieu de l'éloquence et de la raison, dieu fripon roi des voleurs » (Ropars, 2016).*

Difficile donc d'en dresser un portrait pertinent en le résumant à quelques caractéristiques.
Il nous semble intéressant avant toutes choses de retracer la lignée d'Hermès.
Maia nous l'avons dit est l'une des sept pléiades et la fille du géant Atlas.
D'après la théogonie d'Hésiode, Chaos - divinité première - engendra cinq divinités dont

[1] Aucune datation précise n'a pu être faite sur ces Hymnes Homérique. Ils auraient été conçu entre le VIIème siècle et le IVème siècle avant notre ère.

Gaia qui donnera naissance à Ouranos[1] - le ciel. Avec lui elle concevra les Titans dont Chronos et Japet, duquel descendra Atlas. Atlas, faisant partie de la seconde génération des Titans, est donc le petit fils *titanesque* de la terre et du ciel, symbole de verticalité et de grandeur, de l'union cosmogonique en somme.

Ces divinités du panthéon grec sont dîtes « primordiales », c'est-à-dire présentes au commencement du monde, à « L'Âge d'Or ». (Hésiode, Op.cit.)

Le mythe de l'Âge d'Or, évoque le moment où hommes et divinités vivaient ensemble dans une parfaite harmonie, dans un monde à l'allure paradisiaque où régnait l'abondance, la vie -presque- éternelle et la paix.

Zeus quant'à lui, est le fils de Chronos et de Rhéa, tous deux titans et enfants de Gaia. Cette naissance marque le début d'une nouvelle branche déique celle des olympiens qui s'opposera à celle des Titans. Chronos qui régnait jusqu'alors sera tué par son fils, dont le règne nouveau marquera la fin de l'Âge d'Or[2]. Les hommes et les Dieux se séparent, ces derniers s'échappant du monde terrestre pour vivre sur l'Olympe, la montagne sacrée.

Ce mythe n'est pas sans rappeler les bouleversements induits par la période axiale (Gauchet, Op.cit.) , lorsque les sociétés religieuses *immanentes* sont supplantées par les religions politiques *transcendantes*. En effet, le monde était jusqu'alors gouverné par Chronos, le dieu du temps. Dieu du temps certes, mais du temps circulaire, cosmique, assurant de fait le renouvellement perpétuel du monde. Dieu anthropophage, tout comme *Orcu*, qui avale le temps sans le dévorer. Le règne de Zeus marque une nouvelle façon de concevoir le monde, l'homme devient mortel et fragile (Ovide, Op.cit, livre premier), obligé de cultiver la terre pour assurer sa survie, fuyant ce temps désormais linéaire qui l'entraine vers une mort inéluctable.

Zeus apporte une dimension politique au panthéon grec, il devient celui auquel les autres dieux obéissent, le « chef » suprême, il va enfermer les Titans dans le Tartare - on peut s'aventurer ici à y voir la symbolique d'une victoire politique et religieuse sur les sociétés précédentes - et contraindre Altas à porter le monde sur ses épaules.

C'est donc une vision politique humaine que nous offre les récits mythologiques de Zeus. L'homme crée les Dieux à son image. Puisqu'il y a en termes de pouvoir et d'obéissance une hiérarchie humaine, il y aura une hiérarchie divine. Zeus régnant sur ce panthéon de

---

[1] Pontos l'autre fils de Gaia donna lui naissance à Phorcys/ Phorcos que nous évoquions dans la partie consacrée à *l'Orcu*.

[2] Ce parricide n'étant pas sans rappeler les récits insulaires que nous évoquions où l'Orcu symbole du temps est lui aussi tué par les hommes.

divinités.
Si les hommes jusqu'alors espéraient par le renouvellement des cycles un retour à la vie, comment, alors que le temps est désormais brisé, expliquer la mort et le voyage de l'âme et de l'esprit humain ?

Avant Zeus, nait Hadès avalé par son père - la mort est donc prisonnière du temps cyclique -, libéré par son frère. Hadès régnera sur les Enfers où arriveront les morts amenés en barque par Charon. Si Hécate suit et précède Perséphone et obtient de fait son rôle psychopompe elle ne pénètre aux Enfers que pour cette unique mission. Nous ne trouvons jusque là aucune trace d'un dieu psychopompe chargé du passage des âmes, capable de passer du milieu visible au milieu invisible comme pouvait le faire l'Orcu. C'est là qu'intervient Hermès, le dernier des fils de Zeus. Pour autant dans la Théogonie d'Hésiode, nulle mention de la naissance d'Hermès. Son nom n'apparait qu'aux côtés d'Hécate pour mentionner leurs rapports au bétail. Aussi même si sa présence est révélée elle ne semble pas revêtir une importance capitale. Ajoutons à cela qu'Hermès n'est pas une divinité *primordiale* mais tardive. Par ailleurs, aucune place ne lui était dévouée à sa naissance sur l'Olympe… et pourtant… Hermès va devenir le préféré de Zeus, celui dans lequel il se reconnait, celui qui « *s'assimile à la bouche de Zeus* » celui qui est « comme lui », remplaçant progressivement nous le présumons Hécate dans ses missions. Pourquoi sinon, Zeus aurait-il eu besoin de deux messagers ?
L'Hymne Homérique à Hermès pourrait être de ce fait postérieur à la Théogonie d'Hésiode. Nous l'avons dit, la mythologie grecque prend forme dans un contexte politico -religieux changeant, ces récits nous ouvrent une fenêtre sur l'organisation de la société antique par le biais d'une organisation divine révélée. Aussi les changements - tant dans les concepts religieux, que dans les pouvoirs terrestres en place - et les destitutions sont nombreux tout comme les métaphores pour les décrire. C'est pourquoi, si Hécate dévoile progressivement dans ses mythes les prémices de la bascule entre les sociétés religieuses et les religions politiques, c'est la figure Hermès qui à notre sens vient consolider ces nouvelles fondations. Dans cet hymne[1], Maia enceinte de Zeus, fuyant le courroux d'Héra, la femme légitime de Zeus, trouve refuge au Sud de l'*Arc*adie[2], dans une grotte du mont Cyllène où elle donne naissance à Hermès.

---

[1] https://mediterranees.net/mythes/hymnes/hymne2.html

[2] En grec ancien : *Arkadía*. Cette région tirerait son nom du personnage mythologique Arcas qui serait le fils de Callisto transformée en ourse. Selon Jacqueline Acquaviva-Bosseur (2007) « *Un toponyme Dì Forcu, près d'Urtaca désigne un lieu situé au pied d'une montagne marquée par le culte de l'ourse, ainsi l'Orcu aurait revêtu des figures animales variées telles que celle de l'ours (orsu)* »

La symbolique de la grotte, ventre maternel chthonien n'est ici plus à démontrer. Quelques heures après sa naissance, Hermès précoce sachant déjà parler et marcher, s'en va en quête d'aventures par delà les chemins. Arrivant en Thessalie, il aperçoit le troupeau que garde son frère Apollon, composé d'une centaine de génisses aux cornes dorées. Hermès dont le caractère s'affirme, vole le troupeau[1] et le conduit jusqu'au pied du mont Pylos[2], dans le Péloponnèse où il sacrifiera deux vaches[3] qu'il découpe en 12 morceaux[4], un pour chacun des dieux de l'Olympe, qu'il engloutira[5] avant de s'en retourner dans sa caverne. Les dieux olympiens n'étaient pourtant qu'au nombre de onze, Hermès va donc s'autoproclamer dieu de l'Olympe. Le reste du troupeau sera quant à lui « invisible » à tous ceux qui tenteront de le chercher.

Aussi, la *porte* vers laquelle Hermès à conduit les génisses, ne peut être qu'un passage vers le milieu invisible, matérialisée une fois de plus par une montagne. De fait, Hermès possédait déjà la capacité d'opérer des passages entre les milieux. Mais cela ne plait pas à Apollon qui va requérir la justice divine de Zeus. Mécontent, mais charmé de tant d'audace Zeus offre sa première fonction à son fils Hermès « Dieu des voleurs et des menteurs ». Cela ne suffit pas à Hermès qui va réclamer à son père la fonction de « gestionnaire des propriétés privées divines. » Si le concept de propriétés privées est alors d'actualité nous sommes bien dans un espace territorialisé et frontiérisé, et si la gestion de celles-ci est nécessaire, c'est bien qu'une fois de plus, les hommes ont eu besoin à un moment donné d'établir une répartition des terres. Répartition qu'il faut imputer aux dieux ou prétendre calquer sur eux. Hermès devient donc dans le monde grec le responsable de cette répartition territoriale. On comprend mieux pourquoi aucun

---

1 Il faut noter que le côté voleur de troupeau d'Hermès n'est pas sans rappeler les récits insulaires corses où *l'Orcu* lui aussi vole les troupeaux des bergers. De même si l'Orcu du récit donne la recette du brocciu aux hommes, Hermès lui offrira le savoir, « le feu divin » aux hommes et deviendra de fait le dieu de la connaissance - comparable en cela à Prométhée.

2 *Pylos* signifie en grec ancien : la porte.

3 Le sacrifice de la vache aux cornes dorées est une constante mythique de la création du monde que l'on retrouvera notamment chez Mithra.

4 Cette répartition des biens peut être interprétée comme une juste répartition des richesses. Hermès est aussi le dieu des « poids et des mesures », il fait circuler les biens et les valeurs. Une caractéristique que l'on retrouvera chez Saint-Michel lors de sa fête du 29 septembre marquant en Corse le moment des contrats de pâturages « *l'affitti* » lorsque les bergers redescendaient des estives. Le 29 septembre, nous y reviendrons, les bergers tuaient eux aussi une bête cornue : une chèvre (Luccioni, 2017). Cet équilibre des mesures pourrait être aussi rattachée à la fonction psychostase de Saint Michel.

5 Ce geste marque l'ambivalence entre le sacrifice aux dieux et la métaphore du « passage » entre le milieu invisible et le milieu visible.

« temple » antique n'est dédié à Hermès, et que l'on trouve *a contrario* des pierres levées[1] au nom éponyme dont la fonction est d'opérer une délimitation entre un territoire et un autre. De fait, ces pierres levées serviront à marquer les carrefours, les cols, les croisements et feront d'Hermès le dieu des voyageurs et par extension logique, celui des marchands qui empruntaient ces chemins et se retrouvaient aux carrefours pour effectuer leurs transactions.

Mais Hermès n'a pas encore hérité de sa fonction psychopompe et ne l'obtiendra réellement qu'avec trois objets offerts par Zeus. Le premier est un bâton autour duquel sont enroulés deux serpents représentant l'Olympe et les enfers (Ropars, Op.cit.), le monde ouranien et le monde chthonien entremêlés, distincts l'un de l'autre certes mais joints dans une verticalité évidente. Le serpent est capable par son venin de guérir ou de tuer (*pharmakon*). La vie et la mort ainsi alliées représentent l'équilibre des forces du monde. Ce bâton, comme nous le savons, est devenu le caducée, symbole du monde médical. Le second est un chapeau rond, le *pétase* substitut de la couronne symbole d'autorité divine, et le troisième des sandales ailées capables de le transporter partout dans le monde avec la rapidité du vent. Hermès devient alors le héraut entre les dieux et les hommes et le seul messager qui soit accrédité à remplir cette fonction auprès d'Hadès (idem). Par cette toute dernière particularité, il obtient son statut de dieu psychopompe et aura la charge d'accompagner les morts au royaume des Enfers. Hermès est donc la clef qui, après Hécate et bien avant le « bienheureux » Saint Michel,[2] ouvrait les portes des vivants et des morts.

Ropars (Op.cit.) utilise le terme « *d'union des contraires* » pour définir le caractère d'Hermès. Cette union fondée sur des points au demeurant totalement disjoints : la vie/la mort, l'homme/les dieux et l'ambivalence des caractéristiques tant physiques que comportementales du dieu permettent selon lui de créer une harmonie. Ce serait cette harmonie basée sur le paradoxe des contraires complémentaires qui permettrait de créer le passage et donc la médiation. Nous pouvons ici rapprocher les théories d'Augustin

---

[1] La symbolique de la pierre levée marquant bien évidemment à l'instar des menhirs et statues menhirs une hiérophanie. Pour autant il faut bien comprendre qu'il ne s'agit pas ici d'une sacralisation de l'espace indiquant un portail vers le milieu invisible comme nous l'évoquions pour les menhirs mais d'un territoire sacralisé par l'homme sous la protection d'un dieu. Pierre sacrée qui atteste de fait, par autorité divine, la possession du dit territoire.

[2] « *Ma lu passu di stamane, lu facciu mal vulinteri, Vulia che tu ci passasse, Colombu cu li tu pedi. O che l'ha d'apri le porte lu beatu San Michele ?* » « Mais le chemin de ce matin, je le fais de mauvaise grâce, car je voudrais que tu y prennes part, à moins que le bienheureux Saint Michel ne t'ai ouvert les portes ? »
Extrait du voceru - improvisation chantée lors d'un décès - intitulé « V*ocero di una madre niolinca* » pour son fils prêtre disparu à la guerre au temps de Napoléon chantée par Maria Ghjuvanna Maestracci de Corscia en 1926 (Giusti, 1933). Voir annexe 9.

Berque et de Don-Mathieu Santini que nous évoquions précédemment. D'une part le *topos* et la *chôra* alliés créant la médiance, médiance qui permettrait aux hommes d'être en parfaite adéquation avec leur milieu. D'autre part, milieu qui nous le savons maintenant est lui aussi fait d'une union des contraires : milieu visible et milieu invisible.
Pour autant, si Hermès est aussi ambivalent et que les contraires sont autant marqués, c'est bien que les conceptions sociologiques et religieuses ont changé. En effet, seul Hermès est capable de créer « l'union » donc la médiation et la communication. Il est de fait le seul interlocuteur, le seul « messager » capable de traverser les milieux disjoints qui s'unissent non plus par leur structure même, mais par l'intervention d'un être supérieur, celle du fils de Zeus et son messager. La bascule entre les sociétés religieuses et les religions politiques est faite, l'homme et les dieux sont séparés, la vie et la mort ne sont plus le fait d'un cycle, l'immanence laisse place à la transcendance (Gauchet, Op.cit.). Hermès devient le lien qui maintient les opposés séparés mais unis.

Cette bascule entre les sociétés religieuses et les religions politiques pourrait être aussi perceptible à travers l'étude du mythe grec d'Argos[1], géant aux centaines d'yeux né de la Terre. Zeus s'éprend d'Io, une prêtresse qu'il change en génisse blanche pour la protéger de la fureur d'Héra. Mais cette dernière n'est pas dupe et la confie à Argos afin qu'elle soit sous sa surveillance. Zeus envoie alors son fils Hermès, qui armé de sa lyre - ou d'une flûte de pan - endort le géant avant de lui trancher la gorge. Hermès sera dès lors le bras armé de Zeus.
Une fois de plus, les récurrences des motifs de la gorge[2] et du géant que l'on tue - sans parler de la génisse blanche - peuvent être non seulement rapprochées du récit de *l'Orcu* de San Petru di Tenda, mais comme nous le verrons de celui de Saint Michel.
Cette volonté de tuer ce qui est grand et ancien - les géants, les Titans - n'est donc pas uniquement une prévalence chrétienne, puisqu'elle apparait déjà dans les récits mythiques grecs. Elle attesterait une fois de plus d'une prise de pouvoir et d'une volonté de détrôner les divinités primordiales pour instaurer un nouveau pouvoir.

---

[1] Il est intéressant de noter que le mythe d'Argos n'apparait pas dans les récits homériques et qu'il serait selon Aristarque de Samothrace le fruit d'un rajout ultérieur.

[2] Ou bien en lui lançant une pierre à la tête, d'où jaillit le sang qui marqua la terre (la symbolique étant tout autre voir le chapitre précédent consacré à Mithra). Il est aussi mentionné dans le mythe qu'Héra récupéra les yeux du géant Argos et s'en servit pour orner le plumage du paon. Nous retrouvons une représentation de l'animal sur le linteau de l'église de San Michele de Muratu.

Nous percevons clairement après cette étude des fonctions et du caractère d'Hermès les éléments récupérés par la religion chrétienne pour en doter Saint Michel, qui sera lui aussi le bras armé de Dieu et son porte parole, mieux, celui « qui est comme lui », le médium entre les milieux, le protecteur des carrefours, des cols et des sommets, en charge des poids et des mesures, et l'ange psychopompe chargé d'accompagner les morts.
À une différence près, puisque si Hermès donne naissance au dieu Pan, Saint-Michel lui, lui ôtera la vie. Une union cyclique des contraires[1].
Sommes nous pour autant en mesure d'affirmer que le dieu Hermès ait pu exercer une influence en Corse ? Si la présence phocéenne est attestée sur l'île et a fait l'objet de nombreuses recherches[2], les découvertes nouvelles nous emmènent à interroger l'idée longtemps admise qu'Alalia ait été fondée par les Grecs. Leur présence est certaine dans le Sud de l'Italie et en Sicile - dans la Grande Grèce - au VI ème siècle av JC, et il est tout aussi certain qu'ils possédaient des colonies - notamment en Corse.
De fait, même si nous ne sommes pas certaine d'être dans une logique d'appropriation territoriale de l'île par les Grecs, rien n'empêchait pour autant les échanges, qui furent commerciaux mais aussi d'une nature plus spirituelle, et donc culturelle. La présence d'Hermès en Corse aurait pu de ce fait être le résultat d'une acculturation.
Jean Jehasse émet l'hypothèse selon laquelle certaines pierres levées de l'île auraient pu être la représentation d'Hermès, qui assuraient ainsi la protection des cols, des passages difficiles et des carrefours, tout en assurant la prospérité et la fécondité des troupeaux par la forme phallique de ces pierres levées (Leconte-Tusoli, Lanfranchi, 2008, p.17). Nous l'évoquions précédemment, il s'agirait, à notre sens, non pas d'une protection, mais de l'emplacement d'un portail matérialisée par la pierre - élément conducteur - menant au milieu invisible. D'autres part, nous ne trouvons pas en Corse des Hermès sculptés comme on peut en voir en Grèce - possédant la tête d'un vieil homme à l'extrémité haute du menhir. Pour autant, une probable « simplification » des techniques suite à une éventuelle acculturation n'est pas à exclure. Difficile de donner du crédit à cette théorie, car si réappropriation par les Corses il y a eu, nous ne disposons pas actuellement d'éléments probants, ni matériels, ni toponymiques ni même dans la tradition orale, permettant de confirmer - ou d'infirmer - la théorie de la présence du dieu en Corse.
Si Hermès n'a pas une présence avérée sur l'île, son pendant romain Mercure lui s'y est installé. Or, par syncrétisme, Mercure est aussi assimilé à Turms le dieu étrusque de la

---

1 Voir « La naissance du Diable » (Teyssèdre, 2014).

2 Notamment par Jean Jéhasse.

mort, c'est pourquoi il nous semble pertinent d'interroger ses fonctions et sa présence en Corse.

2.2.2-3 Turms[1] : foudres et frontières divines

C'est au Nord de l'actuelle Toscane, que la civilisation étrusque s'est déployée de l'âge du bronze jusqu'au Vème a.v J.C. Pour Hérodote, les Étrusques provenaient de Lydie - l'actuelle Turquie -, mais les récentes recherches en génétiques réfutent cette hypothèse[2]. En effet, selon le chercheur de l'université Degli Studi di Firenze, David Caramelli, le peuple étrusque était bel et bien autochtone et descendrait des villanoviens[3]. Au VIII ème siècle av. J.C., Rome n'est qu'une petite cité au Nord de l'Étrurie sans véritable pouvoir et sous domination étrusque, mais les grecs eux, étirent leurs frontières en fondant notamment leur première colonie « italienne », Chume en -750 av. J.C. - donnant naissance à la Grande Grèce.

Comme nous l'avons vu au chapitre précédent, la présence grecque en Méditerranée durant l'antiquité n'est plus à démontrer, pourtant leur hégémonie se voit progressivement déstabilisée par les Étrusques. Possédant une parfaite maitrise de la mer[4] grâce à leur flotte remarquable, ils développent et étendent leur empire maritime, aux dépends des Grecs. Cette course à l'hégémonie méditerranéenne se conclura en Corse par la bataille historique d'Alalia, en 440 av. J.C, d'où les étrusques ressortiront vainqueurs face aux Phocéens, modifiant ainsi l'échiquier politique méditerranéen.

Pour une thalassocratie d'une telle envergure, leur divinité du commerce et du voyage devait sans nul doute occuper une place particulière si ce n'est primordiale. Si les influences grecques, carthaginoises ou bien phéniciennes que les Étrusques rapportèrent de leurs incessants voyages sont indéniables, cette civilisation va pourtant se construire

---

1 Turms est appelé en Romagna Teramo. «*The Greek Hermes was called Turms, which is formed from the Greek name, just as Turan came from Urania. That is to say, Turms or Turmus would be Italianised to Turmo, which in the harshly accented Romagnolo, with its prolonged R, would naturally pass to Turamo, Teramo* » (Godfrey Leland, 1892) . Sur le plan terrier, proche de San Lurenzu nous trouvons le toponyme *Teramo*, après enquête orale celui-ci serait une erreur de retranscription, le lieu-dit se nommant en fait *Serra Mole*. Bien que les ceppi du XVI ème mentionnent eux aussi « *Serra Molis* », nous ne fermons pas la porte à un éventuel lien, d'autant plus qu'à proximité se trouve une chapelle San Michele et un « *lucu*» pouvant désigner un bois sacré romain : lucus.

2 https://www.academia.edu/5075561/
Biomolecular_study_of_the_human_remains_from_tomb_5859_in_the_Etruscan_necropolis_of_Monterozzi_Tarquinia_Viterbo_Italy

3 Peuples préhistoriques présentant des ressemblances avec les cultures nuragique et torréenne de Sardaigne et de Corse.

4 Ils donnèrent d'ailleurs leur nom à la mer Tyrrhénienne qui sépare l'Italie et la Corse.

un panthéon qui lui est propre - mais malheureusement toujours mal connu. Dans ce panel de divinités, un Dieu en particulier retiendra notre attention : Turms.

A l'instar d'Hermès, Turms est le dieu du commerce et du voyage - qu'il soit sur terre ou vers les enfers. Sa présence est récurrente sur l'envers des miroirs étrusques. La symbolique du miroir qui reflète notre double et notre monde inversés, renvoie de toute évidence au milieu invisible, celui qui se trouve « de l'autre côté », proche mais intangible, similaire mais contraire. Reflétant une image aux contours parfois flous, le miroir permet de traverser les milieux dans un sens puis dans l'autre, tout comme l'eau reçoit la première lueur du soleil avant de la renvoyer sous forme de reflet. Les miroirs étrusques, principalement de formes circulaires, ne sont pas sans rappeler l'astre solaire[1]. Les créations plus tardives sont appelées miroirs à manches massifs (Lambrechts, 2001[2]) et possèdent la particularité d'avoir à l'extrémité du manche un animal cornu gravé - le plus souvent un bélier, une récurrence mythique de la création - et donc du passage - que l'on retrouve déjà chez Hermès, chez l'Orcu et comme nous le verrons chez Thorr.

Comme en Égypte, où les miroirs sont principalement des dépôts votifs, certaines tombes étrusques possèdent des urnes cinéraires où sont incrustés des miroirs. Une fois de plus, la relation au milieu invisible, au monde des morts reste somme toute pertinente. Le miroir étrusque, qui ne trouve son pareil technique dans le bassin méditerranéen, demeure une porte vers cet ailleurs offrant une invitation aux voyages oniriques et spirituels. La présence gravée de Turms sur son envers, ne le désigne pas comme le gardien, mais tout comme son pendant grec, il représente la clef qui permet l'ouverture du passage. Aussi, à la nécropole de Monterozzi, notamment dans la *Tomba Dell'Orco*, dont le lien nous est à présent évident, est dessinée une porte symbolisant l'entrée des enfers.

Comme Hermès, Turms est le messager de Tinia (Jannot, 2005), figure majeure du panthéon étrusque que l'on assimile à Zeus, à la différence que Tinia est aussi une divinité chthonienne. Tinia est celui qui gouverne les dieux et les hommes aux côtés de Menvra et Uni - qui forment à eux trois la Triade divine étrusque. Associé à la lumière solaire présente ou absente - tantôt l'aurore, tantôt le monde chtonien-, il a la particularité de maîtriser la foudre dont il se sert pour envoyer aux hommes des messages - qu'ils soient bienveillants ou destructeurs - et dont les interprétations complexes se font en fonction du nombre d'éclairs, de l'endroit où ils tombent ou bien encore de leur couleur.

---

1 « *C'est la forme dite « solaire », celle attribuée au soleil quand, au lever ou au coucher, il paraît écrasé sur l'horizon* » (Lambrechts, 2001).

2 http://bcs.fltr.ucl.ac.be/FE/02/Miroirs.html

La foudre offre, outre celle de la force et de la lumière, une symbolique de lien entre ciel et terre, entre le monde des dieux et celui des hommes. En nous référant aux iconographies michaéliques dont la foudre est l'un des éléments récurrent, nous pouvons faire le lien entre le message qu'est la foudre, et le messager, Turms. En effet, Saint Michel, dans l'iconographique eschatologique biblique est souvent armé d'un éclair qu'il tient dans sa main droite[1]. Partant du fait que celui-ci représente la force et l'omnipotence divine, nous avançons l'hypothèse selon laquelle Turms bien avant lui en détenait déjà les prérogatives et pouvait être chargé, puisque messager de Tinia, de transporter symboliquement ces messages lumineux et foudroyants auprès des hommes[2].

Probablement influencés par les Grecs, les Étrusques développent aux alentours du IV ème siècle av. J.C. une véritable angoisse de l'au-delà. Les enfers grecs les fascinent et on voit apparaitre, notamment dans leurs nécropoles, de plus en plus de représentations du milieu des morts, des démons, et des divinités qui en ont la responsabilité (De Ruyt, 1989). Une fois de plus, tout comme Hermès, Turms sera le seul messager accrédité auprès d'Aita[3], l'Hadès étrusque, et obtiendra à son tour le statut de divinité psychopompe. Aussi, l'on retrouve fréquemment les deux divinités accolés en un seul et même nom : *Turms-Aitas*.

Nous le disions, la présence étrusque est attestée en Corse. Récemment encore, au cours de l'année 2019, une nécropole a été découverte à Aleria. Pour autant, concernant Turms nous ne trouvons aucune empreinte de son passage sur l'île…si ce n'est en le reliant directement à Aita. Deux toponymes attirent ainsi notre attention : le village d'Aiti dans la pieve de Valle Rustie et la forêt d'Aitone en dessous du col de Verghju, qui possèdent le même radical. Jean Chiorboli (Op.cit.) relie ceux-ci au mot *abetone* du latin vulgaire *abies* qui donnerait l'italien *abete* et se traduirait par sapin en français. Ils n'auraient de prime abord pas de rapport direct avec le dieu étrusque Aita. Le rapprochement étymologique que propose Jean Chiorboli avec le conifère, est cependant une piste de recherche intéressante. Si la forêt est dans nos contes traditionnels une

---

[1] En Corse : chapelle San Michele à Nuvella, cathédrale Saint Jean-Baptiste Calvi, église San Michele à Lucciana, église Saint Pierre à Alata, église Saint Sébastien à Silvarecciu, église Sainte Julie à Nunza (main gauche), église Saint martin à Siscu, église San Michele à Venacu, église Sainte Monique à Petrusella, église Saint André à Campana.

[2] Il est interessant ici de faire le lien avec un autre saint chrétien : Saint Erasme. En Corse son nom est Sant Teramu et en italien Sant Teramo. Connu pour être le protecteur des marins, après que la foudre en tombant autour de lui l'ait épargné. L'homonymie de son nom et de celle de Turms dans la Romagna, ainsi que le rapport à la foudre, sont à notre sens un lien qui mériterait de plus amples recherches.

[3] Dans le Fiumorbu, l'interjection « *Aità* » (avec une accentuation prononcée sur le a final) exprime le rejet d'une idée, une mise en retrait.

limite (Santini, Op.cit.) entre le milieu visible et invisible, la forme conique du sapin, tout comme la montagne, s'ancre dans la terre par ses racines et s'élève jusqu'aux cieux. De fait, il devient un portail et un pont permettant le passage d'un milieu à l'autre et représente *l'axis mundi* des mythologies archaïques. Si nous ajoutons à cela, le fait qu'il ne perde pas ses feuilles en hiver, cela fait de lui un arbre « immortel », un arbre divin en d'autres termes. Par ailleurs, la persistance de son utilisation symbolique lors des fêtes chrétiennes de fin d'année, qui rappelons-le trouvent leurs origines dans les mythologies les plus anciennes, lorsque le soleil décline mais ne meurt pas, pourrait être une association judicieuse avec les divinités chthoniennes. Les Celtes, - dont nous connaissons les échanges avec les Étrusques - avaient pour coutume de placer une bûche de sapin dans l'antre de la cheminée lors du solstice d'hiver « *la nuit du sapin argenté* », afin de se protéger des foudres du ciel (Colin, 2000). Qui des Celtes ou des Étrusques auraient influencé l'autre, nous ne saurions le dire, mais les symboliques du jour et de la nuit, du monde chthonien et ouranien, de Tinia et Aita se rencontrent lors du solstice d'hiver. Pour autant le toponyme *Aiti* nous semble quelque peu éloigné de l'étymologie abetone, même s'il est vrai qu'à proximité du village se trouve la « forêt de *Pinetu* » faisant ainsi référence aux pins maritimes qui s'y trouvent. Toujours selon Jean Chiorboli, le terme pinu - le pin - est aussi utilisé pour désigner le sapin, cette forêt serait de fait la justification au toponyme *Aiti*[1]. Il est intéressant de noter que certaines bornes funéraires étrusques - notamment celle découverte à Marseille dans une nécropole - avaient la particularité de représenter une pomme de pin, symbole funéraire connu. Cependant, lorsque l'on pose un oeil mésologique et historique sur les alentours du village d'Aiti, on note la présence d'éléments pouvant être reliés à une divinité du monde chtonien. La présence de grottes et de cavités sépulcrales[2] proches de l'actuel village d'Aiti et de celui de Lanu, montre une présence humaine attestée depuis des milliers d'années. Ces civilisations préhistoriques et protohistoriques auraient pu attribuer à ce paysage une sacralité particulière, un portail vers le milieu invisible, dont les symboliques auraient pu être récupérées dès l'Antiquité par les Grecs puis les Étrusques[3].

De fait, loin de se confronter, ces deux explications, linguistique et symbolique, pourraient plutôt se conforter l'une et l'autre. La présence d'un arbre mythique pouvant être la

---

[1] On peut aussi se demander pourquoi dire forêt de *Pinetu* et non *d'Aitone* dans ce cas. Pinu serait selon Chiorboli la marque d'une influence italienne récente. Le plan terrier mentionne en tous les cas « *Il Pineto* ».

[2] Notamment près de Lanu où la grotte récemment mise à jour - 2017- dite des « *oubliés de Lanninca* » renfermait des coffres en bois et des ossements datant de l'âge du bronze.

[3] Il n'est pas inutile de mentionner qu'au dessus du village de Lanu se trouve une chapelle Sant Angelo, et qu'en contre bas du même village on trouve un lieu dit « Mercuriu ».

marque d'une hierophanie du dieu Aita. Leurs bateaux étant faits de bois, notamment de sapin, la présence des Étrusques en ces lieux pourrait trouver une justification matérielle et symbolique. C'est pourquoi nous serions tentée de penser que ces toponymes, surtout celui d'Aiti, pourraient être associés à une croyance étrusque, que cela soit le résultat d'un syncrétisme, d'un *continuum* langagier ou symbolique ou bien encore d'une présence effective qui pourrait être corroborée - ou réfutée - par d'éventuelles fouilles archéologiques.

Tout comme Zeus, Tinia est le maitre des propriétés privées. Tout comme les Grecs, les expansions territoriales nécessitent la création de lois permettant de réguler les terres acquises et de marquer les frontières. L'Étrurie n'a pas à sa tête un seul chef, puisqu'elle est composée de cités-états - au nombre potentiel de 12 formant une coalition appelée la *dodécapole* étrusque -, qui ne sont pas liées politiquement mais religieusement. En toute logique donc ces cités s'uniront religieusement autour des mêmes concepts religieux pour délimiter leurs propres territoires.
Une prophétie, celle de la nymphe Vegoia[1], définit les règles du bornage étrusque et leur justification divine : puisque Tinia est celui qui a revendiqué la terre d'Etrurie, il proclame que tout doit être délimité par des bornes. Les frontières prennent alors nous l'aurons compris une dimension sacrée. Les prêtres deviennent responsables de ces marquages territoriaux qu'ils consacrent en y instaurant des *templa*[2]. Les hommes et les dieux sont fixés sur une terre définie, encadrée, fermée, sacralisée. Pour assurer cette sacralisation et la création des *templa*, les haruspices après avoir pris conseils auprès des augures, choisissent un lieu à forte teneur symbolique, un col, une montagne, une rivière et délimitent en traçant un sillon l'enceinte sacré de la ville. Ce sillon qui ne devait jamais être dépassé puisqu'il marquait une porte vers le royaume des dieux chthoniens et infernaux, était dessiné à l'aide d'un araire tiré par une génisse et un taureau blancs (Briquel, 1999). Nombre de nos récits insulaires mentionnent, par ailleurs, une génisse ou un boeuf blancs apparaissant aux hommes afin de les guider en leur indiquant un endroit approprié pour la construction d'une chapelle.

---

1 La nymphe Vegoia était celle qui enseignait aux Haruspices - devins - l'art de comprendre les foudres de Tinia.

2 Correspondant au grec *τέμενος, de τέμνω*, « découper ».

Malheur à celui qui s'aventurerait à déplacer les bornes, les *cippe*[1], pour étendre ses propriétés, car le châtiment divin serait à la hauteur du crime : une condamnation à mort. Même s'il n'est pas explicitement dit que Turms a la charge d'accompagner ces contrevenants chez Aita, cela est somme toute logique, puisqu'il est la divinité étrusque psychopompe[2]. Avant d'arriver aux enfers, l'âme en transit devait cependant rencontrer le démon Charun[3], qui mérite lui aussi notre intérêt[4]. Ce personnage « *aux caractères physiques constants : très laid, au nez crochu, aux oreilles animales très pointues, aux cheveux hirsutes qui peuvent laisser apparaitre des serpents, bleu ou vert comme doit l'être un cadavre, présentant parfois des tâches de décomposition* » (Jannot, Op.cit.) est chargé d'escorter les défunts sur la route des enfers.

Si le nom et la fonction psychopompe du Charun étrusque pourrait être facilement assimilable au Charon grec, il n'en est rien. En effet, Jean-René Jannot note plusieurs différences. La plus évidente étant due au fait que Charun est une divinité multiple. Il n'existe pas un mais plusieurs Charun, plusieurs génies psychopompes. Si Charun semble avoir emprunté dans son iconographie, bien après le IVème siècle av. J.C., les attributs d'Hermès - le pétase ailé notamment - , son principal instrument reste le maillet - que peut aussi posséder Turms. Réfutant l'utilisation de celui-ci comme instrument de torture, Jean René Jannot, l'associe aux seconds attributs de Charun, une clef énorme permettant l'ouverture et la fermeture des portes entre les milieux, et une épée. Le maillet, selon lui, servait durant l'Antiquité à bloquer l'accès à certaines portes. Ainsi, nous rejoignons son idée selon laquelle Charun serait le gardien des portes - dont l'épée symbolise la protection - et le détenteur des clefs des enfers et non, à ses début du moins, un génie psychopompe. Si Turms à son tour porte quelque fois le maillet, ce serait pour mieux symboliser son « passe droit » lui permettant aussi de franchir la porte qui mène à Aita, puisqu'il en est le messager. Cependant, nous voyons dans cet attribut une seconde signification que ne mentionne pas Jean-René Jannot mais que l'on retrouve chez un autre dieu : Thorr. Dans la mythologie nordique, le maillet de Thor est en rapport direct avec l'orage, la foudre et le tonnerre. Une fois lancé il atteint toujours la cible, puis revient dans les mains du dieu, rappelant l'éclair qui descend du ciel vers la terre avant de

---

1 Un cippe représentant une scène funéraire a d'ailleurs été retrouvé à Sant'Angelo en Toscane (musée de Sarteano).

2 De fait s'il n'est pas directement lié, comme chez les Grecs, au respect des propriétés, il aurait tout de même un rôle punitif à jouer.

3 *Xarun* en étrusque.

4 Charun a son parèdre féminin : *Vanth*, tenant le livre du destin entre ses mains elle est aussi représentée quelque fois aux côtés de Turms (De Ryut, Op.cit.).

« remonter aux cieux ». Ce rapport direct avec la foudre, n'est pas sans rappeler Tinia. Comme Turms en est le messager, nous émettons l'hypothèse selon laquelle le maillet qu'il porte aurait une fonction supplémentaire que nous avons déjà mise en lumière - outre celle d'ouvrir et de fermer les portes- : envoyer aux hommes des messages foudroyants et divins. Par ailleurs, la symbolique actuelle du maillet évoque immanquablement la justice. Turms pourrait grâce à la foudre divine imposer la justice de Tinia, tout comme le fera Saint-Michel.

Si les Enfers sont représentés comme étant un univers clos, aux portes fermées, c'est que la notion de propriété privée et bornée vaut tant pour le milieu visible que pour le milieu invisible. Si les portes sont désormais fermées à clef, et que seul Charun peut les déverrouiller, si Turms possède à lui seul le pouvoir de transmettre des messages d'un milieu à l'autre, c'est que les conceptions sacrées ont, tout comme chez les Grecs, changé. L'espace visible et invisible dans son entièreté est désacralisé au profit du *templum* qui marque le lieu sacré. Aita, tout comme Hadès, est bloqué aux enfers, Tinia, tout comme Zeus, reste dans son royaume. Le rapport au temps et à l'espace se modifie, les morts et les dieux s'éloignent des vivants, les milieux se scindent, les portes se ferment.

Rome fût jusqu'au IV ème siècle sous domination étrusque, mais ces derniers n'étant pas politiquement unis ne purent arrêter les révoltes des Romains. En 509 a.v J.C Tarquin le superbe, dernier roi de Rome, est renversé et la République de Rome proclamée.

Les Étrusques finiront par être assimilés par les romains, confondus dans cette population grandissante, dans ce futur empire florissant. La culture étrusque continuera d'influencer celle des Romains, et nous retrouverons chez Mercure l'empreinte indélébile d'Hermès et de Turms.

2.2.2-4 Mercuriu : à la croisée des routes

En Corse, après étude de la carte I.G.N et des plans cadastraux et terriers, nous relevons 23 toponymes liés à Mercure[1]. Nous avons pu compléter notre inventaire aux cours de l'année 2019, grâce à plusieurs autres toponymes recueillis auprès des habitants, comme à U Mucale grâce à Gisèle Grimaldi Noesen et à Aiti grâce à Daniel Vincensini. Nos

[1] Mercurio/u la plus part du temps. Cependant nous trouvons aussi comme dérivés : Mercuri (Luri), Mercolaccia (Arbori), Mercoraccia (Zuani), Marcujulu (Bastelica) , Mercuju (Ocana) , Marcuggio (Ciamanacce, Prupià, Lava, Villanova), Mercolaccie (Talasi).

lectures nous auront aussi aidé à localiser le Mercuriu de Calinzana[1] et celui proche de Muratu et Volpaghjola[2]. De fait la présence de Mercure, contrairement à Hermès ou Turms, est, elle, toponymiquement attestée et semble résulter d'un culte d'une grande importance[3]. Mercure se serait imposé dans le paysage insulaire en marquant les territoires acquis par l'Empire[4]. Une telle pratique nous le savons est courante, le conquérant supplante celui qu'il a détrôné. Pour autant, ils ne peuvent pas être tous le fruit d'un remplacement d'un culte précédent dédié à Hermès ou à Turms puisque l'on sait que les temples élevés en l'honneur de ces divinités n'étaient pas chose courante[5].

La présence romaine en Corse s'étendant sur 7 siècles[6], il est logique de penser que de nouvelles sacralisations aient pu être opérées.

À notre connaissance, il ne subsiste aucun temple à Mercure sur l'île qui aurait pu être étudié. Tous semblent avoir été détruits, probablement durant la période chrétienne, ou simplement victimes des affres du temps[7]. Détruits ou disparus mais pas forcement remplacés, puisqu'aux lieux-dits « Mercuriu » aucune chapelle ou église ne semble avoir été élevée.

Il est couramment admis que Saint-Michel a remplacé Mercuriu. C'est une explication que nous avons rencontré dans bon nombre de nos lectures et une récurrence systématique lorsque l'on évoque Saint Michel en Corse. Cependant, nulle part ne sont mentionnés ni la raison ni la justification d'une telle affirmation, si ce n'est la comparaison avec d'autres édifices en France par exemple[8]. Par ailleurs, si tel était le cas, un nombre

---

1 Olmia et ses martyres rédigé par le Chanoine Alberti

2 Fascicule sur l'Eglise de Muratu disponible dans la chapelle.

3 En effet, Mercure supplante en termes toponymiques les autres divinités romaines en Corse, dont il ne reste que quelques traces. A titre d'exemple : le col du Marsulinu en Balagna (Mars), le Monte Minerviu dans le Capicorsu (Minerve) ou bien encore l'étang de Diana près d'Aleria (Diane). A noter aussi que cette particularité semble aussi s'appliquer au territoire français (Dontenville, Op.cit, p.30).

4 Tout comme les divinités préhistoriques ont pu être romanisées par Orcus et Gargano.

5 Ghjasippina Thury Bouvet, suggère l'idée que les populations appelèrent « Mercuriu » les lieux où on trouvait un menhir.

6 Voire 13 siècles d'après Olivier Jehasse, du IIIème siècle av J.C jusqu'au Xème. http://www.unionecorsa.fr/UC/DocumentsPatrimoineCulture/voies_romaines.pdf

7 Ou bien ces lieux-dits n'ont pas encore été soumis à des fouilles archéologiques.

8 Geneviève Moracchini Mazel (Op.cit, p.98) fait mention de cette constance. Elle souligne également les nombreux points d'ancrage, les marches d'escaliers, entailles et traces d'encoches qui se trouvent sur les rochers sous les édifices liés à l'archange et qui seraient selon elle les restes de temples - en bois - probablement dédiés à Mercure. Cependant, c'est aussi le cas pour de nombreuses autres chapelles qui ne sont pas forcement dédiées à Saint Michel.

aussi important de temples à Mercuriu paraitrait invraisemblable[1]. D'autre part, comment expliquer que certains cols, ruisseaux et autres sommets portant le nom de Mercuriu aient pu subsister dans la tradition orale et soient retranscrits sur certaines cartes, sans avoir été remplacés par Saint-Michel, alors qu'ils se trouvent être dans des endroits où les populations sont installées depuis des siècles ? C'est pourquoi, bien que cette théorie soit en partie crédible, il convient d'en chercher la justification.

La transition chrétienne en Corse n'a pas été aussi rapide qu'en d'autres lieux de l'empire romain, les cultes archaïques ou antiques désormais bannis par l'Eglise ont mis plusieurs siècles à se -con-fondre dans les pratiques chrétiennes. Grégoire le Grand s'en insurgeait encore au VIème siècle :

> *« en ce qui concerne ceux qui ont été fidèles autrefois, mais qui par contraintes ou négligence sont revenus au culte des idoles, hâtez vous de les ramener à la foi (...) en les alarmant du jugement à venir, et en donnant également les raisons pour lesquelles ils ne devraient pas adorer le bois et les pierres, pour que, lors de son avènement quand viendra le jour ultime du jugement, ta Sainteté puisse être trouvée dans le nombre des saints ».*[2]

L'une des raisons de cette persistance de Mercuriu, pourrait, outre le fait d'une longue et lente christianisation de l'île et d'une forte persistance des anciennes croyances au sein d'une population « campagnarde », trouver son explication dans les théories de Vinciane Pirenne-Delforge (Op.cit.) qui s'appuie sur les développements de l'intellectuel et père fondateur de l'Eglise Clément d'Alexandrie. Celui-ci, converti au christianisme, s'interroge sur les façons de faire vivre à la fois sa *paideia* grecque - son éducation - sans que cela porte préjudice à sa nouvelle croyance. Guillaume Budé humaniste du XV ème siècle reprendra ces questionnements et parviendra à une explication simple lui évitant d'être accusé d'hérésie : les croyances traditionnelles de l'Antiquité appartiennent à la culture et non à la religion. De fait, les monuments, statues et temples, ne sont pas des objets de croyance mais des objets de mémoire populaire.

S'il est vrai qu'à proximité de certaines chapelles San Michele[3] ou Sant'Angelo[4] se

---

1 Nous avons recensé plus d'une soixantaine de chapelles et églises dédiées à Saint Michel sur l'ensemble du territoire,

2 Propos rapportés du pape Grégoire Ier à l'évêque d'Aleria. Registrum Epistolarum VI, 22.

3 Nuvella, Calinzana, Castellare di Mercuriu, Ocana, Urbalacone

4 Carghjese, Santa Lucia di Mercuriu, San Fiurenzu,.

trouvent des toponymes liés à Mercuriu, il ne faudrait pas pour autant occulter les autres saints se trouvant eux aussi à proximité (San Petru, San Ghjuvanni Battista, San Martinu , Santa Lucia…) car trouver une chapelle dédiée à Saint Michel dans le périmètre d'un lieu-dit Mercuriu et en déduire une conclusion sans appel pourrait nous entrainer vers un trop hasardeux syllogisme. D'autres saints ont en effet marqué avant lui le territoire insulaire -tout en sachant que les régions de l'île ne sont pas christianisées en même temps dans un même élan de foi en abandonnant leurs anciennes croyances. Il est d'autant plus délicat de faire un transfert total d'une divinité à une autre. Nous entendons par là que Saint-Michel n'est pas la copie conforme du dieu romain Mercure, ni d'Hermès ni de Turms. Par ailleurs, le Mercuriu en Corse peut ne pas être le même que le Mercure romain, car traduire, dans sa langue, le Dieu des autres est certes le résultat d'une appropriation (idem) - ou d'une soumission - mais cela admet aussi un syncrétisme probable avec les divinités déjà en présence. Comme on le constate ailleurs dans le monde, des terres celtes jusqu'en Phénicie, l'importance du dieu Mercure dans l'antiquité après la colonisation romaine est indéniable, pour autant il a revêtu certaines caractéristiques propres à l'insularisme dont il a été imprégné. Il se peut donc qu'en Corse, Mercuriu soit fait de récupérations préhistoriques antérieures et propres à l'île. Il se pourrait aussi que son culte ait perduré au delà de la chute de l'empire romain, et que les toponymes relevés soient le fruit d'une dénomination postérieure à la romanisation de l'île, faisant de Mercuriu une divinité propre à l'île.

La présence de certaines chapelles à proximité de lieux aux consonances romaines, nous amène simplement à établir une constatation : là où il y avait une présence romaine -ou préhistorique - supposée ou affirmée, l'Eglise à elle aussi marqué ses positions, avec l'aide de Saint-Michel, mais aussi de Saint Jean-Baptiste, Saint Martin, Sainte Restitude et bien d'autres.

La logique évidente qui amène à déduire que Saint-Michel possède les mêmes fonctions que Mercure a trop souvent conduit à la conclusion erronée selon laquelle les chapelles dédiées à l'archange ont remplacé les temples construits en l'honneur de Mercure. C'est pourquoi le terme de « remplacement », tout comme le terme « récupération », des édifices liés à Mercure par ceux dédiés à Saint Michel ne fonctionne pas. A ceux là nous lui préférerons celui de « substitution », car il est indéniable que Michel conserve des traits caractéristiques propres à des divinités archaïques qu'elles soient antiques et/ou préhistoriques et bien évidemment celles de Mercure. Saint Michel n'a donc pas remplacé « physiquement » le dieu romain, mais lui a emprunté ses prérogatives

symboliques[1], marquant de fait une certaine continuité et certaines similitudes de constructions. La Cathédrale du Nebbiu nous offrant l'exemple probant de cette passation du pouvoir. A l'intérieur de celle-ci se trouve une fresque représentant l'Archange qui porte son regard sur le Monte Sant'Anghjulu qui se trouve lui même dans la continuité visuelle du Monte Mercuriu. De fait, les fonctions de Saint-Michel et Mercure, comme pour Hermès et Turms, sont similaires en plusieurs points.

Dieu du voyage, du commerce, des marchands, des carrefours, des frontières, guidant les âmes d'un milieu à l'autre, transportant les messages de Jupiter - Zeus, Tinia - et Pluton - Hadès, Aita-, ses fonctions et attributions ne varient guère depuis d'Hermès et Turms. En toute logique, les symboliques justifiant la construction d'un temple à son honneur restent la présence d'un col, d'un sommet, d'un cours d'eau[2] ou bien d'un carrefour. Pour autant, tout comme Hermès, Mercure ne figure pas parmi les divinités premières du panthéon romain : aucun prêtre[3] ne lui était dévoué, mais on lui rendait hommage le 15 mai pendant la fête des *Mercuriala*, où les marchands festoyaient en son honneur. Le printemps marque la victoire du soleil sur la nuit, de la lumière grandissante - jusqu'au solstice d'été - sur l'ombre des ténébreux hivers. Le 15 ème jour du mois correspond chez les Romains - qui ne comptaient pas les semaines mais découpaient les mois en parties égales- à *l'ide*, repère temporel servant à marquer le mois coupé en deux parties identiques. Mercure vient donc symboliser le passage, il est une fois de plus le lien entre deux éléments, deux parties, deux temporalités[4]. De plus, les *ide* tombaient généralement lors de la pleine lune, les phases lunaires nous l'avons vu, sont des portails permettant le passage du milieu visible au milieu invisible. Pleine, elle est l'astre renaissant, désormais complet et unifié, celui qui vient illuminer les ténèbres. Si le dieu Jupiter est l'incarnation du soleil, Mercure est celui qui va refléter cette lumière puisqu'il est son messager. Par ailleurs, on baptisera la planète la plus proche du soleil : Mercure. Il est celui qui éclaire la nuit. Il n'est pas rare de le voir accompagné iconographiquement d'un coq qui symbolise le lever du soleil, le commencement d'un nouveau cycle. Par ailleurs, tout comme Hermès, il possède le caducée. Régisseur du droit de passage entre le milieu invisible et le milieu visible il se place dès lors en véritable médium, puisqu'en

---

1 Tout comme les Romains l'ont fait pour Mercure avec Hermès ou Turms - et d'autres divinités.

2 A Rome, au Circus Maximums, un puit avait été sacré en son honneur. La symbolique de l'eau que l'on extrait des tréfonds de la terre, renvoie au passage du milieu invisible vers le milieu visible.

3 Appelés *flamine*, les prêtres romains, choisis par le grand pontife ou la plèbe, sont dévoués à servir un des dieux du panthéon romain.

4 A noter que mercredi provient de Mercure, le jour qui sépare la semaine en deux.

« *touchant avec cette baguette un humain, Mercure, en fonction de l'orientation de la baguette, l'envoie ou le ramène de chez Orcus* » (Santini, Op.cit.).

Hermès et Turms ont la particularité d'être les messagers porteurs de la foudre divine de Zeus et de Tinia. Mercure récupèrera cette fonction auprès de Jupiter. Saint-Michel sera lui aussi honoré au mois de mai, le 08 précisément. Tout comme Mercure, il sera à son tour chargé d'ouvrir les portes du printemps, les portes d'une nature ressuscitée, les portes du soleil.

Si Mercure, à l'instar d'Hermès, est le protecteur des marchands, cette fonction se voit renforcée chez les Romains. Les cols, lieux de passage symboliques entre le milieu visible et invisible, représentent aussi des carrefours tangibles du milieu visible. Par eux transhument les hommes, les animaux, les minerais et les marchandises de toutes sortes de l'intérieur des terres vers les ports. Ils sont des lieux de rencontres et d'échanges matériels et immatériels. De fait, à la croisée des routes, Mercure occupe une place privilégiée[1]. Comme le souligne Bernard Combet Farnoux (1982), le *mercator*, le marchand, est à ce titre tout comme Mercure un médium, un intermédiaire, puisqu'il permet l'échange et le passage de milieux, de messages ou de marchandises. De plus leur radical *merx* laisse planer peu de doutes quant à leurs étymologies respectives. Par ailleurs, les cols étant les voies de communication d'une région à l'autre, d'un village à l'autre, d'un milieu tangible à l'autre, ils sont autant d'étapes à franchir sur les voies de communication. C'est donc en toute logique que les marchands, qui étaient parmi les plus nombreux à emprunter ces routes, aient souhaité la protection de celui qui pouvait les protéger des foudres divines.

L'Hermès grec, le Turms étrusque et le Mercure romain ont après démonstrations des similitudes évidentes, bien qu'ils aient séparément, en fonction du milieu dans lequel ils sont nés, des spécificités bien à eux. Ce sont ces ressemblances et particularités que nous retrouvons par syncrétisme chez Saint-Michel, qui sera à son tour celui qui voyage d'un milieu à l'autre en déverrouillant les portes désormais closes, devenant ainsi le médium et le messager de Dieu, celui qui aura la charge d'accompagner les âmes défuntes en enfer ou au paradis, et enfin celui qui protégera les populations des foudres divines ou ennemies. Les symboliques nécessaires à la construction des chapelles seront elles aussi directement liées à celles des sociétés archaïques : un col, une montagne, un carrefour, un cours d'eau.

---

[1] Proche d'Urbalacone à quelques kilomètre de l'Eglise Saint-Michel et à quelques kilomètre encore de la chapelle disparue de San Michele se trouve la « *bocca di i mercanti* » . Nous pensons que sur ce col pouvait se trouver un temple dédié à Mercure.

2.2.2-5 Dionysos : *in vino transitio*

Dionysos chez les Grecs, Bacchus chez les Romains, Fufluns chez les Étrusques, qu'importe le nom pourvu que l'existence soit ivresse. « *Ivresse de bonheur, mais non moins de terreur* » rajouterait Walter F. Otto (2018, p.85).

Dionysos possède, comme d'autres dieux, des récits mythologiques présentants des variation dans leurs déroulements. Un point commun demeure cependant : il est celui qui est né deux fois, voire trois fois.

Selon Hésiode (Op.cit.), il est le fruit des amours de Zeus et de la mortelle Sémélé. Une fois de plus, la jalousie d'Hera se fait ressentir. Changée en servante, elle parvient à convaincre Sémélé de l'impérieuse nécessité que Zeus se révèle à elle en tant que dieu et non plus caché sous son déguisement d'homme. Après maints refus, Zeus à contre coeur s'exécute. La vision de son immensité lumineuse, foudroie Sémélé alors enceinte de 7 mois. Coup du sort, l'enfant qu'elle porte est épargné. Ainsi naît Dionysos, fils du tonnerre ouranien qui féconda Sémélé, symbolique chtonienne de la terre devenue mère. Incomplet car prématuré, il est placé dans la cuisse de son père par Hermès, de laquelle il naîtra une seconde fois deux mois plus tard. Dionysos reprend vie, lui le feu divin, celui qui à chaque hiver s'éteint pour renaître à nouveau, plus fort et plus brillant encore. Zeus conscient de la fureur d'Héra, exile son fils à l'autre bout du monde. Devenu adulte il parcourt les chemins, il s'entoure de ménades séduisantes et de satyres repoussants. Par jeu de hasard, si tant est qu'il existe, il rencontre un serpent et l'observe. L'être rampant mord avec volupté dans un grain de raisin gorgé de soleil. A son tour il s'empare d'une grappe et la serre dans la main, avec intelligence il observe le jus qui s'écoule des fruits ainsi pressés. Poursuivant son errance, Dionysos importe alors la culture de la vigne et du vin, boisson de feu, dans tous les pays qu'il traverse, mais déclenche aussi sur son passage d'étranges délires chez les femmes, en proie à des danses frénétiques et aux passions les plus dévorantes à son simple contact. Sa réputation sulfureuse le précédant, il arrive dans la ville de sa mère : Thèbes où le roi Lycurgues, fervent défenseur de la rigueur morale, n'est pas vraiment enclin à le recevoir. Devenu étranger dans sa ville qui l'expulse au lieu de l'accueillir, Dionysos fuit et se précipite dans les profondeurs de la mer, où Thétis le sauve et le cache. Réa pour le venger lance un sort au roi, qui, soudainement pris de folie déchire le corps de son fils en morceaux. Dionysos ivre de vengeance et humilié rend les terres de Thèbes infertiles. Seule la mise à mort du roi

mettra fin à cette malédiction, ce que s'empressent de faire les habitants.
La morale du récit de Dionysos, si tant est qu'il faille l'éclaircir, est simple : on ne peut opposer raison et passion, l'âme et le corps. Si les travers provoqués par leurs extrêmes sont condamnables, l'humain ne peut se prendre pour un dieu et ne peut atteindre la perfection. Il doit accepter de fait la part d'ombre qui est la sienne, en trouvant le juste *milieu*. L'hiver est indispensable à l'été, la mort est indispensable à la vie. Dionysos symbolise cette force vitale et mortelle, cette renaissance perpétuelle, cette ivresse à atteindre, cette raison passionnée.
Chez les orphiques, le mythe de Dionysos prend corps au Vème siècle av.j.c On le nomme Zagreus - le chasseur. S'il demeure dans ces récits le fils de Zeus, sa mère est Perséphone déesse des enfers. La symbolique de cette création, évoquée plus haut, reste donc similaire : l'union du ciel ouranien et de la terre chtonienne. La jalousie d'Hera s'intensifie ici puisqu'elle envoie les titans tuer Zagreus. L'attirant par un jeu de miroir, ils démembrent son corps et se repaissent de sa chair divine. Zeus fou de rage foudroie les titans et répand leurs cendres dans le Tartare. De ces cendres naitront les hommes, corps mortels enfermés dans une dualité oscillant entre le mal et le bien, mortels mais conservant une part divine puisqu'ils sont les enfants des titans et de la chair consommée de Zagreus. Perséphone par vengeance contraindra les hommes à avoir une vie courte et leurs âmes à se perdre dans les réincarnations. Mais Athéna a pu récupérer le coeur de Zagreus. Zeus le fait ingérer à la mortelle Sémélé qui donnera naissance à Dionysos. S'il nait une seconde fois, il n'est plus uniquement un être divin car il possède dorénavant un corps mortel.
Là est la particularité de Dionysos, tant chez Hésiode que chez les Orphiques : il est à la fois divin et humain, sans être considéré comme un demi-dieu. Nous retrouvons dans la nature même de ses récits le mythe même de la médiance mise en évidence par Augustin Berque. Tout comme l'homme, Dionysos est composé de deux parties distinctes : son âme divine, sa *chôra*, couplée à son corps mortel, son *topos*. Ces deux parties sont indissociables, liées dans un tout unifié et sont les composants de la médiance. C'est grâce à elle que la communication entre l'homme et ses milieux visibles et invisibles est possible. C'est l'unification des contraires, d'un corps périssable et d'une âme immortelle, qui permet de saisir le monde dans son absolue globalité. Dans le mythe de Dionysos cette communication prend naissance par le biais d'un médiateur qui permet la *trajection* : le vin. La grappe cueillie sous l'influence du serpent - manifestation de la connaissance et de l'apprentissage donnant l'impulsion nécessaire à l'activation de la *chôra*- lui permettra de cultiver et de *culturer* la nature, et d'établir de fait des

modifications paysagères. Le vin, « *sang de la terre* » selon Gaston Bachelard (2010, p.198), fait donc office de liant. L'ingérer - tout comme les Titans ont mangé Dionysos, fils lui aussi du suc du soleil et de la terre, en pressant sa chair entre leurs mâchoires[1] - permet donc l'établissement d'une trajection entre l'homme et son territoire, entre l'homme et sa culture, entre l'homme et sa nature, entre la nature et la culture et donne naissance à la relation écoumenale. Plus encore, le vin permet la transition, le passage vers le milieu invisible puisque Dionysos, tout comme Orphée, descendra lui aussi aux enfers chercher sa mère et en reviendra. C'est cet état d'ivresse que procure l'or de la terre, que rechercheront les chamans, mages, oracles et autres sorciers pour effectuer leurs transes vers le milieu invisible[2]. Le vin modifie cet état de conscience, pour laisser agir leur *chorâ* divine, tout en gardant leurs *topos* ancré sur terre afin d'effectuer le voyage du retour.

Une fois de plus, la référence au repas titanesque est pertinente pour symboliser la première descente aux enfers de Dionysos. Cette grotte-gorge qu'il traverse à sa mort l'envoie vers le milieu invisible. De celle-ci, il en ressortira à jamais métamorphosé. Ingérer du vin permet donc un aller retour vers le milieu invisible. Plus qu'une simple morale concernant les passions humaines, le mythe de Dionysos permet de comprendre l'essence même de nos êtres, l'unité faite d'éléments contraires mais ne pouvant exister l'un sans l'autre : *chôra* et *topos*, âme divine et corps mortel, ciel et terre, été et hiver, vie et mort, visible et invisible, raison et passion, joie et souffrance. Il n'est donc pas simplement le dieu du vin et de la fertilité, oscillant entre plaisirs et délires extatiques comme il est couramment admis, car si Hermès est le dieu qui rassemble les contraires en un tout unifié[3] c'est Dionysos qui symbolise cette dislocation, ce démembrement de l'être nécessaire à la création de l'unité.

En Corse, il ne reste que quelques traces d'un dévouement à Dionysos, ou du moins à Bacchus son pendant romain. Entre autre, une statue du dieu retrouvée à Aleria au milieu du siècle dernier. Par ailleurs l'expression : « *Per Baccu !* » semble avoir elle aussi fait perdurer cette divinité dans les mémoires.

---

1 Cette image, rappelant les étapes de la transformation du raison en vin est reprise par la religion chrétienne : « *Saint-Bonaventure :"Le Christ, comprimé sur la croix comme une grappe sous le pressoir, a exprimé une liqueur qui est un remède à toutes les maladies. "Ce motif du "pressoir mystique", souvent repris par l'art chrétien de la fin du Moyen Age et, ensuite, dans l'imagerie populaire, est peut-être la clé du symbolisme du vin dans l'eucharistie. Le martyre des raisins est analogue à celui du Christ. Le vin est un esprit exprimé, qui se révèle au terme d'un parcours douloureux.* » (Santini, 2012)

2 Atteignable aussi par le biais d'autres alcool et d'autres aliments.

3 C'est lui aussi qui assemble dans le mythe de Dionysos chez Hésiode le père et l'enfant, unissant ce qui ne pouvait l'être par nature.

Pour autant, il n'en reste au final par grand chose, aucun toponyme, aucun temple. Chose étonnante au vu de l'importance de celui-ci dans les civilisation grecques, étrusques et romaines[1]. Mais Dionysos ne possédait pas comme d'autres dieux beaucoup de temples bâtis (Otto, Op.cit.). S'il est le dieu errant, quel besoin aurait-on eu de lui sacraliser un lieu[2], puisqu'il est partout où l'homme est, dans chaque ivresse d'un verre de vin savouré ? (Idem, p.7)

Subsistent pourtant, dans une légende porto-vecchiaise « *San Micheli nant'à a tarra* », (Santini, Op.cit.)[3] que l'on racontait lors des vendanges, les restes de son mythe. Aussi il est interessant de constater qu'en Corse l'association de Saint-Michel et Dionysos était toujours vive au siècle dernier[4].

L'étude de ce récit, faite par Don-Mathieu Santini, nous servira de base pour proposer une lecture supplémentaire et complémentaire, axée sur les liens existants entre Dionysos et Saint Michel. Afin de ne pas surcharger inutilement notre analyse, nous ne ferons pas mention ici de celle de Don-Mathieu Santini et renvoyons pour cela vers l'article « *San Micheli et la VINdicte diVINe* » sus mentionné.

Regardons à présent le récit rapporté :

> « *Dieu demande à San Micheli d'aller annoncer à une mère de sept enfants que son mari va mourir. San Micheli a pitié de cette femme, plaint ses enfants qui seront bientôt orphelins, et ne se résout pas à transmettre le message divin. Pour se donner du courage, il va boire quelques verres de vin dans une cantina*

---

1 Surtout dans les campagnes - avant d'être progressivement intronisé dans les villes pour des raisons politiques évidentes.

2 Il est interessant de noter que le culte et rituels à Bacchus - les bacchanales - furent interdits par le sénat romain en 186 a.v J.C car perçus comme éléments perturbateurs d'une cohésion politique et religieuse . La persistance d'un espace vu comme sacré par les populations pouvait en effet être un frein à l'expansion territoriale … De fait, contrairement à Mercure, le culte de Dionysos est selon nous plus populaire qu'étatique. Tout comme le récit de San Micheli nant'à a tarra est selon nous plus populaire que le fruit d'une morale religieuse pure.

3 Don-Mathieu Santini en fît le collectage auprès de Dominique Branducci en 1991. Il a par la suite proposé une analyse symbolique de ce récit dans sa thèse de doctorat et dans une communication au titre évocateur « *San Micheli et la VINdicte diVINe* » (2012). Voir annexe 10.

4 Au domaine San Micheli près de Sartène, se trouvait dans le vignoble une chapelle dédiée à l'archange. Cependant, nous ne savons pas si les vignes étaient présentes avant l'édification de la chapelle puisque celle-ci a disparue. Sur les fenêtres nord de l'église San Michele de Muratu, nous trouvons une sculpture mettant en scène un ange tenant une faucille au milieu de grappes de raisin, dont la référence renvoie certainement aux versets 14>18 de l'Apocalypse : « *Et il sortit de l'autel un autre ange, qui avait pouvoir sur le feu, et il cria, d'un grand cri, à celui qui avait la faux tranchante, et lui dit : Jette ta faux tranchante et vendange les grappes de la vigne de la terre, car les raisins en sont mûrs* ».

et, convivialité oblige, remonte sensiblement éméché au Paradis. Le fait de ne pas remplir sa mission n'empêchera pas l'homme de mourir. L'évènement se reproduit le jour suivant avec un crescendo puisque Dieu désormais courroucé demande à San Micheli d'annoncer à la veuve qu'elle-même mourra à l'instant même où son mari sera mis en terre. Pour la seconde fois, il ne transmet pas le message divin et se saoule à nouveau à la cantina de Scinettu à Porti Vechju avant de remonter au Paradis. Pour justifier son action et la puissance de sa volonté, Dieu demande à San Micheli de frapper un rocher avec une épée. Geste divin oblige, de celui-ci sort une colombe. Lorsque Dieu questionne San Micheli sur le sens de ce geste, ce dernier lui répond «Parce que vous l'avez voulu Seigneur». Cette réponse sibylline vaut pour acceptation de la sentence divine. Dieu condamne San Micheli à rester sur Terre tant qu'il ne l'aura pas vu «cent fois dans la même seconde». Celui-ci ne sachant que faire retourne chez Scinettu. Pourtant, le dimanche venu, pris de remords malgré l'effet de l'alcool, San Micheli se rend à la messe. Remarquant l'absence d'enfants de chœur, il se place derrière le prêtre pour servir. Mais au moment de l'eucharistie, à l'instant même où il sonne la clochette, San Micheli éclate de rire empêchant de ce fait la bénédiction du pain et du vin. Le diable justement est la cause du rire de San Micheli, puisque ce dernier le surprend notant consciencieusement les péchés des paroissiens présents à l'office. À la vue de San Micheli, le diable s'enfuit, mais il heurte dans sa précipitation un pilier avec une de ses cornes, y inscrit sa marque (un trou) et tombe, déclenchant le rire sonore spontané et moqueur de notre San Micheli éméché. Le prêtre informé du sort du chef des armées célestes, dont les dire sont attestés par le trou dans le pilier et le bout de plâtre arraché par la corne du démon, écrit au pape en lui expliquant les conditions de la condamnation de San Micheli par Dieu. Le pape lui-même ne semble pas surpris par cette histoire biscornue et comprend par ailleurs l'énigme divine. Pour mettre un terme à la condamnation de l'archange, il réunit cent prêtres qui diront une messe ensemble afin qu'au moment de l'eucharistie, San Micheli voie le corps et le sang du Christ «cent fois dans la même seconde». Nous sommes à la fin du récit, l'archange peut alors remonter au ciel et reprendre sa place dans la hiérarchie divine. » (Santini, Op.Cit.)

Photo 2 : Sermanu

Le récit de l'Ange puni par Dieu est récurrent dans les contes des Balkans, des pays nordiques et de l'Est, selon l'indexation réalisée par Aarne & Thompson - 795 - :

> « *The punishment of Angel. An angel out of pity for a mother who is then suckling two children permits her to remain on earth instead of going to heaven. In punishment the angel most become a sexton. When the child is grown up the angel returns to heaven.* »

Si, certains codes sont repris dans le récit de Portivechju - notamment la mère dont l'ange épargne la vie et la punition divine qui en découle faisant de lui un simple sacristain- le récit insulaire qui nous intéresse semble s'être construit sur un ensemble d'éléments propres au mythe de Dionysos.

On retrouve dans la Bible une histoire similaire, celle de Jonas une nouvelle fois qui, refusant d'obéir à un ordre divin, celui de délivrer un lourd message, se retrouve tout comme notre archange dans ce récit, puni par Dieu.

La première ressemblance pouvant être faite est sans nul doute la nature très humaine de San Micheli. Dionysos est, contrairement aux autres dieux olympiens, un dieu qui vient régulièrement parmi les hommes et comme lui San Micheli semble avoir quelques habitudes dans la *cantina* de *Scinettu*. En proie aux plaisirs du vin, il trouve refuge dans l'extase tant pour se donner du courage avant de « partir au combat » que pour y noyer sa culpabilité et son désespoir. Tour à tour le vin le rend coupable, triste et joyeux, à l'instar de Dionysos « *il est le dieu souffrant et mourant, le dieu de la contradiction tragique* ». (Otto, Op.cit, p.85)

Par ailleurs, San Micheli, normalement soumis aux ordres divin, fait ici preuve d'un libre arbitre très humain en refusant les missions qui lui ont été confiées. Inutile de nous attarder sur la leçon populaire moralisatrice sous jacente, qui fait de notre archange un ivrogne et risible personnage qui est tout sauf un « enfant de choeur » - dont il prendra pourtant la place dans l'église. Le retour honteux à « la maison », suivit d'une punition paternelle nous offre l'image d'un jeune homme dans la fleur de l'âge, comparable à des centaines de jeunes garçons victimes du courroux du chef de famille après une échappée nocturne et arrosée au village.

Qu'un archange aussi puissant que Saint-Michel, chef de la milice céleste, se retrouve dans une position aussi juvénile, ne peut être simplement le fait d'un détail du discours. Or tout comme Dionysos, il est d'une part à moitié divin puisqu'il est « celui qui est

comme dieu » et d'autre part à moitié humain par son comportement Mais comme lui, Saint-Michel n'est pas né humain, il le devient réellement par sa seconde naissance lorsque Dieu le destitue de ses fonctions[1].

Cette seconde naissance n'est pas anodine et correspond selon nous à la métaphore du rite initiatique, notamment dans le culte à mystère de Dionysos où il faut « *dépasser le mal pour atteindre le bien* » (idem, p.23).

Après avoir reçu les foudres paternelles, San Micheli, destitué, doit recommencer son initiation depuis le début. Aussi il devient un humain dépravé et triste noyant son chagrin dans la *cantina*[2] de la ville. La révélation s'opère un dimanche, jour du Seigneur et jour du « Sol » chez les romains, du soleil, du feu divin[3]. Il pénètre ainsi dans l'église et monte la première marche vers sa transition, puisqu'il se place à l'endroit où se trouvent les enfants de choeurs et devient un servant d'autel - rôle généralement attribué à un laïc , un « non initié »- ce qui pourrait correspondre à un premier degré initiatique. Il passe ensuite devant le curé de la paroisse qui lui permet d'atteindre le second grade, et poursuit son initiation jusque devant le Pape qui réunit 100 prêtres - 100 initiés - qui lui feront voir le sang et le corps du Christ 100 fois la même seconde, symbolisant ainsi un rituel d'initiation final. San Micheli peut enfin remonter « au ciel »[4] et redevient un archange. Il échappe ainsi au mal - la condition humaine - et trouve le bien. Cette montée au ciel, peut être aussi la métaphore de la mort et de la résurrection, lorsque l'âme divine quitte le corps mortel. Tout comme Dionysos, tout comme le vin, San Micheli, ayant vaincu les ténèbres qui étaient siennes, est né deux fois - voire trois si on tient compte de sa « naissance » humaine.

L'hypothèse que nous aimerions proposer est liée à l'histoire des idées religieuses du

---

[1] Rajoutons ici que les anges et archanges sont censés de pas avoir de corps palpable : « *En somme, la plupart des termes qu'utilisent les Pères pour décrire l'ambiguïté d'un corps des anges tendent à réduire la propriété matérielle du corps : pur (καθαρός), immatériel (ἄϋλος), incorporel (ἀσώματος), subtil (λεπτός, tenuis), céleste (ἐπουράνιος), intelligent (νοερός). Par là, ils cherchent à s'approcher de cette « autre nature » d'un corps dépourvu des prédicats habituellement attribués aux êtres humains, animés ou terrestres » (Margel, 2016) . On observe cependant un changement radical dans la conception même des anges et archanges vers la fin du Moyen-Age, ce n'est plus l'homme qui doit tendre à approcher la pureté des anges mais l'ange qui peu à peu prend des caractéristiques humaines : « A « l'angélicité » de l'homme a progressivement succédé l'humanité de l'ange. Devenu confident, conseiller et intercesseur, l'ange éprouve les sentiments humains et adopte les attitudes du dévot*. » (Faure, 1994)

[2] On peut y voir ici la métaphore de la grotte, endroit plutôt sombre et fermé, et l'on y retrouve souvent les mêmes habitués les mêmes « initiés » pour boire du vin (le culte à mystère de Dionysos se déroulait souvent dans une grotte).

[3] Le dimanche est aussi le jour d'apparition des êtres malfaisants dans les légendes moyenâgeuses.

[4] La marelle de notre enfance symbolise assez bien l'élévation initiatique, où chaque case dépassée nous rapproche un peu plus du ciel, le plus haut grade à atteindre.

XVIIIème, lorsque Saint-Michel perd de sa superbe au profit de la Vierge Marie, visible notamment en Corse sur les tableaux dits des « âmes du purgatoire ».
Destitué à partir du début du XVII ème siècle de ses fonctions guerrières puis à la fin du même siècle de ses fonctions psychostase, Saint-Michel perd donc progressivement son épée, ses attributs guerriers et sa balance. De l'Archange, il ne reste que l'Ange, semblable aux autres, reconnaissable parfois par sa taille plus grande. Il obéit aux ordres des Saints, de la Vierge et de la Trinité, et emporte avec lui les âmes graciées du purgatoire, ce sera là sa seule et unique fonction.
Aucune intercession sur son bon vouloir, aucun jugement, aucune aide volontaire. Il n'est que l'Ange aux ordres de Dieu, destitué de ses fonctions, exilé du Paradis, désacralisé. Entamant un progressif déclin, Saint-Michel devra attendre l'intervention du pape Léon XIII pour retrouver ses lettres de noblesse. Celui-ci, entend lors d'une messe en 1884, une étrange conversation dans son église. Deux voix se disputent, l'une douce et l'autre plus dure. La seconde, celle du Diable, se targue de pouvoir détruire l'Église en 100 ans. Le pape écrit alors la « *Prière à Saint-Michel Archange* » qui devra désormais être récitée à la fin de la messe et dans toutes les églises du monde chrétien. Ainsi, à l'instar de notre récit, San Micheli pourra voir Dieu à chaque fin de messe, bien plus de «cent fois dans la même seconde» et retrouver sa place au Ciel. Du moins … jusqu'au Concile du Second Vatican (1962-1965), qui supprimera la prière de la fin de la messe.
San Micheli suspend le cérémoniel eucharistique par l'éclat sonore de son rire. Ainsi, le vacarme et la résonance provoqués par le rire ivre de l'archange déchu s'oppose au silence assourdissant qui le précédait et qui, nous le devinons, a du suivre. Si « l*e rire est le propre de l'homme* » (Eco, 1986), il est *de facto* le propre de Dionysos, de part sa nature ambivalente à la fois divine et humaine. Les apparitions de Dionysos sont toujours synonyme d'une cacophonie, d'un « *vacarme que déchaine la horde humaine touchée par son esprit* » (Otto, Op.cit, p.99). Ce n'est pas un hasard s'il est appelé le « *rugissant* » , « *celui qui cri fort* » dont *« le vacarme emplit la forêt* » (idem). Partout où arrive Dionysos ce « *monde familier, où l'homme s'était installé avec tant de sécurité et de confort, ce monde n'est plus ! Le déchaînement suscité par son arrivé l'a balayé* » (idem, p.102). Cette analyse pourrait sans mal être appliquée au San Micheli de notre récit, qui à son tour balaye la monotonie habituelle du cérémoniel, l'ordre ainsi établi et répété inlassablement chaque dimanche, par son rire tonitruant, (r)éveillant au passage, nous le supposons, quelques paroissiens assoupis.
Mais ce rire s'exprime lorsque se produisent deux événements concomitants. Le premier

correspond à la fuite du Diable[1] lorsqu'il aperçoit San Micheli, quand « *le monstrueux qui pénètre soudainement l'ici* » (Otto, Op.cit, p.99) vient se cogner dans un des piliers de l'église, laissant derrière lui l'empreinte de sa corne. Cette scène se déroule au moment même où le curé sonne la cloche, annonçant l'eucharistie - la mort et la résurrection du Christ, qui n'est pas sans rappeler notre thématique principale. Or si Dionysos apparait dans le vacarme et le bruit, c'est parce qu'il est toujours accompagné d'instruments de musique, le plus souvent des cymbales[2], des tambours et des flûtes (Otto, Op.cit). Ainsi du vacarme michaelo-dionysiaque nait le rire qui fait « *voler en éclat l'image paisible d'un monde bien ordonné et sans surprise* » (Otto, Op.cit, p.102) lorsque « *les formes premières de tout ce qui est créateur est destructeur - le diable reprenant les symboliques des dieux primordiaux - surgissent avec une joie infinie* » (le rire) « *et une terreur infinie* » (la fuite du diable).

Mais pourquoi San Micheli qui est pourtant connu pour ses tendances saurochtones, laisse-t-il ainsi filer Satan ? Si l'on peut être tenté de penser que l'état d'ivresse dans lequel il se trouve est un frein au combat, la raison nous paraît être plus profonde. Si Dionysos est comme nous l'avons vu l'unité parfaite du bien et du mal, nous pouvons voir en Satan l'autre face de Saint-Michel, son envers. Notons aussi que Dionysos a la particularité de se transformer en taureau (Otto, Op.cit, p.87) à la fougue démoniaque et sauvage. C'est en ces termes que l'invoquait le choeur dansant des femmes à Elis : « *Viens, seigneur Dionysos, dans le temple sacré d'Élée, accompagné des Charites, rue-toi dans le temple sur tes sabots, vénérable taureau, vénérable taureau !* » (idem).

Par ailleurs, si San Micheli est communément la représentation du bien, on remarque dans ce récit qu'il ne réalise aucune bonne action, la seule étant celle d'épargner la mort à deux humains ce qui au final s'avère être une faute devant Dieu. De la même façon, Satan, représentation du mal, ne nuit finalement à personne se contentant de relever les pêchés des bedeaux, à la façon de Dionysos « le dieu qui voit tout ». Bedeaux qui, métaphore oblige, se cachent à l'évidence derrière des masques, des faux semblants, faisant bonne figure dans l'église. En résumé le bien n'est pas si bon, le mal n'est pas si mauvais. Nous sommes donc bien loin des récits et légendes mettant habituellement en scène notre archange en fier guerrier. San Micheli possède lui aussi cette dualité dans

---

[1] Il est interessant de mentionner que les fêtes dionysiaques se déroulaient souvent autour d'une statue du dieu Pan, dont les attributs seront récupérés pour concevoir iconographiquement le diable.

[2] Comme le mentionne Henri Donteville (Op.cit, p. 341) les cloches - et par extension cymbales - sont des pierres sonnantes qui annoncent les orages. L'analogie entre l'arrivée tonitruante de Dionysos accompagné par la fougue et la foudre et dans notre récit la venue du diable qui porte en lui certaine caractéristique du dieu grec est donc permise.

l'unité de son être, tout comme la balance qu'il porte, il peut plonger tour à tour vers le bien ou vers le mal, tendre la main aux âmes du purgatoire ou les conduire en enfer. Il sauve et anéantit, comme la dualité solaire qu'il personnifie, comme Dionysos qui est à la fois joie et terreur, vie et mort. Il n'est ni bon ni mauvais, il est le mélange des deux, l'endroit et l'envers d'un même être. Et tout comme San Micheli, Satan est lui aussi un archange déchu pour avoir voulu se rebeller contre l'ordre divin. Ne pourrait-on pas le voir de fait, dans ce passage du récit, comme l'envers de la figure michaelique ?

Dionysos souhaitait que l'on montre ce que l'on cache, afin d'allier dans une unité complète les parcelles morcelées de nos êtres. C'est cette image que l'on retrouve dans notre récit et qui est dévoilée par le rire michaelique. C'est ce rire qui permet la mise en lumière du mal, nous permettant *d'entendre l'autre partie également* (Berque, Op.cit.). Car jusqu'à l'éclat de rire, la foule des paroissiens ne regardait que vers la lumière, vers l'autel et San Micheli, tous ignoraient Satan qui se faufilait parmi eux. De même que Satan avant d'apercevoir la lumière restait concentré sur les pêcheurs. Derrière le comique de situation, on accède à une véritable prise de conscience lorsque chacun aperçoit l'autre, lorsque ce qui est caché est montré. Cette révélation donne naissance à deux sentiments : la peur et le rire, éléments contraires de l'unité.

C'est cette étape, cette connaissance acquise de l'autre partie de soi, la révélation de la marque de cornes dans les fondements de nos structures qui permet à Saint Michel de monter une marche supplémentaire dans son initiation. Ainsi le bien s'élève lorsque le mal est admis, lorsqu'apparaît ce qui était caché car « *partout où il y a des signes de vie, la mort elle aussi est proche* » (Otto, Op.cit, p.145).

2.2.2-6 D'Osiris à Saint Michele : de la psychostasie égyptienne à la « *mise des âmes en paradis*[1] »

L'église pisane San Michele de Muratu, celle qui fin XIXème avait touchée au coeur Mérimée, possède outre ses pierres polychromiques caractéristiques[2], un décor architectural d'une grande richesse symbolique. S'il ne nous sera pas possible de l'étudier avec toute l'attention qu'elle mérite et dans ses moindres détails, nous pouvons en revanche nous attarder sur quelques uns de ses pédagogues ornements[3]. Il est admis

[1] Guillaume de Saint Pair, Le Roman in Esther Dehoux (Op.cit, p. 200)

[2] Pouvant aussi d'un point du vue symbolique rappeler l'ambivalence complémentaire entre le noir et le blanc, entre le bien et le mal.

[3] Nous évoquions déjà dans les chapitres précédents les liens possible entre : les chiens et Hécate. le paon et Argos, l'ange vendangeur et Dionysos.

que les bâtisseurs de la période romane puisèrent leur inspiration ça et là dans les mythologies antiques de l'univers gréco-romain. Bien qu'elles furent mises au service de l'Église, ces symboliques doivent être selon nous étudiées directement à la source. Et de source il est question, puisque nous retrouvons sculptées sur les façades Sud et Nord de l'église des fleurs de lotus. Par leur capacité à être à la fois accrochées au fond de l'eau par leurs tiges et leurs racines tout en ayant leurs fleurs et leurs feuilles émergées, les fleurs de lotus bleu ont une place essentielle au sein des rituels funéraires égyptiens. S'ouvrant aux premiers rayons du soleil, le lotus se referme et disparait au fond des eaux lorsqu'arrive la nuit. Ces constatations symboliques nous renvoient inévitablement à une divinité majeure du panthéon égyptien : Osiris.

Vinciane Pirenne Delforge (Op.cit.) propose de voir dans sa figure celle de Dionysos. Pour Laurent Bricault (2013, p.13), les Grecs, certainement par le biais d'Hérodote[1], ont procédé à une *interpretatio graeca* du panthéon pharaonique, rapprochant entre autre Osiris de Dionysos[2]. Mais pour comprendre ce rapprochement il faut s'intéresser à son mythe[3].

Osiris né de la terre - Geb - et du Ciel - Nout - tout comme Horus l'ancien, Isis, Seth et Nepthys. Arrivé à l'âge adulte, Osiris succède à son père Geb et épouse sa soeur Isis - Seth et Nepthys s'unissent eux aussi. Il apprend alors aux hommes le respect des dieux, l'agriculture et l'ordre universel. Mais Seth, jaloux de son frère, met au point un stratagème visant à renverser celui-ci. C'est ainsi qu'il l'invite à un banquet au cours duquel il propose un jeu. Un coffre funéraire est porté à l'attention des convives, celui dont le physique correspondra parfaitement aux dimensions dudit coffre remportera la victoire. Bien évidemment le cercueil est taillé aux mesures d'Osiris. Ainsi enfermé Seth jette son frère ainé dans le Nil. Isis se lance à sa recherche et finit par découvrir le coffre sur la côte phénicienne, où elle réussit par magie à réanimer le corps de son défunt mari avec lequel elle s'unit, donnant par la suite naissance à Horus l'Enfant. Isis se réfugie avec son enfant et le coffre dans les marais du Delta, mais Seth finit par la débusquer et s'empare du corps d'Osiris et le dépèce en quatorze morceaux qu'il disperse. N'en retrouvant que treize - le phallus divin ayant été englouti par un poisson - Isis les enterre.

Après avoir été un dieu ouranien de naissance, Osiris obtient par cet ultime

---

[1] Hérodote avait un point de vue diffusionniste, il pensait que les noms (du moins le fait d'utiliser des noms) de presque tous les dieux sont venus d'Égypte. (Pirenne-Delforge, Op.cit.)

[2] Plutarque (Op.cit.) notamment « *Il est plus raisonnable de ne faire qu'un seul personnage d'Osiris et de Bacchus - Dionysos -, de Sarapis et d'Osiris, lequel reçut ce dernier nom quand il changea de nature.* »

[3] http://www.universalis-edu.com/encyclopedie/egypte-antique-civilisation-la-religion/

ensevelissement une résurrection chthonienne. Ce mythe Osirien nous renvoie *de facto* à la symbolique du lotus précédemment énoncée.

Les liens avec Dionysos paraissent plus évidents après exposé du mythe, de par le démembrement du corps divin et les symboliques dionysiaques déjà observées. Cependant, une assimilation à Hecate peut elle aussi être proposée par son changement de statut divin qui passe de l'ouranien au chthonien. Notons aussi le fait qu'Osiris ainsi amputé de son organe reproducteur sera privé d'une future descendance - Horus ayant été conçu avant ses nouvelles attributions chthoniennes - marquant la fin d'un cycle politico-religieux tout comme nous l'évoquions chez Hécate. Mais, rappelons-nous que c'est Démeter qui permet cette transition cosmique dans le mythe d'Hécate. Or, tout comme Osiris est assimilé à Dionysos, Isis est assimilée à Démeter dans *l'interpretatio graeca*. Toujours selon Laurent Bricault (Op.cit, p.22) cette interprétation ne « *révèle pas d'un quelconque syncrétisme religieux mais bien plutôt des différentes facettes de ces dieux* » qui ont « *pu être diversement perçues et ont pu revêtir des apparences diverses en fonction des lieux, des époques, des cultures* » car « *la multiplicité des noms et la pluralité des fonctions étaient autant d'éléments constitutifs de la personnalité complexe de dieux adorés d'un bout à l'autre de l'empire dans des contextes différenciés*. »

Aussi, nous comprenons qu'Osiris et Dionysos ainsi qu'Osiris et Hécate entre autres présentent des ressemblances qui ne révèlent pas forcément d'un syncrétisme politique mais simplement de différentes facettes d'une seule et même divinité, différemment nommées en fonction du milieu dans lequel elles prennent corps et évoluent. Tout en s'exportant au delà de leurs frontières originelles[1], elles purent donner naissance à des « mixités » divines, comme le démontre entre autre exemple la statue d'Anubis-Hermès exposée au musée du Vatican. Pour autant la filiation que nous évoquerons ici entre Osiris et Saint-Michel - tout comme les récupérations déjà mentionnées dans les chapitres précédents - nous le comprenons aisément, ne peut être considérée sous cet angle.

La psychostasie est une fonction relativement « tardive » de l'Archange, bien qu'elle repose d'un point de vue iconographique et spirituel sur des concepts *osiriens*.

Si durant les premiers siècles du christianisme il est déjà largement admis que les anges et particulièrement les archanges offrent une protection dans le monde de l'au-delà[2], le

---

1 Notamment par le biais des phéniciens qui diffusèrent entre autre le culte d'Osiris partout en Méditerranée (Mosjov, 2007, p.203)

2 C'est d'ailleurs Saint-Michel qui protège le corps de Moise face à Satan (Jude, 9)

rôle de psychopompe attribué à Saint Michel prendra corps entre le XIème et le XIIème siècle (Dehoux, Op.cit, p.172). Pour autant, si Saint Michel extrait « *de sa prison charnelle, l'âme* » (idem, p.173) les conditions requises au voyage du défunt vers le Paradis ou le purgatoire tardent à émerger. C'est dans un contexte changeant, après les conciles de Latran et la réforme grégorienne que l'Église renforce ses positions et vient marquer la prééminence des prêtres. Dans un temps analogue et dans une logique somme toute évidente, l'accent est mis sur l'importance de responsabiliser le peuple - et les puissants - en prônant une morale commune. Si les confessions et les absoutes permettent d'affirmer la position fondamentale du prêtre, lien entre Dieu et les hommes « *principaux acteurs d'une histoire orientée et intermédiaires indispensables du salut* » (idib, p.152), il faut cependant inciter les populations à se repentir et à demander le pardon divin. Si la récompense paradisiaque est évidente elle n'est pas suffisante. Commencent alors à se dessiner les prémices du purgatoire, lieu des damnés, des inconscients et des resquilleurs. S'ouvrent ainsi aux fidèles les lieux de l'invisible, opposés mais équilibrés. Saint Michel revêt alors de nouveaux costumes, de nouvelles robes : celle de l'avocat et du juge. Les iconographies se développent en ce sens, et l'Archange s'arme de sa balance divine. Dès lors la symbolique iconographique choisie par l'Église s'inspirera grandement de celle qui ornait les représentations d'Osiris.

Osiris en devenant une divinité chtonienne, préside le monde souterrain, le monde des morts. Les croyances religieuses égyptiennes reposent sur le *Maât* que l'on pourrait traduire comme étant un symbole de vérité et de justice, de l'ordre universel, de l'équilibre du monde. De fait, autant le peuple que les pharaons se doivent de respecter cet ordre conçu par les dieux : piété envers les divinités, justice sociale et vérité morale[1]. Nous retrouvons ici dans un copier-coller presque parfait les volontés chrétiennes que nous soulignons auparavant. Ainsi, tant chez les Égyptiens que chez les chrétiens c'est une vie juste et fidèle à la morale divine qu'il faut suivre pour obtenir la clémence du jugement d'Osiris et de Michel. Si le contrat n'est pas respecté, la « grande dévorante » qui attend sous la balance osirienne prendra l'âme du défunt. Ces concepts symboliques nous offrent matière à tisser des liens. D'une part, d'un point de vue purement iconographique les images de la psychostasie michaelique montrent sous la balance de l'Archange différentes créatures - dragons, serpents, êtres hybrides voire Satan lui même - la gueule ouverte prêtes à dévorer l'âme impure. D'une autre façon, nous avons constaté au chapitre s'interessant à *l'Orcu* que les conceptions préhistoriques celtes elles

[1] http://www.universalis-edu.com/encyclopedie/egypte-antique-civilisation-la-religion/

aussi figurent cet aspect d'engloutissement assimilé à la mort. Rappelons-le, *l'Orcus* soleil nocturne, avale les âmes défuntes, *Morgan* précipice insondable figure le monde des morts, tandis que *Belen* est le « grand dévorant ». Cette alliance solaire, pont entre la vie et la mort, n'est pas sans rappeler celle des Égyptiens puisque la psychostasie a lieu entre le coucher du soleil - *l'Amenti* - et les portes de l'aube, « *monde nocturne et caverneux où disparaissent les étoiles* » (Mojsov, Op.cit, p.50) - le *Duat*[1]. S'il est difficile de savoir s'il s'agit d'un lieu à proprement parler ou d'une temporalité ou bien d'une relation conjointe entre les deux, n'oublions pas que l'Orcus romain est lui aussi assimilé au Tartare, cette grotte glaciale au centre de la terre.

Ce n'est donc pas un hasard si la figure de Saint-Michel, construite à partir de symboliques religieuses de la lumière et du passage puisées dans les mythologies archaïques et antiques, trouve sa place dans l'équilibre moral de la vie chrétienne. Saint Michel est l'Ange du premier rayon, le messager de l'aube. Celui qui chasse et combat de ses rayons les ténèbres, la mort, le gouffre, le Tartare, le Chaos, le néant, le vide et l'absence. Tout comme Osiris, Saint Michel fait le tri entre les âmes victorieuses qui passeront les portes de l'aube et seront éclairées par la lumière divine et celles déchues qui seront englouties par les ténèbres. Saint-Michel sera la plupart du temps représenté dans son costume guerrier car c'est bel et bien un combat - physique et spirituel - que les chrétiens doivent mener pour accéder au Ciel. La balance devient alors un véritable instrument de pouvoir puisqu'elle régit les droits de passage des différents lieux du milieu invisible. De nouvelles portes se créent, de nouvelles clefs s'ajoutent au trousseau de Saint-Michel.

En Corse, la psychostasie et son message se déploient à partir des peintures *a fresco* qui viennent recouvrir les murs des chapelles romanes, au cours du XVème[2].

Aujourd'hui, on en dénombre sept figurant l'Archange : à Aregnu - chapelle de la Trinité -, à Castirla - - chapelle San Michele -, à Sermanu - chapelle San Nicolao -, à Valle di Campoloro - chapelle Santa Catalina-, à Cambia - Chapelle San Quilicu-, à Gavignanu - Chapelle San Pantaleone- et à Valle di Rustinu - Chapelle San Toma, présentées ci-dessous.

---

1 « *Je suis l'âme divine et mystérieuse, qui autrefois, créa les dieux, et dont l'essence cachée nourrit les divinités du Duat, de l'Amenti et du Ciel* ». Extrait de « *La sortie de l'âme vers la lumière du jour* » - Livre des morts des anciens égyptiens (Kolpaktchy, 2009)

2 Les fresques apparaissent en Corse fin XIV ème - au sein de la chapelle de Notre Dame des Neiges à Brandu. Elles connurent leur âge d'or au XVème siècle entre 1450 et 1500, avant d'être progressivement remplacées par les retables au XVI ème (Ajaccio, 2016).



Photo 1 : Aregnu



Photo 2 : Sermanu

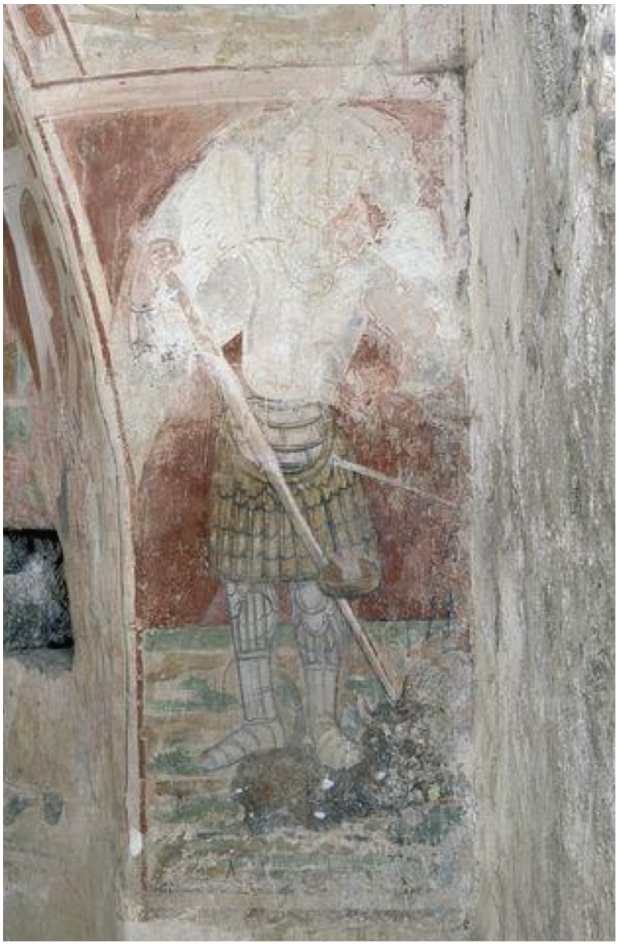


Photo 3 : Castirla



Photo 4 : Gavignanu



Photo 5 : Cambia



Photo 6 : Valle di Campumuru



Photo 7 : Valle di Rustinu

C’est le message sémiotique de ces sept représentations que nous étudierons ici parce qu’elles sont l’un des premiers supports médiatiques figurant les prémices de l’éducation à la psychostasie sur l’île, et non pas parce que les images peintes des siècles suivants ont une importance moindre, bien au contraire - comme en témoignent entre autres le retable présent dans l’église Saint-Jean Baptiste à Tocchisu ou celui de l’église Saint Cyr à Giocatoghju datés tous deux du XVI ème siècle.

Deux fresques sont dans un état de dégradation avancée mais la balance et les attributs de Saint Michel sont toujours visibles, ce qui nous permet d’en chercher une interprétation et d’opérer des comparaisons avec l’iconographie égyptienne.

Ces sept fresques proposent une représentation de Saint Michel presque en tout point similaire provenant certainement d'un même modèle italien. Vêtu d'une armure dorée - et d'une cape rouge attachée par une fibule pour les fresques de Sermanu, Valle di Campoloro, Aregnu et Castirla - l'Archange reconnaissable par son auréole solaire et ses ailes - le différenciant ainsi des autres saints - tient en respect un être diabolique grâce à l'épée qu'il tient dans sa main droite. De son autre main il pèse des petits personnages nus - images des âmes défuntes - dans sa balance dorée elle aussi. Cette représentation, nous nous en doutons, n'est pas exclusive à la Corse. Il s'agit en effet de l'iconographie typique[1] de l'Archange au cours des XII, XIII, XIV et XVème siècles, une représentation commune pour un message commun[2] : « *le salut de chacun et de tous par la victoire sur le mal* » (Dehoux, Op.cit, p. 151).

Le mal prendra bien des figures en fonction du contexte politique. Quel peut être ce « dragon » que l'Eglise cherche à combattre en armant Saint-Michel ? La scène de saurochtonie de l'Archange n'est pas une nouveauté, nous l'évoquions plus haut, elle trouve ses racines iconographiques dans les représentations de Mithra[3], bien que le message ait été changé. Mais ici, nul envahisseur, nul ennemi de l'Eglise, nul « Sarrasin » à renverser. Le message repose nous le disions sur un enseignement moral. Pour le comprendre il faut associer cette scène eschatologique à la nouvelle fonction de Saint Michel : la psychostasie et à sa nouvelle arme : la balance. Le mal à terrasser ici est le péché en menant une vie juste et fidèle à la morale chrétienne.

Clementine Denèle (2014) a rédigé une thèse portant sur l'iconographie de Saint-Michel archange dans les peintures murales et les panneaux peints en Italie entre 1200 et 1518. S'il est inutile de chercher une filiation entre les fresques insulaires et celles italiennes tant elle est évidente, puisque le contexte historique du XV ème, à savoir la main mise de Gènes sur l'île, est connu - comme le montre le plastron revêtu par Saint-Michel sur la fresque de Gavignanu -, ses recherches nous permettent néanmoins d'accréditer notre analyse iconographique.

Intéressons nous dans un premier temps à la balance portée par Saint-Michel. Cette

---

[1] Même si elle peut présenter des variantes.

[2] On retrouvera ce modèle sur la grande majorité des iconographies (tableaux, vitraux, triptyques …) figurant la psychostasie michaelique jusqu'au début du XVIII ème - quelques rares exemples sont plus tardifs.

[3] Alfred Maury (1844, p.293) mentionne aussi une scène de psychostasie dans la religion mazdéenne où Mithra et Raschné-Rast pèsent les actions des hommes sur le pont Tchinevad qui sépare le ciel et la terre (in Denèle, 2014).

balance dite « romaine », tenue entre le pouce et l'index de la main gauche[1] de l'Archange, dorée pour indiquer son appartenance divine, est composée d'un fléau suspendu par une anse de laquelle se tendent deux ficelles de part et d'autres retenant deux plateaux. Dans les fresques insulaires, sont figurés deux petits personnages chacun dans un plateau. La balance n'est pas équilibrée, puisqu'un plateau est en l'air tandis que l'autre penche vers le bas. Si Clementine Denèle (idem, p.469-470) relève en Italie des différences notables, comme par exemple un des plateau vide voire les deux, ou bien un livre mis en poids face à une âme défunte, quelques uns de ces détails ne feront leur apparition sur les peintures insulaires que plus tardivement. Le message véhiculé étant bien évidemment différent. Ici, en accord avec Denèle et Dehoux (Op.cit, p.175) , nous l'interprétons de la façon suivante : les âmes ne sont pas évaluées d'un point de vue individuel, face à elle-même et à la vie qu'elles ont mené, mais sont confrontées aux actions de leurs semblables. Ainsi, la personne ayant vécue une vie exemplaire « tendra » littéralement vers le ciel, tandis que celle impure s'enfoncera vers le bas, symboliquement le purgatoire ou l'enfer[2]. Aucun vêtement ne venant travestir ou masquer leurs sentiments, et ne pouvant non plus influencer l'Archange en dévoilant le rang social du défunt, ils sont égaux et *mis à nu* face au Seigneur et à Saint-Michel. Ce premier enseignement tendrait à provoquer chez le fidèle une envie de lutte. Nous entendons par là que la sainteté s'acquiert à la fois par l'apprentissage et le respect des enseignements bibliques mais aussi en se confrontant à l'autre, en cherchant à le dépasser par l'élévation.

Le traitement psychostasique est donc en ce point très différent de celui égyptien. En effet, la balance tenue par Osiris met en pesée l'âme du défunt et une plume symbole de vérité et de justice. Si la balance s'équilibre, le défunt pourra trouver la lumière, il est ainsi uniquement confronté à ses actes et non à un autre être humain. Pas de concurrence, pas de déséquilibre face à l'autre, pas de combat à mener.

Dans nombre de représentations françaises ou italiennes, l'archange peut venir en aide à l'âme en repoussant le malin qui tente de fausser la pesée pour s'emparer du défunt. Sur les fresques corses, il n'en est rien, même si en combattant le démon il garantit une pesée juste et équitable, il maintient seulement la bonne organisation du monde. Cet élément nous amène donc à penser qu'ici Saint Michel agit uniquement en juge et non en

---

[1] Comme le souligne Denèle, le côté gauche représentait généralement le mal, c'est pour cela que l'arme est portée de la main droite. Dans quelques rares cas la balance sera portée dans la main droite si l'archange est délesté de son épée comme par exemple à Calvi dans la cathédrale Saint Jean-Baptiste.

[2] Quelques fois le poids des âmes s'équilibre note Clementine Denèle, signifiant alors que toutes deux sont pures.

avocat. Si le malin s'agrippe au plateau pour dévorer l'âme défunte c'est que le jugement a déjà été rendu et que cette dernière est condamnée par l'intransigeance michaelique. Il ne s'agit non pas du Jugement dernier mais bel et bien du jugement psychostasique post mortem. Nul secours ne sera apporté à l'homme irrespectueux de la morale chrétienne. Le message véhiculé au XV ème sera le même en Balagna en Centre-Corse ou en Costa Verde - et étendu aux autres régions de l'île dans les siècles qui suivent.

Sur ces représentations, Satan est figuré par un être hybride. Dragon à la queue de serpent pourvu de griffes, d'une langue fourchue et d'ailes de chauves-souris à Aregnu, Valle di Campoloro et Sermanu, en taureau hybride à Castirla, Gavignanu et Valle di Rustinu, et en petit diable à Cambia. S'il tente de s'emparer de l'âme lorsqu'il est dragon ses bras s'agitant en tous sens, il semble s'être résigné dans la fresque de Castirla où ses pattes paraissent recroquevillées sous lui. Dans tous les cas sa couleur sombre tranche d'avec la blancheur de Saint Michel et n'oppose nul doute quant à son origine infernale. Pour autant, même s'il semble plus calme à Castirla il n'est pas défait. Comme dans les autres représentations, Saint Michel le tient en respect, son pied posé sur son dos ou sur son ventre, la lame de son épée tendue vers la gorge, la bouche ou le ventre du démon. Cette scène n'est en aucun cas anodine et mérite d'être perçue dans une continuité mythologique ancienne. Nous l'évoquions à plusieurs reprises, les croyances archaïques conceptualisaient la mort comme une caverne, un ventre à la fois fécond et mortuaire d'où renaitront les âmes défuntes. Par ailleurs l'idée de la bouche qui engloutit et de la gorge qui avale, dont nous faisions longuement mention dans le chapitre dédié à *l'Orcu* et le *Gargano*, sont aussi une résurgence de ces croyances primordiales - qu'il faut dorénavant combattre. Or Saint-Michel ne peut pointer son épée au hasard sur ces endroits précis. L'épée nous le savons métaphorise la lumière divine et est le plus souvent en mouvement c'est un « *rayon lumineux, figurant le pouvoir, l'autorité de celui qui le porte, pouvoir de commandement s'exerçant au de là du champ de bataille* » (Dehoux, Op.cit, p.167). Dans les fresques que nous étudions elle vient parfaire la panoplie du guerrier revêtue par Saint Michel - dans d'autre cas la lance lui sera préférée. C'est elle qui tient à distance le chaos primordial et qui empêche le démon d'engloutir la vie. Le fait qu'elle ne soit pas enfoncée dans le corps du monstre laisse à penser que le combat n'est pas fini, mais qu'il est cependant en bonne voie puisque le mal est sur le point d'être terrassé. Rajoutons à cela l'air calme et serein ainsi que le regard franc qu'affiche Saint Michel. L'aspect moralisateur est de fait évident. Si l'Archange tient à distance le chaos menaçant, il n'est en aucun cas là pour aider le fidèle dans sa quête d'une vie responsable et pieuse. Le croyant doit se responsabiliser, et tout comme en Égypte

oeuvrer quotidiennement pour le salut de son âme. Le rôle d'intercesseur que nous lui connaitrons n'est pour l'instant nullement figuré, ces considérations répondant certainement au besoin de réaffirmer à l'époque la toute puissance des prêtres dévoués à cette mission.

Ainsi la psychostasie michaelique émerge progressivement depuis l'église San Michele de Muratu où les bâtisseurs y inscrivaient déjà les prémices d'une conception *osirienne* du jugement au XII ème siècle, jusqu'au XVème siècle où elle s'image par le biais de l'iconographie michaelique pour atteindre son apogée fin XVI ème sur les tableaux au sein des monuments religieux de l'île.

Aussi, il est bon de mentionner que San Michele de Muratu tout comme la Trinité d'Aregnu dans leurs rôles d'églises *pievane* servaient de lieu de tribunal. Geneviève Moracchini Mazel (1967, p.343) avance l'hypothèse selon laquelle l'église d'Aregnu possédait son tribunal propre, son *arringo*[1]. Qui mieux que Saint Michel pouvait présider la justice terrestre calquant celle-ci sur une justice divine ?

N'oublions pas cependant, que Saint Michel n'acquiert son statut de psychostase que parce que ses attributions premières et les récupérations des divinités antérieures le lui permettent. C'est parce qu'il est le Prince des lumières - nocturne et diurne -, gardien des portes du milieu visible et invisible qu'il peut dorénavant filtrer les âmes défuntes avant de les accompagner vers leurs ultimes demeures. Saint Michel nous le comprenons, devient au Moyen-Age la figure divine non plus du passage mais des passages qu'il régule selon la justice divine. Mais ces prédispositions ne furent pas les seules nécessaires à cette promotion. S'il peut régenter les combats des âmes mortelles, c'est parce qu'il est avant tout le guerrier, le *bellator* divin, le combattant du dragon primordial.

2.2.3 L'Art de la guerre : les fonctions guerrières du/es fils de/des Dieu/x

> *« Et il y eut guerre dans le ciel. Michel et ses anges combattirent le dragon. Et le dragon et ses anges combattirent, mais ils ne furent pas les plus forts, et leur place ne fut plus trouvée dans le ciel. Et il fut précipité, le grand dragon, le serpent ancien, appelé le diable et Satan, celui qui séduit toute la terre, il fut précipité sur la terre, et ses anges furent précipités avec lui. »* (Apocalypse - 12,7)

[1] Mentionnons aussi la chapelle San Michele d'Aregnu non loin de là, mais de construction plus tardive et le Monte Sant Angelo au dessus du village où l'on trouve les arases d'une chapelle.

Voici les quelques lignes présentes dans le Nouveau Testament qui donnèrent corps et mémoire à l'une des fonctions les plus connues de Saint Michel : la fonction guerrière. Nous comprenons que le choix de placer cette étude mythologique en dernière partie de ce chapitre puisse paraitre étonnant. Cependant, il faut comprendre que ces fonctions guerrières ont pu être dévouées à Saint-Michel uniquement par le biais des fonctions précédemment détaillées : la lumière et les passages. Car la lutte du « bien contre le mal » ne peut être comprise que dans un rapport au monde changeant, et dans une mutation des concepts. En effet, tant que les mondes étaient conjoints, tant que le jour et l'obscurité étaient complémentaires et non en opposition, séparés par des limites et non des frontières, tant que la mort était considérée comme une étape et non comme une fin, l'opposition entre le bien et le mal ne reposait pas sur une bataille à gagner mais sur un équilibre. De fait pour comprendre le message portée par la figure guerrière de l'Archange, il fallait avant tout connaître les conditions *sine qua non* de son pouvoir militaire. C'est bien parce que la puissance divine de sa lumière permet de traverser le milieu visible et invisible désormais scindés que Saint-Michel peut approcher et combattre le mal. C'est par l'ambivalence de cette force nouvelle mais reposant sur une conception pourtant archaïque qu'il peut faire chuter le « serpent ancien » du ciel étoilé (du milieu invisible) sur la terre (le milieu visible). C'est cette mise en lumière du mal sur terre - et non plus reclus dans un monde imperceptible - qui permet de le combattre. C'est parce que l'Archange possède le pouvoir de franchir les milieux qu'il peut amener le dragon primordial et ses sbires dans le monde des hommes. Les anciennes croyances aux correspondances désormais maléfiques peuvent ainsi être combattues. Le combat prendra une forme plus matérialiste, lorsque l'Archange accompagnera les pouvoirs politico-religieux du moyen-âge, devenant un bellator. Le combat guerrier michaelique peut être considéré comme un Art, car non seulement il permet de « *dessiner par un prisme spécifique la vision d'un monde nouveau* » mais il est aussi un « *produit de la technique permettant de modifier la nature dans un but d'adaptation à l'usage de l'homme* »[1], en d'autres termes : métaphoriser la rupture définitive entre les sociétés religieuses et les religions politiques.

Mais comme ce fût le cas pour les précédentes fonctions étudiées, celles relatives à la guerre ont une origine plus lointaine.

[1] https://www.cnrtl.fr/definition/art

2.2.3-1 Arès et Mars : iconographie guerrière

Plusieurs caractéristiques michaeliques trouvent leurs inspirations dans les modèles greco-romains du dieu Arès et du dieu Mars.

Arès étant le demi-frère d'Hermès et de Dionysos, il est aussi le fils de Zeus[1]. Une fois de plus la filiation permet à elle seule un rapprochement avec la religion chrétienne puisque dans l'Ancien Testament les anges et archanges étaient appelés « Les Fils de Dieu », Saint Michel étant de fait le fils de Dieu, celui chargé de la protection de Son royaume. Arès est le dieu de la guerre sanglant et passionné, présent sur tous les champs de bataille. Pour autant, il est très peu aimé des Grecs qui voient en lui la passion dévorante pour le chaos et le désastre, le représentant des penchants humains destructeurs. La figure romaine de Mars, qui a récupéré les attributs symboliques guerriers de son pendant grec, semble plus proche de celle de l'Archange.

Mars est le dieu de prédilection des militaires romains qui l'honorent à la mi mars et à la mi octobre, soit aux dates marquant la période des guerres mais aussi celles proches des équinoxes de printemps et d'automne. Les équinoxes sont dans les traditions populaires ce que nous appelons des portails, des mi-lieux qui permettent le passage du visible à l'invisible et inversement. Cette période correspond aussi à l'une des fêtes de la Saint-Michel, le 16 octobre, date de sa manifestation sur le Mont Tombe - l'actuel Mont Saint Michel. Une fois de plus, la lumière est intrinsèquement liée au combat et son opposition avec la nuit prend forme dans les religions antiques bien avant le christianisme, puisque Mars honore de sa présence les soldats romains aux jours de lumière, les équinoxes lui servant de portail.

Mars a pour compagne - ou pour soeur - *Bellone* déesse de la guerre, mais dans son rôle le plus sombre, le plus dévorant dirions-nous puisque nous ne pouvons ignorer le radical de son nom.

Mars est aussi le père de Remus et Romulus, le légendaire fondateur de Rome dont il fixa les frontières. Cette parenté ne peut être anodine, et font de Rome et de ses habitants un peuple de guerriers.

[1] Mars est aussi le fils de Jupiter chez les romains.

Nous gardons en Corse une trace toponymique de son culte entre les territoires de la Balagna et du Filosorma : A bocca di u Marsulinu (443m) — le petit mars -, U Marsulinu (vallée en contre bas du col) et le *Capo di Marzo*[1].



Carte 1 : État Major Marsulinu

Bien avant l'ouverture du col aux véhicules, la bocca di u Marsulinu était un point de passage important, puisque les bergers l'empruntaient pour se rendre dans le Niolu lors des transhumances[2]. Point de passage aussi entre la baie de Crovani[3] (territoire calenzanais) et Calinzana. Chemin ancestral donc, comme peut en témoigner le toponyme de Marzo et les découvertes archéologiques sur le site de *Pulvareghja* dominant la vallée Est du Marsulinu qui pourrait être l'ancienne cité de *Pallanta*

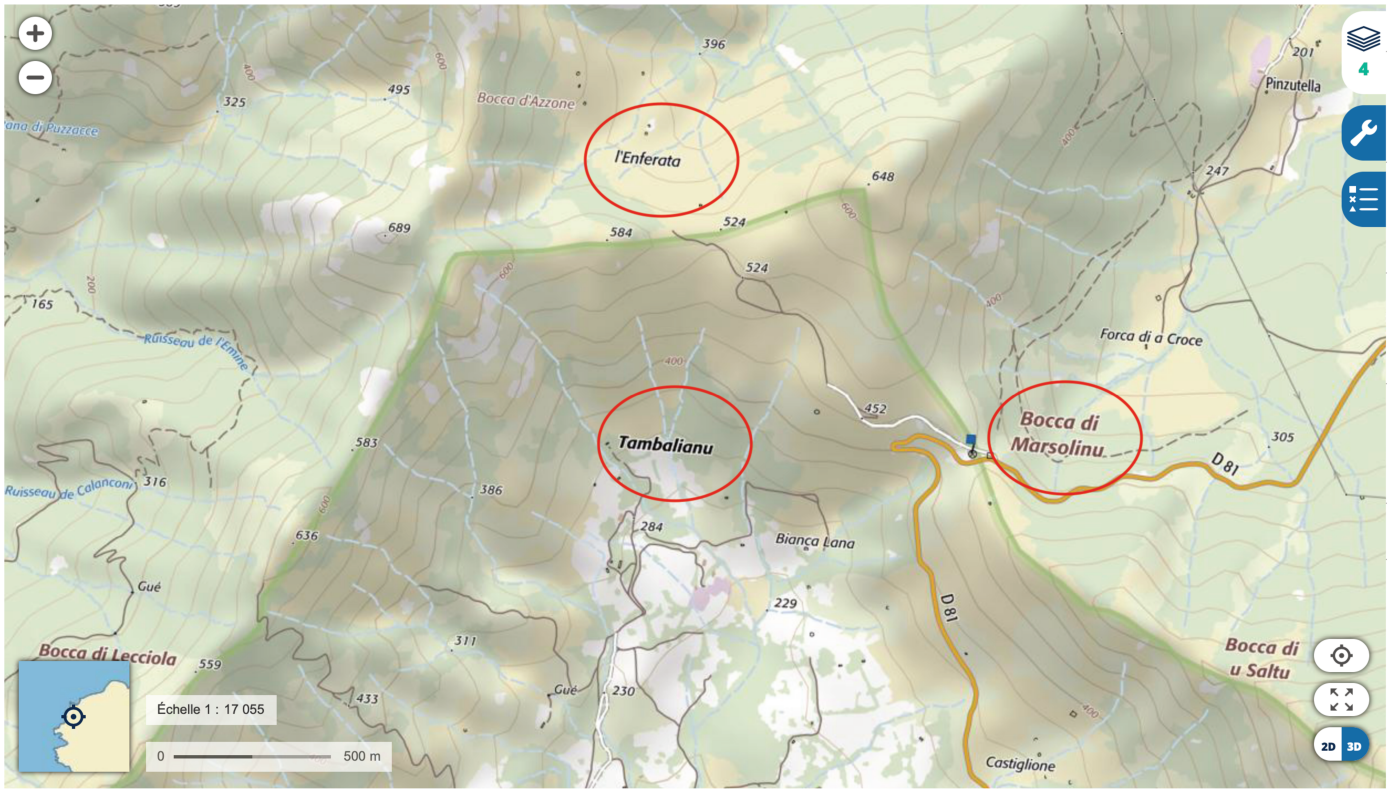
[1] Présent uniquement sur la carte d'Etat Major.

[2] Propos recueillis en 2019 auprès de Nicolas Spinosi, 70 ans, habitant de Galeria.
Par ailleurs, Jean Acquaviva, berger dans la plaine de Pelliciani entre Moncale et Suare l'empruntait encore jusqu'en 2010.

[3] Où les fouilles - toujours en cours - de l'Archéologue Jean Sicurani mettent en avant des traces préhistoriques - menhirs et tumulus - et romaines.

mentionnée dans le secteur par les géographes antiques[1]. La hauteur, le col et le carrefour sont autant d'éléments propices à l'élévation d'un temple en l'honneur d'une divinité romaine, lieux de passage entre le visible et l'invisible, bien qu'il n'en reste aujourd'hui aucune trace matérielle. Cependant les toponymes attenants sont tout aussi intéressants.

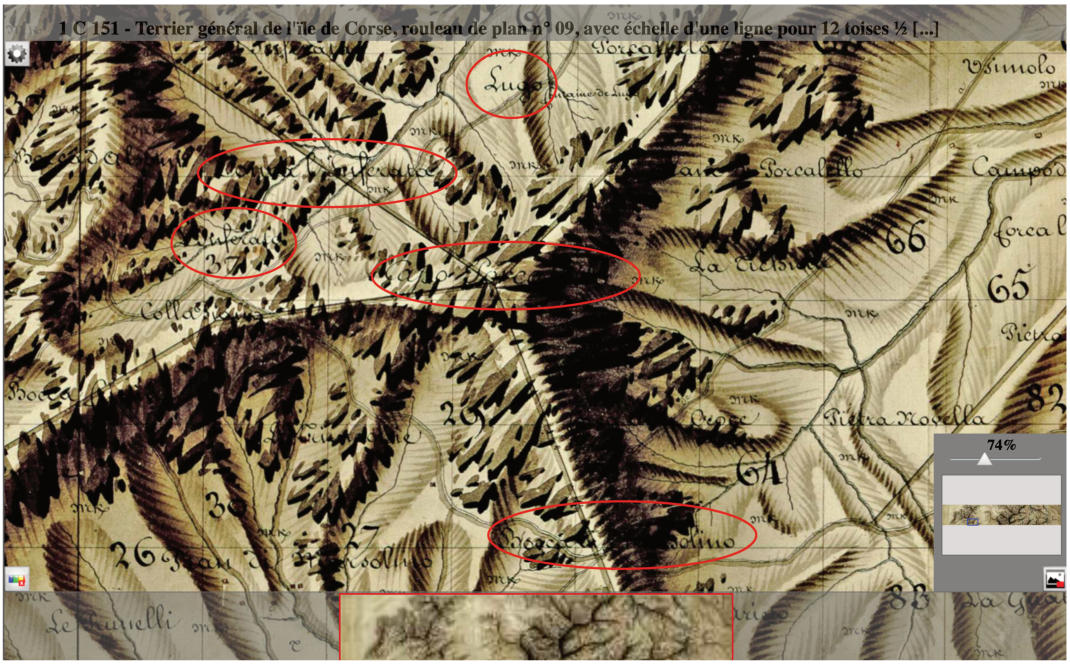
Ainsi nous trouvons : *Tambalianu* qui peut par variante se référer au toponyme déjà étudié de Tombe et « *lugo*[2] » faisant potentiellement référence au *lucus* le bois sacré romain. A à peine 7km à vol d'oiseau se trouve le Monte Mercuriu, que l'on distingue clairement lorsque l'on se trouve au col. Une conflagration intéressante qui nous permet d'imaginer sans mal un lieu à forte valeur symbolique.



Carte 2 : IGN Marsulinu et Crovani

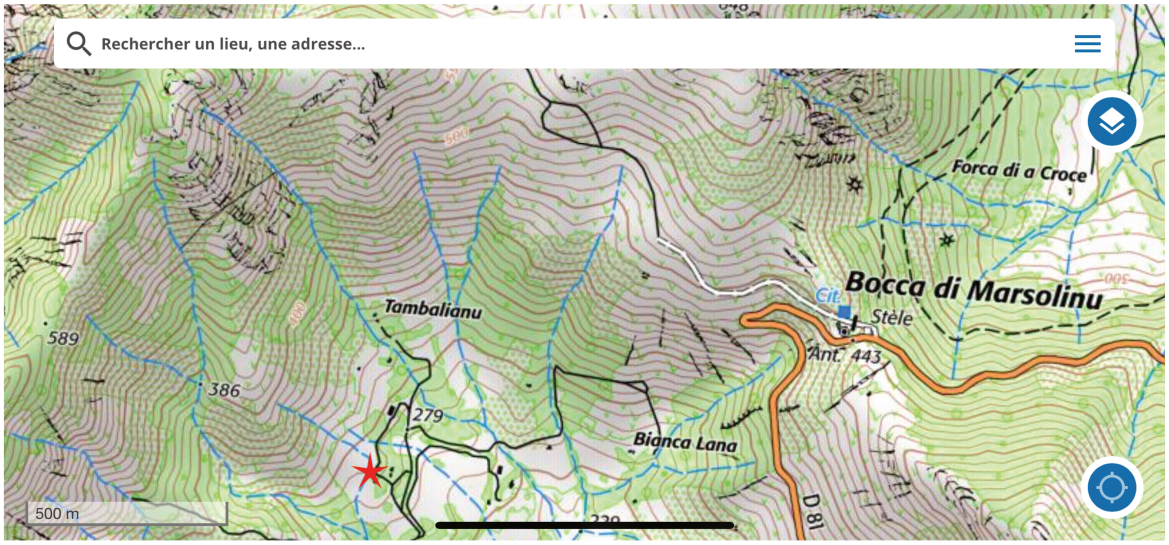
[1] http://www.pays-de-balagne.fr/Restitution_de_letude_sur_loccupation_medievale_en_Balagne_actu_96.htm

[2] Présent uniquement sur le plan terrier.



Carte 3 : Plan Terrier Marsulinu

Nous n'étions pas étonnée d'y découvrir une chapelle dédiée à San Michele. Geneviève Moracchini Mazel (Op.cit, p.269) y faisait référence[1] en indiquant son emplacement sur la carte d'État-Major, même si nous n'avons pas trouvé de trace de l'édifice sur ladite carte. Elle la décrit comme étant en ruine et nous avons craint qu'une erreur ne se soit glissée dans ses relevés. Mais l'enquête orale (en 2021), par le biais de Jean-Luc Geronimi agriculteur travaillant sur les terres familiales du Marsulinu, nous a permis de la localiser avec plus de précision - et d'écarter nos doutes.



Carte 4 : Carte IGN Marsulinu, San Michele

[1] « *En outre un document de 1638 est relatif au canonicat San Michele de Armito. Or il y avait effectivement une église au lieu-dit San Michele dans la vallée de Marsolino*. » (Moracchini Mazel, Op.cit, p.268)

A proximité de cette chapelle se trouvait aussi la chapelle Sant Andrea mentionnée également par Geneviève Moracchini Mazel (idem). Sant Andrea/Andria est un Saint important en Corse. Fêté le 30 novembre, il marque l'entrée de l'hiver. La coutume voulait, en adéquation avec les préceptes du Saint, que les enfants - le visage fardé de charbon, et munis de cloches ou de casseroles afin d'éloigner les mauvais esprits - fassent une quête auprès des villageois afin de récolter des vivres pour les plus démunis et alléger ainsi le poids de l'hiver[1]. Une autre coutume s'en rapproche Santa Maria Sichè, lors de la San Micheli du 29 septembre . Les enfants faisaient aussi le tour des maisons en criant « *San Mieli ! San Mieli ! Fichi è meli !* [2]». Le figuier est un arbre méditerranéen vigoureux et résistant, puisant ses ressources en eau dans les moindres failles, une des raisons pour laquelle les Égyptiens, les Grecs et les Romains firent de lui un fruitier à la symbolique forte, tout comme l'olivier ou la vigne. Ainsi il fût chez les Grecs l'arbre de Dionysos et chez les romains celui de Mars[3].

Le Marsulinu, terre agricole, se protégeait ainsi par la présence de ces deux saints des rudes hivers, de la mort et de la guerre - si ce n'est physique au moins spirituelle - dans une continuité logique depuis, nous le supposons, l'antiquité sous la protection du Dieu Mars.

De Mars et d'Arès, Saint-Michel en a gardé les attributs.

La cape rouge, attachée par une fibule au XVème ou simplement posée sur les épaules de Saint-Michel après cette date, symbole de pouvoir et de force, présente en Corse dans la majeure partie des iconographies relatives à l'Archange[4] pourrait être empruntée

---

1 Évolution chrétienne du rituel qui à l'origine s'inscrit dans le temps cosmique où les morts reviennent ponctuellement chez les vivants pour récupérer les fruits de la terre.

2 « Saint Michel ! Saint Michel ! Des figues et du miel ! ».https://www.culture.gouv.fr/Media/Thematiques/Patrimoine-ethnologique/Files/Rapports-de-recherche/2001-et-avant/Ethno_Simonpoli_1982_072a.pdf

3 Il est interessant de noter que les temples dédiés au Dieu Mars devaient, jusqu'à ce qu'Auguste annule cette décision, n'être construits qu'en dehors des cités - l'idée sous jacente était de laisser « la guerre » en dehors des villes. Comme il ne reste aucune trace du temple du Marsulinu rendant de fait la datation impossible, nous ne pouvons savoir s'il se trouvait alors à l'extérieur ou à l'intérieur d'un camp romain.

4 On trouve cependant quelques rares variantes : bleue, dorée, blanche ou verte. Une bonne partie des représentations (64/ 105 ; statues exclues) habillent systématiquement l'Archange d'une cape ou d'une étole rouge en mouvement figurant l'action en cours ou droite matérialisant l'action accomplie. Tout comme les autres vêtements guerriers (ceinture, bottes ou sandales, ptéryges -lanières de cuir ou de métal formant une jupe à franges portée sous la cuirasse-,tunique courte …), la cape rappelle les tenues militaires byzantines héritées de la tradition romaine mais aussi le Paludamentum que portaient les empereurs romains qui « *devient, lorsqu'il est pourpre, insigne du pouvoir suprême en campagne militaire* » (Denèle, Op.cit, p.395).

aux dieux Grec et Romain de la guerre, tout comme le casque, le bouclier, la cuirasse, l'épée et la lance, qui demeurent les attributs guerriers par excellence.

Dans les sociétés humaines la cape est un objet fondamental dans certains rites initiatiques, notamment pour les ordres religieux chrétiens. La vêtir permet la transition du profane vers le sacré. Elle est donc un symbole permettant le passage d'un état à un autre. Elle permet à celui qui la porte d'acquérir un statut social important, différent de celui de la masse, elle est l'apanage des rois et des serviteurs de l'Eglise. Si Saint-Michel en est vêtu dans les iconographies, c'est parce qu'il est le représentant direct de Dieu, son fils. Ce manteau fait donc état de sa condition supra humaine, de sa divinité[1].

La couleur rouge propose une symbolique toujours actuelle : celle de la passion, du feu et du sang. Cependant l'ambivalence est une nouvelle fois de mise, car il y a passion chrétienne d'une part, celle du Christ du Sauveur, et passion infernale d'autre part. Si les éclairs rouges que tient Saint-Michel[2] peuvent symboliser la puissance divine, il est évident qu'ils diffèrent symboliquement des flammes de l'Enfer, même si la couleur est la même. Pour autant cette cape n'est pas seulement le vêtement des guerriers et rois antiques et moyenâgeux. Symbole du voyageur qui parcourt les chemins, la cape encercle et recouvre celui qui la porte sans l'étouffer. Attachée autour de la gorge par une fibule, elle offre une protection. Détachée sous la forme d'une simple étole elle devient légère et vole au gré des vents et des mouvements sans les entraver - à la différence de la toge romaine qui demandait une posture figée et adaptée afin de ne pas la perdre. Iconographiquement parlant, elle permet d'étayer une réflexion logique quant au point d'ancrage des ailes de l'archange - même si celui-ci est rarement représenté de dos - elle offre donc une plus ample liberté d'action et une place plus aisée pour les ailes de Saint-Michel.

La cape peut dérober le corps au regard des autres ou au contraire parée de rouge matérialiser le divin. Elle est donc aussi un mediateur permettant le passage entre le visible et l'invisible qui comme le disait Héraclite « *voile la nature* » - et la dévoile. Elle permet de définir « *la qualité de voyageur de Michel entre ciel et terre* » (Denèle, Op.cit, p.395).

Notons aussi que la cape n'est pas le seul vêtement porté par Saint Michel qui soit rouge,

---

1 Tout comme les ceintures d'étoffe portées autour de la taille ou de la poitrine rappelaient le rang des officiers byzantins. On retrouve par ailleurs sur certaines iconographies michaeliques insulaires cette étoffe qui est bien évidemment de couleur rouge (Calvi, Calinzana, Penta di Casinca, Venacu, Alandu, Tagliu Isulacciu et Fuzzà).

2 Tableaux de Nuvella, Ocana, Silvarecciu, Barretali et Nunza.

sur certaines représentations[1] ce sont les ailes, l'armure ou la tunique qui le sont.

Saint-Michel perd progressivement son manteau rouge au cours du XVIII ème siècle lorsqu'apparaissent sur l'île les tableaux des « âmes du purgatoire ». Sur ceux-ci, Saint-Michel n'est quasiment plus un combattant et est même destitué de ses fonctions psychostases, seules subsistent ses fonctions psychopompes. Il obéit alors aux directives de Dieu par l'intercession d'autres Saints, du Christ ou de la Vierge Marie. Ce sont eux désormais qui seront parés du manteau ou de l'étole rouge. Dans le meilleur des cas, Saint Michel gardera simplement des bottes de couleur rouge comme on peut le voir à Pedicroce et à Lozzi.

En Corse, les oeuvres représentant Saint-Michel portant un casque sont relativement rares[2], plus encore celles où il porte le bouclier[3], contrairement à l'Italie ou à la France comme le notent Denèle (Op.cit.) et Dehoux (Op.cit.). Si l'explication qui consisterait à voir dans cette absence de défense une volonté d'éducation religieuse axée principalement sur la réussite de l'Archange face au mal qui menace les populations ne doit pas être écartée, elle ne doit pas être non plus considérée comme évidente. En effet, il est important de mentionner que les études respectives sus mentionnées analysent les représentations de l'Archange entre les XI ème et XV ème siècle, or la majeure partie de notre corpus semble avoir ornée les églises et chapelles de l'île bien après le XV ème. De fait, les oeuvres s'inscrivant souvent dans un courant politico-religieux défini à une certaine époque, il se peut que celles présentes en Corse - bien que l'on puisse remarquer un certain décalage temporel d'avec l'Italie comme c'est le cas pour les fresques - aient partiellement « échappé » au Saint-Michel représenté protégé par son casque et son bouclier.

Et pourtant, la variante d'une légende bien connue : « *a Biscia* » nous offre un Michele en tenue chevaleresque luttant contre le monstre de l'Ostriconi. Combat rappelant à s'y méprendre celui entre Thorr et le serpent Iormungand issu de la mythologie nordique.

---

[1] A I Catteri, Nuvella, Speluncatu, Bastelicaccia, Appietu, Penta di Casinca, Casabianca, Canari, Nunza, Carchetu, Poghju di Nazza, San Nicolau et Lozzi.

[2] 21 tableaux sur 105 oeuvres recensées (or statues) : Calvi, Calinzana, Penta di Casinca, Casabianca, Ficaghja, La Porta, San Damianu, Silvarecciu, Barrettali, Verde, Rapaghju, Carchetu, Campana, Monte (2), Crochicchia, Tocchisu, Nunza (2), Siscu (2). Majoritairement en Castagniccia, Balagna et Capicorsu.

[3] 3 sur 105 oeuvres recensées (or statues) : Calinzana, Casalabriva et Petrusella (vitraux récents).

2.2.3-2 De la mythologie nordique à la légende de la *Biscia* : récits eschatologiques

Pour qui vit en Balagna, la légende de la *Biscia*[1] de l'Ostriconi n'est pas inconnue. Elle raconte l'histoire d'un serpent gigantesque qui, attiré par le son des cloches de l'église Santa Maria, dévorait le dimanche les âmes des fidèles rassemblés autour de l'église. Combattu et vaincu par un preux chevalier, sa défaite rendit les terres jadis prospères, infertiles et donna naissance au « désert » des Agriate.

De cette légende il existe deux versions dont une possède plusieurs variantes. Il s'agit d'un récit publié en 1920 dans la revue de la Corse Historique littéraire et bibliographique d'après le manuscrit de Jean-Joseph Malaspina daté de 1860 et envoyé aux Malaspina d'Italie.

L'autre version provient du Niolu, dont on connait les nombreux échanges avec la Balagna. Elle fût publiée en 1998 après avoir été recueillie par Gabriel-Xavier Culioli auprès de Madame Albertine Luciani, sa grand mère, dont le père était originaire de Casamaccioli. Les deux récits reposent sur une base commune, à savoir un serpent monstrueux qui doit être combattu par un chevalier. Cependant, si le récit de 1860 met un scène le seigneur Marovello de Speluncatu et le Marquis de San Colombanu[2] dont le prénom ne nous est pas donné, le Marquis de la version de Culioli s'appelle Michele.

Nombreux sont ceux qui proposent une explication purement géomorphologique[3] à cette histoire. En effet, le fleuve de l'Ostriconi ondule et serpente dans la vallée avant de se jeter dans la mer le faisant ressembler si l'on prend de la hauteur à une hydre gigantesque. Nous pourrions voir aussi dans ce récit les conflits entre Pise et Gènes. Si ces propositions ne sont évidemment pas à exclure et sont même pertinentes, il faut cependant tenir compte des différents niveaux de lecture d'un récit. Ainsi, la dimension mythologique de cette légende est à explorer plus en profondeur. Lui ôter ses enluminures chrétiennes nous permettra d'en révéler les syncrétismes.

Nous choisissons ici de présenter conjointement les deux versions de cette légende car

---

[1] Voir annexes 11.1 et 11.2

[2] Il s'agit ici du château, aujourd'hui ruiné, situé sur un col éponyme entre les villages de Palasca et de Nuvella. La vue depuis ce lieu s'étend jusqu'au cap corse et domine largement la vallée de l'Ostriconi dont il est question ici.

[3] https://www.cuciurpula.fr/?p=2540 à titre d'exemple.

s'y déploient en chacune d'elles des archétypes différents provenant nous le supposons d'un mythe originel commun.

En premier lieu il est important d'évoquer l'univers médiéval et féodal omniprésent des récits. Deux chevaliers et seigneurs armés de leurs épées sont présents, à cheval, pour combattre la *Biscia*. Le Marquis de San Colombanu est courageux et téméraire, celui évoqué par Culioli ne « *connait pas la peur* » tandis que Marovello de Speluncatu est présenté dans les deux versions soit comme un pleutre - il ne se présente pas au combat - soit possédant chez Culioli un égo surdimensionné qui l'entrainera de fait vers une mort inéluctable. Il parait peu probable de fait, que cette légende prit naissance dans la *pieve* de Sant Andrea ou de Tuani - Speluncatu se trouvant sur cette frontière - , mais plutôt directement dans celle de l'Ostriconi où les Marquis de Massa, descendants de la dynastie des Obertinghi possédaient entre autre les châteaux de Belgodère et de San Colombanu (Istria, 2000, p.227). D'un point de vue historique, Marovello de Speluncatu existait bel et bien et aurait au cours de l'année 1268 rompu ses liens de sujétion envers les Marquis de Belgodère, ce qui entraina *de facto* un conflit entre les deux seigneuries. Ce n'est qu'un siècle plus tard en 1368 que leurs descendants firent la paix (Mariani, 2009). Les conflits récurrents entre les deux seigneurs est plus amplement souligné dans la version de Culioli, puisqu'ils sont la raison de la venue de la Biscia dans la vallée. Dieu, appelé par le prêtre local impuissant et ne supportant plus leurs querelles, leur envoie en punition un serpent gigantesque au souffle pestilentiel et leur ordonne de faire la paix.
On peut y voir, toujours dans une optique historique, la métaphore de la *malaria* - littéralement le mauvais air - qui décimait les populations de l'île jusque dans les premières année du XXème siècle, les marais et les étangs ont donc longtemps été considérés comme des endroits maudits, fruits d'une punition divine (Derex, 2008).
Les combats contre les monstres sont aussi une récurrence des gloires moyenâgeuses. On trouve à titre d'exemple dans la légende de la Morte d'Arthur, nombre de récits rapportant des combats semblables. Si ces monstres peuvent représenter sous cette métaphore un ennemi réel et humain - Sarrasins et autre barbares - ils n'en demeurent pas moins des figurations du mal dans leurs représentations chrétiennes. De nombreux attributs des divinités archaïques ont été récupérés pour donner forme au Diable ou aux créatures de son royaume et c'est bien de cela dont il est question dans la version de Culioli « *aussi pour vous punir, je vais demander au Diable de vous envoyer la Biscia* » dit Dieu aux deux seigneurs de Balagna. La colère de Dieu se manifestant ici au travers d'une bête féroce, un Serpent maléfique, divinité primordiale, monstre mythologique et

dorénavant monstre biblique par excellence.

Dans les légendes moyenâgeuses les serpents et dragons font généralement leur apparition après le 6ème jour de la création (Martin, Op.cit.), le dimanche donc comme le mentionne Culioli. De plus, un animal qui est de base ordinaire est souvent atteint de gigantisme et ses membres dédoublés (idem) comme c'est le cas dans la version niulinca où le serpent possède quatre têtes et donc quatre bouches et quatre gorges. Possible hasard, dans la chapelle San Michele de Nuvella - *pieve* de l'Ostriconi - , à proximité du château de San Culombanu, et en l'église de Lanu - pieve de Valle Rustie - se trouvent deux tableaux représentant l'Archange combattant un monstre hybride similaire.



Photo 8 : Tableau de San Michele -
Chapelle San Michele Arcanghjulu de Novella



Photo 9 : Tableau de San Michele -
Église Saint Clément de Lanu

Le Marquis de San Colombanu dans la version de Malaspina, combat avec acharnement la Biscia et finit par l'occire d'un coup d'épée. Malheureusement le sang empoisonné du serpent qu'il restait sur la lame eut raison de lui lorsque de ses doigts la touchèrent.
La version de Culioli est sans conteste beaucoup plus longue et détaillée. Marovello combat le premier la bête et même s'il parvient à trancher une de ses têtes - qui finira par repousser - cela ne l'empêchera pas d'être dévoré. Cet échec conduira le Marquis de San Colombanu à l'affronter à son tour. Pour autant après une longue lutte et ne parvenant pas à tenir en échec le monstre effroyable - car comme le pauvre Marovello il refuse de faire la paix - il finit par se jeter de son plein gré dans l'une des bouches du monstre dans laquelle il découvrira une jeune femme d'une beauté resplendissante.
D'aucuns verront dans la figure du Marquis de San Colombanu la représentation directe d'un Saint guerrier bien connu : Saint Georges, et il est vrai que la version de Culioli et celle de Malaspina portent à le croire.
Saint Georges, martyre chrétien du IVème siècle, aurait délivré la ville de Lydda d'un terrible dragon qui terré dans des marais et accompagné par des pilleurs, exigeait comme tribus deux moutons ou deux jeunes gens par jour. Or lorsque Saint Georges arrive, c'est au tour de la princesse d'être livrée au dragon. Avec l'aide de Dieu, il vainc le monstre en le transperçant de sa lance. Deux éléments que l'on retrouve dans la version de Culioli. En effet la Biscia a enlevé deux personnes avant que Marovello ne se décide à la combattre, et le Marquis de San Colombanu délivre une jeune fille prisonnière du monstre avant d'en faire sa femme. La jeune femme ici représente *l'inermis*, la personne incapable de se défendre (Dehoux, Op.cit, p.78) prisonnière et inerte derrière une glace. Mais à notre sens elle est avant tout une allégorie de l'Église, que le « *guerrier chrétien est invité à défendre* » (idem). En effet, les querelles entre les seigneurs laissent le prêtre impuissant, c'est ce qui déclenche nous le disions la colère de Dieu. De fait, la quête initiatique du Marquis n'est pas tant de prendre une épouse, mais de se soumettre aux dogmes et préceptes de l'Église chrétienne en trouvant « l'amour » de son Seigneur. Mais pour y parvenir le Marquis doit s'offrir en sacrifice en donnant son sang et son temps. Dieu lui demande de graver de sa main droite - la gauche étant toujours considéré comme allouée au malin - le mot « *pace* » dans les entrailles du monstre - du mal dans son acceptation la plus large - et prouver ainsi son allégeance totale à Ses commandements[1] tout en restant fidèle à son serment de *bellator*. Lorsque Dieu lui demande d'expliquer pourquoi il a gravé *pax* et non *pace*, Michele répond « *pour aller*

[1] Ce qui peut aussi rappeler le sacrifice d'Abraham.

plus vite », il faut ici comprendre que le Marquis est pressé de trouver l'amour de Dieu et non qu'il agit par fainéantise, tout en tenant compte du fait que l'utilisation du latin n'est pas anodine[1]. Cette morale peut aussi légitimer le pouvoir absolu de l'Église chrétienne et du Pape qui doit prévaloir sur les pouvoirs locaux des seigneuries et les garder de prendre leur indépendance vis-à-vis de Rome, comme le conclut la fin de la légende. Michele est un homme « qui ne connait pas la peur » et c'est bien là tout son désarroi. Or il a fait la promesse à Dieu de ne plus se battre à la seule condition qu'il connaisse un jour ce sentiment. Se croyant de fait désengagé de sa promesse, puisque même après son combat contre la *Biscia* il en est dépourvu, il confit à sa nouvelle épouse sa volonté de reprendre la guerre. Mais alors qu'il dort profondément, celle-ci glisse dans son dos des couleuvres des marais. Terrorisé, il se réveille en tremblant et connait enfin la peur. Le mal peut ainsi arriver à l'improviste pendant les heures les plus sombres, c'est le message que veut lui inculquer son épouse, son Église. Pour autant le Marquis se demande quoi faire s'ils sont attaqués et celle-ci lui répond « *nous nous défendrons* », une façon de justifier le recours aux armes et les guerres menées au nom de l'Eglise. La paix justifiant la guerre.

Autre fait, Saint Georges est toujours représenté iconographiquement à cheval alors que Saint Michel lui est représenté de plein pied. En effet, aucune représentation de l'Archange en Corse ne le montre en cavalier[2]. Pourtant, si on lit bien le récit de Culioli, Michele saute dans l'une des gorges du monstre sans son cheval et lorsqu'il transperce l'intérieur de la *Biscia* de son épée il n'est plus sur son destrier. Michele en se jetant dans la gorge du monstre, entame une descente avant d'atterrir sur un sol rocailleux. Les symboliques de la grotte et de la gorge étant identiques, lorsque Michele « sort du monstre », il émerge en fait d'une grotte qui a l'apparence d'un serpent[3]. Michele est donc passé dans le monde invisible du Tartare. Preuve en est, il y rencontre les âmes en souffrance de ceux qu'il a vaincu et même celle du malheureux Marovello. Or Saint Georges ne possède pas la faculté de franchir les milieux. Le Saint messager psychopompe et psychostase c'est bien l'Archange, lui seul peut voir les âmes de ceux

---

[1] Le mot *pax* dans son sens ecclésiastique signifie « harmonie ». https://www.grand-dictionnaire-latin.com/dictionnaire-latin-francais.php?lemma=PAX100. Dans la partie consacrée à Hermès, nous mentionnons que selon Ropars l'harmonie était ce qui permettait d'effectuer les passages entre les milieux visible et invisible.

[2] Esther Dehoux (Op.cit, p.244) ne mentionne qu'une seule oeuvre mettant en scène Saint Michel sur un cheval en France.

[3] Nombre de récit racontent la métamorphoses en pierre par punition divine. Pour cela se référer aux ouvrages de Ghjasippina Thury-Bouvet notamment « *Mythes et Symboles de Corse* » (2012) ou bien le chapitre « *les pierres* » dans l'Encyclopedia Corsicae (2004).

et celles qu'il a envoyé en Enfer. D'autre part, c'est son épée qui lui permet de transpercer la noirceur de l'intérieur du monstre. Nous retrouvons donc l'évocation des fonctions lumineuses de l'Archange qui vient éclairer les ténèbres de ses rayons.

Nous avons donc dans le récit de Culioli un mélange entre deux saints saurochtones, mais le statut qui prévaut ici c'est bien évidemment celui du guerrier luttant pour un pouvoir politico-religieux.

Au IXème siècle, les attaques sarrasines déciment la Méditerranée. Les Sarrasins deviennent les païens qu'il faut détruire. Le pape va alors propager l'idée que la terre est un champ de bataille où s'affrontent les forces de Dieu contre celles du Diable, les forces du Christ contre celle de l'Antéchrist. La doctrine augustinienne remise au jour rappelle que les chrétiens peuvent prendre part à la guerre et être amenés à tuer sans être nécessairement coupables d'homicides et sans violer la Loi Divine. Tout cela conduisant progressivement à l'acceptation de la guerre sainte et des croisades au XI ème (Flori, 1992) . Pour autant, les guerriers doivent à leur retour faire acte de pénitence, d'une durée de 2 ans au départ et elle réduite à 40 jours. C'est possiblement cette rédemption à laquelle est soumise Michele dans les limbes de la grotte, ni vivant, ni mort, privé de ses armes - pourquoi sinon ne grave-t-il pas « *pace* » dans la pierre avec son épée mais avec ses doigts ? - le temps s'écoulant jusqu'à ce que « *ses cheveux le recouvrent entièrement* ». C'est en effet le temps qu'il lui faut pour que la glace disparaisse entre lui et l'Église, figurée par la jeune fille, et qu'il puisse retrouver l'amour de Dieu. C'est ainsi qu'il sortira de la grotte à la lumière du jour au bras de l'Église, laissant derrière lui la guerre et la mort.

Pour faire accepter les guerres chrétiennes et encourager les fidèles au combat, il faut créer un exemple à suivre. Ainsi peut s'expliquer l'expansion des cultes envers les Saints guerriers tels que Georges ou Michel, encouragée par l'Église par le biais des iconographies et des légendes qui les « *équipe comme les hommes de guerre et les identifie comme tel, au sein du corps social. Elles l'invitent ainsi, à diffuser la foi chrétienne et à défendre l'Église, mais également à protéger le faible, l'inermis, et à veiller au maintien de la paix* » (Dehoux, Op.cit, p.70). De fait « *lutter contre l'ennemi de la foi, c'est oeuvrer à la réalisation de l'unité chrétienne du monde et contribuer à la victoire de l'archange sur le Mal, pour in fine, hâter l'avènement du royaume de Dieu* » (idem, p.71).

Dans cette idée, la Corse ayant subit - outre la domination Lombarde dont nous reparlerons - les attaques des Sarrasins, l'évêque de Pise participera après sa nomination par le Pape, à la reconquête de l'île accompagné d'abbés et des Marquis de Massa entre la fin XIème et le début du XIIème. Les Marquis semblent donc hériter du pouvoir

temporel sur la Corse que l'évêque n'aurait jamais exercé personnellement (Istria, Op.cit, p.243). Or, les Pisans et les Ligures - d'où descendent les Marquis de Massa - se sont placés sous la protection de l'Archange, depuis au moins la campagne entreprise conjointement contre les cités africaines de Madhia et Zawila en 1087 comme en témoigne l'auteur du *Carmen in victoriam Pisanorum*

> « *à l'instant où la lutte s'engagea, un bruit des plus terribles couvrit la clameur de guerre des Pisans. L'archange faisait retentir la trompette car le combat était comparable dans son essence et sa portée, à celui qui l'opposera au Diable à la fin des temps* » (Dehoux, Op.cit, p.71-72).

Parallèlement à cela, même s'il n'est pas leur Saint Patron, le culte de Saint-Georges occupera une place prépondérante à Gènes, sa croix rouge sur fond blanc flottant sur les navires de la République Gènes et qui ornera encore les tableaux du XVIIème comme c'est le cas à Siscu dans l'église paroissiale de Saint Antoine de Padoue



Photo 10 : Tableau de Saint Michel et Saint Catherine d'Alexandrie - Église Saint Antoine de Padoue - Siscu

L'influence des deux saints guerriers que sont Georges et Michel se retrouvera jusque dans la version de la légende de la Biscia de Culioli, fusionnés en un seul et même personnage[1] qu'est le Marquis de Massa. Il est important dès lors de se pencher sur l'emprunt mythologique de cette légende et de la mise en récit de l'eschatologie. `

Nous commencions ce chapitre en citant le passage de l'Apocalypse faisant mention de Saint Michel et de son armée céleste terrassant le dragon. Or, l'un de fondement du mouvement apocalyptique est de « *révéler que la fin est présente dès le commencement* » (Guibal, 2009) c'est à dire que la Bible révèle tant les débuts du monde que son effondrement.
Pour comprendre cette affirmation il faut une nouvelle fois confronter les changements radicaux des concepts religieux entre les sociétés religieuses et les religions politiques. L'eschatologie, c'est à dire « la fin de toute chose », est envisagée tant dans les sociétés religieuses qu'au sein des Livres des religions politiques. Cependant, dans les religions archaïques, la fin du monde renvoie inexorablement vers un retour à l'âge d'or, il s'agit une nouvelle fois d'une vision cyclique du monde, où les milieux visibles et invisibles sont imbriqués l'un dans l'autre, la vie donnant naissance à la mort et la mort donnant naissance à la vie. De la mort éclot la résurrection. Or, dans les religions abrahamiques[2], le principe même d'eschatologie repose sur une linéarité temporelle :

> « *le temps est perçu comme linéaire et progressif, ayant eu un début et tendant vers une fin qui est une réalisation, vécue dans une tension située entre l'autrefois – la Création du Monde et la faute d'Adam –, le déjà – la Passion du Christ – et ce pas encore qu'est l'attente de la Parousie* » (Gauthier, 2013).

Si un nouveau monde dépourvu de tout malheur prendra forme ce n'est que dans la continuité de l'ancien monde, c'est un nouvel âge d'or et non un retour, et ceux qui ne se seraient pas convertis, n'y seront certainement pas conviés. Aussi honorer et prier Saint-Michel - et le Christ - c'est s'assurer de son Salut lors de la parousie post apocalyptique. Tout comme après avoir vaincu la *Biscia*, Michele sort dans un jour nouveau dépourvu de guerre, entouré par l'amour de Dieu. Il ne s'agit pas d'une résurrection dans une logique

---

[1] La fresque de la chapelle San Pantaleone de Gavignanu - pieve des Marquis de Massa- que nous avons vue plus haut présente - fait unique - un Saint Michel portant la croix de Saint Georges - croix de Gènes et croix des croisés- en plastron.

[2] Gauthier (2013) propose une influence juive, elle même influencée par le zoroastrisme, concernant l'eschatologie chrétienne.

cyclique, mais d'un point temporel supplémentaire sur une ligne déjà établie par avance, puisque Dieu en envoyant la *Biscia* donne aux Seigneurs les « armes » pour réparer leur pêché et accéder à ce monde nouveau : renoncer à la haine et craindre son Dieu.
L'eschatologie chrétienne ne mène donc pas à une répétition cyclique du temps, mais le tue, passant d'une temporalité à l'éternité, sans recommencement et sans fin.
Ce n'est pas un hasard si dans la légende de la *Biscia*, Dieu apparaît un dimanche à midi, après le 6ème jour de la création, car si l'on en croit Gauthier (idem) les chrétiens « *considèrent en effet le dimanche, aussi appelé « jour du Seigneur », comme un jour eschatologique car il célèbre la Résurrection du Christ* » ce n'est pas non plus un hasard donc si la *Biscia* vassale de Satan apparaît elle aussi le même jour et si en disparaissant « *le serpent aura la poussière pour nourriture* » (Isaïe 65,17-25), autrement dit la poussière du « désert » des Agriate nouvellement formé, transposant de fait le récit dans une dimension apocalyptique où Michele sort vainqueur du « serpent ancien ». Dans la version de Malaspina, la *Biscia* apparaît au son des cloches, que l'on peut aussi percevoir comme les trompettes annonciatrices de l'apocalypse qui nous ramènent à l'apparition du diable dans le récit de *San Micheli nant'à a tarra*.

L'archéologue Kewin Peche-Quillichini propose de rattacher la légende de l'Ostriconi au mythe des douze travaux d'Heraclès/ Hercule. Le demi-dieux doit ainsi faire face à un serpent terrifiant aux multiples têtes dont l'haleine était mortelle pour qui la respirait, le tuant de sa lance et laissant des tisons plantés dans les têtes du monstre les empêchant de repousser, Heraclès permet un retour au calme.
Il est important de rappeler, que les mythes saurochtones et « gigantochtones » sont courant dans la mythologie grecque. Lors de la gigantomachie (Hésiode, Op.cit.) nombreux sont les dieux à terrasser lesdits géants : Hermès en tue un avec une épée en or, hecate en tue un autre avec ses flammes et Dionysos aussi avec son thyrse.
S'il est vrai que l'assimilation avec la légende d'Heracles est séduisante, et bien que le l'Ostriconi fût certainement un port romain et possède une toponymie alentours interessante - la vallée est bornée par deux Monte Mercuriu[1] - celle-ci n'est pas selon nous suffisante pour corroborer cette hypothèse, et ce bien qu'Hercule soit aussi un fils de Jupiter. Par ailleurs Kewin Peche-Quillichini, s'appuyant sur une des versions de Malaspina, ne prête à l'épisode du sang contaminé de la *Biscia* - que touche par maladresse le Marquis de Massa - qu'une portée punitive de son arrogance - qui ne

[1] Au dessus de la plage se trouve la Punta d'Arco avec un dolmen (*bocca di Larca* sur le plan terrier, *Arca* sur l'EM). Le lieu présente donc une antériorité symbolique évidente.

transparait pas dans le récit de Malaspina. La dimension eschatologique de la légende de la *Biscia* doit nous faire chercher une autre origine.

Hervé Martin (Op.cit.) nous dit : « *l'archange Saint Michel a constitué une figure utile synthétique, adversaire de la bête comme Sigurth, psychopompe et armé d'une lance comme Odinn*[1] » à cette liste de divinités nordiques il aurait pu rajouter Thorr. Même si Tacite par interpretatio romana reliait Hercule/ Heraclès à Thorr (idem) et bien qu'il s'agisse effectivement de deux combats saurochtones - tout comme celui de Siguth - , les douze travaux d'Hercule/ Heraclès ne sont pas d'ordre eschatologique.

Les croyances religieuses Viking avaient elles aussi leur apocalypse qui prenait le nom du Ragnarök, « *la destinée des puissances* » autrement dit la fin du monde des dieux, des géants et des hommes (Guelpa, 2018). Parmi cinq événements apocalyptiques, le quatrième annonce que le serpent de Midhgardhur, celui qui en se mordant la queue retenait les eaux du monde, fera déferler la mer sur la terre et crachera dans l'air son pestilentiel venin. Cette conception eschatologique diffère de celle chrétienne puisqu'elle ne présente pas un monde en lutte contre le mal mais un équilibre des forces du monde qui serait amené à être rompu. La logique d'un jugement dernier divin n'aurait d'ailleurs pas eu trop de sens dans les conceptions religieuses les Vikings puisqu'ils qui ne comprenaient pas la logique du pardon divin (Martin, Op.cit.). De fait ils concevaient cette fin du monde, comme précédant un retour à l'âge d'or, une résurrection cyclique : « *mais à ce cataclysme succédera le paradis, à la mort, la résurrection : la terre surgira de la mer et elle sera verte et belle, les champs porteront du fruit sans avoir été ensemencés* » (Guelpa, Op.cit.). Pour autant, la christianisation des pays nordiques intervient relativement tard (XI ème) et après de multiples échanges, de fait des influences ont pu être exercées sur la religion nordique par le christianisme comme le pense Bauduin[2] (2018), notamment en ce qui concerne le Valhöll. Le Valhöll est le royaume d'Odinn où se dirigent les âmes des guerriers morts au combat, se battant le jour et festoyant la nuit, ce sont eux les élus qui lors du Ragnarök aideront Odinn à combattre les géants et monstres qui provoqueront l'apocalypse. On retrouve cet honneur fait aux guerriers lorsque Vivien de Sainte assure à ses compagnons « *qu'ils seront honorés par l'Archange s'ils meurent au cours de la bataille* » (Dehoux, Op.cit, p.172).

---

[1] Il est cependant vrai qu'Odinn participera à l'élaboration des attributs mythiques de Sant'Angelo par le biais des Lombards.

[2] Il faut préciser que les légendes nordiques nous sont connues par le biais de l'Edda de Snorri datant du XIII ème siècle.

Thorr est le fils d'Odinn, de la famille des Ases qui englobait les dieux détenteurs de la force et de l'autorité. Il était particulièrement vénéré par les Vikings car il les protégeaient des génies malfaisants, les nordiques l'appelaient le « *gouverneur de l'air, commandant au tonnerre et aux éclairs, aux vents et aux averses, au beau temps et aux récoltes* » (Page, 1993, p.97). Aussi c'est un évènement précis du Ragnarök qui nous permet de relier la mythologie nordique et la légende de la *Biscia*.

Thorr tout comme Saint-Michel est l'ennemi du serpent cosmique, du serpent primordial. Et comme dans la Bible, il reviendra sur terre lors de l'Apocalypse pour semer le chaos, à l'instar de l'Archange Thorr en viendra à bout. Ici se croise la légende de Thorr et celle de la Biscia de la version de Malaspina : Thorr avec sa victoire, ne fera pas plus de 9 pas avant de tomber mort au sol, empoisonné par le venin du serpent, tout comme Marovello.

Bien que reposant sur deux conceptions opposées de l'eschatologie, il est donc possible que la légende de la *Biscia* prenne source au sein de la mythologie nordique et qu'elle ait subit un remaniement chrétien important, Thorr par transposition devenant Michele. Les Lombards aux origines scandinaves, qui firent de Sant Angelo leur Saint Patron, car ils retrouvèrent en lui des figures divines d'Odinn et Thorr, auraient-ils pu rapporter ce mythe en Corse ? Si cette hypothèse est à manier avec précaution, elle reste toutefois une piste interessante. Il ne faut cependant pas écarter le fait que les thématiques du serpent primordial et dévastateur étaient une récurrence indo-méditerranéenne, la *Biscia* de l'Ostriconi peut de ce fait être le résultat de plusieurs syncrétisme. Basée sur des fondements mythique, la légende a pu au cours du moyen âge, changer de forme et s'enrichir d'un contexte politique instable entre les deux seigneuries de Balagna, tout en subissant les influences religieuses véhiculées par les prêtres et les moines afin d'éduquer les populations.

2.3 Conclusion du chapitre : le code « *génésique* » de San Michele

La liste des figures ayant participé à la création du mythe de San Michele n'est bien évidemment pas exhaustive. D'autres avant nous ont par exemple situé ses origines chez les divinités orientales, Morrachini Mazel (Op.cit.) notamment ou bien encore Pierre-Jean Luccioni (Op.cit.). Si ces hypothèses sont tout à fait probables, elles sont pourtant à notre sens trop réductrices et ne peuvent rendre compte des multiples emprunts et facettes de San Michele.

Notre analyse aura permis d'éclairer les conditions nécessaires à l'élaboration du « médiateur » qu'est l'Archange Saint-Michel au sein de la religion chrétienne. Il n'est pas le résultat d'un syncrétisme direct et linéaire, ni le remplaçant d'une divinité en particulier. San Michele possède un code « génésique » ancien, fait de symboliques universelles dépendantes les unes des autres. Sans sa fonction lumineuse il ne lui aurait pas été permis de voyager entre les mondes, ni même de combattre l'obscur. Sans cette force guerrière il n'aurait pas été le bras armée et le porteur de lumière de l'Eglise Chrétienne. Cette sacralisation des lieux lui permet de s'imposer en tant qu'intermédiaire et s'inscrire de fait dans un temps long celui de la transmission et de l'éducation religieuse par le biais de l'iconographie, de la toponymie et des légendes, mais aussi par le biais des édifices religieux qui plus que de simples *media* vont devenir de véritables médias s'inscrivant dans un réseau organisé. Pour autant des tentatives de désacralisation ont eu lieu, les pouvoirs temporels changeant, d'autres figures chrétiennes imposeront elles aussi leurs marques sur le territoire insulaire, sans parvenir pourtant à détrôner Celui qui est comme Dieu.

CHAPITRE 3. Les routes de San Michele

3. De la route au réseau 200

3.1 De Mercuriu à Sant'Anghjulu : de la fausse piste à la boussole 201

3.1.1 Mercuriu 202

3.1.2 Sant'Anghjulu 209

3.1.3 Implantation du culte à Sant'Anghjulu 213

3.1.4 Résultats cartographiques et mésologiques 215

3.2 De Belen à Sant'Anghjulu : du chemin à la route, une voie de communication préhistorique ? 219

3.3 De Sant'Anghjulu à San Michele : vie, mort et résurrection d'un réseau politico-religieux 231

3.4 Conclusion du chapitre : San Michele figure d'une religiosité populaire 241

3. De la route au réseau

Le chapitre précédent nous a permis de mettre en lumière les dimensions symboliques nécessaires à la naissance et à l'implantation de la figure chrétienne de Saint Michel. Nous espérons avoir enfin pu balayer les idées reçues qui décompléxifiaient son mythe en considérant trop étroitement ses bases anciennes et archaïques pour faire de sa figure la descendance directe d'une divinité précise. À l'instar de cette constatation, les routes médiévales et contemporaines ne sont pas non plus l'évolution directe d'un chemin archaïque ou d'une route antique. Les « routes » de San Michele en Corse sont indéniablement celles de la religion politique chrétienne. Aussi, il n'existe pas une seule et unique route - qu'on prête à ce mot un sens symbolique ou territorial - mais une multitude de routes observables chronologiquement parlant. La *géosacralisation* met au jour les différentes strates de ce que nous nommons des routes existentielles. Bien que leurs fonctions soient politiques, elles sont au coeur même de la relation écoumenale insulaire, et participent donc à l'élaboration d'un système de croyances, de circulations et de communications humaines.

Nous évoquions déjà les conditions nécessaires à l'implantation de sanctuaires michaeliques. Rappelons-les : un col, un sommet, un carrefour ou bien un point d'eau, tous points de rupture et de passage entre le Visible et l'Invisible. Nul doute cependant que ces implantations trouvent aussi une raison d'être politico-économique. Nous entendons par là que les « bâtisseurs » de ces chapelles dédiées à San Michele ont certes choisi de les placer sur un col pour des raisons symboliques, mais que ce col n'a pas été choisi au hasard parmi d'autres. Les conditions d'établissement de ces sanctuaires doivent trouver écho à la fois dans le symbolisme et dans le pragmatique, soit en matérialisant ces routes, soit en s'implantant sur elles. Ces dernières venant métaphoriser un pouvoir « circulant », que l'on peut définir et étudier comme un vaste et complexe *réseau*. Saint-Michel vient légitimer par sa fonction médiumnique le-dit pouvoir en place, ses édifices servent à communiquer aux hommes des temps présents par le biais de leur fonction médiatique d'une part et à transmettre aux hommes des temps futurs grâce à leur fonction médiologique d'autre part, la toute puissance de l'Église en Corse.

3.1 De Mercuriu à Sant'Anghjulu : de la fausse piste à la boussole

Sant'Angelo est aussi le vocable par lequel est évoqué Saint-Michel au cours des premiers siècles du christianisme, comme en témoigne le plus ancien sanctuaire qui lui est dédié au Monte Gargano en Italie, dont nous faisions déjà mention.

En Corse les toponymes s'y référant évoquent Sant'Anghjulu, Sant'Anghjuli et même Sant'Anghjula (en Balagna). Lorsque nous avons interrogé entre 2019 et 2021, les habitants des diverses micro-régions de l'île, le 'i' final de Sant'Anghjuli trouve des explications variées. Certains pensent qu'il s'agissait d'une dédicace faite aux Saints Anges[1] - Michel, Raphael, Gabriel -, d'autres qu'il existait plusieurs chapelles à proximité et que le pluriel venait en indiquer la présence (comme en Casinca).

Cependant, aucune de ces explications ne nous parait convaincante. S'il s'agissait d'une chapelle dédiée aux Sant Anghjuli, nous retrouverions en Italie des chapelles dédiées elles aussi aux « *Sant'Angeli* », car il ne peut s'agir, dans le contexte que nous connaissons, d'une particularité propre à la Corse[2]. Or nulle trace de ce toponyme. Par ailleurs les cultes à Raphael et à Gabriel sont quasi inexistants sur l'île.

La présence des chapelles placées sous ce vocable dans un même périmètre peut à notre sens s'expliquer autrement et ne justifie nullement l'utilisation d'un pluriel. On ne retrouve pas par exemple « *Sante Marie* » pour indiquer la présence de plusieurs églises dédiées à la Vierge.

Que ce vocable se termine par un « u », un « i », ou même un « a » reste en définitive un phénomène de variation phonologique servant à désigner le Sant'Angelo, le Saint-Ange vainqueur des ténèbres.

Nous disions dans la partie consacrée à Mercuriu, que San Michele n'avait pas remplacé « physiquement » les sanctuaires dédiés à Mercuriu. Si nous maintenons sans conteste cette hypothèse, il est temps à présent d'en établir d'autres. Pourquoi les vocables de Sant'Angelo et de Mercuriu se trouvent-ils à proximité l'un de l'autre ?

---

[1] Cette hypothèse est sans doute à faire coïncider avec la fête du 29 septembre, qui est celle des trois archanges.

[2] On trouve par contre « *Delli Angeli* » qu'il faut traduire par « des anges » et à ne pas confondre avec les archanges qui eux ont leur particule de « Saint ».

3.1.1 Mercuriu



Carte 5 : Toponymes liés à Mercuriu

La carte ci dessus restitue l'inventaire réalisé sur la présence toponymique de Mercure sur le territoire insulaire. Une simple analyse préliminaire nous permet de constater que l'on trouve la trace de la divinité romaine dans deux aires distinctes : la partie nord de l'île et la partie sud-ouest s'étendant approximativement de Carghjese à Prupià. Le reste du territoire semblant en être exempt.

Le tableau ci-dessous offre une vision d'ensemble des particularités environnementales et géographiques de ces toponymes. Son étude nous permettra d'esquisser une première théorie justifiant l'implantation, au demeurant conséquente, de Mercure en Corse.

Cartes	Toponymes	Proche de	Cols	Sommet	(Proches) Côte/ Golfe / Embouchure	Sans particularité
IGN	Mercuri	Luri	X			
IgN / P.T	Mercurio	San Fiurenzu		X	X	
IGN	Mercuriu	L'Ostriconi	X		X	
Enquête orale	Mercuriu	Vignale		X		
IGN / PT	Mercuriu	Nuvella	X	X		
Enquête orale	Mercuriu	Calinzana		X		
Enquête orale	Mercuriu	U Mucale		X		
iGN	Mercolaccie	Talasani			X	X
PT	Mercurio	Francardu				X
Enquête orale	Mercuriu	Lanu				X
PT / IGN	Mercuriu	Santa Lucia di Mercuriu	X	X		
PT / IGN	Mercuriu	Castellare di Mercuriu	X	X		
IGN	Mercuraccia	Zuani	X	X		
PT/CN	Mercurio / Mercuglio	Paomia	X	X	X	X
IGN	Mercolaccia	Arburi				X
IGN /PT	Marcuraccia	Paese di Lava			X	
IGN /PT	Marcuggio	Villanova	X		X	
IGN	Marcuggiolu	Villanova	X		X	

Cartes	Toponymes	Proche de	Cols	Sommet	(Proches) Côte/ Golfe / Embouchure	Sans particularité
IGN	Mercuju	Ocana	X		X	
IGN	Marcujolu	Bastelica	X		X	
iGN	Marcuccio	Ciamanacce	X			
IGN	Mercanti	Urbalacone	X			
IGN / PT	Mercuglia / Marcugio	Campumuru			X	

Tableau 1 : Particularités environnementales et géographiques des toponymes liés à Mercuriu

On note à l'évidence une différence de radical entre le nord de l'île « Mer » et le sud « Mar « . Leurs origines étymologiques semblent provenir toutes deux du latin « *merx* » signifiant « marchandise » et se rapportant comme nous l'avons vu précédemment à la divinité Mercure.

Pour autant, le toponyme « *Marcuggio* »[1] - et dérivés : *mercuju, mercujolu, marcuggiolu , marcuccio* - semble revenir fréquemment dans la partie sud-ouest de l'île, approximativement de Villanova jusqu'à Campumuru.

C'est aussi le nom du torrent partant du *Valdu d'Esca* au dessus de Santa Maria Sichè et qui traverse six communes jusqu'aux environs du village de Moca Croci, proche d'Urbalacone - dont le ruisseau d'Ulbu qui s'arrête à la *Bocca di i Mercanti* est un confluent.

Mais le torrent de *Marcuggio* ne traverse ni Campumuru, ni Villanova ni Bastelica, ni Ciamanacce, ni Ocana. Villages se trouvant à proximité des dérivés mentionnées qui se trouvent eux-mêmes proches de cours d'eau et de cols.

Nous remarquons parallèlement à cela que nombre de toponymes liés à Mercure se trouvent sur des sommets ou des cols, souvent proches des côtes, des embouchures ou des golfes. Si nous évoquions dans la partie consacrée à Mercuriu, les conditions symboliques de l'installation de la divinité greco-romaine - cols, sommets et carrefours -, il nous semble important de les relier à la fonction principale de la divinité, celle de protecteur des marchands et des marchandises.

[1] http://www.ciamannacce.com/wp-content/uploads/2018/02/etude-toponymique-compressed.pdf. Ghjasippina Gianesini (Thury-Bouvet) fait elle aussi le rapprochement entre Marcuggio et Mercure.

Car Mercure n'étant pas lié directement à l'élément eau, sa présence à proximité de points d'eau ne peut donc être le résultat d'une nécessité symbolique.
Ces constations peuvent cependant nous permettre de dessiner les routes de Mercure en Corse, car à l'évidence c'est bel et bien de routes dont il est question.

Les voies romaines sur l'île sont rares nous disent les historiens (Jehasse, Op.cit.). La seule réellement admise - bien que demeure encore des incertitudes - se situe le long de la partie orientale de l'île de Mariana à Bunifazziu. Géographiquement parlant cela semble logique, c'est bien l'une des seule partie de l'île qui offre un terrain relativement plat et droit en adéquation avec les prérogatives romaines en terme de constructions routières. Or sur cette partie, nulle trace de Mercure - sauf vers Talasani. Pourquoi cette route sur laquelle les marchandises et les hommes voyagent n'est-elle pas placée sous la protection du dieu des marchands tandis que le reste de l'île l'est ?
Une autre voie romaine supposée partirait d'Aleria en passant sur les hauteurs du Bozziu et redescendrait vers la plaine de Ponte à a Leccia. Toutefois les archéologues demeurent prudents car aucune borne n'ayant été retrouvée, le terme de « route » peine à être utilisé. Fait interessant, sur ce tracé nous retrouvons cinq toponymes liés à Mercure, qui sont ceux les plus enfoncés dans les terres.
Si l'on s'arrête à ces deux voies romaines en excluant les autres parties de l'île, que faire alors de la quinzaine de toponymes restante ?
Nous remarquons pourtant une récurrence dans leurs implantations.
Deux toponymes distants d'une dizaine de kilomètre en moyenne, le premier se situant sur un sommet ou un col à une altitude relativement basse et proche d'un golfe l'autre se trouvant plus loin dans les terres. Comme c'est le cas dans le golfe de Saint-Florent, celui de l'Ostriconi, de Carghjese, de Lava, du Valincu.
Un toponyme peut aussi être proche d'un golfe mais positionné un peu plus loin dans les terres comme c'est le cas à Luri / Santa Severa, Calinzana, U Mucale / golfe de Calvi.
Nous savons, notamment grâce à la carte de Ptolémée réalisée au II ème siècle après J.C, que la Corse comprenait un nombre certain de ports romains sur son littoral. La colonisation de l'île est partie, et c'est logique, des littoraux pour remonter en suite vers les terres. Nous savons également que les romains exportaient vers l'Empire des denrées - huile, bois, amadou, miel, cire, blé, vin … - et minerais provenant de Corse.
Or pour les transporter de l'intérieur des terres vers les ports, il fallait bien qu'il y ait des « routes », et pour protéger ces marchandises il fallait bien que Mercure s'en mêle.

La présence de cours d'eau est selon nous une donnée importante. D'un point de vue géographique, nous l'apprenons dès l'enfance, les rivières se jettent dans la mer et sont de ce fait des voies de circulation naturelles car elles offrent des repères. Nous savons aussi que les Romains se servaient de ces « routes » pour transporter des marchandises sur des radeaux fluviaux pour s'économiser la peine d'un lourd chargement. Le torrent baptisé Marcuggio prend naissance rappelons-le dans le Valdu d'Esca, *esca* signifiant en corse l'amadou - plébiscité pour allumer des feux au temps des romains -, et serpentant jusqu'à Urbalacone où nous le disions se trouve la *bocca di I Mercanti*, le col des marchands.

Si les transports de matériaux de l'intérieur de l'île, vers les ports puis vers l'Empire semblent être logique, il demeure toutefois peu probable que les marchandises circulaient sur des radeaux le long des cours d'eau, trop étroits au demeurant.

Cependant, certaines voies romaines n'étaient que de simples routes pierrées (Jehasse, Op.cit.). Si les traces ont disparu, il n'est pas impossible que les romains prenaient comme repère le tracé des rivières, ce qui pourrait justifier la présence toponymique de *Marcuggio* dans la partie sud-ouest de l'île.

Dans tous les cas, les toponymes liés à Mercure, plus que de simples temples, auraient pu être des points de repères, des « phares » indiquant la route des marchandises, depuis la mer jusque dans l'intérieur des terres - et réciproquement. Ce qui justifierait l'absence de ce toponyme le long de la côte orientale, car nul besoin de balisage sur une route tracée et droite.

Pour autant, les Romains auraient pu se servir de routes déjà existantes au temps des Etrusques. La Corse est riche en minerais de cuivre et d'étain, indispensable à la fabrication du bronze, ce qui fait d'elle une terre idéalement située en tant que carrefour méditerranéen pour l'extraction et le transport de ces marchandises. Le pôle métallurgique était lui situé au temps des Étrusques à Populonia, ville avec laquelle la Corse entretenait des liens privilégiés.

La carte ci-dessous, provenant de l'exposition permanente sur les Étrusques du Parc Galea à Tagliu Isulacciu, met en évidence les principaux gisements de minerais de l'île.

La répartition géologique de ces minerais est intéressante car elle offre un parallèle surprenant avec les lieux dédiés à Mercure.

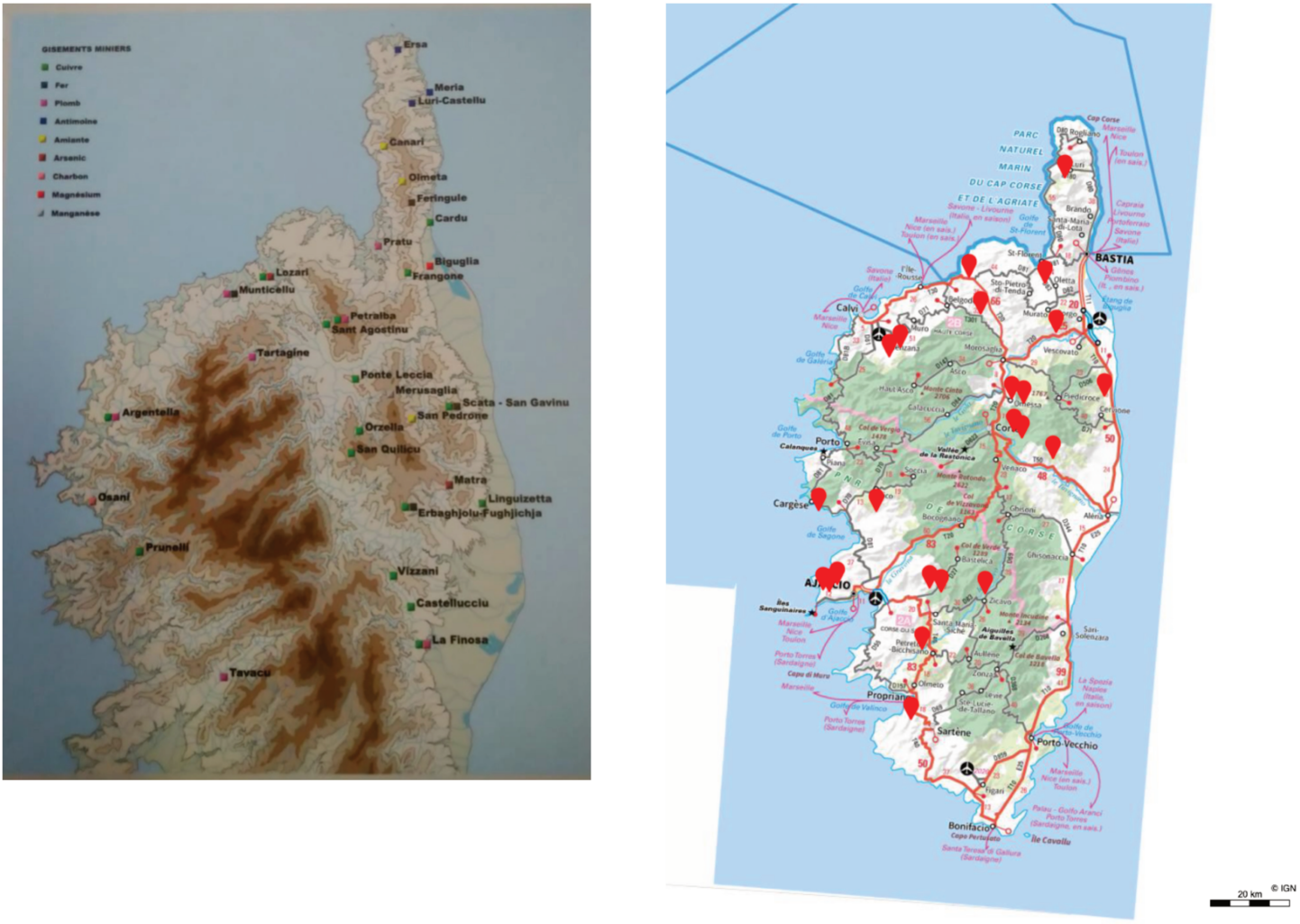


Carte 6 : Gisements minerais au temps des Étrusques - Exposition permanente Parc Galea

Tout comme la divinité, nulle trace de gisements dans le sud est et ouest de la Corse. Mieux encore ces sites sont tous à proximités des toponymes relevés[1].

La constatation reste la même, les « routes » étrusques des minerais - de l'intérieur vers l'extérieur - semblent être proches des routes romaines de marchandises que venaient borner les Mercure.

[1] Les mines de l'Argentella dans la partie nord-ouest peut sembler se différencier. Pour autant rappelons qu'elles se trouvent à proximité de la *Bocca di u Marsulinu*, près duquel passait le chemin qui permettait de relier Calinzana à *Luzzipeu* et sur lequel se trouve la *Bocca di Mercuriu*.



Carte 7 : Toponymes Mercuriu et gisements minerais

Partant du postulat que les Romains ont réemprunté les « routes » des Étrusques - qui ont certainement dû eux aussi les emprunter à leurs prédécesseurs[1] - et compte tenu de la substitution symbolique de Mercure par Saint Michel, nous souhaitons à présent interroger et confronter leurs implantations respectives.

[1] Ghjasippina Thury-Bouvet suggère que le vocable Mercuriu désignait par ré-interprétation des lieux où se trouvaient des statues menhirs.

3.1.2 Sant’Anghjulu

La carte ci dessous fait état des toponymes dédiés à Mercure - en rouge - et ceux dédiés à Sant’Angelo - en bleu.



Carte 8 : Toponymes dédiés à Mercuriu et à Sant’Angelo

Le constat qui s'impose est relativement limpide. On observe une répartition similaire, exception faite du Taravu où il n'y a pas de trace du Saint Ange, et de la région d'Ascu où on ne trouve pas de toponymes liés à Mercure. Nous avons choisi de positionner au sud de Bonifacio le probable Sant'Angelo mentionnée par Geneviève Morrachini Mazel, même si, comme nous l'expliquions précédemment nous n'avons trouvé aucune localisation précise.
Les zones vides de la présence de l'Archange sont les mêmes que celles précédemment évoquées pour Mercure.

Comme pour Mercure, nous avons réalisé un tableau des particularités environnementales et paysagères relatives aux Sant'Angelo insulaires. Pour les besoins de notre démonstration nous y avons ajouté l'altitude et si le lieu en question est actuellement parée d'une chapelle - restaurée, en ruine - le cas échant nous marquerons : « disparue ».

Cartes	Toponymes	Proche de	Cols	Sommet	Littoral /	Altitude	Chapelle
Carte du Vatican	S. Angelo	Macinaghju	Indeterminé	Indeterminé	Littoral	Indeterminée	/
IGN	Sant'Angelo	Luri		X	Littoral	725	Disparue
IGN / PT	Sant'Angelo	Bastia			Littoral	/	Couvent
IGN / PT	Sant'Angelo	San Fiurenzu		X	Littoral	354	En ruine
Enquête orale	Sant'Angelo	Lucciana	X		Littoral	240	Disparue
IGN / PT	Sant'Angelo	Silvarecciu		X	Interieur	1218	En ruine
Enquête orale	Sant'Angelo	Monte			Interieur		En ruine
IGN	Sant'Angelo	Lanu		X	Interieur	1187	Restauré e
IGN	Sant'Angelo	Omessa		X	Interieur	700	En état
IGN / PT	Tomboni Angelo	S.Lucia di Mercuriu		X	Interieur	1063	Disparue
IGN / PT	Sant'Angelo	Castirla			Interieur	630	En ruine
IGN	Sant'Angelo	Prati di Ghjuvellina		X	Interieur	825	Restauré e
IGN	Sant'Angelo	Asci			Interieur	800	En ruine

Cartes	Toponymes	Proche de	Cols	Sommet	Littoral /	Altitude	Chapelle
IGN	Sant'Anghjuli	Lentu		X	Interieur	1389	En ruine
IGN	Sant'Angelo	Curbara		X	Littoral	561	Disparue
IGN	Sant'Angelu	Partinellu		X	Littoral	379	Disparue
IGN	Sant'Anghiulu	Marignana		X	Interieur	1273	Disparue
PT	Sant'Angelo	Carghjèse	X		Littoral	321	Disparue
IGN	Sant'Agnelu	Appiettu		X	Littoral	347	Disparue
IGN	Sant'Angelo	Aiacciu		X	Littoral	238	Disparue
G.M.M	Sant'Angelo	Bunifazziu	Indeterminé	Indeterminé	Littoral	Indeterminée	/

Tableau 2 : Particularités environnementales et géographiques des toponymes liés à Sant'Angelo

Sur un total de 21 toponymes, 9 se trouvent à l'intérieur des terres - majoritairement dans le Centre- Corse - et sont des sommets élevés (entre 700 et 1329 mètres), exception faite des chapelles en ruines proches d'Ascu, de Monte et de Castirla qui se trouvent à flanc de colline. Les autres toponymes se trouvent sur des sommets ou cols proches des littoraux et golfes de l'île, à une altitude modérée (entre 238 et 561 mètres).

Cette conflagration de toponymes dédiés à Mercure et à Sant'Angelo, ne peut être le résultat d'un hasard, terme au demeurant peu apprécié des religions politiques en quête de territoires. On ne peut pour autant y voir une récupération systématique des sanctuaires romains par la religion chrétienne. Les « routes » sont proches mais pas identiques, ce qui peut révéler une nouvelle façon d'organiser le territoire, tout en gardant dans la substitution d'une divinité protectrice à une autre les mêmes symboliques d'implantation.

Geneviève Morachini Mazel (Op.cit, p.98) propose le IV ème siècle comme date d'implantation de Sant'Angelo en Corse, et le V-VI ème pour Saint-Michel. Bien qu'étant nous même en accord avec cet ordre d'apparition, leurs établissements respectifs nous semble erronés de trois siècles chacun.

La Corse[1], après la chute de l'Empire Romain est conquise par les Vandales vers 455, qui voient en elle un territoire militaire idéalement situé en Méditerranée. Les chrétiens de l'Église Africaine en rébellion contre les chrétiens ariens vandales qui pillent les biens du

[1] Pour les références historiques de ce chapitre, sauf mention spécifique, voir : Istria (2012) ; Poli et Stefani (http://accademiacorsa.org/?page_id=192), Pergola (2012)

clergé, sont exilés entre le milieu du V ème et le milieu du VI ème siècle, sur ces territoires conquis : la Corse, la Sardaigne et les Baléares.

L'hypothèse selon laquelle ces exilés chrétiens installèrent le culte de Sant'Angelo et d'autres saints martyres en Corse n'est pas improbable. Cependant, Grégoire le Grand s'insurgera encore à la fin du VI ème siècle du paganisme toujours présent- surtout à l'intérieur de l'île. Un nombre aussi important de sanctuaires dédiés à Sant'Angelo ne peut être le simple résultat de la foi de ces exilés africains, qui plus est, les bâtiments se trouvant dans le centre du territoire insulaire.

Istria (Op.cit, p.11) note en parallèle une première christianisation de la Corse à partir du IV ème siècle, avec des édifices bâtis dès le milieu du Vème. Il suppose qu'il existait un évêché unique comprenant la Sardaigne et la Corse, réunies au sein d'une même province administrative, dont le siège fût installé à Cagliari. La christianisation aurait alors pu partir de la Sardaigne et se propager lentement en Corse. A la fin du VIème, la Corse est divisée en 5 diocèses offrant ainsi un nouveau découpage de l'île.

Cependant, cette phase de christianisation ne peut à elle seule justifier l'implantation du culte de Sant'Angelo sur l'île. Les églises cathédrales des diocèses de Mariana, Aleria, Nebbiu, Sagone et Ajaccio ne sont pas toutes situées à proximité d'un sommet Sant'Angelo et bien qu'il y ait déjà des églises dans les campagnes, elles devaient avant tout avoir des fonctions funéraires et baptismales et être plutôt dédiées à San Ghjuvanni. Aussi rappelons le, d'une part Sant'Angelo / Saint Michel avant d'être psychopompe ou psychostase - et donc de jouer un rôle dans l'éducation religieuse des fidèles - était avant tout un guerrier, le chef des milices célestes, d'autres parts la hiérarchisation des anges fut établie par Pseudo Denys au Vème siècle. De fait, l'expansion de son culte en Corse à partir du IV ou même du V ème siècle semble être peu probable, car son image et ses fonctions n'auraient pu avoir pour le peuple un rôle évangélique ou faire figure de protection territoriale - les incursions sarrasines ne sont pas encore d'actualité. Comme le démontrent les recherches récentes, les clichés relatant l'histoire d'une Corse totalement refermée sur elle même au Haut Moyen-Age tendent peu à peu à s'effacer au profit d'une île ouverte au commerce et aux échanges méditerranéens (Istria, Op.cit, p.36).

Une autre hypothèse peut s'orienter vers les Byzantins, qui vouaient déjà au IVème siècle un culte très important à Saint-Michel (Janin, 1934) et qui prirent possession de la Corse en 532.

Pourtant, dans l'Empire Byzantin, Saint-Michel était surtout invoqué pour son pouvoir de thaumaturge - il aurait remplacé le culte d'un dieu médecin notamment à Constantinople - , ses fonctions guerrières ne semblant pas être liées à cette époque au dévouement

qu'on lui porte. Ajoutons à cela que la construction de ses sanctuaires ne semblait pas nécessiter de sommet ou de col. Bien que le fait qu'il n'était pas invoqué en tant que Saint-Ange mais en tant que Saint Michel ne peut être considéré comme une preuve suffisante pour réfuter la théorie byzantine puisque un *continuum* langagier n'est pas obligatoire. Mais, des adversaires majeurs des Byzantins sur l'échiquier politico-religieux méditerranéen ont, eux, pris Sant'Angelo comme Saint Patron : les Lombards.

3.1.3 Implantation du culte à Sant'Anghjulu

Installés depuis 588 en Italie du nord, ils avaient pour capitale Pavie. S'ils choisirent, certainement par stratégie, de se convertir au catholicisme dès 593, leur relation initiale avec la papauté était loin d'être idyllique. Ne respectant pas l'autorité papale, ils eurent aussi du mal à s'intégrer pleinement avec les habitants de la péninsule, préférant former des cités distinctes et descendant toujours plus au Sud, jusqu'à prendre possession au milieu du VIIème siècle, après leur victoire sur les Byzantins, du sanctuaire Sant'Angelo au Monte Gargano dans la Pouilles septentrionale. Hormis la forte symbolicité des lieux et le rapprochement évident entre Sant'Angelo et leurs divinités nordiques de la guerre - Odinn et Thorr -, la région est une porte maritime vers les routes commerciales et militaires de l'Orient[1]. Après la réfection du sanctuaire sur le Gargano, ils promurent la diffusion du culte de Sant'Angelo sur l'ensemble de leurs territoires, et frappèrent même leur monnaie de son effigie[2].

Au milieu du VIIème siècle, les Lombards, qui contrôlent déjà une grande partie de la Toscane, prennent possession de l'île - qui était toujours rattachée jusque là au diocèse d'Afrique et sous domination byzantine-, carrefour des routes méditerranéennes, qui devient alors la 17ème province lombarde. Il semblerait que les principaux colons soient issus de « groupes dominants » provenant des centres urbains continentaux de Lucques et de Pise et non pas le fait d'une colonisation massive.

Notre hypothèse quant à l'implantation des sanctuaires Sant'Angelo repose sur plusieurs points complémentaires.

---

[1] Le sanctuaire Sant'Angelo est d'ailleurs l'étape médiane vers Jerusalem. Les pèlerins empruntaient la *via Francisca* du Mont Saint-Michel jusqu'à Rome puis la *via Longobardum* de Rome au Gargano. Ces deux routes fusionnèrent au cours du moyen âge pour devenir la *via dei Pellerini all'Angelo* ou *via Micaelica*, une sorte de chemin de Saint-Michel.

[2] Le sanctuaire Sant'Angelo du Gargano, propose dans ses expositions une quantités impressionante et représentative de ces monnaies lombardes.

Si les Lombards ont diffusé le culte de Sant Angelo sur l'ensemble de leurs territoires conquis, la Corse ne peut faire figure d'exception, « *car l'île était pleinement intégrée au royaume lombard, ce au moins dès le début du VIIIe siècle* » (Broc, 2014, p.31) Ces « *groupes dominants* » dont parle Istria (Op.cit, p.34), sont nous le comprenons de riches familles qui s'octroient les terres insulaires ; terres qu'ils auraient pu placer en toute logique sous la protection de leur Saint Patron. Ajoutons également que la géomorphologie de l'île, rocheuse et caverneuse à souhait, s'y prêtait grandement. D'autant plus que :

> « *leur attitude vis-à-vis de l'Église catholique avait alors bien changé. En effet, après avoir longtemps adopté des positions ambigües en matière religieuse, ils renonçaient définitivement à l'arianisme à compter de 671. Dès lors, l'Église et la foi chrétienne constitueraient pour eux un puissant outil de légitimation* » Broc (idem).

De fait, en prenant possession de la Corse, Sant'Angelo leur permettait d'user de cette légitimation de conquête territoriale, dans la lignée des religions politiques, tout en étant une figure chrétienne proche de leurs croyances originelles.

Il est permis de penser que l'implantation du culte de Saint-Michel / Sant'Angelo en Corse, ne soit pas le fruit d'une seule et même puissance politico-religieuse, mais le fait de plusieurs puissances qui se sont placées sous sa protection, et qui ont chacune à leur manière contribué en différent endroits et selon différentes temporalités à l'enracinement de son culte. Ceci pourrait justifier les théories relatives à certains sanctuaires dédiés à Saint-Michel, dont les datations seraient antérieures à la venue des Lombards sur l'île (Moracchini-Mazel, Op.cit).

De la même façon, on ne peut raisonnablement penser que le culte de Sant'Angelo se soit implanté d'une façon aussi magistrale et durable en seulement trois décennies, même si les Lombards étaient parfaitement intégrés et très actifs. Comment expliquer alors l'implantation de ces sanctuaires sur l'île ?

3.1.4 Résultats cartographiques et mésologiques

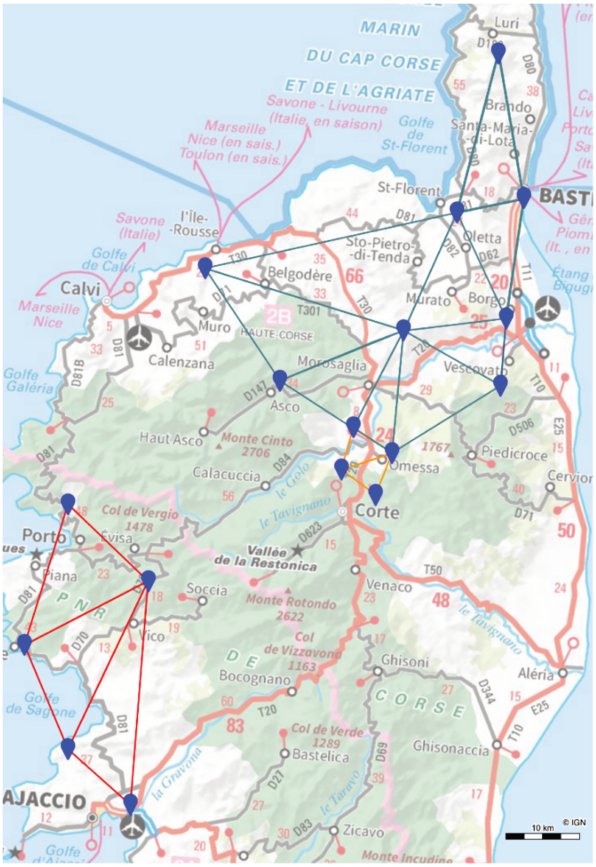
Pour tenter d'éclaircir les raisons d'implantation de sanctuaires lombards dédiés à Sant'Angelo, il est nécessaire de revenir une fois de plus sur leurs emplacements territoriaux. La carte ci-dessous est vierge à présent des toponymes liés à Mercure, ce qui nous permet de visualiser uniquement les lieux dédiés au Saint Ange.



Carte 9 : Toponymes dédiés à Sant'Angelo

Notre intuition première percevait dans cette implantation une triangulation possible. Sachant que les cartes d'aujourd'hui ne sont pas celles du VII ème siècle, il nous semblait important d'approfondir nos recherches par des constatations de terrain. Si triangulation il y a, quel en est l'intérêt ?

Après nous être rendue sur l'ensemble de ces sommets, nous avons pu constater que ceux qui étaient les plus proches communiquaient visuellement les uns avec les autres.
Le Monte Sant'Angelo de Lentu, de part son altitude élevée de 1389m, paraissait être lui le point de convergence du centre corse puisque de celui ci on distinguait pas moins de sept autres sommets Sant'Angelo - Silvarecciu, Lanu, Ascu, Pratu di Ghjuvellina, Castirla, Curbara, San Fiurenzu. Il se trouve être par ailleurs le plus haut de ces sanctuaires[1].
Pour mettre à jour cette triangulation, nous avons choisi de la faire figurer sur la carte de l'île, en partant des points les plus bas vers le point le plus haut, ce qui induirait une convergence vers des sommets « principaux», à savoir celui de Lentu, d'Omessa et de Marignana.



Carte 10 : Triangulation des toponymes dédiés à Sant'Angelo

[1] Dans la partie ouest de l'île, cette hypothèse est vérifiable depuis le Sant'Angelo proche de Carghjese où l'on a une vue sur celui de Partinellu et celui de Marignana. Les sommets d'Aiacciu et d'Appiettu communiquent eux aussi visuellement. Le sommet proche de Luri permet d'apercevoir au sud ouest celui de San Fiurenzu. De celui de Lanu nous apercevons le Monte Tombone Angelo au Sud et celui de Silvarecciu à l'est ainsi que le Sant'Angelo de Lentu.

Nous excluons de celle-ci les sanctuaires secondaires d'Omessa et de Monte car leurs implantations nous semblent plus tardives et pourraient être le fait d'un déplacement du sanctuaire se trouvant initialement sur le sommet dominant le village.
Nous émettons aussi des réserves sur l'emplacement actuel des chapelles d'Ascu et de Castirla, celle présumée de Lucciana et le couvent de Bastia qui pourraient s'inscrire elles aussi dans la même logique de déplacement. En effet ces six sanctuaires dénotent, car ils ne se trouvent pas sur des sommets, mais à flanc de montagne.
Il se pourrait qu'à l'instar des deux chapelles Sant'Anghjuli de Silvarecciu / Monte et celle d'Omessa, la chapelle en ruine d'Ascu fût en quelque sorte la soeur jumelle de l'ancienne chapelle présente sur un des sommets aux alentours, que la population aurait déplacé pour en permettre la facilité d'accès - comme elle le refera au XVIII ème en construisant une église Saint-Michel au coeur du village et en abandonnant progressivement leur chapelle Sant'Angelo.
Cela pourrait être aussi le cas pour la chapelle Sant'Anghjulu de Castirla, puisque comme nous l'évoquions dans la partie consacrée à *I'Orcu* et au *Gargano*, la symbolicité et la toponymie des lieux démontrent une présence ancienne.
Nous serions tentée de faire la même remarque concernant le lieu-dit Sant'Angelo à Lucciana, bien que le nom du village pourrait évoquer la lumière, son emplacement à flanc de colline reste étonnant. Il s'agit en fait d'une plaque commémorative posée dans une rue du village et l'enquête orale[1] fait état d'une ancienne chapelle qui se serait trouvée à cet emplacement. Le village, il est vrai est toujours placé sous le patronnât de Saint-Michel dont le parcours ressemble à celui d'Ascu, une première chapelle Saint-Michel construite à flanc de colline au dessus du village, jugée trop lointaine et trop petite et donc transformée en église au coeur des habitations. Nous pourrions y voir le même schéma qu'à Ascu : une ancienne chapelle Sant'Angelo sur un sommet plus en hauteur, puis la construction d'une chapelle Sant Angelo à flanc de colline proche du village dont le vocable fût transformé en Saint-Michel et enfin la construction de l'église.
Il se pourrait donc que ces six Sant'Angelo soit plus tardifs, et que l'emplacement initial de ces sanctuaires se trouve sur les hauteurs. Peut-être en est-il de même avec le couvent Sant'Angelo de Bastia ?

[1] Auprès de Josépha Albertini en février 2020.

Nous avons exclu de notre démonstration par manque de localisation précise les sanctuaires du Capicorsu[1] et de Bunifazziu, mais dont la présence semble tout de même borner les extrémités Nord et Sud de l'île.
Toujours est-il que les sommets du centre corse se trouvent à une distance comprise entre 15 et 17 km les uns des autres. Ceux de la façade occidentale à environ une vingtaine de kilomètres.
Il est par ailleurs interessant de noter que les Sant'Angelo du cortenais se trouvent eux à une distance comprise entre 6 et 6,5km : 6,46km entre Pratu et Lanu ; 6 km entre Pratu et Castirla (6,5km si l'on prend comme position supposée le sommet au dessus) 5,81 km entre Corte et Castirla (6,38km si sommet au dessus), et 6,14km entre Corte et Lanu.
Cette triangulation repose bien évidemment sur les éléments dont nous disposons actuellement, il faut garder en mémoire que certains lieux ont pu disparaître - peut être notamment entre San Fiurenzu et la Balagna.
Enfin ce schéma a pour principale vocation d'apporter des hypothèses de travail et ne se présente pas comme une fin en soi. Il demanderait une étude géométrique plus approfondie.

La conquête d'un nouveau territoire repose sur deux principes : marquer sa légitimité sur ce nouveau sol et le protéger. Sur une île, les points d'attaques sont multiples et concernent l'ensemble du littoral, du Nord au Sud, d'Est en Ouest.
S'assurer la protection de son Saint Patron, qui plus est guerrier et vainqueur des ténèbres sur le pourtour de son territoire, semble être primordial.
Seulement l'île n'est pas vierge de toute civilisation lorsque les Lombards en prennent possession, qui plus est si on ne voit pas comme le pensent les historiens, d'arrivées massives de colons, mais plutôt celles de riches seigneurs qui viennent y établir leurs *curtis*. Selon Pergola (1991), les centres urbains connaissent une continuité d'occupation des sites antiques jusqu'aux IX ème - X ème siècle. Ces sites auraient pu rassembler 17 établissements sur le pourtour de l'île et 14 à l'intérieur. Ajoutons à cela de plus petites agglomérations, qui paraissent être des retranchements sur de petites collines, comme des positions de refuges contre la piraterie qui sévissait durant l'Empire romain, bien que de nombreux établissements portuaires au bord du rivages se trouvaient sans protection particulière (Pergola, 1981, p.189). Nous pourrions suggérer que les lieux protégés par Mercure furent de ceux là. De fait si ces groupements de population n'ont guère évolué

[1] Présent sur la carte de la Corse exposée au Vatican.

jusqu'au Xème, les Lombards ont certainement dû eux aussi s'installer en ces lieux d'habitats humains avérés. Qui plus est, la récupération des routes romaines - elles mêmes basées sur les anciens chemins archaïques - par les Lombards est une récurrence en Italie, on peut donc imaginer une similitude sur le territoire insulaires[1].

Notre première hypothèse suggère que les Sant'Angelo servaient de protection et de tours de guet, vu notamment leurs emplacements proches des ports. Sant'Angelo, gardien des portes, permettrait à la fois de lutter contre les forces ennemies et de guider de sa lumière les forces amies hors des ténèbres - que peut représenter la mer -, en indiquant une voie sûre à suivre. Ces sanctuaires littoraux offrent ainsi un repère et un rempart.

La logique de triangulation aurait pu permettre d'établir un système de communication par le feu afin de prévenir l'intérieur des terres, d'une attaque par la mer. Ce système de triangulation ne serait pas propre à une hypothétique communication lombarde.

Fernand Guerrif (1991), dans son étude sur Saint-Michel en Guerrande stipule que les mégalithes jalonnaient souvent d'anciens chemins, et que leur implantation était géométrique : soit en ligne droite soit en triangles. Ces positions au demeurant parfaites s'obtenaient en allumant des feux.

Parallèlement à cela, Geneviève Moracchini Mazel (Op.cit.) voyait le Sant'Angelo de Lentu comme un sanctuaire primitif probable et qui aurait pu être le *Mont Aureus* de la carte de Ptolémée. Se pourrait-il que les sanctuaires lombards dédiés à Sant'Angelo furent des feux de signalisation mis en place à partir d'un système de communication non seulement antique mais préhistorique ?

3.2 De Belen à Sant'Anghjulu : du chemin à la route, une voie de communication préhistorique ?

La toponymie et les recherches archéologiques peuvent nous servir d'exemples probants à une éventuelle récupération par Sant'Angelo d'anciens lieux de cultes préhistoriques.

Le tableau ci-dessous nous permettra d'obtenir une vision plus nette.

[1] « *Il percorso alto medievale, segue a reticolo gli itinerari longobardi basati sulle vie romane consolari e locali che a loro volta erano basate sugli antichi tracciati degli antichi popoli nomadi* » http://www.garganoverde.it/via-sacra-langobardorum.html

Sommet Proche de	Toponymie attenante	Présence préhistorique
Luri		Alignement de Pinzu à e Verghjine
Bastia (sur le sommet au dessus ?)		
San Fiurenzu		
Lucciana (sur le sommet au dessus)	Pietra à l'altare	
Silvarecciu		Occupation néolithique site de l'Angiolasca
Lanu		Voir : Turms
Santa Lucia di Mercuriu	Tomboni (« tumulus »)	
Castirla (sur le sommet au dessus)		Voir Orcu et Gargano
Pratu di Ghjuvellina		
Ascu (sur le sommet au dessus)	Petra à l'Arata ; Pietra à l'altare	
Lentu	Punta Paganella (pointe païenne?)	
Curbara		Voir Geneviève Morrachini Mazel (Op.cit.)
Partinellu		Occupation de l'âge du Bronze
Marignana		
Carghjese		Menhir dit de « San Ghjuvanni »
Appiettu		Dolmen de Ciutulaghja
Aiacciu		Présence néolithique final https://journals.openedition.org/adlfi/15638

Tableau 3 : Toponymes liés à Sant'Angelo et présence préhistorique

Les toponymes de « *petra à l'arata* » peuvent se traduire par « pierre levée » et pourraient faire référence à des dolmens ou des menhirs. Celui de « *petra à l'altare* » est aussi évocateur, car il peut se traduire soit par une pierre en hauteur, ou encore un autel - sacrificiel peut être ? - voire encore par l'aigle.

Ferdinand Guerrif (Op.cit.) remarque aussi la proximité des toponymes liés aux oiseaux avec celle des anciens cultes, les corbeaux servant notamment aux augures à désigner l'établissement d'un sanctuaire antique.

Or, certains sommets liés à Sant'Angelo sont proches de ce genre de toponymes. Le Sant'Anghjula de Balagna se situe entre le village de Curbara signifiant en corse le lieu où se perchent les corbeaux et le *Capu Corbino,* le sommet des corbeaux. A Castirla, la légende de *l'Orcu* et de Paolo mentionne bien une pierre d'aigle au sommet du Galgallo quand celui de Marignana porte le second nom de « *Capu à l'Acella* » - le sommet de l'oiseau.

Ces routes aujourd'hui presque effacées devaient être d'anciens chemins de communication entre une « région » et une autre, car ces lignes droites passent chacune par un ou plusieurs cols. Bien sûr, on ne peut y voir de route et encore moins de chemin rectiligne, mais ces sommets semblent avoir été des repères à suivre.

Cependant Guerrif (idem) note que les constations soulevées, la triangulation ou les lignes droites ainsi que la présence de toponymes liés aux oiseaux s'appliquaient aux endroits où l'on vouait un culte aux divinités solaires.

Nous l'évoquions la « lumière » de San Michele est venue tuer l'ombre ténébreuse de *l'Orcu*, de ce soleil nocturne. Guerrif propose un rapprochement en Guérande entre Saint-Michel et Belen.

Or, si comme le note Ghjasippina Thury Bouvet (Op.cit.) on garde en Corse des traces toponymiques mais aussi dans l'oralité, de *l'Orcu*, de *Morgan* - bien que plus rare- et de *Gargano*, aucune trace de *Belen*[1].

Se pourrait-il que Sant'Angelo se soit positionné en Corse sur des sommets dédiés à *Belen*, expliquant alors l'absence toponymique de cette divinité primordiale ?

Les Lombards en récupérant ainsi ces sommets auraient pu reconnaître dans cette divinité archaïque[2] une similitude avec leur propre divinité solaire et l'auraient associé à Sant'Angelo. Il est interessant de noter que *Belen* était fêté début mai. Par ailleurs, le 08 mai étant la fête dédiée à l'apparition de Sant'Angelo dans les Pouilles. Cette période de l'année cosmique nous offre une symbolique similaire : le renouveau de la lumière.

Nous expliquions en nous basant sur les travaux de Ghjasippina Thury-Bouvet (Op.cit.) et d'Henri Dontenville (Op.cit.) qu'il existait quatre divinités solaires possiblement récupérées par les Celtes et les Romains, mais trouvant leurs origines dans la préhistoire. Comment expliquer que Belen, qui est pourtant une phase solaire importante puisqu'elle correspond au zénith, ait disparu de la toponymie insulaire ?

---

1 Sauf si l'on cherche à s'attarder sur les origines de « *Balagna* » et de « *Balogna* » dont le radical est intéressant.

2 Ou antique si l'on admet que les romains avaient déjà importé leurs dénominations des dieux.

Le zénith n'est-il pas le point culminant du soleil dans le ciel, tout comme les sommets sont les points culminants de la terre[1] ? Ne pourrait-on pas alors voir sous les strates de Sant'Angelo, les marques d'une religion plus ancienne encore, présentant une cartographie terrestre calquée sur celle du cosmos ?

Rappelons-le une fois de plus, *l'Orcus* est le soleil nocturne, *Morgan* l'aurore, *Belen* le Zénith et le *Gargano* le soleil couchant.

L'ouest est le lieu de la mort du Soleil qui plonge chaque jour vers le gouffre de *l'Orcu* le grand dévorant mais aussi le lieu de sa résurrection, qui elle arrivera par l'est.

Aussi, nous remarquions proches des sommets Sant'Angelo, que cela soit d'ordre toponymique ou légendaire, la présence de l'Orcu et du Gargano.

En examinant les cartes et en gardant comme optique cette circulation immuable du soleil et ses phases divinisés, il s'avère que les Sant'Angelo se trouvent de façon assez récurrente entre un lieu-dit *Orcu* et un lieu dit *Gargano*.

En partant du principe que le *Gargano* serve à indiquer l'ouest, là où le soleil se couche, *l'Orcu*, lui servirait à indiquer l'est - là où le soleil émerge à nouveau. *Belen* / Sant'Angelo se situerait lui au zénith, au milieu de cette course solaire, à mi-di, au milieu du jour. *L'orcu balenu,* l'arc en ciel en corse, n'est-il pas ce pont venant faire le lien dans le ciel entre la nuit et le zénith, reproduit sur terre à la façon d'un chemin symbolique ?

Bien entendu il ne s'agit pas d'une boussole précise, ni même d'une route tracée en ligne droite entre chacun de ces lieux, mais d'éléments géographiques servant de repères, de caps à suivre.

Pour comprendre cette possible orientation, il faut prendre les sommets dédiés à Sant'Angelo, supposément dédiés à Belen avant cela, comme point de repère central, et garder une logique de déplacement « solaire » de l'Est vers l'Ouest.

Bien sûr il ne s'agirait pas forcément d'un chemin qui traverserait l'île de part et d'autre, mais de logique solaire de repères concernant une région ou un territoire défini.

Intéressons nous à la région de Porto, où nous avions déjà remarqué l'île de *Gargali*, dont l'étymologie proche de *Gargano* nous avait interpellée.

Son positionnement - le plus haut sommet de l'île est à 129 mètres - se trouve dans la partie la plus à l'ouest de l'île, là où se couche le soleil.

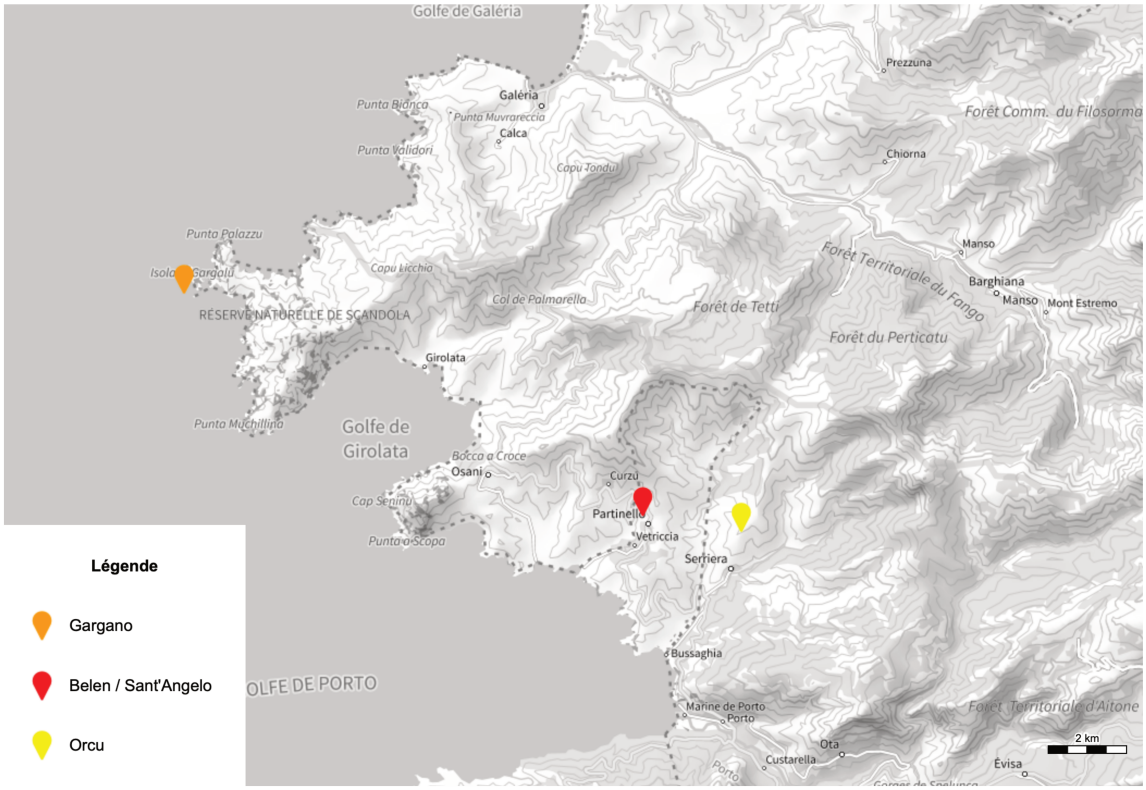
En revenant vers les terres, nous trouvons notre sommet Sant'Angelo à 379 mètres duquel nous l'avons constaté nous apercevons le Gargano.

Plus à l'est nous trouvons un « *capu d'Orca* » à 466 mètres de hauteur.

---

[1] Les théories de Mircea Eliade (Op.cit.) indiquent que les hommes en construisant leurs paysages terrestres prennent exemple sur le ciel, en recréant le cosmos primordial.

Inversons le sens de la marche. Si l'on part de *l'Orcus*, de la nuit à l'Est là où se lève le soleil, et que l'on continue ensuite vers le Belen, le zénith, pour finir jusqu'au *Gargano* le soleil couchant, cet itinéraire permet de suivre les phases du soleil du lever jusqu'au coucher. Si l'on y circule à pied, le dénivelé négatif (de 466 mètres à 129 mètres) permet d'avoir une vue sur chacun des sommets qui deviennent alors des repères.



Carte 11 : De l'Orcu au Gargano - Exemple de Partinellu

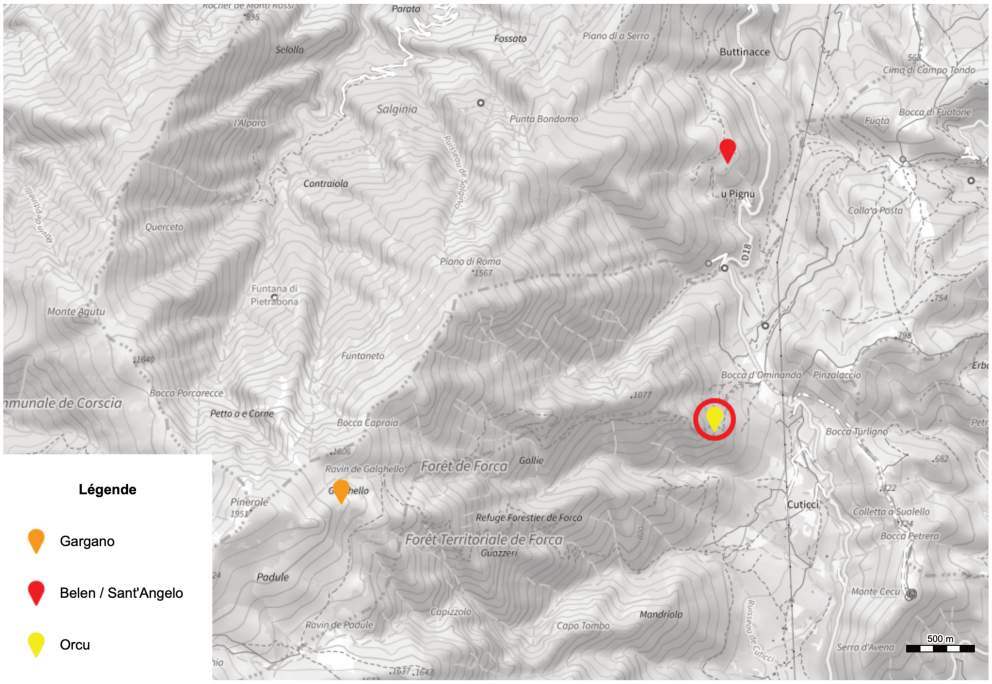
Cette configuration se révèle aussi exacte à Ominanda, en centre corse, où rappelons-le, Paolo suit un cheminement similaire.

Partant de la grotte de l'Orcu - de la nuit - à l'est il s'élève jusqu'à la chapelle Saint Angelo (dont l'emplacement actuel nous le supposons pourrait ne pas être celui originel), pour se rendre jusqu'au Gargallo à l'Ouest.

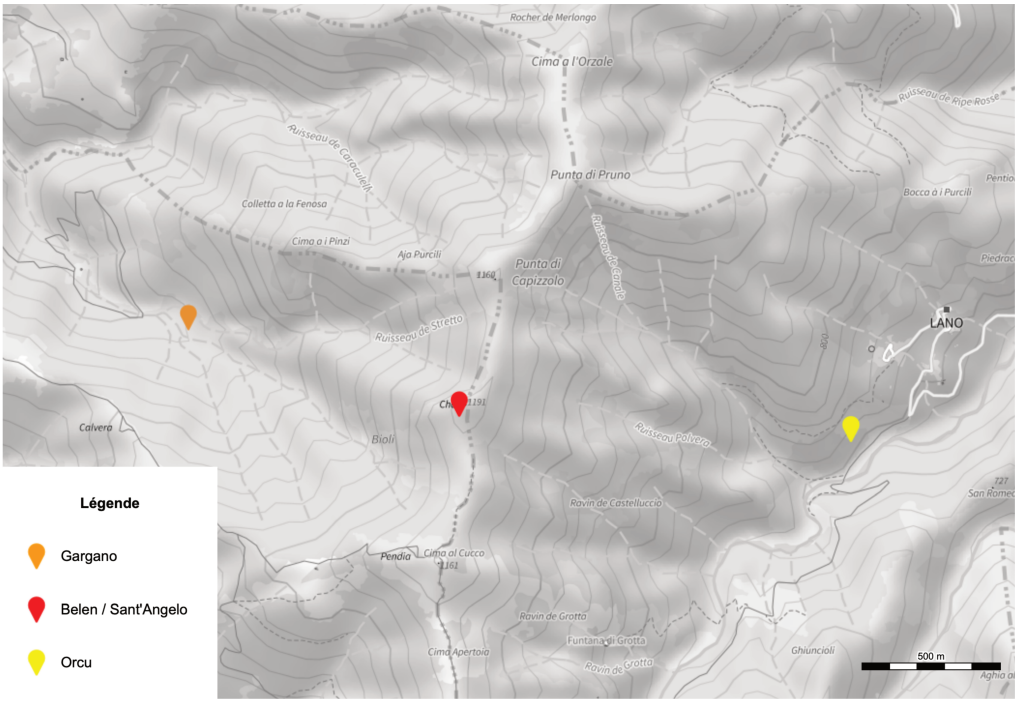
Si depuis Ominanda nous déplaçons notre regard vers le sommet Sant'Angelo de Lanu, nous pouvons faire état d'un schéma similaire. Gardons à l'esprit une orientation Est - Ouest. Dans la vallée de Vallerustie se trouve un ruisseau portant le nom « *d'Arcuri* », proche comme nous l'évoquions déjà *d'Orcus* par son radical, dans un lieu miné de grottes. Au plan sommital nous retrouvons le Monte Sant'Angelo, évoqué par Morrachini Mazel comme un ancien lieu de culte archaïque, *Belen* nous le supposons. Le soleil a

déjà effectué une trajectoire qui a éclaire la partie est du vallon pour venir au zénith éclairé le sommet. Il continue sa descente vers l'Ouest, où l'on trouve le ruisseau nommé « *Guarguarà* » proche de *Gargano* par le son guttural qu'ils modèlent.

Or le cycle naturel du soleil recommence à nouveau, puisqu'à Ominanda nous trouvons l'Orcu et le trajet précédemment énoncé.



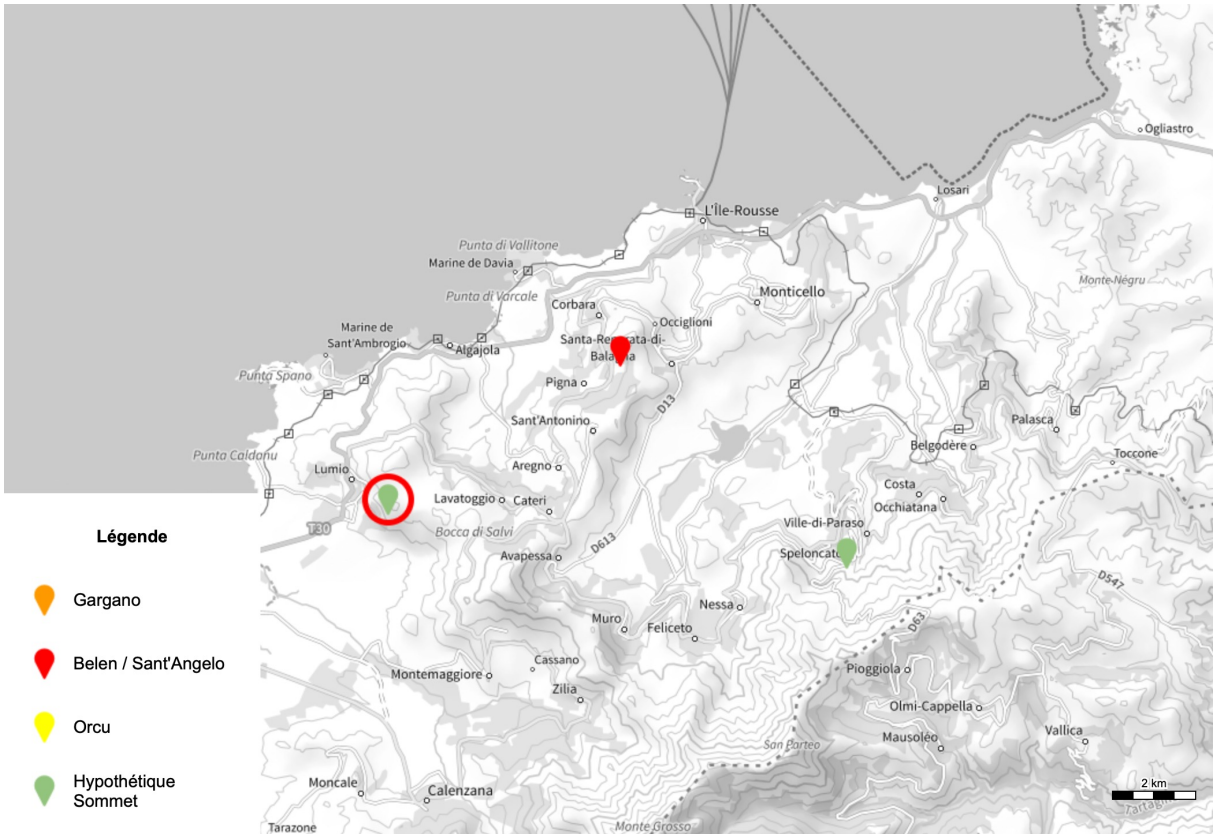
Carte 12 : De l'Orcu au Gargano - Exemple d'Ominanda



Carte 13 : De l'Orcu au Gargano - Exemple de Lanu

À Pratu di Ghjuvellina, peut être que dans les aiguilles de Rundinaia, derrière lesquelles se couche le soleil se trouvait un culte à Gargano - les grottes nombreuses renforçant cette théorie -, car à l'Est de Sant'Anghjulu se trouve les toponymes ombrione, l'ombria, et ombrito qui mentionnent des terres à l'ombre et pourraient faire référence à l'Orcus.

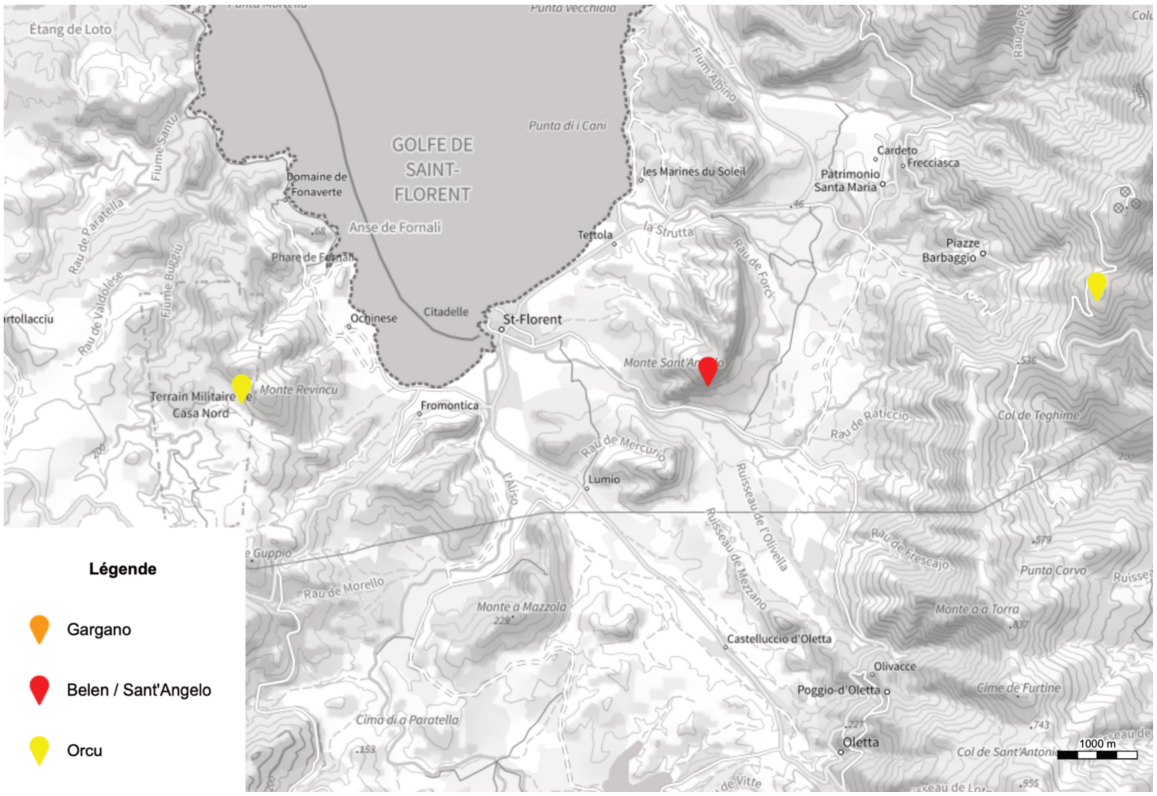
En Balagna, il se pourrait que la grotte détruite de Speluncatu mentionnée par le chanoine Ridolfi comme étant un « haut lieu étrusque » soit celle de *l'Orcu*. Tout comme, dans cette idée le monte *Bracaghju* au dessus de « *Lumiu* » pouvait être dédié au Gargano.
Le Sant'Angelo étant ici, le seul sommet d'envergure au centre de cette « cuvette » ceinturée[1].



Carte 14 : De l'Orcu au Gargano - Exemple de la Balagna

[1] Le San Parteu, triangulaire dans sa forme, outre sa symbolique marquerait un repère vers le Sud.

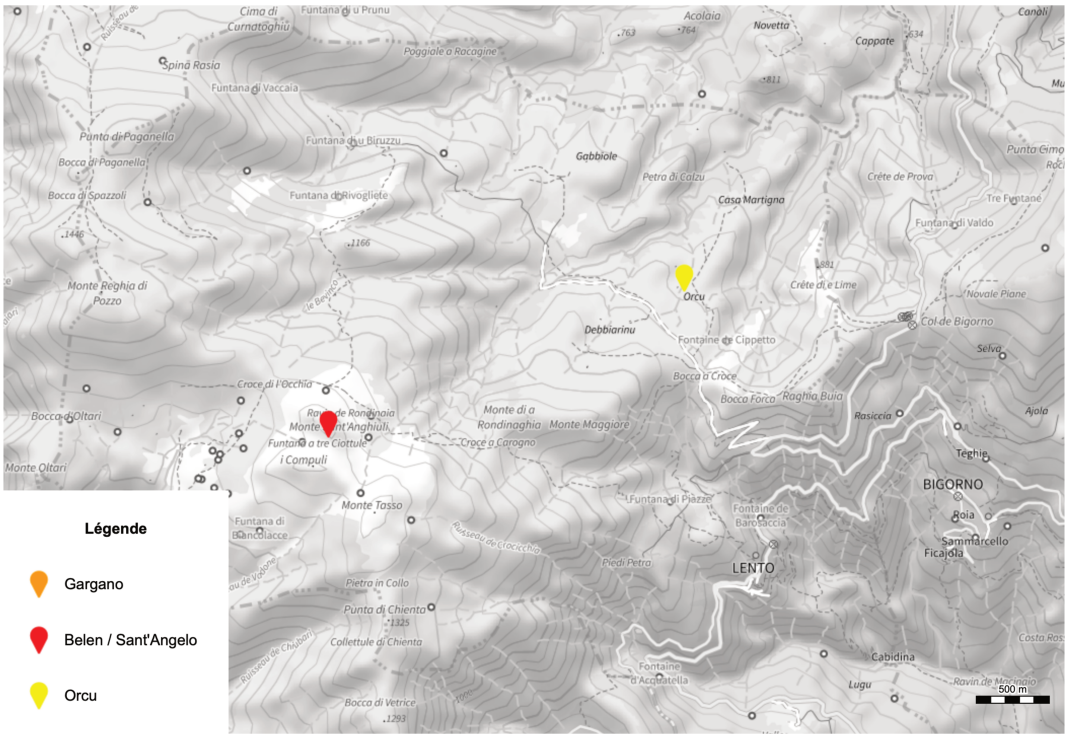
La même constatation peut être établie à San Fiurenzu, où l'on retrouve le lieu-dit « *Lumiu* » proche du sommet de Sant'Angelo et un lieu dit « *Ombria* » à l'est proche du *Capu Orcaio*. Dans une logique de continuité Est/Ouest territoriale, on trouve proche du Monte Revinco « *A casa di l'Orcu et di l'Orca* »[1].



Carte 15 : De l'Orcu au Gargano - Exemple de San Fiurenzu

Dans une logique proche de celle de la Balagna, le Sant'Angelo au dessus de Lucciana,. En partant vers l'Ouest on trouve la forêt de *Galghete*. Si l'assimilation au *Gargano* semble être fine, elle est néanmoins probable, car à l'Ouest toujours on trouve un lieu-dit *Orcu* puis le Sant'Anghjulu de Lentu, nommé le Monte *Aureus*, le « mont doré » par les romains et certainement Belen avant cela.

[1] La tradition orale a aussi pu « confondre » *l'Orcu* et le *Gargano* dans leur assimilation respective à des géants lumineux.



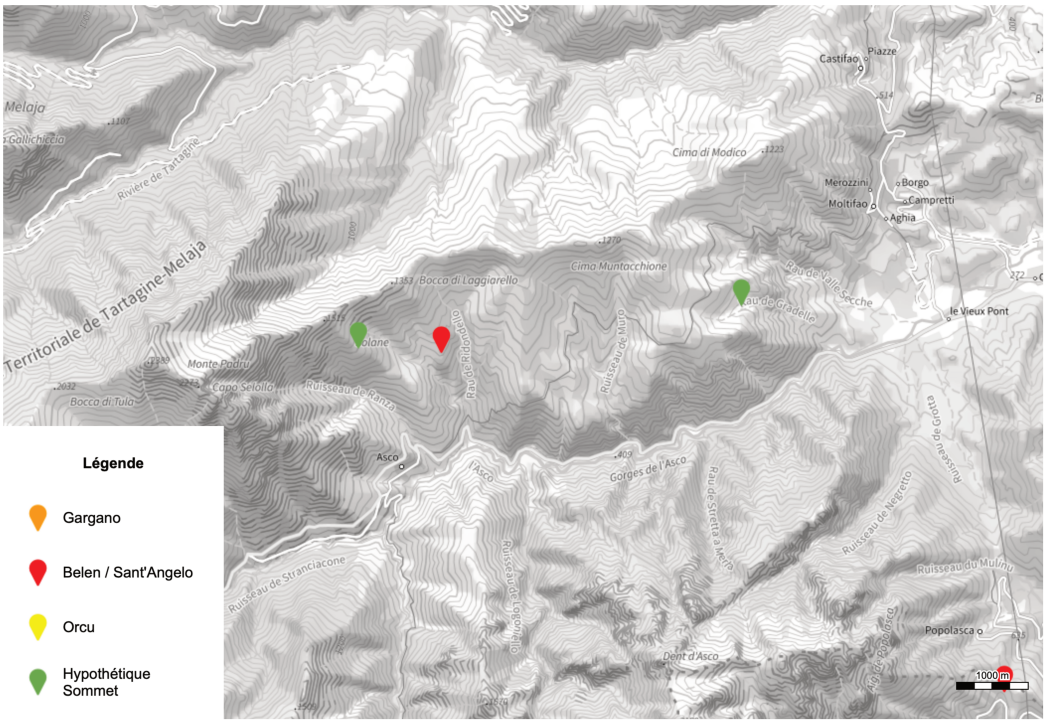
Carte 16 : De l'Orcu au Gargano - Exemple de Lento

Le Sant'Angelo du cap, sert à lui seul de point de repère par sa configuration centrale entre les deux côtes Est et Ouest de l'île. En une marche d'une journée, en traversant le cap d'Est en Ouest, il est en effet possible de voir le soleil se lever et se coucher.



Carte 17 : De l'Orcu au Gargano - Exemple du Capicorsu

Concernant Ascu, nous trouvons à l'Est du Sant'Angelo[1] le sommet nommé à Petra di l'*Oru*, l'*oru*[2] indiquant l'orient, le soleil, ou peut être était-ce à *Petra di l'Orcu* ? Dans les deux cas, l'indication peut être similaire. A l'Ouest nous trouvons le toponyme « *Solane* » qui pourrait faire référence au *Gargano* comme pour la région de Portu.



Carte 18: De l'Orcu au Gargano - Exemple d'Ascu

Le Sant'Anghjuli de Silvarecciu, se trouve proche de la côte orientale, nul besoin alors de mentionner *l'Orcu* qui se trouve en toute logique à l'Est vers la mer, là où se lève le soleil, où *Morgan* en accord avec les symboliques soulevées par Ghjasippina Thury-Bouvet est figuré par la mer, précipice premier duquel émerge le soleil renouvelé.

Il se pourrait aussi que le San Petrone dont le sommet est visible depuis le Sant'Anghjulu fût lui aussi l'emplacement d'un sanctuaire à *Belen*, mais déjà conquis par les chrétiens au VI siècle sous Grégoire le Grand[3], les Lombards n'auraient pu de fait le rebaptiser Sant'Angelo.

Du côté du Sant'Angelo d'Appiettu, on trouve à l'Est, dans la montagne les villages de Sari d'Orcinu et de Sant'Andrea d'Orcinu[4]

[1] Que nous pourrions aussi positionner au lieu-dit *Petra à l'arata,* si nous suivons la logique de rapprochement précédemment évoquée.

[2] Comme c'est le cas du côté de Portivechju avec la « *bocca di l'Oru* ».

[3] Baptisé en ce temps le Mont *Niegunus*.

[4] Même si la distance peut toutefois sembler importante.

Si nous n'avons pas directement de toponymie mentionnant *l'Orcu* ou le *Gargano* proche du Sant'Angelo de Marignana, le lieu dit « *Arcugialatu* » - l'arc gelé - peut être une résultante de *l'Orcus*, la grotte glacée s'assimilant au Tartare chez les romains. Tout comme à Santu Petru di Tenda, il existe à Balogna une légende mentionnant un *Orcu* civilisateur, qui donna aux hommes la recette du *brocciu*. Le radical « *bal* » du village de Balogna, peut être lui aussi une référence à *Belen*, renforcé par la toponymie attenante « U *tragone* », le dragon, pouvant renvoyer à une divinité primordiale.
En l'absence d'une toponymie de référence, nous nous abstiendrons de commenter les Sant'Angelo de Carghjese et d'Aiacciu, bien qu'à notre sens leur implantation résulte d'une récupération similaire.

Après démonstration, nous maintenons l'hypothèse selon laquelle les sommets dédiés à Sant'Angelo par les Lombards furent initialement des sommets dédiés à la divinité préhistorique du soleil à son zénith *Belen*. Les chemins qui se dessinent en suivant une logique Est-Ouest, s'appuieraient sur des repaires cardinaux et solaires.
Les romains ont-ils importé en Corse ces divinités ou bien seulement leurs dénominations, remplaçant alors des divinités solaires métaphorisées en trois phases « lever, zénith, coucher » déjà en présence, ce qui pourrait expliquer la faible présence de *Morgan* l'aurore, assimilé plutôt aux précipices et abîmes insondables ?
Une telle question ne peut trouver ici de réponse tranchée.
Il demeure évident, qu'en Corse, Sant'Angelo n'a définitivement pas remplacé Mercure, comme cela peut être le cas en Gaule, où son culte s'avère être par ailleurs différent de celui des Romains.
Mercure a pu probablement se substituer à Turms nous l'évoquions, mais une chose essentielle est à retenir : Hermès, Mercure et Turms ne sont pas des divinités primordiales des panthéons Étrusques et Greco-Romains, mais tardives. Ces divinités des passages sont apparues pendant la période axiale, elles se sont donc rajoutées aux anciennes. Bien qu'il nous faille admettre qu'elles aient pu remplacé de cultes préhistoriques liés à la lumière en d'autres endroits du bassin méditerranéen, cela ne semble pas être le cas en Corse. L'île, bien qu'ouverte au commerce et aux échanges, montre une acculturation plus lente. Par ailleurs, les Romains n'excluaient pas les autres cultes mais les intégraient aux leurs, Mihtra en est la preuve, *l'Orcus* romain aussi. De fait, pourquoi remplacer en Corse *Belen*, *Orcus* et *Gargano* par Mercure alors que cela n'est pas avéré sur les autres territoires romains ?
Nous ne réfutons pas l'idée cependant que Mercure ait pu remplacer d'autres cultes

archaïques, même si à notre sens son implantation insulaire révèle avant tout d'une nécessité de protection des routes des marchandises et d'une retranscription d'une croyance plus lointaine - là où il y avait un menhir on baptisait le lieu Mercuriu.
L'évolution des Mercure en Corse paraitrait alors indépendante de celle de Sant'Angelo.
S'ils se trouvent tous deux dans des zones géographiques proches cela est simplement dû aux ressources présentes en ces lieux que vinrent chercher les conquérants extérieurs, s'installant là où se trouvait déjà une population autochtone, où étaient déjà établis des chemins qu'ils ne tardèrent pas à remplacer par des routes, qui évoluèrent elles aussi en fonction des techniques et des besoins.
Les routes de Sant'Angelo nous permettent de mettre en évidence les chemins archaïques de *Belen*, différents des routes antiques de Mercure nous le comprenons.
Ainsi nous trouvons trois phases :

- L'implantation de divinités de la lumière : *Orcus*, *Belen*, *Morgan* et *Gargano* qui permettent aux hommes de se repérer dans le temps et dans l'espace.
- L'implantation analogue ou plus tardive de Mercure, venant protéger les marchandises et les marchands.
- L'implantation de Sant'Angelo par les Lombards, venu remplacer *Belen*, non pas à la façon d'un cadran solaire, mais comme un cap maritime et terrestre à suivre - indépendamment des phases solaires - pour la circulation des marchandises et des hommes.

Sant'Angelo est alors le fruit lombard de la récupération géographique d'une croyance archaïque liée au soleil, implantée dans un système de routes politiques et mercantiles mis en place par les Romains - ou les Étrusques.
Cette présence chrétienne lombarde, couplée à l'évangélisation entreprise depuis le IV ème siècle permet à Sant'Angelo de s'implanter de façon durable sur l'île. L'acculturation étant d'autant plus efficace que la population - qui est loin d'être pleinement christianisée et dont les retours au paganisme sont fréquents -, peut s'identifier plus facilement « religieusement » parlant à la figure de Sant'Angelo dont les fondements mythologiques reposent sur une divinité déjà présente depuis plusieurs siècles.
Les incursions sarrasines favorisant aussi le dévouement à la figure protectrice et guerrière d'un Sant'Angelo fait de lumière.
Par ailleurs, la victoire des Francs sur les Lombards ne signifie pas une transition nette. Les Lombards n'étaient pas totalement hostile à ce nouveau royaume, « *en effet de*

nombreux membre de l'élite lombarde avaient juré fidélité à Charlemagne et en bien des cas, malgré la révolte de 776, la nomination d'un comte franc à la tête d'une circonscription territoriale n'intervient qu'après la mort du duc lombard local » (Rovelli, 2009).

On peut donc supposer que la « fin » des lombards en Corse, n'est pas synonyme d'une rupture franche, mais qu'une survivance des clans lombards a pu perdurer quelques siècles et contribuer à pérenniser le culte de Sant'Angelo.

Charlemagne aussi s'est placé sous la protection de l'Archange, est-ce là la raison du basculement entre Sant'Angelo et Saint-Michel ?

Car nos constatations nous amènent à penser qu'il existe aussi des divergences entre Sant'Angelo et Saint-Michel. Le premier est avant tout un guerrier solaire, tandis que le second possède une caractéristique nouvelle, les fonctions du passage. C'est pourquoi les routes de Mercure, de Sant'Angelo et de Saint Michel ne peuvent être les mêmes, car leurs conditions d'implantation et leurs symboliques respectives bien que convergentes en certains points, divergent en d'autres. Saint-Michel participant à la domination chrétienne de l'île récupère les symboliques d'implantation -les sommets et les cols - mais en crée des routes qui lui sont propres, loins de celles de *Belen*/ Sant'Angelo et de Mercure. Les routes ne sont plus celles visibles, cardinales, marchandes ou temporelles : elles deviennent celles invisibles d'un réseau religieux transfrontalier.

3.3 De Sant'Anghjulu à San Michele : vie, mort et résurrection d'un réseau politico-religieux

> « *Religio a deux étymologies indécicables. Religere - relier - et relegere, recueillir. Ne pourrait-on pas les réconcilier, en admettant que le lien symbolique qui s'établit entre les membres d'une société varie avec le système matériel de recueillement de ses traces ? Culture orale, manuscrite, imprimée, audiovisuelle, informatique : autant de cohésion sociales.* » nous dit Regis Debray (2015, p. 149- 150)

Si l'on suit l'idée ici soulevée, il faut comprendre d'une part que la religion - ici l'Église chrétienne - s'est servi de différents outils - en fonction notamment de leurs apparitions temporelles - en les adaptant à ses publics afin de proposer un discours qui permettrait non seulement de relier les croyants entre eux mais aussi de faire perdurer le dit discours

dans le temps long. Un discours utilisant des médias et des *media* réunis dans un même dispositif, créant à partir de celui-ci un réseau qui soit à la fois médiatique et médiologique. Ainsi l'Église en reliant dans l'espace et en recueillant dans le temps, fait communauté.

Partant de cette théorie, il lui faudrait alors des outils médiateurs aux rôles bien définis, pouvant communiquer et transmettre par delà les frontières de tous les lieux sacralisés du territoire chrétien, pour rassembler les croyants au sein d'une même communauté et intégrer ceux qui ne le seraient pas encore.

Tout cela, sous l'étendard du bras armé de la christianisation : Saint-Michel.

Nous entendons dans cette partie, mettre en lumière ce réseau michaelique en Corse.

Qui de Charlemagne[1] ou de l'Église[2] elle même, a importé Saint-Michel en Corse ?

Ici n'est pas le débat. Comme nous le précisions déjà, de telles recherches historiques dépassaient le cadre de notre thèse de doctorat et auraient mérité une méthodologie de recherche différente.[3]

Nous annonçons pourtant dans l'intitulé de notre sujet le terme de « route de San Michele ». La notion de route doit aussi être comprise comme émanant d'un réseau médiatique et médiologique, et entendue comme « invisible » dans sa structure bien que les outils visibles de ce réseau soit disséminés ça et là sur des voies de communication.

Nicole Lemaitre (2016, p.5-6) nous dit :

> « *si le réseau désigne depuis longtemps en langue française le filet qui trie et rassemble, il permet aussi d'aborder des phénomènes sociaux que l'analyse des individus seule ne permettrait pas de visualiser. Il ne faut donc pas s'étonner que l'histoire religieuse ait utilisé très rapidement cet outil pour comprendre des regroupements d'individus.* »

---

1 On raconte dans la tradition orale et dans les chroniques de Giovanni Della Grossa, que le château de Covasina, proche de Ventiseri, et sa chapelle Saint-Michel auraient été construits- peut-être pas dans un temps analogue - entre le IXème et le Xème siècle. Un envoyé de Charlemagne - dont la dévotion à Saint-Michel n'est plus à démontrer (Dehoux, Op.cit.) - aurait été à l'origine de sa construction. L'autre nom du château est d'ailleurs Carlomagno. Le vocable de Saint-Michel aurait donc pu s'implanter durablement dès le IXème siècle sur le territoire insulaire.

2 La Chapelle San Michele d'Altiani daterait du Xème siècle et pourrait aussi prétendre au titre. La Chapelle San Michele de Casevecchie, datée du VIème siècle, aurait été construite sur ordre de Grégoire le Grand, cependant il pouvait s'agir à la base d'un monastère. Etait-il déjà placé sous le vocable de Michel ? Nous l'ignorons.

3 Que nous envisageons tout de même dans le cadre de recherches post-doctorales, pourquoi pas en relation avec des chercheurs de ce domaine.

Nous percevons ces routes michaeliques en Corse à la façon d'un réseau discontinu et linéaire, du Moyen-Âge jusqu'à nos jours. Nous verrons ainsi que certaines coupures faites dans le réseau n'entrainent pas toujours une interruption de la communication, car certains outils trouvent leurs sources d'alimentation dans la tradition orale.

L'Église Chrétienne est la source principale d'énergie de ce réseau car elle possède la puissance qui permet de le nourrir et par voie de polarisation, c'est aussi la force de ce réseau qui contribue à alimenter l'Église.

Si l'on théorise cela *via* les Sciences de l'Information et de la Communication, elle serait alors le principal émetteur d'un schéma de communication circulaire (MO). Elle communique donc à travers le monde chrétien depuis Rome, point centralisateur du réseau, vers de multiples récepteurs disséminés ça et là. Dans une optique médiologique, c'est elle qui renferme les savoirs relatifs au christianisme (OM). Ainsi les messages qu'elle envoie finiront par devenir les traces[1] de son histoire, faisant ainsi de la religion une culture.

Les récepteurs sont aussi des réceptacles qui viennent stocker les savoirs véhiculés tout en étant des émetteurs relais.

La Corse présentant une géomorphologie particulière - comme en d'autres endroits - , la population dispersée en différents lieux ne pouvait se déplacer en masse au sein de ses édifices, en regard du rapport temps / espace. Pour ne pas perdre l'énergie communicationnelle en ne créant qu'un seul et unique relais par territoire, il a fallu créer différents relais annexes permettant de réduire ce rapport temps / espace. Pour toucher une communauté, il fallait toucher individuellement. Ce n'était pas à eux à se déplacer mais à l'Église de se multiplier et de s'implanter en différents lieux. Par ailleurs, puisque ce n'est plus le milieu qui est sacré dans son ensemble, elle se devait de consacrer différents lieux du territoire.

Tout comme un réseau électrique, au lieu de n'utiliser qu'un seul câble entre un point et un autre en prenant le risque que l'énergie perde en force à son arrivée, il s'agissait d'insérer au sein du câble principal d'autres câbles plus petits mais dont l'énergie était

---

[1] « *Monument et document sont deux régimes de trace. A ce titre, ils ne sont pas seulement ce qui reste d'une culture, d'un territoire ou d'une époque révolus, mais ce qui façonne le système social et leur permet de se projeter dans le temps. Chaque religion, idéologie ou doctrine dominante adopte une certaine économie des traces, qui fixe des pratiques et des significations, en ordonnant l'enregistrement, le stockage et la circulation des inscriptions. Point de convergence entre des croyances, des savoirs, des acteurs et des techniques, les traces témoignent ainsi d'une organisation du collectif par l'organisation de la matière.* » (Merzeau, 1999, p.47-57)

d'intensité égale. Lorsque l'énergie passait par ces câbles, elle ne se perdait pas et l'intensité de départ était égale à celle d'arrivée.

Le premier d'entre eux est la cathédrale (OM), qui va diffuser les informations venant du relais « mère » dans un territoire plus réduit, le diocèse, aux populations des lieux *via* les ordres religieux.

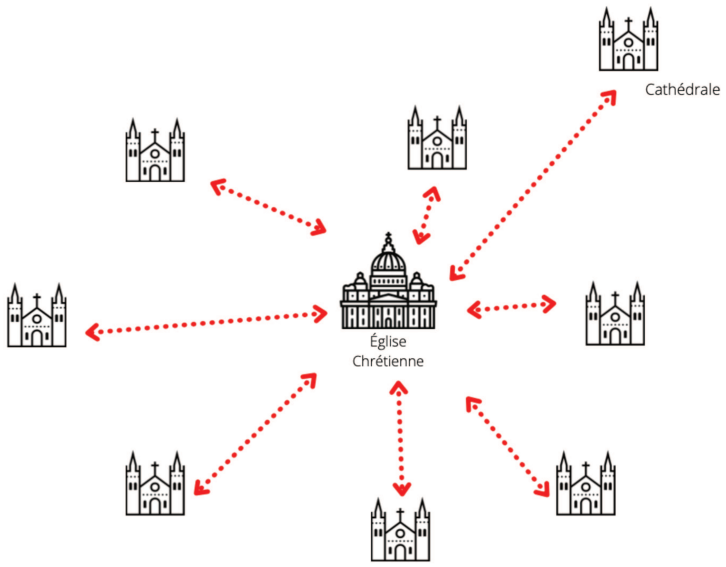


Figure 4 *:* De l'Église à la Cathédrale

Par la suite, le territoire sera une nouvelle fois quadrillé et réduit par l'ajout de points relais émetteurs et récepteurs que figurent les églises pievane (OM), composées d'un baptistère et souvent placées sous la protection de Saint Jean-Baptiste.

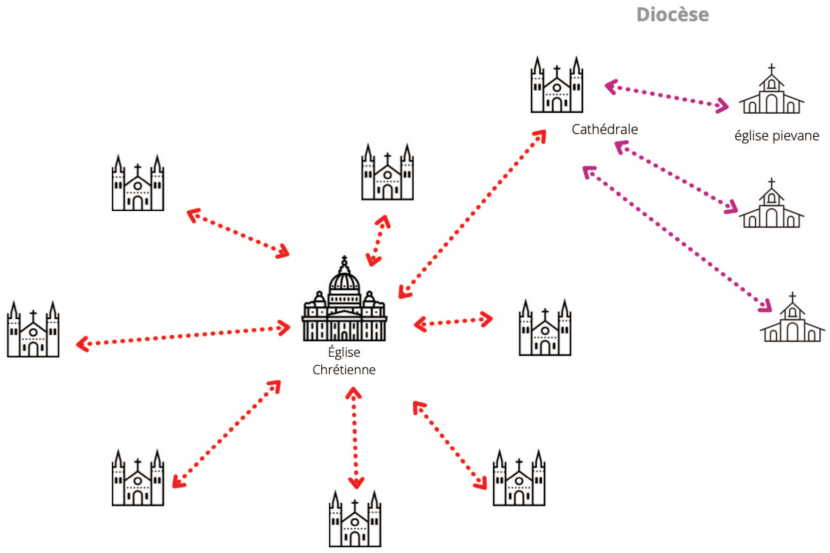


Figure 5 *:* De l'Église à l'église

Au sein de ces circonscriptions, viendront s'ajouter une multitude de chapelles (OM) dédiées à des saints chrétiens, servant de relais de proximité venant réduire l'espace qu'il y a entre la source principale du réseau et la population.

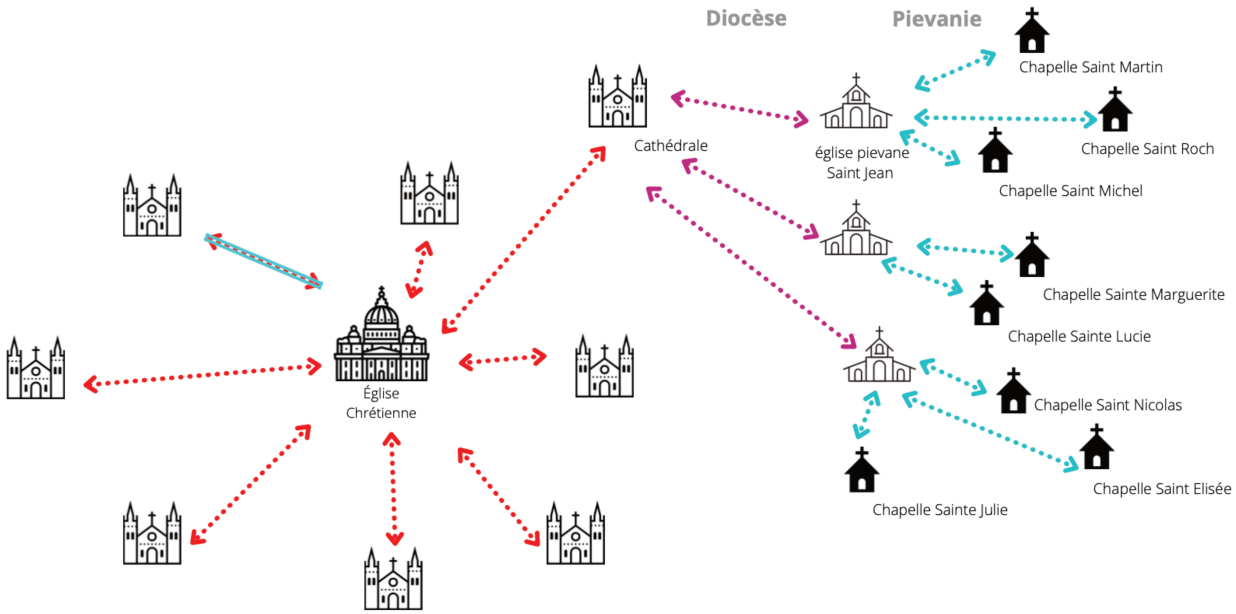


Figure 6 *:* De l'Église à la chapelle

À partir du XI ème siècle, l'Église *via* la donation pisane, impulse une dynamique particulière : on trouvera au moins une chapelle dédiée à Saint-Michel par *pieve*[1]. Ainsi chaque circonscription est protégée par le chef des armées célestes, qui vient par la-même communiquer et transmettre la toute puissance de l'Église chrétienne en Corse.
Pour assurer une communication entre les différentes *pieve via* Saint Michel - qui ne l'oublions pas garde dans sa symbolique celle du médiateur entre le Visible et l'Invisible, entre les hommes et Dieu - et en adéquation avec la géomorphologie de l'île souvent montagneuse, il faut organiser ces relais médiatiques et médiologiques entre eux en les plaçant en des endroits stratégiques notamment sur des voies de communication. De la

[1] A quelques exceptions près.

sorte, au sein même du réseau principal, se dessine un réseau secondaire entre les différentes chapelles liées à Saint-Michel sur le territoire insulaire[1].

En accord avec les symboliques de l'Archange, et de la même façon que les ondes ne transpercent pas la montagne et qu'il faut placer des relais en haut des sommets pour communiquer avec les relais en plaine, le principe est le même pour la plus part des édifices dédiés à Saint-Michel. De la plaine on voit la chapelle sur le sommet, et de celle sommitale on a une vue plongeante sur les chapelles en plaine, parfois même d'une pieve à l'autre[2]. En Corse c'est souvent le Sant'Angelo, au plus près du soleil - et donc de l'Église - qui servira de point relais le plus élevé à cette télécommunication[3].

Les cartes ci-dessous font état de ce réseau, les points bleus matérialisant les chapelles Saint Michel, les points orange les Sant'Angelo. Les lignes (rouges de Sant'Angelo vers Saint Michel, et en bleu de chapelles à chapelles) représentent la visibilité que l'on a entre les différents points.



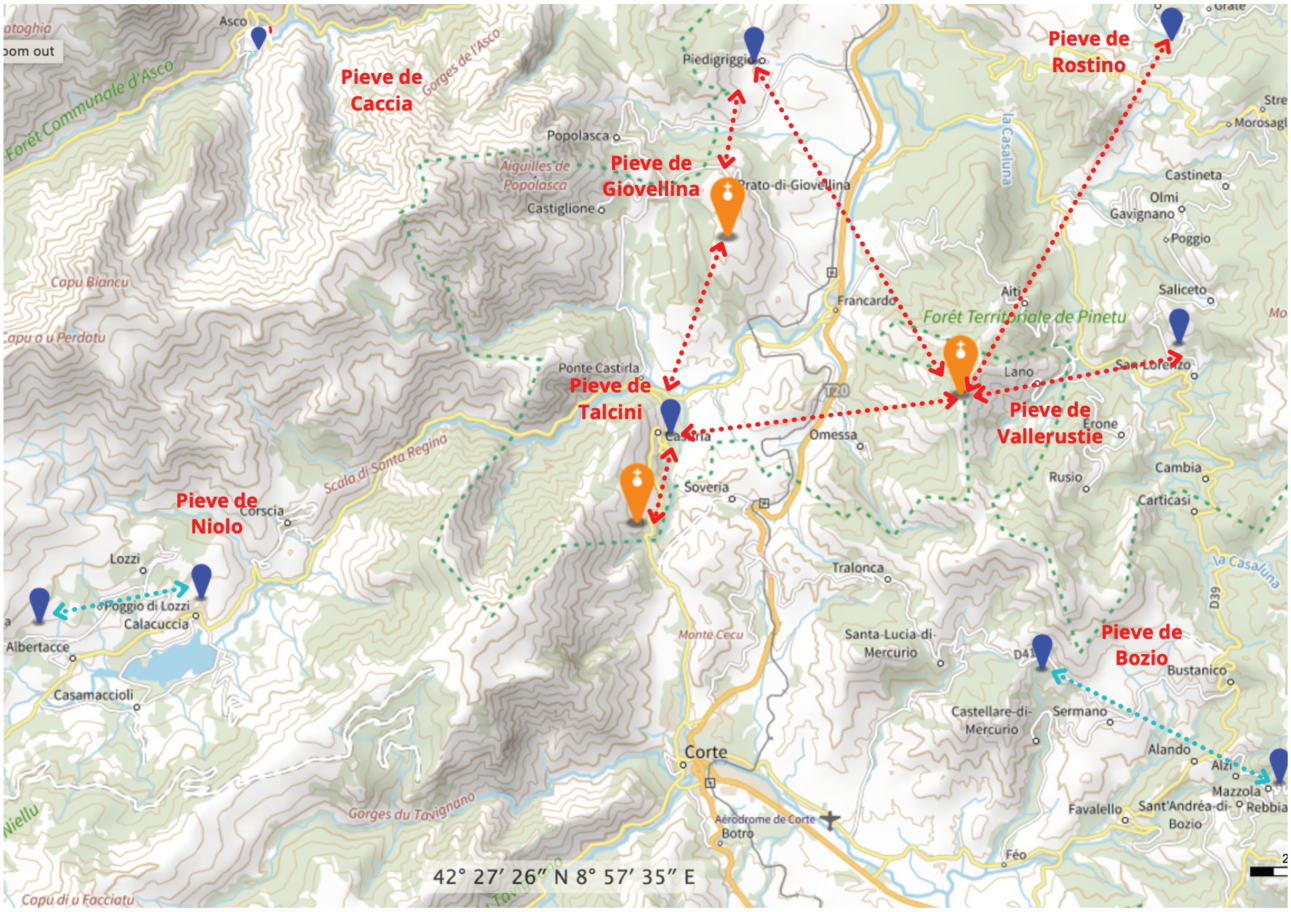
Carte 19 : *Télécommunication* - Exemple du Centre Corse

---

[1] Antoine Franzini (2022) note un lien entre les chapelles San Martinu, San Salvadore et les chapelles San Michele, à proximité les unes des autres. On peut sans mal imaginer un réseau supplémentaire entre ces trois saints. Par ailleurs comme nous le verrons, San Michele et San Martinu ont plusieurs dictons et prières en commun.

[2] Ce système de télécommunication est observable ailleurs qu'en Corse, voir Fernand Guerrif (Op.cit.).

[3] Cette constatation est observable de nos jours principalement dans le nord ouest et le centre de la Corse. Les raisons sont certainement liées au dépeuplement de l'ouest de la Corse au cours des siècles de domination génoise, et à la disparition de certaines chapelles ou à la non possibilité de construction de celles-ci.



Carte 20 : *Télécommunication* - Exemple du Centre Corse 2



Carte 21 : *Télécommunication* - Exemple de la Balagna

D’autres part certaines chapelles qui ne communiquent pas visuellement peuvent cependant être implantées sur une même voie de communication.

Comme les peuples sont analphabètes dans leur grande majorité, et qu'ils ne peuvent donc lire et comprendre les messages écrits de la Bible (OM et MO), il faut leur en métaphoriser les idées *via* des images et du « personnel » qualifié (OM). Les prêtres, évêques, moines forment eux aussi un réseau parallèle à l’intérieur du réseau principal, selon une hiérarchie spécifique. Sans réseau humain, sans médiateur, pas de possibilité de diffuser et de comprendre l’information.

Pour aider le personnel religieux dans sa tâche d’évangélisation, l’Église se sert de différents relais médiologiques et médiatiques. Les monuments religieux (MO) respectent une architecture unique et codifiée en se parant parfois de sculptures évocatrices - comme c’est le cas pour les églises romanes - , et les fresques (MO) courant XVème en Corse viennent imager diverses scènes bibliques représentant Saint Michel. Ces peintures *a fresco*, ne sont pas uniquement réalisées dans les édifices dédiés à l’Archange. On constate alors un agrandissement du réseau michaelique, dont les raisons ont été expliquées précédemment, qui atteindra son apogée au cours du XVIIème avec l’apparition d’une soixantaine de tableaux au sein des différentes églises de Corse.[1]

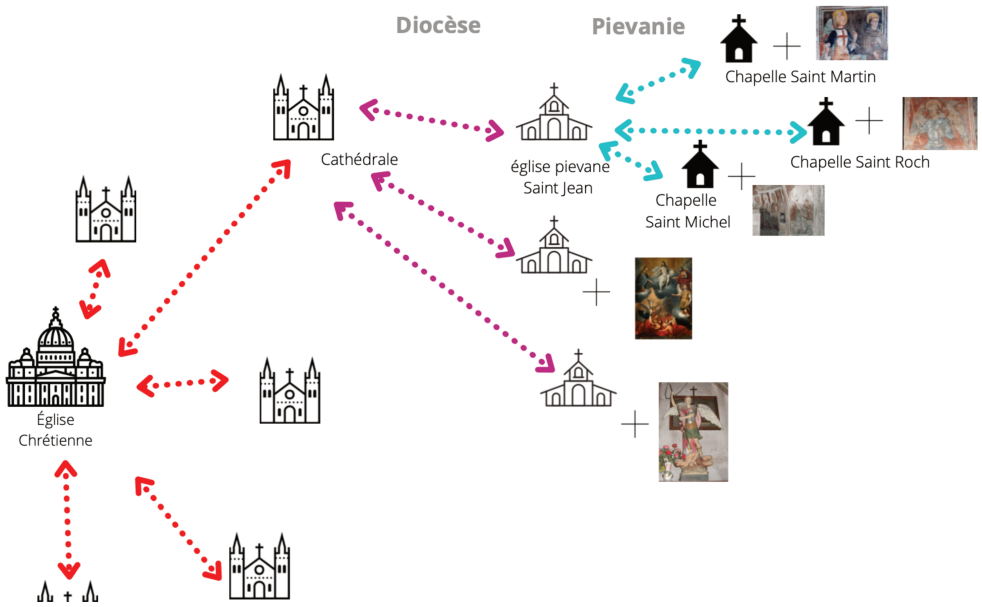
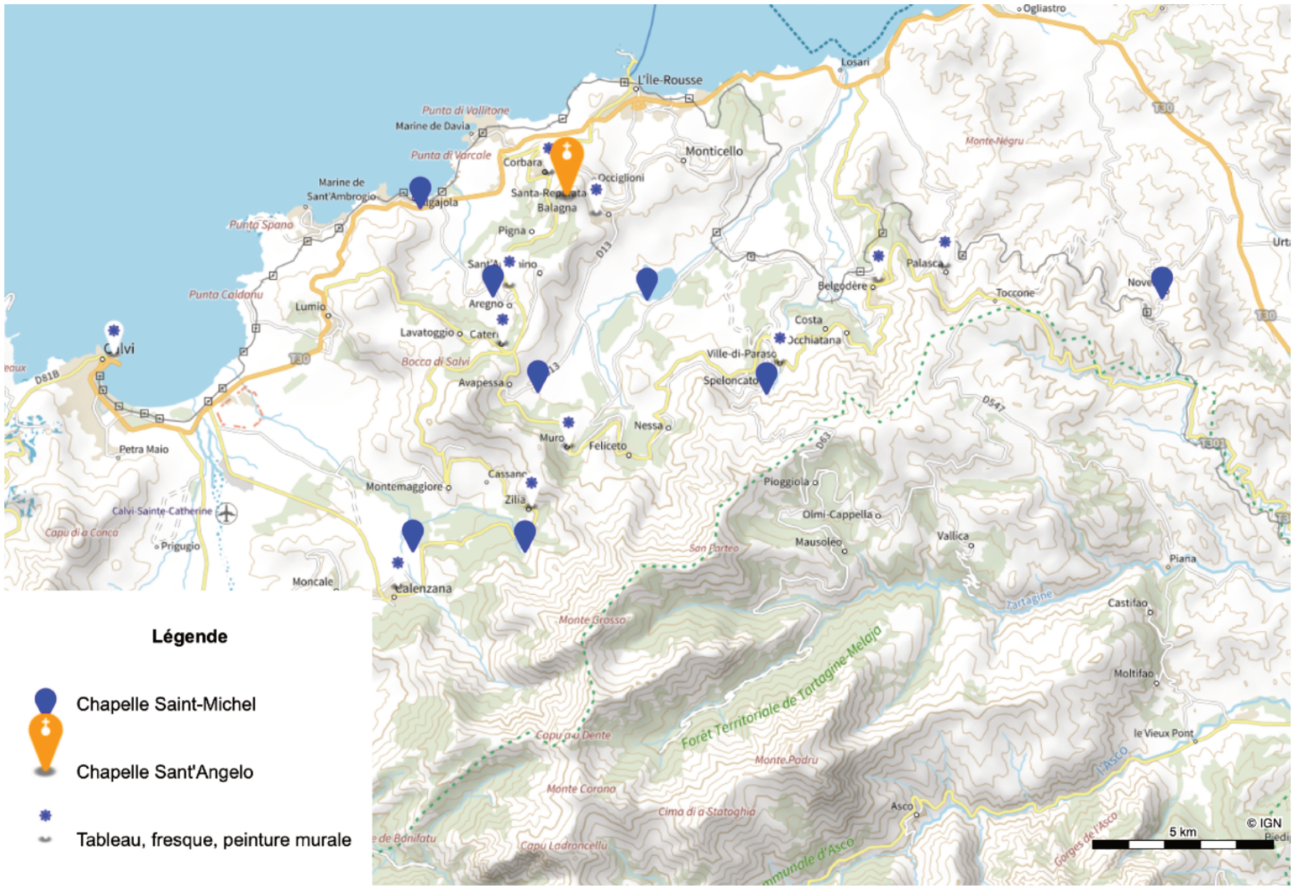


Figure 7 : De l’Église aux images

[1] D’autres tableaux et peintures murales (MO) verront le jour au cours du XXème siècle. D’autres parts, afin d’éviter tout amalgame il est bon de préciser que la localisation actuelle d’un tableau peut ne pas être celle initiale et avoir fait l’objet d’une donation par un particulier ou par autre paroisse.

Ces outils médiatiques et médiologiques que sont les objets religieux, participent à l'élaboration du réseau michaelique et à la dispersion de ses messages dans le temps tout en réduisant de plus en plus l'espace existant entre chacun des relais.
L'exemple de la Balagna ci dessous, nous donne un aperçu de la diffusion de son culte. Peu de paroisses sont exemptes de sa présence.



Carte 22 : Expansion du culte michaelique en Balagne

Nous l'expliquions, au début XVIIIème, une modification dans les messages véhiculés apparaît, la vierge Margie prend de plus en plus d'ampleur et relègue Saint Michel au rôle de simple ange passeur d'âme.
Si nous disposons de quelques hypothétiques idées qui expliqueraient cette relégation - connotation trop païenne de Saint-Michel, apogée du culte marial : nouveaux messages, nouvelles symboliques et donc nouvelle figure sainte « à la mode » - le manque d'éléments probants résultants du manque de temps, ne nous permet pas de les confirmer totalement. Toujours est-il que jusqu'au milieu du XXème siècle, les temps ne sont pas propices à Saint-Michel. Entamant un progressif déclin, il devra attendre

l'intervention du pape Léon XIII pour retrouver ses lettres de noblesse. Ainsi, à l'instar de la légende de *San Micheli nant'à a tarra* (Santini, Op.cit.), il pourra voir Dieu à chaque fin de messe, bien plus de « cent fois dans la même seconde » et retrouver sa place au Ciel. Du moins jusqu'au Concile du Second Vatican (1962-1965), sous le pontificat de Jean XXVIII qui supprimera la fameuse prière et la fête du 08 mai dans Le Code de Rubriques de 1960.

Ces relais médiatiques et médiologiques n'ont d'existence, nous le comprenons bien, que dans le regard de ceux qui les voient et les comprennent. S'il n'y a pas d'homme capable de voir, le relais médiatique s'effondre. De la même façon, s'il n'y a pas d'homme qui soit capable de voir et de comprendre, c'est aussi la fin du relais médiologique.

De fait, comment expliquer que malgré les tentatives plus ou moins marquées de désacralisation de Saint-Michel de la part de l'Église, sa figure ait perduré ?

Bien sûr, Saint-Michel n'est plus autant vénéré qu'en ses fastes années moyenâgeuses, nombre de chapelles ont disparu ou sont ruinées, ses fêtes religieuses ont perdu de leur splendeur d'antan, etc.

Pourtant, entre le XIXème et le XXème siècle, une vingtaine d'églises nouvellement construites sont placées sous son vocable[1] (ou certaines chapelles trop excentrées sont déplacées et agrandies en églises dans le coeur du village[2]), la fête du 8 mai bien que supprimée continue elle aussi à être fêtée en certains endroits de l'île, une centaine de statues offertes par les riches familles corses sont installées dans de nombreuses églises et chapelles, des *prigantule* sont toujours transmises le soir de Noël, une confrérie s'est même placée sous sa protection.

Si Saint-Michel a perdu ses prérogatives politiques depuis le XVIII ème siècle, qu'en est-il de sa religiosité populaire ? Si Saint Michel perd de sa superbe, qu'en est-il de San Michele ?

Au coeur de réseau politico-religieux mis ici en évidence, s'est crée un réseau parallèle résultant de la puissance du premier et prenant corps dans la tradition orale. Ce réseau prend forme *via* un média et un medium spécifique : le peuple.

---

1 Principalement dans le sud-est de la Corse : Bastelicaccia, Ocana, Casalabriva, Valle di Mezzana, Gualdaricciu, Foce è Bilzese …

2 Lucciana, Ascu, Nucariu, Valle di Rustinu, Urbalacone, Bastelica …

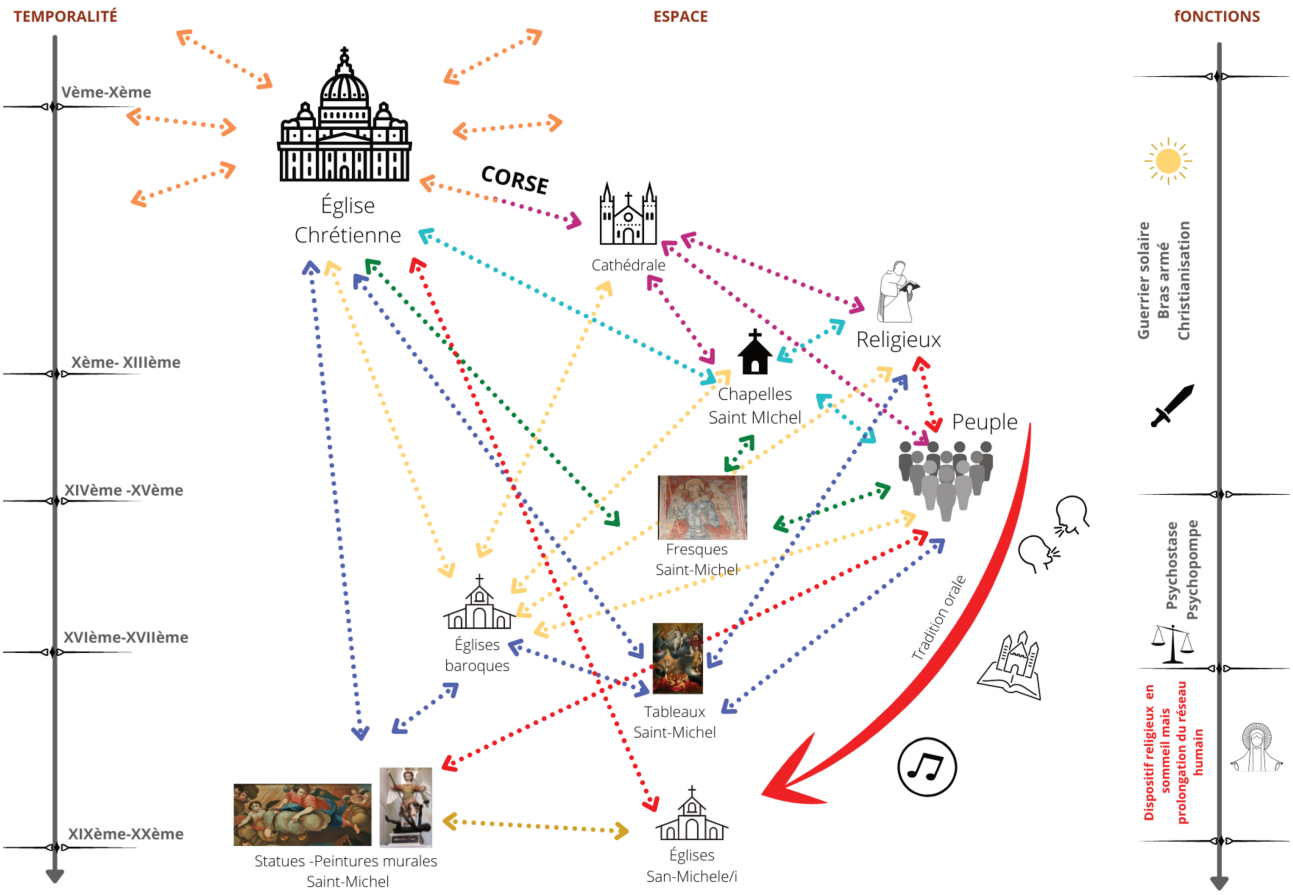


Figure 8 *:* Récapitulatif de l'implantation michaelique en Corse

3.4 Conclusion du chapitre : San Michele figure d'une religiosité populaire

La *géosacralisation* nous l'expliquions ne peut être comprise que dans un rapport écoumenal entre l'homme et son milieu. Aussi si ses strates mettent en évidence des structures matérielles telles que les temples et les églises, celles-ci sont le reflet de différentes structures immatérielles basées sur les croyances des peuples.

Une nouvelle croyance populaire prend corps en se nourrissant des anciennes strates matérielles et immatérielles, mais ne tue pas l'ancienne.

Le résultat de ces différentes strates donne naissance à la *géosacralisation* comprise dans sa dimension immatérielle par le biais de la religiosité populaire (Verdoni, 2003). Celle-ci reliant et recueillant les différentes strates de la *géosacralisation*.

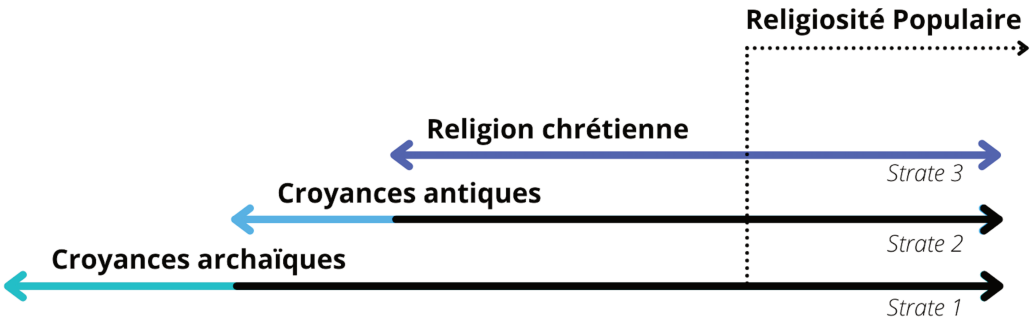


Figure 9 *:* La *géosacralisation*

Il en est de même pour la figure de San Michele qui, comme nous l'avons démontré, recueille et relie dans sa figure médiatrice les traces et les strates des croyances passées. Il faut bien comprendre ici, que la figure religieuse populaire de San Michele est en cela différente de la figure religieuse chrétienne de *Mîkhâ'êl*, car elle possède des particularités propres au milieu dans lequel elle s'est développée. Si *Mîkhâ'êl* puis *Michele* en latin « *Qui ut deus ?* » résulte d'une culture politico-religieuse et propose une figure commune à l'ensemble du monde chrétien, San Michele lui est le fruit d'une géosacralisation populaire imprégnée des cultes anciens véhiculés par le *medium* / média humain *via* la tradition orale.

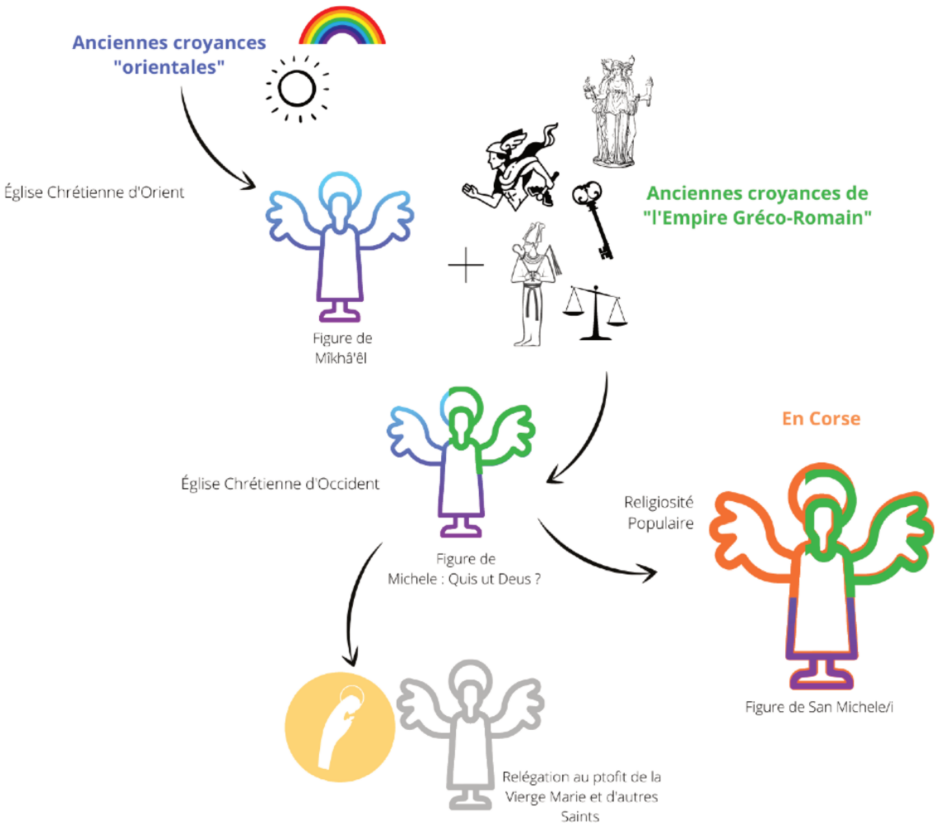


Figure 10 *:* De Saint Michel à San Michele

Dupliquer le vocable d'un saint dans sa langue ne relève pas d'une acculturation mais bien d'une appropriation. Ainsi chaque culture par l'appropriation dans sa langue de l'Hébreu *Mîkhâ'êl* fait état de cette transition populaire. En Corse on trouve Michele, Micheli et les contractions qui en résultent *Miele, Mieli*. Ces particularités langagières régionales montrent bien l'appropriation dont il est question.

De cette *géosacralisation* et de l'appropriation langagière découlent un ensemble de croyances qui peuvent être identifiées dans les légendes, les contes, les chants, les dictons, les proverbes, les *prigantule* et dans des structures humaines, telles que les confréries, perçues comme un contre pouvoir religieux proche du peuple.

Les récits mythiques - contes, mythes, légendes - racontent, comme nous l'avons vu, les structures mythologiques de San Michele empruntées au monde chrétien - qui les a lui même emprunté aux anciennes croyances des territoires conquis - elles sont le fruit en Corse d'une multitude de sources provenant de différents endroits du monde mais recrées en communion avec le milieu dans lequel elles ont perduré. C'est pourquoi la légende de *San Micheli nant'à a tarra* recueillie à Portivechju aura certes dans son essence des structures universelles et des particularités que l'on pourra retrouver dans d'autres cultures, mais sera profondément liée aux spécificités mésologiques de l'Alta Rocca - ici la culture de la vigne- et plus précisément de Porto Vecchio - la cantina de Scinettu.

La légende de la *Biscia* a des caractéristiques propres à différentes évolutions et apports historiques et présente un emprunt mythologique important. Pourtant, ses variantes montrent une récupération faite en adéquation avec le milieu d'où elles émergent et nous ouvrent la route des voies de communication où les hommes *via* la tradition orale partageaient bien plus que de simples mots, comme en témoigne la version dont nous faisons mention provenant de la région du Niolu, éloignée d'une centaine de kilomètre de l'Ostriconi.

La légende d'Ominanda, porte en elle les archétypes mythiques des sociétés religieuses et des religions politiques, inscrites dans un espace triangulé entre Castirla, Ominanda et le *Galghello*.

Les légendes de construction des églises dédiées à différents saints, lorsque les pierres se déplacent seules, ou bien transportées par des boeufs blancs en un autre endroit comme c'est le cas pour la légende de la construction de la chapelle Sant'Anghjuli de Lanu[1] démontrent elles aussi l'importance du milieu et de l'appropriation d'une figure par

[1] Voir annexe 12

la population, celle-ci se construisant et s'implantant au sens propre et au sens imagé dans un lieu précis.

Les légendes mentionnant l'apparition de l'Archange venu combattre le Diable, comme c'est aussi le cas à Lanu[1] sur le Sant'Anghjuli, témoignent, par la marque comprise comme étant celle de Satan, des traces d'un passé archaïque vivant dans l'oralité.

C'est aussi le cas des régions placées sous la protection de différents saints saurochtones : Saint Georges, Saint Michel, Sainte Marguerite, car cette stratégie s'entend dans une optique défensive et protectrice liée à des croyances anciennes ou a des invasions historiques.

La toponymie est de fait intéressante mais non suffisante à la compréhension d'une géosacralisation si elle n'est pas associée aux enquêtes orales. De la même façon, une enquête orale n'aura de sens qu'en la comprenant en adéquation avec le territoire, car le matériel et l'immatériel sont insécables. Comprendre pourquoi la légende de Venacu fait état d'un Dragon combattu par Anghjulu Maria ne peut se faire qu'en observant le territoire et l'évolution de la figure de Sant'Angelo.

Si *l'Offertorium*, l'Offertoire de la messe des morts, mentionne Saint-Michel protecteur des âmes, il demeure un chant commun au monde chrétien. Les chants corses traditionnels qui mentionnent San Michele/i sont eux la preuve de cette appropriation populaire de la figure de Michel. Dans le « *Vocero di una madre Niolinca* » que nous citions précédemment, les symboliques liées à San Michele sont adaptées certes aux circonstances - il est le gardien des portes de l'Invisible - mais cela démontre également que ce sont ces symboliques et représentations populaires de l'au-delà - influencées par l'Église et des croyances plus anciennes bien sûr - qui sont liées à Michele. Dans le serenatu « *Quand'eu vi vecu passà*[2] », le « *versu* » c'est à dire la mélodie sur laquelle est chantée la sérénade est spécifique à la *pieve* du Boziu :

« Permettìtemi l'amore
Nun siate cusì crudele
Vi serò senza timore
Sempre custante è fedele
Aghju una lancia à lu core
Quella di Santu Mighele »

[1] Voir Annexe 13

[2] Voir Annexe 14

L'allusion à San Michele ici, renvoie à sa lance solaire dont la puissance transperce la dureté du coeur de l'homme épris. Relier San Michele à l'amour - même s'il est douloureux et ardent - est chose plutôt rare, et fait d'abord état d'une appropriation personnelle des symboliques michaeliques. Ce chant est devenu par la suite une récupération communautaire du Boziu, puisque chanté de génération en génération. Preuve en est que les symboliques soulevées dans la poésie sont inhérentes à un milieu en particulier.

Comme autres éléments issus de la tradition orale, les dictons et les proverbes mentionnant San Michele, résultent eux aussi d'une appropriation mésologique.

Ainsi la locution « *l'Estate di San Michele* » faisant référence à l'été indien se dit aussi « *l'Estate di San Martinu* ». Si les fêtes des deux saints, ici aux symboliques communes, sont commémorées toutes deux en automne - 29 septembre pour Saint Michel, 11 novembre pour Saint Martin - , il semble cependant y avoir une répartition géographique entre l'un et l'autre. En effet « *l'Estate di San Michele* » semble s'étendre plus spécifiquement dans le nord de la Corse - dans le bassin bastiais - tandis que San Martinu s'octroierait le sud de l'île. Ainsi la préférence à l'un ou l'autre dénoterait à notre sens d'une appropriation communautaire.

On retrouve cette constatation lorsque l'on évoque les symboliques saurochtones de Saint Michel. D'autres saints - qui n'ont pas la puissance d'un archange ceci-dit - ont eu aussi cette particularité : Saint Georges ou Sainte Marguerite entre autre. S'ils sont bien présents sur le territoire insulaire, ils ne semblent pas avoir une popularité aussi forte que Michele. Ce choix ne pouvant être simplement une affaire d'implantation plus tardive d'un point de vue historique, puisque l'on trouve une chapelle romane datant du XII ème siècle pour Saint Georges et une chapelle romane Sainte Marguerite datée du XIII ème[1], il s'agit bien d'une préférence populaire quand au choix de San Michele[2]. Se trouvant à la croisée des chemins, les chapelles San Michele marquent les hommes qui empruntent ces voies de communication. Elles les imprègnent de leurs symboliques - déjà ancrées dans la mémoire collective puisque ayant une origine archaïque -, de leurs histoires et font le lien entre l'ici et l'au delà, entre le vécu et l'imaginaire, entre ce que l'on voit et ce que l'on ne doit pas voir. Aussi, plus il y a multiplication de ces supports médiologiques et

---

[1] Rappelons ici que les saints saurochtones sont très « à la mode » durant cette partie du Moyen-âge (Dehoux, Op.cit.).

[2] Même si l'Église développe son message à travers la figure de Saint Michel, l'importance de son culte dans la tradition orale montre l'attachement du peuple à cette figure.

médiatiques, plus les hommes se sentent proches de la figure sainte, et plus ils se sentent proches de cette figure, plus ils la font vivre dans leur culture matérielle et immatérielle.

D'autres dictons mentionnent San Micheli. Ainsi dans les régions d'Afà et de Bucugnà, lorsqu'une coccinelle se pose sur le doigt il faut prononcer les paroles suivantes afin que lors de son envol elle nous porte bonheur :

« Bola Buledda codda in celu
San Micheli ti darà u pane è u meli [1]*»*

D'autres parts, A Santa Maria Sichè, nous l'évoquions, la coutume voulait qu'à la San Micheli, les enfants frappent aux portes des maisons et réclament dans le vacarme « *San Mieli ! San Mieli fighi è meli !* »

Ces locutions montrent bien la confiance que les populations placent en l'Archange. En lui envoyant un médiateur - la coccinelle, appelée aussi bête à bon Dieu en français - capable de traverser le Visible pour accéder à l'Invisible. Ils espèrent ainsi en frappant *aux portes du ciel*, recevoir ce pain et ce miel, gages de quelques douceurs lumineuses. La date du 29 septembre marque l'ouverture d'un nouveau cycle saisonnier, lorsque San Micheli vient fermer les portes de la lumière pour laisser place aux ténèbres. Cette symbolique de prospérité des récoltes est une dimension que l'on ne retrouve pas habituellement dans la figure religieuse chrétienne de Saint Michel, mais qui résulte à l'évidence d'anciennes croyances archaïques ou antiques que les populations ont fait perdurer en San Micheli. À Avapessa par exemple (Luccioni, Op.cit, p.164) les bergers l'imploraient pour qu'il fasse pleuvoir ou pour qu'il préserve le troupeau des maladies.

Les fêtes de la Saint Michel - le 08 mai et le 29 septembre - sont aussi propices aux démonstrations de la religiosité populaire michaelique. Dominique Verdoni (Op.cit.) nomme ce moment particulier de l'année où les habitants commémorent un saint le « *sacré de communion* ». Les villages de Lucciana et de Vignale se retrouvaient chaque 08 mai au col qui les sépare pour un déjeuner festif. Si Lucciana a sa chapelle San Michele, ce n'était pas le cas de Vignale[2]. Pourtant, en créant un moment de convivialité autour de cette fête religieuse, on resserrait les liens et la solidarité entre les deux communautés.

---

[1] "*Coccinelle monte jusqu'au ciel, Saint Michel te donnera du pain et du miel ».*

[2] On trouve simplement dans l'église la peinture murale d'une balance avec la mention *« Quis ut Deus ? »*

On retrouve le même exemple à Lanu, où à la même date, les habitants des villages de Rusiu, Lanu, Aiti et Omessa se retrouvaient à la chapelle Sant'Angelo. Cette procession était le moment festif du printemps, jusqu'à ce qu'une dispute éclate entre les communes de Lanu et d'Omessa pour la possession de la chapelle[1]. Ce désir de possession, est un exemple de la ferveur populaire - poussée à son extrême - envers San Michele. C'est également le cas en Casinca (Luccioni, Op.cit, p. 70) où les habitants de Loretu, Monte et Silvarecciu se rejoignaient en procession sur les ruines de la chapelle.

En d'autres endroits de Corse, les habitants ont fait le choix de déplacer la commémoration initialement prévue le 08 mai, à d'autres moments de l'année. A Castirla, la procession et le déjeuner festif avaient lieu fin avril jusque dans les années 50. A Castellare di Mercuriu, la fête a été déplacée au mois d'août pour que les habitants partis vivre ailleurs puissent eux aussi assister à la célébration populaire à leur retour estival. Dominique Verdoni (idem, p.5) nous dit :

> « *il est frappant de constater que toujours les hommes, en s'appuyant sur des morceaux choisis de leur patrimoine social, ont su inventer des formules de recomposition culturelle sur le plan symbolique, technique, socio-économique* »

C'est ce que l'on peut constater avec les exemples cités. Ces modifications ne sont pas anodines et témoignent du fait que San Michele en Corse soit une figure de la religiosité populaire, plus encore qu'une figure religieuse chrétienne.

Les *prigantule* s'ancrent dans cette dynamique, puisqu'elles gardent en elles les traces des croyances païennes en s'articulant notamment autour de l'eau, du feu et de la pierre. Dites par des *signadore/i*, ces prières magico-curatives pouvant s'apparenter à de la magie blanche, ne sont tolérées par l'Église que parce qu'elles mentionnent une figure sainte de la religion chrétienne. Concéder à ces pratiques permet de ne pas « *menacer la cohésion sociale* », de ne pas « *faire éclater l'unité humaine* » tout en évitant de « *rompre le cycle du temps* » (idib). Ainsi ont fusionné croyances archaïques, antiques et chrétiennes au sein d'une même pratique populaire, et il n'y a rien d'étonnant à ce qu'on en retrouve une - au moins - faisant appel aux pouvoirs de Michele.

[1] Finalement c'est à Lanu que reviendra la gestion de la chapelle. Omessa fera construire une chapelle plus proche de son village.

Les confréries, tiers ordre composé de laïques, longtemps considérés comme un contre pouvoir religieux, sont aujourd'hui le lien entre le cultuel et le culturel. A Bisinchi, la confrérie San Michele a été réactivée en 2019, après cinquante années d'absence.

Saint-Michel, bras armé de la christianisation s'est implanté en de nombreux endroits de Corse, à la croisée des routes, sur les sommets, proche des sources. Ses structures sont dépendantes des aléas historiques et des routes médiatiques et médiologiques que crée l'Église. Sa figure religieuse chrétienne s'est construite sur un ensemble de mythes provenant de différents endroits du monde, pour éduquer les foules.

Saint Michel est le saint protecteur du peuple et des puissants, il est celui qui conduit à la victoire et qui décide du sort des âmes, celui qui marque la puissance de l'Église et des pouvoirs politiques en place sur les territoires conquis.

San Michele, lui, est la figure d'une religiosité populaire, qui s'est construite en accord avec le peuple qui le fit naitre et évoluer. Il n'est pas uniquement l'ange en armure, il est celui qui protège les récoltes, qui ouvre les saisons, qui fournit le pain, celui qui protège les hommes et les femmes par la force de sa lumière dans l'amour et dans la mort.

Saint Michel et San Michele ont tous deux dans leurs structures une dimension profondément médiatrice. Saint Michel vient rassembler le sacré et les hommes en un lieu, tandis que San Michele lui, rassemble les hommes et le sacré en un milieu. Le premier fait communauté chrétienne religieuse, le second fait société religieuse.

Si nous notions la séparation entre les sociétés religieuses et les religions politiques, il faut comprendre que les sociétés dites traditionnelles sont à la jonction de ces deux rapports au monde. Ancrées dans un lieu par la religion chrétienne, elles vivent pourtant en adéquation avec leur milieu. De ce fait les figures saintes que leur présente l'Église sont inévitablement rattachées à une culture populaire, à des traditions et des croyances plus anciennes, car les symboliques sont déjà connues et intégrées.

Dans toute sa matérialité Saint Michel a su implanter en terre insulaire la foi et la politique de l'Église chrétienne. Dans son immatérialité, San Michele a conquis lui, le coeur et les mémoires du peuple qui habite cette terre et cela même en des lieux où chapelles et églises ne s'étaient pas élevées.

Mais aujourd'hui nous devons nous interroger, qui de Michel ou de Michele faut-il arracher des griffes de l'Oubli ? Lequel doit faire patrimoine, lequel doit faire territoire ? Prendre le risque de n'en sauver qu'un pourrait faire mourir l'autre. Mettre en lumière Saint-Michel, en ignorant San Michele reviendrait à plonger dans les ténèbres l'Histoire de la société insulaire au seul profit d'une unité religieuse chrétienne ; et cela n'est pas notre rôle. A l'inverse, promouvoir San Michele en faisant fi de ses racines archaïques,

antiques et chrétiennes, serait une ineptie : un arbre privé de ses racines ne peut espérer se maintenir longtemps en *vie*.

Les médiations de cette patrimonialisation ont donc pour objectif de redonner vie à San Michele en y incluant sa dimension religieuse *via* Saint Michel.

CHAPITRE 4. Les processus de médiation patrimoniale au coeur des enjeux contemporains de la communication

4. Les processus de médiations au coeur des enjeux de la patrimonialisation 253

4.1 Médiations patrimoniales : de la mise en valeur à la Valorisation 254

4.2 Valorisation et mise en valeur patrimoniales via le numérique : quels dispositifs contemporains de médiations ? 261

4.2.1 Quelle place pour le numérique ? L'exemple de la Balagna 261

4.2.2 Le Webdocumentaire : un dispositif de médiations patrimoniales via le numérique ? 268

4. Les processus de médiations au coeur des enjeux de la patrimonialisation

Comment faire « territoire » en rassemblant ses habitants autour d'une figure patrimoniale aux portes de l'Oubli ?

Faire « territoire » reviendrait ici à recréer une cohésion communautaire politique, symbolique et mésologique qui fasse sens aux femmes et aux hommes qui peuplent ledit territoire. Si l'on s'évertue - à tort ou a raison - à percevoir la Corse dans sa globalité territoriale (et donc comme une société une et indivisible), il est important de s'attarder sur ses particularités « *pievane* » et de la concevoir comme un ensemble de territoires et de milieux propres aux paysages qui la composent.

Ainsi l'identité commune liée à l'insularité est avant tout composée d'un ensemble de spécificités et de communautés qui lui donne corps, comprises dans une « *société de la parole, qui dit et qui nomme* » (Acquaviva-Bosseur, Op.cit.).

San Michele ne s'est pas implanté de la même façon et dans un même élan de foi sur l'ensemble de l'île ; pareillement les dictons, les chants et les légendes qui composent le patrimoine immatériel sont évidemment liés au milieu au sein duquel ils sont nés - ou ont été récupérés.

Nous devrions alors rajouter le pluriel à ce terme, car la Corse fait « territoires » avant de faire « territoire », fait « communautés » avant de faire « société ».

Dans le cas qui nous intéresse, il faudrait parvenir à rendre visibles et perceptibles ces territoires *via* la figure de San Michele et vice-versa, car :

> « *réfléchir sur le territoire, c'est accorder une importance à la façon dont un groupe humain ancre ses manifestations, son devenir, son existence dans les relations qu'il entretient avec son milieu naturel et qui se présente alors sous la forme d'un espace à parcourir, à habiter, à aménager, à travailler. Dans le cas de la Corse, observer l'effort des insulaires pour maîtriser leur espace, étudier le réseau des relations qu'ils entretiennent avec leurs lieux permet de ne pas séparer l'homme des conditions concrètes, corporelles, matérielles, topologiques de son existence quotidienne* ». (Verdoni, 2010)

Partant de ce principe, il nous semble nécessaire d'effectuer une distinction entre la mise en valeur et la valorisation d'un territoire. Si la première, liée à *l'évènement*, peut se

contenter d'une temporalité courte et d'un regard ponctuel, la seconde, comprise comme un *avènement*, nécessite une visibilité à long terme. Par ailleurs, si l'on parvient à assurer cette valorisation, alors peut-être sera-t-elle comprise comme une transmission.

4.1 Médiations patrimoniales : de la mise en valeur à la Valorisation

La nécessité de sauvegarder les différents éléments du patrimoine est un fait acquis depuis quelques décennies sur l'île, de nombreux projets présentés comme une « *valorisation patrimoniale* » naissent chaque année en différents endroits. Pourtant, si ces actions de médiations patrimoniales ont le mérite d'exister, il manque selon nous un élément important dans leurs stratégies : percevoir le public ciblé comme actif et partie prenante en parvenant à l'intégrer pleinement dans un processus de valorisation.
Trois raisons à ce constat :

- La valorisation patrimoniale n'est pas l'affaire d'intentions isolées - associatives ou institutionnelles - mais relève d'une prise de conscience commune à l'ensemble des habitants d'un territoire[1].
- La seconde, qui découle souvent de la première, résulte de la confusion entre mise en valeur, mise à disposition et valorisation.
- La dernière étant qu'il est nécessaire de percevoir la patrimonialisation non seulement comme un objectif de sauvegarde, mais aussi comme un objectif de communication et de transmission[2].

Catherine Herrgott (2013) nous dit :

---

[1] Dominique Verdoni (Op.cit.) nous dit à juste titre : « *c'est à la société d'indiquer ce qu'elle considère comme essentiel. Pour fonder ce territoire comme porteur de sens et de valeur, la patrimonialisation est par conséquent à considérer comme une politique au service de l'appropriation et de la désignation par un groupe social, en fonction d'enjeux économiques, territoriaux, symboliques, politiques ou sociaux, d' « objets » marqueurs d'identité qu'il a l'intention de conserver et de valoriser pour se sentir bien chez lui et continuer à y vivre tout en y accueillant d'autres groupes* ». Cependant, il est évident que pour qu'une société puisse se reconnaitre dans un objet ou une figure dite patrimoniale, il faut avant tout qu'elle le/ la connaisse .

[2] Romain Colonna (2011, p.89) souligne que la notion de transmission (notamment dans le cadre du patrimoine immatériel) n'est pas toujours inclue dans les finalités des processus patrimoniaux : « *à titre illustratif, dans le texte de l'Unesco datant de 2003, les mots sauvegarde et sauvegarder apparaissent à quarante-quatre reprises sur les quatorze pages (...) en revanche, la faible occurence du terme suivant peut sembler plus étonnante : transmission apparait quatre fois (...) ce qui semble se dégager après ce bref examen lexical, c'est que la convention focalise principalement son attention sur la sauvegarde du patrimoine immatériel, telle une photographie qui le figerait dans son état actuel, sans prendre en compte son évolution, le monde extérieur qui l'entoure.*"

« *En fin de compte, la patrimonialisation est la forme « primordiale » et pratique pour asseoir un « ordre » sur la base d'une admission et d'une adhésion à des valeurs référentielles du moins sur le plan de l'identité locale* ».

Pour ce faire, en plaçant la patrimonialisation au coeur des enjeux contemporains de la communication, nous aurions enfin la possibilité de traverser le fossé que l'on a trop souvent creusé entre la Communication[1] (qui ne concernerait que la diffusion d'une information dans une temporalité au présent et dans un espace toujours plus grand) et la Transmission (qui concerne uniquement la diffusion d'une information sur un temps long et dans un espace réduit). Regis Debray disait « *la communication et la transmission ne sont pas des registres à juxtaposer mais à coordonner* » (Op.cit.), cette formule nous souhaitons la modifier : la communication et la transmission - comprise dans le cadre d'une valorisation patrimoniale - ne sont pas des registres à juxtaposer, ni même à coordonner mais à fusionner.
Faire « territoires » c'est donner aux habitants leur conscience *d'être*, c'est les rendre acteurs de leur patrimoine par des actions de médiations entre passé, présent et futur, dans un espace reconnu comme un milieu :

La

> *« médiation culturelle[2] regroupe des modalités d'interventions riches et diversifiées qui vont de l'accompagnement des publics dans leur rencontre avec les formes artistiques aux pratiques des langages expressifs qui se donnent à voir et à entendre comme prises de parole dans l'espace public* » (Caune, 2017, p.11)

en permettant entre autre la « *construction du lien social, outil de la démocratie culturelle, support de la transmission, expression des cultures minoritaires*… » (idem).

Aussi la médiation, dans son sens premier d'intermédiaire entre une chose et une autre, à un rôle considérable au sein de la patrimonialisation puisqu'elle métaphorise ce pont, ce

---

1 De laquelle découle la médiatisation.

2 La culture est ici comprise dans son sens anthropologique.

portail entre deux éléments, non plus perçus comme disjoints mais conjoints - c'est pourquoi il est « *nécessaire d'inscrire la médiation dans un cadre de références qui fait place à la sensibilité contemporaine de l'homme ordinaire et aux normes qui lui sont transmises et dans lesquelles il se reconnait*. » (ibid, p.28)

Dans une dimension patrimoniale, « *la* » médiation n'a pas réellement de sens dans sa singularité. Il n'y a pas un seul type de médiation d'une institution vers un public, il y a aussi « *des* » médiations écoumenales - physiques, ontologiques, techniques, symboliques, culturelles - donc circulaires.

Si nous comprenons le terme de « *contrat de communication* » proposé par Davallon et Le Marec (2000), qui permet de donner confiance aux publics dans ce qu'il leur est donné à voir et à comprendre, et si les recherches précédent la restitution se doivent bien évidemment d'être encadrées, construites et vérifiées, le terme de contrat - même implicite - ouvre à nouveau une dichotomie entre deux catégories *d'étants* d'un territoire : les acteurs et les spectateurs, le vendeur et l'acheteur[1]. Le contrat alors serait compris comme un « ticket » attestant que le patrimoine s'apparente à un « produit-spectacle » que l'on peut reléguer, sitôt la séance finie, à un souvenir, et non à une expérience vécue, terme qui sous-entend que l'on a acquis un savoir-faire ou un savoir-être par le contact à une réalité concrète. La médiation patrimoniale étant alors uniquement comprise comme une *guicheterisation*[2].

Si le patrimoine renvoie étymologiquement à ce qui nous est légué par le « père », la médiation patrimoniale devrait avoir dans ses prérogatives la restitution de ce patrimoine à la lignée qui en est dépositaire, pas seulement une mise en valeur *spectacularisée*. Dans une même idée, il ne peut être uniquement le fait d'une action médiatique - comprise dans le terme médiatisation - en reposant uniquement sur la question du « beau » et servant alors « *d'alibi au développement local* » (Canova, Brand, Landel, 2009, p.407) et touristique d'un territoire.

Il ne faut cependant pas accorder à la mise en valeur une connotation péjorative ni même la mettre en opposition à la valorisation, elle reste une des étapes nécessaires au processus de patrimonialisation. La mise en valeur du patrimoine permet de donner à voir et à comprendre l'essence et les couleurs d'une communauté à un public venant d'un

---

[1] " *Le rôle de marqueur territorial (du patrimoine) se diluant complètement dans une valorisation marchande qui se retrouve, à un moment donné, économiquement et socialement majoritaire*" (Furt, Storaï, 2009, p.400)

[2] Voir comme une « *gamification* » lorsque la dimension ludique prend le pas sur la dimension éthique de la médiation. A titre d'exemple l'application Géocaching, permet à la façon d'une chasse au trésor de trouver des objets cachés en différents lieux patrimoniaux. Si la dimension ludique est bien présente, et si l'on donne « à voir », les participants n'ont souvent aucune information - vérifiée- sur les lieux dont il est question.

autre milieu - dans son sens mésologique - tandis que la valorisation patrimoniale est selon nous ce que l'on donne à vivre à un habitant du milieu patrimonial de l'objet en question, elle est « *cet horizon commun à l'auteur et au récepteur, le lieu de passage entre la tradition et la transmission* » (Caune, Op.cit).

Les premiers étant spectateurs, les seconds devenant des "*spectacteurs*" (Weissberg, 1999). Le schéma de patrimonialisation se concevrait alors comme suit :

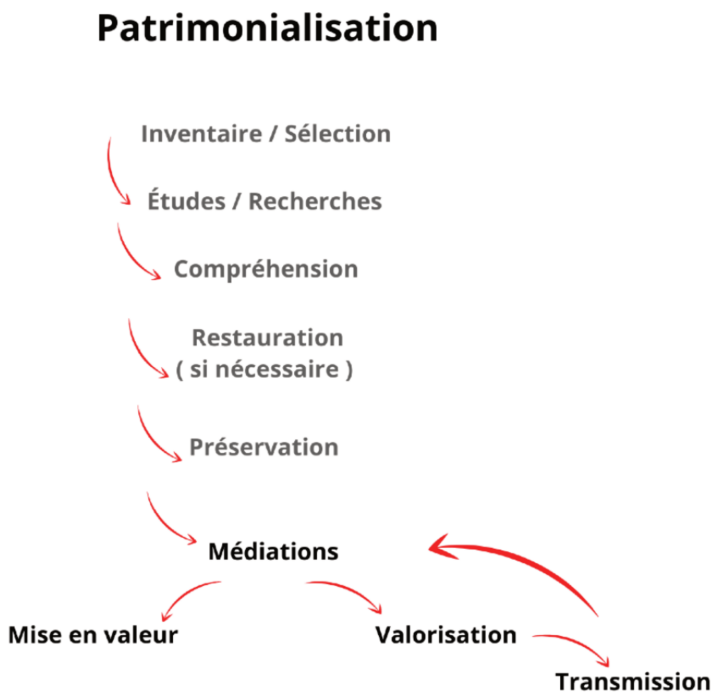


Figure 11 *:* Processus de Patrimonialisation

Concevoir les médiations patrimoniales en regard des enjeux actuels de la communication suppose l'utilisation d'outils contemporains tout en sortant des dimensions purement publicitaires et commerciales et en allant vers des aspects plus éthiques et humains. Cependant, il faut que ces outils puissent eux aussi être compris comme alliant communication et transmission, mise en valeur et valorisation.

Les groupes institutionnels ou associatifs dont nous faisions mention peuvent et doivent agir sur le terrain en permettant non seulement la réhabilitation et la restauration des édifices, l'ajout de panneaux informatifs, la remise en état des anciennes voies de communication[1], en assurant des enquêtes de terrain, en complétant les recherches et

[1] Comme le proposent i Chjassi Muntagnoli : http://www.chjassimuntagnoli.com

les inventaires sur le patrimoine immatériel et matériel etc. Ils sont, nous le comprenons bien, indispensables aux premières étapes du processus de patrimonialisation en permettant aux différents publics de voir et de comprendre.

Cependant, notre rôle en tant que chercheuse en Information et Communication dans une optique patrimoniale à dimension info-communicationnelle et anthropologique est de réfléchir à la mise en valeur et à la valorisation des territoires par le biais de dispositifs adéquats en introduisant « *la visée d'un sens qui dépasse la relation immédiate pour se projeter vers l'avenir* » (Caune, Op.cit, p.29), tout en « *réparant les déchirures du tissu social* » (idem, p. 118) insulaire.

Nous devons élaborer et interroger des dispositifs de médiations qui puissent permettre à la communication et à la transmission de fusionner, qui soient accessible à tous, ludiques et interactifs, tout en créant une mise en relation et une mise en cohérence des supports médiatiques, par « *la recherche d'un équilibre entre l'objet et les dispositifs, entre l'objet et le viseur, entre logique patrimoniale et logique économique. Par une quête d'un « juste équilibre » entre service et support* » (Davallon, Op.cit, p.53) Or, bien souvent les actions de médiations, bien que pouvant être complémentaires entre elles, ne sont pas organisées au sein d'un dispositif global d'actions[1].

La figure de Saint Michel est complexe à promouvoir, car elle demeure pour les chrétiens du monde entier un outil et un patrimoine religieux, un *medium*, un médium et un média.

En Corse, certaines églises demeurent actives et la figure de l'Archange est toujours vénérée, c'est pourquoi il faut créer une distinction entre la figure religieuse de Saint-Michel et celle patrimoniale de San Michele.

Saint Michel fait écho à l'ensemble de la communauté chrétienne, San Michele lui a pris naissance dans différents milieux insulaires en s'enrichissant comme nous l'avons montré de l'histoire d'une terre aux multiples conquêtes et aux nombreuses influences mythologiques. Les églises insulaires ont été construites avec des pierres provenant de paysages locaux, les mythes et légendes, les contes et les chants se sont inspirés des couleurs, des bonheurs, des peurs et des douleurs d'un peuple qui a grandi de façon concomitante avec ses différents milieux. Dès lors, puisqu'on entend que San Michele est une figure de la religiosité populaire, il ne peut s'agir du Saint-Michel figure sainte de la religion chrétienne. La nuance est mince, mais existe bel et bien. San Michele fait partie

[1] Il arrive qu'une médiation sur un objet patrimonial soit portée par différents acteurs (politiques, office du tourisme, culturels, historiens, communicants …) qui travaillent de façon séparée selon leurs objectifs propres ou bien il arrive aussi qu'un seul de ces acteurs porte cette médiation selon son seul axe de compétence. La médiation devient alors antinomique, puisqu'aucun élément ne vient relier ces actions entre elles, s'en suit des processus de médiations patrimoniales avortés, mal compris, mal transmis.

de la culture et du patrimoine insulaires, Saint Michel du patrimoine mondial de la communauté chrétienne.

Si les églises demeurent placées sous le vocable de Saint-Michel et que l'on continue à le prier, San Michele lui s'est peu à peu effacé des mémoires.

Aussi notre but n'est pas d'assurer une valorisation ou une mise en valeur de la figure religieuse de Saint Michel - même si elle est la condition *sine que none* à l'existence de San Michele. Nous ne désirons pas recréer un mouvement de foi autour de sa figure en re sacralisant par exemple les édifices délaissés, mais nous ne tenons pas non plus à faire fi de cette sacralisation passée. Notre objectif n'a bien évidemment pas vocation à recréer cette communication ecclésiastique, mais d'opérer une valorisation et une transmission culturelle auprès des insulaires en redonnant formes et couleurs aux routes visibles et invisibles des « religions politiques » ainsi qu'aux chemins des « sociétés religieuses » qui ont imprégné la Corse pendant près de 1500 ans.

La mise en valeur, la valorisation et nous l'espérons la transmission que nous souhaitons créer autour de San Michele ont pour unique but de rendre aux habitants, territoire après territoire, une part de leur histoire patrimoniale et culturelle insulaire ; tout en permettant à ceux qui le souhaitent de mieux comprendre l'histoire du territoire qu'ils découvrent. Ces routes existentielles que nous voulons recréer, ne seront en aucun cas des chemins de pèlerinages religieux - et si cela se produit -, si le monument patrimonial retrouve sa « *valeur d'usage* » (Davallon, Op.cit, p.75) c'est à l'Église Chrétienne de s'en préoccuper.

Si créer des médiations autour d'une figure patrimoniale méconnue a l'avantage de contourner certains présupposés et stéréotypes accolés aux figures patrimoniales déjà étudiées - San Martinu, Napoléon ou Paoli à titre d'exemple - nous devons cependant éveiller la curiosité, soulever un intérêt là où il n'y en a que très peu. Nous devons inciter les différents destinataires à faire (re)connaissance avec la figure de San Michele tout en sortant d'une narration linéaire habituellement réservée aux publications scientifiques.

Pour ouvrir ces médiations, nous souhaitons donc interroger différents outils au sein d'un dispositif global d'actions patrimoniales. Avoir réalisé les recherches autour du mythe de San Michele était un atout majeur dans notre démarche, puisque nous connaissons les intentions derrière les faits. Le contrat de confiance dont parlait Davallon et Le Marec, et bien que le terme de pacte de confiance nous semble plus adéquat, peut alors être respecté. Car nous porterons autant d'attention aux dimensions éthiques et scientifiques qu'à celles esthétiques. Par ailleurs, appréhender le mythe de San Michele a demandé des mois de travail, nous sommes donc bien placée pour en restituer les nuances.

Puisqu'il s'agit ici de faire « territoires » en donnant sens à la *géosacralisation*, nous nous

devions de choisir un terrain qui soit pertinent pour nos recherches et nos analyses en Sciences de l'Information et de la Communication. Connaître son sujet est important en terme de patrimonialisation, mais connaître son terrain l'est tout autant. C'est pourquoi nous avons choisi d'élaborer et d'étudier un dispositif qui prendra vie sur le territoire de la Balagna où nous avons grandi.
Le dispositif que nous souhaitions interroger émanait de nos recherches précédentes en Master SIC appliquées aux ressources patrimoniales des territoires: le transmédia storytelling et le webdocumentaire dont les narrations servent :

> « *le discours sur le passé en reconstituant aux yeux des publics un monde cohérent à partir d'objet et de savoirs auparavant disparates et désormais réunis au sein de différents dispositifs de médiation. Le patrimoine constitue de fait un réservoir inépuisable d'histoire et de personnages à partir desquels les institutions culturelles sont les plus à même de proposer des univers narratifs suscitant l'intérêt des publics* ». (Bourdaa, 2021, p.10-11)

Si nous avons pu analyser les retombées de l'un et de l'autre parfois de façon informelle et avons pu juger du potentiel indéniable qu'offraient ces deux dispositifs dans une dimension patrimoniale, nous souhaitions dans le cadre de notre thèse de doctorat aller plus loin dans leurs études respectives en les adaptant à la valorisation et à la mise en valeur d'une figure patrimoniale reposant elle-même sur le principe des médiations. Les applications patrimoniales locales du transmédia ayant été étudiées par Don-Mathieu Santini et Agata Nicoli[1] (2017, 2021), il nous a semblé alors pertinent dans un souci d'efficacité et de rigueur, de concentrer nos recherches sur un outil qui n'avait jamais été utilisé ni étudié en Corse, que ce soit dans un cadre culturel ou dans un cadre patrimonial[2] : le webdocumentaire.

---

[1] *U fiddolu di u pesciu, A Fata d'Alisgiani, U Prête Ghjuvanni,* les quartiers et places de Corti.

[2] Exception faite de notre webdocumentaire réalisé pendant notre stage de Master 2 pour l'association des Rencontres Musicales et Contemporaines de Calenzana : *E Strade di l'Armunia*.

4.2 Valorisation et mise en valeur patrimoniales *via* le numérique : quels dispositifs contemporains de médiations ?

Parler de médiations patrimoniales dans un contexte contemporain revient à faire appel à des outils physiques et numériques. Le rapport de l'INSEE[1] de 2019 indique que 88% des Français sont connectés à Internet et que 77% d'entre eux ont un smartphone - leur permettant également d'y accéder.

De facto, réfléchir à des médiations patrimoniales *via* le numérique, demande au préalable de s'interroger d'une part sur les outils numériques en eux-mêmes. Servent-ils simplement à proposer une mise à disposition du patrimoine en assurant parallèlement la mise en valeur de celui-ci ou bien parviennent-ils à déployer une valorisation et donc une transmission ? Peut-on conceptualiser des dispositifs qui soient à la fois esthétiques et éthiques ?

D'autre part, il faut s'interroger sur les connaissances numériques du public ciblé et donc à la médiation numérique[2] en elle-même. Pour ce faire, il faut que l'interface médiatique entre le contenu et l'utilisateur soit adaptée non seulement aux intentions de conceptions mais également aux attentes, désirs, connaissances et imaginaires de l'utilisateur.

4.2.1 Quelle place pour le numérique ? L'exemple de la Balagna

Parvient-on à faire territoire en Corse grâce au patrimoine ?

Nous avons choisi ici de porter notre regard, afin de servir nos démonstrations, sur la région qui concerne notre étude : la Balagna.

Située au nord-ouest de la Corse, elle est répartie en deux inter-communalités : Calvi et l'Ile Rousse, qui composent le bassin de vie d'un peu plus de 20 000 personnes.

En 2018 la Balagna est la seconde destination touristique de l'île avec 5,7 millions de nuitées (sur 30 millions de nuitées enregistrées en Corse).

Depuis environ une quinzaine d'année, le voyage d'agrément s'émancipe peu à peu du modèle de vacance « farniente » en se revendiquant culturel et patrimonial.

---

1 Baromètre du Numérique - Enquête sur la diffusion des technologies de l'information et de la communication dans la société française en 2019 : https://www.economie.gouv.fr/files/files/directions_services/cge/barometre-numerique-2019.pdf

2 « *La « Médiation Numérique » désigne les ingénieries, c'est à dire les techniques, permettant la mise en capacité de comprendre et de maîtriser le numérique, ses enjeux et ses usages* » https://lamednum.coop/quest-ce-que-la-mediation-numerique/

De fait, de nombreuses actions de médiations culturelles et patrimoniales se sont déployées sur l'ensemble du territoire. Si elles ne se présentent pas comme des produits uniquement destinés au tourisme, ces actions sont cependant souvent réalisées entre les mois de mai et d'octobre lors de la saison touristique et proposent davantage une mise en valeur qu'une valorisation du patrimoine balanin.
Un rapide tour d'horizon nous permet de percevoir ces différentes actions réparties entre différents acteurs locaux :

Actions portées par des Associations ou des particuliers

- Le Centre Culturel Voce, situé à Pigna en partenariat avec la mairie du village, le Pays de Balagne, la CDC et différentes actions Européennes (le projet de développement rural LEADER notamment), propose différentes médiations autour du patrimoine immatériel balanin : le Museu Musica (petit musée autour des instruments de musique traditionnels), l'Auditorium (permettant d'accueillir des concerts et des résidences artistiques), le site Internet Repertorium (médiathèque regroupant et classifiant des morceaux sonores du pays de Balagne afin de les restituer aux locaux), médiations dans les écoles de Balagna … Ces différentes actions de médiations - qui peuvent faire figure d'exception dans un calendrier annuel habituellement centré sur la saison estivale- regroupent nous le voyons bien : une mise à disposition (Repertorium), une mise en valeur (Musée et Auditorium), une valorisation et une transmission patrimoniale (médiations scolaires) mais elles ne prennent pas réellement en compte les outils contemporains de la Communication.

- L'Association des Guides-Interprètes de Balagne : organisation de visites guidées (en partenariat avec les différents Offices du Tourisme Intercommunaux) des villes et villages de Balagna. Majoritairement tournées vers le tourisme extérieur, nous sommes alors dans une mise en valeur du patrimoine balanin en donnant à voir et à comprendre, et occasionnellement dans une valorisation lorsque le public est balanin[1]. La médiation patrimoniale ici reste traditionnelle.

[1] D'après notre expérience personnelle, on peut se rendre compte que le ton, les mots, la langue employés par le guide voire même le contenu sont différents s'il s'adresse à un public local. Le guide a alors tendance à inclure son public dans l'histoire qu'il raconte.

- Le Musée Privé de Guy Savelli à Corbara présente sa propre collection d'objets patrimoniaux mais n'est ouvert qu'en période estivale. La mise en valeur n'est donc que partielle.

- L'Association des Rencontres de Musiques Classique et Contemporaines : deux festivals de musiques proposant des concerts en différents lieux patrimoniaux de Balagna, en août et en février, ainsi que des conférences, des médiations culturelles (académie, médiations scolaires) autour de la musique. Ici, il s'agit de mise en valeur du patrimoine par le truchement de la musique[1], comme c'est souvent le cas pour d'autres festivals en Balagna (Terra di Canti, Estivoce …), puisque la région ne dispose pas de salle de concert.

<u>Actions portées par des Institutions Politiques</u>

- Le Pays de Balagne - PETR : conçu dans le cadre du projet LEADER « pour développer une économie productive valorisant les potentialités et les ressources endogènes du pays de Balagne ». Un des axe concerne le patrimoine et les ressources locales et regroupe les actions suivantes : cahier de recommandation architecturales et paysagères, études d'inventaires patrimoniales basées sur les sources et fontaines de Balagna et des ouvrages en pierres sèches, restauration des jardins familiaux au coeur des villages aux bénéfices des habitants, numérisation des visites apostoliques, études toponymiques (Moncale, Galeria, Calenzana), inventaire de la biodiversité. Les médiations patrimoniales du Pays de Balagne s'articulent principalement autour de la mise à disposition du patrimoine balanin (restitution des enquêtes toponymiques et des différents inventaires, mise à disposition des jardins, numérisation de documents…). Le Pays de Balagne participe activement au processus de patrimonialisation, cependant ses actions de médiations présentent des manquement en terme de restitution patrimoniale aux habitants des lieux : peu de mise en valeur, pas de valorisation, pas d'utilisation d'outils numériques (mis à part leur site Internet).

[1] Nous avons fait une tentative de valorisation par le biais d'un dispositif comprenant un webdocumentaire : *E Strade di l'Armunia* et un dispositif transmédia : *A Cerca di l'Armunia* en 2019. Ceci-dit, le dispositif transmédia n'a été conçu que pour la seule promotion de l'édition 2019 du Festival et le webdocumentaire a été supprimé lors de la refonte du site Internet. La valorisation n'ayant pu être pérenne elle est aujourd'hui caduque.

- Les institutions politiques telles que les mairies devraient elles-aussi jouer un rôle considérable en terme de médiations patrimoniales. Pourtant seule une mise à disposition des ressources patrimoniales et une mise en valeur esthétique (aménagements d'accès, mise en lumière des édifices) est parfois consentie[1], il n'y a peu ou pas d'action de valorisation à proprement dites. Elles relèguent souvent cette mission aux Offices de Tourisme. La municipalité de Corbara a elle proposé son Musée du Trésor (présentant différentes oeuvres religieuses) mais il n'est ouvert que de mai à septembre. Une mise à disposition et une mise en valeur partielle donc.

- Offices du Tourisme Intercommunaux Calvi et Ile Rousse : servent d'intermédiaires entre une action de mise en valeur patrimoniale et les publics sous le slogan « *promesse d'une rencontre* ». Ils peuvent aussi être amenés à créer des produits (visite guidée à thèmes, audio-guides, festival, rencontres…) mais toujours dans le cadre d'une mise en valeur du territoire et non d'une valorisation puisque s'adressant majoritairement à des visiteurs extérieurs[2].

  Les Offices en partenariat avec les Communautés des Communes participent aussi à la restauration des anciennes voies de communication de la Balagna (chemin de transhumance ou entre les différents villages) et proposent des circuits de promenade pédestre et à vélo que l'on peut visualiser à partir de l'application Cyclo-Rando Balagne.

- Route des vins (portée par le CIV de Corse)/Route des artisans de Balagne (en collaboration avec l'ancien Pôle Touristique de Balagne, le Pays de Balagne, La chambre des métiers de la haute-corse, le conseil général de la haute corse, le Collectivité De Corse, l'Agence du Tourisme de la Corse, les communes de Balagne) / Route des sens Authentiques (portée par la Collectivité De Corse et l'Office du Développement Agricole et Rural de Corse) : ces différents itinéraires proposent de

---

[1] Cependant peu d'édifices religieux sont ouverts à la population.

[2] Nous tenons cependant à saluer le projet de Centre d'interprétation Museo (prévu pour 2024) porté par l'Office du Tourisme Intercommunal de l'Ile Rousse et de la Communauté des Communes Ile Rousse-Balagne concernant la réfection de l'Institut des filles de Marie de l'ile Rousse. Le bâtiment abritera outre les bureaux de l'Office, deux salles d'expositions (une permanente et une temporaire) sur le patrimoine balanin et sur l'histoire du lieu (exposition, bornes interactives, matériauthèque, immersion sensorielle, maquette topographique interactive, ateliers, espace de rencontres, conférences, auditorium, animations ludiques et interactives) reposant sur une scénographie réfléchie et ambitieuse permettant de comprendre le territoire dans ses dimensions passées présentes et futures. Ce projet par l'interaction, la scénographie et la mise en relation et en contexte des outils de communication permettra sans doute d'assurer une valorisation et une mise en valeur du territoire.

faire découvrir le patrimoine matériel et immatériel en sillonnant à travers les régions de Corse et en partant à la rencontre des hommes et femmes au coeur de ce patrimoine. Nous sommes ici dans une mise en valeur du territoire, du terroir et de l'artisanat compris dans leur dimension insulaire et dans leurs particularités régionales. La valorisation peut aussi être perçue dans sa dimension médiatrice en recréant du lien entre les hommes qui font vivre le territoire et ceux qui y vivent et l'expérience vécue qui en découle, si toutefois ceux qui y vivent l'empruntent.

Les outils numériques y figurent en bonne place : borne interactive dans les offices de tourisme, applications, cartes interactives sur le site Internet… Cependant ces outils sont un support de promotion à l'action globale de médiation patrimoniale, ils ne sont pas au coeur même du dispositif.

Ces actions restent à surveiller afin de ne pas créer une médiation allant à contre sens, en faisant du patrimoine un objet de folklore, et du vivant, une vitrine stéréotypée du patrimoine.

- Les Sentiers du Patrimoine (portés par l'Office de l'environnement de la Corse) se présentent comme un concept dédié à la valorisation du patrimoine à l'échelle des territoires ruraux, orientés pour les résidents et les touristes en cherchant " *à créer des dynamiques par la réacquisition de savoir-faire et la création d'activités apportant une valeur ajoutée à des entités territoriales qui cherchent à s'inscrire dans des stratégies de sauvegarde, de transmission et de mise en tourisme*". Ces acteurs veulent "*donner à voir et à comprendre*" en créant des promenades autour de sentiers réhabilités (ou créés) en passant devant des éléments du patrimoine matériel, vernaculaire ou religieux. En Balagna deux sentiers : Occi et Piogiula sont inclus dans ce dispositif.

  La démarche peut effectivement être comprise à la fois comme une mise en valeur et une valorisation puisqu'elle cherche à recréer du sens et du lien entre les hommes, leur territoire et leur patrimoine en permettant non seulement de voir et de comprendre mais également de ressentir en donnant la possibilité physique et numérique d'accéder à des lieux oubliés. Cependant, outre une carte interactive proposant une visite virtuelle à 360° - pertinent sur leur borne interactive mais l'est-ce vraiment sur un smartphone ?- et permettant d'anticiper ou de suivre son parcours (même sans réseau), les outils de communication permettent une fois encore une mise à disposition des éléments patrimoniaux par le multimédia (son, texte, vidéos, images) mais ne permettent pas de créer du lien et du sens entre les hommes et leur territoire. Par ailleurs, les textes descriptifs, à différents endroits du parcours (physique ou

numérique), donnent des informations résumées, dues au besoin d'optimiser l'espace et à la volonté de ne pas monopoliser le temps du promeneur. Cependant, comment parler de valorisation d'Occi lorsque l'on accorde que trois petits paragraphes à son histoire ? Il faut tout de même retenir la cohérence du bilinguisme qui offre (sur site uniquement et non sur l'application ou le site Internet) deux textes différents. Celui en français propose des explications générales sur le sujet, tandis que celui en corse admet que le public ciblé à déjà connaissance du fonctionnement du lieu ou de l'objet et propose un point de détail sur celui-ci.

Une mise en cohérence des supports physiques et numériques (la possibilité par exemple d'avoir accès à de plus amples informations sur l'application pour que l'on puisse les consulter en amont ou après la promenade), permettrait de dépasser la simple mise en valeur des lieux et de tenir amplement la promesse d'une valorisation, y compris par un support audio.

La Balagna n'est donc pas un territoire exempt d'actions de médiations patrimoniales, cependant les outils contemporains de communication servent bien souvent à promouvoir les projets de médiations mais ne sont pas eux-mêmes au coeur des différentes démarches. Le numérique, à la façon d'un relais médiatique, permet une mise en valeur des lieux et objets patrimoniaux (le multimédia, les visites à 360°), une mise à disposition (les cartes interactives, le Repertorium de Pigna...) mais n'est pas intégré dans un dispositif de valorisation patrimoniale ni même perçu comme tel.

Existe-t-il une différence entre la médiation patrimoniale *via* le numérique et la mise à disposition des ressources patrimoniales *via* le numérique ? A *priori*, la mise à disposition des ressources patrimoniales *via* l'utilisation d'outils et de dispositifs numériques est bien une médiation *via* le numérique entre un ou des acteur(s) du patrimoine et un public.

Cependant, la mise à disposition des ressources patrimoniales n'inclut pas une valorisation patrimoniale mais bien une mise en valeur, car si une nouvelle fois on « donne à voir et à comprendre », aucune interaction n'est nécessaire entre les protagonistes.

Cette mise à disposition n'est pas forcement comprise comme un enjeu communicationnel, mais plutôt comme un enjeu informationnel *via* des outils et dispositifs de communication. Le but est alors à la fois de garder les traces de ce patrimoine en construisant des bibliothèques voire des musées numériques[1], tout en les donnant à voir à un public.

[1] Les humanités numériques travaillent en ce sens à la diffusion, au classement et au partage des connaissances *via* le numérique.

Mais les outils numériques dans le cadre de médiations patrimoniales ne doivent pas seulement être *utilisés*, il faut avant tout s'en *servir* en tenant compte de leurs fonctionnements, des publics qui s'y rattachent, tout en interrogeant leur pertinence et leur cohérence ergonomique dans un contexte précis (on ne se sert pas d'un ordinateur de la même façon ni dans les mêmes circonstances qu'une tablette, qu'un téléphone portable ou qu'une borne interactive). Les actions actuelles de médiations que nous venons d'exposer ne permettent pas d'envisager une valorisation patrimoniale *via* le numérique, car si elles en utilisent les outils, elles ne s'en servent pas. Ainsi, il serait bon d'identifier les connaissances et appétences des potentiels utilisateurs afin d'affiner les médiations numériques qui s'y rapportent.

Par ailleurs, si ces différents outils permettent de donner à voir et à comprendre « ceci a une histoire » / « ceci est votre histoire », ce « nous », pronom fédérateur d'une mémoire collective, semble toujours faire défaut aux intentions de conceptions de ces actions de médiations patrimoniales. Il semble y avoir un écart entre ceux qui savent et ceux qui découvrent. Car si l'outil de communication met au coeur de sa médiation le patrimoine, le territoire et ses différents acteurs, il n'y a pas de lien entre eux et l'utilisateur. Pourtant ce patrimoine ne devrait-il pas être perçu avant tout comme un bien commun ?

La Balagna, étant une destination touristique phare, sa médiatisation *via* des documentaires et reportages est importante. Le nombre conséquent de projets de presse (radio, télé, écrite, web) locale, nationale ou internationale, permet d'apprécier sa beauté paysagère, culturelle et patrimoniale. Cependant, si les acteurs locaux sont souvent interrogés et mis eux aussi en valeur, les intentions de conception s'orientent majoritairement vers une mise en valeur du territoire balanin, puisque l'objectif de ces reportages est bien souvent de donner à voir (et plus rarement dans le cadre d'un documentaire, à comprendre) à ceux qui n'habitent pas la région. Par ailleurs, ces outils médiatiques traditionnels (ou reposant sur une forme traditionnelle lorsqu'il s'agit de formats web) ne permettent pas d'interagir directement avec le contenu. Le destinataire n'étant au final qu'un « *contemplateur* » d'images, de texte et de son. Mais contempler son patrimoine ce n'est pas le ressentir. Or, comment le vivre s'il ne fait pas sens ?

4.2.2 Le Webdocumentaire : un dispositif de médiations patrimoniales *via* le numérique ?

Le webdocumentaire se présente comme un dispositif interactif sur le web.
Klein (2020) en fait une juste définition :

> *« Inventé au début du millénaire, alors que les médias traditionnels traversaient une crise économique et axiologique majeure, le webdocumentaire a contribué, au cours des dix dernières années, à renouveler le travail journalistique ainsi que les modalités de diffusion de l'information. »*

Il le définit encore comme :

> *« un support multimédia en ligne associant, au sein d'une structure narrative essentiellement non linéaire, du texte, des images, de la vidéo, du son ou des animations, en vue de partager, de façon immersive, interactive[1], possiblement ludique et toujours participative, des contenus variés »*

Qui peut être complétée et résumée par Philippe Bonfils (2015) :

> "*Ces environnements numériques sont dits immersifs, car ils tirent en effet parti des dernières technologies graphiques (images 3D, images animées, sons) pour proposer aux utilisateurs des expériences communicationnelles sensorielles et visuelles spécifiques dans des contextes variés (création, formation, santé, social)*".

Bien qu'il utilise des formes médiatiques préexistantes *via* le multimédia, le dispositif webdocumentaire est appréhendé comme une source intarissable de création, d'imagination et d'innovation. Il nous fait alors implicitement la promesse d'être un dispositif optimal dans le cadre d'une réflexion et d'une application de la mise en valeur et de la valorisation patrimoniale puisqu'il permet par ses intentions de construire, un

[1] Partant toutefois du postulat « *qu'une définition théorique générale et définitive de la notion d'interactivité est introuvable* » car « *pour qu'un système interactif apparaisse comme réellement interactif, il faudrait* » *entre autre « qu'il puisse prendre en compte ce degré de liberté, d'incertitude interprétative caractéristique des mécanismes humains de transmission du sens* » (Gantier, 2016).

nouveau rapport à la connaissance, l'élaboration d'un nouveau pacte de lecture avec l'utilisateur vis-à-vis du genre documentaire.

Nous choisissons d'utiliser l'orthographe webdocumentaire[1] en ne séparant pas l'outil de l'objet. Car dans les médiations qu'il suppose, l'un ne peut être différencié de l'autre. La séparation des termes « web » et « documentaire » conduirait à une définition partiellement erronée : un documentaire sur le web. Or par l'interaction - ou la participation - qu'il permet, le webdocumentaire est bien loin du simple rapport communicationnel et informationnel entre un réalisateur-concepteur-émetteur[2] et un spectateur-récepteur. Car il s'agit avant tout d'un dispositif reliant l'outil et l'objet, l'un n'étant pas dissociable de l'autre.

Le terme documentaire sous-entend une rigueur scientifique à forte valeur morale, un pacte de confiance en somme entre les deux protagonistes. Ce qui n'est pas toujours le cas d'Internet et des Nouveaux médias, accusés - à raison souvent - de manipulation des foules, notamment par le biais des algorithmes d'apprentissage qui enferment les utilisateurs dans des cercles de réflexions similaires aux leurs, fermant ainsi la porte à toute connaissance nouvelle. Ajoutons à cela la méfiance vis-a-vis de la véracité des informations que l'on peut y trouver, puisque le statut du récepteur - qui devient aussi un émetteur par sa capacité à réagir instantanément à l'information qui lui est donnée *via* les fonctions « j'aime », commentaires et partage - s'est considérablement modifié, entrainant de fait une pluralité d'informations pas toujours vérifiées et fiables ou ne correspondant pas à ce que l'on attend de l'éthique journalistique. Le risque étant bien évidemment d'avoir une perte de « confiance » des destinataires vis-à-vis des documentaires ou des web-reportages que l'on peut trouver sur Internet. La population

[1] On retrouve notamment « web-documentaire ». Aucune orthographe précise n'ayant été définie, les deux sont possibles.

[2] Habituellement les tâches de conception et de réalisation ne sont pas dévolues à une seule et même personne. Cependant, les outils facilitant l'élaboration des architectures webdocumentaire, tels que Klynt ou RacontR permettent une fusion du concepteur et du réalisateur. Voir Charbonnier (2016).

française indiquant d'ailleurs en 2019 sa préférence pour la télévision pour un accès sûr à l'information[1].

Le paradoxe du webdocumentaire augmente lorsque l'on y ajoute la dimension fictive des récits qu'il peut déployer dans ses formes. Comment un documentaire pourrait-il être porté par une fiction, c'est à dire quelque chose qui par définition s'oppose à la réalité ?

C'est pourquoi séparer le web du documentaire, même par un tiret dit « d'union », n'offre selon nous qu'une confusion et un renforcement du dit paradoxe.

Le webdocumentaire écrit dans son orthographe liée et insécable, permet de conceptualiser l'association entre deux termes initialement opposés dans leurs définitions et leurs intentions.

Dès lors, en alliant l'un et/à l'autre, l'outil et/à l'objet, le contenu n'est plus perçu comme un échange linéaire - et réciproque - d'informations entre l'émetteur et le récepteur mais comme une circulation d'informations, d'idées, de connaissances, de documents, de contenus multimédias - son, image, texte - d'expériences à vivre données et d'expérience vécues. La forme *via* la fiction créée par un récit narratif structuré, porte le fond de la recherche scientifique et/ou journalistique en adéquation totale avec le récepteur-utilisateur dans un cadre d'échange participatif ou interactif, compris comme un pacte de confiance réciproque.

Ainsi les frontières entre le physique et le numérique s'estompent en créant du lien et du sens dans la volonté de construire un nouveau rapport à la connaissance.

De fait, nous comprenons que la communication, dans le cadre d'un dispositif webdocumentaire, entre l'émetteur et le récepteur ne peut se percevoir comme fragmentée partant du point A et s'arrêtant au point B, puis repartant du point B pour s'arrêter au point A. Mais plutôt comme une communication fluide, "*tourbillonnaire*" (De Larvergne, 2007) entre les deux protagonistes faites d'échange et de partage, qui ne serait plus le fait d'une simple relation (bi-latérale certes, mais ayant un commencement et une fin) entre l'homme et la machine mais qu'elle constituerait "*un système circulaire où chaque acteur joue une partie de la communication*" (Bonfils, 2014).

---

[1] « *La télévision est considérée par les Français comme le média qui permet le mieux de suivre l'actualité. La moitié des personnes interrogées (48%) citent ainsi la télévision, devant internet (19%), la radio (12%), la presse écrite (11%) et les réseaux sociaux (6%). Les livres arrivent en dernièrè position (2%). Cette hiérarchie s'explique principalement par la facilité d'accès à l'information : la télévision et internet, médias de masse, arrivent en premiers ; a contrario les livres, qui représentent une réalité temporellement fixée, ne permettent pas de suivre l'actualité efficacement, et se classent derniers. L'écart important entre télévision et internet peut s'expliquer par une certaine défiance vis-à-vis de ce dernier média et / ou la difficulté à y sélectionner l'information* ». INSEE : https://www.economie.gouv.fr/files/files/directions_services/cge/barometre-numerique-2019.pdf

En cela, le webdocumentaire n'aurait d'existence propre et de possibles médiations que dans ses liens entre le concepteur / réalisateur et l'utilisateur, qui seront donc compris ici à la fois comme des co-émetteurs et comme des co-récepteurs, alors « l*e documentaire, longtemps identifié à une forme, à ce média linéaire qu'est le film ou la télévision (média de flot), [renaîtrait] en tant que mission comme un mode d'engagement et d'interaction (Uricchio, 2014 : 66-68)* » (Gantier, 2016)

La mise en valeur et la valorisation que nous souhaitons proposer *via* le webdocumentaire reposent à la fois sur le principe d'une découverte et d'un apport de connaissance sur une identité communautaire et sociale pour la première et d'une reconnaissance identitaire et mésologique pour la seconde.
Ainsi le webdocumentaire, par l'implication conjointe de l'utilisateur et du réalisateur/ concepteur pourrait dépasser le simple apport de connaissance que propose le documentaire classique, en permettant une reconnaissance communautaire entre l'un et l'autre *via* un territoire, des affects, des sensibilités et des liens communs aux deux, qui seraient reconnaissables dans l'architecture narrative et dans la mise en récit des images, des textes et du son. Il pourrait :

> "*par son essentielle pluralité nous conduire à penser ensemble, et non plus comme des domaines connexes, mais séparés, la question de la recherche (et de sa vulgarisation), de l'enseignement et de la valorisation patrimoniale. Il est de ce point de vue un apport important et original au travail de l'universitaire (notamment l'historienne ou l'historien), et à son évolution.* » (Klein, Op.cit.)

Pourtant, Régis Debray (2000) nous dit que les dispositifs de communication ne peuvent être compris comme des dispositifs de transmission. Mais lorsqu'il écrit ces mots, au tout début des années 2000, le webdocumentaire n'est pas encore né. Si l'hypermedia et le multimédia se développent *via* Internet, demeurait toujours le triptyque : télévision, jeux vidéos et web, séparés dans leurs intentions et dans leur relation au physique[1]. L'interaction et l'articulation entre les différents supports médiatiques que permet le transmédia commençaient à peine à être conceptualisés et identifiés comme tels :

[1] Voir Gantier (Op.cit.)

> « *du cross-média qui combine les médias pour faire passer un message, on glissa ainsi vers le trans-média qui vise à construire un univers narratif original à partir de différents médias où chacun est le support d'un format, voire vers de l'inter-média, ce système où différents supports médiatiques sont coprésents et s'interpénètrent au profit d'une mise en récit singulière.* » (Klein, Op.cit.)

En venant modifier ce rapport aux mondes numériques et physiques, qui peuvent désormais être perçus comme conjoints, le webdocumentaire a vite été récupéré par les historiens qui ont pu assurer des médiations ludiques et pédagogiques *via* ce dispositif, en comprenant les médiations entre l'homme et ses territoires - physiques ou symboliques - qu'il permettait.
A titre d'exemple[1] nous pouvons retrouver les webdocumentaires suivants (entre 2014 et 2018[2]) :

- http://domloupvent.univ-lorraine.fr/#L'intro (retrace la route empruntée par un moine entre son abbaye de Saint Mihiel jusqu'à Jerusalem)
- http://alfredbinet.univ-lorraine.fr/#Jungle (retrace le parcours de vie d'Alfred Binet et son rôle dans la psychologie scientifique)
- http://memoiresdelile.fr (met en scène l'évolution historique de l'île-Saint-Denis notamment par le biais d'une exposition photographique)
- http://d20km18.ejdg.fr (par le biais d'un discours narratif, l'utilisateur qui vient de tomber en panne et se retrouve perdu au milieu de nulle part, découvre la vie des habitants d'une communauté rurale et les problématiques qu'ils rencontrent).

Un webdocumentaire baptisé « Mémoires en jachère[3] » a particulièrement retenu notre attention. En voici la description :

> « *vous qui parcourez l'espace de ce territoire aujourd'hui dans votre travail ou vos occupations, peut-être ne vous êtes vous jamais demandé plus avant ce*

[1] Nous faisons ici le choix de ne prendre en exemple que des webdocumentaires mettant en avant le lien « vivant » entre le territoire et l'homme, dans son patrimoine matériel et immatériel. Les webdocumentaires promouvant les institutions de type musées, ne sont pas pertinents dans nos démonstrations puisque le principe même du musée, qui exclue les objets patrimoniaux de leurs milieux en les figeant dans un lieu, s'oppose à la valorisation et la mise en valeur que nous souhaitons réaliser.

[2] Répertoriés sur : https://www.web-documentaire.org/oeuvres-webdocumentaires-webdocs.html?start=54

[3] http://memoiresenjachere.crmtl.fr/#ESPAGNAC

que recelaient les noms de lieux jalonnant encore le long de nos routes ou ce que pouvaient bien penser ces figures familières apparaissant de façon récurrente à la croisée des chemins, sur les pas des portes, ou dans ces lieux familiers rencontrés au quotidien ? Vous-même, trimballez et colportez-vous sans doute chaque jour un peu de l'histoire réelle, ou fantasmée, fragile et éphémère de ce pays. C'est dans ce présent fondé de passé et coloré d'avenir que se reconstituent éternellement les joies et les peines, les enthousiasmes et les peurs de toute une population et qui fonde, nous le pensons, l'identité multiple de ce territoire. »

Dans ce résumé, nous retrouvions les intentions de conception qui étaient les nôtres, recréer du lien entre l'homme et ses territoires tout en permettant à l'utilisateur extérieur de comprendre le territoire en question.

Cependant, bien que prometteur sur le papier, il s'avère être décevant en terme d'interaction. L'interface peu fonctionnelle, entraine une prise en main difficile et donc une appropriation compliquée bien que le *design* soit bien réalisé.

De plus, à l'instar des webdocumentaires précédemment cités, les interactions ne proposent aucune immersion réelle, l'utilisateur devant se contenter de faire des choix par portes d'entrées. Il n'est jamais au coeur de l'histoire, ses choix n'influencent pas son déroulé, il n'est pas pris à parti, en bref l'utilisateur n'est jamais « le héros ». Au mieux on lui propose de « partir à la rencontre de », mais est-ce vraiment une rencontre s'il n'y a aucune interaction, aucun contact - même scénarisés ?

Un constat peut être fait. Lorsqu'il s'agit de patrimoine ou d'histoire dans sa dimension étendue, les concepteurs ont tendance à se contenter d'une mise en vitrine du territoire et du patrimoine, même lorsqu'il s'agit de « webdocumentaires interactifs ». Au mieux, ils s'agit de webdocumentaires participatifs. Les concepteurs semblent avoir du mal à créer du sens entre l'utilisateur et un territoire *via* le numérique[1] car ils ne prennent pas suffisamment en compte les possibilités d'interaction du webdocumentaire. Ainsi, il s'agit d'une mise en valeur du patrimoine et non d'une valorisation de celui-ci, car l'esthétique

[1] Certains projets journalistiques tendent à présenter le webdocumentaire selon la même ergonomie qu'un site Internet. Les « anciennes habitudes » comme on pourrait les nommer, tardent à s'effacer (beaucoup de texte, interface connue, peu d'interaction - du moins au de la du simple clic de souris sur un icône de la barre des tâches). A titre d'exemple : http://www.paysansaterre.fr/#.

prend une nouvelle fois le pas sur l'humain en minimisant ses interactions mésologiques et symboliques avec le territoire[1].

La forme d'expérience narrative du webdocumentaire, qui consiste à impliquer l'utilisateur en lui permettant d'être le héros de l'histoire, est cependant très utilisée lorsque le sujet concerne un phénomène de société[2]. Mais lorsque la thématique patrimoniale est au coeur du dispositif, le patrimoine (qu'il soit naturel, matériel ou immatériel) est la majeure partie du temps « figé ». Il est donné à admirer (et à comprendre) mais non à intégrer et à vivre.

En Corse, ce dispositif n'a jamais été utilisé dans aucun domaine[3], il n'y a donc aucun webdocumentaire local à proposer en exemple.

Nos intentions de conception et de réalisation sont donc claires : créer une interaction où l'utilisateur deviendra le héros de son patrimoine et de son territoire, afin qu'il puisse se réapproprier les dimensions symboliques et médiatrices de la figure populaire de San Michele.

---

[1] Il faut cependant prendre en considération le fait que nous ne sommes pas originaires des régions présentées. Si comme nous le pensons, l'appropriation ne peut se faire que lorsque l'on est inhérent au milieu en question, alors il est normal que nous ne percevions que la mise en valeur du territoire. Ceci étant, le « *nous* » étant à notre sens nécessaire à l'implication et donc à la valorisation, il n'est que trop rarement présent dans les webdocumentaires sus-mentionnés.

[2] A titre d'exemple : http://jeu-d-influences.france5.fr ; http://climatsoustension.com ; https://imaroc-contemporain.org/

[3] Le seul et l'unique webdocumentaire jusqu'ici était celui que nous avions réalisé dans le cadre de notre Master 2. Il proposait de partir à la rencontre du territoire de la Balagna et de ses habitants *via* le Festival de Musiques classique et contemporaines de Calenzana. Malheureusement, comme nous le disions en amont, suite à une refonte du site Internet de l'association, il n'est plus en ligne.

CHAPITRE 5. Conception et réalisation du Webdocumentaire E Strade di San Michele in Balagna[1] : donner corps à la voie

5. Intentions de conception et de réalisation 277

5.1 Intentions de conception 278

5.1.1 La forme narrative à la première personne 281

5.1.1-1 L'histoire, l'appel de l'aventure 282

5.1.1-2 Schéma actantiel et parcours narratif 285

6.1.1-3 Arborescences de la forme narrative et thématiques abordées 290

5.1.1-4 Anticipation des productions de sens dans une perspective sémio-pragmatique 296

5.1.1-5 De la charte graphique à la mise en image du récit 299

5.1.1-6 Donner vie et sens au récit : entre musiques et voix narratrice 304

5.1.1-7 Fonctions de repérage et navigation 308

5.1.2 La forme cartographique : découvrir par soi même 313

5.1.2-1 Élaboration de la Carte 314

5.1.2-2 Parcours narratif et arborescence 315

5.1.2-3 Fonctions de repérage et navigation 319

5.1.3 Le dispositif transmédia storytelling 322

5.1.3-1 Articulation et arborescence narrative 327

5.2 Réalisation du webdocumentaire 333

5.2.1 Le terrain 334

5.2.2 Concevoir un webdocumentaire avec Klynt 334

5.3 Conclusion du chapitre 337

[1] [1] http://e-strade-di-san-michele.fr

5. Intentions de conception et de réalisation

Nous avions prévu à l'origine de concevoir un seul et même webdocumentaire sur l'ensemble de la Corse. Ce projet trop ambitieux n'était pas réalisable, ni, après réflexion, souhaitable. Matériellement d'une part, il nous aurait fallu sillonner une nouvelle fois la Corse pour en capturer les images, courir à nouveau après les clefs des édifices, loger sur place… Techniquement d'autre part, car l'importance de ce sujet fait qu'il aurait été inconcevable de le résumer en une heure au risque d'avoir une valorisation bâclée. De la même façon, créer un webdocumentaire de dix heures n'aurait eu d'autre intérêt que celui de perdre les utilisateurs en cours de chemin. Car même si le webdocumentaire offre la possibilité d'y revenir à l'envie, nous supposions que la phase d'apprentissage n'aurait pas été optimale.

C'est pourquoi nous avons opté pour la conception de plusieurs webdocumentaires reliés les uns aux autres, à la façon d'une immense chasse au trésor sur l'ensemble du territoire.

Outre le fait d'offrir des respirations entre chaque webdocumentaire, cela nous permettrait de traiter en profondeur chaque région parcourue, et d'offrir aux locaux un univers qui leur ressemble. L'idée était d'intéresser les habitants d'une région à la découverte de leur territoire pour les inciter à connaitre et à comprendre par comparaison et par curiosité ce qu'il se passe un peu plus loin. Il est en effet plus facile de solliciter l'attention des gens lorsqu'on leur apporte des éléments de repères connus dans dispositif qu'ils ignorent.

C'est pourquoi il était impensable pour nous de ne pas commencer par la Balagna, milieu dans lequel nous avons grandi et que nous connaissons - presque - parfaitement. La richesse patrimoniale de ce territoire nous permettrait par ailleurs de proposer un cheminement chronologique intéressant. Nous avons souhaité parallèlement ouvrir des portes à l'intérieur de chacun des webdocumentaires qui mènent vers les autres dispositifs interactifs.

Étape	Région	Thématiques	En lien avec
2	CURTINESE	Mythologie préhistorique et portrait de San Michele	VALLERUSTIE
3	DUI SEVI	Mythologie	BALAGNA
4	GRAVONA	Transition moyen-âge	NEBBIU - CURTINESE
5	CAPICORSU	Moyen-âge	FIUMORBU
6	CASTAGNICCIA - VALLERUSTIE	Moyen-âge	CASTAGNICCIA - BALAGNA
7	VALINCU- TARAVU - ROCCA - ALTA ROCCA	Période contemporaine	CAPICORSU - CASTAGNICCIA
8	NEBBIU	Mythologie, moyen âge, période contemporaine	TOUS

Tableau 4 : Webdocumentaires et thématiques

Le parti pris est ici assumé en choisissant de concevoir et de réaliser nous-même le webdocumentaire « E Strade di San Michele in Balagna ». Il nous semblait important de faire coïncider au mieux nos *psychotopes* avec celles des utilisateurs, notre regard sur ces paysages avec lesquels nous avons grandi aurait forcement un impact sur les vidéos que nous proposerions.

Aussi, bien que n'ayant aucune formation dans le domaine de l'audiovisuel[1], nous avons tout de même souhaité endosser le rôle du réalisateur, pour des raisons temporelles et financières certes, mais avant tout pour être certaine qu'il n'y ait aucun écart entre les intentions de conception et la réalisation. Ce qui nous a permis de pouvoir modifier des parties imaginées en conception, au moment des tournages ou du montage, en ajoutant ou en supprimant des éléments.

5.1 Intentions de conception

[1] Nous avions déjà, lors de notre Master 2 conçu et réalisé un webdocumentaire, l'expérience n'était donc pas entièrement nouvelle, même si ce webdocumentaire se voulait plus complexe dans son architecture et dans ses formes.

Comment intéresser les habitants d'un territoire à leur patrimoine ? S'il n'y avait qu'une seule question lancinante et récurrente durant cette phase de conception ce serait celle-ci[1]. Il fallait cependant concevoir un outil communicationnel à double portée, il ne s'agissait pas uniquement de faire une valorisation de la figure de San Michele, mais aussi une mise en valeur, afin d'intéresser au-delà des locaux, les Corses dans leur ensemble et les visiteurs.

Parmi les quatre formes courantes[2] du webdocumentaire laquelle correspondrait à une valorisation patrimoniale originale qui « *ne dénaturerait pas la culture traditionnelle dont*... (San Michele) ...*est issu* » (Davallon, 2016), quelle proposition ferait sens chez les destinataires et leur permettrait de s'emparer du dispositif ? Nous avons voulu sortir de l'effet « vitrine » d'un musée - qui ne montre que l'aspect matériel et figé d'une culture - et de celui trop « intellectuel » des revues scientifiques. Le côté ludique des vidéos, telles que YouTube, était interessant mais trop court, les reportages télévisés eux sont victimes des stéréotypes voulus ou subis qu'ils véhiculent : trop "intellectuels", trop sérieux, inaccessibles parfois, ennuyeux souvent, réservés à une « élite » ou à une tranche d'âge spécifique. Nous le savons et l'expérimentons aussi lorsque nous donnons des cours à l'Université dans le cadre de notre contrat doctoral : pour intéresser, il faut apporter de l'interaction et susciter la curiosité. Mais proposer un dispositif trop éloigné des habitudes d'accès au numérique et à la culture pourrait s'avérer être un dangereux échec. Il nous fallait trouver le juste milieu entre originalité et sécurité, entre désir d'expérience à vivre et acquisition de connaissances. Parvenir à intéresser les aficionados et les novices, les jeunes et les moins jeunes. En résumé, la problématique ici consistait à déterminer s'il fallait conduire ou faire conduire le récit (Gantier, Op.cit).

Nous voulions donner la capacité aux utilisateurs de percevoir leur territoire différemment, de comprendre les symboliques des lieux qu'ils habitent tout en réveillant leur imaginaire.

Il fallait leur donner la possibilité de voir, d'entendre et de lire. Trouver un équilibre qui puisse séduire l'ensemble des utilisateurs en touchant chacun individuellement, en fonction de son milieu d'appartenance.

---

[1] Et nous avons bien conscience qu'elle est au centre de bien des interrogations depuis au moins les années 1980.

[2] Laurent Collet distingue quatre formes et figures d'expérience (2018) :
- la figure d'expérience d'accès rapide à l'information liée à la forme hypermédia analogique,
- la figure de lecture lente attachée à la forme linéaire chapitrée,
- la figure de la découverte par soi-même, portée par la forme cartographique,
- la figure de l'aventure à vivre de la forme narrative à la première personne.

Proposer une valorisation et une mise en valeur d'une figure aussi importante que San Michele devait se faire progressivement, à la façon d'une initiation, tant les concepts que nous souhaitions évoquer sont parfois oubliés et peuvent devenir complexes si la médiation n'est pas suffisamment bien pensée et réalisée.
La forme cartographique que nous avions déjà appréhendée nous permettait d'offrir un repère visuel du territoire. Les utilisateurs pourraient ainsi se représenter les différents lieux et naviguer en prenant leur temps.
Mais la forme narrative à la première personne, qui supposait une expérience à vivre en immersion pour l'utilisateur, pouvait aussi s'accorder pleinement avec l'imaginaire et la curiosité des utilisateurs que nous souhaitions solliciter, car comme le dit Mélanie Bourdaa :

> « *la mise en récit du patrimoine et le retour à la fiction dans les pratiques de médiation culturelle, loin d'éloigner le visiteur, facilite l'intériorisation sensible des savoirs véhiculés par le recours à des formes de narration qui font appel aux émotions pour « ré-enchanter » les lieux* ». (2021, p.10)

Après de longues hésitations, nous avons tranché : pourquoi choisir, puisque le principe même du webdocumentaire est de proposer plusieurs portes d'entrées ?
Nous avons aussi ajouté à l'intérieur de la forme cartographique une forme linéaire chapitrée, en proposant différents circuits thématiques.
A l'intérieur de la quête nous avons rajouté une forme hypertextuelle - qui permet d'accéder rapidement à un contenu précis - sous forme de sommaire.
Le plus dur dorénavant était de trouver une complémentarité entre ces différentes entrées qui permettrait à la fois de correspondre aux envies de chaque utilisateur pour le sortir des sentiers battus et l'autoriser à pousser par la suite d'autres portes, notamment celle du dispositif transmédia storytelling.
Il fallait que les données soient similaires mais accessibles de façon différente, faire en sorte qu'une forme n'apporte pas moins d'informations que l'autre dans sa globalité mais qu'elle propose tout de même des éléments et des expériences vécues propres à chacune d'entre elles. Trouver en somme le point d'équilibre dans l'articulation multimédias entre la redondance et la complémentarité (Collet, Paquienséguy, 2015).
Au lieu de simplement anticiper les besoins, les désirs et les attentes de l'utilisateur en attendant un *feedback* positif linéaire, le processus de conception devrait être représenté

d'une façon circulaire : du concepteur vers l'utilisateur, de l'utilisateur vers le concepteur etc., pour rapprocher leurs intentions communes.

Bien que contraignante, une expérience d'échanges et d'ajustements semble nécessaire à un travail de recherche en valorisation, puisque l'objet patrimonial ici n'est pas un produit, le but n'est pas de vendre mais d'offrir (voire d'échanger) une expérience. Nous devons bien reconnaître qu'il nous faudra alors être extrêmement prudente afin de ne pas modifier l'intention première de conception, et surtout d'arriver à établir une distinction entre ce qui révèle des volontés communes à tous et celles inhérentes à un système de pensées, d'affects et de ressentis particuliers à un utilisateur singulier.

La première étape de conception repose sur une méthode de recherche hypothético-déductive et une recherche action.

En créant notre webdocumentaire selon nos propres représentations symboliques et paysagères, nous souhaitions parvenir à faire sens chez les utilisateurs. Celles-ci feraient partie d'un ensemble de déterminations communes - productions de sens et d'affects - (Odin, 2000, p.9-13) entre eux et nous. Si nous savions que les formes principales choisies du webdocumentaire supposaient des figures d'expériences déjà explicitées : découvrir en prenant son temps / vivre une aventure (Collet, Op.cit.) et offraient donc la possibilité aux utilisateurs de facilement s'identifier en fonction de leurs profils, encore fallait-il que l'histoire qu'on leur raconte et que le design qu'on leur propose aient une influence positive sur leurs expériences vécues[1].

5.1.1 La forme narrative à la première personne

En naviguant sur Internet, nous sommes tombée sur une poésie qui mettait en scène les dictons propres à la région du Nebbiu et à ses habitants[2].

Notre nom de famille étant aussi celui d'un des villages de la région, nous avons donc regardé par curiosité celui « nous » concernant.

Il y était écrit que les habitants de Vallecalle[3] étaient peu dignes de confiance car dans le passé ils auraient volé la cloche de l'église San Michele de Muratu, le village voisin.

Après nous être assurée auprès de différents habitants du coin, que ce dicton n'était pas le fruit d'une invention, nous avons décidé d'utiliser cet élément du patrimoine immatériel

---

[1] Puisque "*l'expérience n'existe pas en soi, car c'est le résultat de la rencontre entre un utilisateur et une production, qu'il incombe au concepteur de préparer le mieux possible*."(Collet, Op.cit, p.23)

[2] https://www.apiazzetta.com/forum/I-cugnomi-di-i-paesi-u-Nebbiu_m240301.html

[3] *« Vallecallesi arruba campane, a dicenu quelle di San Michele »*

du Nebbiu pour en faire une histoire fantastique où nous serions le personnage principal. Même les éléments à la base de notre histoire possèderaient de la sorte une part de vérité.
Il nous fallait à présent imaginer un récit qui puisse s'ancrer dans notre réalité temporelle tout en nous servant de ce que Christopher Campbell (2013) nomme « *la quête du héros* ».

5.1.1-1 L'histoire, l'appel de l'aventure

Comme le veut le schéma habituel des contes, notre histoire ne débute pas par une précision d'ordre temporel. Aucun élément ne vient indiquer l'époque, le jour ou l'heure. L'histoire débute par le récit d'un rêve étrange.
Un élément imprévu vient perturber la vie au demeurant tranquille d'une jeune fille : Elia Vallecalle. Une nuit elle fait un rêve étrange, elle se trouve à l'orée du pays des morts sans en avoir pourtant pleinement conscience. Le paysage y est désertique et sans couleurs, seul serpente un ruisseau gris. Au loin elle distingue pourtant ce qui semble être une montagne. Seul repère venant rompre l'inexorabilité de l'horizon, elle décide de se rendre jusqu'au sommet. La montée est rude, longue et fatigante, mais plus elle s'approche plus elle s'aperçoit que de la pointe du sommet émane une lumière éblouissante.
Lorsque finit son ascension elle se retrouve face à une force lumineuse tellement puissante qu'elle ne parvient à la regarder qu'en fixant un point plus lointain. Elle s'aperçoit alors que cet éclat provient d'une forme humaine. Humaine certes … mais possédant des ailes. Soudain il se met à parler :
San M. : « Quis ut Deus ? »
Elia : « pardon ? »
San M. « Quis ut Deus ? »
Elia : « Je … je ne comprends pas. »
San M. se parlant à lui même : « c'est donc cela l'oubli? »
Silence
Elia : « Qui êtes vous? »
San M. s'emportant : « Qui suis-je ?? » Mais je suis le combattant, le guerrier céleste! Sa lumière cachée, Sa force quand le monde vous semble maudit ! » se radoucissant et triste : « et je suis celui qui est tombé dans l'oubli. Bientôt je ne serai plus rien. »
Silence

Elia : « Vous êtes Dieu, c'est ça ? »
San M. l'ignorant et triste : « Moi, moi j'étais celui pour qui on élevait des sanctuaires sur des sommets vertigineux, toujours plus proches des cieux. Aujourd'hui je ne suis plus que chaos et ténèbres. Je suis l'envers de moi-même »
Silence
San M. reprenant de l'ardeur : « Mais tu vas rattraper cela car après tout tu en es indirectement responsable ».
Elia : « Mais où sommes nous ? Il me semble connaitre cet endroit »
San M. puissant et sûr de lui : « Silence jeune fille. Les réponses arriveront quand le moment sera le bon. Ecoute moi attentivement : il ya des années, les Vallecallesi, tes ancêtres, jaloux et sans scrupule, ont volé la cloche de MON église. Celle qui faisait la fierté de la région, celle de Muratu. Leur odieux péché a entrainé mon déclin, je ne l'ai compris que trop tard. Tu te dois de rattraper cela ! Tu te dois de faire raisonner mon nom aux oreilles de tous ceux qui ingrats m'ont oublié ! »
Elia - hésitante et un brin moqueuse : « Pardon … Seigneur ? Je dois retrouver une cloche volée il y a des années de cela par de possibles ancêtres ?? »
San M. s'énervant : « SILENCE ! »
Pause
San M.« Accepte cette quête et je saurai m'en souvenir lorsque, lasse de ce monde, tu te dirigeras inéluctablement vers l'Invisible et vers moi. »

A son réveil, la jeune fille perdue parle aux utilisateurs et leur demande leur aide.
Elle croit reconnaitre le sommet présent dans son rêve, il s'agirait du Sant'Anghjulu au dessus de Curbara, chez elle en Balagna. Elle embarque ainsi l'utilisateur avec elle pour s'y rendre et tenter de retrouver la cloche perdue de l'église de Muratu mais aussi pour redorer le nom de ses - prétendus - ancêtres.

Les symboliques de cette histoire permettent aux utilisateurs de retrouver des thématiques connues.
Le purgatoire décrit ici dans ses détails mornes va créer chez l'utilisateur une vision d'angoisse, un désespoir. S'il a l'habitude de regarder ou de lire des fictions fantastiques, il retrouvera cet imaginaire connu et par transposition l'appliquera dans sa découverte de l'histoire. Cette scène de départ est importante car elle permet de conditionner l'utilisateur en faisant appel aux archétypes de l'inconscient collectif (Jung, 1995) que l'on retrouve dans les mythes de toutes les cultures, car ils « *traitent de préoccupations*

universelles : Qui suis-je ? D'où est-ce-que je viens ? » (Voegler, 2017, p.35) Et ici particulièrement « *Où irais-je après ma mort ?* » (idem). Le purgatoire représente un lieu ambigu où se mêle les fantasmes et les inquiétudes des hommes, les questionnements entre le bien et le mal. Les utilisateurs comprendront au fil du documentaire la présence de San Michele en cet endroit.

La jeune fille, naïve mais courageuse - elle s'adresse avec un certain cynisme à celui qu'elle prend pour Dieu - et est un personnage récurrent dans les contes - même si ces derniers lui préfère souvent un pendant masculin -, elle va acquérir une certaine maturité au fil des épreuves de la quête qui lui a été donnée. Elle sera facilement identifiée comme l'héroïne par l'utilisateur : c'est elle qui parle et qui raconte son récit.

L'Ange céleste est ce personnage féérique mais inquiétant. La référence à l'ange déchu est évidente et peut aussi semer le trouble dans l'esprit de l'utilisateur : est-il une émanation diabolique ou divine[1] ?

La figure de Saint-Michel se prête entièrement à ce rôle puisque l'Archange a dans son code génésique ces archétypes dont se sont servis tous les conteurs d'histoire : un être magique, puissant et ambivalent. Sa sagesse et son omniscience lui conférant à la fois le rôle de gardien du seuil et celui du lanceur de la quête. Sa proximité avec l'héroïne, rappelle aussi les traits de sa religiosité populaire, une figure sainte proche du peuple, à qui l'on peut parler.

D'autres éléments d'ordre symbolique peuvent être moins évidents à percevoir.

La montagne dans sa verticalité offre une dimension religieuse et matérialiste en métaphorisant un point de repère voire un phare - renforcé par la lumière qui en émane. Elle représente aussi la première étape initiatique du héros symbolisant l'accès à la connaissance - à la lumière qui éclaire les ténèbres - faite de souffrance (l'héroïne se blesse les mains). Cette première étape permet à Elia d'être reconnue comme l'héroïne choisie et apte à accomplir la quête.

Le rêve est en lui même un élément d'importance car il permet de retrouver des coutumes et des pratiques magiques communes à l'ensemble des religions et des croyances : chaman, sorcier ou *mazzeru* en Corse, ils sont de ceux - tout comme l'héroïne - capables de passer du milieu visible au milieu invisible et donc de côtoyer les divinités mais également les morts.

---

[1] La réponse serait donnée dans le webdocumentaire sur l'Extrême Sud, lorsque nous évoquerons la légende de Portivechju : *San Micheli nant'à a terra*.

Lorsque finit cette première séquence, l'utilisateur est face à ce que Voegler (Op.cit.) et Campbell (Op.cit.) nomment « *l'appel de l'aventure* ». C'est à lui de choisir grâce aux boutons de navigation s'il refuse ou accepte la quête.
S'il refuse, l'utilisateur est redirigé vers la voix tonitruante de San Michele qui lui dit qu'il n'a pas le choix et qu'il doit accepter la quête.
S'il accepte, trois hypothétiques expériences, conditionnées par ses capacités d'immersion (capacités à rentrer dans l'histoire) et d'assimilation (capacités à comprendre l'histoire) peuvent s'offrir à lui :

- L'utilisateur à l'impression d'évoluer à nos côtés en nous aidant. Il sera l'adjuvant - celui qui aide le héros dans sa quête - et le mentor - celui qui encourage le héros à accepter l'appel de l'aventure.
- L'utilisateur prend la place du héros. Il y a un renversement des rôles et nous prenons

Capture d'écran 2 : « San Michele » - oeuvre graphique de Yannick Stara

alors la place d'adjuvant et de mentor.

- L'utilisateur fusionne avec le héros : ce n'est plus qu'une seule et même personne, le « je » de l'héroïne est leur « je » à eux.

5.1.1-2 Schéma actantiel et parcours narratif

Nous avons opté pour un mode d'énonciation croisé qui soit à la fois intradiégétique et extradiégétique. La narration est à la première personne comme le présuppose la forme choisie, elle concernera toutes les étapes d'introspection et de doutes que traversera l'héroïne. Cependant, certains passages « explicatifs », ceux relatant les connaissances acquises et résumées à l'utilisateur, seront eux basés sur le mode de la narration documentaire en utilisant le « on » neutre. Ce choix nous permet d'accompagner davantage l'utilisateur dans son assimilation au héros.
Lorsque des choix de route seront soumis, l'héroïne impliquera toujours l'utilisateur « Que fait-on ? » « Où allons nous ? » À d'autres moments, pour les besoins de l'articulation actuelle du webdocumentaire, l'héroïne rappellera à l'utilisateur « que cette porte semble fermée pour le moment et qu'il vaudrait mieux faire demi-tour ». Nous modifierons cela, lorsque l'ensemble des webdocumentaires seront réalisés et en ligne.
Il faut bien comprendre que l'histoire de la recherche de la cloche de San-Michele, métaphore bien sûr de son renouveau patrimonial, se déroulera tout au long des 8

webdocumentaires. E Strade di San Michele In Balagna, permet de lancer la quête, mais le schéma actantiel prendra forme à travers les différentes régions parcourues.
A chaque étape de son voyage, l'héroïne traversera bien des péripéties, mais elle en ressortira en ayant grandi et évolué (Voegler, Op.cit, p.37) . C'est le même procédé que nous souhaitons voir naître chez l'utilisateur, qu'il puisse grâce au documentaire faire progresser ses connaissances anthropologiques, historiques, mythologiques tout en évoluant lui-même dans sa perception des choses et de son territoire par ce voyage numérique.
Le schéma actantiel ci-dessous, conceptualisé par Algirdas Julien Greimas (2015, p. 28 à 59) rassemble les rôles, relations et actions des actants de notre récit narratif.

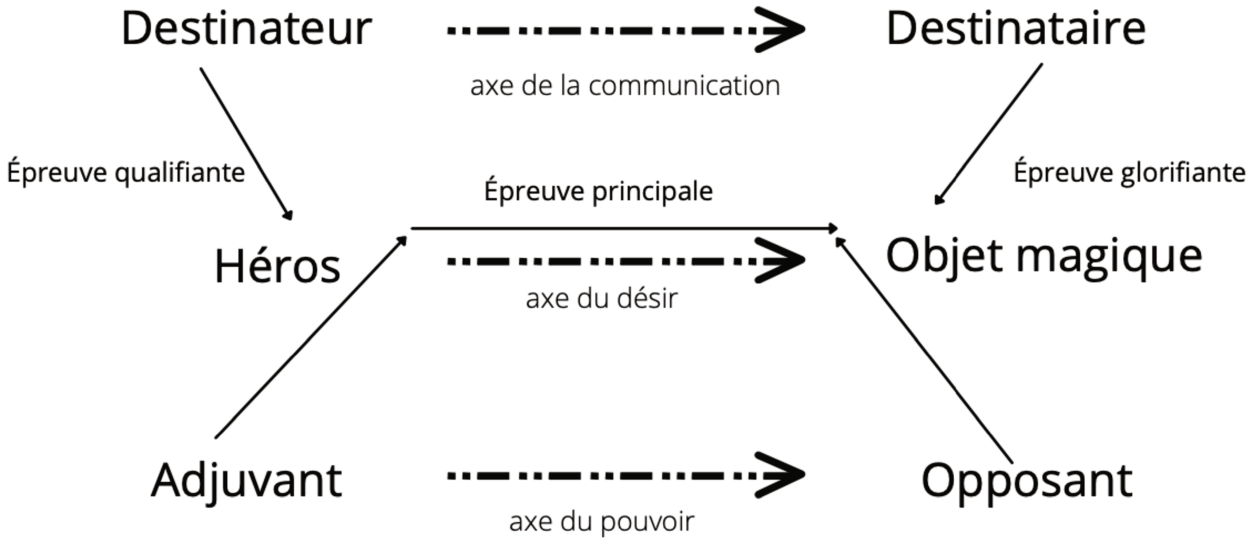


Figure 12 : Schéma actantiel de Greimas

Les personnages, événements ou objets aux comportements "positifs" qui aident le héros, sont appelés des "adjuvants". Ceux aux comportements "négatifs" sont eux nommés "opposants".
La quête est commanditée par un destinateur, au bénéfice d'un destinataire. Ces actants sont situés par Greimas sur trois axes les reliant :

- L'axe de la transmission[1] (destinateur et destinataire)
- L'axe du désir (sujet et objet)

[1] Nicole Everaert-Desmedt parle elle d'axe du devoir.

- L'axe du pouvoir (adjuvants et opposants)

Ce schéma actantiel est composé de trois épreuves basées sur un axe temporel :

- Epreuve qualifiante (le héros montre qu'il est supérieur aux autres ; cette épreuve permet l'acquisition de la compétence pour accomplir la quête)
- Epreuve principale (le héros s'empare de l'objet)
- Epreuve glorifiante (le héros remet l'objet au destinataire ; le sujet est soumis à évaluation faite par le Destinateur, gardien des contrats, de l'équité des rapports humains et de la vérité sur les choses et les êtres)

Aussi notre schéma actantiel concernant E Strade di San Michele en Balagna s'articulerait comme suit :

	Actants	Personnages
Axe de la communication	Destinateur	San Michele
	Destinataire	Ceux qui ont oublié San Michele
Axe du désir	Sujet	Elia
	Objet	La cloche volée
Axe du pouvoir	Adjuvants	Paul Turchi Duriani
	Opposants	/

Tableau 5 : Schéma actantiel d'E Strade di San Michele in Balagna

Nous avons choisi de ne pas inclure d'opposants dans ce premier webdocumentaire, pour pouvoir les faire intervenir progressivement dans les suivants. Cependant, nous avons un premier adjuvant, Paul Turchi Duriani, qui peut représenter le personnage du Sage, celui qui vient débloquer la situation en nous racontant la légende de la Biscia.
Nous avons choisi Paul, pour sa capacité à raconter des histoires, le son de sa voix grave permet de coller au personnage, il n'apparaît pas physiquement dans le webdocumentaire, l'utilisateur n'entend que sa voix. Il peut alors l'imaginer, le parer des éléments qu'il souhaite, lui donner vie grâce à son propre imaginaire.
Paul est aussi un des adjuvants de notre recherche de thèse, c'est lui qui nous a orienté sur la légende de la Biscia - même si la version proposée dans le webdocumentaire est moins connue que celle que l'on raconte habituellement. Nous trouvions une fois de plus interessant d'apporter dans cette quête fantastique une part de notre réalité.

Les épreuves elles, prennent les formes suivantes :

Epreuves	Étape de la narration	Webdocumentaire
Qualifiante	Atteindre le sommet en rêve	1
Principale	Combattre « l'Oubli » monstre infernal	7
Glorifiante	Rapporter la Cloche volée à l'église de Muratu en sortant du monde des morts	8

Tableau 6 : Epreuves d'E Strade di San Michele

De la même façon qu'il n'y a pas d'opposants dans ce premier opus d'E Strade di San Michele, les épreuves, principale et glorifiante, arriveront plus tardivement.
Le tableau ci-dessous basé sur la catégorisation en trois actes de Campbell (Op.cit.) offre une vue d'ensemble du voyage de l'héroïne à travers les différents webdocumentaires.

Acte 1 Départ/Séparation **Webdocumentaire 1**	**Le monde de tous les jours**	/
	L'appel de l'aventure	Une jeune femme - dont on ne sait pratiquement rien - fait un rêve dans lequel elle rencontre un ange qui lui confie une quête : retrouver la cloche volée de Muratu.
	Le refus de l'appel	Bouton de choix « refuser la quête »
	La rencontre avec le mentor	La prise de conscience de l'utilisateur quand il comprend que ses choix déterminent l'aventure. Voir ci-dessus les conditions d'inversement.
	Le passage du premier seuil	Ascension du Sant'Angelo - l'ange est en fait Sant'Angelo. L'héroïne a surmonté sa peur et s'engage dans un voyage sans retour (avec une première étape en Italie avant de revenir en Balagna).

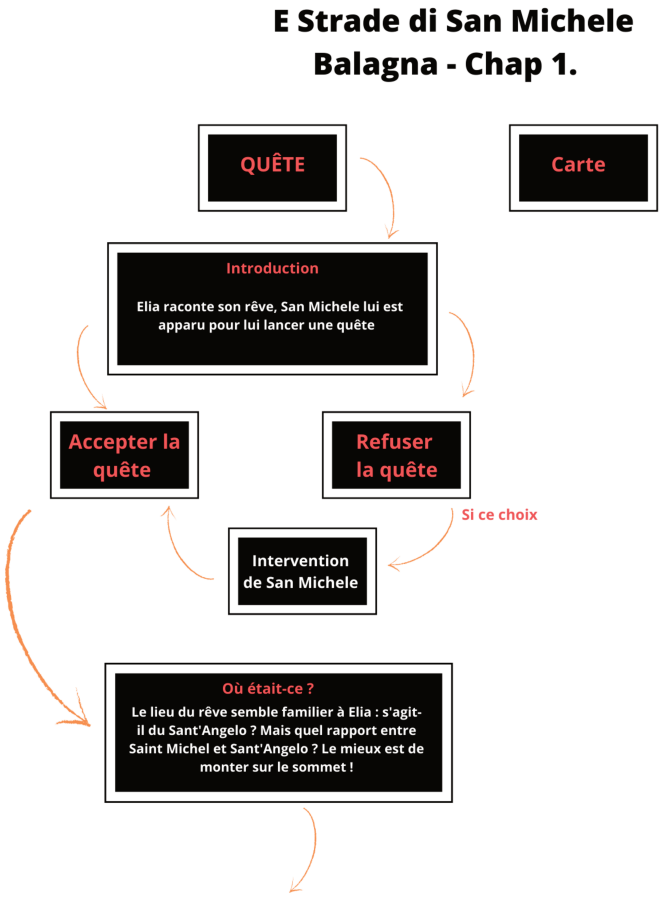
Acte 2 Descente, initiation, clairvoyance **Webdocumentaire 1 à 7**	**Test, alliés et ennemis**	Tout au long des webdocumentaires 1 à 5 l'héroïne va rencontrer de nouvelles épreuves et de nouveaux défis
	L'approche du coeur de la caverne	Le nom même de la caverne n'est pas sans rappeler la symbolique michaelique. Arrivée en Castagniccia (webdocumentaire 6) l'héroïne découvrira l'objet caché (la cloche), au quartier général de son pire ennemi (l'Oubli personnalisé).
	L'épreuve suprême	L'héroïne est confrontée à la mort et au diable lorsqu'elle se trouve à Portivechju (webdocumentaire 7) et que prend vie la légende de San Michele nant'à a tarra. Elle se retrouve alors à la veille d'une bataille contre une force hostile.
	La récompense	Après « avoir survécu à la mort et vaincu le dragon » l'héroïne peut enfin récupérer la cloche volée par l'Oubli.
Acte 3 Retour **Webdocumentaire 8**	**Le chemin du retour**	L'héroïne est poursuivie par des forces occultes (revenants, esprits …) qui veulent lui reprendre la cloche.
	La résurrection	L'héroine doit parvenir à passer du milieu invisible au visible. Ce sera sa dernière mise à l'épreuve.
	Le retour avec l'élixir	Elle se rend alors à Muratu, dernière étape de son périple pour rendre la cloche volée aux habitants du village. Elle lave ainsi l'honneur de sa famille et apporte son expérience et son savoir à la communauté en créant un ensemble de webdocumentaires (retour au point initial).

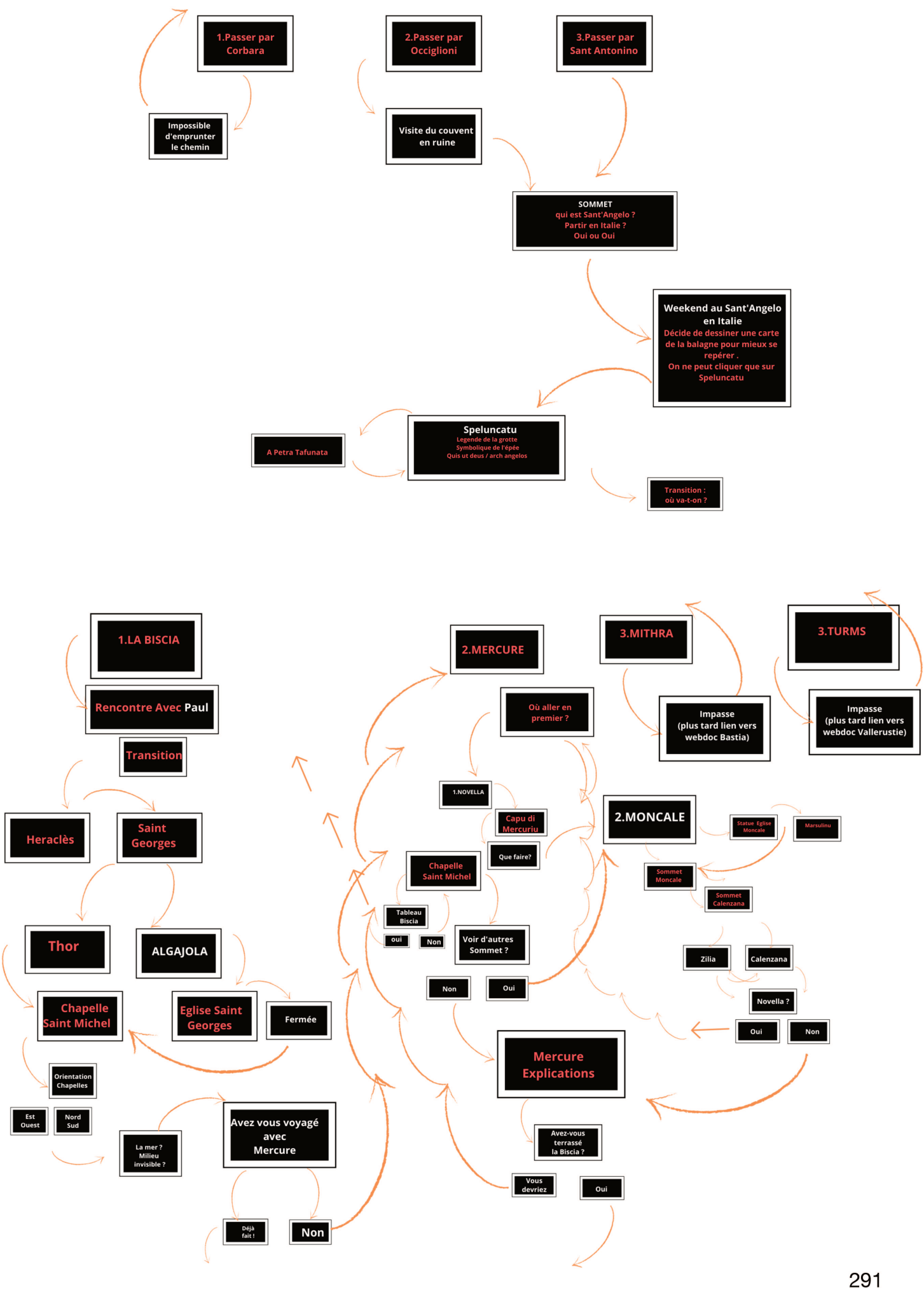
Tableau 7 : Voyage de l'héroïne à travers les webdocumentaires

Les étapes qui nous intéressent ici concernent celles de l'Acte 1 et le début de l'acte 2.
La phase « test, alliés et ennemis » est découpée en différentes étapes. Celle de découragement de l'héroïne arrive lorsqu'elle se rend compte que certaines pistes s'avèrent être des impasses (les recherches qu'elle fait sur Mercure et qui ouvrent d'autres routes que celles de Saint Michel), « *je suis fatiguée de prendre des routes qui ne mènent nulle part. Est-ce que ça vaut vraiment le coup de continuer ?* » dit-elle. L'utilisateur est alors invité par l'interaction des boutons à continuer la quête ou à l'arrêter. Le but étant de relancer sa motivation en relançant celle de l'héroïne. Il a le « pouvoir » de faire quelque chose.
La fin du webdocumentaire laisse l'utilisateur sur sa faim : il n'a pas trouvé la cloche, l'héroïne commence à perdre espoir après avoir fouillé de fond en comble l'ensemble du territoire balanin. Mais une lueur d'espoir apparait lorsqu'elle se souvient partiellement d'une légende qui pourrait peut-être lui indiquer la prochaine étape.
L'utilisateur est alors invité à suivre sa propre quête dans le monde physique pour aider l'héroïne.

6.1.1-3 Arborescences de la forme narrative et thématiques abordées

L'arborescence ci-dessous représente l'ensemble des chemins à parcourir du webdocumentaire.




1.Passer par Corbara
Impossible d'emprunter le chemin
2.Passer par Occiglioni
Visite du couvent en ruine
3.Passer par Sant Antonino
SOMMET
qui est Sant'Angelo ?
Partir en Italie ?
Oui ou Oui
Weekend au Sant'Angelo en Italie
Décide de dessiner une carte de la balagne pour mieux se repérer .
On ne peut cliquer que sur Speluncatu
Speluncatu
Legende de la grotte
Symbolique de l'épée
Quis ut deus / arch angelos
A Petra Tafunata
Transition : où va-t-on ?
1.LA BISCIA
Rencontre Avec Paul
Transition
Heraclès
Saint Georges
Thor
ALGAJOLA
Chapelle Saint Michel
Eglise Saint Georges
Fermée
Orientation Chapelles
Est Ouest
Nord Sud
La mer ? Milieu invisible ?
Avez vous voyagé avec Mercure
Déjà fait !
Non
2.MERCURE
Où aller en premier ?
1.NOVELLA
Capu di Mercuriu
Que faire?
Chapelle Saint Michel
Tableau Biscia
Oui
Non
Voir d'autres Sommet ?
Non
Oui
3.MITHRA
Impasse (plus tard lien vers webdoc Bastia)
3.TURMS
Impasse (plus tard lien vers webdoc Vallerustie)
2.MONCALE
Statue Eglise Moncale
Marsulinu
Sommet Moncale
Sommet Calenzana
Zilia
Calenzana
Novella ?
Oui
Non
Mercure Explications
Avez-vous terrassé la Biscia ?
Vous devriez
Oui

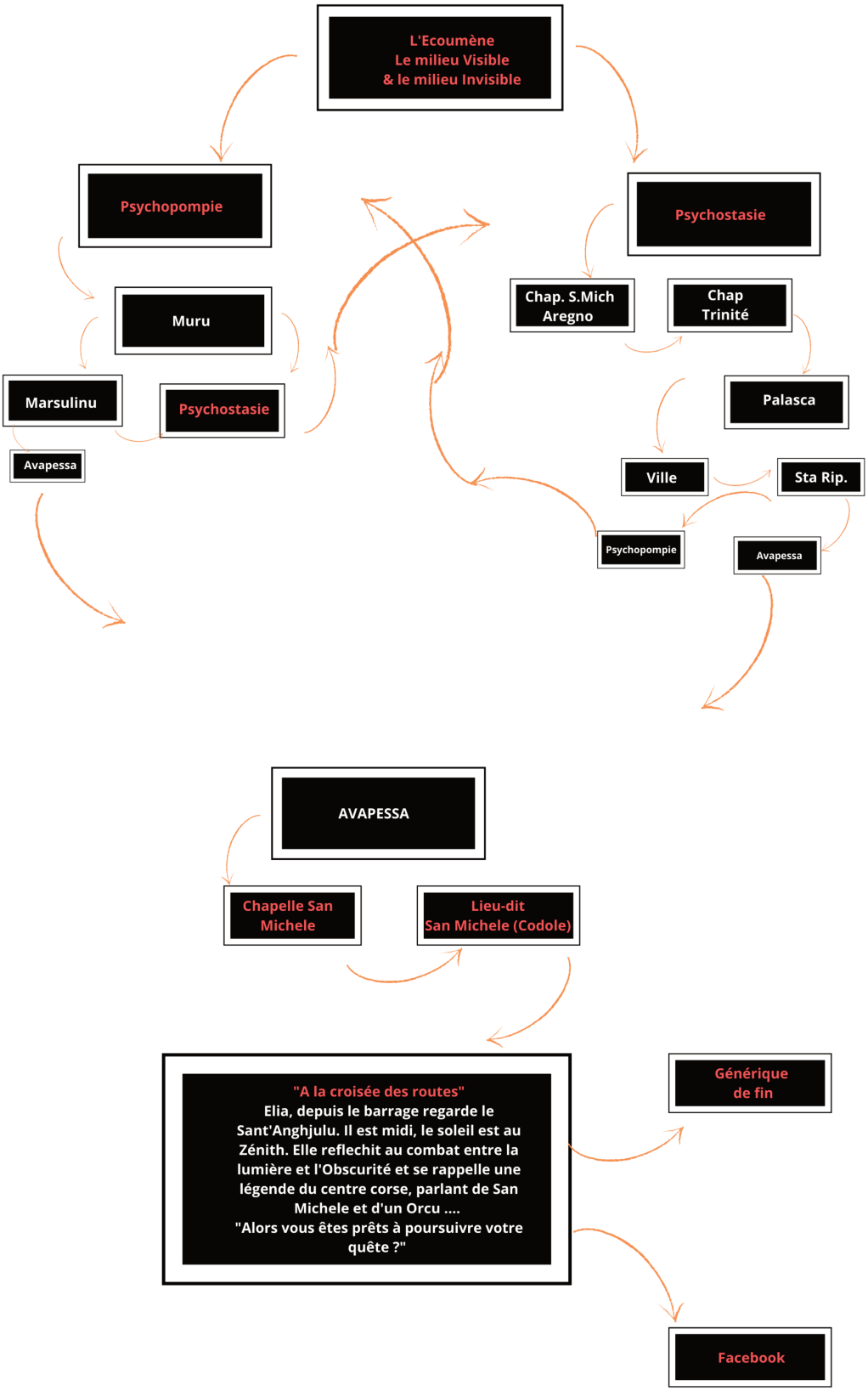


Figure 13 : Arborescence du webdocumentaire

Ces entrelacs de différents chemins possibles retracent nos propres étapes de recherche. Nous offrons la possibilité à l'utilisateur de choisir sa voie en fonction de ses propres envies, des supposés qui l'habitent, des thématiques qu'il chérit. Tout en le laissant sur une impression de choix tortueux qui lui donnera envie d'y revenir. Certaines routes ne proposent pas de retour en arrière, si l'utilisateur a fait un choix il doit s'y tenir. Cette intention de conception s'explique par la volonté de ne pas trop perdre l'utilisateur dans sa navigation, de ne pas transformer ces routes en un labyrinthe infranchissable.

L'utilisateur peut, s'il le souhaite, revenir sur un chapitre *via* le sommaire, mais il n'aura pas forcement la possibilité de sélectionner les sous-chapitres « optionnels » qui l'intéresse. Nous souhaitons par ce biais lui donner la possibilité de découvrir aussi la carte où il pourra choisir les points qu'il n'aura pas eu le temps de voir dans la quête.
Pour autant, à la fin des grandes parties qui concernent « la Biscia et Mercure », et la « Psychopompie et la Psychostasie », nous avons proposé à l'utilisateur de découvrir l'autre thématique, car les points qui y sont abordés sont d'égale importance pour la compréhension du mythe de San Michele.

L'arborescence révèle ici plusieurs formes visant à proposer une expérience narrative hybride.
La structure principale repose sur un récit à embranchements. L'utilisateur arrive à des carrefours dans la navigation et doit choisir entre plusieurs orientations possibles. Ce choix doit être défini dans un temps imparti. S'il n'y a pas de compte à rebours visible, la barre linéaire de la vidéo indiquant que l'on se rapproche de la fin va inciter l'utilisateur à se dépêcher et le plongera dans un état de « stress ». Au début de son parcours il ne sait pas si la vidéo pourra être lue à nouveau et s'il aura la possibilité de prendre son temps. C'est donc un choix instinctif et personnel qu'il va prendre.
Nous avons souhaité sortir le plus possible des choix « oui / non » « gauche/ droite » qui auraient tendance à lasser l'utilisateur dans son envie d'interaction. Si pour les habitants de la région, les noms des lieux seront reconnaissables, certains termes scientifiques tels que psychostasie - psychopompie n'auront pas forcément de sens pour eux. Leur choix apportera certainement cette frustration nécessaire à l'implication en comprenant que faire un choix signifie renoncer à d'autres possibilités. Cette expérience leur offrira un parallèle connu avec la réalité et permettra petit à petit à l'utilisateur de s'approprier le webdocumentaire en abolissant les frontières entre le monde numérique et le monde physique : « *Moi, ici, Maintenant, je suis le centre du monde et toutes choses s'organisent*

par rapport à moi dans une découverte, fonction de mon audace » (Abraham Moles, Elisabeth Rohme in Gantheret, 2016).

La différence principale entre notre webdocumentaire et les scénarios habituels qui utilisent cette forme est qu'ici il n'y a qu'une seule fin, tous les embranchements convergent vers le même dénouement.

C'est pourquoi notre récit s'apparente aussi à une structure parallèle. L'utilisateur comprend que des histoires évoluent en parallèle à celle qu'il a choisi. Ces histoires partagent une unité de temps similaires puisqu'elles se rejoignent toutes au même moment à l'étape suivante. Il n'y a pas de route qui évolue différemment en proposant une toute autre histoire, mais l'utilisateur s'aperçoit vite qu'il peut avoir manqué des choses importantes qui se sont déroulées dans cet univers parallèle au sien.

Enfin le webdocumentaire propose une arborescence plus classique cette fois-ci dans la structure d'une narration, celle de la forme linéaire.

Pour reposer l'utilisateur, et éviter des interactions d'orientation constantes, mais aussi pour fluidité et décomposer les informations parfois complexes, nous avons choisi de découper en plusieurs vidéos une seule et même thématique. Speluncatu par exemple ou bien la légende de la biscia sont découpées en 4 vidéos qui se suivent. L'interaction demandée à l'utilisateur est alors plus simple : « continuer ». Elle va venir accompagner le récit, sans en perturber la compréhension et sans lui ôter son fil conducteur. L'interaction ici n'a pas d'impact sur la suite de l'histoire, elle ne sert qu'à refocaliser l'attention de l'utilisateur en lui offrant une pause de quelques secondes, ou en lui donnant même la possibilité d'attendre avant de continuer l'histoire. Un moyen pour lui de faire le point sur ce qu'il vient d'entendre et de voir.

Pour renforcer l'apprentissage, nous avons choisi à chaque fin de chapitre de proposer un récapitulatif écrit de la séquence sous forme de notes « manuscrites ». Ainsi à la fin de la dernière vidéo de la séquence apparait une petite étoile rouge et la mention « résumé » en dessous. L'héroïne y note sous forme de mémo ce qu'elle vient d'apprendre et les questionnements qui prennent forme dans son esprit. Cela permet à l'utilisateur de faire le point, de voir s'il a bien compris les grandes lignes du chapitre et lui offre aussi d'autres possibilités de raisonnement. En haut de chaque mémo un symbole est dessiné, plus les mémos s'accumulent, plus les symboles sont nombreux et viennent résumer ce que l'utilisateur et l'héroïne ont appris communément.

Le tableau ci-dessous fait état des différentes thématiques abordées par chapitre.

Chapitre	Thématique Générale	Sous chapitres Thématiques	Sous chapitres Thématiques	Lieux
Introduction	Présentation de la quête			Purgatoire
Sant'Angelo	Qui est l'Ange apparu en rêve ?	- Voyage en Italie - Retour en Corse	- Légendes de l'apparition du Sant'Angelo sur le Monte Gargano - Création d'une carte de la Balagna	- Sant'Angelo en Balagna - Sant'Angelo dans les Pouilles en Italie
Speluncatu	Eglise San Michele de Speluncatu	- A Petra Tafunata - Crypte	- Importance des équinoxes / lien avec le soleil - Lien avec la mort et les ténèbres	- Speluncatu
Mithra	Route bloquée			- Capicorsu
Turms	Route bloquée			- Centre Corse
Mercure	Lien entre Mercure et Saint Michel	- Marsulinu - Eglise Calenzana - Eglise Zilia	- Mars divinité romaine - Liens avec Saint-Michel : la cape rouge et la guerre - Tableaux et statue	- Novella (bocca di Mercuriu + Chap saint michel) - Moncale (bocca di Mercuriu, église Saint Roch) - Calenzana (Monte Mercuriu; église Saint Blaise) - Marsulinu (bocca di Marsulinu / église Saint-Michel) - Zilia (église Saint Roch)
A Biscia	Légende : lien entre Saint-Michel, le serpent cosmique et l'église	- Héraclès - Thor - Saint Georges	- Divinités saurochtones en liens avec Saint Michel	- Col de San Culombanu - Ostriconi
Algaghjola	Lien entre Saint Michel et l'eau	- Orientation des chapelles - Saint Georges	- Reconnaître une chapelle romane - Milieu invisible	- Algajola (chap Saint Michel, église saint Georges)
Psychopompie	Passeur d'âmes entre le monde des vivants et des morts			Muru

Chapitre	Thématique Générale	Sous chapitres Thématiques	Sous chapitres Thématiques	Lieux
Psychostasie	Pesée des âmes Différences et ressemblances avec le mythe osirien			- Aregno (chap Saint-Michel, chap de la Sainte Trinité) - Palasca (église Santa Maria Assunta) - Ville di Parasu (église Santa Maria Assunta) - Santa Riparata (église)
Fin de l'aventure balanine	« Il ne reste plus rien »	- Quête alternative	« A vous de jouer »	- Avapessa (chap Saint Michel) - Barrage de Codole (lieu-dit Saint Michel)

Tableau 8 : Thématiques abordées dans E Strade di San Michele in Balagna

Certains lieux ne sont volontairement pas évoqués dans la quête : une quinzaine au total, afin de ne pas surcharger celle-ci avec des éléments répétitifs concernant les tableaux ou les statues qui offriraient une symbolique similaire avec ceux déjà vus.
En fonction de ses choix, l'utilisateur parcourra la quête en 45 min ou en 1h05. Une moyenne de 55 minutes, qui permettra de vivre cette expérience d'une traite comme si l'on regardait une série ou un film.
Cependant, l'une des caractéristiques du webdocumentaire est la possibilité d'y revenir quand bon nous semble. Pour faciliter cela, nous avons rajouté une sous-forme à notre webdocumentaire : la forme hypertextuelle qui donne accès à un contenu précis de la quête par le biais d'un sommaire. Celui-ci est disponible au tout début de la quête, avant que le récit ne commence, et tout au long du webdocumentaire par l'icône reconnaissable des trois traits, utilisée pour symboliser un menu sur les sites Web.

5.1.1-4 Anticipation des productions de sens dans une perspective sémio-pragmatique

La sémio-pragmatique fondée par Odin, à la croisée des travaux en sémiologie de Greimas et de ceux en sémiotique de Metz est un modèle de communication reposant

sur le fait « *qu'il n'y a jamais de transmission d'un texte émetteur à un récepteur, mais un double processus de production textuelle : l'un dans l'espace de la réalisation et l'autre dans l'espace de la lecture* » (Odin, Op.cit, p.10). Aussi, il précise qu'il est important de s'interroger à la fois sur « *la façon dont se construisent les textes et sur les effets de cette construction* » (idem). Cette affirmation est aisément transposable à nos intentions de conception et de réalisation du webdocumentaire ainsi qu'à leurs réceptions auprès des utilisateurs.

Odin nomme déterminations :

> « *la capacité humaine à produire du sens et des affects » (ibid) et affirme qu'elles jouent « un rôle communicationnel essentiel » car « plus les déterminations qui pèsent sur l'espace de la réception se rapprochent des déterminations qui pèsent sur l'espace de la réalisation et plus il y a de chances pour que les constructions opérées par l'actant lecteur se rapprochent de celles effectuées par l'actant réalisateur, et donc plus il y a de chance pour que les deux actants se comprennent* » (ibidem).

Dans le cas qui est le nôtre, il faut parvenir à se rapprocher le plus possible des déterminations de l'utilisateur *via* des référents symboliques communs, pour arriver à un point relatif d'équilibre entre la conception et la réception, pour parvenir à une (ré)appropriation populaire de San Michele.

Dans le cadre d'une valorisation patrimoniale, mais surtout dans le cadre d'une récupération d'une figure patrimoniale par les habitants d'un territoire, l'enjeu requiert une exigence particulière. La figure en question, oubliée de la plus part des mémoires, et rangée dans une catégorie regroupant tous les saints sans distinction, ne véhiculant plus d'elle même de symboliques et donc de sens, hormis les stéréotypes habituels liés à la religion chrétienne et pouvant s'apparenter au mieux à un pan de la culture locale au pire à un tas de pierres poussiéreuses et ennuyeuses[1].

Dès lors, il faut parvenir à créer des symboliques annexes qui viendront par assimilations produire du sens chez l'utilisateur, en intégrant la figure de San Michele dans un univers précis. Affaire délicate lorsque l'on cherche à mélanger fiction et documentaire dans le

[1] Remarque déjà entendue « *mais pourquoi est-ce que tu t'intéresses à toutes ces vieilles pierres poussiéreuses ?* » ce à quoi nous avons répondu « *pour que les gens ne les voient plus comme des vieilles pierres poussiéreuses …* ».

cadre d'une valorisation patrimoniale reposant sur une temporalité actuelle mais mettant en scène la genèse d'une figure chrétienne.

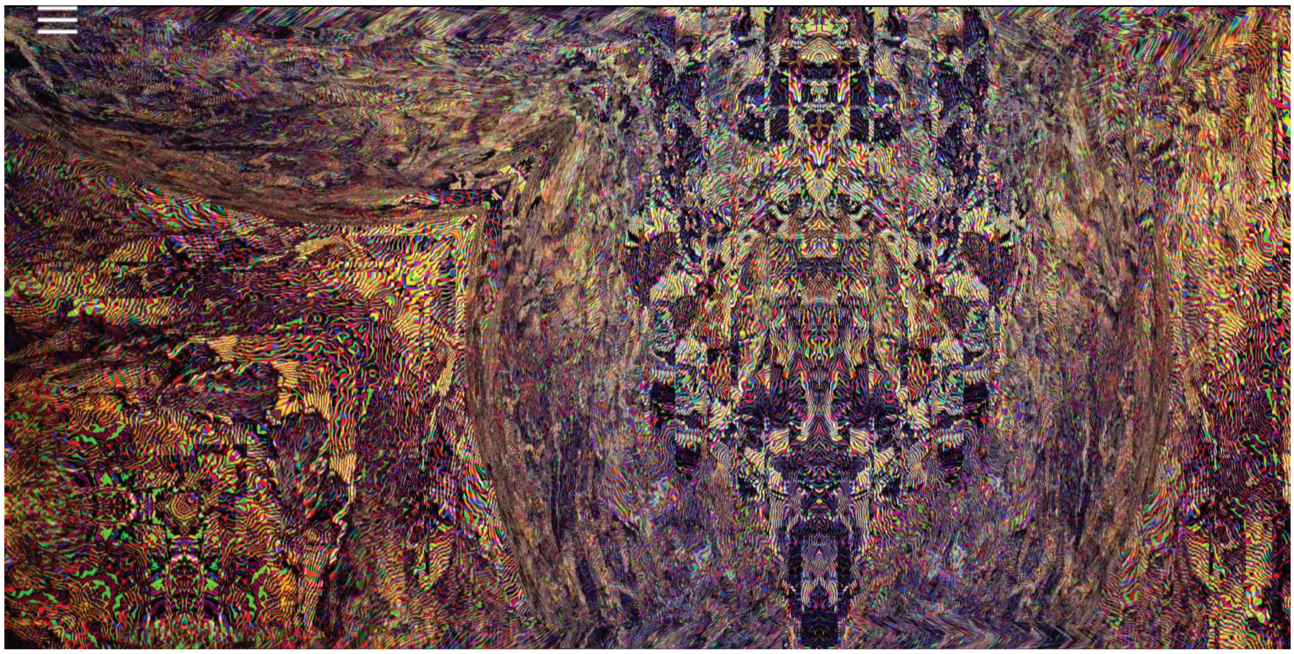
Si la construction du récit est au centre de ces déterminations, les moyens mis en place pour le « dire » participent à cette production de sens chez l'utilisateur *via* différentes saillantes : que cela soit au niveau des couleurs, de la typographie, des images, de la voix, tout ce qui va toucher les sens de l'utilisateur *via* les fonctions : entendre, voir, lire.
Il faut aussi accepter que certains symboles ne fassent pas sens chez l'utilisateur (Péquignot, 2017), car il faut celui ait déjà fait sens chez lui pour qu'il puisse le reconnaitre comme tel. En d'autres termes, il faut qu'il y ait une culture acquise, une expérience passée pour qu'il y ait production de sens et d'affect. Ces « *faisceaux de contraintes innombrables*[1] » comme les nomme Odin (Op.cit.) doivent être pris en compte.
La quête du héros faisant partie de ce que Campbell (Op.cit.) renvoie à l'inconscient collectif, compte un ensemble de représentations acquises par les utilisateurs *via* les présupposés qu'elle véhicule : un héros, des gentils, des méchants, un objet merveilleux, un voyage, un dénouement heureux - la plupart du temps.
Cependant, chaque quête s'implante dans un contexte, dans un univers bien à elle : un film policier, une tragédie, un film comique… ; dans une époque précise : Moyen-Âge, Renaissance, futuriste… à laquelle il faut faire correspondre entre autres un langage, un paysage, un habitat, des personnages adaptés.
Ainsi on ne peut qu'espérer que les symboles que l'on s'évertue à mettre en mots et en images, que cette « *matrice architecturale* » parviennent à produire du sens chez les utilisateurs en « *participant à l'acte de faire mémoire et de « se raconter » pour une communauté donnée* » (Gantheret, Op.cit), tout en prenant en compte notre regard singulier d'auteur - et d'héroïne par transposition - sur un territoire physique et symbolique. Nous posons ici la même question que Lisa Gantheret (idem) : comment l'identité individuelle et l'identité collective s'articulent-elles dans ces œuvres numériques et quels effets cela a-t-il sur les représentations sociales révélées ?
Pour ce faire, il faut toucher le point de jonction « *entre ce que l'auteur représente du réel et ce que le spectateur pense de ce réel* » (Gaudenzi, Gantier, 2019), tout en parvenant à transformer le regard de l'utilisateur, soumis au format d'un documentaire pouvant apparaître plat et ennuyeux par son architecture linéaire.

[1] Culturelles, symboliques, discursives, cognitives, sociales (Bonfils, Op.cit, p.98)

Le design d'expérience, qui prend en considération le « pourquoi », doit permettre la rencontre entre la proposition de l'auteur et le système de « *valeurs existentielles de l'utilisateur* » (idem).
L'objectif serait atteint si nous parvenons grâce aux formes du webdocumentaire et à au design d'expérience à transformer l'utilisateur en utilisacteur, c'est à dire en faisant en sorte qu'il puisse devenir un acteur de son patrimoine culturel en se sentant impliqué, en recréant du sens et pourquoi pas, en devenant lui même médiateur de son patrimoine.

5.1.1-5 De la charte graphique à la mise en image du récit

Nous le disions, nous avons voulu sortir des stéréotypes propres aux outils courants de valorisation patrimoniale, l'interaction et la narration à la première personne aidant grandement. Il fallait à présent proposer une charte graphique en adéquation avec l'univers que nous voulions créer.
Nous savions que l'utilisateur se ferait son idée - positive ou négative - dès les premières minutes. C'est pourquoi, il fallait le plonger dans cet univers fantasmagorique et onirique dès le départ. Nous voulions à tout prix éviter de débuter cette forme narrative par des images de chapelles ou de paysages, il fallait au contraire transposer l'utilisateur directement dans notre « rêve », l'éloigner des images récurrentes du patrimoine pour mieux les intégrer par la suite.
Pour conceptualiser et réaliser notre idée, nous avons fait appel à Yannick Stara - artiste et designer spécialisé en art numérique, création digitale et poésie graphique - qui étudie les représentations mythiques de nos imaginaires en leur donnant vie à travers différentes poésies graphiques - dont les inspirations diverses font aussi penser au test de Rorschach. Il nous fallait quelque chose de lumineux mais de paradoxalement sombre, une idée de mouvement perpétuel, un aspect inquiétant sans être angoissant pour autant, quelque chose d'absolument inattendu dans le cadre d'un documentaire patrimonial.
C'est ainsi qu'il a créé le tableau de « San Michele », dont le mouvement ici ne peut malheureusement être représenté, mais qui entoure la figure centrale de Michele et qui permet au lecteur de l'image de mieux percevoir sa forme et ses flammes. Les couleurs dorées symbolisent le feu et la lumière divine, le violet et le vert répandant leurs connotations mystiques sur l'ensemble de l'oeuvre. Une autre figure - inversée celle-ci - est identifiable au bas de l'oeuvre à gauche et vient renforcer notre idée de flou autour des intentions de cet ange de feu - ange, démon ou les deux faces d'un même être ?



Capture d'écran 2 : « San Michele » - oeuvre graphique de Yannick Stara

C'est à partir des couleurs de ce tableau que nous avons créé notre charte graphique, faite de violet, d'or, d'orange, de bleu et de noir, qui apparaissent autour des noms de lieux, et des boutons de choix et de directions.

Concernant la typographie, nous en avons choisi une qui s'apparente aux enluminures du Moyen-Âge qui puisse plonger l'utilisateur dans un monde à la fois réel et fantasmé.

La première vidéo représentant le « réel » avait elle aussi toute son importance, il nous fallait proposer une transition entre le monde des rêves et le monde physique. C'est pourquoi nous avons choisi de montrer le sommet du Sant'Angelo en vue aérienne. Ce qui pourrait être interprété comme étant toujours une phase du rêve, celle proche du réveil, lorsque l'endormi navigue entre deux mondes, les yeux encore clos mais ressentant déjà les rayons du soleil avec de plus en plus d'instance. Ce moment où l'utilisateur volerait autour du Sommet en espérant s'y poser tel un Peter Pan moderne qui arriverait au Pays Imaginaire. L'impression de légèreté et de flottement couplé à la brillance de la vidéo viennent contraster avec le poids de ce corps lourd et éreinté par l'ascension d'une terre sombre que l'héroïne décrivait dans son rêve. Ce contraste renvoie implicitement à la dualité de Saint-Michel, mais aussi au passage de l'Invisible au Visible : l'héroïne est revenue du "Purgatoire".

Si l'utilisateur entend la voix de l'héroïne depuis cinq minutes déjà, et qu'il espère enfin donner corps à une voix, il sera déçu. Nous avons en effet choisi de ne presque jamais apparaître[1] dans le webdocumentaire. L'idée étant de laisser libre place aux paysages que nous dévoilons dans les vidéos. Nous voulions que la fonction « voir » soit

[1] Sauf pour le lancement du transmédia.

uniquement dédiée aux paysages, et que les personnages du récit ne soient perçus que par la fonction « entendre ». Nous pensions que cela participerait à la construction de l'imagination des utilisateurs, à la façon des veillées, ou peu à peu le conteur s'estompe dans les yeux du public et que les personnages du conte prennent vie et le remplacent.
D'autre part, outre l'imaginaire, l'absence physique de l'héroïne permettrait, nous l'espérions, une meilleure assimilation de l'utilisateur à cette fonction.
Nous avons souhaité commencer notre parcours par l'ascension du Monte Sant'Angelo, qui offre une vue d'ensemble sur le territoire de Balagna et qui peut permettre aux utilisateurs d'identifier les distances que nous aurons à parcourir en délimitant le terrain d'exploration. Nous avons aussi voulu jouer avec l'environnement de l'utilisateur. En effet, lorsqu'il regarde ce webdocumentaire - et comme il n'y a pas encore de fonction responsive, nous y reviendrons - il se trouve derrière son ordinateur, dans une pièce probablement fermée. Commencer l'aventure en montrant des vues larges de paysages permettait de trancher avec le cadre dans lequel se trouverait l'utilisateur à ce moment précis. Son ordinateur, loin de le maintenir dans une pièce murée, devient alors une fenêtre vers l'immensité du monde et l'engage, nous l'espérons, d'une manière inconsciente à se rendre sur le terrain, « *en activant la dialectique entre un monde réel et un monde virtuel, entre un point « moi » et un point « autres »* » (Gantheret, Op.cit.). L'ordinateur revêt alors une fonction médiatrice non conscientisée par l'utilisateur, qui est à la fois médiatique - en permettant à l'utilisateur de voyager dans l'espace - et médiologique - en lui permettant aussi de voyager dans le temps.
Cette première étape de l'aventure se devait d'être dynamique, nous ne pouvions pas simplement filmer des paysages d'une manière fixe, car l'utilisateur n'aurait pu s'imaginer lui-même partir à la découverte. Il fallait que nous initions cette (dé)marche en lui procurant une sensation de mouvement. C'est pourquoi nous avons choisi de filmer nos déplacements du point de départ jusqu'à l'arrivée - lorsque l'utilisateur aurait à faire un choix de chemin. L'utilisateur aurait alors l'impression qu'il marche lui aussi, car les « secousses » de la caméra et les déplacements sur les sentiers lui permettraient de découvrir le paysage alentour progressivement, tout comme cela aurait été le cas s'il avait eu lui même la caméra en main.
Une nouvelle fois, cette mise en image de la marche vient contraster avec la position à l'instant T de l'utilisateur inactif et assis devant son écran. Le but étant une nouvelle fois de l'inciter à se lever et à aller arpenter « en vrai » ces chemins. Car bien qu'il ait la possibilité de s'assimiler à l'héroïne, il ne peut pas se déplacer ou s'arrêter comme bon lui semble, puisque la vidéo évolue au rythme de ses pas à elle.

Ce procédé est utilisé régulièrement tout au long du webdocumentaire, dès que les lieux à découvrir se trouvent en pleine nature. Cela permet aussi d'offrir des respirations et de la lumière entre les images des édifices religieux, qui peuvent paraitre austères.
Le récit offre donc une alternance entre images à 360°, dont le point d'ancrage est souvent fixe, et des images en mouvement qui parcourent les chemins. Nous avons aussi souhaité offrir des pauses en proposant le média photo de temps à autre, lorsque nous voulions que l'utilisateur se concentre sur un plan en particulier, sur la voix, ou pour qu'il ait la possibilité de regarder un point précis dans ses détails.
C'est ce que nous avons choisi de faire pour la séquence suivante qui se déroule en Italie. Le contraste que nous proposions était voulu. Nous avions commencé la quête en mouvement et en Corse, nous partions ensuite pour l'Italie en proposant des photos fixes. Cette respiration dans le déplacement permettait aussi de recentrer l'utilisateur qui pouvait alors s'étonner d'avoir commencé à s'imprégner du territoire balanin pour en être brutalement extirpé - en effet l'utilisateur n'a pas la possibilité de refuser ce voyage.
Aussi, pour qu'il puisse à son retour des Pouilles se replonger dans le territoire balanin au coeur de sa quête, nous avons ensuite décidé de lui proposer de visualiser l'ensemble des lieux qu'il allait avoir à parcourir en lui soumettant la carte de la Balagna et les points qui nous intéressaient. Cette représentation est la même que celle choisie pour la forme cartographique, nous espérons ainsi que l'utilisateur se souviendra de l'autre option proposée au tout début. S'il le souhaite, il pourra à ce moment précis décider de changer de format - en utilisant le bouton "Carte" présent dans la barre des tâches- , ou bien choisir de poursuivre l'aventure en cliquant sur Speluncatu - le seul lieu qui sera débloqué.
La suite de la narration repose sur ces trois grands principes d'images : mouvement de marche, vues d'ensemble, points fixes. Ici on comprend que « l'oeil » de l'utilisateur est confondu dans celui de l'héroïne. Tous deux perçoivent les choses comme s'ils étaient réellement en train de se déplacer : il faut marcher pour accéder à un endroit, l'image n'est donc pas entièrement statique, puis arrivé sur place on commence à analyser les lieux en y portant un regard d'ensemble pour finir par se focaliser sur différents détails.
Les images bien sûr ne prennent réellement sens qu'avec la réflexion qui les accompagne. Un arbre demeure similaire à un autre tant qu'on ne l'en distingue pas pour des raisons précises. Ainsi, il faut que le sentiment de l'utilisateur, son ressenti vis-à-vis des images qu'on lui offre, les émotions qu'il va faire coïncider, les présupposés, les souvenirs et les expériences passées qui en découlent, soient mis en parallèle avec l'expérience actuelle qu'on veut qu'il vive. Il faut trouver le bon dosage pour que les

expériences nouvelles puissent se greffer à ses affects. La greffe réussie d'un apport de connaissance sur un élément brut - mais non neutre - permettra à l'utilisateur de s'épanouir pleinement dans ce nouvel univers, et d'avoir *in fine* une expérience vécue optimale.

Car le webdocumentaire en lui même, n'apporte rien de nouveau en terme d'expérience médiatique. Les utilisateurs ont tous été confrontés à des textes, des vidéos et des photos dans leurs précédentes navigations numériques. Aujourd'hui, le multimédia est quasiment omniprésent. Ici, c'est l'articulation de ces différents médias qui est différente.

Lorsque l'utilisateur entend le mot « webdocumentaire », et s'il n'y a jamais été confronté auparavant, il aura quand même des présupposés en cherchant à définir ce terme. En toute logique, il y verra deux mots : web et documentaire. Le web, l'outil, définira certainement chez lui une forme d'accès fluide et rapide à un contenu diversifié, fiable ou non, complexe ou non. Le documentaire, l'objet, quant'à lui propose généralement une forme linéaire où se mêlent images, voix et parfois texte, qui permet l'accès à la connaissance.

Si l'on rajoute aux présupposés de l'objet et de l'outil, un sujet particulier : ici Saint-Michel, on peut être sûr que d'autres présupposés viendront enrichir les premiers : méconnaissance totale ou partielle de la figure sainte. Leur esprit, nous le supposons, enclenchera alors avant même d'avoir découvert le webdocumentaire une réaction probable : « je vais apprendre quelque chose *via* le web sur un sujet méconnu / ou sur un sujet que je pense maitriser ».

À l'outil, l'objet et le sujet, il faut ajouter le complément de lieu et de temps. Le second peut demeurer flou puisque global, le premier en revanche définit un territoire précis : la Balagna. Pour celui qui y trouve une référence connue, ce lieu véhicule à son tour un ensemble de présupposés : des paysages symboliques et environnementaux - la mer, la montagne, des villages perchés, …- liés à un potentiel cercle d'appartenance proche ou éloigné - parents, amis, collègues, connaissances, personnalités …- tous attachés à des affects personnels - des moments de bonheur, de douleur. Ces présupposés s'appliquent donc généralement à une expérience passée, mémorisée qui peut ne pas être entièrement « réelle » puisque déformée par le prisme de nos émotions.

Pour celui qui n'y a jamais été mais qui en a entendu parler, les présupposés eux aussi sont présents, les paysages qu'il a vus à la télé ou sur Internet ou bien racontés par un tiers, définissent un territoire imaginé et fantasmé.

Enfin pour celui qui n'en a jamais entendu parlé, ce lieu demeure pour l'instant vierge

dans son esprit et les présupposés ici peuvent toucher directement l'émotionnel : peur ou curiosité.

Si les images que nous leurs présentons collent avec les présupposés de chacun, il y a au moins deux possibilités :

- Aucune connaissance nouvelle n'est apprise et donc risque d'ennui
- Sentiment de sécurité : l'utilisateur reconnait bien ces paysages et est enclin à en découvrir davantage.

Si au contraire, les images divergent, deux possibilités encore *a minima* :

- Agacement, énervement, sentiment d'incompréhension - momentané ou définitif
- Remise en question de ses présupposés et dépassement de cette mauvaise impression

Dans tous les cas, même si nous faisons au mieux pour trouver un équilibre délicat, il faut garder en tête que l'image en tant que telle ne représente rien du tout, elle n'a de sens qu'à travers les symboliques qu'on lui accorde (Debray, Op.cit, p.150 à 152). Par ailleurs, l'utilisateur doit en plus « *s'acculturer à des « interface-films » (Di Crosta, 2009) qui mélangent les codes filmiques du genre documentaire aux modes d'interaction propres aux « médias informatisés »* (Jeanneret, 2007) ». (Gantier, 2015)

De fait, pour offrir de nouvelles symboliques à ces images et les rattacher dans un contexte cadré et défini, il faut dépasser le sens de la vision en y ajoutant celui de l'ouïe. Il faut que le récit soit porté par les images - et que les images portent le récit - et par la voix - ou les textes écrits - pour que s'opère un procédé général de symbolisation, afin d'éviter l'écueil d'une divergence des déterminations du concepteur et de l'utilisateur.

5.1.1-6 Donner vie et sens au récit : entre musiques et voix narratrice

Il faut donc offrir un élément de repère à l'utilisateur, un fil d'Ariane qui puisse lui permettre de naviguer dans ce labyrinthique webdocumentaire. Qu'il puisse suivre la voie en suivant la voix.

La voix du documentaire se doit d'être neutre. Le narrateur, extradiégétique, au ton relativement détaché raconte une histoire. Dans la forme narrative du webdocumentaire, le narrateur devient aussi un conteur autodiégétique. La situation qu'il raconte est celle qu'il vit, le ton donné est *de facto* plus vivant, plus personnel. On ne raconte pas seulement une histoire, mais son histoire. Les images ne sont pas perçues dans leur beauté figée, elles sont vécues et ressenties, et ont une dimension profondément

symboliques.
On s'apparente alors plus à un schéma proche de la tradition orale qu'au récit écrit. Le conteur du webdocumentaire doit inclure l'utilisateur, lui donner un rôle dans son histoire, le mettre au centre du récit, lui éviter toute passivité.
Le langage doit être scrupuleusement choisi et prendre vie grâce à une certaine théâtralité.
Faire le choix d'un langage tour à tour familier ou soutenu est une volonté de conception assumée. Utiliser uniquement le langage familier en prenant à partie l'utilisateur comme s'il s'agissait d'un ami, en faisant ressortir les peurs et les attentes de l'héroïne à travers des mots qui lui sont propres permettait de recontextualiser le récit et le personnage : la voix est certes féminine et jeune, mais quelle tranche d'âge donner à la jeunesse ?
L'Archange, dans le rêve, l'apostrophe en lui disant « jeune fille ». L'utilisateur imagine alors une femme entre 20 et 30 ans. On peut aussi supposer qu'elle est un peu plus âgée ou bien plus jeune et que pour un Archange immortel, la question de la jeunesse paraisse un peu dérisoire. Cependant, il faut dès lors faire coïncider cette catégorisation à une forme de langage particulière. L'héroïne n'est plus une enfant, le langage doit donc être abouti et construit, elle n'est pas non plus définie comme mature et ne peut se servir d'un langage trop soutenu. Le rythme et l'intonation de ses paroles doit lui aussi correspondre à son âge supposé : rapide, assuré et téméraire.
Plus que les mots en eux-mêmes, ce sont les intentions qu'il y a derrière qui doivent être perceptibles par l'utilisateur.
Pour autant, il ne faut pas perdre de vue l'intérêt principal du webdocumentaire : apporter des connaissances patrimoniales aux utilisateurs. De ce fait, même s'il faut les faire entrer dans l'histoire, on ne doit pas les infantiliser en utilisant un langage trop familier. Il faut aussi qu'ils puissent entendre des terminologies spécifiques, le vocabulaire se doit d'être riche, tout en n'oubliant pas que l'on s'adresse aussi à des néophytes, il est donc important de leur expliquer la signification de certains mots, d'assurer une médiation scientifique cette fois-ci.
C'est donc grâce au ton employé, au choix des mots et à l'articulation des formes de langage que l'on peut obtenir un équilibre viable et faire du simple narrateur un conteur-médiateur.

L'Archange lui aussi doit être interprété en accord avec les présupposés qu'impliquent son statut. L'héroïne avant de l'entendre, le voit. Elle va donc décrire aux utilisateurs, la toute puissance de cette forme lumineuse : « *grand, le visage franc, il tenait dans sa main*

une épée ». Un être de cette stature se devait d'avoir *une* voix qui ferait transparaitre cette prestance, ce côté guerrier. Le ton employé devait plonger l'utilisateur directement dans l'histoire et dévoiler le caractère de San Michele : une certaine intransigeance due à son rôle de psychostase, un côté directif propre au chef des armés célestes. Il devait également posséder un ton très paternaliste, il est celui qui initie l'héroïne à la quête, celui qui donne les ordres et ne tolère pas qu'on les discute. Mais on devait également ressentir ses faiblesses, ses blessures, ses désillusions et ses craintes, des sentiments humains devaient l'habiller. La voix devait être forte et douce, sévère mais généreuse, de sorte que l'utilisateur ait lui aussi l'impression de se faire réprimander par l'Archange à l'instar de l'héroïne. Que ce discours puisse faire appel à différents souvenirs réels ou contés de l'enfance.

Nous avons fait le choix de rester en cercle restreint pour la réalisation du webdocumentaire, c'est pourquoi nous avons fait appel à notre directeur de thèse Don-Mathieu Santini, dont les prestations scéniques - chanteur et musicien - et ses prédispositions à l'art du conte, couplées à une voix grave le conduisaient tout particulièrement au rôle de Michele.

Ainsi, l'utilisateur dès les premières minutes de navigation *via* la forme narrative était plongé dans l'univers de San Michele grâce aux voix des personnages et au tableau graphique onirique.

Si Don-Mathieu Santini peut par sa culture, le milieu dans lequel il a grandi et ses recherches universitaires, rendre compte d'une structure similaire à celle des conteurs de la tradition orale dans sa restitution, nous n'avons pas nous concernant les mêmes bagages.

Il est vrai cependant que petite nous avons eu la chance d'avoir un père qui chaque soir au moment du coucher nous racontait mille et un contes extraits de différents volumes. A force de les lire, il finissait par les connaître par coeur, au point certaines fois de s'autoriser quelques changements - que nous ne manquions pas de soulever ! Pour pallier notre intransigeance, il en inventait certains. Il est évident, que sa manière de raconter une histoire ou du moins de nous familiariser avec cette expérience du récit nous a influencé, tant dans la construction d'un modèle, que dans les stéréotypes mêmes que nous devons - inconsciemment parfois - véhiculer, qui sont aussi ceux auxquels lui même à du être confronté. Ajoutons à cela, les années de théâtre étant enfant, l'habitude de la scène, notre appétence pour la littérature et l'écriture, et les centaines de contes - insulaires et provenant de différents pays du monde - que nous avons lu ces dernières années.

Il est donc évident qu'à travers le récit de la rencontre entre San Michele et Elia se dessinent les contours de notre personnalité, de notre identité, de nos idéologies et de nos valeurs[1]. Don-Mathieu Santini (Op.cit, p.269) précise cependant que ces valeurs ne sont pas le fait d'un individu isolé mais généralement ceux d'un groupe social - ou de différents groupes sociaux - et immanents à l'identité collective. De ce fait, nous espérons que ces déterminations, pour reprendre la terminologie d'Odin, puissent faire sens chez les utilisateurs qui partagent une identité proche de la nôtre.

Nos influences, bien que diverses, conjoignent pourtant toutes en un même point : nous savons combien le rôle du conteur est fondamental dans un récit.

La musique vectrice d'harmonie[2] participe à la mise en valeur de lieux patrimoniaux en créant des médiations entre l'homme et son territoire et donc entre l'homme et sa société. Nous ne pouvions dès lors imaginer un webdocumentaire patrimonial qui en soit exempt. Cependant, au vu du caractère unique de la figure de San Michele et du dispositif que nous conceptualisions, nous souhaitions créer une musique originale.

Car nous avons volontairement choisi de ne pas faire mention dans le webdocumentaire sur la Balagna des chants - l'offertorium ou les lamenti - recueillis. Nous souhaitions les inclure dans leur milieu d'origine ou dans un cadre bien particulier.

Une fois n'est pas coutume, nous avons fait appel à Don-Mathieu Santini. Ayant suivi pas à pas nos recherches et comprenant les tenants et aboutissants anthropologiques et les couleurs que nous souhaitions présenter, nous n'avions pas de meilleurs choix que celui-ci. C'est ainsi qu'il a composé, écrit et enregistré « San Micheli[3] » en langue corse. Chiara Manenti a elle enregistré la guitare en studio[4].

Après réflexion, nous avons choisi de mettre tout au long du webdocumentaire différents extraits de la mélodie brute - sans la voix. La séquence de fin dévoilerait elle la chanson en entier. La raison première étant que nous ne voulions par perturber l'écoute de l'utilisateur afin qu'il soit concentré sur nos mots et non sur ceux de la chanson. Par ailleurs, la chanson présentant les caractéristiques de San Michele, nous ne voulions pas

---

1 « *Dire que les conduites langagières sont symboliques, c'et donc voir dans ces conduites, par essence sémiotiques, un moyen par lequel les individus, tout en produisant et interprétant des énoncés, expriment ou revendiquent une identité sociale tout en la construisant, exhibent les appartenances sociales et les affinités idéologiques qui vont pour eux de pair avec cette identité, montrent leur attachement et régulent leur relation à autrui, intériorisent et objectivent la réalité sociale en participant de la sorte à sa construction, le tout de manière plus ou moins volontaire et consciente.* » (Colletta, 1995, in SantinI, Op.cit, p.269)

2 Voir « *La musique permet-elle la mise en valeur de lieux patrimoniaux ?* » mémoire de master 2 - Elia Vallecalle (2019)

3 Voir Annexe 15

4 Au studio Carmina à Bastia chez Julien Muraccioli que nous tenons ici à remercier.

« *spoiler* » les corsophones. Les paroles de la chanson font donc office de résumé au webdocumentaire sur la Balagna. Comme c'est aussi Don-Mathieu Santini qui la chante, entendre sa voix au début du webdocumentaire et à la fin permet de créer une continuité. Sa voix parlée ouvre ainsi le récit avec la mélodie en fond. Si la voix se tait, la mélodie elle continue tout du long et crée un fil conducteur. La fin du récit se conclut par la réunion des deux qui viennent « composer » la chanson et recréer l'harmonie.
La chanson finale arrive lors de la dernière séquence où une vidéo en drone part du barrage de Codole - « *où il ne reste plus de trace de l'Archange* » - et remonte jusqu'au Sant'Angelo point de départ du récit. Nous avons aussi choisi de faire défiler les remerciements à ce moment là en suggérant aux utilisateurs balanins « *de ne pas oublier à nouveau leur patrimoine afin d'éviter que Saint-Michel ne se manifeste à nouveau* ». Cette mise en abime devient le symbole d'une amorce de patrimonialisation où l'homme et son patrimoine entre en trajection.

Nous avons aussi choisi, afin d'alléger certaines parties, de proposer une adaptation de la base mélodique de « San-Micheli » à la *pirula*[1]. Ce choix, pratique au demeurant, puisque nous pouvions en jouer nous même, permettait de faire le lien avec le Dieu Pan « le tout », dont la flûte est un des attributs et dont Il s'est servi pour anéantir les géants dans la gigantomachie grecque. L'imagerie chrétienne a d'ailleurs récupéré ses attributs pour en affubler les représentations démoniaques. L'utilisation de la *pirula* offre donc un clin d'oeil à son mythe et à ses récupérations chrétiennes, pouvant alors s'apparenter à Saint-Michel, le combattant des ténèbres.

5.1.1-7 Fonctions de repérage et navigation

Offrir aux utilisateurs un peu de lumière au milieu des ténèbres est nécessaire à leur navigation. Si les images, la voix, le texte et la musique leurs donnent certains repères symboliques il faut aussi les diversifier, notamment du point de vue technico-numérique, qui est au coeur même des interactions proposées par le webdocumentaire.
Ainsi les fonctions de navigation et de repérage permettent à l'utilisateur de naviguer tout au long du webdocumentaire en ayant à sa disposition des balises.
La charte graphique en est une.

[1] Flûte traditionnelle corse en roseau.

La toute première animation lorsqu'on arrive sur le webdocumentaire permet à l'utilisateur de faire un choix entre la forme narrative et la forme cartographique. Ces deux portes sont séparées par une ligne de couleur or.



Capture d'écran 3 : Page d'accueil

Nous avons gardé quatre couleurs du tableau graphique de Yannick Stara. Dès que l'utilisateur devra faire un choix dans son parcours il sera confronté au même format : plusieurs propositions séparées par une ligne médiane de couleur. Si les couleurs varient, le format reste similaire, ce qui permet aux utilisateurs d'avoir un repère dans leur navigation : c'est le moment de faire un choix.



Capture d'écran 4 : Choix d'orientation

Nous avons utilisé le même procédé pour la narration linéaire lorsque nous sollicitons une interaction « d'attention » de la part de l'utilisateur. Cette fois ci le bouton « Continuer » est toujours écrit en blanc et encadré de la même couleur.



Capture d'écran 5 : Fonction de repérage, bouton « Continuer »

Lorsque nous faisons intervenir un personnage ou que nous souhaitons spécifier un lieu en particulier, nous utilisons le même procédé, écriture blanche encadrée, mais avec quelques différences.



Capture d'écran 6 : A Fonction de repérage, intervention d'un personnage



Capture d’écran 7 : Fonction de repérage, mention de lieux

L’écriture arrive dans un format dynamique en transparence avec la vidéo, cette dernière s’estompe progressivement pour laisser place à un fond noir, qui permet d’aborder à la fois une transition entre ce qui vient d’être vu et ce qui va être montré, tout en focalisant l’attention sur l'interaction à effectuer.

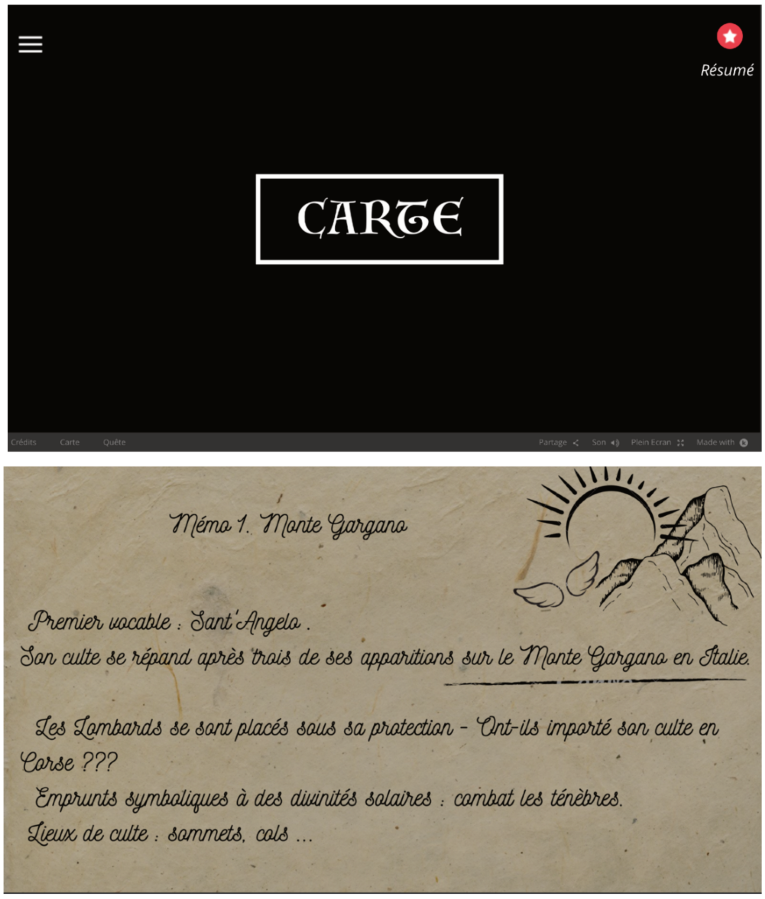
La barre des tâches, habituellement en haut de l’écran sur la plus part des sites web, se trouve ici en bas de page. Ce design n'est pas un choix de notre part puisqu’il est inhérent au logiciel de création Klynt, de webdocumentaire que nous utilisons. Si sa position permet de faciliter l’immersion en mettant au premier plan les images, et si elle est personnalisable, sa taille et la particularité d’être en bas de page font que nous doutons qu’elle puisse être perçue comme une fonction de repérage pertinente[1]. Les utilisateurs auront cependant la possibilité de basculer de la carte à la quête, d’avoir accès aux crédits, à la fonction partager, au son et au plein écran.
Les boutons de types icônes font eux aussi partie intégrante des fonctions de repérages et de navigations du webdocumentaire.
Dans la partie narrative ils sont peu nombreux.
Les utilisateurs peuvent retrouver l’icône "Menu", reconnaissable par ses trois traits qui permet d'avoir accès au sommaire tout au long de la quête, ainsi que l’icône étoile qui

[1] Même si très souvent les webdocumentaires présentent cette particularité, nous ne sommes pas sûre que nos potentiels utilisateurs aient l’habitude de cet outil.

apparait périodiquement, et leur permet d'accéder à un résumé du chapitre qu'ils viennent de voir. Si certaines fonctions sont communes et ancrées dans les habitudes numériques (icône "Menu", barre des tâches, barre de lecture vidéo) d'autres n'obtiennent leurs fonctions de repères que parce qu'elles sont expliquées ou renforcées par des mots, c'est pourquoi sur les premières vidéos, dès qu'un bouton nouveau apparait, on trouve sa signification en rouge au-dessous.

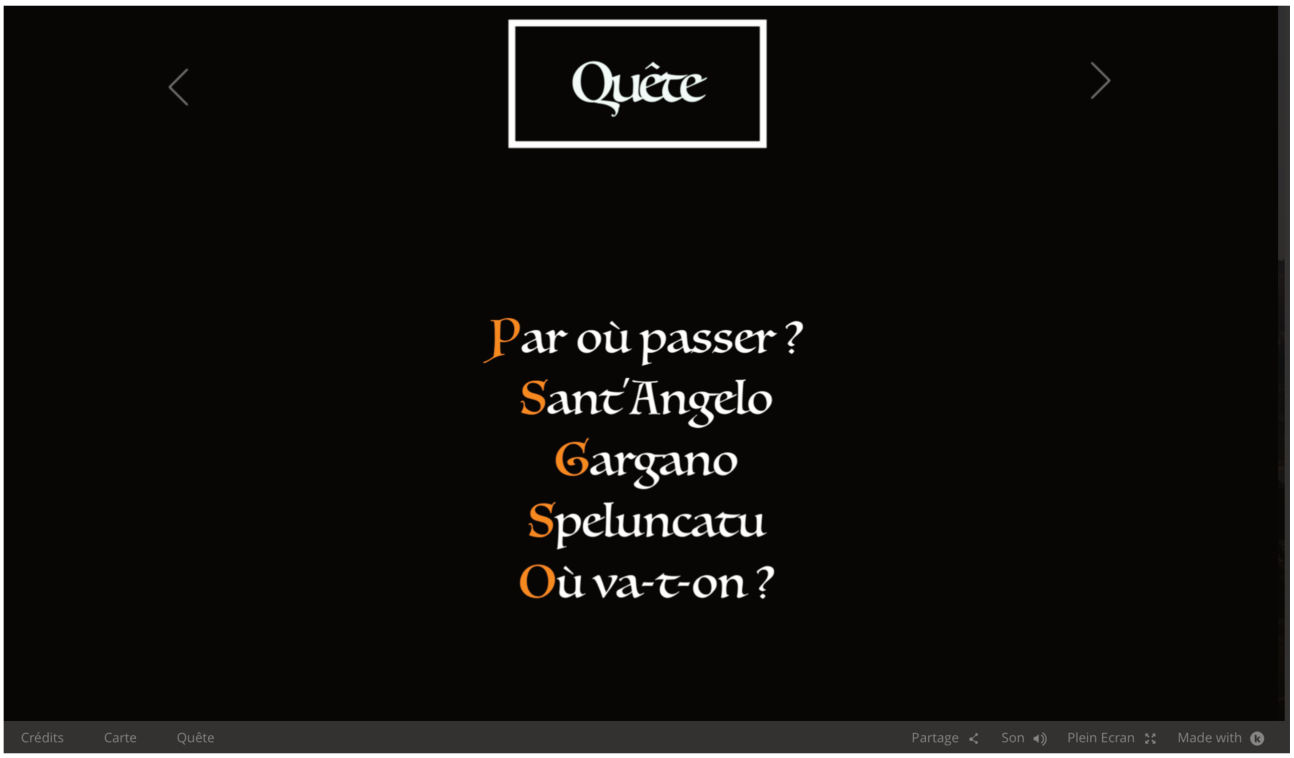


Capture d'écran 8 : Icône de repérage et de navigation : « sommaire »



Capture d'écran 9 : Icône de repérage et de navigation : « Résumé »

Le sommaire à la forme hypertextuelle propose un accès à différents contenus à la façon d'un menu déroulant, sauf qu'en plus des titres les uns à la suite des autres, nous avons du les partager sur différentes pages. Les flèches de navigation gauche / droite en haut de page permettent à l'utilisateur de comprendre qu'il y a d'autres pages à la suite de celle que l'on voit. Nous avons voulu que ces fonctions de repérage et de navigations soient les plus simples possibles, et qu'elles puissent éventuellement faire ressortir dans le webdocumentaire le côté ludique des jeux vidéos. Il fallait qu'elles soient très fluides et qu'elles se fondent dans le décor pour faciliter au maximum la navigation de l'utilisateur, mais qu'il puisse les reconnaître de façon quasi instantanée pour que cela n'empiète pas sur son assimilation du contenu.



Capture d'écran 10 : Présentation du sommaire

5.1.2 La forme cartographique : découvrir par soi même

La seconde forme choisie permet à l'utilisateur de visualiser le territoire balanin dans son ensemble et les lieux dédiés à San Michele.

Le premier webdocumentaire que nous ayons eu à analyser et donc à parcourir au cours de notre cursus universitaire, bien que possédant aussi d'autres formes, s'ouvrait sur une

carte interactive. « Correspondances[1] » réalisé par Henri Cohen, permettait aux utilisateurs grâce à des boutons d'interaction de choisir eux même leur orientation sur la mappemonde qu'on leur soumettait et de créer ainsi leur propre chemin. Ils avaient aussi la possibilité sur cette interface de choisir des chemins déjà préétablis. Cette forme nous avait particulièrement séduite. C'est donc en nous inspirant de ce webdocumentaire que nous avons conceptualisé notre premier webdocumentaire, et que nous avons imaginé la forme cartographique d'E Strade di San Michele in Balagna.

5.1.2-1 Élaboration de la Carte

Nous avons fait appel au graphiste Florent Lopes Biancarelli pour réaliser le fond de notre carte. Nous voulions qu'elle rappelle les cartes du plan terrier de la Corse. Nous lui avons demandé de garder le même style d'écriture - qui viendrait rappeler la typographie choisie pour l'ensemble du webdocumentaire - et de rendre les reliefs du territoire minimalistes. Seules les routes principales devaient apparaitre sur la carte afin de ne pas trop l'alourdir. Nous avons choisi de ne mentionner que le nom des villes et villages - en langue corse - où Saint-Michel s'était établi, seule exception pour Ile Rousse qui est la seconde ville d'importance de la région et qui servirait donc de point de repère. Nous voulions faire une distinction entre les chapelles, les églises, entre celles qui étaient ruinées ou disparues et celles toujours sacralisées, entre les sommets et les églises etc. En utilisant des pictogrammes particuliers.

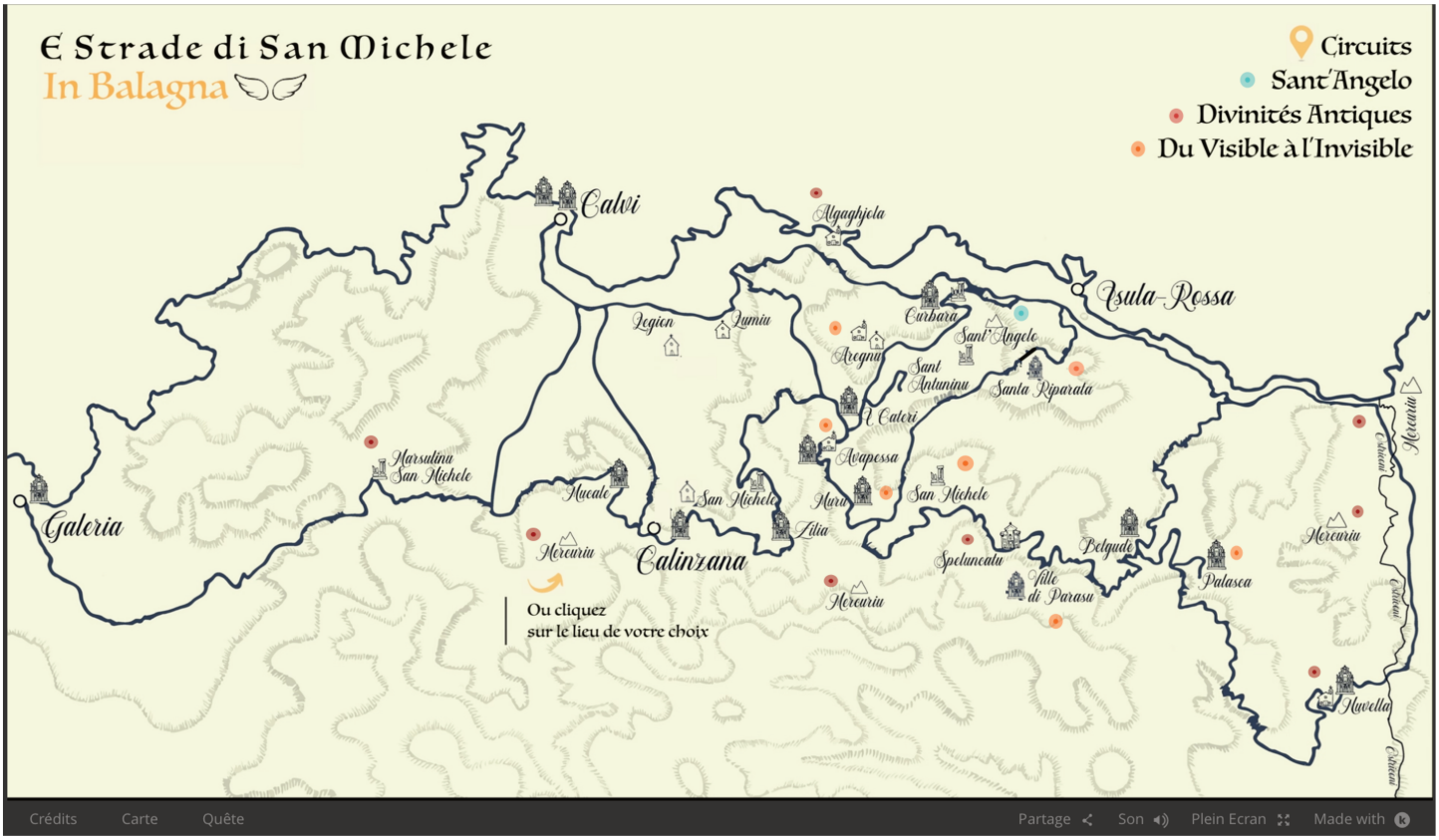
Si la forme narrative s'ouvre sur une note sombre, tant dans le récit que dans son graphisme, c'est l'inverse qui se produit dans la forme cartographique. La carte vient éclairer ce qui peut paraitre sombre à l'utilisateur, elle met en lumière les lieux en révélant les nombreux endroits dédiés à Saint Michel.

Pour l'utilisateur ayant déjà parcouru la quête, cela viendra créer un effet de surprise et de sérénité. Tous les lieux qu'il a « découvert » durant sa quête sont répertoriés là sous ses yeux en pleine lumière. Pour celui qui aurait choisi de débuter par la carte, cette mise en évidence de la multitude de lieux où l'on peut rencontrer l'Archange va donner l'impression d'avoir un contenu très riche, qui, nous l'espérons, provoquera l'enthousiasme et attisera la curiosité de l'utilisateur.

Cette conception fonctionne bien avec un territoire comme celui de la Balagna, car c'est un des plus riches du point de vue du patrimoine michaelique. Si on n'avait proposé que

[1] https://correspondances.tv5monde.com

quelques endroits disséminés ça et là comme c'est le cas pour d'autres territoires, peut être que cela n'aurait pas pu supporter l'effet recherché.
La carte se dévoile progressivement sous les yeux de l'utilisateur, qui commence par voir les contours du territoire et les lieux dédiés à San Michele se dessiner. Par la suite, apparaissent des points clignotants rouges, orange et bleus et les textes.



Capture d'écran 11 : Forme cartographique - la Carte

5.1.2-2 Parcours narratif et arborescence

Nous souhaitions garder le même récit que la forme narrative pour que l'utilisateur puisse facilement basculer d'une forme à l'autre sans se perdre tout en gardant un contenu de qualité égale. Nous espérons que lors de sa première visite il optera pour la quête, et utilisera la carte lors de prochaines visites pour revoir un point précis. Mais comme la Carte est aussi proposée dès l'ouverture du webdocumentaire, il nous fallait aussi imaginer un parcours narratif cohérent avec cette figure d'expérience.
La différence ici réside dans le fait que l'utilisateur n'a pas de point de départ et d'arrivée précis. Nous avons donc opté pour un parcours en constellation, ce qui demande à

l’utilisateur de reconstituer lui-même le récit. Après avoir visionné quelques étapes, il va comprendre que les vidéos sont en lien les unes avec les autres et qu'il y a une trame narrative sous jacente. C’est donc à lui de naviguer de vidéo en vidéo pour (re)composer l’histoire, et y trouver un sens d’orientation et de compréhension.
Cependant, pour que cette expérience ne prenne pas le chemin d’un parcours du combattant en venant à bout des plus téméraires, nous avons apporté des modifications par rapport aux vidéos présentes dans la quête, en changeant ou en enlevant certaines transitions de fin ou de commencement par exemple. L’utilisateur pourra de ce fait regarder les vidéos dans le désordre sans que cela ne nuise à la compréhension globale du documentaire. Aussi, même s’il comprend qu’il y a une narration sous jacente, il peut faire le choix de l’ignorer.
De la même façon, les choix à embranchements présents dans le parcours narratif de la carte sont uniquement des choix d’orientations spatiaux, et non ceux concernant les thématiques.

Nous avons aussi choisi, comme c’est le cas pour la légende de la Biscia de garder une linéarité dans les vidéos, car certains points ne pouvaient être placés sur la carte car ils n’ont pas de lieux précis. Ainsi, là où la quête proposait à la suite de la légende le choix entre Thor, Saint Georges et Heraclès dans une logique d’embranchement, la carte montre elle, ces vidéos les unes à la suite des autres. L’utilisateur aura donc une interaction linéaire, avec des flèches de navigation qui viendront remplacer le bouton « Continuer » de la quête, et lui permettant aussi de revenir sur la vidéo précédente, ce qui n’était pas possible dans la quête.
Nous devions faire coïncider la carte avec sa forme, il fallait donc que l’utilisateur puisse découvrir en prenant son temps.



Figure 14 : Articulations narratives différentes entre la Carte et la Quête

Par ailleurs, l'intérêt de la forme cartographique était de pouvoir présenter plus de contenus que dans la quête. A notre sens, la carte par ses vidéos plus courtes et les repères qu'elle propose permettrait à l'utilisateur de revenir plusieurs fois sur le webdocumentaire. Car si la quête par son format « film » requiert une attention soutenue de l'utilisateur, la carte elle, offre une coupure à la fin de chaque séquence et incite l'utilisateur à prendre son temps et donc à y revenir plus souvent. Nous pouvions donc rajouter du contenu sans avoir à craindre l'écueil d'un temps de visionnage trop long qui pourrait lasser l'utilisateur. Par ailleurs, ce format nous permet aussi de rajouter au besoin des éléments nouveaux qui nous auraient été communiqués après la sortie du webdocumentaire. Ainsi, nous avons choisi de présenter ce contenu supplémentaire[1]

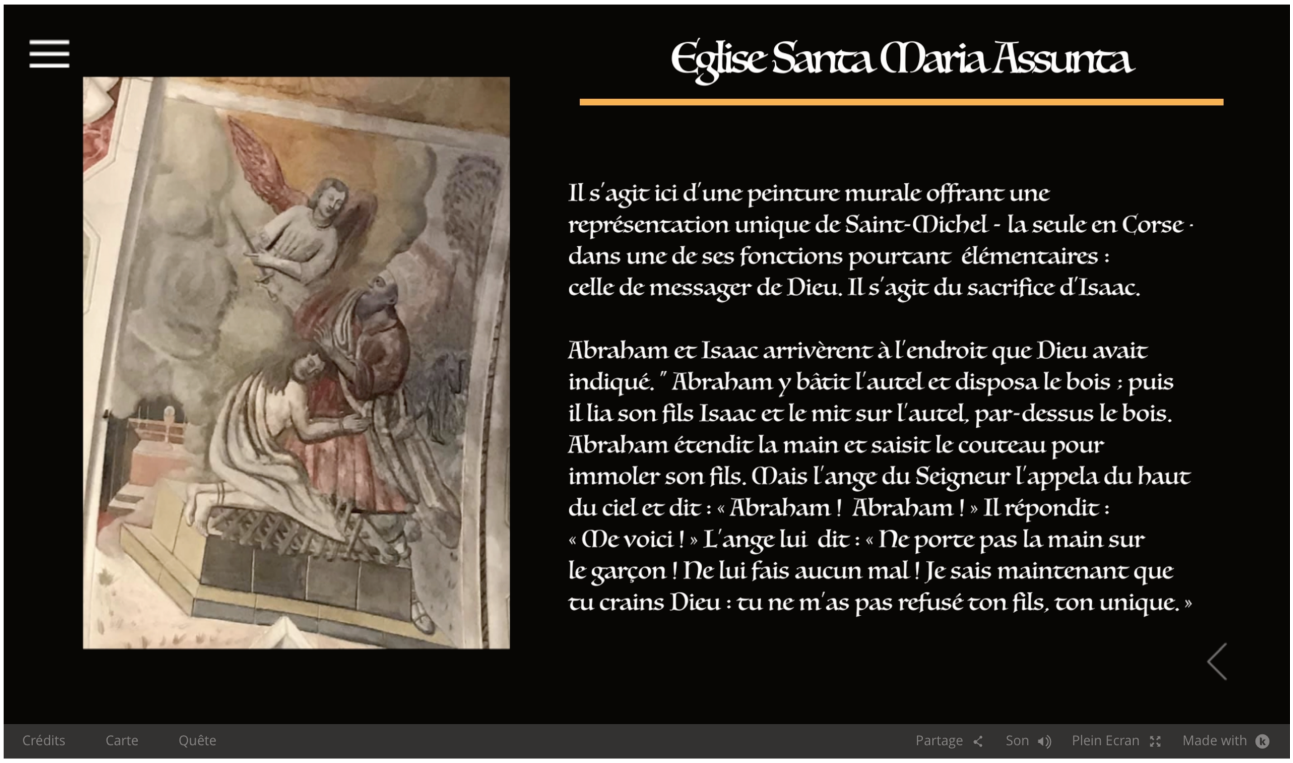
[1] Calvi (tableau + statue) ; I Cateri (deux tableaux) ; Curbara (statue, deux tableaux) ; Galeria (statue); Calvi (chapelle saint michel de la légion) ; Lumiu (chapelle privée saint michel + tableaux) ; Belgudè (tableau) ; Avapessa (tableau dans l'église) ; Nuvella (statue dans l'église)

sous un autre format que celui des vidéos. D'une part parce que, même si leur importance n'est pas à démontrer, il s'agit de tableaux et de statues présents dans les églises de la région. Or bien souvent, il s'agit d'un modèle aux symboliques proches des objets d'art religieux déjà identifiés dans les vidéos. S'ils sont uniques - comme c'est le cas de la peinture murale de l'église d'I Cateri - ils ne trouvaient pas leur place dans les thématiques de la quête.

Afin d'éviter tout effet de redondance, nous avons choisi de les présenter en utilisant une photo et un texte explicatif.

La forme cartographique permet, nous le répétons, à l'utilisateur de prendre son temps et donc d'être plus enclin à lire du texte. Par ailleurs, l'écriture vient soutenir l'oralité du discours vidéo en renforçant l'assimilation de certains points spécifiques. Tout comme l'option "Résumé" présente dans la forme narrative.

Lorsque l'édifice religieux renferme plusieurs oeuvres dédiées à Saint-Michel, nous les présentons de façon linéaire. L'utilisateur en se servant des flèches de navigation peut aller d'un contenu à l'autre.



Capture d'écran 12 : Contenu supplémentaire

5.1.2-3 Fonctions de repérage et navigation

Les fonctions de repérage et de navigation sont plus nombreuses sur la carte que dans la quête.
Le format carte en lui-même offre un repère connu à l'utilisateur, puisqu'il est un symbole universel pour représenter à différentes échelles un territoire et ses frontières. Par ailleurs, dire « il y a une trentaine de lieux où l'on trouve San Michele en Balagna » et les représenter sur une carte n'a pas le même impact. Lorsqu'on les visualise sur un territoire, le nombre revêt une signification différente et leur localisation soulève d'autres questionnements.
Cependant, si la carte de la Balagna offre par sa symbolique générale un repère d'orientation pour tous les utilisateurs, elle n'évoque pas forcement chez tous un symbole d'appartenance et de reconnaissance d'un territoire. D'autant plus qu'elle est centrée uniquement sur la micro-région, en étant séparée du reste du territoire insulaire.
Si l'utilisateur Balanin reconnait tout de suite « sa » région, ses contours, ses routes et les noms des villes et villages, ce ne sera pas forcément le cas pour un utilisateur extérieur qui peut lui ne reconnaitre que le nom de certains endroits, voire n'en connaitre aucun.
Dans un souci de choix graphique, nous n'avons pas réellement délimité la mer et la partie terrestre. Nous concevons que cela peut poser problème à l'utilisateur extérieur, qui peut penser que l'espace blanc en haut de page représente une autre région et que les villes sur la ligne côtière se trouvent simplement à la frontière des deux. Cependant, comme nous avons souhaité faire apparaître les reliefs - qui se trouvent donc en bas de page - nous espérons tout de même que l'utilisateur saura faire la différence et que cela ne créera pas d'incompréhension lorsqu'il visionnera la vidéo sur Algaghjola en bord de mer.

Comme autres éléments de repères et de navigations nous avons choisi, à côté de chaque lieu où il y a une présence michaelique, d'en indiquer la particularité par le biais de différents pictogrammes.
Florent Lopes Biancarelli nous a proposé de dessiner les différents frontons de chaque chapelle et église. Afin d'éviter une trop grande confusion chez l'utilisateur, nous avons choisi de retenir un pictogramme spécifique aux chapelles Saint-Michel, un autre pour les chapelles dédiées à un autre saint. Si les églises ont été dessinées avec un fronton baroque commun à toutes - modèle le plus courant en Balagna - l'église San Michele de Speluncatu possède elle le dessin exact de son fronton. Nous n'avons pas fait de

distinction pour les chapelles en ruine ou celle disparues, et aucune distinction non plus entre les sommets Mercuriu et celui de Sant'Angelo. Le but étant de créer de la diversité pour optimiser les fonctions de navigations et de repérages, mais sans tomber dans l'excès pour ne pas perdre l'utilisateur.



Figure 15 : Design des édifices et sommets

Afin d'affiner ces fonctions nous avons opté pour un code couleur, le orange, qui marquera les deux possibilités qu'offre la visite interactive de Saint-Michel en Balagna (dont le nom est lui aussi écrit en orange) :



- Le pictogramme « point d'intérêt » montre à l'utilisateur les circuits déjà programmés selon trois thématiques

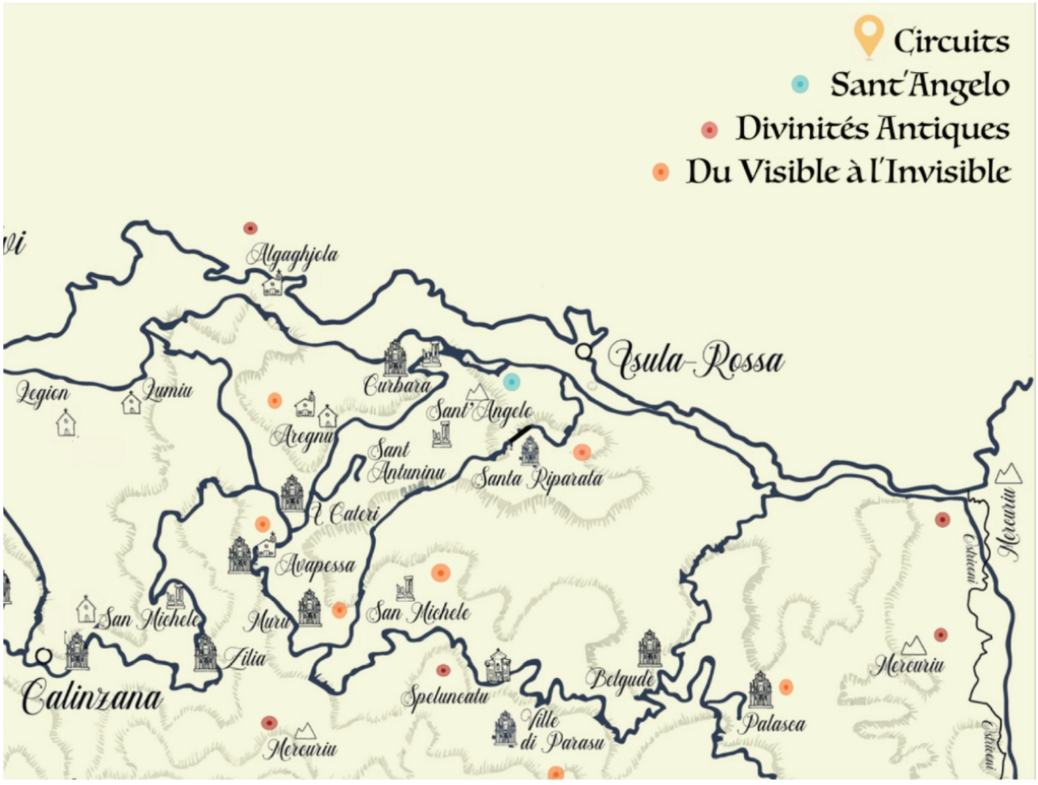


- La flèche en bas de carte indique à l'utilisateur qu'il peut cliquer sur le lieu de son choix - nous avons aussi rajouté une phrase explicative



- Le pictogramme représentant une paire d'aile, est lui une porte cachée, en cliquant dessus l'utilisateur sera redirigé vers la quête. Il ne peut voir ce bouton qu'en passant au hasard le curseur dessus, une main apparaît signe qu'un élément est cliquable.

Si l'utilisateur choisit la forme linéaire d'un circuit, il pourra visualiser son parcours en amont grâce aux points clignotants à côté des lieux dont il sera question. De la même façon il pourra recréer ce circuit en cliquant directement sur les points. Pour faciliter sa visite, nous avons inclus dans les vidéos les flèches d'orientation. Il aura donc le choix de pouvoir retourner sur la carte pour choisir lui-même un autre point du circuit ou bien de se laisser porter par la forme linéaire.
Nous avons dû une nouvelle fois retravailler les transitions des vidéos. Ainsi, lorsque l'utilisateur choisit la forme linéaire du circuit, il n'aura pas les mêmes transitions que lorsqu'il a cliqué directement sur la carte.



Capture d'écran 13 : Circuits - forme cartographique

Les villes / villages écrits en grand : Galeria, Calenzana, Calvi, Ile rousse, proposent un repère sous la forme d'un quadrillage ouest / sud / nord / est, elles entourent ainsi le coeur du territoire.

D'autres fonctions de repérage et de navigation similaires à celles de la quête sont présentes dans les vidéos et sur la carte. On retrouve ainsi l'icône "Menu" qui reconduira l'utilisateur sur la carte, les flèches de direction déjà mentionnées, et le même code couleurs dans les vidéos pour les choix de directions. La barre des taches se situe

toujours en bas de page, et la barre de lecture vidéo est aussi présente sur la Carte. La musique de San Micheli se retrouve elle aussi sur la Carte, et propose de fait la même introduction musicale que la Quête.
La forme cartographique et la forme narrative à la première personne pourront cibler différents profils d'utilisateurs. Ceux qui préfèrent être guidés et « pris par la main » auront, nous le supposons, une préférence pour la Quête qui a un début et une fin. Ceux qui choisiront la Carte se verront proposer une certaine forme de mise à l'épreuve dans la reconstitution du récit tout en naviguant en prenant leur temps. Ils pourront ainsi découvrir les routes de San Michele en Balagna de façon ludique.

Rappelons cependant que les tenants et les aboutissants de conception reposent certes sur la valorisation d'une figure de la religiosité populaire insulaire oubliée en proposant un outil de médiation patrimoniale *via* le numérique, mais aussi sur la transmission de celle-ci. Si nous supposons que le webdocumentaire donnera envie aux utilisateurs de se rendre sur sites pour appréhender physiquement ces lieux de mémoire par le principe de reconnaissance identitaire, nous souhaitions les aider à amorcer ce mouvement pour que la transmission soit comprise comme partie fondamentale de l'écoumène local. La transmission étant comprise comme la relation de l'humanité à sa descendance, c'est donc cette relation écouménale qu'elle véhicule indéniablement. Relation qui inclut donc une *trajection* qui est à la fois intangible et tangible entre l'homme et ses milieux. Pour transmettre, il faut donc recréer cette relation, notamment par un rapprochement d'ordre physique entre l'homme et son patrimoine, entre l'homme et son territoire, entre l'homme et ses techniques, entre l'homme et ses symboliques.

5.1.3 Le dispositif transmédia storytelling

L'intérêt du transmédia est de proposer une expérience interactive qui permette à l'utilisateur de devenir un *acteur*, d'être lui même au coeur du dispositif patrimonial en naviguant entre les différents outils du numérique et le monde physique.
Weissberg (1999, p.301) forge le concept de *spectacteur*, qui fusionne, jusqu'à les rendre indiscernables, les figures du spectateur et de l'acteur dans les systèmes interactifs.
Le terme d'utilisateur désigne généralement une personne qui utilise les fonctionnalités d'Internet, et qui est donc soumise à une interaction sur différentes interfaces *via* un outil

numérique (souris, pad…). Or souvent l'interaction demeure limitée à un simple clic, à un simple geste : une action produit une réaction linéaire.
Dans le cadre d'une fiction interactive telle que le webdocumentaire, l'utilisateur est hautement stimulé car son interaction le rend acteur du déroulé de l'histoire : l'action produit une réaction circulaire. Derrière le geste il y a l'intention :

> « *établissons un lien rapide : l'aspect de la situation interactive qui focalise mon attention, c'est justement celui qui unit l'action et la contemplation, celui qui prépare l'action par la remémoration des actions passées et l'anticipation de ses effets possibles* ». (Weissberg, Amato, 2003, p.41)

Se crée alors une médiation *via* l'interface numérique entre le concepteur / réalisateur qui est présent dans ses intentions de conceptions et de réalisations et l'utilisateur :

> *« l'interface en introduisant un espace intermédiaire, une zone de contact, change radicalement le rapport entre espace de la (re) présentation et espace de l'écoute et du regard, entre le faire et le voir. Il y a une limite beaucoup moins tranchée entre les positions respectives de l'acteur et du spectateur*[1] *(…) l'action engendre une continuité entre les deux espaces, elle établit une relation entre deux entités traditionnellement maintenue à distance. (…) Ainsi l'interface permet d'établir un lien entre espace physique et espace numérique. »* (Bardiot, 2016, p. 215-216)

De ce lien créé par l'interaction découle une modification du comportement de l'utilisateur, qui prend corps dès lors dans l'action et se transforme en *utilisacteur*.
Dans E Strade di San Michele, la conceptrice réalisatrice est aussi actrice, les dialogues sont orientés pour donner l'impression à l'utilisateur que l'on communique avec lui. L'utilisateur ne se contente pas d'appuyer sur un bouton en attendant une action. Ces boutons lui permettent d'interagir directement avec la conceptrice et les personnages du webdocumentaire : il peut s'il le souhaite couper la parole à Paul Turchi Duriani en passant la vidéo. Ses choix influent - partiellement - sur le cours de l'histoire, qui devient alors son histoire.

[1] Dans notre cas du concepteur et de l'utilisateur.

Nous souhaitons renforcer cette discussion et cette interaction entre concepteur / réalisateur et *utilisacteur* en plaçant le webdocumentaire au coeur d'un dispositif interactif plus vaste.

Cependant, comment faire pour sortir de la simple mise en valeur d'une figure patrimoniale, si la transmission a profondément besoin d'un espace physique pour s'exprimer ? Comment abolir les frontières entre ces deux espaces ?

La question mériterait d'être reformulée afin de sortir d'une vision trop dichotomique des choses. Nous avons vu avec les travaux d'Augustin Berque et de Don-Mathieu Santini que l'homme des sociétés traditionnelles conceptualise son monde comme un tout comprenant le milieu visible et le milieu invisible et qu'il entre en *trajection* avec ceux-ci par le biais de sa médiance.

Essayons de transposer ce concept à notre rapport au numérique.

Depuis l'avènement d'Internet et de ses fonctionnalités, nous utilisons à tort les mots réel et virtuel pour opérer une distinction entre le territoire[1] numérique et celui entendu comme « physique » de l'homme. Pourtant, le terme de virtuel, dans sa définition[2], renvoie à ce qui n'a pas d'impact sur le présent[3]. Mais le webdocumentaire et les autres outils de narration interactive ont bel et bien un impact sur le monde physique dans une temporalité immédiate, grâce à l'interaction qu'ils permettent. De fait, « *l'espace n'existe pas en soi, il n'est qu'une condition de l'entendement, qui permet d'appréhender l'agencement de la réalité sensible, il n'est autre que le mode d'appréhension de la coexistence* » (Beaude, 2012 in Bonfils, Op.cit.). Ne pourrions-nous pas alors utiliser le terme de milieu physique et de milieu numérique à la place des termes « espace » ou « monde » ?

La création des milieux humains est conditionnée par l'interaction que l'homme crée avec ses paysages - la *trajection* pour Berque. L'environnement envoie un ensemble de signes qui font sens chez l'homme et qu'il interprète en symboles, l'environnement devenant ainsi paysage.

Si l'on s'autorise à percevoir le même processus avec le numérique, on peut alors

---

1 Internet est perçu comme un territoire puisque l'on suppose qu'il existe des frontières qui le sépare du monde tangible. Parallèlement, les puissances ont toutes essayé de le conquérir en imposant leur pouvoir en son sein.

2 https://www.linternaute.fr/dictionnaire/fr/definition/virtuel/ : « Susceptible d'exister mais qui reste sans effet dans le présent »

3 Julien Angelini et Marie Michele Venturini (2006) ajoutent par ailleurs que : « *si l'on considère Internet comme un espace d'échange d'information, de mise en réseau des acteurs, d'outil de veille, en somme d'un espace dynamique de travail collaboratifs, ces deux mondes sont à l'évidence en interpénétration constantes dans une réciprocité mutuelle des apports.* »

clairement concevoir que l'environnement de base a pris sens lorsque l'homme l'a conceptualisé en tant que paysage numérique, paysage avec lequel il est entré en trajection par le biais d'une perception cognitive.

Aussi, si l'homme n'est plus perçu dans son dualisme, et qu'il n'est en aucun cas « maitre de la nature », pourquoi alors le qualifier de « maitre du numérique[1] » ?

Dans la même continuité d'idée, nous mentionnons que le milieu invisible et le milieu visible ne sont pas pour les sociétés traditionnelles séparés, mais qu'ils sont conjoints et que l'on peut grâce à l'aide d'un médiateur - humain, outil (au sens des SIC) ou objet - passer de l'un à l'autre par le biais d'un portail.

Le numérique, apparu dans un siècle où l'homme s'était déjà défait de son rapport ontologique au monde, ne pouvait être conceptualisé que dans une parfaite dichotomie.

Si l'on choisit de le percevoir différemment en le concevant comme le souhaitaient les pères de la réalité virtuelle, c'est-à-dire comme une réalité supplémentaire[2], on peut alors en effacer les frontières et le comprendre comme un des milieux de l'écoumène.

Si le numérique est perçu comme un milieu[3], il n'existe plus dès lors de « frontières » à franchir mais de simples « limites » à dépasser.

C'est aussi en ce sens que Philippe Bonfils (Op.cit.) interroge les liens possibles en terme d'expérience entre le numérique et le physique :

> « *L'utilisation de son corps physique par le sujet est susceptible de l'aider à donner du sens aux multiples perceptions sensorielles et visuelles générées par ces situations. L'une des problématiques porte alors sur la capacité de la recherche à identifier dans le cours de l'action les points d'équilibre perçus et vécus par les sujets sur l'usage de leur corps et, partant de là, les effets de médiation offerts par ces techniques entre les hommes, voire entre les hommes et la nature.* »

---

1 Les chercheurs reconnaissent d'ailleurs qu'ils n'ont plus le moindre contrôle sur les algorithmes d'apprentissages qui se développent d'eux mêmes. Voir : https://www.ted.com/talks/zeynep_tufekci_we_re_building_a_dystopia_just_to_make_people_click_on_ads/up-next?language=fr

2 « *La réalité virtuelle ne sera pas considérée comme un moyen d'appréhension de la réalité physique mais plutôt comme une réalité supplémentaire* » https://www.ted.com/talks/jaron_lanier_how_we_need_to_remake_the_internet/transcript?referrer=playlist-how_did_the_internet_take_over_our_lives&language=fr

3 Philippe Bonfils (Op.cit.) utilise lui le terme "*d'environnement*" qui efface les dissociations entre l'espace physique et l'espace numérique dont il est constitué et qui le constituent. Cependant, comme nous le précisions en amont, le terme de "milieu" définit la réalité des choses qui diffère selon les espèces ou les cultures. La mésologie étendue au numérique permet de prendre en compte le point de vue de chacun de ces sujets collectifs, sur l'environnement.

Ainsi, certains outils et objets compris comme médiateurs pourraient permettre le passage du numérique au physique, ou pour rester dans nos concepts premiers : du Numérique au Visible.
C'est ce que propose à notre sens le transmédia storytelling. Le préfixe qui le compose justifie pleinement cette idée de passage entre ces outils et objets de médiation, idée de traversée que l'on retrouve également dans l'étymologie du mot transmission. Le transmedia permet de créer des portails via des interfaces numériques du milieu numérique au milieu visible et du milieu visible au milieu numérique et de « *faciliter les rapprochements entre les patrimoines et leurs publics et ainsi diminuer sur un même territoire les frontières entre les experts et les amateurs ou les simples curieux* » (Bourdaa, Op.cit, p.13). De ce fait, nous pourrions aisément coordonner Communication et Transmission, comme le souhaitait Regis Debray (Op.cit, p.14), en amenuisant les limites entre le transmetteur et le récepteur, par le biais de pratiques info-communicationnelles narratives et transmédiatiques.

La première étape de notre processus de transmission a été de créer le webdocumentaire E Strade di San Michele : « je te montre ton histoire ». L'interaction de l'utilisateur ainsi suscitée pourrait lui permettre de s'approprier cette histoire par l'amorce d'une prise de conscience : « ceci est mon histoire » .
Il faudrait alors que *l'utilisacteur* s'inclue dans un groupe plus important que sa seule personne. Mais pour cela il faudrait qu'il parvienne à retrouver la pleine conscience du milieu dans lequel il est né et avec lequel et par lequel il s'est construit. Il faudrait qu'il puisse comprendre que cette histoire qui est la sienne, ne lui appartient pas seulement en nom propre mais qu'elle est le résultat d'un rapport au monde et aux *étants* de son milieu : « ceci est notre histoire ».
Ainsi, le dispositif global de patrimonialisation que nous avons conçu, s'inscrit dans une optique plus large que la simple valorisation, en souhaitant faire de *l'utilisacteur* un médiateur. Récepteur-actif d'une médiation dans le webdocumentaire, *l'utilisacteur* deviendra à son tour un émetteur-acteur en utilisant les nouveaux médias dans le cadre d'un dispositif transmédia, en prenant acte de la figure patrimoniale. C'est à dire en la conscientisant, en la mémorisation et en la comprenant, tout en créant une action de transmission dans le cadre d'une communauté (re)créée autour de la fiction d'E Strade di San Michele ; communauté dépositaire d'un savoir, qui serait donc en mesure de le transmettre à d'autres ou du moins d'en amorcer une certaine initiation.

Pour ce faire, nous utiliserons diverses interfaces médiatrices en nous servant de leurs particularités propres, qui permettront à l'utilisateur de faire un voyage sous forme d'allers et retours. Le transmedia par ailleurs, permet une diversification des formats médiatiques contemporains dans un contexte de « *multiplication des supports écraniques* » (Renaux, 2014), tout comme à sa façon, l'Église s'est elle-même appuyée au cours de Son histoire sur différents supports médiatiques et médiologiques tels que les bâtiments, les tableaux, les vitraux, les contes et légendes etc., mettant ainsi en place un « *discours d'escorte* » et assurant dès lors une communication et une transmission auprès des « publics » des territoires qu'elle a conquis. Par ailleurs, le transmédia postulant un « *'au-delà'*, un '*à travers médiatique* » et impliquant « *par là même une approche qui traverse et surplombe les frontières physiques entre les médias* » (idem), rappelle a *fortiori* les "campagnes de communication" de l'Église chrétienne qui en utilisant l'ensemble des supports médiatiques permettait à chacun d'entre eux de raconter un fragment de Son histoire religieuse en s'adaptant aux différents publics, et formant *in fine* une narration complète et complexe.

5.1.3-1 Articulation et arborescence narrative

La structure du dispositif transmédia que nous proposons ici est une ébauche qui sera soumise à évaluation auprès du même panel de participants que celui choisi pour l'analyse experientielle du webdocumentaire.
Nous avons opté pour une recherche-action qui nous permettra d'ajuster, de modifier et d'enrichir au besoin notre dispositif en fonction des attentes du panel afin d'éviter l'écueil d'une stratégie *top-down*, qui ne prendrait pas en compte les désirs et attentes des publics.
A la fin de la forme narrative à la première personne, et si nous avons tout du long donné vie à l'héroïne par notre voix, nous avons choisi de nous dévoiler visuellement aux utilisateurs. Le but de cette démarche, qui paraitrait de prime abord entrer en contradiction avec nos intentions de conception, repose sur une inversion des rôles.
L'utilisateur arrivé à cette étape de sa quête est soumis à une frustration, il sait qu'il a épuisé les ressources du territoire - nous lui avons dit dans la vidéo précédente - et il n'a toujours pas retrouvé la cloche perdue. L'héroïne se désespère « *et voilà il ne reste plus rien. Tout est devenu invisible, recouvert par l'eau du barrage, ou recouvert par le temps*

(…) Et le Sant'Angelo[1] qui me nargue toujours en plein zénith ! Si je sais maintenant qu'il n'a pas remplacé Mercuriu, quelle divinité archaïque a-t-il bien pu pousser hors de ce nid d'aigle ? Ça me rappelle une légende, l'histoire d'une jeune bergère et d'un ogre. Je suis sûre qu'en la retrouvant ça nous aidera à savoir où est-ce que nous devons nous diriger maintenant ». Une lueur d'espoir apparait lorsque nous repensons à cette légende, lueur vite éteinte cependant, car il nous est impossible de nous en souvenir avec exactitude. L'ascenseur émotionnel que nous cherchons à provoquer ici doit parvenir à intriguer l'utilisateur : que va-t-il se passer ?
S'il comprend que l'aventure ne s'arrête pas là et qu'une suite est prévue il ne s'attend pas à être impliqué autrement que par l'interactivité du webdocumentaire.
Nous poursuivons « *bon je crois qu'il est temps d'inverser nos places !* ».

C'est ainsi que nous renversons la caméra et que nous apparaissons à l'écran : « *alors ? Vous l'acceptez cette quête ?* ». Cette phrase n'est pas anodine puisqu'elle renvoie à la première étape de "La Quête", lorsque l'utilisateur doit faire un choix entre « accepter » et « refuser ». Cependant, par l'inversion que nous créons en prenant place face à la camera, nous inversons aussi nos rôles. L'utilisateur jusqu'ici installé tranquillement devant son ordinateur observait le paysage à travers nos yeux :

> « *certains codes de commandes gestuels se sont "naturalisés", si bien que, parfois, à travers ces dispositifs en réalité très artificiels, on a vraiment l'impression de se déplacer corporellement, en étant placé à l'intérieur de l'espace (et il nous est devenu habituel de voir avec l'œil au bout de notre main) surtout lorsque l'on est porté par un flux narratif.* » (Weissberg, Armand Amato, Op.cit, p.41-51)

En nous mettant face à l'utilisateur, c'est désormais nous qui l'observons. Il prend alors conscience qu'il n'est plus à l'intérieur du webdocumentaire mais bel et bien dans un milieu physique et tangible. C'est l'inversion du miroir :

> « *Le miroir après tout, c'est une utopie puisque c'est un lieu sans lieu. Dans le miroir, je me vois là où je ne suis pas, dans un espace irréel qui s'ouvre*

[1] Le choix de finir le webdocumentaire par le Sant'Angelo n'est évidemment pas anodin, puisque nous souhaitions jouer sur un principe circulaire et central de ce sommet au coeur de l'histoire, comme le dit Gantheret (Op.cit) dans son analyse du webdocumentaire « *Sacré Montagne* » : « *un processus réflexif est à l'œuvre : ce mont fait en quelque sorte allusion au moi de l'internaute et au centre du monde.* »

virtuellement derrière la surface, je suis là-bas, là où je ne suis pas, une sorte d'ombre qui me donne à moi-même ma propre visibilité, qui me permet de me regarder là où je suis absent — utopie du miroir. Mais c'est également une hétérotopie, dans la mesure où le miroir existe réellement, et il a, sur la place que j'occupe, une sorte d'effet de retour » (Gantheret, Op.cit.)

Tout comme San Michele nous a donné une quête à accomplir, à notre tour nous en confions une à l'utilisateur : « retrouver la légende de l'ogre et de la petite bergère ». En parcourant le webdocumentaire à nos côtés, l'utilisateur a rempli l'épreuve qualifiante, comme la nomment Campbell (Op.cit.) et Voegler (Op.cit.). Il est désormais initié et apte à poursuivre son chemin seul en devenant réellement le « héros » de l'histoire.
Un nouveau choix interactif s'offre à lui : accepter (oui !) ou refuser (générique de fin).
S'il choisit d'accepter la quête, s'ouvre alors une séquence composée du logo du réseau social numérique Facebook. En cliquant sur le lien, *l'utilisacteur* sera conduit sur la page Facebook d'E Strade di San Michele. Nous avons choisi de ne pas spécifier la micro-région, car le dispositif a pour but de s'étirer sur un temps long et de reprendre souffle à chaque webdocumentaire. Pour l'instant la page de couverture permet de faire un rappel avec le webdocumentaire actuel en affichant la carte de la Balagna (celle que l'on retrouve dans la forme cartographique).



Capture d'écran 14 : Page Facebook d'E Strade di San Michele

Le but de notre narration transmédiatique était de faire en sorte que l'utilisateur parcoure à son tour la route de San Michele en Balagna, notamment en visitant les églises et chapelles qui n'étaient pas présentes dans la partie "Quête" (mais que l'on retrouve dans la partie "Carte").

La première étape du dispositif propose deux entrées pour :

- Ceux qui aurait trouvé le webdocumentaire d'eux-mêmes et qui se dirigeraient sur la page Facebook depuis celui-ci
- Ceux qui n'en auraient pas entendu parlé. Pour ce public, nous publierons un statut Facebook reprenant l'univers narratif du webdocumentaire en racontant le rêve que nous avons fait de San Michele. Nous demanderons de l'aide à nos « amis » Facebook pour retrouver la cloche perdue en les dirigeant sur le webdocumentaire et parallèlement, sur la page Facebook d'E Strade di San Michele. Nous partons du principe que la grande majorité de notre réseau social numérique est composé de personnes possédant les mêmes appétences que nous pour le patrimoine. Ceux qui ne le seraient pas peuvent toutefois par le côté ludique et inattendu de la requête voir leur curiosité piquée. Nous comptons aussi sur l'option de partage pour developper notre cercle de base, tout en ayant conscience des aléas algorithmiques.
- La page Facebook d'E Strade di San Michele sera animée par l'Archange lui-même, du moins dans sa représentation fictive bien entendu. Souhaitant aider l'héroïne, il a décidé de contrôler le bon déroulé de la quête. Son omniscience lui permet d'aider au besoin les (en)quêteurs dans leurs recherches, en leur dévoilant de temps à autres des indices. Le ton de la page se voudra très humoristique tout en ayant à coeur de divulguer des données scientifiques. L'héroïne communiquera ses découvertes, ses frustrations, ses impasses à l'Archange par le biais de posts et de commentaires. Les publics pourront assister à ces échanges et s'imprégner davantage de l'univers narratif de San-Michele où les limites entre le milieu physique et le milieu numérique s'estompent de plus en plus.

L'Archange questionnera l'héroïne, directement sous le post Facebook où elle demande de l'aide : pourquoi est-ce qu'elle n'a pas visité la cathédrale Saint Jean-Baptiste de Calvi ? A l'intérieur précise-t-il se trouve un tableau sur lequel il serait bon de s'attarder et d'en faire le tour. Peut-être qu'elle y trouvera un indice. Pour plus de visibilité, San-Michele partagera aussi cette information sur sa page Facebook (en haut de page), tout en mettant le lien vers sa page Instagram afin de faire « en toute modestie » son auto-promotion. Et en mettant en avant la possibilité de le contacter par message *via* les

applications mobiles WhatsApp et Snapchat si besoin était, car il « s'est adapté à son époque ».

Sur la page Instagram seront proposés :

- Dans le feed : des photos des édifices et objets dédiés à l'Archange avec leurs descriptions historiques
- En story permanente : une description de la quête proposée aux utilisateurs
- En story : indices divulgués, partages des photos des utilisacteurs etc…

L'utilisation d'Instagram, de WhatsApp et de Snapchat vise à proposer une valorisation auprès d'un public plus jeune, tout en étayant l'idée selon laquelle le patrimoine n'est pas quelque chose de poussiéreux et de vieux mais qu'il sait aussi s'adapter aux Nouvelles Technologies de l'Information et de la Communication.

L'utilisacteur qui aura décidé de prendre part à cette quête devra donc se rendre dans un premier temps à la Cathédrale Saint Jean-Baptiste de Calvi. L'église étant toujours ouverte il n'y aura pas pour cette étape de soucis de clef à trouver, cependant *l'utilisacteur* devra chercher le fameux indice dévoilé par Saint-Michel.

La première étape sera pour lui de reconnaître le tableau présentant l'Archange. S'il a vu le webdocumentaire auparavant, ce sera l'occasion pour lui de tester ses connaissances et/ou sa mémoire.

Dissimulée derrière le cadre se trouve une plume blanche[1]. La symbolique sous jacente est de rendre ses ailes à Saint-Michel par le biais de cette quête. SI on rajoute à cela le fait que la plume a longtemps servi à inscrire et à pérenniser sur un *medium* les pensées des hommes, notre symbolique patrimoniale est complète.

Accroché à cette plume, un bout de papier. Sur celui-ci deux éléments :

- Une énigme à résoudre : quelle est la datation du tableau ?
- Un QR code

La réponse à cette première énigme se trouve soit dans le webdocumentaire - partie carte - mais en suivant le QR code menant à la page Instragram d'E Strade di San Michele le tableau sera présenté et décrit dans un post. Sous ce post apparaitra l'étape n°2 de la quête : l'église Santa Maria Assunta d'I Cateri et l'indice concernant la nouvelle cache qui s'y trouve.

---

[1] Nous reprenons ici le principe du géocaching (loisir qui consiste à utiliser la technique du géopositionnement par satellite pour rechercher ou dissimuler des « caches » ou des « géocaches », dans divers endroits à travers le monde). Nous espérons, plus tard, pouvoir inclure ces caches directement dans l'application : https://www.geocaching.com/play .

L'utilisacteur devra opérer le même processus en navigant à travers le webdocumentaire , différentes églises et les pages Facebook et Instagram jusqu'au dernier QR code présent dans l'église de Novella. Celui-ci le renverra à une vidéo YouTube.

La vidéo présentera un conteur, dans une ambiance de veillée, en train de raconter la légende d'Ominanda. *L'utilisacteur* comprendra alors que la prochaine étape se déroulera en Centre Corse, dans le Cortenais notamment.

L'intérêt étant ici de proposer aux publics un voyage entre le Numérique et le Physique, entre le matériel, l'immatériel et le naturel, entre la fiction et l'historique, entre l'historique et le mythologique. En le faisant participer activement à la quête, l'utilisacteur pourra s'investir pleinement dans son rôle de héros.

Intégré à ce dispositif dans un axe transversal sur les Réseaux Sociaux Numériques, nous souhaitons proposer différents itinéraires michaeliques à la journée ou à la demi journée, en voiture ou à pied à travers la Balagna, qui permettraient une mise en valeur différente et qui pourrait séduire de nouveaux publics.

D'autres part, des QR codes encadrés d'une paire d'ailes (rappelant le pictogramme visible sur la carte) seraient apposés proches des points michaeliques. Ils renverraient les curieux[1] vers le webdocumentaire.

Proposer le webdocumentaire dans sa forme cartographique sur des bornes interactives au sein de différentes institutions serait un élément complémentaire du dispositif.

L'ajout et l'inscription d'éléments « numériques » au sein même du paysage tangible et physique permettra une fois de plus d'amenuiser les limites *via* une médiation entre ces deux milieux en créant des portails qui permettront aux utilisacteurs de faire le voyage de l'un à l'autre par une appropriation personnelle et personnalisable des lieux et du milieu dans lequel évolue cette narration transmédiatique.

[1] Nous partons du principe que le QR code est aujourd'hui ancré dans les habitudes numériques des gens, et que lorsque l'on en voit un le réflexe est de le flasher pour voir ce qu'il contient.

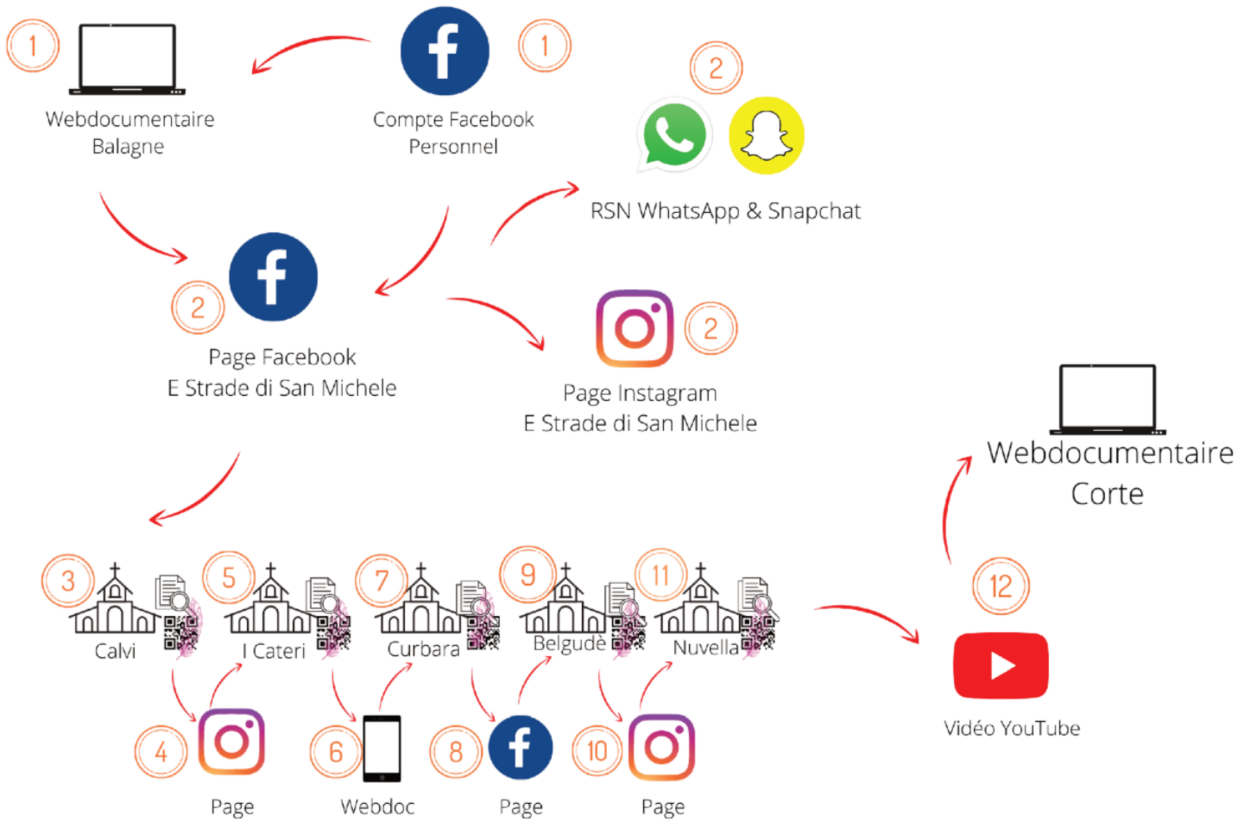


Figure 15: Articulation Transmédia

5.2 Réalisation du webdocumentaire

Réaliser soi-même le projet que l'on a conçu présuppose une implication totale du début à la fin. Le côté positif est que l'on peut faire des allers-retours entre la conception et la réalisation. Cela suppose aussi que la conception a été imaginée en fonction des capacités de l'auteur à les réaliser. Or, le manque de pratique, de technique, de temps et de matériel nous a forcé parfois à réprimer notre créativité. Illustrer la légende de la Biscia par une animation[1] est une idée que nous aurions aimé réaliser.
Les limites de notre projet sont liées à des techniques audiovisuelles et graphiques qui nous auront fait défaut.

La conception d'E Strade di San Michele s'est faite au cours de l'été 2021, le tournage des images, les enregistrements des audios, et le montage vidéo, au mois de septembre, la création et la mise en ligne du webdocumentaire en octobre de la même année.

[1] Comme le propose ARTE : https://www.youtube.com/watch?v=VkYM1okCFBU

5.2.1 Le terrain[1]

Connaitre parfaitement son terrain est un atout indéniable à toute réalisation. On sait le temps qu'il nous faut pour parcourir une route entre un village et l'autre, on connait les raccourcis, les personnes à contacter en cas de besoin - pour obtenir les clefs d'une église par exemple - etc. Cependant, même si nous avons passé les trente première années de notre vie en Balagna, et que nous disposons toujours d'un pied à terre, nous ne vivons plus à Calvi, mais à Porto-Vecchio et nous enseignons une fois par semaine à Corte. Nous disposions d'une contrainte de temps, qui ne nous permettait pas de dépasser les quinze jours de tournage. Aussi, si connaitre son terrain est un avantage cela peut aussi être un inconvénient de taille. Lorsque l'on arrive sur un lieu que l'on ne connait pas ou peu notre regard s'oriente vers l'essentiel. Lorsqu'on le connait très bien les choix se multiplient à la vue des possibilités que nous avions anticipées et celles que nous n'avions pas anticipées. De fait, impossible de se fier entièrement au storyboard élaboré en amont.

Il a donc fallu gérer les contraintes de temps mais aussi de météo. Nous avons fait le choix de nous en tenir au planning et ce, par n'importe quel temps, car nous voulions aussi sortir des clichés « soleil et plage » trop longtemps véhiculés par l'industrie touristique. Faire partie d'un milieu c'est entrer en accord avec les couleurs changeantes des paysages, et peu importe le temps, le sentiment du « beau » demeurera.

Autre contrainte, puisque nous ne pouvions revenir deux fois au même endroit, il fallait nous assurer d'avoir assez d'images pour le montage vidéo. Nous devons bien le reconnaître, ne disposant pas des connaissances et réflexes propres à ce domaine, nous avons plus souvent agi par instinct que par réelle anticipation du ratio durée du son / durée de la musique / nombre d'images.

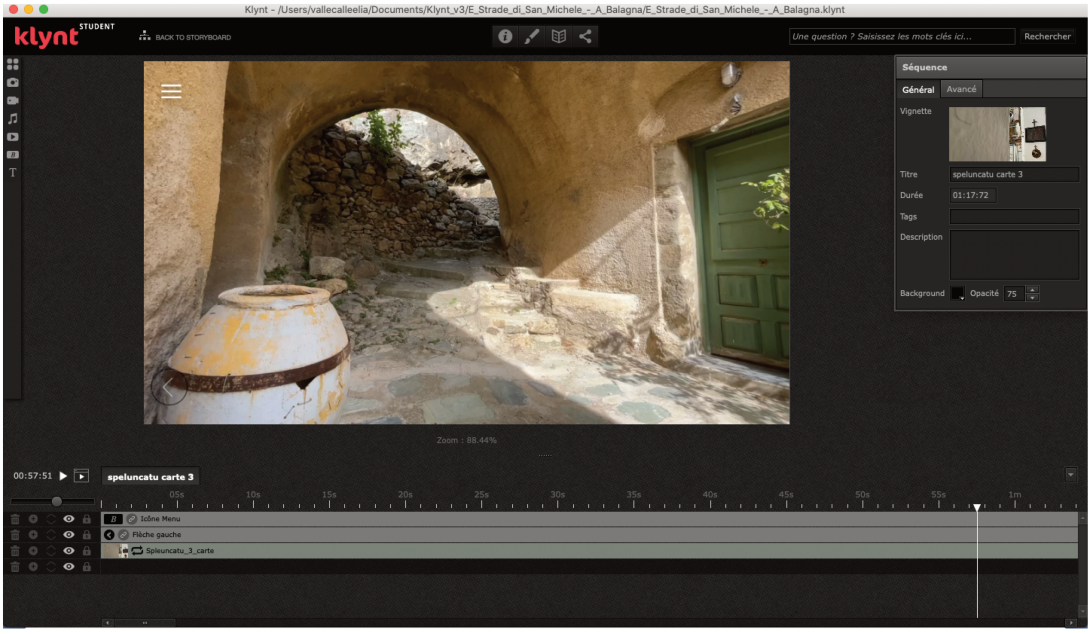
5.2.2 Concevoir un webdocumentaire avec Klynt

Après avoir réalisé les enregistrements de nos vocaux et les montages vidéos, nous avons pu passer à la construction à proprement dite de notre webdocumentaire.

Pour cela, nous nous sommes servir du logiciel Klynt qui se présente comme un outil de narration numérique permettant de créer des webdocumentaires *via* l'élaboration de

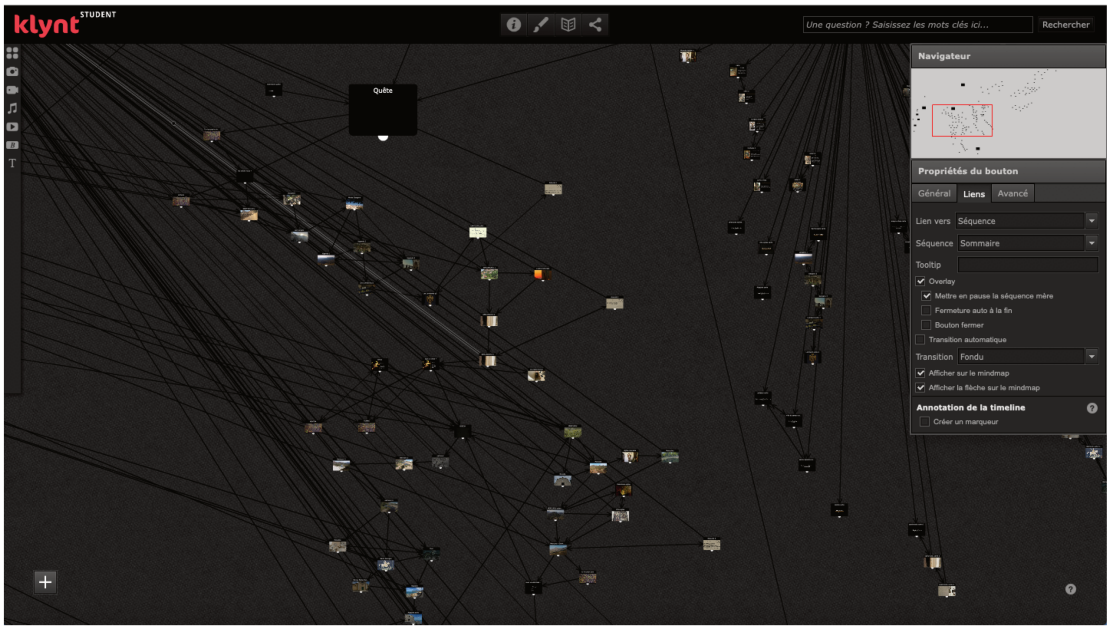
[1] Pour capturer nos images, nous étions équipée d'un drone Djimini 2, d'une Go-Pro et d'un iPhone 13 équipé d'un stabilisateur d'images. Pour réaliser le montage vidéo nous nous sommes servie du logiciel professionnel Da Vinci Resolve. Pour les enregistrements audios de notre iPhone 13 équipé d'un micro filaire.

séquences et la possibilité d'y intégrer des « boutons » interactifs. Ce logiciel permet outre sa fluidité et sa rapidité dans l'élaboration de contenu, de pouvoir créer des webdocumentaires sans avoir à être soi-même un développeur.



Capture d'écran 15 : Conception d'une séquence avec Klynt

Son interface ludique restitue notre travail en forme de toile d'araignée et nous permet de travailler la construction du récit narratif en le visualisant dans sa globalité.



Capture d'écran 16 : *Storyboard* Klynt

Bien que disposant d'une multitude de points positifs, notamment pour les novices grâce aux tutoriels et à la simplicité évidente de sa prise en main, Klynt demeure un outil qui restreint les possibilités.

Si les concepteurs se targuent de proposer une lecture *responsive* adaptée à tous les supports, l'activation de ce mode engendre de nombreux « *bugs* » - vidéos qui disparaissent notamment. Nous devons donc nous contenter d'une lecture adaptée aux ordinateurs - on peut toujours le consulter sur écrans et tablettes mais comme le format n'est pas *responsive* cela impacte la qualité et la fluidité du webdocumentaire.

Entre autres exemples, les boutons interactifs eux aussi présentent parfois des faiblesses en ne réagissant pas toujours aux sollicitations de la souris.

Certaines options de réalisation ne sont proposées que pour la version professionnelle, ce qui réduit encore nos possibilités.

Aussi, l'utilisateur n'a pas la possibilité d'interagir au delà du simple clic de souris, il ne peut pas écrire du texte, soumettre des vidéos ou des audios par exemple. Ce qui rend les possibilités d'interaction par immersion relativement limitées. De fait, en suivant les catégorisations de Gantier (2015) on ne pourra avoir que deux sortes d'interactivité :

> « *une interactivité de navigation qui consiste à accéder à un contenu en consultant des unités d'informations structurées de manière plus ou moins fragmentaire et arborescente » et une « interactivité contributive qui se caractérise par l'introduction de données de la part de l'interacteur, sans que celle-ci altère de manière significative le contenu éditorial et la forme esthétique du document* ».

Concernant les modes d'interactions, même si Gantier assimile le mode d'interactivité performatif à la « *création documentaire interactive au carrefour de la muséographie et de la valorisation patrimoniale du territoire*[1] » (idem), et bien que nous aurions souhaité développer plus encore le mode d'interactivité *contributif*[2] par la possibilité pour les utilisateurs d'ajouter du contenu (récits mythiques, lieux-dit manquants…), nous avons opté - par défaut - pour un mode d'interaction *hypermédiatique* « *dont l'intérêt heuristique de cette approche ontologique du web-documentaire est de postuler un*

---

[1] Il s'agit d'une écriture *performative* dont l'objectif est d'interagir avec le réel à travers les potentialités offertes notamment par les médias géolocalisés et la « réalité augmentée ». (Gantier, Op.cit.)

[2] Les fonctionnalités proposées à l'internaute ne doivent plus uniquement permettre d'accéder ou de manipuler un contenu préexistant, mais inciter l'utilisateur à introduire ses propres données qui seront ensuite intégrées à l'interface-film (Gantier, Op.cit.).

lecteur dont le rôle principal est d'explorer ou non une multitude de parcours de lecture virtuellement possibles » (ibid).

Nous sommes cependant convaincue que lorsque la réalisation et la conception émanent de la personne qui a elle même fait ses recherches sur son sujet, et que celle-ci présente en plus des déterminations communes à celles des utilisateurs qu'elle vise, le rendu du projet, à défaut d'être parfaitement réalisé, aura le mérite d'être véritable et permettra aux publics une assimilation plus directe. Car c'est notre propre regard sur ce territoire qui est retransmis par le biais des images. Lorsque nous filmons, les seules indications que nous suivons ce sont les nôtres ; lorsque nous empruntons des chemins, c'est nos pas que nous suivons, à notre rythme. Ce sont nos propres sentiments qui sont joués et mis en scène, nos intonations dans le discours, nos découragements, nos émerveillements. Ce sont donc nos vraies déterminations.

Nous pensons que cette manière de procéder permettra d'accrocher les utilisateurs en donnant un sentiment de véracité au webdocumentaire. Du moins, c'est l'idée que nous soumettrons à analyse auprès d'un panel d'utilisateurs.

5.3 Conclusion du chapitre

Ce chapitre s'intitulait « donner corps à la voie ». Après avoir exposé nos intentions de conceptions, nous comprenons aisément que le sens de cette phrase puisse être multiple. Donner corps à la voie sous-entend arpenter cette fois-ci physiquement les chemins sur lesquels les utilisacteurs ont voyagé numériquement parlant *via* le webdocumentaire. L'objectif étant de retracer ces routes existentielles michaeliques, non pas dans leurs formes initiales - ce qui ne serait pas de notre ressort - mais dans leurs formes symboliques, en poussant les *utilisacteurs* à les parcourir de nouveau, en redonnant vie et sens à ces lieux oubliés.

L'homophonie exprimée en introduction sous-entend d'une part que l'héroïne prend corps à travers celui des *utilisacteurs*. De sa voix porteuse du cheminement, elle donne forme et couleurs par son apparition à la toute fin du webdocumentaire aux routes qu'emprunteront les futurs héros du patrimoine. La voix portant cette transmission par la mise en forme d'un discours prenant pour socle la tradition orale, on peut donner corps à l'immatériel.

Donner corps à la voix de San Michele ensuite. Il n'est pas uniquement une voix fictive et impressionnante, son corps patrimonial est partout dans les tableaux des églises, sur les sommets, à la croisée des routes et des mémoires.

Enfin, donner corps à la voix des publics, pour qu'ils puissent par l'implication et la médiation donner corps à la voie patrimoniale.

Nos intentions de conception de ce dispositif se voulant complet mais peu complexe, pourrait se résumer comme suit : créer un univers narratif qui permettrait d'immerger les publics dans l'histoire de San Michele, tout en leur délivrant des informations riches, variées, faisant suite à des recherches scientifiques sur son mythe, son implantation en Corse, et ses symboliques.

CHAPITRE 6. Le webdocumentaire patrimonial de la valorisation à la transmission

6 . L'expérience vécue de l'utilisateur 341
6.1 Entretiens 342
6.1.1 Méthodologie d'analyse 342
6.1.2 Choix du panel 345
6.1.3 Conditions d'entretiens 347
6.1.4 Construction de la grille de restitution d'analyses 347
6.2 Résultats 349
6.2.1 La médiation numérique 352
6.2.1-1 Du documentaire au webdocumentaire : les différentes approches d'une nouvelle expérience 353
6.2.1-2 Les fonctions de repérage et de navigation 355
6.2.2 L'expérience vécue 358
6.2.2-1 L'expérience passée, balises et points de repère : la voie qui rassure 359
6.2.2-2 Appropriation du contenu par le webdocumentaire via les saillances sémio-pragmatique 366
6.2.2-2.1 Les dimensions sensori cognitives 367
6.2.2-2.2 L'interactivité 373
6.2.2-2.3 Les formes et figures d'expériences 376
6.2.2-3 Les médiations 380
6.2.3 De la Médiation à la Valorisation patrimoniale via le numérique 382
6.2.3-1 Médiations patrimoniales via le numérique 385
6.2.3-2 Une Valorisation patrimoniale réussie grâce à l'expérience vécue … 385
6.2.3-3 … mais dépendante de l'accès au numérique 387

6.2.4 Le webdocumentaire : de la valorisation à la transmission 389

6.2.5 Du numérique à la découverte « physique » du patrimoine : rendre ses ailes à San Michele 394

6.2.6 Vers une « version 2 » d'E Strade di San Michele 396

6.3 Conclusion de la partie : le webdocumentaire, un dispositif de médiations experientielles via le numérique 401

6.3.1 L'expérience à vivre : un désir sensible 403

6.3.2 Le webdocumentaire un « dispositif-passerelle » pour recréer du sens 409

Conclusion générale 415

6 . L’expérience vécue de l’utilisateur

Puisque l'on s'accorde à dire que le webdocumentaire sort des codes habituels des documentaires classiques, il est évident que cette nouvelle manière d'accéder à la connaissance patrimoniale pose la question des réceptions médiatiques et anthropologiques des utilisateurs, et des médiations supposées du dispositif.
Notre volonté était de vérifier que les hypothèses émises en phase de conception étaient fondées, à savoir : le webdocumentaire est-il un dispositif adéquat à la recréation de sens entre un individu et son territoire ? En accord avec Davallon (2014, in Bonnacorsi, 2016) ce qui nous intéresse dans ces processus de médiations, ce n'est pas tant « *les éléments (l’information, les sujets sociaux, la relation, etc.) que l’articulation de ces éléments dans un dispositif singulier (le texte, le média, la culture) »*, c’est-à-dire l'expérience de l'utilisateur qui porte l'émancipation des individus de leurs cadres de référence et l'aliénation à de nouveaux cadres afin de rendre possible de nouvelles expériences de consommation et d’usage (Collet, 2018). Mais dans un contexte où « *l’internaute doit s’acculturer à des « interface-films »* (Gantier, Op.cit.) portées par une fiction narrative, de quelles façons pouvons-nous rendre compte de ces médiations et réceptions propres à chacun ?

Philippe Bonfils (Op.cit, p. 54) propose un élément de réponse : « *accéder aux représentations du sujet dans un environnement numérique en partie simulé oblige le chercheur à prendre en considération l’expérience vécue du monde perçu, car il n’y a pas de réalité objective. »* Il faut pour cela parvenir à récolter les ressentis personnels de l'utilisateur, poursuit-il, « *sans tomber dans les travers de l’interprétation, dans les « plis » du langage »*.
Ces ressentis dont parle Bonfils, compris dans une réalité concrète, sont ceux qui émanent de la navigation de l'utilisateur, et qui participent à l'élaboration d'un processus de construction cognitive et subjective que l'on nomme l'expérience vécue (Leleu-Merviel, Schmitt, Useille, 2018).
Mais comment parvenir à recueillir *via* l'expérience vécue la subjectivité de la « *réalité intérieure de l’individu (processus de centration) »* et de celle « *partagée du monde qui lui est extérieur (processus de décentration) »* (Bonfils, Op.cit.) ?
Car, si :

> « *l'expérience cristallise également un ensemble d'interactions cognitives et affectives avec le monde, avec autrui et avec nous-mêmes (Schaeffer, 2015, 40) sur lesquelles nous avons peu de prise. On sait aussi que les actions sont à la source des émotions (Damasio, 2003, 86), mais qu'en retour, les émotions impactent l'action, la relation et la réflexion (Cahour et Lancry, 2011). L'expérience en tant que processus dynamique à la fois historique et contextuel, comporte des rétroactions et des aspects privés, qui restent la plupart du temps hors de portée des recherches, que ce soit en sciences humaines et sociales (SHS) ou dans d'autres disciplines.* » (Schmitt, 2018)

Cependant Schmitt (idem) y répond : « *si l'on peut enregistrer la trace de l'activité d'un acteur, il est possible de saisir la construction de sens de cet acteur*. »

6.1 Entretiens

C'est en nous appuyant sur la méthode de restitution subjective en situation récupérée en SIC par Daniel Schmitt, que nous avons pu faire trace de l'expérience vécue par un panel d'une trentaine de participants et mettre ainsi à jour les médiations de notre webdocumentaire.

6.1.1 Méthodologie d'analyse

L'enjeu de notre analyse consiste à qualifier l'action et la place de l'utilisateur au sein du dispositif proposé par le webdocumentaire interactif. Pour ce faire, notre méthodologie d'analyse s'inspire de la méthode de restitution subjective en situation, exploitée en Sciences de l'Information et de la Communication par Daniel Schmitt (2016) : REMIND (*Reviviscence, Experience, Emotions, sEnse MakINg micro Dynamics*).
Les recherches menées par Daniel Schmitt s'intéressent aux expériences vécues des visiteurs de musées. Les visiteurs sont observés par le biais d'une captation vidéo pendant leur visite. Lorsqu'elle se termine, un entretien leur est soumis tout en visionnant les images de leurs parcours, ce qui permet au chercheur de recueillir avec précision l'expérience vécue et verbalisée par les visiteurs.
Or, ces dispositifs de médiations culturelles, nous en parlions, sont propices à la mise à disposition et à la mise en valeur d'objets patrimoniaux mais non à une valorisation. Bien

qu'ils se targuent de proposer une « *transmission*[1] », l'exclusion de l'objet de son milieu originel (et le faisant cohabiter souvent avec d'autres objets venant de milieux différents) fait qu'ils ne peuvent pas proposer une expérience identitaire pertinente et de ce fait assurer une valorisation.

L'expérience vécue des utilisateurs sera *de facto* différente. Rajoutons à cela, que les conditions d'expériences y participent. Dans un musée le visiteurs est actif et peut interagir avec d'autres visiteurs, l'utilisateur du webdocumentaire est seul face à son écran avec des possibilités de mouvement physique limitées. Leur capacité et leur façon de faire des choix par contre, sont elles similaires, car ils peuvent tous deux décider d'ignorer certains chemins pré-établis.

Il nous semblait interessant dès lors de transposer la méthode de Schmitt pour une analyse de l'expérience vécue d'utilisateurs du numérique dans le cadre d'une valorisation « vivante » du patrimoine.

Par ailleurs si Daniel Schmitt (Op.cit.) délaisse l'idée d'interactionnisme symbolique dans son analyse, car pour lui « *l'interaction sociale au cœur de la construction de sens revient à se couper de l'expérience individuelle des visiteurs* », nous pensons au contraire que dans le cadre d'une valorisation patrimoniale *via* un dispositif numérique, elle pourrait avoir toute sa place puisque « *l'interaction sociale peut participer de la construction et de la stabilisation d'une signification commune* » (idem) et qu'elle pourrait alors influencer ou du moins intensifier l'expérience individuelle de l'utilisateur. Cependant, la dimension énactionniste[2], plébiscitée par Schmitt, « *qui s'attache d'abord à la dimension individuelle de l'information, puis à sa dimension collective et à sa construction sociale* », peut tout aussi bien s'appliquer à notre analyse. Car l'individu, ici l'utilisateur, créera du sens, nous le supposons, à partir de son expérience passée et personnelle, comprise cependant dans un contexte collectif et social.

Ceci étant, en accord avec Daniel Schmitt, qu'il s'agisse de l'un ou de l'autre ils partagent tous deux « *le concept de sensemaking et s'opposent à une lecture comportementaliste de l'activité* ».

---

[1] « *Mais à partir de 1974, le musée « communique » ces biens culturels et à partir de 2007, le musée les « transmet » (statuts de l'ICOM, Conseil International des Musées, 1974, 2007*) » (Schmitt, 2018)

[2] L'énaction recouvre les processus de perception, de sélection et d'attribution de sens à l'environnement.

Notre méthodologie comporte trois étapes distinctes mais complémentaires :

1. L'Expérience
2. L'Expérimentation
3. La Transformation

La première phase dite de « l'expérience » concerne la première séance d'entretien.
Un premier contact d'une dizaine de minutes, nous a permis de connaître la culture numérique et patrimoniale du participant. Au cours de cet entretien, nous avons posé aux participants des sous questions orientées sur leur connaissance des webdocumentaires, de la figure chrétienne de Saint-Michel, ainsi que sur leurs habitudes d'accès à la culture.
La seconde phase dite de « l'expérimentation » est intervenue *ex abrupto*.
Le participant a été filmé par nos soins et mis face au webdocumentaire. Afin d'éviter que notre présence ne vienne influencer sa découverte, nous nous sommes retirée de la pièce. Le participant fût donc le seul maitre à bord, ne disposant d'aucune indication concernant ni le déroulé, ni ce que l'on attendait de lui, ni la façon dont il devait s'y prendre.
Au bout d'une quinzaine de minutes, nous sommes revenue dans la pièce et avons interrompu le webdocumentaire. A alors démarré le second entretien qui nous a permis de recueillir les premières émotions ressenties par le participant. Seule a été posée la question « *alors, dites-moi tout* ». Cette question « ouverte » nous a permis de ne pas influencer le participant. Lorsque celui-ci semblait arriver au terme de sa réflexion, nous nous sommes appuyée sur les images de sa première découverte du webdocumentaire pour compléter le récit de son expérience. Afin d'avoir un récit complet, il a aussi fallu relancer par moment la discussion, en orientant partiellement (c'est-à-dire vers des axes larges) les participants, par exemple « *qu'est ce qui vous a déplu ?* ».
Nous avons terminé ces rencontres en demandant aux participants de regarder le webdocumentaire de chez eux, lorsqu'ils en avaient envie et en prenant leur temps. Nous leur avons donné rendez-vous pour un nouvel entretien trois à quatre semaines plus tard, en fonction de nos disponibilités respectives.
La troisième étape de cette analyse se nomme " la transformation ".
La phase d'expérimentation qu'il a été donnée au participant lui a permis d'enclencher une phrase de réflexion sur son expérience vécue et sur les transformations engendrées par cette façon nouvelle d'accéder à la culture. Lors de ce dernier entretien, nous l'avons laissé une fois de plus faire le récit de son expérience. Nous avons en suite complété notre rencontre par un questionnaire semi-directif qui nous a donné l'opportunité

d'approfondir certains points cibles de notre analyse. Enfin nous avons explicité à chaque participant notre projet transmédia qui viendrait compléter le webdocumentaire afin de recueillir leur sentiments mais aussi leurs conseils à ce sujet. L'optique étant toujours de faire coïncider au mieux les attentes de l'utilisateur avec son expérience numérique et anthropologique future *d'utilisacteur*, et plus largement encore à celles des potentiels *utilisacteurs* à venir dont le profil serait similaire.

6.1.2 Choix du panel

Nous avions songé au début de notre recherche à proposer trois catégories de participants[1].

Nous souhaitions observer la portée de notre dispositif dans une optique d'apprentissage sur un public jeune qui n'est pas toujours intéressé par son patrimoine, mais dont les habitudes numériques sont indéniables et dont les déterminations véhiculées par la transmission d'une communauté avec laquelle ils ont grandi auraient été proches des nôtres. La question aurait été de savoir si le jeu de cette quête aurait supplanté ou favorisé l'approche patrimoniale.

Notre seconde catégorie concernait un public de visiteurs, nous voulions voir si un dispositif narratif décuplerait l'envie de découverte par le biais de l'expérience vécue.

Il a cependant été décidé de reporter ces analyses, tout d'abord par manque de temps - le webdocumentaire a été prêt à l'automne 2021 lorsque la saison touristique touchait à sa fin. Par ailleurs, les conditions liées au covid interdisaient une expérience au sein d'un collège.

De fait, et afin d'éviter l'écueil d'une analyse incomplète, nous avons choisi de créer un panel qui soit composé principalement de « sachants »[2]. Nous entendons dans ce terme des personnes qui aient des connaissances universitaires ou professionnelles soit en Anthropologie, soit Sciences de l'Information et de la Communication, soit en Histoire, soit en Archéologie, soit en Philosophie, soit en Sociologie voire en Psychologie. Pour limiter les biais, les participants choisis devaient avoir un intérêt certain pour la culture et le patrimoine insulaires, entendu ici sous toutes ses formes : bâti, religieux, vernaculaire, naturel, immatériel …

---

[1] Nous préférerons, au cours de notre restitution d'analyse, le terme de participants à celui de sujet. Le sujet pris dans son acception générale « *d'être vivant soumis à l'observation* » (Bonfils, 2014) qui s'avère logique dans le cadre d'une étude, n'aurait toutefois pas permis selon nous de rendre suffisamment compte de l'action engagée par l'utilisateur observé.

[2] Voir annexe 16.

Ce choix s'explique par la volonté majeure d'éviter l'échec d'une approche trop complexe découlant d'un manque de connaissance ou d'intérêt, qui aurait pu bloquer certains participants et de ce fait nuire à la qualité de notre analyse.

Nous supposions qu'il serait plus facile d'avoir des participants qui prennent plaisir à vivre cette expérience car l'objet d'étude dont il est question, méconnu mais cependant proche de leurs centres d'intérêts habituels, éveillerait en eux la curiosité nécessaire à l'implication.

Nous supposions encore, que l'expérience vécue viendrait créer un conflit d'ordre cognitif chez les participants car influencée par leurs expériences passées en terme de découverte patrimoniale. Restait à découvrir si cette opposition parviendrait par sa nouveauté et par l'articulation même du webdocumentaire à créer la médiation nécessaire à la valorisation et à la transmission.

Ajoutons à cela la volonté d'avoir un panel comprenant au total une trentaine de participants, afin de parvenir à la saturation des données, qui soient pour moitié originaires de la micro-région, la quinzaine restante venant des quatre coins de l'île.

A notre sens, la mise en valeur patrimoniale ne requiert pas nécessairement de déterminations communes entre l'actant réalisateur / concepteur et l'actant utilisateur, car en ce cas le but premier n'est pas la réappropriation mais la découverte. Si la mise en valeur cible tous les publics sans distinction, la valorisation, elle, se nourrit des déterminations communes - histoire, référents symboliques et culturels, paysages, langue … - entre le transmetteur et son receveur.

L'objectif était aussi de déterminer si la valorisation patrimoniale *via* le numérique est dépendante ou non d'un milieu en particulier - au sens ou Berque l'entend.

Est-ce-que les receveurs, ici notre panel de participants, doivent se reconnaître dans les images filmées des paysages avec lesquels ils ont grandi pour que l'histoire et la symbolique que nous leur transmettons aient un impact ? Ou bien *a contrario* est-ce-que l'insularité prévaut, est-ce-que le sentiment d'appartenance à la Corse, comprise alors comme une société regroupant des communautés locales ayant des points de convergences identitaires, permettaient par comparaison entre une région et l'autre de retrouver des similitudes mésologiques qui permettraient la valorisation et plus largement la transmission ?

6.1.3 Conditions d'entretiens[1]

Après avoir réussi à obtenir un nombre de participants - 28 au total - se rapprochant du chiffre souhaité et correspondant aux prérogatives représentatives qu'implique un panel (parité homme-femme, différents secteurs d'activités, fourchette d'âge comprise entre 20 et 65 ans …) nous avons procédé aux entretiens, équipée de notre MacBook Pro qui diffusait le webdocumentaire tout en enregistrant la vidéo du participant en train de le visionner.

Les premiers entretiens se sont déroulés du 1er au 22 novembre 2021. Nous avons fait le choix dès que cela était possible de nous déplacer sur le lieu de vie des participants, en sillonnant la Corse de Calvi à Ajaccio. Lorsque pour des raisons matérielles, sanitaires ou temporelles cela n'était pas possible, nous nous sommes retrouvés soit dans les locaux de la faculté de Lettres de l'Université de Corse, soit en réunion à distance *via* le logiciel Zoom.

Les seconds entretiens ont eu lieu entre le 22 novembre et le 18 décembre 2021. Afin de gagner du temps, nous avons privilégié cette fois-ci des entretiens *via* Zoom avec les participants venant d'autres régions que la Balagna.

Ce travail d'entretiens a donc nécessité un mois et demi de rendez-vous, avant de pouvoir procéder aux analyses.

6.1.4 Construction de la grille de restitution d'analyses[2]

Les hypothèses que nous souhaitions soumettre à analyse lors de ces entretiens concernaient les modalités d'appropriation de la figure de Michele *via* le webdocumentaire.

Ce dispositif permettait-il une meilleure appropriation du sujet et vice versa ? Si oui, grâce à quel moyen, par quel biais ?

Nous nous sommes donc servie du premier entretien comme référence.

Nous avons décortiqué dans un premier temps le mécanisme de restitution de notre participant : par quoi commençait-il le récit de son expérience et comment le terminait-il ? Puis nous nous sommes intéressée à son discours : quels étaient les points sur lesquels il focalisait ? Qu'est ce qui lui avait plu et à l'inverse déplu ? Comment son

[1] Voir annexe 17 (en ligne)

[2] Voir annexe 18 (en ligne)

expérience passée influençait-elle son expérience vécue ? Qu'est ce qui entravait son expérience ou au contraire la rendait optimale ?
Nous avons, pour terminer, regardé la vidéo de l'entretien en coupant le son, afin de nous concentrer sur la gestuelle, les expressions et les comportements du participant : à quel moment souriait-il ou se crispait-il ?
A partir de ses différents points nous avons construit une grille d'analyse qui nous a servi de modèle pour l'ensemble des entretiens suivants :

Médiation numérique

Prise en main de l'outil

Compréhension du contenu

Choix d'orientation

Comment l'expérience passée se manifeste-t-elle ?

Expérience vécue

Comment l'expérience passée se manifeste-t-elle ?

Focus sensori-cognitifs (voir, entendre, lire)

Points positifs / Points négatifs

Médiation patrimoniale

S'approprie-t-il / elle le contenu ? Comment ?

A qui fait-il / elle allusion lorsqu'il / elle parle du concepteur ?

A-t-il / elle envie de poursuivre ?

Au bout d'une douzaine d'entretiens, nous nous sommes rendue-compte que l'expérience semblait avoir atteint son point de saturations des données, en effet nous n'apprenions plus rien de vraiment nouveau. Les participants dans l'ensemble opéraient le même schéma d'analyse, focalisaient sur les mêmes points positifs et les mêmes points négatifs, revenaient tant sur le contenu que sur l'outil. Seule pouvait varier l'expérience vécue dans ses détails puisque dépendante de l'expérience passée de l'utilisateur. Dans sa globalité pourtant, l'expérience vécue était sensiblement la même pour l'ensemble des participants en fonction de la forme - cartographique ou narrative - qu'ils avaient choisi au départ.
Aussi nous nous sommes posée la question de savoir si le panel avait pu manquer d'être suffisamment représentatif. Cette idée fût vite écartée, car dans ces douze premiers entretiens, la parité, les différents métiers et les tranches d'âge étaient respectés. Bien

évidemment, l'idée étant d'éviter les biais, le panel rigoureusement choisi comme étant attentif au patrimoine de la Corse représentait une classe de participants aux contours bien définis et souvent similaires. Mais peut-être était-ce seulement le signe que nos hypothèses de départ avaient suffisamment influencé la réalisation de notre webdocumentaire et que, de ce fait, les processus médiatiques et médiologiques s'enchainaient de façon égale, et ce, peu importe le nombre de participants.
Deux raisons font que nous n'avons pas interrompu nos entretiens. Les participants restants avaient tous manifesté l'envie de participer à l'aventure et face à cet enthousiasme il nous semblait délicat de leur refuser. L'autre raison est que nous avons voulu confirmer nos résultats de peur d'avoir pensé prématurément avoir atteint le point de saturation. En tous les cas, les 16 participants supplémentaires nous ont bel et bien permis de confirmer nos hypothèses développées au cours de notre analyse.

6.2 Résultats

La première étape des premiers entretiens avait donc pour but d'appréhender l'expérience numérique et patrimoniale passées de nos participants.

Au sein de chacun de leur foyer, Internet occupe une place prépondérante, que cela soit pour du divertissement (nouveaux médias et Réseaux Sociaux Numériques) ou pour de la recherche dans un cadre universitaire ou professionnel (sites spécialisés ou plus généralistes tels que Wikipédia). Les participants ont l'habitude d'avoir accès à la culture *via* le numérique selon un média type : soit par des textes sur les sites de recherches, soit par l'image et le son lorsqu'ils choisissent les podcasts ou les vidéos YouTube. Ils sont rarement confrontés - voire même jamais - à un outil proposant réellement du multimédia.
Parallèlement à cela, leur éducation au numérique les orientent majoritairement vers des articles scientifiques en ligne lorsqu'ils souhaitent avoir accès à une information vérifiée. Pour autant, ils avouent tous consulter Wikipédia de temps à autre pour des raisons de facilité et de rapidité. Leur comportement en matière d'accès à la culture *via* le numérique est donc ambivalent : ils veulent une information sûre et certifiée mais reconnaissent manquer de temps et s'orientent la plus part du temps vers la facilité, mais avant tout vers une architecture numérique reconnaissable et invariable telle que celle de Wikipedia.
Si les participants assurent qu'ils préfèrent avant tout se rendre sur les lieux pour découvrir un objet patrimonial - quand ils le peuvent bien sûr -, certains préfèrent

découvrir par eux-mêmes en prenant le temps d'observer, de toucher de s'imprégner des choses, tandis que d'autres admettent préférer être accompagnés par un guide pour être sûrs d'avoir accès aux bonnes informations tout en regrettant parfois le côté trop rapide d'une visite guidée. En d'autres termes, certains accordent une « *valeur d'ancienneté* » au patrimoine, tandis que d'autres privilégient une « *valeur historique* ».
Une chose est sûre, notre panel a dans sa majorité besoin d'être rassuré sur la véracité des connaissances qu'il va acquérir lors de sa découverte.
S'ils aiment prendre leur temps lorsqu'ils se trouvent *in situ*, les participants veulent un accès rapide à l'information avec un format de préférence connu (les articles en ligne sont souvent préférés par les personnes qui ont l'habitude de lire des livres) et ludique (que ce soit au niveau du *design* ou bien du media vidéo ou audio).
Nos participants ont donc, même s'ils ne s'en rendent pas compte, un schéma d'accès à la connaissance bien ancré dans leurs habitudes et devant répondre à leurs prérogatives : du rapide, du ludique, du véridique. Ils ont pour ainsi dire perdu l'envie de prendre leur temps lorsqu'ils sont sur Internet. Cette attitude résulte à l'évidence des promesse faites par le réseau : avoir accès à tout, partout et tout le temps.
Ces constatations ont pu il est vrai nous donner quelques sueurs froides. Comment vont-il réagir face à ce nouvel outil que nous leur proposons, dont le *design* diffère de ce qu'ils connaissent, aux formes et architectures diverses et entremêlées, reposant sur du multimédia, et dont l'une des portes s'ouvre sur un conte inventé où se mêle imaginaire et réel ? Car nous le verrons sur 28 participants, seuls 5 d'entre eux connaissaient l'existence du webdocumentaire et sur ces 5 personnes, seulement trois en avait déjà visionné un.

D'autre part, très peu de participants connaissaient la figure chrétienne de Saint-Michel et très peu ont été capables d'esquisser le dessin de ses fonctions ou de ses attributs.
Bien sûr si son histoire insulaire et son mythe sont méconnus du plus grand nombre - ce qui justifie une fois de plus notre travail de recherche anthropologique - la Corse reste une terre catégorisée comme « chrétienne », il faudrait pourtant préciser « culturellement chrétienne ». Car notre panel, pourtant érudit, avoue ne connaitre que très peu la religion chrétienne - et ce, même pour ceux d'entre eux qui sont membres d'une confrérie. Leur éducation religieuse est faite d'us et coutumes et de traditions populaires plus que d'études théologiques.
Ce point étant, il y avait fort à parier que d'une part nous ne risquions pas d'offenser qui que ce soit en donnant « vie » à l'Archange, et d'autre part, qu'une mise en situation telle

que nous l'avions imaginée pourrait permettre de faciliter l'accès à cette figure patrimoniale religieuse.

Nous verrons au cours de notre restitution d'analyse à quel point ces réponses presque anodines sont révélatrices de l'expérience passée des participants et du rôle que cela a joué dans leurs expériences vécues du webdocumentaire.

Après analyse des entretiens une constatation s'impose à nous : l'ensemble des participants a opéré le même mécanisme d'analyse.

Le participant se retrouve dans la peau d'un « scolaire » à qui on demande d'analyser un point en particulier. Il s'est mis en condition avant même d'être confronté à l'outil puisqu'il sait qu'on attend de lui un retour, une analyse.

Il fournira donc sans qu'on le lui demande, une pensée analytique en trois parties : thèse/ anti thèse/synthèse, perçue sous les termes de : « j'aime / je n'aime pas / j'améliorerais ».

Parallèlement à ce mécanisme d'analyse plus ou moins conscientisé se mettent en place trois phases d'apprentissage qui s'assimilent à une véritable initiation, à un rite de passage :

- Le novice (ou l'enfant) : celui qui découvre une nouvelle chose, celui qui s'élève vers la connaissance
- L'apprenti (ou l'adolescent) : celui qui expérimente ce dispositif désormais un peu plus familier sans toutefois le maitriser entièrement
- Le maître (ou l'adulte) : celui qui, après avoir compris et expérimenté, peut désormais partager et enseigner aux autres

Comme le souligne Philippe Bonfils (Op.cit, p.57) :

> *« Sous certains aspects, le sujet découvrant un environnement immersif est face à un nouveau réel qu'il doit appréhender et auquel il doit s'adapter par des mouvements circulaires d'assimilation et d'accommodation, de centration et de décentration. Cette démarche nécessite un temps d'apprentissage plus ou moins long. »*

C'est pourquoi nous appelons cette première phase d'expérience « la phase initiatique », puisque :

> « *quel que soit le domaine d'activité, passer de novice à expert ne s'explique pas seulement par une augmentation d'informations, mais par des*

transformations corporelles, des nouveaux schémas de perceptions et d'actions qui s'inscrivent dans des durées et des boucles récursives d'essais, d'anticipations, d'attentes, d'émotions, de mobilisation de savoirs adéquats ou inadéquats, d'évaluation de la pertinence, de nouvelles perceptions, etc. » (Schmitt, Op.cit.).

Il est important aussi de mentionner une disparité dans la restitution des expériences vécues. Si certains participants n'ont eu aucun mal à parler librement de leur parcours, pour d'autres cela était plus délicat. Nous avons donc eu besoin de relancer le mécanisme de restitution en interagissant avec les participants, tout en essayant de garder la distanciation nécessaire à l'analyse en évitant de les influencer dans leurs réponses. Nous avons donc opté pour des points larges « *pensez-vous en avoir plus appris après ces 15 minutes ?* » « *Qu'est ce qui vous a le plus marqué ?* » « *Comment avez-vous trouvez l'interaction ?* ». Le participant était rassuré d'avoir une orientation à suivre dans son discours, et parlait alors beaucoup plus facilement.
Paradoxalement, les participants avaient besoin de cette interaction car ils avaient envie de partager leur expérience vécue et non seulement de la relater.
C'est pourquoi nous avons eu besoin par moment de nous détacher de la méthode, de nous « reconfigurer ». Certaines fois, les participants répugnaient à se regarder et cela bloquait leur restitution. Quel intérêt y avait-il alors à poursuivre cette méthode jusqu'au bout s'ils se sentaient plus à l'aise en racontant le récit de leur expérience encore vivante en eux, où si le simple fait de discuter avec eux leur permettaient de se replonger dans l'expérience ? Il nous paraissait plus pertinent de les laisser nous raconter leur expérience et de la mettre en confrontation avec leur video que nous regardions après l'entretien, plutôt que de persister dans une méthode « aveugle » au risque de biaiser les analyses.

6.2.1 La médiation numérique

La médiation numérique concerne ici les portes par laquelle les participants franchissent les différentes étapes du webdocumentaire. S'ils n'ont pas les clefs ou si on ne les aide pas à les franchir, aucune possibilité pour eux de découvrir le webdocumentaire.

6.2.1-1 Du documentaire au webdocumentaire : les différentes approches d'une nouvelle expérience

Lorsqu'ils sont confrontés à ce nouvel outil qu'ils ne connaissent pas et qu'ils ne maitrisent pas on sent chez certains participants une petite frustration ou un instant de panique. Le visage est crispé, concentré.

Leurs retours vont en ce sens : « *je ne comprenais pas pourquoi il y avait play, je ne savais pas ce que je devais faire, j'ai cru que tu t'étais trompée* » (P.1[1]) ; « *je n'ai pas compris, comme j'ai mis « play » je pensais que ça allait commencer, du coup j'ai passé trois minutes à attendre et le truc passait en boucle »* (P.2) ; « *ça s'est déclenché tout seul, je n'ai touché à rien je ne comprenais pas* » (P.7) ; « *c'est intriguant on se demande ce qu'il va se passer* » ; (P.21) « *on essaie d'analyser les images* » (P.26) ; « *j'ai attendu que la première vidéo là où sont proposés carte et quête se finisse avant de comprendre que je devais faire un choix !* » (P.27).

Les participants pour leur très grande majorité (20/28) pensent qu'un webdocumentaire est un « documentaire sur Internet ». Ils s'attendent donc à être entièrement passifs, seul changerait pour eux l'outil ou le média utilisé : un ordinateur à la place d'une télévision, un site internet à la place d'une vidéo Youtube. D'autres imaginent un portail de ressources numériques, comme une bibliothèque en ligne (3/28). Seules cinq personnes connaissent le principe du webdocumentaire : deux anciennes étudiantes en SIC qui ont déjà eu des cours sur le sujet, deux qui ont fait des recherches au préalable (mais n'en ont jamais fait l'expérience pour autant) et une autre qui était responsable de la structure dans laquelle nous avions effectué notre stage de Master 2 et pour qui nous avions déjà réalisé un webdoc (mais qui n'a pour autant jamais consulté d'autres webdocumentaires).

Aussi, lorsque s'ouvre la première vidéo et qu'ils doivent faire un choix, ils sont confrontés à un système qui ne correspond pas à leur expérience passée en terme de documentaires ou d'accès à l'information sur des sites spécialisés dans la mise en ligne de ressources électroniques. Ils sont donc « perturbés ». Certains utilisateurs attendent que la vidéo première se termine en pensant que « quelque chose va démarrer » ; ils ne comprennent pas instantanément qu'ils doivent faire un premier choix et qu'ils doivent être actifs. Même s'ils comprennent en quelques minutes comment cela fonctionne, car ils ont tous été confrontés au moins une fois dans leur vie à un jeu vidéo, ils ont besoin d'être rassurés lorsque l'entretien redémarre : « *je ne sais pas si c'est comme ça qu'il fallait faire, j'ai voulu cliquer sur quête en bas de la page, mais j'ai eu peur de faire une*

[1] P.1 = participant numéro 1 ; P.2 = participant numéro 2 etc.

bêtise et de tout dérégler » (P.9), « *j'ai peur d'avoir fait une bêtise au début* » (P.8), « *j'avais peur de faire une bêtise et de ne pas avoir cliqué là où il fallait* » (P.3), « *j'ai du faire une erreur* » (P.20).

Ils veulent que nous les rassurions *a posteriori*, alors qu'ils ont pourtant réussi à naviguer pendant 15 minutes sans encombres. Le mot « bêtise » est intéressant puisqu'il relève d'un champs lexical enfantin, comme s'ils avaient peur que nous les « grondions » et qu'ils s'excusaient par avance s'ils n'avaient pas fait ce que nous attendions d'eux.

Après les avoir rassurés en leur expliquant qu'une entrée ne valait pas forcement mieux que l'autre, ils semblent soulagés et nous expliquent les petits moments de solitude qu'ils ont eu lorsqu'ils se sont retrouvés seuls face à l'outil. Comme nous ne sommes pas présente dans la pièce et n'étant de fait pas là pour les guider ils ne peuvent pas nous demander conseil : « *comme tu n'étais pas là je n'ai pas pu te demander comment faire* » (P.4), « *je n'ai pas osé t'appeler je me suis dit que j'allais me débrouiller tout seul* » (P8). Ils doivent en effet apprendre à se débrouiller par eux même. Ce qu'ils finissent tous par faire.

Ils nous expliquent alors qu'ils se sont laissés guider par le webdoc « *je ne m'attendais pas à ce que cela soit aussi ludique !* » (P.21) « *c'est vraiment très pédagogique* » (P.15, P.27, P.11, P.25, P.7, P.18) « *très didactique* » (P.19) « *on comprend facilement ce que l'on attend de nous, cette interaction qui doit se faire* » (P.6).

Même si nous ne sommes pas là physiquement pour les guider, nous le sommes d'une façon « invisible » puisque derrière le webdoc il y a son concepteur/réalisateur. Nous avons suffisamment anticipé leurs déplacements et leurs parcours que même s'ils pensent « faire par eux même », leurs pas sont guidés, leur marche facilitée car anticipée « *je me suis laissé porter par la carte* » (P.7) « *je me suis laissé guider par la quête* » (P.6, P.5) nous disent-ils.

Il est interessant de noter que, peu importe leur mode de fonctionnement en terme d'accompagnement lors d'une découverte, cela n'a pas vraiment d'incidence sur leur choix de départ entre la carte et la quête. Les participants qui prétendent préférer être guidés ne suivent pas forcement l'indication « pour une première visite » orientée pour la quête. Ils vont au contraire préférer s'orienter vers le format « Carte » qu'ils connaissent et qui leur sert de repère dans cet univers inconnu. Les trois guides de notre panel choisissent eux la quête « *parce que c'était suggéré* » (P.6), ils ont plus l'habitude de guider et donc de suivre ce procédé d'accès à la connaissance qu'ils transposent sur ce nouvel outil.

A l'inverse les gens qui préfèrent découvrir par eux-mêmes, n'ont aucun déplaisir à être

orientés sur la quête (en ont-ils d'ailleurs réellement conscience ?) car ils ont l'impression de choisir leur chemin et d'être acteurs de leur découverte.

6.2.1-2 Les fonctions de repérage et de navigation

La médiation numérique est importante et doit être maitrisée par le concepteur/ réalisateur. Elle doit être fluide car sinon l'utilisateur ne peut pas accéder au contenu.
Il faut donc rendre l'outil interactif aisément maniable. Le concepteur/réalisateur se doit d'anticiper ses publics d'utilisateurs. A titre d'exemple si l'outil était initialement prévu pour des enfants, les fonctions de repérage et de navigation auraient dû être conçues de façon encore plus ludiques, bien qu'à l'heure actuelle les enfants sont de plus en plus tôt confrontés aux outils numériques telles que les tablettes ou les smartphones.
Ici, il est évident que la conception et la réalisation ont été faites en fonction de nos propres connaissances et de nos propres repères, car le but était de toucher un public d'utilisateurs « adultes » qui selon nous devait avoir des références numériques similaires aux nôtres.
Habituellement, les fonctions de repérage sur un site internet sont connues et maitrisées puisque ancrées dans nos habitudes de navigation numérique. La barre des tâches se trouve en haut de l'écran et plusieurs onglets sont à disposition avec un déroulement vers le bas[1].
Dans le cas de ce webdocumentaire les fonctions de repérage sont inversées et souvent différentes.
La barre des tâches ici se trouve en bas de page et est petite. Une fonction imposée par le logiciel Klynt. Elle met en avant la Carte et la Quête, les crédits et l'option de partage vers les RSN (Klynt nous donne la possibilité de choisir et de renommer ses onglets).
Or son manque de visibilité fait que seules 2 personnes l'ont vue et s'en sont servi pour naviguer (passer de la quête à la Carte ou de la carte à la Quête).
Les fonctions de repérage sont parfois cachées (comme sur la carte, si on clique sur les ailes on arrivera alors sur la Quête) mais c'est le but recherché, d'ailleurs les utilisateurs comprennent rapidement que si en passant leur curseur une main apparaît c'est qu'il s'agit d'un lien.
Les fonctions de navigation telles que les flèches gauche/droite , les boutons cliquables et l'icône menu ne posent pas de problème particulier. En effet, outre l'icône menu que

[1] Voir la littérature numérique (Bouchardon, 2019)

l'on retrouve sur bons nombres de sites Internet, les interactions demandées sont semblables à celles des jeux vidéos et font sens rapidement chez l'utilisateur.
Sur la carte, les utilisateurs comprennent d'eux-mêmes que l'on peut cliquer sur les villages, même si une mention « cliquez sur le lieu de votre choix » a été rajoutée pour anticiper tout incompréhension.
Les circuits proposés sous forme de liste posent un peu plus problème et rendent confus les utilisateurs. A côté de chaque circuit se trouve un bouton de couleur animé. On retrouve ces boutons à côté de certains lieux sur la carte. La volonté première était de permettre aux utilisateurs d'anticiper leur découverte en leur permettant de se repérer sur la carte, et de pouvoir y revenir plus facilement sans avoir à refaire le circuit (linéaire et chapitré) en entier.
Pourtant cette fonction est mal comprise, les utilisateurs ne comprennent pas toujours (seuls trois ont compris) qu'en cliquant directement sur le texte ils seront amenés sur un circuit déjà établi. De ce fait, ils cliquent directement sur les villages qui sont agrémentés du point de couleur correspondant au circuit qu'ils ont choisi. Ils perçoivent ces informations comme s'il s'agissait d'une simple légende, comme on en trouve habituellement sur une carte classique. La légende étant habituellement là comme fonction de repérage, ils ne se disent pas que l'on peut cliquer dessus.
Ils ne trouvent pas pour autant l'expérience gênante puisqu'ils ont l'impression de faire leur propre découverte. « *J'ai compris qu'il y avait une logique dans ton récit puisqu'à Palasca il y avait une flèche qui menait vers un autre village. Je me suis dit que j'aurais du commencer ailleurs. Mais ce n'est pas dérangeant car tu as trouvé des phrases de transition qui permettaient d'aller là où on voulait sans que ce soit illogique.* » (P.2)
Cette possibilité avait d'ailleurs été anticipée puisque nous avons inclus dans ces vidéos des flèches gauche/droite leur permettant tout de même de faire le circuit, même s'ils cliquaient directement sur la carte sans passer par l'option circuit.
Pour autant une mention « *choisissez un circuit en cliquant dessus* » permettrait aux utilisateurs une compréhension plus rapide du fonctionnement et offrirait une fonction de repérage plus pertinente.
Certains utilisateurs (surtout les communicants et les habitués du numérique) sont curieux de connaitre le logiciel qui nous a permis de réaliser ce webdocumentaire ou même de savoir si nous avons piloté le drone, si nous avons respecté les législations ou bien encore si les images ont été faites à partir de l'iPhone et si nous avons utilisé un stabilisateur pour avoir une image nette. Ils ont besoin de comprendre comment cela fonctionne, comme cela a été créé, combien de temps cela a pris pour monter le

webdoc. Ceux sont eux qui mentionnent « *le gros travail accompli* » ou « *le travail de fou* » car leurs activités professionnelles en lien avec le numérique leur permettent d'imaginer l'envers du décor et comme nous le verrons, de se projeter dans une potentielle utilisation future de l'outil.

Dans nos analyses nous avons pu remarquer que certains utilisateurs ne font absolument pas mention de l'outil, il n'y a pas eu de blocage ou d'interrogation. Leur expérience numérique est naturelle, il n'y a pas lieu pour eux de la mentionner. Soit leur expérience est conditionnée par des connaissances numériques déjà acquises, soit l'outil leur parait si simple d'utilisation qu'ils n'y prêtent pas cas. Ils ne s'attarderont alors que sur le contenu. La médiation numérique est de ce fait entièrement réussie puisque fluide et « invisible ».

Le webdocumentaire est donc un outil pertinent en terme de médiations numériques car ses interactions ludiques permettent l'apprentissage facile de l'outil et offre une accessibilité du numérique très fluide. Même ceux qui n'ont pas l'habitude d'utiliser le Web pour s'informer n'éprouvent au final aucune difficulté particulière passé le temps d'adaptation de quelques minutes. On remarque que, même pour ceux qui ont eu un « démarrage délicat » en ne comprenant pas instantanément les interactions demandées, il n'y a pas eu d'abandon ou de perte d'intérêt. Au contraire, ils ont tous cherché à comprendre et à apprendre[1]. Seule une participante n'a pas compris l'interaction qui lui était demandée et a regardé la vidéo d'introduction de la quête en boucle pendant 15 min, bien qu'elle ait pourtant fait un premier choix entre la Carte et la Quête. Aussi ce n'est pas tant le l'outil qu'elle n'a pas maîtrisé mais le principe même de la quête, les termes « accepter » ou « refuser » n'ont pas fait sens chez elle.

La seule réelle difficulté d'importance qui peut ressortir de ces analyses en terme de médiation numérique concerne la toute première vidéo lorsque s'ouvre le webdocumentaire, lorsque l'utilisateur est soumis au choix « Carte / Quête ». Il faudrait préciser qu'il s'agit d'un documentaire interactif et qu'il faut faire un choix entre l'une ou l'autre des portes proposées. Cela permettrait d'éviter l'incompréhension et offrirait une meilleure fonction de repérage en accélérant le processus d'immersion.

L'utilisateur après cette première phase de découverte numérique peut grâce à une optimisation de la médiation numérique « s'élever » et se concentrer sur le contenu.

Une fois le maniement maitrisé (comme l'enfant qui apprend à marcher) l'utilisateur peut s'élancer dans la découverte du webdoc (et en parcourir les chemins).

---

[1] Cette constatation est valable dans le cadre d'un entretien conditionné. Qu'en sera-t-il en situation « naturelle », hors expérimentation ?

6.2.2 L'expérience vécue

Une fois la « surprise » et la découverte de l'outil passées, l'utilisateur peut alors s'immerger pleinement dans le contenu. Pour autant on remarque qu'il va utiliser des repères de navigation et de compréhension inhérents à son expérience passée et acquise en terme d'accès à la culture. La façon dont le concepteur/réalisateur va faire ressurgir cette expérience passée chez l'utilisateur va entrainer une production de sens et d'affect chez celui-ci.

C'est donc par comparaison avec ce qu'il connait déjà et ce qu'il affectionne que l'utilisateur va pouvoir acquérir de nouvelles connaissances.

C'est pourquoi certains participants (P.1, P.3, P.4, P.5, P.8, P.11, P.15, P.16, P.18, P.26), tiennent à se rassurer en nous demandant si nous connaissons tel documentaire vidéo, tel livre ou tel élément du patrimoine qui sont intrinsèquement liés à leurs expériences passées en terme d'accès à la connaissance. La proximité qu'ils cherchent ainsi à trouver entre eux et nous fait écho aux déterminations culturelles et psychologiques mentionnées par Odin (Op.cit.)

Ce sont elles qui engendrent alors l'expérience vécue - positive ou négative - de l'utilisateur.

Il est important de mentionner ici qu'il est plus facile pour nous d'examiner les productions de sens et d'affect des participants car nous les connaissons relativement « bien » pour la plus part. Nous connaissons en effet leurs travaux, leurs parcours scolaires et universitaires, leurs hobbies, leurs appétences, leurs âges, leurs environnements familiaux, leurs expériences passées.

S'il est vrai qu'une trop grande proximité pourrait paraitre préjudiciable et empêcher la distanciation nécessaire à toute analyse, nous avons su au contraire en faire un atout. Cette proximité nous a permis de comprendre ce qui parfois relevait de l'inconscient chez les utilisateurs. N'étant pas psychanalyste, nous ne nous risquerons pas bien sûr à développer notre analyse au delà des points de vue strictement communicationnel et anthropologique qui sont au coeur de notre étude.

Il est important aussi de préciser que notre panel a été choisi après la création du webdocumentaire, nous n'avons donc pas été inconsciemment influencée ou orientée dans la conception de celui-ci en choisissant par avance les points qui feraient sens chez l'utilisateur. Toutefois, il est évident que nous avons certaines caractéristiques communes avec des membres du panel : un amour pour le patrimoine, une enfance similaire, des paysages communs, une langue commune, une appétence pour les Sciences de

l'Information et de la Communication, pour l'histoire, des référents culturels communs etc…

Mais il y a toujours dans une enquête, qui plus est universitaire (avec tous les stéréotypes que cette particularité véhicule) un paramètre à prendre en compte. Que se passe-t-il réellement dans la tête du participant au moment de la restitution de son expérience vécue ? N'essaie-t-il pas même inconsciemment de coller sa vision du monde à la nôtre, pour nous faire plaisir ou simplement parce qu'il nous connait[1] et ne veut pas avoir l'air de « critiquer négativement» notre travail ?

Cela pourrait être en effet le cas, si nous avions opté pour un questionnaire fermé sans tenir compte de l'analyse du comportement non verbal et verbal de nos participants au travers de leurs expériences vécues, qui bien que souvent convergentes ont chacune leur individualité et leur particularité.

Mais il est vrai toutefois, que les déterminations du concepteur/réalisateur et des utilisateurs de ce panel sont proches en bien des points, ce qui peut, nous l'admettons prêter à confusion.

6.2.2-1 L'expérience passée, balises et points de repère : la voie qui rassure

- **Le choix d'orientation initial**

	Quête	Carte	Quête puis carte	Carte puis quête
Participants ayant choisi	13	11	2	2

Tableau 9 : Récapitulatif orientation webdocumentaire

A notre grand étonnement il y a une répartition relativement équitable entre les participants qui se sont orientés en premier choix vers la Quête et ceux qui ont choisi la Carte. Nous avions imaginé que les participants s'orienteraient tous vers la Quête puisqu'il était indiqué par une flèche « pour une première visite ». Très peu en ont tenu compte. Certains ne l'ont même pas vue tant ils étaient concentrés pour comprendre ce que l'on attendait d'eux.

[1] Ou qu'il a l'impression de nous connaitre après 10 minutes à discuter ensemble et 15 min à entendre notre voix sur le webdocumentaire.

Les participants s'étant dirigés en premier vers la Carte et ayant bifurqué vers la Quête sont ceux qui ont préféré « *avoir l'histoire depuis le départ* » en comprenant qu'il y avait une logique circulaire dans la narration. Les participants qui ont choisi quête puis carte l'ont fait car ils voulaient « *voir l'outil dans sa globalité* » ou « *voir autre chose* », et certainement aussi, nous le supposons, parce qu'ils commençaient à se lasser un peu de la quête guidée.

Participants	Préfère découvrir (habituellement)	A Choisi
P.1	Guidé	Quête puis Carte
P.2	Par elle même	Carte
P.3	Par elle même	Carte
P.4	Guidé	Carte puis quête
P.5	Guidée	Quête
P.6	Guidée	Quête
P.7	Par lui même	Carte
P.8	Guidée	Carte
P.9	Guidé	Carte
P.10	Par lui même	Quête
P.11	Guidé	Quête
P.12	Guidé	Carte
P.13	Par lui même	Carte
P.14	Par lui même	Carte
P.15	Par elle même	Quête
P.16	Guidé	Quête
P.17	Par lui même	Carte
P.18	Guidé	Quête
P.19	Guidée	Quête puis Carte
P.20	Guidé	Carte puis quête
P.21	Par elle même	Quête
P.22	Par elle même	Quête
P.23	Par lui même	Carte
P.24	Par elle même	Carte

P.25	Guidé	Quête
P.26	Par elle même	Quête
P.27	Par lui même	Quête
P.28	Guidée	Quête
	Par eux même ayant pris la CARTE	8
	Par eux même ayant pris la QUÊTE	7
	Guidés ayant pris la CARTE	5
	Guidés ayant pris la QUÊTE	8

Tableau 10 : Détails des orientations des participants

On remarque que les participants préférant être habituellement guidés dans leur découverte se sont pour leur majorité dirigés vers la Quête qui leur était suggérée, cette majorité est relative puisque 2 des 8 des participants qui avaient opté pour la Quête narrée et guidée se sont réorientés sur la Carte en fin de parcours. Les choix de direction finissent par s'équilibrer.

En ce qui concerne les participants préférant s'orienter par eux-mêmes, l'écart n'est, une fois de plus, pas réellement significatif puisqu'ils sont tout de même 7 à avoir choisi la Quête et que 2 des 8 des participants qui avaient opté pour la carte se sont dirigés en cours de route vers la quête.

Il n'y a donc pas de réelles influences entre leur manière habituelle de découvrir un objet du patrimoine et leur choix premier d'orientation dans le webdocumentaire. Les mots « Carte » et « Quête » pourraient pourtant prêter à confusion, puisque même si la Quête est dirigée, ils ne le savent pas de prime abord et peuvent justement penser que l'expérience sera une « découverte par soi-même ». A l'inverse, la Carte, puisque soumise à un tracé, peut être interprétée comme étant un guide, alors qu'au contraire elle laisse le champs libre à celui qui veut décider par lui-même de son parcours.

Leurs choix résultent à l'évidence d'autres expériences passées, qui leur permettent de se rassurer pour découvrir ce nouveau dispositif puisque à l'évidence rien ne s'assimile vraiment à ce qu'ils connaissent déjà. Les participants cherchent dans leur inconscient un élément, un repère qui va leur faire sens entre ces deux modes d'accès que sont la Carte et la Quête.

- **La quête : la route invisible**

A la question : « *pourquoi avoir choisi la quête ?* » les réponses se classent en deux catégories. Ceux qui ont suivi ce chemin car « *j'ai suivi le « pour une première visite » je me suis dit qu'il y avait une suite logique, je ne vois pas pourquoi j'aurais dévié* » (P.6) et ceux qui connaissent le concept de quête et ont été « *séduit par l'idée* » et « *curieux de découvrir la quête* » (P.1, P.20, P.21, P.26, P.27, P.28).

Les premiers sont entre autres les trois guides de notre panel, qui comme nous l'avons dit ont l'habitude d'être comme leur métier le sous entend « guidés ». Ils comprennent qu'il y a une logique « *sinon il n'y aurait pas écrit 'pour une première visite'* » (P.5). Les 5 autres participants font confiance au concepteur / réalisateur et choisissent une voie qui les rassurent, ainsi ils prennent moins de risques de se perdre, de « *louper des informations importantes* » (P.5). Les 6 utilisateurs restants ont une appétence particulière pour les quêtes et les jeux de rôles. C'est d'ailleurs cela qui va les marquer en tout premier, deux participants nous ont en effet dit « *ça me rappelle, je ne sais pas si tu connais, un livre qui s'appelait « le livre dont vous êtes le héros » et où en fonction des chemins que tu prenais tu créais toi-même ton histoire* » (P.21). La référence, prêtait forcement à sourire, puisque le principe même de la forme narrative du webdocumentaire repose sur un concept proche.

Comme le souligne Philippe Bonfils (2015) :

> « *les publics, sont souvent familiers d'une culture littéraire et audiovisuelle d'œuvres de science-fiction qui traitent de mondes fictifs, artificiels ou parallèles. Ces œuvres illustrent un type de créations dans lesquelles les héros sont souvent dotés d'artefacts leur permettant de se téléporter d'un monde à l'autre et décrivent des sociétés où l'homme est soumis à une « technologisation » croissante et à une dilution de son corps. Comme Vincent Berry (2012) dans son ouvrage sur l'expérience virtuelle, on peut donc émettre l'hypothèse selon laquelle ces publics sont attirés par les possibilités de simulation et d'évasions narratives fictionnelles matérialisées par les environnements immersifs.* »

Cette réflexion vient à son tour accréditer notre postulat de départ : plus les références sont similaires entre l'actant réalisateur/concepteur et l'actant utilisateur plus grande est l'appropriation par l'actant utilisateur.

- **La Carte : la route visible**

À la question « *pourquoi avoir choisi la carte ?* » le panel se divise en deux catégories, ceux qui assument consciemment leur choix « *ah moi j'adore les cartes !* » (P.7, P.9, P.15, P.17) et les autres qui pensent avoir fait un choix « *au feeling certainement* » (P.2) ou avouent ne pas savoir quoi répondre. Si cette seconde catégorie d'utilisateurs pense avoir opté pour un feeling spontané il y a très peu de chance pour que ce soit réellement le cas. Comme les autres, ils ont besoin d'un repère, et pour cela quoi de mieux qu'une carte permettant de visualiser et de matérialiser un territoire dans son ensemble ? C'est ce symbole qui va venir faire sens inconsciemment (car même pour ceux conscients d'aimer les cartes, ils ne parviennent pas à dire clairement pourquoi) chez les utilisateurs et offrir un repère sûr. Leur découverte première se base alors sur un choix de « raison » plus que celui d'une « aventure à vivre ».

Ainsi qu'ils aient choisi la Carte ou la Quête importe peu au final, puisque chacune de ces deux entrées les conduira au sein d'un même univers. Dans tous les cas leur navigation sera orientée par la structure même du webdocumentaire. Ainsi ceux qui aiment découvrir par eux-mêmes auront l'impression que c'est le cas puisqu'ils pourront faire des choix et ceux qui aiment être guidés auront toujours des repères identifiables. Là est l'intérêt du webdocumentaire, peu importe les préférences initiales de l'utilisateur, la complémentarité de l'outil lui offre de quoi se rassurer en lui donnant accès à une découverte patrimoniale enrichissante. L'important est que les utilisateurs puissent choisir la porte d'entrée qui les rassurera le plus pour faciliter leur expérience immersive, et que face à une situation au premier abord déconcertante et en rupture totale avec leur vision d'un documentaire classique, ils puissent trouver une porte de sortie (d'entrée en l'occurence) qui soit à la fois sécurisante et plaisante. Lorsque s'ouvre cette « porte » qu'ils ont choisi, on remarque sur les vidéos que leurs visages se détendent, les traits sont moins crispés, ils bougent à nouveau sur leurs sièges, choisissent une autre posture dans laquelle ils se sentent plus à l'aise ou plus enclin à se concentrer (main sous le menton par exemple).

Ce qu'ils connaissent et aiment les rassurent et ils sont à présents disposés à profiter pleinement de l'outil et à le découvrir en étant moins stressés et plus en phase.

Les utilisateurs ont compris qu'ils doivent être « actifs ». Ils ont alors un pouvoir décisionnel important et ils en prennent conscience. Cela pourrait leur paraître effrayant,

car « *un grand pouvoir implique de grandes responsabilités*[1] ». C'est d'ailleurs pour cela qu'ils nous demandent « *s'ils ont bien fait* », s'ils « *n'ont pas fait de bêtises* ». Le fait d'être guidés (même inconsciemment) et d'avoir « le choix » de s'orienter vers quelque chose de connu et de maitrisé leur permet d'affronter et d'accepter cette implication qu'on leur demande, ce nouveau pouvoir dont ils disposent.
C'est cette interactivité qui les séduit et leur permet de mieux s'imprégner du contenu.

- **« Quelle piste suivre ? »**

Les utilisateurs ayant choisi la quête se retrouvent vite avec des choix directionnels ou intentionnels à prendre. Si accepter la quête leur semble évident (personne n'a choisi l'option refuser), lorsqu'ils doivent choisir un chemin pour monter au Sant'Angelo, on observe que les participants se concentrent à nouveau, les sourcils sont froncés, les yeux fixes.
Mais comment orientent-ils leur choix ?
Les trois possibilités qui font suite à la seconde vidéo ont toutes été choisies mais pour des raisons données différentes, qui dépendent uniquement de l'expérience passée des utilisateurs.
Qu'ils soient balanins ou non, les participants ont choisi de passer par le chemin qu'ils connaissent déjà « *je suis passée par Occiglioni car c'est le chemin que j'aime le plus* » (P.5) ; « *je suis passé par Sant'Antuninu parce que c'est là que je passe habituellement* » ; (P.15) « *j'ai voulu passé par Corbara car c'est nous avec l'Office du Tourisme qui nous en sommes occupés* » (P.27). Ceux qui sont originaires d'une autre région avaient soit déjà parcourus un de ces chemins, soit connaissaient le village le plus proche. Eux aussi se sont dirigés vers le lieu qu'ils connaissent déjà. Le dépaysement étant encore plus important ils ont eu besoin de faire appel à un endroit connu pour se rassurer.
Deux participants balanins ont voulu essayer le chemin qui partait de Corbara car ils ne le connaissaient pas. Dans ce cas on comprend que l'aventure s'est déjà « emparée d'eux », ils s'écartent des repères connus (bien que le paysage suffise à les rassurer) et se laissent porter par la découverte.
Pendant l'entretien, les participants mentionnent qu'ils auraient plaisir à revenir en arrière pour parcourir les chemins qu'ils n'ont pas emprunté lors de leur premier passage. Ils

[1] Les fans de Marvel apprécieront la référence.

sont satisfaits de voir que cela est possible.
En effet, après les 15 minutes passées sur le webdocumentaire ils se sentent désormais suffisamment à l'aise avec son fonctionnement et son contenu pour vouloir appréhender l'inconnu.
Les utilisateurs ayant choisi la carte, sont eux directement soumis à un choix. Choix d'autant plus déroutant qu'il existe au moins une trentaine de possibilité.
Les balanins s'orientent alors tous sans exception vers le village ou la ville d'où ils sont originaires, parce que cela les rassure et aussi parce qu'ils ont la possibilité de pouvoir le faire. Lorsqu'ils regardent un reportage ou un documentaire classique sur la Balagna, ils ne choisissent pas eux-mêmes le contenu.
Les participants d'autres régions ayant pris la carte s'orientent eux aussi vers un endroit qu'ils connaissent ou un endroit au nom évocateur : « *c'est le village d'un ami à moi* » (P.24).
Une fois de plus, lorsque l'utilisateur est confronté à un choix dans ces premières minutes de découverte, pour être sûr de bien maitriser l'outil, il se dirige invariablement vers un point connu.
Suite à cela, les participants libérés de l'inconnu (tant d'un point de vue fonctionnel au niveau de la prise en main de l'outil que du contenu multimédia) mettent en place une forme de repérage qui leur est propre et qui dépend une nouvelle fois de leur expérience passée.
Deux participantes ne sachant pas comment s'orienter sur cette carte ont opté pour une lecture « *logique de gauche à droite* » (P.9) ; « *j'ai décidé de commencer à gauche par Galeria et de me diriger vers la droite petit à petit* » (P.3). Ils s'avèrent que ces deux participantes ont pour habitude de s'instruire en lisant. C'est certainement ce schéma de lecture de gauche à droite qu'elles ont inconsciemment mis en place pour se créer un chemin sur cette carte à choix multiples. Car habituellement lorsque l'on arrive sur un écran nous avons tendance à soit regarder en haut vers la barre des tâches (ici inexistante) soit au milieu de l'écran, elles auraient du en toute logique s'orienter vers le centre de la carte. Il n'en est rien. Un participant (P.8) nous a lui assuré que s'il était parti de la gauche c'est parce qu'il était gaucher et qu'il fonctionnait de cette façon quand il souhaitait se repérer.
D'autres participants ont choisi de s'orienter vers les circuits. Une nouvelle fois ils se laissent guider par la proposition qu'on leur fait. Dans ces cas là ils ne font pas les circuits dans un ordre logique en partant du premier suggéré mais choisissent une thématique qui leur parle : « *j'ai choisi les divinités antiques car c'est mon domaine de recherche* » (P.12)

« *j'ai choisi du visible à l'invisible car c'est une thématique que j'affectionne et je voulais en savoir plus* » (P.3) ; « j*'ai choisi du visible à l'invisible car pour moi cela faisait référence à la symbolique et je m'y intéresse beaucoup* » (P.9) ; « *j'ai choisi les divinités antiques car je sais qu'au Marsulinu par exemple on y a fait beaucoup de fouilles et bon ben je suis archéologue* » (P.8).

La découverte va plus loin que les limites de leur village, mais on remarque une fois de plus que les participants s'orientent vers un domaine qui les rassure, qu'ils connaissent au moins *a minima*. Tout en souhaitant en découvrir d'avantage, avoir les explications supplémentaires après avoir « découvert par soi-même ».

Dans ces premières minutes de découverte (de 1 à 5 minutes) les utilisateurs recherchent tous sans exception un repère fiable et connu pour se familiariser avec ce nouvel outil, ce qui leur permettra de s'approprier pleinement le contenu par le biais du webdocumentaire.

6.2.2-2 Appropriation du contenu par le webdocumentaire *via* les saillances sémio-pragmatique

Les participants du panel ont tous adhéré au principe du webdocumentaire, même ceux qui ne connaissaient pas Saint-Michel ou bien ceux dont les préférences en terme de patrimoine étaient loin de correspondre à première vue à ce genre de sujet.

Les retours tels que « *je ne m'attendais pas à ça, c'est vraiment ludique !!* » (P.27).

Voire même « *Je m'attendais pas à ça vraiment, j'étais persuadée que tu allais parler pendant 3h des églises et que ça allait me barber, je suis vraiment surprise, tu as un fait un travail de fou !*» (P.21), « « *Tu es allé au delà d'un concept descriptif, c'est pour moi l'originalité du webdoc, tu t'es pas contentée d'un simple documentaire. Là on est vraiment imprégnés, on est vraiment dans le parcours. Dans un documentaire lorsqu'il y a beaucoup d'information le cerveau sature et faire des pauses avec ces vidéos courtes on a moins l'impression de subir l'apprentissage. C'est plus ludique ! »* (P.19) ; *« ça change des documentaires habituels, on a vraiment une interaction interessante et très pédagogique, c'est super ! »* (P.15). Cela montre que passé la surprise et l'apprentissage, les participants se sont tous appropriés le contenu en seulement 15 minutes, même si certains détails ont pu par moment perturber leur navigation.

Trois focus reviennent dans leur restitution :

- les dimensions sensori-cognitives

- l'interactivité
- la forme choisie

6.2.2-2.1 Les dimensions sensori cognitives

Les dimensions sensori-cognitives sont importantes car elles conditionnent la concentration et l'intérêt de l'utilisateur. En découvrant la figure patrimoniale de San Michele, les participants se trouvent être les « *heureux élus d'une rencontre avec ce que celle-ci porte de merveilleux hasard, d'exception et de gratuité* » (Davallon, Op.cit, p.124). De fait, « *quelque chose leur est ainsi donné : moins l'objet en tant que tel que la relation que celui-ci établit, le pont qu'il constitue avec l'ailleurs, en tant que témoin (pièce à conviction, relique), au-delà même de la différence de nature entre deux mondes* » (idem). Ainsi les images, la musique, les textes et la voix permettent l'appropriation du contenu en sollicitant l'utilisateur ou à l'inverse peuvent par moment la gêner.

Ce qui plait :

Participant	Voir (images)	Entendre (voix)	Entendre (musique)
P.1		X	
P.2		X	
P.3	X		
P.4		X	
P.5	X		
P.6		X	
P.7	X		
P.8	X		
P.9	X		
P.10			X
P.11		X	
P.12		X	
P.13		X	
P.14	X		
P.15		X	

P.16	X		
P.17		X	
P.18	X		
P.19	X		
P.20		X	
P.21		X	
P.22		X	
P.23		X	
P.24		X	
P.25		X	
P.26		X	
P.27		X	
P.28			
Résultats	9	17	1

Tableau 11 : Dimensions sensori-cognitive plaisantes pour les participants

Ce qui déplait :

Participant	Voir (images)	Entendre (voix)	Entendre (musique)
P.1	X		
P.2	X		
P.3		X	
P.4			
P.5	X		
P.6	X		
P.7			
P.8			
P.9		X	
P.10	X		
P.11	X		

P.12			
P.13		x	
P.14			
P.15			
P.16		X	
P.17			
P.18	X		
P.19	X		
P.20	X		
P.21		X	
P.22	X		
P.23			
P.24			
P.25			
P.26		X	
P.27			
P.28			
Résultats	11	6	

Tableau 12 : Dimensions sensori-cognitive gênantes pour les participants

Tous les participants ont mentionné ce qui les avait le plus marqué : la voix, le texte, la musique ou les images. Certains ont évoqué la complémentarité entre le fait d'entendre un récit et d'avoir les images à disposition. Dans ce cas nous avons retenu la dimension première dont ils avaient fait mention : la voix ou les images.

Seule une quinzaine a fait mention de ces dimensions sensori-cognitives pour évoquer un accroc dans l'expérience vécue.

Les éléments qui leur ont déplu sont souvent en lien avec ce qu'ils ont paradoxalement aimé. En effet, des participants peuvent avoir focalisé sur la beauté des images tout en regrettant qu'il y ait aussi des images fixes ou bien encore le manque d'animations.

Nous allons voir que d'une part ces remarques sont aussi liées à leurs expériences passées et d'autre part, que l'appropriation du contenu passe inévitablement par ces

Tableau 14 : Choix d'entrée des participants, première et seconde visite

dimensions sensori-cognitives.

- **Entendre**

La voix est le principal élément qui interpelle les participants. Son importance est capitale puisque c'est elle qui porte le récit dans ce webdocumentaire. Très peu de textes sont présents. L'attention de l'utilisateur est donc focalisée sur le ton de voix, l'articulation et la diction. Il est évident que nous l'avons travaillée en ce sens, en modulant les intonations évitant par exemple les sons trop aigus. Le dynamisme employé est aussi important car il évite aux participants de sombrer dans une léthargie pouvant devenir hypnotique.
Le résultat semble être bon puisque l'on peut retenir les remarques suivantes : « *Dès fois quand tu écoutes quelque chose tu perds le fil du commentaire pour te focaliser sur l'image. Là non au contraire c'est très équilibré . C'est super bien mené.* » (P.27) ; « *Ta voix se place bien, c'est ça qui est important dans un reportage, moi je trouve que si la voix t'agace c'est hyper énervant, là ta voix c'est pas qu'on l'entend pas mais ça n'accroche pas l'oreille. Moi du moment où j'ai envie d'écouter c'est bon c'est gagné* » (P.13); « *ta voix est douce et apaisante, tu pourrais faire des sons de relaxation* » (P.21) ; « *tu devrais vraiment faire de la télé, on ne voit aucune différence avec une présentatrice professionnelle* » (P.4); « *on m'a proposé de faire une voix off sur un documentaire justement, mais je préfère les voix féminines et la vôtre conviendrait parfaitement, elle est posée, interessante.* » (P.11)
Des participants (P.4, P.8) mentionnent même en comparaison la voix d'anciens professeurs qui pouvait être trop monocordes, ces derniers perdant à coup sûr leur auditoire. Cette comparaison les place une fois de plus dans la situation d'élèves et nous perçoivent comme des professeurs, puisque nous venons leur apprendre quelque chose par la voix.
La musique semble trouver sa juste place, en soutenant le récit et les images, elle « *enveloppe bien, je me sens bien dedans* » (P.27). Elle ne vient pas contrarier les perceptions des utilisateurs. Un participant (P.10) a focalisé son attention dessus car il cherchait à savoir s'il l'avait déjà entendue. Une participante nous dit en redécouvrant les images : « *là j'ai souris parce que j'ai trouvé que la musique à la flûte c'était très joli* » (P.6).
Les trois participants qui ont eu une remarque à faire sur la voix sont pour deux d'entre eux professeurs « *tu parles un peu trop vite à certains moment* » (P.8) ou « *quand tu finis ta phrase tu es trop dans les graves parfois on comprend mal* » (P.25) , la troisième participante a elle une formation théâtrale « *tu n'as pas besoin de trop accentuer certains*

mots » (P15): Leurs focus résultent donc de leur propre expérience, et sont plutôt à comprendre comme des conseils et n'est pas source d'une véritable gène dans leur navigation. Cependant, on remarque qu'ici les rôles sont à nouveaux inversés, l'expérience passée des participants prend le pas sur leur expérience vécue. Le fait de soulever ces « dysfonctionnements » leur permet de reprendre leur place de sachants et de sortir de leur rôle d'apprentis.

- **<u>Voir</u>**

Les images aussi ont un impact indéniable dans l'appropriation du contenu. Elles viennent « *porter le récit* » (P.3). Beaucoup sont intrigués par le matériel utilisé, outre les images tournées en drone qui ont un bel impact, les vidéos faites à l'iPhone surprennent les participants.

Le travail effectué sur les paysages n'est pas compliqué, leur beauté se suffisant à elle-même. Cependant il est indéniable que « le regard » porté sur ceux-ci est important. Si nous pensions que les habitants de Balagna seraient plus sensibles que les autres, il n'en est rien, même si la fierté qu'ils laissent transparaître dans leur voix est bien présente. Ils ne focalisent pas forcement sur les paysages car ils les connaissent bien, il n'y a donc rien de nouveau qui vienne les émerveiller. Même si pour ceux qui ne sont jamais allés au Monte Sant'Anghjulu, on note bien qu'ils sont ravis d'avoir des images de cet endroit qu'ils ne connaissent pas. Les participants extérieurs connaissent pour la plupart la Balagna, mais ce sont eux pourtant qui soulignent en majorité les « *images grandioses* », « *époustouflantes* » et « *magnifiques* » (P.18, P.19, P. 26, P.14,P.11, P.17).

Pour autant, comme nous le verrons après le second entretien, ce sont les images qui viennent motiver les participants à (re)découvrir leurs paysages, leurs églises et leurs mobiliers. Elles sont bel et bien un facteur d'appropriation du contenu puisqu'elles impulsent la (re) découverte « physique » du territoire.

Les images portent la voix, le contenu, elles sont un support. Elles ne doivent pas prendre le pas sur la voix, c'est à dire qu'elles ne doivent pas perturber la concentration du participant sur le contenu. Pour autant, force est de constater que les principaux déplaisirs portent sur les images. Les photos trop fixes - ou avec un zoom arrière trop lent - interpellent les participants et ont tendance à les endormir. Le récit - pourtant court, d'environ une minute à deux maximum - n'est plus compris et intégré car il n'est plus porté. Seuls les communicants (P.21, P.26) mentionnent l'intérêt du multimédia et ces photos sont pour eux perçues comme une respiration ou un moment de concentration

sur un point en particulier.
De la même façon, les vidéos de la marche provoquent deux effets. Soit les participants adorent car ils ont l'impression de « *marcher avec toi sur les sentiers* » (P.19, P.21; P.5, P.6,P.2, P.17) et s'approprient plus facilement le contenu, soit au contraire ils mentionnent qu'un stabilisateur - pourtant utilisé - aurait permis des images plus fluides.
Une participante (P.19), fatiguée ce jour là, n'arrivait elle pas à se concentrer sur la voix et sur les images trop « historiques ». Aussi elle a préférée sortir de la quête et chercher sur la carte des points qui suggéraient une marche, qu'elle trouvait plus « *relaxante et paisible* » tout en étant « *bercée par ta voix* ».
Pour les participants étant passés par la quête, le tableau graphique de Yannick Stara divise l'opinion. Pour certains, il vient soutenir le récit, les intrigue, leur donne envie de chercher une image « *comme dans un kaléidoscope* » (P.6). Il participe à créer une ambiance « *onirique* » (P.4) et leur permet de s'imprégner encore plus du récit et de cette rêverie étrange que nous partageons avec eux. Pour d'autres, bien plus rares, c'est l'effet inverse qui se produit : l'attention que leur demande cette scène mouvante les fait décrocher quelques secondes, quand pour un participant « *cela n'est pas grave, c'est parce que j'ai volontairement déporté mon attention pour me concentrer sur le tableau* » (P.27). Pour une autre enfin, elle nous affirme qu'elle a dû « *détourner les yeux, tellement l'image gênait ma concentration* » (P.5).

• **<u>Lire</u>**

Les textes ne sont pas très présents dans la partie quête du webdocumentaire, hormis pour les fonctions de repérage et de navigation. Dans la carte, on trouve sur certains points, des descriptifs de certaines oeuvres religieuses sous forme de courts textes.
Concernant les textes de repérages, le choix de la typographie est plaisant d'après les participants : « *on dirait les enluminures des textes anciens* » (P.7) « *ça fait très écriture de contes ça nous met dans l'ambiance* » (P.5). Elle permet l'appropriation du contenu en les plongeant dans un univers attendu, celui des contes et des légendes en adéquation avec la quête qui leur est proposée.
Seul le participant spécialisé en art graphique propose de mélanger cette typographie avec une autre plus récente : « *ta typographie est très historique, très moyenâgeuse, chargée de valeur patrimoniale. Par contre la lecture peut être un peu difficile à lire, on pourrait la marier avec du calibri et le mélange d'ancien et de nouveau proposerait un ton anachronique qui va bien avec le ton que tu adoptes* » (P.12).

Une participante (P.3) nous a dit que les textes descriptifs dans la carte la gênaient car associés au format vidéo, elle avait peur alors de ne pas avoir le temps de lire avant que la vidéo ne se termine. Ceci-dit, elle ne savait pas encore que la vidéo tournait en boucle et qu'elle pourrait lire sans soucis. Elle ne peut donc pas s'approprier le contenu, car ce format s'oppose à une découverte « en prenant son temps ». La barre de lecture la stresse, car le « *temps s'écoule trop vite* ». On remarque donc que pour une appropriation optimale il faudrait opter pour un format « photo », ce qui éviterait ce genre de désagréments sans venir pour autant perturber les utilisateurs pour qui cela n'a pas posé de problème.

Un participant (P.20) note qu'il faudrait ajouter des sous-titres pour permettre aux mal-entendants d'avoir aussi accès au contenu.

On peut constater qu'il y a quelques légères perturbations dans l'acte d'appropriation dues aux dimensions sensori-cognitives toujours en liens avec leurs expériences passées et acquises du documentaire classique. Ils leur manque des images, des animations, des sous titres, des repères géographiques et chronologiques, ou la voix est trop rapide ou trop basse à certains moments. Les chanteurs et professeurs font très attention à la voix, les graphistes et les communicants aux images, les historiens apprécient le ton de voix car pour eux il faut « *raconter l'histoire et non la dicter* » (P.4).

Dans certains cas leur capacité de concentration est en cause : images trop lentes qui endorment, ou trop rapides qui les stressent.

Pour autant, cela ne revêt pas une importance majeure en empêchant l'appropriation du contenu, puisque ce sont principalement les points positifs liés aux dimensions sensori-cognitives qui sont remarqués et soulevés.

Ainsi, notre conception/réalisation arrive à piquer leur sensibilité en les maintenant éveillés. Cette complémentarité des dimensions sensori-cognitives facilite l'appropriation du contenu. Les participants parviennent à intégrer les explications historiques et comme nous le verrons, à nous les partager après leur navigation en solitaire.

6.2.2-2.2 L'interactivité

Deux interactions distinctes mais complémentaires sont présentes dans E Strade di San Michele, et c'est en cela que réside l'un des changements d'expérience majeur entre un

Tableau 15 : Difficultés de connexion des participants

documentaire et un webdocumentaire. D'une part l'interaction numérique en elle-même matérialisée par des boutons de choix et d'orientation que l'on retrouve à la fois sur la Carte et dans la Quête. D'autre part, on retrouve une interaction plus émotionnelle qui n'est pas visible mais cependant perceptible par les participants, celle de la prise à partie, de la mission proposée, celle d'aider à retrouver la cloche volée. Le fait de les impliquer en leur parlant de façon directe « *maintenant que je vous en parle* / *que fait-on ?* / *Où va-t-on ?* » renforce l'interaction numérique à laquelle ils sont soumis. En accord avec la théorie socio-constructiviste[1] : l'implication renforce l'interaction. L'interaction permet la compréhension.

Les participants se sentent impliqués, concernés. Ils comprennent rapidement que l'on attend quelque chose d'eux, que ce soit d'interagir avec l'outil en étant maitres de leurs choix tout en ayant pour mission de réussir la quête imposée par San Michele.

L'interactivité permet de les maintenir conscients et éveillés en focalisant et en sollicitant leur attention toutes les deux- trois minutes environ. Les participants comprennent très vite, au bout d'une ou deux vidéo visionnées qu'il faut qu'ils restent attentifs afin de ne pas manquer le choix qui s'offre à eux à la fin de la vidéo. Ils sont dans l'attente de savoir ce qu'il va se passer ensuite, surtout pour les participants qui sont passés par la quête : « *quand tu as les choix, tu te mets genre une petite pression 'olalala que vais-je choisir ?*' » (P.6).

L'interaction que propose la Carte leur permet de prendre « le temps » puisqu'à la fin de la vidéo ils reviennent sur la carte de la Balagna et ont donc le loisir d'observer ce territoire et de se diriger où bon leur semble. Mais ils savent aussi qu'ils doivent interagir pour progresser dans leur découverte.

Que ce soit par la Carte ou par la Quête, les participants ont le sentiment d'être les acteurs de leur découverte. C'est en cliquant qu'ils apprennent.

En étant sollicités de la sorte, les participants admettent mieux retenir le contenu car la concentration est à son maximum. Par ailleurs, le format très court des vidéos, couplé à l'interaction demandée, accentue l'appropriation et l'assimilation du contenu.

Seules deux participantes (P.19, P.24) avouent pouvoir être « fatiguées » de devoir toujours faire un choix et aimeraient être plus « spectatrices » qu'actrices, comme dans un documentaire classique. Pour elles, le webdocumentaire n'est peut être pas l'outil le

---

Cette théorie dit que chaque être humain *construit* sa connaissance. Que tout apprentissage passe par une activité mentale de réorganisation du système de pensée et des connaissances existantes de chacun. Que sans cette activité, aussi invisible qu'intense et complexe, aucun savoir nouveau ne peut être intégré. Elle insiste en outre sur le rôle majeur des interactions sociales pour que cette activité de construction ait lieu (d'où le mot *socio* ajouté au mot *constructivisme)*. http://ll.univ-poitiers.fr/dime-serveur/theories-apprentissage/socioconstructivisme/#vignettes/theorie/carte.html

plus adéquat en terme de médiation patrimoniale. Mais les autres participants ont tous sans exception adhéré à ce principe d'interactivité qui leur permet de « *focaliser l'attention* » en étant « *obligé de se mettre dessus* » (P.25). Ils nous disent : « *Je ne m'attendais pas à quelque chose d'aussi ludique, tu es intégrée, tu participes au truc, tu ne subis pas le documentaire* » (P.2) ; « *Le fait de devoir interagir c'est stimulant, tu vas à la suite puis encore à la suite* » (P.14) ; « *Ce qui change avec un documentaire classique, c'est que je suis vraiment actrice, le fait de naviguer à son rythme c'est vraiment plaisant* » (P.15); « *L'interactivité c'est génial car on a l'impression de rebondir d'étape en étape » (P.26) ; « Ça change des documentaires habituels, on a vraiment une interaction interessante et très pédagogique c'est super !* » (P.5) ; « *En tant qu'enfant de la culture 'geek' c'est vraiment ce qui me plait. Ça m'amuse beaucoup. C'est vraiment très bien fait.* » (P.16); « *T'as l'impression de te fabriquer vraiment le chemin, et puis comme tu es obligé de cliquer de temps en temps tu peux pas faire comme dans un film où tu vas prendre le téléphone et faire autre chose, tu es tout le temps recentré sur le sujet* » ; « *Même si on a un même thème récurent les vidéos sont différentes, donc tu apprends mieux, tu retiens mieux. Et comme elles sont courtes, tu les finis vite sans te dire « oh c'est long », ça permet de les regarder facilement toutes* » (P.17) ; « *La quête c'est mac*[1] *parce que ça te permet encore une fois même si c'est directif, d'être en immersion dedans et d'avoir une interactivité » ; « Le fait qu'on te dise 'c'est ta mission' tu arrives vraiment à t'imprégner.* » (P.18) ; « *Tu es allé au delà d'un concept descriptif, c'est pour moi l'originalité du webdoc, tu t'es pas contentée d'un simple documentaire. Là on est vraiment imprégné, on est vraiment dans le parcours. Dans un documentaire lorsqu'il y a beaucoup d'information le cerveau sature et faire des pauses avec ces vidéos courtes on a moins l'impression de subir l'apprentissage. C'est plus ludique, comme dans un jeu de rôle.* » (P.19) ; « *L'interaction, quand tu dois choisir un chemin, ça c'est vraiment pas mal, parce que tu es obligé de rester attentif à la vidéo car quand tu sais que tu vas tomber sur des petits pièges comme à Corbara, le prochain coup tu vas faire attention. C'est bien joué.* » (P.20); « *Là avec l'interaction, ça rend vraiment le contenu interessant, c'est beaucoup plus attractif ça qu'une page web* » (P.11) ; « *J'avais déjà regardé sur Netflix le film de la série Black Mirror Bandersnach, mais je n'avais pas du tout accroché avec l'interaction. J'avais juste envie de me détendre et de regarder le film, ça m'avait saoulée, j'ai abandonné. Par contre pour découvrir oui, on va s'intéresser à un sujet. C'est*

[1] Idiotisme corse signifiant "c'est super".

totalement différent. » (P.22) ; « *Pédagogiquement c'est super tu as toujours l'attention qui est piquée, t'as toujours un engagement qui est renouvelé.* » (P.25) .

Ces témoignages démontrent bien l'importance de l'interactivité dans l'appropriation d'un outil et de son contenu. L'enthousiasme provoqué par cette expérience inattendue sur un mode interactif est évident. Les participants se sentant impliqués ont plaisir à se prendre au jeu. De fait, comme ils le soulignent, contrairement à un documentaire classique ils ne subissent pas cet apport de connaissance. Le terme ludique à lui aussi toute son importance et vient accréditer notre théorie première : s'il y a de l'interaction il y a de l'appropriation car c'est en faisant que l'on retient.
L'expérience vécue est alors particulière, puisque l'interaction marque l'opposition d'avec les formes classiques et connues du documentaire. Le terme « subir » qu'emploient plusieurs participants est parlant, car l'on comprend aisément que leurs expériences passées en terme de documentaire fût tout sauf plaisante. Ici donc, l'expérience passée est supplantée par l'expérience vécue. La mauvaise expérience d'un documentaire passif leur permet d'apprécier avec beaucoup plus de facilité le webdocumentaire interactif.

6.2.2-2.3 Les formes et figures d'expériences

Deux choix sont proposés aux participants pour découvrir le webdocumentaire, la Carte et la Quête. Ainsi, l'appropriation du contenu dépend inévitablement du choix du participant, car bien que les contenus soient en grande majorité les mêmes, la Quête propose une découverte orientée avec un chemin préétabli, tandis que la Carte offre une liberté d'action plus importante à l'utilisateur.

- **La carte / la découverte par soi-même**

Nous avons vu que la moitié des participants avaient choisi la carte. Ce choix motivé par leur expérience passée, leur *a priori* et leur goût des cartes, les a amené à visualiser d'une manière globale toutes les possibilités de découvertes qui s'offraient à eux.
C'est cette vision d'ensemble du nombre important d'édifices dédiés à l'archange qui va surtout marquer les Balanins : « *Je ne pensais pas qu'il y avait autant de lieux dédiés à Saint Michel, c'est vraiment impressionnant* » (P.7); « *Je ne pensais pas qu'il y avait autant de lieu dédié à Saint Michel, puis le fait de voir ça sur une carte, c'est beaucoup plus parlant* » (P.9) ; « *J'aurais pas cru qu'il y ait tant d'endroits en lien avec Saint-Michel en*

Balagne ! Quelques uns je les connaissais, mais autant je savais pas. C'est vraiment un personnage important et franchement on voit bien qu'il est central. Pourtant on ne sait rien de lui ! Même sa fête elle passe inaperçue ! » (P.20) ; « *Quand on voit la présence qu'il a en Balagne, je ne comprends pas qu'on ait laissé tombé le patrimoine à ce point là* » (P.3).

On assiste alors à une véritable prise de conscience de la part des habitants de Balagna concernant leur patrimoine, tombé dans un oubli certain. Cela déclenche un sentiment de colère et d'incompréhension et ils apprécient d'autant plus le webdocumentaire. En effet ils ont l'impression de participer à la redécouverte des richesses territoriales, d'être les acteurs - et défenseurs - du renouveau patrimonial michaelique en Balagna et les détenteurs d'un savoir oublié. L'appropriation est alors flagrante, puisqu'ils ont conscience que ce pan de patrimoine leur appartient, ils ont le sentiment d'avoir été spoliés et cela leur donne envie d'en découvrir et d'en apprendre davantage sur Saint-Michel, et notamment sur son déclin : « *C'est vraiment intéressant parce que maintenant je me demande pourquoi il a été oublié comme ça, et j'ai envie d'en savoir plus* » (P.20).

Cependant, le fait d'avoir un temps imposé de 15min influence la perception de leur découverte. Les participants n'ayant pu voir que 5 ou 6 lieux sur la trentaine proposée ont parfois l'impression d'avoir survolé le sujet, « *je n'ai pas eu le temps de tout voir* » (P.2, P.1, P.2, P.3, P.4, P.8, P.11, P.21, P.13, P.20, P.23, P.24) est la phrase qui ressort le plus souvent de cette expérience cartographique.

D'autre part, même s'ils comprennent rapidement qu'il y a potentiellement un chemin logique de navigation voulu par le concepteur, cela ne semble pas gêner leur compréhension et leur appropriation, au contraire : « *quand on va d'un site à l'autre on retrouve ce dont tu parlais avant, c'est lié entre les parties où il y a du texte et là où tu parles. Ça nous emmène a être curieux, on rattache les éléments entre eux, on se prête au jeu* » (P.7). D'une certaine façon, les participants ayant choisi la Carte ont leur propre quête à mener : celle de relier les différents éléments des vidéos, à la façon d'un puzzle pour former un grand tout. Cette forme permettrait donc de faciliter l'appropriation par la découverte et le jeu de piste qu'elle sous-tend. Par ailleurs, nous étions persuadée que les participants lors de leur première expérience choisiraient la Quête et qu'ils ne verraient la Carte que lors de leur seconde visite. Il s'agit donc d'un apprentissage ludique sans guide, sans accompagnateur visible. Les erreurs qu'ils peuvent commettre - se tromper de bouton, revenir sur un lieu déjà visité … - participent à leur découverte et sont de fait liés à « l'expérience » c'est à dire à l'expérimentation et à la confrontation de l'utilisateur face à un nouvel environnement, à un nouvel outil. Grâce à cette pratique, les participants

vont de ce fait apprendre et acquérir de nouvelles connaissances d'une façon ludique et interactive.
Les attentes qu'ils avaient en choisissant la Carte semblent être comblées, puisque cette découverte par eux même semble leur correspondre et faciliter l'appropriation du contenu.
Le fait de pouvoir revenir quand bon leur semble sur le webdocumentaire *via* la carte est aussi un point important car « *si un jour t'as envie de revenir sur un point précis tu n'as pas besoin de tout te refaire pour y accéder* » (P.20).

- **<u>La narration / la mise en récit</u>**

L'appropriation du contenu par la Quête se réalise grâce à la mise en récit.
La première vidéo, relatant la rencontre d'une jeune fille avec un archange déchu permet d'aiguiser l'attention des participants. L'ambiance relativement noire intrigue et accroche sans mal l'utilisateur, quelque peu dérouté au demeurant.
À la fin de la vidéo, l'utilisateur par le choix qu'il a à faire est déjà embarqué dans l'histoire. Aucun participant n'a cliqué sur « *refuser la quête* » même par curiosité.
Il y a fort à parier que si nous avions commencé notre récit comme un documentaire classique en relatant des dates et des faits, l'expérience aurait été complètement différente. Les participants ne s'attendaient pas à une telle mise en scène et c'est avec joie et bonne humeur (comme le montrent les sourires en coin sur les vidéos) qu'ils s'élancent dans l'aventure, qu'ils nous accompagnent ou qu'ils deviennent nous : « *j'ai l'impression de marcher avec toi* » (P.12) ; « *Tu es vraiment pris dans la quête, je suis la quête moi aussi, je suis là je participe je suis toi »* (P.6) « *je nous visualise aisément en train de monter sur les sentiers » (P.9) « j'ai l'impression d'être toi ! Enfin que c'est ma mission quoi, c'est à moi de chercher la cloche !* » (P.18) « *On a envie de te suivre, de trouver avec toi !* » (P.2) « *La prochaine visite je vais trouver la cloche c'est sûr !* » (P.22) ; « *j'ai vraiment l'impression d'être toi. Même si tu dis ton nom on s'approprie assez facilement le truc » (P.16) ; « J'ai l'impression d'être avec vous quand on cherche la cloche » (P.23).*
D'autres ont l'impression d'être à nos côtés, d'être notre adjuvant : *« On a l'impression d'être avec toi. De vivre ton aventure. Ce n'est pas comme si on avait le rôle principal, mais on a l'impression de découvrir en même temps que toi. »* (P.1) ; « *On marche avec vous sur le chemin, on vous écoute* » (P.11).

Qu'ils se sentent à notre place ou qu'ils se voient comme des compagnons fidèles, dans les deux cas les participants sont tous parvenus à s'immerger totalement dans l'histoire et dans la quête : « *Ça ressemble à un jeu vidéo, où on est le héros* » (P.16, P.18).

Cette impression d'avoir quelque chose à trouver va focaliser leur attention sur le contenu du webdocumentaire, ils ne veulent pas passer à côté de potentiels indices ou d'informations qui seraient susceptibles de les aider.

« *J'adore qu'on me raconte des histoires, c'est le côté petite fille en moi »* nous dit une participante (P.5). Ce sont ces souvenirs d'enfance, de mondes merveilleux et fabuleux qui refont surface lorsque les participants entendent le récit d'Elia et de San Michele. Leur imaginaire s'enclenche à nouveau, leur attention est sollicitée, émerveillée. Ils ont envie de redécouvrir ces mondes plein de magie et de princes ensorcelés.

Et lorsque l'invisible rencontre le visible, lorsque l'imaginaire se confond avec le réel c'est une façon « *formidable* » (P.18) d'accéder à la connaissance.

L'appropriation est facilitée car les codes du récit sont connus depuis l'enfance : une situation particulière où le héros franchit les portes d'un nouveau monde, là il y rencontre un personnage fantastique un peu effrayant qui lui propose une quête. Le héros voguera ainsi d'histoire en histoires jusqu'à la victoire.

La mythologie de San Michele permet d'autant plus cette mise en récit que très peu de gens la connaissent. Le fait que le récit soit actuel, permet aux utilisateurs de s'en imprégner davantage, « *ça m'a fait rire le ton de ta voix, tu passes d'un registre familier à un registre très soutenu, c'est super !* » (P.2). Le ton de voix donc, les mots et le discours à la fois soutenu et familier permettent à l'utilisateur de s'identifier à l'héroïne « *là j'avais de la peine pour toi, quand tu dis ' le temps semble m'avoir devancée' je me suis dit fait chier, on va jamais y arriver !* « (P.2).

La personnalisation de l'Archange par la voix puissante - et convaincante - de Don-Mathieu Santini plait beaucoup aux participants, leur donnant l'impression que Saint-Michel est avec eux : « *j'ai été vraiment surprise d'entendre la voix de Saint-Michel, j'ai sursauté, j'ai trouvé ça génial qu'il prenne la parole je m'y attendais pas !* » (P.5).

Les touches d'humour que nous employons en différents endroits sont de fait très bien perçues puisqu'elles « *dédramatisent la chose* » en « *rendant le contenu plus accessible* » (P.6) tout en « *refocalisant l'attention* » (P.17) des participants. Le dosage entre les faits historiques réels et la quête fantastique semble être réussi puisque les participants gardent tout au long de leur expérience cette impression de poursuivre un but tout en apprenant des choses.

Pour autant il semblerait que les plus jeunes participants du panel aient une attention

moins prolongée, ils veulent aller à l'essentiel et trouver rapidement la cloche perdue. Dans ce cas, peut-être que le « jeu » ou leurs habitudes du numérique (l'accès rapide à toute forme de connaissance, notamment *via* les moteurs de recherche et les RSN) prend le pas sur le fond. Mais affirmer cela en nous basant seulement sur les retours de quatre jeunes adultes, ne peut être une preuve suffisante et peut simplement dépendre du caractère des personnes. Il faudrait à l'avenir faire une étude comparative par tranche d'âge pour confirmer l'hypothèse.

Mais une interrogation demeure. Nous connaissons l'ensemble des participants du panel. Le fait de nous connaitre, de connaitre notre voix ne leur permet-ils pas une appropriation plus rapide par assimilation ? Nous entendons par là, qu'ils n'ont aucun mal à nous visualiser sur les chemins et que notre voix leur est familière. L'appropriation serait-elle totalement différente si une personne extérieure découvrait le webdoc, sans entretien préliminaire et donc sans connaitre la voix porteuse du récit ? Si nous pensons que cela n'aurait pas grande importance, car les membres du panel ne connaissent pas tous Don-Mathieu Santini et n'ont eu aucun mal pour autant à imaginer le personnage, et que c'est l'imagination justement qui permet à l'utilisateur de se sentir « impliqué » dans la quête même sans avoir un visage suggéré - notre imagination et notre inconscient se chargeront d'en inventer un - nous ne pouvons pour l'heure le vérifier.

6.2.2-3 Les médiations

Arrivé à cette partie de l'entretien, les participants, après avoir évoqué les points positifs et négatifs, tiennent à nous expliquer le fonctionnement du webdocumentaire.

Cette étape que nous nommerons celle du « professeur », leur permet de se rassurer sur leur bonne compréhension du fonctionnement et du contenu de l'outil tout en nous restituant les connaissances acquises comme si nous étions totalement extérieure au projet. Ce changement se remarque dans le ton employé, s'ils ont commencé l'entretien par des questions « *il y a une suite logique ?* » (P.25); « *et si je sors de la quête je peux y revenir après ?* » (P.4), à présent les participants se lancent dans l'explication complète du webdocumentaire.

Il faut noter que cette étape arrive en toute fin d'entretien, de ce fait les participants ne répondent pas à la question que je leur pose en début d'entretien : « alors raconte moi ton expérience ». Généralement, les participants reviennent sur leurs parcours et

emploient un ton différent, ils ne me racontent pas leur parcours, ils me l'expliquent à la façon d'un bilan.

On notera d'ailleurs un changement dans leur façon de percevoir et de nommer le concepteur/réalisateur. En effet le « *tu* » ou le « *vous* » utilisé jusqu'à maintenant : « *quand tu fais ceci* » « *quand on vous suit* », laissent quelque fois place aux pronoms indéfinis « *on* » / « *ils* ». Par exemple : « *quand on te demande de choisir entre un chemin et un autre* » (P.1) « *quand on nous demande de continuer* » (P.26).

Ce changement est important, car la distanciation est nécessaire à l'appropriation. Ce dispositif est désormais à eux. Ils parviennent ainsi à faire la différence entre la femme qu'ils connaissent et le webdocumentaire. Leur engouement est encore plus grand : « *j'ai hâte de faire la suite* » (P.3) « *ça mérite vraiment de passer un long moment dessus, j'ai hâte* » (P.7) ; « *J'ai hâte de pouvoir le regarder à la maison tranquille en pyjama parce que là on est dans un contexte de travail, j'ai hâte de pouvoir l'apprécier tranquille détendu dans un contexte qui s'y prête.* » (P.13)

Nous ne sommes plus la personne en charge de leur apprentissage. Après notre aval quant à leur bonne compréhension, ils se sentent désormais initiés et capables d'être à leur tour non seulement des professeurs mais de réels médiateurs, ils ne se sentent plus dans un contexte « de travail ».

Comme l'appropriation par le biais de la médiation du numérique et de l'expérience vécue a fonctionné, ils se sentent désormais dépositaires de ce patrimoine et de cet outil numérique. Ils veulent alors à leur tour procéder à cette médiation patrimoniale *via* le numérique. C'est ainsi qu'ils me demandent s'ils peuvent le montrer à leur collègue, à leur fille, à leur fils, à leur femme, à leur compagnon, en d'autres mots s'ils peuvent élargir ce réseau nouvellement créé à des membres de leur cercle proche.

Les participants déjà impliqués dans la valorisation patrimoniale, qu'ils soient agent de la communauté des communes, délégué au patrimoine ou directeur d'Office de Tourisme, veulent eux promouvoir notre webdocumentaire sur leurs plateformes numériques (site internet, bornes interactives …) et envisagent une adaptation du dispositif à d'autres objets patrimoniaux de la région. Le cercle alors est beaucoup plus grand et les perspectives de médiation par réseautage beaucoup plus importantes.

Après un délai compris entre trois semaines et un mois, nous avons retrouvé les participants pour un second entretien[1].

Cette phase dite de transformation était nécessaire pour que l'expérience vécue du webdocumentaire s'installe en tant qu'habitude et supplante l'apprentissage et la nouveauté de l'outil. C'est ainsi que, par le biais de la médiation numérique et de l'expérience vécue les participants se sont appropriés pleinement le dispositif. Ainsi s'est opéré un réel processus de médiation patrimoniale *via* le numérique.

6.2.3 De la Médiation à la Valorisation patrimoniale via le numérique

Le temps du premier entretien a laissé peu de place à l'expérimentation des deux entrées du webdocumentaire. Nous l'avons souligné, en quinze minutes, seuls quatre participants ont pu appréhender la Carte et la Quête. C'est donc en toute logique que la plupart des participants ont au cours de leurs autres visites choisi de s'orienter différemment.

Si la première cause est imputable à la curiosité, la seconde quant à elle confirme notre hypothèse précédente : après leur apprentissage les participants se sentent plus en confiance dans leur navigation et osent s'aventurer sur des chemins inconnus.

De ce fait, les participants ayant choisi une option différente de celle de leur première expérience vivent alors une nouvelle première expérience, non pas en terme de médiation numérique puisque celle-ci est la même et l'outil désormais familier, mais en terme d'expérience à vivre.

S'opère alors le même mécanisme qu'observé lors du premier entretien : les participants nous racontent leur expérience à nouveau selon le même mécanisme de fonctionnement : j'ai aimé/je n'ai pas aimé/j'améliorerai.

Cependant, ce schéma n'est observable que sur les participants ayant eu peu de temps (travail, famille, période de fête …) et n'étant revenu qu'une seule fois sur le webdocumentaire (7 participants sur 25).

Les autres utilisateurs revenus entre deux et quatre fois sur E Strade di San Michele, apprécient le fait de pouvoir y revenir quand bon leur semble sans se sentir pris par le temps.

`

[1] Deux participants n'ont pu donner suite pour des raisons de santé. En raison des contraintes liées au temps nous n'avons pas pu leur faire passer le second entretien, mais ils nous ont assuré qu'ils retourneraient sur le webdocumentaire car ils ont vraiment apprécié l'outil. La participante qui n'avait pas compris le principe de l'interaction n'a quant à elle pas souhaitée poursuivre l'expérience. Notre panel s'est donc réduit à 25 participants pour les seconds entretiens.

Participant	Nombre de visites
P.1	2
P.2	1
P.3	
P.4	2
P.5	3
P.6	2
P.7	3
P.8	4
P.9	1
P.10	2
P.11	
P.12	1
P.13	2
P.14	3
P.15	1
P.16	2
P.17	1
P.18	2
P.19	2
P.20	4
P.21	1
P.22	2
P.23	3
P.24	1
P.25	1
P.26	2
P.27	2
P.28	

Tableau 13 : Nombre de visites des participants

Les participants ayant choisi la Carte au premier entretien expriment leur envie d'avoir accès à des éléments de compréhension supplémentaire concernant notamment l'histoire sous jacente qu'ils ont pu entrevoir lors de leur navigation sur la Carte.
Les participants se sentent en confiance et ne font mention d'aucun désagrément dans leur navigation.
En effet, après la première découverte les participants sont initiés tant à l'outil numérique qu'au concept. Le laps de temps d'une durée de 3 semaines à 1 mois leur a permis de s'approprier pleinement le dispositif.

Participant	1ère visite	2ème visite
P.1	Quête puis carte	Carte
P.2	Carte	Quête
P.3		
P.4	Carte	Quête
P.5	Quête	Quête puis carte
P.6	Quête	Quête puis carte
P.7	Carte	Quête puis carte
P.8	Carte	Quête
P.9	Carte	Quête
P.10	Quête	Quête puis carte
P.11		
P.12	Carte	Quête
P.13	Carte	Quête
P.14	Carte	Carte
P.15	Quête	Carte
P.16	Quête	Quête
P.17	Carte	Quête
P.18	Quête puis carte	Carte
P.19	Quête puis carte	Carte
P.20	Carte puis quête	Carte
P.21	Quête	Carte
P.22	Quête	Carte

P.23	Carte	Quête puis carte
P.24	Carte	Quête
P.25	Quête	Quête puis carte
P.26	Quête	Quête
P.27	Quête	Quête puis carte
P.28		

Tableau 14 : Choix d'entrée des participants,

6.2.3-1 Médiations patrimoniales via le numérique

Aucun participant n'a rencontré de difficultés pour naviguer sur le webdocumentaire lors de leur seconde expérience, même pour ceux qui y sont retournés longtemps après. La médiation numérique est réussie puisque ancrée dans leurs habitudes numériques et qu'une seule navigation d'une quinzaine de minutes leur a suffit pour maitriser l'outil. La conception et la réalisation s'avèrent donc être efficaces puisque le dispositif semble ludiques et rapidement facile d'accès.

Comme il n'y a plus de nouveauté en terme de médiation numérique, les participants sont parfois surpris lorsque nous les interrogeons sur les éventuelles difficultés rencontrées « *Ben non aucune, pourquoi ?* » (P. 5, P.15, P.17,P.22,).

D'autres précisent qu'ils sont « *un peu honteux* » (P.4) d'avoir éprouvé des difficultés lors de leur première expérience. Cette remarque prête à sourire et peut s'apparenter à chacune de nos premières fois. Une fois la technique acquise nous sommes étonnés du temps qu'il nous a fallu pour la maitriser. Cela témoigne "*d'un processus d'acculturation technologique*" (Bonfils, 2015) abouti.

Le webdocumentaire, par les médiations qu'il déploie semble être *in fine* un dispositif de valorisation patrimoniale adéquat.

6.2.3-2 Une Valorisation patrimoniale réussie grâce à l'expérience vécue …

L'ensemble des participants affirment à l'unanimité avoir indéniablement appris bien des choses en regardant ce webdocumentaire. Bien qu'ils notent qu'ils auraient pu en apprendre autant en regardant un documentaire classique, c'est bel et bien l'interaction qui rend l'acquisition de connaissance ludique et tous reconnaissent que le fait d'être

acteurs de leur apprentissage leur a permis de se concentrer, d'éveiller leur curiosité, là où un documentaire dans un format classique d'une heure les aurait certainement fait décrocher.

On note par ailleurs, lors du second entretien, que les participants sont nombreux à faire un résumé de leurs connaissances acquises.

Non seulement l'interaction permet la concentration au moment T mais aussi l'assimilation et la mémorisation des éléments appris.

Il serait d'ailleurs intéressant de mener une étude comparée concernant l'apprentissage d'un sujet culturel entre un documentaire classique et un webdocumentaire.

La réussite de ce projet est aussi notable dans le fait que les participants dans leur grande majorité ont envie de retourner sur le webdocumentaire pour continuer leur découverte ou pour revenir sur des points bien précis.

Loin de s'en lasser donc après quelques navigations, les participants ont totalement intégré l'outil dans leurs habitudes d'accès à la culture, du moins sur ce sujet en particulier. Cela rend l'outil d'autant plus pertinent qu'il semble être voué à des visites complémentaires et non à une découverte unique.

Comme le webdocumentaire n'est pas fini, puisque destiné à continuer à travers chaque régions de l'île, les participants manifestent l'envie de connaître la suite : « *quand est-ce que tu comptes faire le second ?* » (P.4, P.6, P.7, P.10. P.12, P.21) « *et du coup après on va où ? C'est quoi la prochaine étape* ? » (P.8, P.16) « *et la cloche alors on va la retrouver quand ?* » (P.22).

Il est indéniable que l'envie d'aventure et d'expérience à vivre sont les éléments *sine qua non* de la réussite de cette valorisation patrimoniale michaelique.

Ainsi, c'est bel et bien par le biais de l'expérience vécue que s'opère la valorisation.

Les participants balanins avouent mieux connaître leur patrimoine et parviennent à faire des connexions, à comprendre qu'un nom de lieu n'est pas anodin « *le Sant Anghjulu je ne connaissais pas le rapport maintenant oui ! Je m'étais jamais posé la question. Du coup quand je vais y retourner je vais avoir un oeil différent, je pourrais l'expliquer même d'une façon synthétique aux gens à mes amis qui seraient avec moi* » (P.26). En inscrivant son appartenance sur un point géographique le participant est dans l'optique du « *plus je le nomme, plus je m'y réfère, mieux il existe* » (Gantheret, Op.cit.). Le webdocumentaire permet aux participants de regarder leur territoire d'une façon nouvelle, les utilisateurs extérieurs à la région cherchent des ressemblances et comparent avec le patrimoine de leur région, de leur village. Les Balanins manifestent eux l'envie d'aller découvrir d'autres régions pour faire à leur tour des comparaisons (P.2, P.9, P.15; P.20).

Nous sommes donc dans une découverte qui dépasse les frontières régionales et naturelles, où la Corse est comprise comme une globalité faite de particularités.
La découverte visuelle des paysages, l'importance de la toponymie, les différentes strates religieuses mise en évidence, les symboliques intemporelles permettent aux participants de « *recultiver la nature et de renaturer la culture* » (Berque, Op.cit.) . Ils prennent conscience des liens intangibles mais réels qui les unissent à leur territoire. Un paysage commun devient extraordinaire, leur regard change sur ces chapelles en ruine, sur le sens même des toponymes.
Les participants déplorent cette méconnaissance globale de la figure de San Michele, qui, ils le comprennent à présent, a pourtant eu une importance capitale dans la construction et l'élaboration des paysages qu'ils connaissent depuis toujours.

6.2.3-3 … mais dépendante de l'accès au numérique

C'est avant tout le coté ludique et pratique du dispositif qui donne envie aux utilisateurs de revenir, de par sa facilité d'accès. Il est vrai que l'on pourrait obtenir les mêmes fonctionnalités avec un podcast ou une vidéo, mettre en pause et y revenir plus tard par exemple. Mais le fait que le webdocumentaire soit à la fois chapitré dans la Quête par la présence du sommaire et d'avoir aussi une Carte avec des points précis est très apprécié. Cela apporte à la fois une complémentarité dans les informations et une fluidité d'acquisition de connaissances.
Le format est pertinent parce que différent de ce que l'on rencontre habituellement. La complémentarité des médias en fait un dispositif stratégique.
Cependant, bien qu'Internet permette dans l'absolu un accès « partout et tout le temps », ce n'est pas toujours le cas. Les zones blanches, les perturbations sur le réseau, l'installation de la fibre dans certaines zones, un ordinateur trop lent ou dépassé technologiquement parlant, entres autres exemples, peuvent perturber l'accessibilité au webdocumentaire et l'expérience vécue qui en découle. Une vidéo qui met du temps à charger impactera forcement le ressenti de l'utilisateur, entrainera une lassitude si cela est récurrent et donc un abandon. Le webdocumentaire est dépendant de bonnes conditions d'accès au numérique, comme pour l'ensemble des nouveaux médias.
Là est l'envers de la médaille, car 11 des 25 participants ont rencontré des difficultés de connexion, perturbant leur expérience « j*'ai été obligée de revenir en arrière car la vidéo ne fonctionnait pas* » (P.8, P.9) ; « *la vidéo ne voulait pas être lue* » (P.17); « *j'ai du attendre qu'une vidéo charge* » (P.21). Après nous être assurée que cela ne provenait pas de

webdocumentaire en lui même (même si certaines vidéos sont plus lourdes que d'autres et peuvent alors être lentes à charger lorsque la connexion est mauvaise), en comparant notamment les endroits où les participants avaient rencontré un problème, nous avons compris que l'accès au numérique ne rendait pas les participants tous égaux dans leur expérience. Si le matériel fourni n'est pas le même pour tous, l'expérience du webdocumentaire ne peut être équitable. Cependant, comme les soucis de connexion n'ont pas été récurrents, les participants n'ont pas éprouvé de trop grandes difficultés pour continuer leur navigation. S'ils ont tenu à signaler ce désagrément c'est qu'ils pensaient que cela pouvait provenir du webdocumentaire.

Participant	Difficultés de connexion
P.1	/
P.2	/
P.3	
P.4	Oui
P.5	/
P.6	Oui
P.7	Oui
P.8	Oui
P.9	Oui
P.10	Oui
P.11	
P.12	/
P.13	/
P.14	/
P.15	/
P.16	/
P.17	Oui
P.18	/
P.19	/
P.20	/
P.21	Oui
P.22	/

P.23	Oui
P.24	/
P.25	Oui
P.26	/
P.27	Oui
P.28	

Tableau 15 : Difficultés de connexion des participants

Par ailleurs, Klynt ne possédant pas les fonctionnalités nécessaires à la réalisation d'un webdocumentaire *responsive*, c'est à dire consultable sur d'autres outils technologiques qu'un ordinateur, les participants regrettent de ne pouvoir le consulter à partir de leurs téléphones ou leurs tablettes. Cela les oblige à utiliser le webdocumentaire à la maison ou au bureau. Il est évident que l'expérience vécue sera différente et n'est pas totalement en adéquation avec les habitudes numériques des utilisateurs. De plus, leur connexion étant souvent meilleure sur leur téléphone que sur leur réseau *wifi*, cela aurait pu pallier les dysfonctionnements rencontrés.

Le référencement, bien que ne dépendant pas directement des connexions au numérique à proprement dites, reste l'une des conditions majeures à la promotion de notre webdocumentaire et donc à la valorisation patrimoniale de San Michele. Un participant (P.1) nous a fait remarquer que l'on ne trouvait pas le site Internet hébergeant le webdocumentaire, en tapant simplement sur Google « E Strade di San Michele ». L'utilisateur qui a oublié l'adresse exacte ne pourra donc plus le retrouver.

Bien entendu, nous n'avons pas encore optimisé le référencement, car nous souhaitons avant cela finaliser totalement le webdocumentaire en tenant compte des améliorations suggérées par notre panel.

Mais le référencement restera un facteur à ne pas négliger, afin de faciliter l'accès au dispositif.

6.2.4 Le webdocumentaire : de la valorisation à la transmission

Après analyse des expériences vécues par les participants, le webdocumentaire est de toute évidence un outil adapté à une valorisation patrimoniale grâce aux deux formes utilisées de façon complémentaire.

- La forme cartographique d'une part qui permet aux utilisateurs de découvrir en prenant leur temps tout en s'immergeant dans un territoire précis grâce à la carte. Les routes qu'elle dessine permettent aux participants de se situer physiquement et temporellement grâce à une vision d'ensemble omnisciente. La notion de « figure patrimoniale » fait immédiatement sens chez le participant qui prend conscience du nombre important d'édifices et de lieux dédiés à l'Archange. Au delà de la simple consultation de données numérisées, le format cartographique donne aussi envie aux participants d'aller (re)découvrir les lieux, en s'appuyant sur cette carte à la façon d'une chasse au trésor.
- La forme narrative à la première personne donne, elle, la possibilité aux utilisateurs d'endosser le costume du héros ou du compagnon fidèle du héros. Cette assimilation leur permet de vivre une aventure par le biais d'une quête, qui les prend à partie et les désigne comme les garants de ce patrimoine méconnu et caché. Ils se sentent donc responsables du sort de San Michele.

Aussi, ces deux formes permettent séparément de valoriser la figure de l'Archange en s'adaptant aux appétences et expériences passées des participants tout en offrant une approche complémentaire puisque des passerelles sont possibles d'une forme à l'autre, laissant alors libre cours aux envies de découvertes de chacun.

La forme chapitrée que l'on retrouve dans la quête permet aux participants de naviguer plus facilement et de se replonger rapidement dans l'univers d'E Strade di San Michele, là où ils s'étaient arrêtés, tout en leur donnant la possibilité de revoir à loisir l'ensemble des vidéos.

Ajouté à cela, ces vidéos volontairement courtes couplées à l'interaction demandée leur permettent de mieux se concentrer et donc de mieux assimiler les particularités denses et complexes de San Michele, qu'elles soient historiques, symboliques ou mythologiques.

Si l'accès au numérique et ses médiations sont les conditions requises à une valorisation patrimoniale *via* le numérique, puisqu'il en demeure le support et la porte d'entrée, on comprend toutefois que cette valorisation n'est possible que lorsque l'expérience vécue par le participant est optimale.

Notre enjeu était de parvenir à faire ressortir la figure mythique de San Michele et à l'évidence nous y sommes parvenue, puisque les participants ont réussi à se projeter dans l'histoire narrée tout en parvenant à intégrer des données patrimoniales réelles.

Lors du première entretien certains participants nous avaient manifesté leur envie de montrer le webdocumentaire à leurs cercles proches, aussi nous avons tenu à savoir si

cette médiation avait eu lieu.

La surprise est grande car d'autres participants qui n'avaient pas fait mention de cette envie, ont eux aussi montré le webdocumentaire à leur famille, leurs amis ou leurs collègues. Au total sur les 25 participants restant, 12 ont montré le webdocumentaire à un proche.

Nous avons alors voulu savoir le rôle qu'ils avaient eu dans cette initiation.

Comme nous nous y attendions, ces utilisateurs-initiés ont assuré le rôle de médiateur en réalisant à leur tour une médiation patrimoniale et numérique comprise comme une valorisation de la figure de San Michele. Ainsi, s'ils ont choisi d'offrir cette découverte à leurs proches c'est qu'ils disent entre autre que « *le projet m'a beaucoup plus* » (P.28) ; « *je pensais que ça pouvait l'intéresser et ça a été le cas* » (P.5) ; « *je trouvais ça vraiment ludique et la thématique interessante* » (P.26). Ils plébiscitent à la fois le fond et la forme. Nous comprenons alors que le sujet patrimonial devient interessant grâce au support qui le véhicule, permettant une approche ludique, didactique et originale. Les participants avouent qu'ils n'auraient peut être pas eu autant de plaisir à le montrer si cela avait été traité à la façon d'un documentaire vidéo ou retranscrit *via* une forme classique tel qu'un article ou un ouvrage.

Par ailleurs, plus que de simples relais d'information, les participants deviennent de réels médiateurs - valorisateurs car non seulement ils partagent leurs expériences vécues avec leurs proches, en leur racontant notamment des anecdotes, ou en promouvant l'aspect ludique pour leur donner envie de s'y intéresser, mais ils accompagnent également les néophytes en leur expliquant le fonctionnement du webdocumentaire. Ils assurent à la fois une médiation patrimoniale et une médiation numérique en leur enseignant les erreurs à ne pas commettre, les pièges qu'ils peuvent rencontrer ou bien encore le fonctionnement des boutons. La route de San Michele a alors été parcourue par des personnes nouvelles, c'est ainsi que nous avons eu la surprise d'avoir des mentions j'aime sur notre page Facebook d'E Strade di San Michele - vierge encore - d'utilisateurs inconnus.

Mais le webdocumentaire est plus qu'un simple outil de communication, car bien qu'il permette une valorisation patrimoniale d'un point A à un point B - et ici d'un point B à un point C, par la médiation réalisée par les utilisateurs - dans un espace toujours plus grand grâce aux fonctionnalités des Nouvelles Technologies de l'Information, il entraine aussi une transmission patrimoniale car l'implication crée des interactions multiples. Les formes cartographique et narrative et l'expérience vécue comme une initiation ludique et codifiée sous forme d'étape, reprennent les formes traditionnelles d'un apprentissage et donc

d'une transmission. Ainsi, « *l'action agit dans un médium où toute réaction devient réaction-chaine et où tout processus est cause de processus nouveau* » (Arendt, 1983 in Caune, Op.cit, p41). Le transmetteur, à savoir ici l'actant réalisateur, se sert d'un outil de médiation, le webdocumentaire, pour valoriser et transmettre une figure patrimoniale : celle de San Michele. Ainsi le webdocumentaire est l'intermédiaire entre le sachant et l'apprenti. Ce dernier, devenu le dépositaire d'un patrimoine se transforme lui-même en médiateur (en faisant la promotion du dispositif), en *valorisateur* (en faisant la promotion du sujet) et en transmetteur en initiant le nouvel utilisateur, en lui apportant ses connaissances nouvellement acquises en terme d'expérience numérique mais aussi en lui faisant part de son expérience vécue.

Le webdocumentaire dépasse le simple support de valorisation patrimoniale en étant à l'évidence un dispositif de médiations multiples. Plus qu'un simple outil de mise en valeur entre une figure patrimoniale et un public, il est un dispositif de valorisation et de transmission d'un pan de l'histoire patrimoniale des participants.

Si notre panel avait été composé uniquement de personnes extérieures au territoire insulaire, l'outil alors n'aurait pas eu d'autres prérogatives que celles d'un média, et ce, même si ces utilisateurs avaient eu un profil similaire avec une appétence pour le patrimoine ou l'histoire.

La théorie que nous défendons est que le webdocumentaire peut être considéré comme un *medium*, car il est utilisé par un panel d'utilisateur qui a évolué au sein des paysages mis en images. Il offre une continuité entre ce qu'ils voient et reconnaissent par le biais des vidéos et ce qu'ils sont *via* le récit et la voix. De ce fait, la figure patrimoniale est « *conscientisée* » (Davalllon, Op.cit, p.174).

Dans notre analyse, peu importe que les participants soient Balanins ou venant d'autres micro-régions de l'île, car pour eux la Corse, malgré sa diversité paysagère, reste reconnaissable. Les participants ont ainsi la possibilité de s'identifier. Par ailleurs, les symboliques, les légendes évoquées ou bien les chapelles visionnées sont semblables à celles de leurs paysages micro-régionaux et ils font d'eux même le parallèle : « *chez moi c'est pareil* » (P.14). En cela réside l'intérêt d'un webdocumentaire naviguant entre chaque région : permettre d'intégrer les particularités micro-régionales d'un territoire insulaire global, où les limites ne sont pas des frontières infranchissables.

La transmission peut se faire car elle permet une réappropriation patrimoniale à partir d'une découverte - puisqu'il s'agit d'un objet patrimonial méconnu.

Mais elle ne peut être optimale que lorsque l'utilisateur parviendra à se détacher de l'outil numérique et à restituer *in situ* ses connaissances patrimoniales acquises, le média et le

medium au centre de la communication et de la transmission patrimoniales ayant joué leurs rôles d'intermédiaire, de médiateurs patrimoniaux *via* le dispositif numérique qu'est le webdocumentaire.

Cette approche permet d'amorcer chez les participants un désir de partir à la découverte physique de ce patrimoine michaelique : « *Ça a éveillé ma curiosité et j'ai envie vraiment envie de m'intéresser à des choses qui ne m'avaient même pas traversé l'esprit avant, j'ai envie de pousser plus loin les recherches de mon côté sur certains points » (P.25) , « ça donne envie d'en savoir encore plus* » (P.28) , « *je pense que je vais aller à certains endroits qui m'intriguent, comme les Monte Mercuriu, je veux voir comment c'est sur le terrain, il faut absolument que j'aille au Sant'Anghjulu* » (P.15) « *il y a plein d'endroits et de chapelles que je vais retourner voir, parce qu'il y a plein de détails auxquels je n'avais pas fait attention* » (P.20).

Non seulement la curiosité est décuplée, mais l'envie de se rendre sur le terrain est bien présente. La valorisation patrimoniale de San Michele par le biais du numérique n'enferme pas les participants dans un système uniquement numérique, puisque l'on a un impact indéniable sur le milieu physique, une envie de « voir comment c'est », d'approcher, de visualiser, de toucher, de (re)découvrir leur territoire, leur milieu avec une connaissance acquise et donc un regard nouveau plus sensible. Nous sommes alors pleinement dans une démarche de transmission ayant dépassé le simple stade de la valorisation. Puisque n'étant plus simples spectateurs, les participants souhaitent devenir des acteurs de leur patrimoine.

Cependant, pour que le webdocumentaire puisse acquérir pleinement son statut de *medium*, il faut qu'il parvienne à être plus qu'un dispositif de promotion éphémère et qu'il s'inscrive dans un temps long. Cela semble partiellement réussi, puisque l'on notait que les participants avaient manifesté l'envie d'y retourner pour revenir sur certains points, ou pour compléter leur connaissance. On peut alors s'aventurer à percevoir métaphoriquement le webdocumentaire comme un livre que l'on viendrait consulter à loisir, contenu dans l'immense bibliothèque qu'est Internet.

Mais il est nécessaire cependant de pouvoir créer des liens entre le milieu numérique et le milieu physique pour parler d'une transmission optimale. Par ailleurs, il faut que le webdocumentaire puisse s'épanouir au sein de structures médiatrices annexes, qui assureront sa diffusion, sa promotion et sa valorisation.

6.2.5 Du numérique à la découverte « physique » du patrimoine : rendre ses ailes à San Michele

Comme nous l'expliquions plus en amont, nous avons conceptualisé un dispositif transmédiatique complémentaire à notre webdocumentaire. Pour autant, nous n'avons pas souhaité le concrétiser dans le cadre de notre thèse afin de nous concentrer uniquement sur le webdocumentaire.

Cependant, nous avons tout de même crée la page Facebook d'E Strade di San Michele.

Deux raisons à ce choix : nous permettre de voir si les participants étaient vraiment allés au bout de la quête d'une part et de l'autre pour pouvoir discuter avec eux de ce projet et recueillir ainsi leurs ressentis et leurs suggestions : « *Ce qui est bien, c'est que lorsque j'arrive sur la page Facebook d'E Strade di San Michele, je prends conscience que je peux faire cette quête en vrai et je me dis : « waou c'est super !* » (P.4)

La frontière qu'il pouvait exister entre le numérique et le réel semble s'effacer, tandis que le webdocumentaire obtient son titre de médiateur patrimonial.

En effet, les participants par le biais de leur expérience vécue sont, nous l'avons vu, totalement investis par leur mission, à tel point qu'ils parviennent sans aucun mal à s'identifier au héros, à être lui ou à devenir son compagnon. À la fin du webdocumentaire, même si une porte est ouverte vers un prochain webdocumentaire, l'utilisateur peut rester sur sa faim - et sur sa fin. En prolongeant l'univers merveilleux de cette quête dans une réalité tangible, les participants transgressent en quelque sorte les codes du fantastique. Il est possible pour eux de faire coexister ces deux univers qui paraissaient disjoints.

Si le webdocumentaire les fait pénétrer dans un monde imaginaire où l'Archange Michele se dévoile à eux, il leur permet aussi d'emporter avec eux un peu de cette magie dans le réel. Ainsi la notion de virtuel ne peut définitivement pas s'appliquer à cette expérience vécue, puisque les réseaux sociaux numériques offrent une prolongation de l'imaginaire. Le webdocumentaire devient alors un prolongateur du réel puisqu'il est la passerelle permettant d'accéder à l'invisible, à l'imaginaire, au mythe à cette quête merveilleuse proposée par l'Archange, tout en permettant aux participants d'emporter avec eux dans le milieu physique - *via* les RSN- une partie de ce monde fantastique. De la même façon, puisque les images des paysages filmés ont elles une réalité admise par les participants, qui connaissent ces paysages puisqu'ils y vivent - les participants extérieurs bien que venant d'autres micro-régions n'ont aucun mal à identifier la Corse et donc à se sentir aussi chez eux -, le webdocumentaire permet aussi d'apporter la réalité dans la fiction.

Prolonger cet univers, cet « entre deux » permet aux participants de faire ressortir leur

désirs d'enfants : « *je peux le faire en vrai* ».

L'appropriation est alors plus grande encore, car l'utilisateur peut être entièrement un *utilisacteur* en se rendant sur les lieux pour poursuivre la quête.

L'intérêt du Transmédia, qui séduit chaque participant sans exception, est qu'il permettra de créer un lien circulaire entre le numérique et le physique permettant à *l'utilisacteur* de se déplacer de l'un à l'autre. Les participants s'imaginent « *faire la quête un weekend en famille* » (P.5,P.27) ou « *avec des amis* » (P.17, P.25), on retrouve une nouvelle fois cette volonté de partage avec les membres de leurs cercles proches, cette envie de faire découvrir.

Le directeur de l'Office du Tourisme prend ce projet à coeur car il permettrait selon lui de coller aux enjeux actuels et locaux en matière de tourisme vert et durable dans le cadre d'une mise en valeur patrimoniale « *Tu vois ils essayent de faire des routes européennes avec d'autres saints, mais la forme n'y est pas, avec ton outil là les routes de saint michel c'est bon tout y est : tu as le contenu, c'est amené par une quête, tu peux même imaginer cette quête en vrai. On peut grâce à des outils numériques proposer une valorisation patrimoniale en amenant les gens à se déplacer in situ.* » C'est pour cela qu'il nous a proposé de mettre à disposition notre webdocumentaire au sein de sa structure.

La mairie d'un village de Balagne, nous a elle aussi proposé de promouvoir ce projet en installant le webdocumentaire sur les bornes interactives du Bureau d'Informations Touristiques et de la mairie. Le projet séduisant tant pour d'un tourisme national et international que pour un tourisme local[1], en permettant de renforcer une offre thématique hors saison basée sur une découverte patrimoniale et culturelle originale.

L'ajout de la quête transmédiatique et de suggestions de chemins à faire à la journée ou à la demi journée *via* les Réseaux Sociaux Numériques les ont réellement enthousiasmé et nous avons réfléchi ensemble à la façon de promouvoir ces différents dispositifs dans leurs structures.

Nul doute que le projet pourra intéresser les différentes communes de Balagna. Le webdocumentaire d'E Strade di San Michele possède un fort potentiel en terme de valorisation et de mise en valeur patrimoniale et il sera interessant au moment adéquat de réfléchir à sa diffusion locale et régionale.

Avant d'en faire sa promotion, il est important, afin assurer sa réussite, de prendre en compte les retours de notre panel pour en faire un outil performant et adapté au plus

---

[1] « *Le patrimoine est un vecteur du développement local parce qu'il se compose des ressources locales (…) Ce sera l'occasion, pour les acteurs locaux, de mettre en valeur le patrimoine spécifique d'un « pays » ou d'une région, qu'il soit déjà pleinement légitimé par les procédures réglementaires de protection ou en phase d'émergence*. » (Angelini, Moretti, Venturini, 2010)

grand nombre, de corriger les coquilles qui s'y sont glissées, de rajouter les éléments que l'on a découvert a *posteriori*.

6.2.6 Vers une « version 2 » d'E Strade di San Michele

Nous avons tenu à répertorier l'ensemble des suggestions des participants.
Pour autant il nous reste à déterminer ce qui relève du collectif et ce qui relève du personnel, en tenant compte des remarques qui reviennent le plus souvent. Nous ne pouvons nous attarder sur les déterminations personnelles de chaque participant car le dispositif se doit avant tout d'être adapté au plus grand nombre pour garder son optique de valorisation patrimoniale. Ainsi, si un participant a plus de mal avec les vidéos d'églises que celle des paysages, nous ne pouvons pas supprimer les premières pour ne laisser que les secondes. L'expérience vécue personnelle, fruit comme nous l'avons démontré d'une expérience passée personnelle elle aussi, ne peut pas prendre le pas sur l'expérience vécue collective.
Nous avons choisi de ne mentionner dans le tableau ci-dessous que les suggestions qui ne dépendent pas des déterminations personnelles des participants.

Participant	Suggestions
P.1	Rajouter un glossaire, rajouter des images
P.2	Rajouter un glossaire, Rajouter une phrase d'Introduction pour expliquer le fonctionnement
P.3	
P.4	Détailler le sommaire
P.5	Rajouter un questionnaire / test de connaissances à la fin
P.6	Rajouter des images
P.7	/
P.8	Rajouter une phrase d'introduction pour expliquer le fonctionnement
P.9	Rajouter une chronologie, griser les endroits où on est déjà passé
P.10	Rajouter des images, faire une version mobile
P.11	
P.12	Changer la typo, rajouter un glossaire

Tableau 16 : Modifications suggérées par les participants

P.13	Faire une présentation générale de Saint Michel
P.14	L'adapter en Corse (et dans le parlé balanin)
P.15	Interactivité plus développée encore, ajouter des animations
P.16	Interactivité plus développée encore, ajouter des animations
P.17	Interactivité plus développée encore, rajouter un glossaire, griser les endroits où on est déjà passé sur la carte
P.18	Interactivité plus développée encore
P.19	Rajouter un glossaire
P.20	Faire une version mobile, griser les endroits où on est déjà passé
P.21	Rajouter une phrase d'introduction pour expliquer le fonctionnement
P.22	Rajouter une phrase d'introduction pour expliquer le fonctionnement
P.23	Rajouter des images
P.24	Rajouter un glossaire
P.25	Interactivité plus développée encore
P.26	Interactivité plus développée encore
P.27	Rajouter un glossaire
P.28	

Nous avons choisi de classer ces requêtes en deux catégories : ce qui relève de la forme et donc de la conception du support, et ce qui relève du fond et qui permettrait une meilleure compréhension du sujet développé.

Tableau 17 : Résumé des suggestions

Suggestions	Nombre de participants l'ayant souhaité	Support	Sujet
Rajouter une phrase d'intro pour expliquer le fonctionnement interactif	4	X	
Faire une version mobile	3	X	
Griser les endroits (sur la carte et dans le sommaire de la quête) des endroits déjà parcourus	2	X	
Détailler le sommaire	1	X	
Rajouter un glossaire	5		X
Rajouter des images	4	X	X
Rajouter une chronologie	1		X
Rajouter une présentation générale de Saint-Michel	1		X
Proposer une version en Corse (dans le parlé balanin)	1	X	X
Rajouter un test de connaissance	1		X
Plus d'interactivité	6	X	X
Rajouter des animations	2	X	X
Changer la typo	1	X	

Si certaines suggestions reviennent chez plusieurs participants, on note que d'autres ne proviennent que d'une ou deux personnes. Cependant, il ne s'agit pas uniquement ici de

désirs personnels, mais il s'agit du résultat visible de la diversité professionnelle du panel. Chaque participant apporte ainsi son expérience propre en terme d'accès à la valorisation patrimoniale ou d'accès au numérique. Aussi, ce n'est pas parce qu'une suggestion est donnée par un seul participant qu'elle ne doit pas être prise en compte, car l'objectif final est de multiplier le nombre d'utilisateurs tout en élargissant le type de public.

Rajouter une phrase d'introduction dès la première image (lorsque l'utilisateur doit choisir entre la Quête et la Carte) ne nous semblait pas nécessaire lors de la réalisation du webdocumentaire. Cependant, force est de constater que nombre de participants qui ne s'attendaient pas à un format interactif auraient eu besoin de cette information pour rentrer plus facilement dans l'histoire. La médiation numérique serait ainsi plus adéquate et permettrait de ne pas perdre l'utilisateur dès sa première visite.

De la même façon, proposer une version mobile - impossible avec Klynt - permettrait d'élargir le public, en palliant les problèmes de connexion Internet en se servant de la 4G ou de la 5G et en touchant des cibles plus jeunes. Cela permettrait aussi d'avoir accès au webdocumentaire de façon itinérante même lorsque l'on ne se trouve pas chez soi, voire même d'y avoir accès en étant sur les lieux. Il serait alors interessant d'analyser les expériences vécues par les utilisateurs, puisque l'environnement serait différent et influencerait certainement les conditions de la découverte. La concentration serait-elle mise en difficulté ou bien l'appropriation et l'assimilation des connaissances facilitées par une mise en perspective physique et tangible ? Si de prime abord la forme cartographique se prêterait davantage à cette expérience, la forme narrative à la première personne pourrait être réinventée dans un format plus court. Les participants pourraient de la même façon suivre un itinéraire en choisissant leur route entre plusieurs possibilités et découvriraient les lieux dédiés à San Michele en s'appuyant sur le webdocumentaire tout en parcourant les sites en physique. L'expérience à vivre serait d'autant plus pertinente qu'elle permettrait de réaliser la quête « *en vrai* ».

Cela pourrait permettre de rajouter l'interactivité supplémentaire souhaitée par les participants. Tout en renforçant l'aspect ludique en proposant par exemple un jeu d'énigmes à résoudre, d'éléments à retrouver sur les tableaux pour débloquer des portes cachées dans le webdocumentaire, ou d'objets dissimulés dans des sites qui ne sont pas présentés dans le webdocumentaire. Cela nous permettrait de proposer une expérience transmédia plus immersive que celle que nous avions initialement conceptualisée. Il est possible aussi d'imaginer un questionnaire en fin de parcours, disponible sur un autre support que le webdocumentaire.

Ces perspectives permettraient d'accentuer le rôle de guide médiologique du webdocumentaire et renforcerait la dimension transmitionnelle du dispositif.
L'expérience vécue des utilisateurs pourrait être améliorée à son tour en grisant les étapes déjà franchies et en rajoutant un sommaire plus détaillé qui permettrait de développer les fonctions de repérages et de navigation.
Pour la forme narrative, nous pourrions proposer un onglet Carte qui permettrait à l'utilisateur de se situer sur le territoire, et de voir au fur et à mesure les lieux qu'il a parcouru et ceux qui lui reste à parcourir.
Par ailleurs, rajouter un glossaire accessible à n'importe quel endroit du webdocumentaire, proposant une définition des termes spécifiques, et rajouter une chronologie des différentes époques historiques éviteraient aux utilisateurs d'aller chercher par eux-même les informations et d'être obligés d'interrompre leur expérience.
Quatre participants ont manifesté leur envie d'avoir une vidéo à la place d'une image fixe, ou différentes images vidéos à la place d'une longue. Comme cette remarque avait déjà été soulevée lors du premier entretien et qu'elle revient à nouveau lors du second, on comprend bien les perturbations sensori-cognitives que cela engendre chez ces participants. Il nous parait donc nécessaire de répondre à leur demande afin d'éviter que cela n'interfère dans les expériences des futurs utilisateurs. Cela permettrait alors de porter le récit avec plus d'impact car comme le dit Regis Debray (Op.Cit, p.156) « *Voir c'est abréger. Couper court à la logique linéaire des mots, s'échapper des corridors du syntaxique et embrasser d'un coup toute sa vie antérieure. Merveilleux court-circuit : la vitesse, plus l'enfance.* » Nul doute, qu'une grande majorité des participants - et de fait des futurs utilisateurs - a besoin d'images en mouvement pour développer son imaginaire, de se sentir encore plus au coeur de l'histoire et de fait de retrouver son propre regard en mouvement.
Un participant nous a suggéré de proposer une version en langue corse et particulièrement dans le parlé balanin. Si nous avions déjà imaginé cette adaptation, les particularités langagières d'une micro-région méritent en effet qu'on les prenne en considération, car elles sont elles aussi un élément primordial du patrimoine local. La langue, tout comme les paysages, façonne les hommes et leur territoire. Ainsi proposer cette option et la décliner pour chaque webdocumentaire, nous semble une idée indispensable à mettre en place. Cela permettrait de créer un sentiment d'appartenance supplémentaire en permettant d'avoir une expérience vécue plus intime et une de créer un lien plus fort entre le dispositif et l'utilisateur.

Pour optimiser ces changements, il faudra faire appel à des prestataires de services qualifiés pour la réalisation de cette seconde version d'E Strade di San Michele, notamment concernant le tournage et le montage des vidéos, le travail du son, mais surtout pour créer un support capable d'interactions supplémentaires et qui puisse offrir un option responsive sur mobiles et tablettes.

6.3 Conclusion de la partie : le webdocumentaire, un dispositif de médiations experientielles *via* le numérique

Par le microcosme de la Balagna *via* la forme cartographique et celle du récit narratif à la première personne, les participants ont pu appréhender le macrocosme de San Michele en Corse. Dès lors, la dynamique de construction identitaire s'est élargie en passant de celle d'un lieu à celle d'une personne et enfin à celle d'une communauté (Gantheret, Op.cit.), par les médiations transmissionelles et communicationnelles déployées par notre webdocumentaire, en permettant la (re) « *constitution d'une mémoire collective* » (idem).
Le webdocumentaire, par le biais de l'expérience vécue *via* les formes narratives et cartographique, ébranle alors par émotion « *une mémoire vivante* » (Choay, 1999 in Colonna, Op.cit,p.95).
Le webdocumentaire propose diverses médiations allant au delà de celles supposées initialement :

- **Communicationnelles** : "*techniques, sensori-motrices, sociales, sémio-cognitives, réflexives et praxéologiques*" (Bonfils, Op.cit, p.40) entre l'actant concepteur/ réalisateur et l'actant utilisateur.
- **Numériques** : permet de sensibiliser les participants au potentiel de médiations patrimoniales du numérique *via* un dispositif simple d'utilisation grâce à son interface ludique.
- **Patrimoniales** : sensibilise les habitants d'un territoire à leur patrimoine. Plus la médiation numérique sera réussie, plus les déterminations communes entre l'actant concepteur/réalisateur et celles de l'actant utilisateur influenceront l'expérience vécue de ce dernier et permettra de mieux apprivoiser les réceptions anthropologiques véhiculées, l'utilisateur acquérant alors un regard nouveau grâce à l'expérience vécue.

- **Entre les milieux numérique et physique** : en permettant aux utilisateurs d'appréhender « *l'espace des possibles*[1] » et « *l'espace de l'action*[2] » (Odin, 2011, in Bonfils, Op.cit, p. 108).

Les méditations produites et induites par le webdocumentaire font " *accéder au réel ce qui est enfoui dans les profondeurs du social* » (Caune, Op.cit, p. 119) et dans notre cas ce qui est enfoui dans les profondeurs du communautaire. Le webdocumentaire a à l'évidence permis de mettre à jour une figure patrimoniale oubliée des mémoires.
Mais, au delà de sa fonction anthropologique, le webdocumentaire en déployant des fonctions cognitives et émotives, permet de vivre une expérience qui sert « *la connaissance sensible du monde* » (Colonna, Op.cit, p95) en reprenant notamment les codes ancestraux des sociétés religieuses à travers une initiation et un voyage entre les différents milieux humains - visible et invisible.
De facto, en permettant à la fois de communiquer et de transmettre, le webdocumentaire est à la fois un dispositif médiatique et médiologique :

- **Médiatisation patrimoniale** : permet de communiquer *via* l'esthétique de ses images une information dans l'espace sur un objet patrimonial, à des gens qui ne sont pas forcement sur place (ou qui ne peuvent pas se déplacer).
- **Mise en valeur patrimoniale** : permet de sensibiliser des publics extérieurs à la région à une figure patrimoniale jusqu'alors inconnue mais proche de ce qu'ils ont déjà pu appréhender dans leurs expériences passées.
- **Valorisation patrimoniale** : en dépassant simplement les dimensions esthétiques que propose le dispositif, grâce à la complémentarité des médias (audio, vidéo, texte), à l'interaction et aux déterminations communes, les utilisateurs ne s'intéressent pas simplement à une figure patrimoniale ou à une histoire territoriale, ils parviennent à se les ré-approprier.
- **Transmission patrimoniale** : les participants se sentent dépositaires d'un savoir qu'ils ont envie de partager dans le temps. Ils jouent alors le rôle de transmetteurs/ médiateurs (à la fois numériques et patrimoniaux). La médiation va au delà du dispositif, en ayant un impact sur le réel et sur l'avenir.

---

1 Qui constitue la zone, entre l'espace (milieu) physique et l'espace (milieu) numérique, au sein de laquelle se construit l'imaginaire du sujet.

2 Où se construit l'action du sujet.

6.3.1 L’expérience à vivre : un désir sensible

Cependant, les médiations produites par notre dispositif n'acquièrent de pertinence et de réelle existence qu'en identifiant le désir sous-jacent et de plus en plus prégnant des *aficionados* du patrimoine et utilisateurs du numérique : celui de vivre une expérience qui leur permettrait de se reconnecter non seulement à leur territoire mais à l'écoumène et donc à leur part sensible.
Philippe Bonfils (Op.cit, p.104) nous dit, en parlant des dispositifs immersifs, que :

> « *ces expériences sont aussi sensibles, car ces environnements de communication jouent par leurs modalités sémiotiques sur l’imaginaire des sujets (simulation d’environnements réalistes, reproductions de plus en plus fidèles des mouvements, représentation du sujet à l’écran). Elles s’inscrivent d’une certaine manière dans l’attrait actuel pour le sensoriel et le sensible qui relève, selon Jean-Jacques Boutaud et Eliseo Veron (2007 : 148), d’une société contemporaine dite hypermoderne et portée par des valeurs hédonistes*. »

En ce qui concerne les dispositifs interactifs et la valorisation patrimoniale, on aurait tort de croire que le désir d'expérience qui s’apparenterait alors « *à la recherche de moments de parenthèses « enchantées », de suspensions incrédules, heureuses* » (Bonfils, idem), reflèterait uniquement un besoin de fuir une réalité contemporaine.
Boutaud & Veron (2007, p. 148 in Bonfils, ibid) supposent de la même façon que le sujet en quête d’expériences :

> "*demande à éprouver des sensations, à s’éprouver. Les univers de consommation et les cadres d’échange du quotidien deviennent toujours plus des terrains d’expérimentations, avec des dimensions sensibles (l’expérience vécue) et signifiantes (les signes perçus, les ressentis) qui ressortent des compétences partagées par la sémiotique, le marketing et la communication* »

Dans un cadre patrimonial ce raisonnement, pourtant, ne tient pas. Si l'on suit cette idée, le désir d'expérience d'un individu serait dû aux avancés technologiques des nouveaux outils de communication. Or, c'est parce que l’individu, face à cette réalité technologique, est privé de son identité, car privé de son rapport sensible et ontologique au monde qui l'entoure, qu'il cherche à recouvrer une certaine sensibilité. C'est parce que le patrimoine

a trop souvent été présenté comme un objet figé que l'individu (individualisé dans la société) ne peut se connaitre en lui, et c'est cela qui le conduit à vouloir vivre une expérience « vivante » et communautaire. Pour cela, il fait appel aux moyens mis à sa disposition et auxquels il est techniquement et culturellement habitué : les nouveaux médias et autres outils (réalité virtuelle, jeux vidéos, metaverse prochainement ...) qui sont pourtant parmi les vecteurs à l'origine de son mal-être[1]. Les réponses de notre panel de participants mettent bien en exergue cette utilisation quotidienne d'Internet qui pourtant ne leur procure pas autant de sensations et d'émotions en terme d'expérience patrimoniale que l'exploration « physique » d'un lieu ou d'une culture. Ainsi, le désir de vivre une expérience hors du commun est certes de plus en plus prégnant chez les utilisateurs du numérique, mais toujours insatisfait chez les *aficionados* du patrimoine puisque qu'ils ne peuvent évoluer que dans un espace trop souvent intangible (au sens propre et au figuré), car dépourvu de sens, d'identité et de communauté. Les individus ont envie de se rendre sur place, de toucher, d'explorer, de mener leur propre (en)quête. Ce désir d'expérience patrimoniale émane du fait que l'homme des sociétés modernes en manque de repères symboliques a besoin de se rattacher à quelque chose :

> « *le patrimoine, et donc la langue*[2] *assument de la sorte une fonction compensatrice face à la peur occasionnée par la société post-industrielle et restituent, en partie du moins, "l'image de la puissance d'un peuple »* (*GIL, 1999). A la menace de dissolution des repères symboliques, la société moderne va objectiver la conservation patrimoniale »* (Colonna, Op.cit, p.95).

Or, l'objectivation de la conservation patrimoniale *via* le numérique mène souvent à une impasse. Car la conservation patrimoniale entraine une vision figée, tandis que la valorisation patrimoniale propose une expérience vivante.
La volonté de retrouver ou de vivre un passé souvent fantasmé est aussi l'une des motivations de ce désir d'expérience. La réalité, liée aux outils numériques dont se servent les utilisateurs est dès lors trop perceptible, et freine la « *trajection* » imaginaire du sujet en « détruisant » l'espace des possibles et de l'action.

---

[1] Laurent Collet (Op.cit, p.40) parle d'aliénation de l'individu envers ces nouveaux cadres : "*à force d'emprunter des chemins labyrinthiques pour parvenir à des outils de plus en plus sophistiqués, la technique devient hyperspécialisée et aliénante*". En d'autres termes, l'homme dépourvu de son rapport ontologique et technique au monde qui l'entoure devient dépendant d'outils que d'autres ont créé pour lui. Outils dont il ne comprend ni la fabrication ni le fonctionnement interne mais dont il est pourtant dépendant.

[2] Souligné par le P.14

Cependant, par le biais d'outils construits avec des intentions adéquates, les individus peuvent dépasser l'individualisme des sociétés numériques en renouant au sein de « *l'espace des possibles* » et de « *l'espace de l'action* » des liens entre le Physique et le Numérique. Ces liens permettraient alors une (re) création de sens et la certitude d'un désir d'expérience comblé *via* le numérique.
Cela est perceptible dans notre restitution d'analyse en différents points :

- **L'engouement** que provoque l'évocation du dispositif complémentaire transmédia (les participants s'y projettent pour des balades entre amis ou en famille) qui permet de ré-enchanter le Numérique en alliant l'espace des possibles et celui de l'action
- **La frustration** de ne pas avoir trouvé la cloche (qui démontre leur assimilation au héros et la reconnaissance de « l'objet-symbole » comme un élément d'importance qui guide leur quête) et qui permet de maintenir le désir d'expérience
- **La joie** presque enfantine de vivre une histoire magique, surnaturelle et en dehors du temps linéaire (qui ressort dans le vocabulaire et le ton employé)
- **Le désir** des participants d'une interactivité plus importante encore

C'est pourquoi le discours identitaire (communautaire et social) qui porte la médiation patrimoniale est important dans ces dispositifs interactifs, car il permet d'apporter une réponse en alliant les désirs identitaires et symboliques des individus face au déploiement toujours plus grand des dispositifs contemporains. Ceux-ci, qui semblaient pourtant s'opposer à l'aboutissement du désir d'expérience de l'individu, finissent par constituer une réalité concrète (au sens où l'entend Berque) au sein de laquelle l'utilisateur peut évoluer car en permettant « *une émancipation des individus de leurs cadres de référence* » (Collet, Op.cit, p.43), notre dispositif rend « *possible de nouvelles expériences de consommation et d'usage* » (idem).
Toutefois, ce désir d'expérience est porté par un autre désir, celui du « contrôle » : sur une histoire, sur un territoire. Influencés par une société où les hommes se veulent « maîtres et possesseurs de la nature », les participants gardent cette dynamique d'esprit. La frustration soulevée par l'impossibilité de trouver la cloche, mise en paradoxe avec l'interêt pour l'interaction (que permet la navigation sur la Carte ou la prise de décision qui concerne le choix du chemin dans la partie narrative) est révélatrice de cet aspect.
Cette impression d'être le maitre de ses choix, de son destin, de ses directions et de ses agissements que véhicule l'interaction du webdocumentaire, apporte un sentiment de

toute puissance au participant qui part à la conquête d'un nouveau territoire à explorer. Aussitôt « pris », le territoire - la vidéo visionnée en l'occurrence - est conquis. Le participant balanin le reconnait alors comme sien, l'intègre dans son identité[1]. En se rendant compte paradoxalement que ce territoire conquis était pourtant déjà à lui mais qu'il ne l'avait pas perçu dans ses dimensions mésologiques, donc symboliques et de fait communautaires.

« *Après ton webdocumentaire, je me suis rendu compte que l'on pouvait aussi être un touriste chez soi. Je pensais connaitre la Balagna, c'est quand même l'endroit où j'ai grandi... et puis non en fait ! Je ne m'étais jamais demandé pourquoi ce sommet s'appelait le Sant'Anghjulu ! Je montais juste pour la balade*[2]*.* » nous a dit le participant 27 lorsque nous l'avons vu quelques temps après la phase d'analyse. Si le terrain lui était connu et qu'il y avait déjà crée des liens, cette impression d'être un étranger soulève le fait que la prise de pouvoir ne concernait pas réellement le territoire balanin puisqu'il s'y sentait bien « chez lui » mais reposait sur la ré-appropriation d'une identité communautaire dont il se sentait dépossédé. C'est donc par le biais d'une identité commune que le participant peut construire son identité propre *via* la « *formation d'une nouvelle disposition corporelle, cognitive, psychologique ou émotionnelle* (qui) *passe par deux étapes successives d'intériorisation (prise de conscience et volonté de changement), puis d'incorporation (stabilisation de la nouvelle disposition)* » (Collet, Op.cit, p.47).

Cependant, lorsqu'en fin de parcours le participant n'a pas retrouvé la cloche, il se rend compte qu'il n'est pas totalement cet explorateur des contes, ce conquérant, qu'il n'est pas en définitive le seul maitre à bord puisque le webdocumentaire s'arrête et qu'il ne peut selon sa volonté propre aller plus loin. Cela lui permet toutefois de comprendre qu'il existe d'autres éléments en dehors de son territoire, qui recouvrent une histoire commune à la sienne et qui peuvent participer à une reconnaissance identitaire plus large comprise dans l'insularité, et donc lui insuffler l'envie de continuer sa quête identitaire. C'est aussi ce que ressentent les participants extérieurs au territoire balanin, bien que se reconnaissant dans l'identité balanine, puisque Corses avant tout, ils veulent aussi en savoir plus sur leur identité *pievane*. C'est pourquoi, ils nous demandent si un

---

[1] Identité est ici à comprendre à la fois dans son sens communautaire : ce qui nous rattache à ceux qui ont des points communs culturel, patrimonial et territorial identiques aux nôtres et dans son sens personnel : ce qui émane de notre construction propre, c'est à dire l'ipséité.

[2] Le fait que les participants - car il n'est pas le seul - que nous revoyons en diverses occasions, nous parle toujours de leur expérience vécue du webdocumentaire, démontre bien « les traces » que l'expérience a laissé en eux.

webdocumentaire sur leur région va être réalisé. Ils ont ce désir de partir à la conquête identitaire de leur territoire.

Mais ces retours d'expérience ne sont-ils pas finalement le reflet de l'équilibre instable de notre société traditionnelle insulaire qui oscille entre appartenance communautaire au sein d'un milieu et appartenance sociale et individuelle au sein d'un territoire ? Le reflet aussi des désirs de conquêtes territoriales insufflées par les religions politiques, qui demeurent toutefois imprégnés des conceptions archaïques des sociétés religieuses, de la victoire de la lumière sur le chaos des milieux inconnus. San Michele n'est-il pas lui même la représentation unifiée des parts morcelées de ces sociétés dites traditionnelles ? Dès lors, « recréer du sens » au sein de la société actuelle, ne veut pas dire contribuer à agrandir le fossé qui existe entre deux perceptions du territoire, en privilégiant l'aspect communautaire ou l'aspect social et vice versa, mais cela signifie *a contrario* créer des passerelles entre ces deux concepts qui ont fondé une histoire commune. Il s'agit de rapprocher les parties disloquées de l'homme traditionnel insulaire pour qu'il puisse vivre son identité au sein d'une société plus large, qu'il puisse en faire l'expérience, grâce à des médiations adaptées qui lui permettent de retrouver sa sensibilité patrimoniale.
Si l'on pouvait penser à tort que le Numérique qui symbolise pourtant l'individualisme de l'homme (seul face à son écran et face aux identités noyées du reste du monde) ne pourrait pas reconnecter l'homme à ses milieux et à son territoire, il s'avère qu'il est possible par le biais du « dispositif-passerelle » qu'est le webdocumentaire de refaire naitre le communautaire et l'identitaire.
Ceci étant, ces constatations ne sont valables qu'en regard des particularités et des déterminations de notre panel. Celui-ci est composé nous le rappelons d'un ensemble de sachants, qui ont pu développer, de par leur apprentissage ou leur expérience du terrain, des facultés à remettre en cause leurs connaissances et à questionner leurs acquis. Leur insularité et leur appétence pour le patrimoine les placent dans une position où les liens patrimoniaux n'ont pas besoin d'être recréés. De la même façon, la notion de transmission est ancrée dans leur démarches personnelles et professionnelles. Ces *habitus* comme les nomme Bourdieu (1972), leur permettent de dépasser l'éventuel blocage que l'apport d'une vision particulière et parfois inconnue de leur territoire aurait pu provoquer. D'autre part, notre statut de doctorante nous apporte une certaine crédibilité et une légitimité à leurs yeux. En nous reconnaissant comme jeune chercheuse universitaire, ils placent leur confiance en nous et savent qu'ils vont apprendre quelque chose, puisque nos entretiens sont le résultat pratique de recherches théoriques. C'est

pourquoi nous notions que les participants du panel se plaçaient tous dans une position « d'élèves » et restituaient leurs expériences selon un schéma scolaire[1].
Si nous avions opté pour une analyse sur un autre panel, possédant d'autres déterminations et d'autres *habitus*, il est fortement possible que les résultats auraient été différents.
Néanmoins, en ce qui concerne le panel choisi il est d'une évidence certaine que le webdocumentaire E Strade di San Michele répond au besoin de découverte des participants, tout en décuplant l'envie de vivre une expérience patrimoniale hors normes. Mais cela n'est possible que parce que notre implication personnelle, nos engagements identitaire et scientifique sont au coeur de nos intentions de conceptions.

Dès lors :

- Les déterminations communes entre concepteur et utilisateur permettent l'appropriation du dispositif
- L'interaction du dispositif permet la valorisation de San Michele
- San Michele par ses symboliques permet de recréer du sens
- La recréation de sens permet de solidifier et d'intensifier les déterminations communes tout en initiant une volonté forte de se rendre « sur les lieux » pour les éprouver.

Notre dispositif de médiations patrimoniales dépasse amplement la mise en valeur, en proposant une valorisation auprès du public insulaire. La complémentarité des actions et effets sus-mentionnés permet de dépasser le stade de la valorisation en incitant une démarche de transmission patrimoniale qui permet entre autre de « *détourner la peur de n'avoir rien à laisser aux futures générations* » (Colonna, Op.cit.).
Les actions combinées offrent une expérience à vivre forte et permettent aux participants de se reconnecter à leur patrimoine, à leur terre, à leur milieu, à leur passé, à leur présent, à leur futur.
Par la reconnaissance de cette figure riche et complexe, on redonne du sens au patrimoine matériel et immatériel, en permettant une continuité double (voire même une réactivation) de la figure patrimoniale : une continuité physique de conservation et une

[1] « *L'évolution des cadres théoriques de l'analyse de l'acte d'apprendre invite fortement les observateurs et les chercheurs à comprendre en quoi et comment ces technologies interpellent et renouvellent l'acte de médiation qui fonde la relation pédagogique : relation à soi, relation à l'autre* » (Bélisle et al., 2002, p. 28 in Bonfils, Op.cit, p.52).

continuité de statut symbolique (Davallon, Op.cit, p.95). Non seulement San Michele avait déjà une valeur religieuse et une valeur historique *via* ses édifices, mais il retrouve *via* le webdocumentaire une valeur plus subjective, celle de « l'ancienneté » et de la « symbolicité » (Idem).

Les chapelles dédiées à San Michele ne sont plus de simples bâtiments religieux dispersés ça et là sur le territoire semblables à des centaines d'autres, elles ont une symbolique et une histoire. La toponymie retrouve un sens elle aussi, puisqu'elle vient matérialiser une pensée, une croyance, une symbolique. C'est le paysage en somme qui recouvre son sens. L'expérience alors « *se tisse dans les entrelacs d'être à la fois vivant et immergé dans un monde de signification* » (Schmitt, Op.cit.).

6.3.2 Le webdocumentaire un « dispositif-passerelle » pour recréer du sens

Jusqu'alors les liens purement « physiques » et individuels entre les participants et leur territoire existaient, mais le territoire parcouru et foulé était dépourvu de sens puisque détaché ontologiquement des milieux qui le composent.

Or pour « faire territoire » il faut recréer un sentiment d'appartenance compris dans ses dimensions mésologique, qui aille au delà de l'individualisme des sociétés actuelles. Car l'homme individualisé est dépossédé de son patrimoine[1].

C'est en percevant l'identité comme communautaire et non de façon singulière, le patrimoine comme un *leg* vivant et non comme le reflet d'un passé révolu et en ruine, que l'on peut grâce au webdocumentaire re-créer le « nous ».

Ce « nous » se devant d'être compris dans la notion d'être : « je suis lié à vous » et dans la notion d'avoir : « c'était à eux, c'est aussi à moi et je le lèguerai à mon tour ».

Ainsi par le biais de notre dispositif de médiations patrimoniales les participants ne se reconnectent pas uniquement à un territoire mais aussi aux différents milieux qui le composent. Ils ne trouvent pas uniquement leur place au sein d'une société individualiste mais prennent place au coeur d'une communauté. Ils ne refont pas uniquement du lien, ils retrouvent du sens, de l'harmonie. Par ailleurs, l'appropriation ne concerne pas uniquement le dispositif webdocumentaire en soi ou le contenu patrimonial. Les participants se reconnaissent également dans le milieu qui leur est donné à voir et à ressentir :

[1] Et l'homme dépossédé de son patrimoine est de fait individualisé.

> « *Le processus de réception et de sémantisation qui se met en place marque alors une forme d'appropriation, d'adéquation entre l'individu et les espaces vécus et perçus. Cette adéquation se traduit par la conscience d'une appartenance à la fois sociale, culturelle et spatiale* » (Laudati, 2013, p. 90 in Bonfils, Op.cit, p.53).

En accord avec l'approche énactive proposée par Daniel Schmitt (Op.cit.) et dont s'est aussi emparée Philippe Bonfils (Op.cit, p.45), c'est en arpentant le webdocumentaire que l'utilisateur s'approprie personnellement la figure de San Michele, totalement inconnue avant cela, et qu'il peut dès lors construire le chemin d'une identité commune comprise dans une dynamique alliant le Physique et le Numérique. Mais si l'on interroge l'approche de l'interactionnisme symbolique, c'est aussi à partir d'une symbolique communautaire et sociale que l'utilisateur parvient à (re)sensibiliser son territoire. De fait, « *les facultés cognitives du sujet sont inextricablement liées à l'historique de ce qui est vécu, de la même manière qu'un sentier au préalable inexistant apparaît en marchant* [1]» (Varela, 1997, p. 111),

Mais, si ce « nous » a pu être recréé, c'est uniquement parce que nous possédons une identité similaire aux membres du panel, et qu'ils s'y reconnaissent par la mise en discours des déterminations communes :

> « *il y a des territoires appropriés pour réaliser des « nous » et auxquels, par paradoxe rétroactif, nous appartenons. Le domicile, la rue, le quartier peuvent remplir d'importantes fonctions d'identification forte parce qu'ils sont des « milieux de vie » mobilisant et activant des codes d'appartenance* » (Stryckman, 2012).

Mais également parce qu'ils possèdent encore une « mémoire du contexte culturel » de l'objet patrimonial, car comme le souligne Davallon (Op.cit, p.81) : « *le récepteur doit encore posséder suffisamment de la culture du producteur pour pouvoir comprendre, et même plus simplement porter intérêt, au monument.* »

---

[1] Nous les avons utilisés précédemment déjà, mais les vers "*Caminante no hay camino, se hace el camino à l'andar*", trouvent ici, une nouvelle fois, toute leur signification.

Avant tout, la langue corse, ses idiomes et idiotismes demeurent à notre sens fondamentaux, car ils portent ici la communication[1]. Si, pour l'heure, le webdocumentaire est uniquement en français, la façon de prononcer le nom des lieux ou simplement le nom de Michele ou celui des autres personnages évoqués, a une importance capitale dans l'appropriation identitaire. Une mauvaise prononciation entrainera un blocage certain chez l'utilisateur insulaire en l'empêchant de s'identifier au narrateur. Par ailleurs si la prononciation n'est pas celle du territoire en question[2], cela provoquera le même résultat « celui là, il n'est pas de chez nous ». Or, en excluant le narrateur de ce « nous », aucune identification possible.

D'autre part, l'identification est implicitement voulue et créée lorsque nous disons « *ce n'est pas parce que je m'appelle Vallecalle que je suis de Vallecalle, chez moi c'est la Balagna* ». Nous nous plaçons volontairement aux côtés des habitants balanins « vous et moi avons les même racines et le même but ». Il n'y a pas de sentiment de supériorité de la part de l'héroïne, puisqu'elle invite et tend la main aux utilisateurs « venez avec moi, on va découvrir ensemble ». Elle ne se présente pas comme omnisciente, mais sur un même pied d'égalité, et cela renforce l'assimilation du participant à elle. Cela pourrait être l'une des raisons au fait que les membres du panel balanin se soient davantage reconnus que les autres dans le personnage de l'héroïne et qu'ils ont eu « l'impression d'être elle ». En cela la poésie narratrice est importante, car mettre des mots sur des images en créant un discours d'escorte (Ginette, 1982)[3], c'est donner du sens et du sentiment à ce que l'on voit par le biais des émotions.

Le discours d'escorte est établi de façon implicite dans le webdocumentaire à travers l'articulation du discours narratif de l'héroïne, dès les premières minutes de navigation. La figure patrimoniale et le territoire sont mis en compréhension par le biais d'un discours qui va aider l'utilisateur à donner du sens à ce qu'il voit. En effet, puisqu'elle dispose de déterminations et d'une identité similaires à celles des utilisateurs, comme nous venons de le voir, et si San Michele et le territoire qui s'ouvre sous ses yeux lui font sens, l'utilisateur aura les mêmes sentiments. On a donc un discours d'escorte envers une communauté implicitement dite : les Balanins et les Corses plus généralement, dans laquelle s'inclue l'héroïne. La communauté ici est implicite car non dévoilée de but en

---

[1] La communication non verbale ne peut être perceptible puisque l'héroïne n'apparait jamais.

[2] La Corse possède une pluralité de langage sur l'ensemble du territoire.

[3] Gérard Genette utilisait le terme de « *discours d'escorte* » pour parler des paratextes en littérature servant à accompagner un écrit pour indiquer les interprétations de lecture de celui-ci. On utilise ce terme en SIC pour parler des éléments qui influencent les réceptions et l'interprétation d'un contenu diffusé sur un ou plusieurs médias. (Renaud, 2014)

blanc, c'est aux membres de cette communauté de se reconnaitre en elle. Ce qu'ils peuvent faire *via* l'usage de la langue corse et de la parole « *chez moi c'est la Balagna* ». Les Balanins se reconnaissent dans ce cercle d'appartenance que constitue la Balagna, puis dans celui de la Corse. Pour les autres membres du panel puisque la Balagna fait partie de la Corse, par syllogisme ils font aussi partie de la même communauté. Les cercles d'appartenance insulaires pouvant se concevoir à la façon de l'imbrication des poupées russes : le quartier, le lieu-dit, le village, la pieve, la région, l'île (Gil, 1984, p.63).
Tout au long du webdocumentaire, le discours d'escorte alterne entre opinions données et partage d'expérience de l'héroïne dans un temps analogue à celui de la découverte du territoire par l'utilisateur. De fait, grâce à l'articulation théâtralisée du discours, l'utilisateur pense construire son expérience - qui englobe ses découvertes patrimoniales et donc identitaires - tout en emmagasinant de nouvelles connaissances en même temps que l'héroïne.
Par le discours médiateur anticipé du concepteur, l'utilisateur a donc l'impression de vivre la même expérience que l'héroïne et construit ainsi les piliers de son identité. On assiste à un processus de subjectivation (Bonfils, Op.cit, p.43) orchestré en amont par le concepteur/réalisateur du dispositif. Dans une relation « *entre les vivants et les dispositifs* » (idem) le sujet est ainsi créé par le participant et le participant (re)crée son identité *via* le dispositif. L'héroïne, personnification du concepteur/réalisateur n'étant au final que le reflet *des milles et un visage* que peut avoir l'utilisateur. Ainsi par la « *reconstruction visuelle et symbolique* » (ibid, p.102) d'une identité commune, dans un dispositif numérique par le biais de cet « avatar-héros » dans lequel l'utilisateur prend « corps », on assiste à une reconstruction ontologique et identitaire similaire chez l'utilisateur.
Grâce à l'expérience vécue de l'héroïne, mise en discours par le concepteur/réalisateur et portée par l'interaction du dispositif de médiation du webdocumentaire, l'utilisateur parvient à vivre une expérience similaire :

> *« par unité sociale, ils se centrent et partagent certaines mêmes visions du monde jusqu'à engendrer des phénomènes de replis communautaires. Dans nombre de cas, ils atteignent ce que les psychosociologues nomment le passage au méta-niveau : la capacité à se décentrer, à comprendre le point de vue de l'autre même s'il est différent, et donc à une forme de reconnaissance mutuelle.* » (Bonfils, p.51)

Une nouvelle fois, c'est bien la relation entre le concepteur/ réalisateur et l'utilisateur qui est importante, car nous le comprenons bien, ils n'acquièrent de réalité que dans leur co-existence.

Ce dispositif en permettant la réactivation « *de la mémoire sociale à l'intérieur d'un groupe social qui n'est pas celui d'origine, mais qui fait cependant partie du même ensemble que ce groupe ou a partie liée avec lui* » (Davallon, Op.cit, p.112), par le bais de « *valeur sociale* », c'est-à-dire la cohésion et de l'identité (Davallon, Op.cit, p.56), propose donc un lien entre la technique et la culture - au sens où l'entend Régis Debray[1], entre le passé, le présent et le futur. Ses formes cartographique et narrative permettent aux habitants d'un territoire d'en percevoir la *géosacralisation* par l'implication à la fois physique et émotionnelle que demande le dispositif. En effet « *les relations émotionnelles semblent très efficaces pour pouvoir se lier, se transformer, pour établir une relation stable et robuste avec la réalité »* (Schmitt, Op.cit.). Prenant conscience de la valeur tant symbolique que naturelle de leurs paysages, les utilisateurs parviennent à « retrouver du sens » grâce au multimédia et aux déterminations communes qu'ils partagent avec le concepteur/réalisateur. Le webdocumentaire est le dispositif qui permet de voyager dans le temps et dans l'espace, non pas dans une forme linéaire mais circulaire, il est le lien entre le « ceci » et le « cela » qui permet de fusionner Communication et Transmission par la recréation de sens.

Ce que nous nommons « médiations expérientielles du patrimoine *via* le numérique » définissent et résument les modalités communicationnelles et transmissionnelles du dispositif webdocumentaire établies jusqu'ici.

Le terme de médiation est alors à comprendre dans ses multiples acceptations :

- Dispositif « intermédiaire » au coeur de la passation d'un savoir et d'une identité patrimoniale entre (au moins) deux individus : concepteur/réalisateur et utilisateur
- Dont les usages technologiques permettent d'optimiser l'expérience vécue de l'utilisateur
- Tout en étant le régulateur des conflits identitaires et patrimoniaux de ce dernier

Ainsi dans « *une dynamique de construction de sens* » (Schmitt, Op.cit), le dispositif webdocumentaire par les médiations qu'il déploie permet « *à une culture donnée de*

[1] Et au sens également entendu par Philippe Bonfils (Op.cit.) pour qui, en accord Georges Simondon (1958): « *la technique doit être considérée du point de vue de ses possibilités médiatrices entre les hommes et la nature* ».

rendre plus explicite sa propre différence et les représentations de celle-ci » (Verdoni, 2008) et permet également, comme le dit Di Paolo (2005, in Schmitt, idem) « *l'émergence d'un monde propre* » qui serait donc liée « *à la co-émergence de perçactions et d'émotions* ». Ces médiations n'ayant d'existence qu'en regard du sentiment communautaire perçu dans l'identification identitaire, territoriale et mésologique (des milieux Visible et Invisible) des participants au chercheur et mis en exergue par le biais de l'expérience vécue de l'utilisateur.

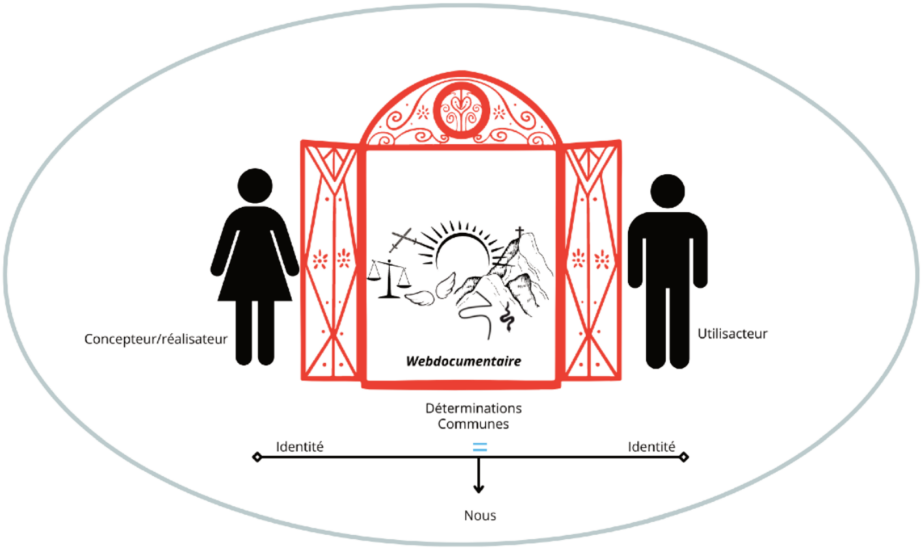


Figure 17 : Le webdocumentaire, un dispositif au coeur du « nous »

Conclusion générale

Le webdocumentaire construit par nos soins, aux formes et figures d'expérience variées et complémentaires, porté par des choix forts (et assumés) de conception donne une dimension nouvelle aux actions de médiations insulaires.
En effet, le double engagement identitaire et scientifique qui a porté notre recherche-action a permis l'émergence d'un troisième engagement : celui des utilisateurs.
L'analyse de l'expérience vécue de 28 participants locaux férus d'histoire et de patrimoine, par le biais d'une méthode inspirée de REMIND, démontre que les déterminations du concepteur doivent impérativement être communes à celles de l'utilisateur afin de dépasser le processus de Communication linéaire et froid, trop souvent central dans les actions de mise en valeur patrimoniale locale du territoire. De fait, en accord avec Daniel Bizeul (2011) ce sont bien :

> « *nos expériences du monde, appréhendées comme singulières, mais en réalité partagées, qui nous rendent possible d'accéder à l'univers mental et affectif des autres, y compris ceux dont le milieu ou la conduite particulières nous sont au départ étrangers.*»

Par là même, c'est cette expérience sensible du monde à la fois personnelle et partagée, qui nous a permis d'accéder par le biais de l'analyse aux médiations induites par le webdocumentaire.
Au delà donc d'une simple mise en valeur, nous constatons qu'une valorisation a pu être effectuée par le biais d'une forme d'expérience narrative couplée à une forme cartographique. Les médiations *expérientielles* produites par les relations entre l'utilisateur et le dispositif, notamment par le biais de l'implication et de l'interaction permises par les formes utilisées ont amené à un processus de transmission, étape finale et indispensable du processus de patrimonialisation.
Dès lors, la valorisation patrimoniale par ses modalités de développement territorial et dans une optique communicationnelle contemporaine, ne peut plus consister à (re)faire uniquement du lien entre l'homme et son territoire. Car la poursuite d'un tel objectif ne permet pas la reconnaissance et l'appropriation sensible dudit territoire, puisque les *trajections* mésologiques indispensables à la recréation ontologique de *sens*, ne sont pas

permises. Les médiations patrimoniales se retrouvant alors engluées dans la simple mise à disposition d'objets patrimoniaux éteints et souvent vides de sens.

Pour recréer du sens il faut donc tenir compte de l'expérience vécue de l'individu. Les objectifs contemporains du processus de patrimonialisation consisteraient donc à assurer des médiations *expérientielles via* le numérique dans le cadre d'une communication circulaire entre les actants concepteurs/réalisateurs et les actants utilisateurs et cela grâce aux outils de communication compris non pas comme de simples supports de diffusion mais comme des dispositifs pertinents de médiation.

Il est vrai qu'introduire le numérique, perçu à tort comme un monde séparé, dans une logique interactive et participative demande une modification et un changement important dans les codes pré-établis des médiations patrimoniales actuelles, tant du point de vue fonctionnel et institutionnel (qui bien que proposant des vitrines numériques, ne construisent leurs actions de médiations qu'en regard des pratiques courantes et habituelles), que du point de vue de la formation scientifique en elle-même. Car en développant des ponts interdisciplinaires entre l'Histoire, la Géographie, l'Anthropologie et les Sciences de l'Information et de la Communication, les médiations patrimoniales bénéficieraient de concepteurs attachés à la fois aux dimensions rigoureuses et éthiques et aux dimensions communicationnelles et esthétiques.

Pour l'heure, il est impératif que les institutions en charge des actions de médiations culturelle et patrimoniale insulaires apprennent à utiliser les dispositifs et outils du numérique et non plus à simplement s'en servir, en parvenant à percevoir les TIC, non plus comme des artefacts mais comme de réels moteurs et facteurs de reliance au service du territoire et de ses habitants.

Face à des individus connectés au numérique mais paradoxalement déconnectés de leurs milieux, il est urgent de sortir des actions proposant uniquement des tentatives d'expériences soit entièrement physiques soit entièrement numériques. Car en agissant ainsi, on coupe derechef les médiations patrimoniales en deux parties distinctes et séparées, sans réaliser que l'une et l'autre doivent être intrinsèquement liées et complémentaires. L'utilisation de dispositifs adéquats, tels que le webdocumentaire et le transmédia, permet de faire non seulement cohabiter ces milieux, mais permet aussi de dépasser l'individualisme marquant des sociétés modernes en redonnant une dimension signifiante et sensible aux territoires.

Seules des médiations patrimoniales comprises comme redonnant du sens aux milieux humains peuvent aider les individus à se départir de l'aliénation actuelle qu'ils ont vis-à-vis du « sachant », perçu comme le garant et le dépositaire d'un leg pourtant commun à

tous. En sortant du « contrat », le patrimoine, qui est actuellement perçu au mieux comme un trésor au pire comme un simple objet dépourvu d'âme, ne sera plus maintenu à distance et vu comme un élément figé à étudier et à vendre.
Car le patrimoine n'est pas uniquement le fait d'une Science et de tous les présupposés que cela implique, il est avant tout un fait identitaire personnel et commun résultant d'un rapport particulier au monde.
En motivant « *la capacité d'engagement des acteurs sociaux, à co-écrire les scenarii du développement* » (Angelini, Venturini, 2008) par le biais d'une participation active, d'une expérience à vivre, voire d'une quête humaine à poursuivre, et en ôtant sa majuscule à la transmission, celle-ci ne sera plus le bien privé d'institutions ou de chercheurs, mais deviendra grâce à son nom commun retrouvé, la mission de tout un chacun.

San Michele, figure oubliée mais pourtant centrale d'une des formes de la religiosité populaire insulaire, possède bien des zones d'ombre qu'il nous faut encore éclaircir.
La mise en lumière de sa « genèse mythique », qui a pris corps dans les sociétés religieuses, et qui s'est modifiée au contact des religions politiques, nous aura permis d'illustrer un pan jusqu'alors méconnu de l'histoire de ces religions qui ont marqué la Corse.
Par le biais de routes existentielles, les symboliques du passage, de la lumière et de la guerre ont perduré jusqu'à nous en donnant formes et couleurs au patrimoine et à la société traditionnelle insulaires. Nous le comprenons bien, c'est la compréhension de la culture qui permet la signification de l'objet patrimonial et dans une même dynamique, c'est la compréhension de l'objet patrimonial qui permet la continuité de la culture.
Les recherches concernant les raisons de son déclin de fait, restent à mettre en évidence, afin que San Michele puisse perdurer dans l'histoire de la Corse et vivre dans les mémoires de ses habitants, pour que ceux-ci puissent trouver dans leur patrimoine une « *valeur d'existence* » (Greffe,1990, p.59, in Davallon, Op.cit, p.56).
En conférant au patrimoine michaelique une « *valeur d'ancienneté* » (le sentiment esthétique) et une « *valeur historique* » (le sentiment éthique) (Choay, in Davallon, Op.cit, p.65), par le biais d'un dispositif de médiations patrimoniales permettant une « *valeur de remémoration intentionnelle*[1] » (Davallon, Op.cit, p.73) San Michele pourra *ipso facto* perdurer en marquant le temps et l'espace des routes *expérientielles* des milieux visible, invisible et numérique.

---

[1] « *Attribution d'une signification dans le but de conserver un souvenir dans la mémoire des générations futures* » (Davallon, Op.cit)

Par ces quelques lignes nos trois années de recherche transdisciplinaires prennent « fin ». L'ajout des guillemets n'est pas innocent, tant il peut être délicat d'objectiver ce terme. Car si le contrat doctoral est bel et bien achevé, la thèse ne devrait pas être perçue comme une fin en soi. Elle peut devenir au contraire la promesse d'un commencement, d'un pacte silencieux du chercheur envers lui même.

La maturité scientifique que nous avons progressivement acquise nous permet d'apercevoir les limites de notre recherche doctorale mais aussi d'entrevoir des possibilités nouvelles.

Ainsi, nous avons conscience que notre dispositif n'obtient sa réussite qu'au regard du panel étudié. *Quid* des utilisateurs non sensibilisés à la question patrimoniale ? Nos perspectives futures tendent à trouver les financements nécessaires qui nous permettraient d'offrir un *design* plus brillant et une interactivité plus riche à E Strade di San Michele. Pourraient en découler alors de nouveaux entretiens avec un (ou des) panel(s) différent(s). L'occasion par exemple de porter à l'attention d'utilisateurs plus jeunes l'histoire de San Michele en Corse, et d'affiner la pertinence du dispositif dans un contexte d'apprentissage ludique. Mais les modifications suggérées par les participants de notre étude permettront-elles d'optimiser au mieux le webdocumentaire, ou bien deviendront-elles l'écueil d'un désir de perfection ?

Réfléchir à l'intégration des plateformes immersives et interactives de réalité virtuelle dans le cadre du dispositif webdocumentaire et du dispositif transmédia est aussi l'une des pistes sur lesquelles nous aimerions nous engager, d'un point de vue à la fois applicatif et réflexif. Interroger l'expérience vécue de ces nouvelles « routes » qui relient désormais les hommes et leurs territoires (dans une virtualité somme toute relative mais dans une tentative ontologique de resacralisation évidente), nous semble être un des questionnements majeurs des enjeux contemporains de la communication et de la patrimonialisation.

Si ces perspectives de recherche sont des promesses d'horizons nouveaux à parcourir, de quête à entreprendre et de trésors à partager, quelles formes prendront les dragons de ces territoires inconnus ?

Bibliographie

Articles

- Aliquot J. Mercure au Liban. topoi. 2009;16(1):241-64.
- Amato Etienne ARmand, Weissberg Jean-Louis. Interfaces. Paris: Anomos; 2003.
- Aubert F. La conception-réalisation : une mutation profonde du secteur de la construction ? Étude des cas britanniques et français: Annales des Mines - Gérer et comprendre. 5 sept 2017;N° 129(3):3-12.
- Bardini T. Entre archéologie et écologie. Une perspective sur la théorie médiatique. Multitudes. 2016;62(1):159-68.
- Bauduin P. Chapitre I. Des sociétés en mouvement. In Paris cedex 14: Presses Universitaires de France; 2018. p. 9-37. (Que sais-je ?; vol. 3e éd.). Disponible sur: https://www.cairn.info/les-vikings--9782130801597-p-9.htm
- Bardiot C, Bomy C, Callens J, Darroch M, Erincin S, Fewster R, et al. Théâtrere et intermédialité [Internet]. Villeneuve d'Ascq: Presses universitaires du Septentrion; 2016 [cité 10 févr 2022]. Disponible sur: http://books.openedition.org/septentrion/8153
- Battistelli S., Nicoli A., Santini D-M. Récits mythiques traditionnels corses : un patrimoine immatériel au service de la valorisation des territoires. CIST2018 - Représenter les territoires / Representing territories, Collège international des sciences territoriales (CIST), Rouen. 2018
- Bonfils Ph. L'expérience communicationnelle immersive : entre engagements, distanciations, corps et présences, Mémoire d'Habilitation à diriger des Recherches. Université de Lille Nord de France, 2014
- Bonfils . Ph. Immersion et environnements numériques : une approche méthodologique par l'expérience vécue. *Questions de communication*, 27, 261-277. 2015.
- Boilley P, Marès A. Empires. Introduction. Monde(s). 2012;2(2):7.
- Bouchardon S, "La littérature numérique", *Terminal* [Online], 101 | 2008, Online since 06 September 2019, connection on 05 July 2022. Disponible sur : http://journals.openedition.org/terminal/4472
- Bourdaa M., Le transmedia storytelling, Terminal, 2013, 112, 7-10 p.
- Cappellini E, Chiarelli B, Sineo L, Casoli A, Di Gioia A, Vernesi C, et al. Biomolecular study of the human remains from tomb 5859 in the Etruscan necropolis of Monterozzi, Tarquinia (Viterbo, Italy). Journal of Archaeological Science. mai 2004;31(5):603-12.
- Carabia J. Hécate, gardienne de la propreté : défense de déposer des ordures sous peine de... palla. 1989;35(1):25-63.

- Charbonnier M. Le montage à l'épreuve du webdocumentaire. entrelacs [Internet]. 10 janv 2016 [cité 11 févr 2022];(12). Disponible sur: http://journals.openedition.org/entrelacs/1802

- Collet L.. Dispositifs multimédias de formation continue et logiques de domination dans les entreprises. *Les Enjeux de l'information et de la communication*, 2001, 14-22. 2001

- Collet L. L'importance du renouvellement des activités info-communicationnelles et des modèles économiques dans le design des dispositifs de presse écrite en ligne. Hermès, La Revue, 76, 169-178, 2016.

- D'Anna A. Les statues-menhirs de Corse : chronologie et contextes, l'exemple de Cauria. dam. 1 janv 2011;(34):2136.

- Davallon J., Le Marec J. L'usage en son contexte. Sur les usages des interactifs et des cédéroms des musées. In: *Réseaux*, volume 18, n°101. Questionner la société de l'information. pp. 173-195, 2000

- Davallon J. Penser le patrimoine selon une perspective communicationnelle. sds. 31 déc 2016;(99):15-29.

- De Bideran J., Bourdaa M. (2017). Quand les experts du patrimoine s'emparent du transmédia *storytelling*: L'exemple de Montaigne Superstar, une stratégie inachevée. *Communication & Organisation*, 51, 43-54. https://doi.org/10.4000/communicationorganisation.5510

- De Lassus A-M. La figure de l'ange thuriféraire en Apocalypse 8. Nouvelle revue théologique. 2021;143(1):15.

- De Lavergne C. La posture du praticien chercheur : un analyseur de l'évolution de la recherche qualitative. Recherches qualitatives - Hors série n°3, Actes du colloque Bilan et prospectives de la recherche qualitative, 2007

- De Ruyt F. Démonologie étrusque [À propos du livre d'Ingrid Krauskopff, Todesdämonen und Totengötter im vorhellenistischen Etrurien. Kontinuität und Wandel]. antiq. 1989;58(1):211-20.

- Debray R. Trace, forme ou message ? Les cahiers de médiologie. 1999;7(1):27.

- Derex J-M. Géographie sociale et physique du paludisme et des fièvres intermittentes en France du XVIIIe au XXe siècles. Histoire, économie & société. 2008;27e année(2):39-59.

- Dewincklear D. LA QUESTION DE L'INITIATION DANS LE MYTHE DE LA CAVERNE. Revue de Philosophie Ancienne. 1993;11(2):159-75.

- Di Crosta M. Entre cinéma et jeux vidéo : l'interface-film. questionsdecommunication. 1 sept 2012;(21):299-301.

- Faure P. L'ange du haut Moyen Âge occidental (IVe—IXe siècles) : création ou tradition? medi. 1988;7(15):31-49.

- Faure P. Les cieux ouverts - les anges et leurs images dans le christianisme médiéval (xie-xiii: Étude d'anthropologie et d'iconographie religieuses. ccrh [Internet]. 4 oct 1994 [cité 20 mars 2021];(13). Disponible sur: http://journals.openedition.org/ccrh/2699

- Flori J. L'Église et la Guerre Sainte : de la « Paix de Dieu » à la « croisade ». Annales. avr 1992;47(2):453-66.

- Frank VW. Roger Lambrechts, Les miroirs étrusques et prénestins des Musées Royaux d'Art et d'Histoire à Bruxelles. :4.

- Franzini A. Le culte de saint Martin en Corse au temps du gouvernement pisan et dans les siècles antérieurs, en relation avec les régions voisines. mefrm. 1 janv 2021; (133-2):255-91.

- Friedheim E. Le milieu rabbinique face aux diversités sociales et religieuses en Palestine romaine du I er au IV e siècle de notre ère. In: Vannier M-A, éditeur. Judaïsme et christianisme chez les Pères [Internet]. Turnhout: Brepols Publishers; 2016 [cité 5 mai 2021]. p. 147-64. (JAOC Judaïsme antique et origines du christianisme; vol. 8). Disponible sur: https://www.brepolsonline.net/doi/10.1484/M.JAOC-EB.5.110702

- Gantheret L. Navigation centrée, identité territorialisée et géopoétique dans les documentaires interactifs : L'exemple de Sacrée montagne1. entrelacs [Internet]. 10 janv 2016 [cité 11 févr 2022];(12). Disponible sur: http://journals.openedition.org/entrelacs/1940

- Gantier S. Usages prescrits et figure de l'utilisateur modèle dans le design du web-documentaire B4, fenêtres sur tour. communication [Internet]. 11 déc 2015 [cité 10 févr 2022];(vol. 33/2). Disponible sur: http://journals.openedition.org/communication/5709

- Gantier S. Scénariser le rôle et le pouvoir d'agir de l'utilisateur : vers une typologie interactionnelle du documentaire interactif. entrelacs [Internet]. 10 janv 2016 [cité 10 févr 2022];(12). Disponible sur: http://journals.openedition.org/entrelacs/1840

- Garcia, J. (1993). La théorie de la « valuation » chez John Dewey. Dans : Renée Bouveresse éd., *Éducation et philosophie: Écrits en l'honneur d'Olivier Reboul* (pp. 113-120). Paris cedex 14: Presses Universitaires de France. Disponible sur : https://doi.org/10.3917/puf.bouve.1993.01.0113

- Gaudenzi S, Gantier S. Vers un canevas méthodologique pour le design d'œuvres audiovisuelles interactives. Interfaces numériques. 11 mars 2019;7:1.2 Mo.

- Gauthier C. Temps et eschatologie. assr. 1 juill 2013;(162):123-41.

- Guelpa P. Les 100 légendes de la mythologie nordique [Internet]. Paris cedex 14: Presses Universitaires de France; 2018. 128 p. (Que sais-je ?). Disponible sur: https://www.cairn.info/les-cent-legendes-de-la-mythologie-nordique--9782130792918.htm

- Guibal F. Paul Beauchamp, arpenteur de la Bible. Esprit. 2009;Décembre(12):37-50.

- Guittard C. Le calendrier romain des origines au milieu du Ve siècle avant J.-C. bude. 1973;1(2):203-19.

- Herrgott C. Les citadelles urbaines en Corse : patrimonialisation d'un territoire particulier. etudescaribeennes [Internet]. 26 mars 2014 [cité 9 févr 2022];(26). Disponible sur: http://journals.openedition.org/etudescaribeennes/6714

- Istria D. Les marquis Obertenghi dans le nord de la Corse (fin du XIe siècle-milieu du XIVe siècle). La mise en place d'un réseau de fortifications. mefr. 2000;112(1):225-58.

- Janin R. Les sanctuaires byzantins de saint Michel (Constantinople et banlieue). rebyz. 1934;33(173):28-52.

- Jeanneret Y. Critique de la trivialité. Les médiations de la communication, enjeu de pouvoir, Paris, Éditions Non Standard, 2014

- Jenkins H. Transmedia Storytelling: Moving Characters from Books to Films to Video Games Can Make Them Stronger and More Compelling. MIT Technology Review. 2003

- Jenkins H. Fans, blogger and gamers. New York University Press. 2006

- Jenkins H., La licorne origami contre-attaque, Terminal, 112, 2013, 11-28 p.

- Klein A. Le webdocumentaire : un outil numérique innovant au service de l'enseignement, de la recherche et de la valorisation. revuehn [Internet]. 1 juin 2020 [cité 11 févr 2022];(2). Disponible sur: http://journals.openedition.org/revuehn/418

- Margel S. Le corps des anges: Recherche sur les fondements de l'angélologie chrétienne. asr. 1 sept 2017;(124):101-10.

- Merzeau L. Du monument au document. Les cahiers de médiologie. 1999;7(1):47.

- Nicoli A, D-M Santini. 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, Online since 01 January 2017

- Odin R, Péquignot J. De la sémiologie à la sémio-pragmatique, du texte aux espaces mentaux de communication: Entretien avec Roger Odin, réalisé par Julien Péquignot. communiquer. 30 sept 2017;(20):120-40.

- Papa F, Collet L, Landel P-A. TIC et développement durable : du maillage à la valorisation des territoires de montagne. rga. 2006;94(3):89-97.

- Renaud L. Les figures métaphoriques du transmédia. Analyse sémiotique du discours d'escorte du Transmedia Lab d'Orange: Les Enjeux de l'information et de la communication. 2 août 2015;n° 15/2(2):63-72.

- Ropars J-M. Le dieu Hermès et l'union des contraires. gaia. 2016;19(1):57-117.

- Rovelli A. Émission monétaire et administration dans le royaume d'Italie. À propos des analyses des deniers carolingiens du Cabinet des Médailles. numi. 2009;6(165):187-201.

- Rudhardt J. A propos de l'Hécate hésiodique. 1993 [cité 20 mars 2021]; Disponible sur: http://www.e-periodica.ch/digbib/view?pid=mhl-001:1993:50::327

- Schlegel J-L. L'eschatologie et l'apocalypse dans l'histoire : un bilan controversé. Esprit. 2008;Mars/avril(3-4):88-103.

- Schmitt D., Aubert O. REMIND : une méthode pour comprendre la micro-dynamique de l'expérience des visiteurs de musées. Revue des Interactions Humaines Médiatisées (RIHM) = Journal of Human Mediated Interactions, 2017

- Schmitt D. L'énaction, un cadre épistémologique fécond pour la recherche en SIC. Les Cahiers du numérique. 2018;14(2):93-112.

- Schmitt D. Le corps-trace des visiteurs au prisme de l'énaction. L'Homme-trace. La trace, du sensible au social, CNRS Editions, 2022

- Schirrer M., Schmitt D. Les émotions dans l'activité de recherche. Le cas de la conduite d'entretiens. CORPS : Revue Interdisciplinaire, 2016,

- Schirrer M., Schmitt D. De possibles vertus des émotions dans l'activité de recherche. Le cas des entretiens en resitu subjectif (RSS). Le chercheur en activités, 2022

- Sperber, D P. Le Savoir des anthropologues. Trois essais. Homme. 1982;79-81.

- Thoury, C. L'engagement étudiant dans un monde d'individualisation : construction identitaire et parcours politiques. Thèse en Sociologie. Université Sorbonne Paris Cité, Français. 2017

- Venturini MM., Tic, culture, territoire : le trièdre du développement patrimonial, Communication et Organisation, 30, 2006, 216-228 p.

- Verdoni D. Inventaire et valorisation des patrimoines socioculturels: Un programme pour l'Université de Corse. Ethnologie française. 2008;38(3):535.

- Verhoeve Y-M. Le royaume lombard et les duchés : formes et moyens d'une intégration progressive. medievales. 1 déc 2006;(51):21-36.

- Wachter RF, Briggs GP, Pedersen CE. Precipitation of phase I antigen of Coxiella burnetii by sodium sulfite. Acta Virol. nov 1975;19(6):500.

- Weiss M-C. Golu, Tavignanu et zones attenantes: études récentes des préhistoriens de l'Université de Corse. [Corte] Ajaccio: Università di Corsica-UMR LISA 6240 du CNRS Albiana; 2010.

- Weissberg J-L, Armato ÉA. Interfaces. Paris: Anomos; 2003.

- Will E. Mithra et les astres. syria. 1990;67(2):427-33.

Chapitre d'ouvrage

- Bonfils Ph. Chapitre 10. Dispositifs numériques et environnements immersifs : nouvelles formes de médiation, problématiques, usages, et pratiques communicationnelles. Dans : C. Peltier, *La médiatisation de la formation et de l'apprentissage: Mélanges offerts à Daniel Peraya* (pp. 199-214). Louvain-la-Neuve: De Boeck Supérieur, 2014.

- Bonfils Ph., Collet L., Durampart M. L'expérience vécue comme alternative à la question des usages numériques. Dans Leleu-Merviel S., Schmitt D., Useille P. *De l'UXD au LivXD. Design des expériences de vie* (pp. 109-127), Londres, Iste Éd., coll. Sciences, société et nouvelles technologies ; 2018, 296 p.

- Bourdaa M. La démarche ethno-fan : de l'importance de l'immersion du chercheur dans les communautés de fans dans l'étude du Transmedia Storytelling. Dans Lécossais Sarah, Quemener Nelly, *En quête d'archives : bricolages méthodologiques en terrains médiatiques*, Ina. pp. 131-138, 2017

- Broc N. Géographie les grandes lignes. Dans R. Debray (ed). *Qu'est ce qu'une route ?* n°2, (pp.37-40), Cahiers de Médiologie. 1996

- Casanova N., Brand C., Landel P-A. Revivre ou vivre autrement dans les territoires ruraux : pour un dépassement de la valeur économique du patrimoine. Dans J-M Furt et A.Fazi (coord.) *Vivre du patrimoine. Un nouveau modèle de développement*. (pp. 407-424) L'harmattan

- Colonna R. De la notion de patrimoine aux langues minoritaires : itinéraires croisés. L'exemple corse. Dans J-M Furt et A.Fazi (coord.) *Vivre du patrimoine. Un nouveau modèle de développement*. (pp. 87-100) L'harmattan

- Dragonnet Fr. Route, anti-route, métaroute. Dans R. Debray (ed). *Qu'est ce qu'une route ?* N°2 (pp. 19- 32) Cahiers de Médiologie. 1996

- Fogacci T. Bestiaire. Dans T. Sabiani, *Encyclopedia Corsicae*, Vol.3. Albiana, 2004

- Furt J-M, Storai C. Quelle organisation sociale pour une économie patrimoniale ? Dans Dans J-M Furt et A.Fazi (coord.) *Vivre du patrimoine. Un nouveau modèle de développement*. (pp. 397-406) L'harmattan

- Laudati P., Leuleu-Merviel S. De l'UXD au LivXD vers le concept d'expériences de vie et leur design. Dans Leleu-Merviel S., Schmitt D., Useille P. *De l'UXD au LivXD. Design des expériences de vie* (pp. 9-32), Londres, Iste Éd., coll. Sciences, société et nouvelles technologies ; 2018, 296 p.

- Santini D-M, Nicoli A. Du récit de tradition orale à l'expérience transmédiatique : retour sur quatre projets de valorisation active du patrimoine immatériel de Corse. Dans M. Bourdaa, J. De Bideran. *La valorisation culturelle et le transmédia storytelling* (pp. 99-125) Paris, Complicités, Collection Muséo-Expographie, 2021

- Schmitt D., Blondeau V., Meyer-Chemenska M., Aubert O., Abba H. REMIND Group : objectiver son expérience pour concevoir des projets. Dans S. Leleu-Merviel, Y. Jeanneret, I. Saleh & N. Bouhaï. Le numérique à l'ère des designs, de l'hypertexte à l'hyper-expérience (pp.360-375), ISTE Editions, 2017.

- Schmit D., Blondeau V. Un pas vers le Design d'expérience dans les musées. Dans Leleu-Merviel S., Schmitt D., Useille P. D*e l'UXD au LivXD. Design des expériences de vie* (pp. 225-235), Londres, Iste Éd., coll. Sciences, société et nouvelles technologies ; 2018, 296 p.

- Thury-Bouvet Ghj. L'orcu. Dans T. Sabiani, *Encyclopedia Corsicae*, Vol.3. Albiana, 2004

- Thury-Bouvet Ghj.,Salini D. Les pierres. Dans T. Sabiani, *Encyclopedia Corsicae*, Vol.3. Albiana, 2004

- Vallet O. Le routard et la routine. Dans R. Debray (ed). *Qu'est ce qu'une route ?* n°2 (pp. 33-36), Cahiers de Médiologie. 1996

- Verdoni D. L'espace insulaire corse : quel processus de patrimonialisation ? Dans M-A Maupertuis, *La Corse et le développement durable* (p.279-286). Albiana, 2010

- Zreik K.,Ali A. Expérience du participant dans une installation d'illusion d'optique Dans Leleu-Merviel S., Schmitt D., Useille P. *De l'UXD au LivXD. Design des expériences de vie* (pp. 161-204), Londres, Iste Éd., coll. Sciences, société et nouvelles technologies ; 2018, 296 p.

Ouvrages :

- Ajaccio F-X. Les fresques des chapelles romanes corses: un art chrétien dévoilé. Porto-Vecchio, Corsica, France: Éditions Clémentine; 2019. 166 p.

- Angélis G, Giorgi D, Grelou G. Guide de la Corse mystérieuse. 2006.

- Asbjørnsen PC, Moe J, Patrix J-M. Contes de Norvège. I I. 2017.

- Bachelard G. La terre et les rêveries du repos. 3. trimestre. Paris: Corti; 2010. 376 p.

- Barthes R., *Introduction à l'analyse structurale des récits*. Communications, 8, Recherches sémiologiques : l'analyse structurale du récit. 1966, 1-27 p

- Berque A. Du geste à la cité: formes urbaines et lien social au Japon. Paris: Gallimard; 1993. 247 p. (Bibliothèque des sciences humaines).

- Berque A. Ecoumène: introduction à l'étude des milieux humains. Paris: Belin; 2009. 271 p. (Mappemonde).

- Bertrand C, Bertrand G. Une géographie traversière: l'environnement à travers territoires et temporalités. 2002.

- Bideran J,Bourdaa M. Valoriser le patrimoine: via le transmedia storytelling: réflexions et expérimentations. Paris: Complicités; 2021. 184 p. (Collection Muséo -expographie).

- Bonaventura Da Sorrento P. Michael. Edizioni Michael. 2001

- Bonin H. La géographie en action ou Les territoires des géographes: ouvrage en hommage au professeur de Sciences po Bordeaux, Michel Favory. Pessac: Maison des sciences de l'homme d'Aquitaine; 2021.
- Bouttier-Couqueberg C, éditeur. Dictionnaire de la mythologie gréco-romaine: illustrée par les récits de l'Antiquité. Nouvelle édition corrigée. Paris: Omnibus; 2016. 1003 p.
- Bricault L, éditeur. Les cultes isiaques dans le monde gréco-romain. Paris: Les Belles Lettres; 2013. 575 p. (La roue à livres/Documents).
- Briquel D, Briquel D. La civilisation étrusque. Paris: Fayard; 1999. 353 p.
- Brock M, Fontès A, Rovetta A, di Milano C, Russo D, Vauchez A. Sous la direction de Daniel Russo. :915.
- Burkert W, Deforge B, Bardollet L. Les Cultes à mystères dans l'antiquité. Paris: Les Belles Lettres; 1992.
- Campbell J. Le héros aux mille et un visages. 2013.
- Caune J. La médiation culturelle: expérience esthétique et construction du vivre-ensemble. Nouvelle éd. revue et augmentée. Fontaine: Presses universitaires de Grenoble; 2017. (Communication, médias et société).
- Chalier C. Des anges et des hommes. Paris: Albin Michel; 2007.
- Colin D. Dictionnaire des symboles, des mythes et des légendes. Paris: Hachette; 2000.
- Chiorboli G. Langue corse et noms de lieux: la grammaire des toponymes. Aiacciu [i.e. Ajaccio]: Albiana; 2008. (Prova).
- Collognat A. Dictionnaire de la mythologie gréco-romaine: illustrée par les récits de l'Antiquité. Nouvelle éd. corrigée. Paris: Omnibus; 2016.
- Combet-Farnoux B. Mercure romain. Le culte public de Mercure et la fonction mercantile à Rome de la République archaïque à l'époque augustéenne. Revue belge de Philologie et d'Histoire. 1982;228-9.
- Culioli G-X. Contes et légendes de l'île de Corse. Ajaccio: Editions DCL; 1998. 297 p.
- Davallon J. Le don du patrimoine: une approche communicationnelle de la patrimonialisation. Paris: Hermès science publications-Lavoisier; 2006. (Collection Communication, médiation et construits sociaux).
- Debray R. Vie et mort de l'image: une histoire du regard en Occident. Paris: Gallimard; 1992. 412 p. (Bibliothèque des idées).
- Debray R, éditeur. Qu'est-ce qu'une route? Paris: Gallimard; 1996. 317 p. (Les cahiers de médiologie).
- Debray R. Introduction à la médiologie. Paris: Presses Univ. de France; 2000. 223 p. (Collection Premier cycle).

- Debray R. Entretiens d'un été. Paris: Desclée de Brouwer : France culture; 2010. 262 p.
- Debray R. L'angle mort. Paris: Les Éditions du Cerf; 2018. 81 p.
- De Montillet A. Rapport sur les mégalithes de la Corse. 1893
- Descartes R. Discours de la méthode. 2016.
- Descola P. Par-delà nature et culture. Paris NRF : Gallimard; 2005. 623 p. (Bibliothèque des sciences humaines).
- Dontenville H. Mythologie française. Paris: Payot & Rivages; 1998. 267 p. (Petite bibliothèque Payot).
- Durkheim É. Les formes élémentaires de la vie religieuse: le système totémique en Australie. Paris: CNRS éd; 2014. (Biblis).
- Eco U. Le Nom de la rose: roman. Paris: Librairie générale française; 1983. (Le Livre de poche).
- Eliade M. Initiation, rites, sociétés secrètes: naissances mystiques; essai sur quelques types d'initiation. Nachdr. Paris: Gallimard; 2008. 282 p. (#196,2008#Collection folio Essais).
- Eliade M. Le sacré et le profane. Nachdr. Paris: Gallimard; 2019. 185 p. (Collection folio Essais).
- Fazi A., Furt J-M. Vivre du Patrimoine. Un nouveau modèle de développement. LHarmattan, 2012.
- Faure P. L'ange du haut Moyen Âge occidental (IVe—IXe siècles) : création ou tradition? medi. 1988;7(15):31-49.
- Flori J. L'Église et la Guerre Sainte : de la « Paix de Dieu » à la « croisade ». Annales. 1992;453-66.
- Gauchet M. Le désenchantement du monde: une histoire politique de la religion. Paris: Gallimard; 2014. 457 p. (Collection folio essais).
- Greimas AJ. Sémantique structurale. Paris (6, avenue Reille 75685): P.U.F; 2015.
- Guériff F. Guérande et le culte de Saint Michel. Bulletin de la société de mythologie française; 1991.
- Hesiod, Brunet P, Leclerc M-C. La Théogonie, Les travaux et les jours, Le Bouclier, Le Catalogue des femmes (fragments), Autres fragments. Paris: Libraire Générale Française; 2000.
- Istria D. Le Moyen Âge en Corse. Ajaccio: SCÉRÉN-CRDP de l'Académie de Corse; 2012.
- Jaffé D, Alliance israélite universelle. Studies in rabbinic Judaism and early Christianity text and context [Internet]. Boston: Brill; 2010 [cité 20 mars 2021]. Disponible sur: http://site.ebrary.com/id/10439284

- Jannot J-R. Religion in ancient Etruria. Madison: University of Wisconsin Press; 2005. 229 p. (Wisconsin studies in classics).
- Jung CG, Le Lay Y, Cahen R, Cazenave M. Les Racines de la conscience: études sur l'archétype. Paris: Librairie générale française; 1995.
- Kolpaktchy G. Livre des morts des anciens Égyptiens. Paris: J'ai lu; 2009. (J'ai lu).
- Larrue J-M, éditeur. Théâtre et intermédialité. Villeneuve-d'Ascq: Presses universitaires du Septentrion; 2015. 458 p. (Arts du spectacle. Images et sons).
- Leconte-Tusoli S, Franceschini L, Weiss MC, éditeurs. Guide archéologique de la Corse. Ajaccio: Albiana; 2006. 141 p.
- Leland CG. Etruscan Roman Remains in Popular Tradition [Internet]. T. F. Unwin; 1892. Disponible sur: https://books.google.bf/books?id=zaFJAAAAMAAJ
- Lemaître N. Réseaux religieux et spirituels: du Moyen âge à nos jours. CTHS, 2018.
- Lernould A, éditeur. Le visage qui apparaît dans le disque de la lune: De facie quae in orbe lunae apparet [Internet]. Presses universitaires du Septentrion; 2013 [cité 20 mars 2021]. Disponible sur: http://books.openedition.org/septentrion/5872
- Lévi-Strauss C. Le regard éloigné. Paris: Plon; 1983. 398 p.
- Luccioni P-J. Art et Traditions populaires de Corse. Coll Tempi fà.Ajaccio, Albiana, 2007
- Luccioni P-J., Walter P. Pastori di Corsica : Usi sacri è prufani - Rites et croyances,. Vol.1.Ajaccio, Albiana, 2017
- Malory T, Caxton W, Goubert P, Gauvin C. Le roman du roi Arthur et de ses chevaliers de la Table Ronde (Le morte d'Arthur). Nantes: L'Atalante; 2015.
- Mariani FA. Speloncato de A à Z [Internet]. F.A. Mariani; 2009. Disponible sur: https://books.google.fr/books?id=9iLdSAAACAAJ
- Martin H. Mentalités médiévales. 2: Représentations collectives du XIe au XVe siècle. 1. éd. Paris: Presses Univ. de France; 2001. 297 p. (Nouvelle Clio L'histoire et ses problèmes).
- Martinez-Gros G. Brève histoire des empires: comment ils surgissent, comment ils s'effondrent. 2016.
- Maupertuis M-A, éditeur. La Corse et le développement durable. Ajaccio: Albiana; 2010. 350 p.
- Mazoyer M, Roudart L. Histoire des agricultures du monde: du néolithique à la crise contemporaine. Nouv. éd. Paris: Éd. du Seuil; 2002. (Points).
- Mattei N. Le baroque religieux corse. Albiana, 2009
- Mojsov B. Osiris: mort et renaissance d'un dieu. Paris: Flammarion; 2007.

- Moracchini-Mazel G. Corsica sacra. Porto-Vecchio: A. Stamperia; 2004. 1 p.
- Multedo R. Le folklore magique de la Corse. Nice: Bélisane; 1982. 365 p. (Collection Bélisane).
- Odin R. De la fiction. 1re éd. Bruxelles: De Boeck Université; 2000. 183 p. (Arts et cinéma).
- Otto WF, Lévy P, Otto WF. Dionysos Le mythe et le culte. 1969.
- Ovid, Martin C. Metamorphoses. New York: W.W. Norton & Co.; 2005.
- Page RI, Cler C. Mythes nordiques. Paris: Editions du Seuil; 1993.
- Pergola P. Topographie chrétienne et archéologie de l'Antiquité tardive et du haut Moyen Âge. Le cas de la Corse. mefr. 1991;103(2):865-7.
- Platon. La république. Éd. corrigée et bibliographie mise à jour en 2016. Paris: Flammarion; 2016. (GF).
- Plutarque. Isis et Osiris. Clermont-Ferrand: Éditions Paleo; 2020. (La bibliothèque de l'Antiquité).
- Pomponi F. Le Mémorial des Corses. Ajaccio (19, cours Napoléon, 20000): Le Mémorial des Corses; Tome 1 à 7 1981.
- Richardson L. A new topographical dictionary of ancient Rome. Baltimore: Johns Hopkins University Press; 1992. 458 p.
- Tassignon I. Iconographie et religion dionysiaques en Gaule Belgique et dans les deux Germanies. Genève: Diffusion Libr. Droz; 1996. 378 p. (Bibliothèque de la Faculté de philosophie et lettres de l'Université de Liège).
- Teyssèdre B. Naissance du diable: de Babylone aux grottes de la mer Morte. Paris: Michel; 1985. 406 p.
- Tiévant C, Desideri L. Almanach de la mémoire et des coutumes: Corse. Paris: Editions Albin Michel; 1990.
- Trojani A. Contes populaires et légendes de Corse. Paris: France loisirs; 1964.
- Turcan R. Mithra et le mithriacisme. 5e tirage. Paris: Les Belles Lettres; 2017. 215 p. (Histoire).
- Verdoni D. A settimana santa in Corsica: une manifestation de la religiosité populaire anthropologie du patrimoine social. Ajaccio: Albiana; 2003.
- Vogler C, Atoch F, Stevens K. Le guide du scénariste: la force d'inspiration des mythes pour l'écriture cinématographique et romanesque. Nouvelle éd. Paris: Dixit éd; 2013.
- Weiss M-C, éditeur. Golu, Tavignanu et zones attenantes: études récentes des préhistoriens de l'Université de Corse. Ajaccio: Albiana; 2010. 61 p.

- Weissberg J-L. Présences à distance: déplacement virtuel et réseaux numériques: pourquoi nous ne croyons plus la télévision. Paris: Harmattan; 1999. 301 p. (Collection Communication et civilisation).

- Will E. Mithra et les astres. Syria Archéologie, Art et histoire. 1990;427-33.

- Zdzislaw J-K. Sotto l'ala di San Michele. Effata Editrice; 2019

- Zografou A. Chemins d'Hécate: Portes, routes, carrefours et autres figures de l'entre-deux [Internet]. Presses universitaires de Liège; 2010 [cité 20 mars 2021]. Disponible sur: http://books.openedition.org/pulg/1641

Thèses et HDR :

- Acquaviva-Bosseur J. Una semiotica di l'elementi in Corsica : rigiru spaziutempurale è imaginariu cullettivu [Internet] [PhD Thesis]. 2007. Disponible sur: http://www.theses.fr/2007CORT0042

- Bonfils Ph. L'expérience communicationnelle immersive : entre engagements, distanciations, corps et présences, Mémoire d'Habilitation à diriger des Recherches. Université de Lille Nord de France, 2014

- Broc D. Dynamiques politiques, économiques et sociales dans la Corse médiévale : le Diocèse de Nebbio (XI° siècle – c. 1540) [Internet] [PhD Thesis]. 2014. Disponible sur: http://www.theses.fr/2014CORT0010/document

- Collet L, Analyse de la performation dynamique des agences de communication : expérience utilisateur et formes multimédias interactives, 2018

- Dehoux E. Saints guerriers: Georges, Guillaume, Maurice et Michel dans la France médiévale (XIe-XIIIe siècle) [Internet]. Presses universitaires de Rennes; 2014 [cité 20 mars 2021]. Disponible sur: http://books.openedition.org/pur/51483

- Denèle C. L'iconographie de saint Michel archange dans les peintures murales et les panneaux peints en Italie : (1200-1518) [Internet] [PhD Thesis]. 2014. Disponible sur: http://www.theses.fr/2014DIJOL041

- Nicoli A. Approche communicationnelle des récits mythiques de la pieve d'Orezza. Faire de la mémoire populaire un patrimoine vivant [Internet] [PhD Thesis]. 2017. Disponible sur: http://www.theses.fr/2017CORT0019

- Santini D-M, A Fola corsa trà identità è universalità, 1998

Liste des Annexes

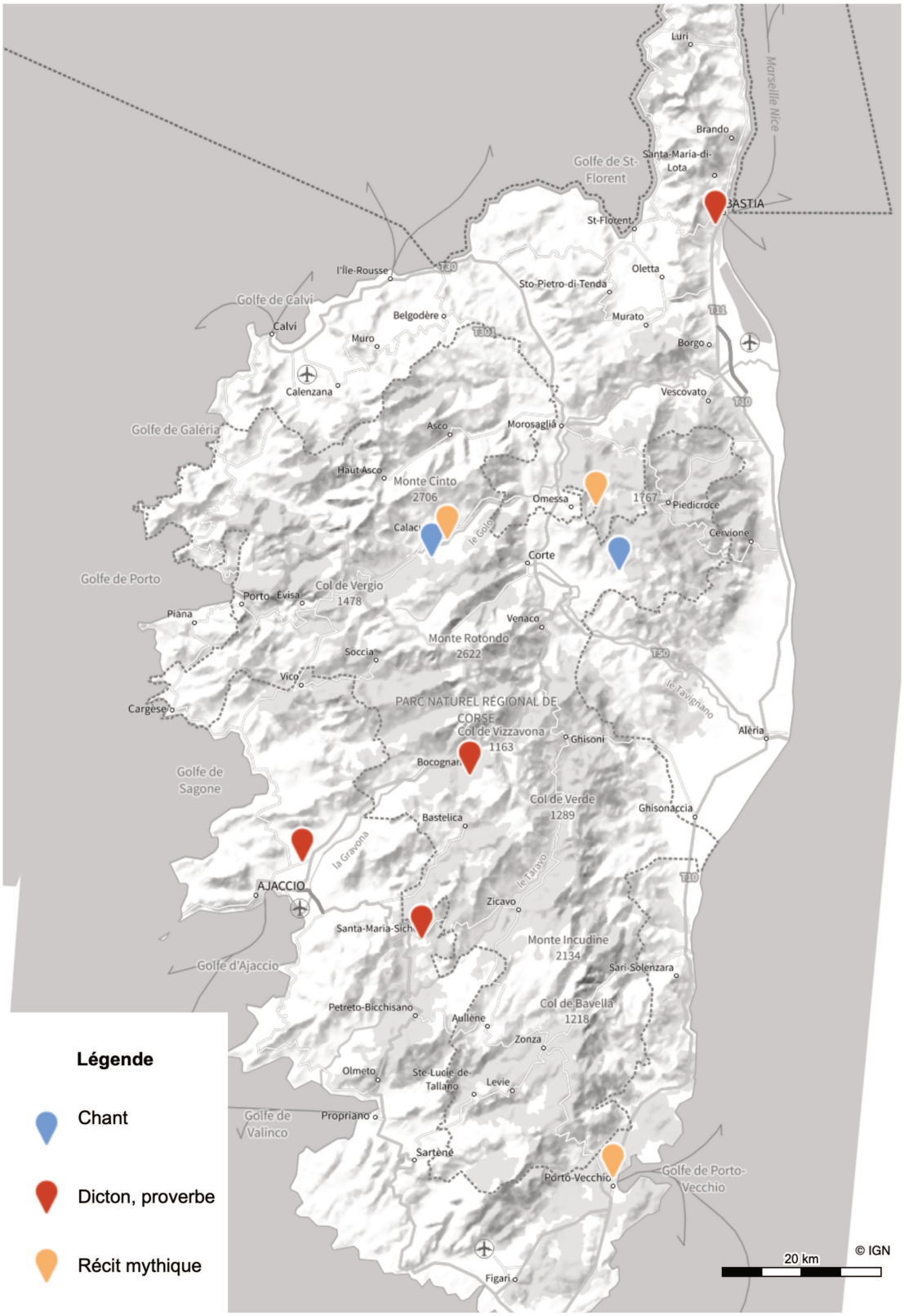
Afin d'alléger le document écrit et pour permettre une meilleure visibilité, les annexes ci-dessous sont hébergées en ligne sur :
https://udcpp-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/vallecalle_e_mail_universita_corsica/EhyN9BsefuBLhRkKez9z6sEBjaJmmsADE7hMbH9jBNtQ4A?e=VhxDxF

Annexe 1.1 : Inventaire général San Michele
Annexe 1.2 : Récapitulatif général San Michele
Annexe 2 : Cartographie de San Michele par pieve
Annexe 3 : Inventaire et classification des attributs de San Michele
Annexe 4 : Inventaire et classification des attitudes de San Michele
Annexe 16 : Vidéos des entretiens avec le panel
Annexe 17 : Grilles d'Analyse des entretiens avec le panel

Les autres annexes mentionnées dans notre document suivent cette page :

Annexe 5 : Répartition cartographique des éléments de la tradition orale dédiés à San Michele/i 435
Annexe 6.1 : La Pierre d'Aigle 436
Annexe 6.2 : La Pierre d'Aigle 440
Annexe 7 : U Dragone di Venacu 441
Annexe 8 : Offertorium - Chant sacré 442
Annexe 9 : Vocero di una madre niolinca 443
Annexe 10 : San Micheli nant'à a tarra 444
Annexe 11.1 : La légende de la Biscia 446
Annexe 11.2 : La légende de la Biscia 453
Annexe 12 : Construction de la chapelle Sant Anghjulu à Lanu 455
Annexe 13 : Combat de Sant Anghjulu contre le diable à Lanu 456
Annexe 14 : Micheli / Don-Mathieu Santini / 2021 457
Annexe 15 : Panel participants 458

Annexe 5 : Répartition cartographique des éléments de la tradition orale dédiés à San Michele/i



Annexe 6.1 : La Pierre d'Aigle[1]

De nos jours, même non prévenu, le voyageur qui suit la route pont de Castirla-Corte s'arrête un moment au col d'Ominanda, au pied du mont Galgallo. Il n'en était pas de même il y a sept à huit siècles. Piétons, voyageurs à cheval ou en carriole hâtaient ou fouettaient leurs bêtes tant la réputation du lieu était sinistre.

En contre-haut du col se trouvait une grotte que les alentours rendaient mystérieuse. D'autant plus mystérieuse, d'ailleurs, que l'accès de cette grotte était caché, invisible, secret. Et les habitants de la région prétendaient qu'un ogre hantait cette caverne.

Etait-ce bien un ogre cet être mi-homme mi-bête qui n'avait été aperçu qu'une fois par un chemineau en d'étranges circonstances ?

C'est pendant une nuit d'hiver, sous un violent orage, que ce voyageur aborda le col. La foudre tomba à quelques mètres de lui et, durant la seconde où l'éclair illumina la campagne, il vit nettement, prétendait-il, un monstre à tête cornue et aux pattes de cheval. La peur déforme tout et fausse l'esprit, pensa-t-on. La surprise, l'épouvante n'avaient-elles pas été cause d'une exagération bien compréhensible ?

Le chemineau mis-à part, personne n'avait vu l'ogre. D'ailleurs un ogre qui ne mange ni bêtes ni gens n'est pas un ogre.

Les choses qui n'ont pas de lendemain s'oublient vite. On parla de moins en moins de la vision du chemineau et bientôt tout s'estompa.

Jusqu'au jour où une bergère de 15 ans, Youanna, disparut près du col. Les recherches s'avérèrent vaines et, cette fois, tout le monde s'accorda à dire :

- C'est l'ogre d'Ominanda.

Paolo, frère de la bergère, bûcheron de son état, partit le lendemain, sa bonne hache sur l'épaule.

- Je ne reviendrai qu'avec ma soeur, dit-il.

Paolo avait 18 ans alors. Depuis quatre ans déjà, malgré son jeune âge, il abattait des abris et charriait du bois. Longtemps, il était resté malingre, chétif, mais le travail, l'air pu de la montagne l'avaient métamorphosé. Ses épaules, son torse s'étaient élargis et ses bras, durs comme des rondins de chêne, maniaient la hache puissamment. Il était fort et il avait confiance en sa force.

Pendant toute une journée, il rôda en vain dans les parages du col. Vers le soir il s'assit au pied d'un arbre, triste et las.

---

[1] Version d'Antoine Trojani dans Contes Corses, collection Folklore, Fernand Lanore (1964).

Survint un vieux portant une besace. Le nouveau venu allait à pas lents et semblait marmonner des litanies. Il s'approcha et, sans y être invité, s'assit à côté de Paolo.

- Tu es bien triste, dit-il, fais moi part de ton souci.
- A quoi bon ?
- Peut-être puis-je t'aider.

Paolo regarda alors l'étranger plus longuement. Deux yeux de flamme éclairaient et rajeunissaient la figure ridée. Et Paolo intrigué, parla.

- Tu trouveras le monstre et ta soeur si tu fais ce que je te dis.
- Parlez vite !
- Inutile de se presser. Ta soeur ne court aucun danger. Pour le moment, du moins. Suis-moi !

Tournant le dos au col, ils prirent le chemin de Castirla et s'arrêtèrent à la chapelle de San Michele.

- Fais une prière au Saint.

Le soleil venait de se cacher derrière la crête et la campagne était calme. Tout invitait au repos, au recueillement.

- Jeune homme, tu ne peux lutter seul contre l'ogre d'Ominanda. Ta hache ne pourra jamais l'entamer. Mais si tu m'écoutes, tu le tueras facilement.
- Que faut-il faire ?
- Connais-tu le mont Galgallo ?
- Nous le connaissons tous.
- Sur les pentes Nord, il y a des rochers abruptes que hantent les aigles.
- Je sais. Ils y font leurs nids.
- Il n'y en a qu'un, à l'endroit qu'on appelle la Sponda.
- Je la connais
- Si tu peux atteindre le nid, tu auras tout fait.
- Expliquez-vous, brave homme.
- Dans ce nid d'aigle tu trouveras une pierre grosse comme une poire. Cette pierre sonne. Dans son intérieur elle contient une autre pierre plus petite, logée dans la grande comme une amande dans sa coque. Avec cette petite pierre tu vaincras le monstre.
- Je le vaincrai ?
- Tu partiras demain matin dès que les trois étoiles d'Orion dépasseront la crête. Je t'attendrai ici. Tâche de revenir avec la pierre.
- L'aigle me tuera si j'approche de son nid.

- Réfléchis. A cette époque, les aiglons ne sont plus au nid. Va sans peur.

L'ascension du Galgallo est longue et pénible, mais l'espoir, l'aventure, le mystère aussi, sans doute, donnaient des ailes au jeune Paolo.

Vers midi il atteignit une paroi rocheuse, presque verticale, orientée vers le Nord.

A 50 mètres à la ronde ce n'étaient que des flocons de laine, poils de fibres, plumes d geais, de pigeons, de corbeaux.

Tout annonçait l'approche du repaire du roi des monts.

Paolo leva les yeux et vit au haut de la paroi un trou semi-circulaire. Quelques morceaux de bois dépassaient.

- C'est bien là, pensa Paolo. Y parviendrai-je ? J'ai ma hache heureusement.

Il redescendit à mi-pente, avisa un jeune pin, mince et long, l'abattit prestement, l'émonda en ayant soin de laisser les moignons des branches, et quelques instants après, le dressa contre la paroi.

Le temps de grimper le long de cette échelle rustique, il se retrouva devant l'aire de l'aigle du Galgallo.

Dans le fond, sous le bois mort qui formait le nid, Paolo vit la pierre. Une émotion intense lui serra la gorge quand il s'en saisit et qu'il entendit sonner la petite pierre comme l'âme d'un grelot. Et tout de suite il pensa au vieux.

- Il sait tout et voit même ce qui ne peut être vu.

Paolo dégringola les pentes du Galgallo et, deux heures après, il gagnait la chapelle de San Michele. Le vieux était là.

- Voici la pierre, dit le jeune homme triomphant.
- J'étais sûr que tu réussirais. Donne moi ta hache.

D'un coup sec du marteau de l'outil il cassa la pierre et dégagea la petite.

- N'est-ce pas qu'elle est jolie ! Dit-il, la maniant avec amour.

D'un beau vert tirait sur le bleu, grosse comme un oeuf de poulette et un peu aplatit, elle était lisse, très douce au toucher.

- Et vous dites qu'avec cette pierre …

Il faut que tu saches. Le monstre d'Ominanda n'a pas peur de ta hache. Aucune arme ne peut le toucher de face. Un seul coup derrière la nuque le tue facilement. Mais l'ogre le sait et il fait toujours face à son adversaire.

- Et comment parviendrai-je à le surprendre par derrière ?
- La pierre ! La pierre d'aigle ! Elle possède la vertu de rendre invisible celui qui la tient et qui prononce deux mots que je te dirai. Regarde … où suis-je ?

Paolo eut beau regarder à droite et à gauche, devant et derrière, plus de vieux. Seule la petite pierre, visible, elle, se tenait immobile à quelques pieds du sol, comme soutenue dans les airs.

Un moment après, ayant repris sa forme visible, le vieux parla longuement.

C'est d'un pas assuré et pour la première fois sans sa hache que Paolo se dirigea vers la tanière du monstre. Il reconnut la pierre triangulaire dont le vieux avait parlé, puis le pertuis moussu. Là, il s'arrêta et frappa deux fois dans ses mains. Le pertuis sent'ouvrit et l'ogre parut.

Tout de suite, comme s'il avait été le jouet d'une force herculéenne, Paolo, se sentit emporté. Du fond de la grotte Youanna poussa un cri et l'ogre, fermant l'entrée se mit à ricaner comme un ventriloque.

C'était bien ça. Il avait un corps d'homme velu avec de courtes cornes en arrière du front et deux jambes aux muscles saillants, terminées par des sabots de cheval.

Il semblait déguster sa nouvelle victoire. Cependant Paolo souriait en le regardant s'avancer. Il serra fort la petite pierre dans sa main gauche et répété deux fois :

- Tamo ! Samo !

Et soudain le monstre s'arrêta. Devant lui il n'y avait plus de Paolo. On n'entendait plus que sa voix et la voix clamait :

- Ogre d'Ominanda, ta dernière heure est venue !

Le monstre, affolé, regardait à droite et à gauche, suivait cette voix qui tournait autour de lui. Soudain on entendit un coup sourd et le monstre tomba en avant comme une masse.

- Te voilà délivrée Youanna ! Partons ! Dit Paolo

Tous deux sortirent de l'antre et une demi-heure après arrivèrent à la chapelle de San Michele. Assis sur le seuil de la porte, le vieux les regardait venir.

- Tout est bien qui finit bien, et maintenant, Paolo, rends moi la pierre.
- Il faut que je vous la rende ? J'aurais été si heureux de la garder.
- Non Paolo, tu serais trop tenté d'en faire mauvais usage. Crois-moi, il vaut mieux ainsi.
- Vous savez tout et je vous rends cette pierre si précieuse. Je ne sais comment vous remercier. Si vous voulez venir chez nous …
- Non, j'ai tant de chemin à faire !

Il prit la pierre, la caressa de la main, puis prononça par deux fois :

- Tamo ! Samo !

Et aussitôt il disparut.

Annexe 6.2 : La Pierre d'Aigle[1]

Un ogre retenait prisonnière une petite bergère dans son antre située au col d'Ominanda, près de Castirla. Que pouvait donc bien faire Paulu, son frère contre l'ogre d'Ominanda ? En chemin, il s'arrêta à la chapelle San-Michele. Il y rencontra un vieillard auquel il raconta son malheur. Le vieil homme lui demanda d'adresser une prière à San Michele puis lui donna un conseil pour retrouver sa sœur : sur la face nord du mont Galgallo dont il devait entreprendre sans tarder l'ascension, il arriverait au pied d'un rocher escarpé appelé la Sponda. Au sommet de ce rocher se trouvait un nid d'aigle, et dans ce nid d'aigle, une pierre en contenant une autre, plus petite.

Celle-là lui permettrait de retrouver sa sœur. Après avoir surmonté maints obstacles, Paulu réussit à mettre la main sur la pierre d'aigle et la ramena au vieillard qui l'attendait dans la chapelle San-Michele. Celui-ci prit la pierre, la cassa et en sortit une plus petite, de la taille d'une amande et d'un très beau vert : c'était la pierre d'aigle, celle qui rendait invisible celui qui la tenait en main en disant : è Tamo ! Samo ! La suite de l'histoire, nous la devinons déjà. Paulu se rendit au col d'Ominanda et, se rendant invisible, parvint à délivrer sa sœur, la petite bergère

[1] Version raccourcie que l'on peut trouver sur Internet : https://sites.google.com/site/pamvescovato/languecorse:legende. Peut se rapprocher de la version de l'ouvrage d'Eloise Mozzani, Légendes et mystères des régions de France (2014).

Annexe 7 : U Dragone di Venacu[1]

A 3,5 km au sud de Venacu, s'élevant vers l'ouest au-dessus de la vallée du Vecchio, le Razzo Bianco : miroitant au soleil en été, on croit voir, encastrées dans le roc de calcaire et de marbre, trois portes colossales dont l'une d'une blancheur comparable à celle de l'ivoire. Ce sont dit-on, les portes des fées : le diable aurait envoyé à Venacu le dragon de l'Apocalypse. Seul un jeune berger, Anghjulu Maria, osa s'attaquer à la bête infâme. Émues par son courage, les fées l'aidèrent à terrasser le dragon, qui alla se réfugier dans une grotte qui porte encore le nom d'U Dragone, au-dessous du Razzo Bianco. Les fées avaient recommandé au berger de ne jamais chercher à percer le secret de leur demeure. Hélas, Anghjulu Maria, dévoré de curiosité, ne put résister à la tentation de s'aventurer sur le Razzo Bianco aux abords des portes des fées, accompagné de sa chèvre : l'homme et l'animal furent instantanément transformés en pierres.

[1] Dans le Guide de la Corse mystérieuse (2006) - index : Venaco

Annexe 8 : Offertorium[1] - Chant sacré

Domine Iesu Christe, rex gloriae,
libera animas omnium fidelium defunctorum,
de manu inferni,
et de profundo lacu :
libera eas de ore leonis,
ne absorbeat eas tartarus,
ne cadant in obscurum.
Sed signifer sanctus Michael repraesentet eas
in lucem sanctam.
Quam olim Abrahae promisisti,
et semini eius.

Vers. 1
Hostias et preces tibi, Domine,
laudis offerimus :
tu suscipe pro animabus illis
quarum hodie memoriam facimus :
fac eas, Domine,
de morte transire ad vitam.
Vers. 2
Animae eorum in bonis demorentur
et semen eorum possideat terram.
Vers. 3
Animae fidelium,
quas assumpsisti, Domine,
fac gaudere cum sanctis tuis in gloria
et libera eas de locis tormentorum.
Vers. 4
Requiem aeternam dona eis, Domine:
et lux perpetua luceat eis.

[1] https://gregorien.info/chant/id/2307/5/fr

Annexe 9 : Vocero di una madre niolinca[1]

Per un figlio prete disperso la guerra « ai tempi di Napoleone » (forse nella campagna del 70), detto da Maria Iuanna Maestracci di Corscia (1926).

La madre piange dinanzi alla sola sulla quale ha posto il ritratto di figlio, indi fa dire una messa in suo suffragio.

Eo cerce lu moi figliolu
Nesse vivu nesse mortu
Eo se piengu, O Madonna
Un hè mai per farvi un tortu,
Ch'aete pientu anche voi
Quand Cristu era nu l'ortu

Se lu siasi da sta
Sempre d'un temperamentu,
Si criparia di dulore
E si muriria di pineau
Perchè oghje lu miò core
Iè pè lu monde scontentu.

Quandu cilibraste la messa
Indù le solenne feste
Quandu alzavate la manu
Calmavi venti è timpeste
Oghje la cilibrarete
Du le corte più celeste

Ma lu passu sta mine
Lu facciu mal vulinteri
Vulia che tu ci passasse
Colombu cù li to pedi
O che l'ha d'apri le porte
Lu beatu San Michele ?

Stamani in Santa Maria
Or s'a'ede un bellu vede
Chi c'è lo to patafalcu
Cu cinque centu candele,
E po esse più cuntentu
Or levati in pede à vede.

[1] Dans Canti popolari corsi, raccolti da Edith Southwell Colucci. Raffaelli Giusti, Editore, Livorno.

Annexe 10 : San Micheli nant'à a tarra[1]

« A u tempu di i Santi, drani incaricati di falà in Tarra à fà certi … cummissioni da a parti di u Signori, San Micheli iddu, t'avia un'incarica, a più trista di tutti, chì ci vulia ch'iddu andessi à annuncià à una famidda chi … sighi u babbu, a mamma, un fiddolu, un parenti o qualcosa, avia da mora. Era una cattiva cummissioni ch'iddu t'avia à fà, ma in fini, u mistieri, u ci vulia à fà quantunca. E un ghjornu fala, u Signori dici : « Voila, fala in Tarra, à và è privena quidda donna chì t'hà setti figlioli , chì u maritu si n'hà da mora in a sittimana. Allora ch'idda priparaghi a so casate ». « Uh !' Dici : « Madonna o Signori !' Dici :' fala ! Hè un ordini. » Ah ! San Micheli fala. Ah ! Dici : 'lascia mi andà à bia un culpettu innanzi ind'è ziu Scinettu'. Chi tandu c'era un caffè induca vindiani u vinu. E culà, un amicu pidda quidd'altru : « allora comu va ? Comu fà ? 'Allora bia un colpu ! ' Bii dui, bii trè, in fini, hà sminticatu a cummissioni. E hà presu una briachina è a sera ricodda à tardi in celi. U Signori, l'hà lasciatu tranquillu. Hà dittu : 'In u statu ch'idd'hè, hè meddu chi u vidi dumani'. U lindumani dici 'O Michè, veni ghjà !' Dici : 'allora ? Ha fattu a commissioni ?' Dici : « O Signori mirè, ùn so micca ciò chi m'hè accaduta ma sò ghjuntu guasgi à a porta è aghju avutu talmenti pinseri di sta donna com'avia da fà incù issi ziteddi, ùn aghju micca avutu u curaghju.' 'Ma vice chì c'hè u vinu bonu in Porti Vechju.' 'Iè iè ! Bon !' Dici : 'allora, stà a senta, veni quì ! Pidda issa spada ! Pichja tant'à issu scoddu !' E sorti una culumbula. Dici : 'com'ha fattu issa culumbula drintu ?' Dici ' O Signori, l'avete vulsutu !' Dici : 'allora, sta famidda campaia parchì ghjeu vulia, allora, rifala avali, pò puniscia ti, è priveni sta donna chi subitu u lindumani chi u maritu hè interratu, hà da more anch'idda. Dici : 'O Signori ! Ma riflittiti ! Nienti zittidduchji : Seti fidduluchji ! Quantu… » 'Fala ! Hè un ordini ! Pà puniscia ti ! Nienti chì pà puniscia ti !' 'Ah, San Micheli fala. U tintu ! E fà chi ti fà ! Ah ! Lascia mi canzà ind'è zi Scinettu, par la Madonna !' E bii unu, è bii dui, ma, stavolta, a ci hà pensu. Dici : 'Laca mi andà à fà issa commissioni nanzi chì smintinchi ». Ghjunghji à a porta, ah ! U cori chì battia.Ah ! Un avia micca u curaghju. Ah ! Aghju da andà a bia un colpu dinò è ricodda in Celi. U Signori dici : allora, ùn l'ha micca fatta a cumissioni ? Dici : Nò!' Dici 'Allora, peghju par tè, parchi ani da mora quantunca u maritu è a maglia. Allora issu ziteddi ùn ani mancu un vicimu chì hà priparatu a casa. Dici : 'Ma t'aghju da puniscia completamenti. Ha da falà un Tarra è ùn vultarè in Celi, quand'è tù m'avarè vistu centu volti in una sigonda ! Ah! O figliò, a veda à Diu centu volti in una signora, ci vulia quantunca era un miraculu ! In fini, trascina chì ti trascina, d'un caffè à l'altru, hà intesu sunà i campani. Ah ! Dici ' Hè dumenica ! A me missa, ah ! Ci vò chi a faci !'. E ghjunghji à

[1] Don-Mathieu Santini en fît le collectage auprès de Dominique Branducci en 1991.

l'altari, com'aghju spiicatu à mumenti, c'era u nosciu omu di ghjesia è mancu un enfant di cori. aeh ! Chi faci iddu ? Codda è s'invonochja daretu à u preti è « Carimer è pulis, pare se sincè » enfin in latinu, rispondi à a missa à a quistioni di u preti. U preti si volta, dici : 'Ma qual'sarà quissu? Ha ! Hà vistu chi c'era qualchidunu quantunca, hà dittu : 'Hè qualchidunu chi cunnosci a missa in latinu. E tuttu va bè. Enfin l'affari si passa è a u mumentu induva ci si sona i campaneddi, è tuttu u mondu devi calà u capu. E ghjustu quandu tuttu u mondu cala u capu, San Micheli schiatta di risa, ma allora ùn ni parle-tu, un scandalu ! Un s'arristaia più, t'avia i lacrim'à l'ochja talmenti iddu ridia. E u preti dici : 'Basta ! Steti bassu ! Ma in fini ! Ma finieti ! Mi fedi unu scandalu qui ! Finieti ! Enfin ùn c'era più chè ochja nant'à San Micheli. Ah, ùn ni parlemu ! Anc'assà chi a missa s'hè finita. E po ! Attinzioni ! La ghjenti vuliani cuddà, u vuliani guasgi guasgi piddà ! In fini, ghjunghji in sacristia incù u preti, dici 'Mi diti ghjà, seti un pocu scemu. Cuddeti, arrispunditi bè à a missa è d'un solu colpu, mi feti unu scandalu, ghjustu à un mumentu induva la ghjenti si calani par prigà ! In fini ! » Ah ! Dici : « S'i ghjeu a vi dicu, ùn m'aveti micca da creda !' Dici : 'allora, cunteti' Dici : 'Mirè, m'aghju da di un'affari. Quandu tuttu u mondu calava u capu, ebbeh, u diavuli, daretu à l'altari, marcaia tutti i piccati chi facciano la ghjenti qui.' 'Ma seti tontu ! Ma in fini, aveti vistu u diavuli in ghjesgia ?' 'Allora, ùn mi vuleti micca creda ? Viniti à veda, hà fattu un tafonu.' 'Un hè micca pussibuli !' 'Viniti à veda !' Aeh ! U Diavuli, quandu San Micheli l'hà vistu, hè scappatu. E scappandu, incù i so corra, hà sciappatu un pocu u ghjessu è fà fattu un tafonu. Aeh ! Tuttu era friscu culà, u tafonu novu, ùn isistia micca. U preti dici 'ma allora, seti qualchidunu ?' Ah ! Dici : s'e a vi dicu, ùn m'aveti micca da creda nemancu.

Ah. Dici : ma diti sempri. Dici : 'voilà, socu San Micheli, sò statu incaricatu da u Signori à fà una cummissioni, ùn l'aghju micca fatta, è par puniscia mi, m'hà fattu vultà in Tarra, è m'hà dittu h'un cuddessi in Celi, ch'è quandu ghjeu l'avaraghju vistu centu volti in una signora. « U preti chi faci ? Riunisci unipochi di nutabili di u paesu 'Mirè, hè cussì è cussì, pari h'hè San Micheli. Dici :' Hè vera ! U tafonu ùn c'era micca. Dici :'allora scivimu sempre à u Pappa. E scrivini una lettera à u Pappa, li spiecani u fattu, è u Pappa hà datu l'ordini di fà una missa incù centu preti chi pisessini tutti l'ostia à u listessu tempu. Hè da tandu chi San Micheli, ùn si hè più vistu in Tarra. »

Annexe 11.1 : La légende de la Biscia[1]

Il était une fois, dans la pieve de l'Ostriconi qui occupait anciennement le désert des Agriates, deux seigneurs fort puissants. Le premier, Marovello de Speloncato, possédait un château solidement assis sur une pointe rocheuse. Que ce fois les Barbaresques s'étaient lancés à son assaut sans jamais le conquérir. La roche sombre dans laquelle il était bâti le jetait dans le ciel bleu comme une ombre menaçante. Pourtant, les paysans de la paroisse étaient bien heureux de pouvoir s'y réfugier lorsque survenaient les envahisseurs. Ils avaient surnommé Marovello *u Signori di u Bellu Castellu*.

Son voisin n'était autre que le comte de San Colombano, célèbre dans la région pour son courage insensé. Il ne comptait pas vingt-cinq hivers que déjà la Corse connaissait ses exploits guerriers dans l'île et au-delà. Son visage aux yeux noisette et au nez légèrement busqué respirait une hardiesse et une fantaisie qui ravissaient ses prétendantes. Lui les repoussait avec un sourire mystérieux : « celle que j'épouserai devra me faire connaître le seul sentiment qui me soit étranger : la peur. »

Il régnait entre les deux seigneurs une grande rivalité. Lorsqu'ils se retrouvaient le dimanche à l'église, les paroles de défi partaient si dru que le curé lui-même préférait le silence à l'admonestation. Nous n'étions pas encore dans ces temps bénins qui consacrèrent les curés comme fonctionnaires et le malheureux, il faut bien le dire, vivait de la charité que lui octroyaient ses ouailles. Or, chacun des seigneurs, lui versait la moitié de son nécessaire quotidien. A vouloir prendre parti, il risquait d'y perdre la sustentation et la santé. Parfois, il levait les yeux au ciel et prenait le Seigneur à témoin de son impuissance puis, en lissant la peau de chat qui ornait sa robe, il attendait la fin des hostilités.

Un midi, le Bon Dieu en eut assez de ces querelles qui se déroulaient sous son toit et tonna de colères : « Marovello de Speloncato et toi, comte de San Colombano, vous n'avez de cesse de vous entre-déchirer. Vous avez dévasté votre région au point de la faire ressembler à un désert. Aussi, pour vous punir, je vais demander au Diable de vous envoyer la Biscia. »

Les deux seigneurs regardaient de droite et de gauche, surpris par cette voix venue du ciel : « Et qui est la Biscia ? », demanda le comte.

Dieu se tut durant quelques secondes, stupéfait par l'impertinence de cet humain : « Comment qui est la Biscia ? Tremble devant ton Créateur. La Biscia est un monstre terrible qui dévastera vos propriétés. »

---

[1] Version de Gabriel Xavier Culioli, collectée auprès de sa tante dans le Niolu.

San Colombano posa la pointe de son épée sur le dallage de l'église : « vous voyez, mon Dieu, je ne veux surtout pas vous manquer de respect. Mais vous m'avez fait sans peur. Aussi j'attends la Biscia de pied ferme.

- Pas tant que moi, fanfaronna Marovello. Je la combattrai le premier. »

Et ils recommencèrent à se disputer, ignorant le Bon Dieu qui tentait de les intimider : « écoutez-moi tous les deux, tonna le Créateur. Vous allez faire votre malheur. La Biscia ne disparaîtra qu'avec la paix et l'amour retrouvés. »

La Biscia apparut le premier dimanche de novembre. Cent, peut-être deux cents fidèles se pressaient dans l'église pour entendre le sermon de leur bon curé. Les deux seigneurs s'étaient chamaillés comme de coutume et tout allait pour le mieux dans le meilleur des mondes, lorsqu'un hurlement épouvantable troubla l'atmosphère presque conviviale de ce dimanche comme les autres. L'air vibra et les fondations de l'église tremblèrent. Un sifflement diabolique coupa court à toute manifestation de terreur. La porte de l'église vola en éclat et le mufle de la Biscia parut. Force fut de constater que les prières et les signes de croix restaient impuissants face au monstre.

Le corps de la Biscia égalait en épaisseur le tronc du plus vieux châtaignier de Corse. Et sur ce corps en forme de serpent trônaient quatre têtes de dragon.

Les paroissiens se précipitent vers l'autel en hurlant tandis que les femmes tombaient à genoux. Les nuits yeux de la Biscia brillaient de cette malice propre au Diable. Ils fouillèrent l'intérieur de l'église et, soudain, les quatre langues bifides jaillirent, plus rapides que la patte d'un chat. L'une d'elles s'enroula autour du tronc d'un homme. Ce dernier se débattait, hurlait pour être délivré. En vain. Il disparut dans l'une des gueules de la Biscia. Son repas terminé, le gigantesque serpent siffla méchamment et se retira vers le marais qui l'abritait.

Marovello reçut ses sujets dans son château noir. Une brume menaçante enveloppait le donjon et, déjà, dans le ciel, des éclaires zébraient les nuages de jais.

« Vous êtes notre seigneur, lança le porte-parole des paysans, et vous devez nous défendre. » Marovello fixait ses sujets. Il n'apercevait d'eux que des fronts baissés et mains suppliantes. « La Biscia nous mangera jusqu'au dernier si vous ne la combattez pas », reprit l'homme.

Marovello le dévisagea, le regard las : « je tuerai la Biscia et la peur disparaitra de la contrée. Pourquoi cette épouvante ?

- La Biscia a déjà enlevé deux des nôtres.
- Deux humains de plus ou de moins, soupira Marovello, où est la différence ?

- Nous la voyons, Seigneur, si, vous, vous ne la voyez pas, protesta le paysan. Pour nous, c'est la terreur et la mort. »

Marovello s'apprêta dans la nuit à combattre le monstre. Ses écuyers le vêtirent de sa plus belle armure et harnachèrent son cheval, celui qu'il avait arraché de haute lutte à un envahisseur barbaresque. Alors que le jour entamait une bien timide ascension, il poussa sa monture vers le marais de la Biscia. Les sabots du cheval s'enfonçaient profondément dans le sable. Marovello toucha la garde de son épée. Son arme avait été redressée et aiguisée.

Au détour du rocher de la Sorcière, un vent pestilentiel le fit suffoquer. L'odeur évoquait les douleurs de l'enfer, l'éternité douloureuse et l'inaccessibilité du paradis. Il poussa l'étalon qui renâclait comme une vieille mule rétive. Les quatre têtes de la Biscia appartient au-dessus des joncs alors que Marovello jurait contre les écarts de son cheval. Elle contemplait l'homme de son regard délavé qui n'exprimait d'autres sentiments qu'une voracité sans limite. Marovello sortit son épée et jeta : « maintenant nous y sommes. Ce soir, mes sujets mangeront de la Biscia à la châtaigne. »

Il éperonna le cheval qui tremblait malgré le poids du cavalier. L'épée s'enfonça dans le corps du serpent. Alors le monstre se secoua. Il se rejeta en arrière et, dans un mugissement à nul autre pareil, attaqua. Le cheval ne put l'éviter. L'une des gueules de la Biscia lui avala la tête. Le serpent se retira en laissant la monture décapitée mais encore sur pattes. Marovello sauta à terre et entreprit de défaire son armure. Elle le gênait dans ses gestes. Un coup d'épée trancha l'une des têtes de l'infâme reptile.

La deuxième attaque de la Biscia échoua et le serpent recula avec une profonde entaille au flanc. Du sang jaillissait par son cou tranché. En sueur, le chevalier porta son arme devant lui. Il doutait maintenant de sa victoire mais son odeur ne faiblissait point. Il levait son épée lorsqu'une voix retentit : » Renonce pour toujours à la guerre et tu tueras la Biscia. »

Il regarda autour de lui. Personne. Le vent apporta une fois encore la parole : « renonce ». Marovello poussa un rire en forme de hurlement : « moi, renoncer à la guerre ? De quoi sera faite la vie ? D'ennui et de morne tristesse. Plutôt mourir en combattant. »

Il glissa sur le sol et porta un coup de pointe au serpent. Ce dernier balaya le sol de sa queue, déséquilibrant l'homme. Puis il l'immobilisa. Il ouvrit béante ses bouches aux dents aiguisées. Une dernière fois la voix ordonna : « renonce ».

Marovello, les yeux exorbités, chercha son souffle malgré la pression de l'ophidien géant. Au bord de l'agonie, il trouva encore la force de murmurer : « jamais ». Alors, la Biscia

l'enserra pour un ultime et monstrueux baiser. Les os du chevalier se rompirent et il trépassa.

L'après midi même la Biscia dévora deux jeunes filles du village. Sa tête coupée commençait déjà à repousser. Michele de San Colombano apprit la nouvelle et sut qu'à son tour il devait se porter au devant de la Biscia. Il désira auparavant prier Dieu et ses saints de le protéger. Il s'était agenouillé devant la croix lorsqu'il entendit la voix divine : « Michele de San Colombano, ton rival s'en est allé parce qu'il avait refusé de renoncer à la guerre. Es-tu prêt à le rejoindre ? »

- « S'il le faut, je mourrai. Si je renonce aux combats, que me restera-t-il ?
- L'amour, Michele, l'amour.
- L'amour, fit le chevalier, la belle affaire. Je ne l'ai jamais rencontré. De quoi est-il fait ?
- Es-tu prêt à renoncer à la guerre ?
- Pourquoi renoncerais-je à un plaisir que je connais pour un sentiment que j'ignore ?
- Michele de San Colombano, dis moi ce que tu désires plus que tout et tu l'obtiendras contre le serment de paix. »

Michele pencha la tête, sourit : « la peur. Offre moi la peur et je te donne la paix.

- Tu la connaitras, chevalier. Ecoute ce que tu vas faire. »

Michele lança son cheval au galop. Sur sa droite, la mer se jetait avec violence contre les rochers estompés par la nuit. Michele courait vers son destin avec la rapidité de l'éclair. Jamais on ne lui avait proposé pareil marché. Et il avait accepté car la vie ne lui apportait plus guère de joies. Il connaissait le danger, la mort et les femmes sans y trouver le bonheur des premières expériences.

La Biscia s'était couchée non loin du rivage. Son corps d'émeraude dépassait pour moitié de l'eau et ses quatre têtes scrutaient le rivage. Elle savait la venue de Michele et l'attendait les yeux mi-clos. Elle entendit avant de voir et s'étira voluptueusement. Elle devint le point noir qui grossissait au loin.

Michele vit avant d'entendre. La Biscia s'était dressée comme une gigantesque main sur l'horizon. Michele les cheveux au vent, filait vers la magnifique monstruosité. Il attendait la peur et ne trouvait au rendez-vous qu'une excitation grandissante. Il porta sa lance à l'horizontale et chargea en hurlant : « vive la peur ! »

La Biscia tourna son long cou. La lance glissa sur ses écailles luisantes. Michele leva les genoux et se tint accroupi sur sa selle. Lorsque le serpent ouvrit ses bouches, il plongea dans l'une d'elles en riant. Il se laissa glisser à l'intérieur du monstre sans chercher à se retenir. Enfin, sa chute cessa. Michele dégaina son épée. « Ne cherche pas à savoir, lui avait conseillé la voix. Ferme les yeux et suis ton intuition. »

Michele perçut d'abord un murmure, puis des cris. Il se trouvait maintenant sur le premier champ de bataille parcouru. Des ombres l'entouraient. De son épée, il traça un cercle. Les ombres se précisaient. Il recula. Il les reconnaissait. Elles portaient encore les blessures qu'il leur avait infligées au cours des années de guerre. Lorsqu'on embrasse la mort, se disait-il, force est de s'unir à elle. Le cercle des ombres s'élargissait. Toutes tendaient les bras dans sa direction. Une fureur soudaine le saisit : « que me voulez-vous ? »

Un souffle plutôt qu'un cri résonna : « la paix.

- On m'a promis la peur, qu'on me la donne. Vous n'êtes que de pitoyables fantômes vaincus. La pitié n'est pas la peur. »

Et il s'enfonça en elles. Elles disparaissent à son contact. Il avançait dans l'obscurité, perçant l'intérieur de la Biscia de son épée. A nouveau, il trébucha. Une lueur : Marovello lui barrait la route : « Michele, mon frère, mon égal, mon ennemi, tu es venu m'aider dans ma peine. Tous ceux que j'ai tués m'assaillent et je dois me défendre. Que ton épée soit mon secours. Débarrasse moi de la guerre.

- As-tu connu la peur ? Demanda Michele
- Celle de ne jamais connaitre la paix, oui. Je la vis à chaque seconde, soupira Marovello en tranchant l'air de son arme.
- Alors tu as plus de chance que moi », fit Michele. Et il poursuivit son chemin.

Il marchait ainsi depuis des heures, guidé par un bruit régulier, lorsqu'il se heurta à un obstacle que son épée ne pouvait atteindre. Il s'assit, soudain harassé. Il effleura alors l'obstacle du bout des doigts. Il bougeait par pulsions, chassant loin de lui des flots rouges. Au contact de Michele, le coeur s'écarta et cessa de battre. Michele aperçut alors une jeune fille. Les mots ne suffiraient à la décrire car le chevalier se sentit défaillir. Il porta un pied vers l'avant, sans y parvenir. Il tenta de s'accrocher à l'intérieur de la Biscia. La chair du serpent était devenue dure comme du granit. Pire, un poids énorme l'écrasait. A quelques mètres de lui, la jeune fille saisir au milieu d'une glace translucide l'attendait. A jamais.

Alors la voix se fit entendre : « Michele de San Colombano, désires-tu rejoindre la belle ? »

- Sur mon âme, halte le chevalier, sur ma vie. Je le veux.
- Alors tu vas devoir graver *Pace* dans le corps de la Biscia. »

  Michele toucha la chair pétrifiée : « avec quoi ?
- Avec tes doigts, chevalier.
- Mais c'est plus dur que du métal !

- Tel est le prix de la belle.
- Ce sera comme tu voudras, hurla Michele avec fureur, puisque tu es la plus forte. »

Les yeux rivés sur la jeune fille, il entama de graver la paix dans la Biscia. Jour après jour, il attaquait la pierre, s'usant les doigts jusqu'à l'os. Puis il attendait que sa chair cicatrise. Ses cheveux le couvraient entièrement lorsqu'il poussa un cri de victoire : « j'ai fini ! »

Il leva la main droite : « regarde. Et tiens donc ta promesse.

- Tu as raison chevalier. Pourquoi donc as-tu gavé Pax et non Pace ?
- Pour aller plus vite, je veux rejoindre la belle, maintenant. »

Le poids qui l'écrasait disparut. Il se leva et courut. La jeune fille s'écroula lorsqu'il la saisit. Lorsque ses lèvres se visèrent sur celles de la jeune fille, le froid s'estompa et la belle ouvrit les yeux « Michele, murmura-t-elle, enfin »

Elle se redressa et l'embrassa fougueusement. « Pardonne moi, répondit Michele, nous resterons désormais ensemble jusqu'au dernier soupir. »

Ils émergèrent tous deux d'une grotte dont l'aspect extérieur rappelait vaguement la tête d'un serpent. Les paysans les accueillirent comme des libérateurs et les accompagnèrent jusqu'au château noir.

Un soir Michele se mit à rire. Laetitia la jeune fille devenue sa femme, le prit tendrement par le cou « à quoi penses tu mon aimé ? »

- La voix n'a pas tenu toute sa promesse. J'ai connu l'amour mais pas la peur. J'aurais le droit de reprendre la guerre. «

  Laetizia sourit « tu as raison, mon aimé, une promesse est une promesse. Tu pourrais reprendre la guerre. »

Michele dormait depuis quelques heures lorsqu'une sensation épouvantable le réveilla. Pour la première fois il hurla. Il s'assit en sueur, tremblant. Laetitia se tenait devant lui, portant une bassine : « que m'arrive-t-il ? » bafouilla le seigneur.

- C'est que par mégarde mon doux ami, j'ai fait tomber quelques couleuvres du marais dans notre couche et leurs frétillements vous ont soudainement réveillé.
- Venez près de moi, ma mie, exigea Michele, je dois être malade, voyez donc comme je tremble.
- Mais vous avez peur, mon ami, voilà tout.
- C'est donc cela. »

Il attira sa belle épouse contre lui : « vous m'aurez apporté cela, aussi.

- Une promesse est une promesse, vous devrez respecter la paix.
- Je la tiendrai. Et si l'on nous attaque?

- Nous nous défendrons mon ami, nous nous défendrons. » Les yeux de Laetizia brillaient d'amour : « la paix n'est pas le sacrifice et la bonté n'est pas la faiblesse. »

Michele se retourna et, après l'avoir sortie de son fourreau, contempla son épée : « qu'elle soit la garante de notre bonheur et la protection des nôtres. A nos enfants, ma belle ».

On dit qu'ils eurent de nombreux enfants et que le bonheur régna sur la région pendant des décennies. Pourtant Dieu ne permit jamais que le désert crée par la vendetta entre Marovello et Michele soit remplacé par une terre fertile. C'est ainsi que naquit le désert des Agriates, qui témoigne encore d'une époque durant laquelle la sécheresse des coeurs régnait en maitresse sur la Corse.

Annexe 11.2 : La légende de la Biscia[1]

Il y avait dans la pieve de l'Ostriconi, fief du marquis de San Colombano, non loin de l'église de Sainte Marie, église pievane de ladite pieve, un animal appelé « Biscia », ou couleuvre, d'une dimension extraordinaire et d'une terrible férocité.

Il avait déjà fait de nombreuses victimes, il avait établi son repaire à un mille environ du village dans un marécage boisé, sa tanière était ainsi placée entre les eaux et des arbres au feuillage épais, elle apparaissait très sombre.

On appelle cet endroit la « Canuta ». Dès que la Biscia entendait le son des cloches de l'église, elle s'empressait d'y courir et de tuer toutes les personnes qu'elle y rencontrait : de là se répandirent pour les habitants de ce pays une grande terreur et une souffrance plus grande encore.

Comme ils étaient les sujets des marquis de San Colombano, ils allaient implorer leur protection, l'un d'entre eux Guillaume dit Bianco s'offrit pour combattre le cruel animal.

La nouvelle se répandit aussitôt dans tout le pays.

Alors Marovello de Speloncato se proposa aussi pour aller combattre de concert avec le Marquis. On prit jour. Le jour arriva, le Marquis partit, monté sur celui de ses chevaux qui avait le plus de courage et d'ardeur.

A l'endroit du rendez-vous, le Marquis ne trouva pas Marovello, il s'en alla tout de même tenter seul l'entreprise. S'étant enfermé avec son cheval dans l'église de Sainte Marie, u fit sonner la cloche et immédiatement la Biscia accourut, elle sentit la présence du Marquis, elle heurta la porte avec violence, dans l'espoir d'y entrer. Mais ses efforts furent vains et fatiguée elle s'en retourna enfin à son repaire.

Le Marquis fut alors sonner la cloche pour la seconde fois, et la Biscia revint aussitôt, elle essaya comme précédemment d'entrer dans l'église et se fatigua inutilement. Le marquis ouvrant alors la porte, sortit à cheval, l'épée à la main et s'élança pour combattre la bête.

La lutte fut longue et acharnée, le marquis finit par l'emporter, il tua la Biscia au péril de sa propre vie. Cette entreprise fut acclamée par tous les habitants du pays parve qu'elle avait été très nécessaire et périlleuse. En effet, ces gens là avaient des difficultés, non seulement pour aller à l'église mais encore pour sortir de leurs maisons.

Ayant tué la Biscia, le Marquis ne prit pas garde au sang empoisonné de la bête dont son épée était couverte et la toucha. Il en mourut, et malgré cela il se tint toujours droit en

[1] Traduction d'un texte écrit en 1860 par Jean-Joseph Malaspina. Donnée par Edouard Flach Malaspina en 2019.

selle, et son cheval le porta près d’un village du nom de Mona. Cet endroit s’appelle aujourd’hui Santa Barbara, mais le village a été détruit et à peine en voit-on les ruines.
C'est là que le corps du Marquis fut découvert encore à cheval. On le transporta à son château de San Colombano, et il fut enterré là où l’on ensevelissait alors les Marquis.

Annexe 12 : Construction de la chapelle Sant Anghjulu à Lanu[1]

« *La légende raconte que les habitants d'Aiti voulaient construire la chapelle au lieu-dit « U Prunu », ils voulaient la faire là la chapelle, alors ils montaient le matériel et le lendemain quand ils remontaient le matériel il était tout là haut* (à l'emplacement actuel de la chapelle)*. Alors ils se sont dit que Saint Michel voulait qu'ils la fassent la haut. Alors ils ont fait l'église.* »

« *In francese si dice Saint Michel, hè ciò ch'aghju capitu da mamma, è in corsu si dice Sant Anghjuli. Hè cusì chi mamma mi dicia sempre.*
Ùn mi ramentu più qual'hè chi m'hà cuntatu sta storia, ma quassù, quelli di Lanu anu decisu di fà una cappella per Sant Anghjulu. È anu principiatu da falla ma in un altra punta, una teppa a pena più luntana… È cullavanu a matina è mittianu e petre ch'anu principiatu da fà, è pocu à pocu ogni sera quand'elli fallavanu, ùn c'era micca prublemi, ma a matina quand'elli cullavanu un eranu più in quessu locu ma quassù induv'hè a cappella oghje. Allora u primu ghjornu anu tuttu rifallatu è avianu decisu di fà a cappella. È ogni ghjornu, ricuminciavanu u listessu travagliu. E pò finalmente, l'anu fattu quassu. E cusì chi mi l'avemu cuntatu, ma ùn mi ramentu ni quale ni quandu. »

[1] https://www.youtube.com/watch?v=vLWYdNfXWU8 racontée par Lucie Agostini d'Aiti (2010) et et https://www.youtube.com/watch?v=Jp56gWVjFs8 racontée par Marie France Giuliani (2014).

Annexe 13 : Combat de Sant Anghjulu contre le diable à Lanu[1]

« *Une légende raconte que le diable venait devant la chapelle en construction dédiée à Sant'Anghjulu, il démolissait les murs construits la veille et il jetait les pierres. Un jour Sant'Anghjulu a chassé le diable en disant : « quandu Pasqua venerà di maghju, tandu ti scatineraghju » (le jour où Pâques sera célébrée au mois de mai, je te délivrerai de tes chaines !). Pour s'enfuir, le diable a sauté dans le vide en laissant une empreinte sur le rocher près de la chapelle. Tous les ans, avant de célébrer la messe, le curé tournait autour de l'empreinte et disait des prières pour la faire disparaitre, mais elle n'a jamais disparu !* »

[1] Recueille par Pierre-Jean Luccioni dans Usi sacri è prufani (2017, p.70), auprès de Jean Franceschini berger à Omessa.

Annexe 14 : Micheli / Don-Mathieu Santini / 2021

Quant'eti po chjamatu,
Supplicatu è dittu
Lu me nomu incisatu
À l'altari infinitu

Quantu m'eti prigatu
Cù li vosci candeli
Spinu vosciu calatu
Ochji fissi in u celi

Socu lu cumbattanti
Lu guerrieru antivistu
Spechju affascinanti
Di chì mandò à Cristu

Sò tal'à Iddu è tandu
Socu u so lumu piattu
A so putenza quandu
U mondu hè ghjastimatu

Portu la spada à dritta
È lu cantar'à manca
A sorti in celi scritta
Nimu ùn la si franca

A saparà lu dragu
È tutti i so armati
Sò putenza sò magu
Tutti in tarra sarrati

Socu lu cumbattanti
Lu guerrieru antivistu
Spechju affascinanti
Di chì mandò à Cristu

Sò tal'à Iddu è tandu
Socu u so lumu piattu
A so putenza quandu
U mondu hè ghjastimatu

Di a fulmina maestru
Principu cavalieru
Di Diu è di u so estru
Socu lu missaghjeru

Viaghju cù a morti
Par scandaglià u valori
Di chì di a so sorti
Vali oddiu o unori

Socu lu cumbattanti
Lu guerrieru antivistu
Spechju affascinanti
Di chì mandò à Cristu

Sò tal'à Iddu è tandu
Socu u so lumu piattu
A so putenza quandu
U mondu hè ghjastimatu

Quantu petri alzati
Par fà mi santuarii
Chì si sò sprafudati
Senza tena cartarii

A sani li pastori
Chì contani i luni
Quandu venini l'ori
Di fà l'usi cumuni

Socu lu cumbattanti
Lu guerrieru antivistu
Spechju affascinanti
Di chì mandò à Cristu

Sò tal'à iddu è tandu
Socu u so lumu piattu
A so putenza quandu
U mondu hè ghjastimatu

Annexe 15 : Panel participants

Participant	Ville / Villages	Balagne	Autres régions	Profession	Âge	H/F
P1	Muru	X		Technicien Informatique & Photographe	26	H
P2	Isula Rossa	X		Psychologue clinicienne	25	F
P3	Calvi	X		Agent communal service patrimoine mairie de Calvi	62	F
P4	Lumiu	X		Docteur en Histoire - Attaché à la culture et au patrimoine mairie de Lumiu	60	H
P5	Ville di Parasu	X		Guide conférencière - agent communautés communes attachée au patrimoine et à la culture	34	F
P6	Calinzana	X		Guide conférencière	34	F
P7	Calvi	X		Confrère - Agent patrimoine mairie de Calvi spécialisé dans les objets mobiliers religieux	30	H
P8	U Mucale	X		Docteur en Archéologie préhistorique - Directeur Artistique des Rencontres de Calenzana	62	H
P9	Calvi	X		Chargée de production association RMCC	35	F
P10	Aiacciu		X	Étudiant en SIC	20	H
P11	Penta di Casinca		X	Animateur de la FAGEC	45	H
P12	Aiacciu		X	Designer spécialisé en art numérique, création digitale et poésie graphique	39	H
P13	Aiacciu		X	Artiste plasticien	45	H
P14	San Lurenzu		X	Doctorant en Histoire moderne et contemporaine - Technicien en archéologie	35	H
P15	Calvi	X		Etudiante en SIC	21	F
P16	Bastia		X	Docteur en Histoire de la pensée politique	26	H
P17	Aiacciu		X	Professeur des écoles - Créateur de la chaine YouTube Storia Noscia	31	H
P18	Bastia		X	Doctorant en Histoire - Formateur à l'E2C	40	H

Participant	Ville / Villages	Balagne	Autres régions	Profession	Âge	H/F
P19	Bastia		X	Docteure en Sociologie - Orthophoniste	35	F
P20	Santa Riparata di Balagna	X		Professeur de corse - Apiculteur - Berger	34	H
P21	Prubià		X	Chargée de communication	26	F
P22	Sartè		X	Etudiante en SIC	21	F
P23	Cuzzà		X	Étudiant en SIC	22	H
P24	Portivechju		X	Étudiante en SIC	22	F
P25	Aiacciu		X	Professeur de Corse	33	H
P26	Portivechju		X	Diplômée d'un Master en SIC - Chef d'entreprise	31	F
P27	Isula Rossa	X		Directeur de l'Office du Tourisme de l'Ile Rousse	40	H
P28	Loretu di Casinca		X	Étudiante en SIC	21	F

Index Terminologique

- **Communication** : (dans le sens de Régis Debray) l'objectif de la Communication est de divulguer une information dans l'espace, d'un point A fixe sur la terre à un point B. Grâce aux technologies de plus en plus puissantes elle le fait dans un rapport au temps et à l'espace toujours plus court.
- **Écoumène** : (dans le sens d'Augustin Berque) relation sensible, concrète, symbolique et technique de l'humain à son milieu.
- **Geosacralisation** : néologisme permettant de rendre compte de la conjonction sensible des parts morcelées de l'homme et de ses sociétés passées, présentes et futures, marquées dans le sol et dans la tradition orale.
- **Media** : (dans le sens de Thierry Bardini) donne médiatique. Outil de communication
- **Médiateur** : personne, outil ou dispositif, servant d'intermédiaire entre une chose et une autre.
- **Médiation (patrimoniale)** : action opérée par un médiateur. Entendu principalement dans le sens de Jean Davallon compris comme ce qui vise à faire accéder un public à des œuvres (ou des savoirs) et dont l'action consiste à construire une interface entre ces deux univers étrangers l'un à l'autre (celui du public et celui de l'objet culturel) dans le but précisément de permettre une appropriation du second par le premier.
- **Médiatisation** : publicité faite autour d'une objet ou d'une idée. Dans notre développement la médiatisation concerne la mise en valeur d'un objet du patrimoine par le biais des médias traditionnels et sociaux.
- ***Medium*** : (dans le sens de Thierry Bardini) donne médiologique. Outils et Objets de Transmission.
- **Médium** : (dans le sens de Thierry Bardini) donne médiumnique. Objet ou homme permettant d'établir une communication entre le milieu visible et le milieu invisible.
- **Milieu** : (dans le sens d'Augustin Berque) propre à chaque espèce vivante et à chaque culture humaine. On y intègre des dimensions symboliques, sensibles et ontologiques puisque l'objet n'existe pas en soi mais uniquement en relation au sujet.
- **Milieu visible/invisible** : (dans le sens de Don-Mathieu Santini) ensemble des milieux conjoints humains (dans le sens de Berque) qui compose le monde des Sociétés Traditionnelles. Le milieu visible étant celui tangible des hommes, le milieu invisible celui des esprits, des défunts et des divinités.

- **Mise en Valeur** : promeut uniquement l'esthétique d'un objet patrimonial dans une optique de marchandisation.
- **Patrimonialisation** : processus de création et de transmission du patrimoine.
- **Psychopompe** : qui transporte les âmes des morts dans le milieu invisible.
- **Psychostase** : qui pèse et juge les âmes défuntes.
- **Religions politiques** : (dans le sens de Marcel Gauchet) apparues avec la création des Empires après un tournant dit « axial » vers -800 av.J.C, les religions politiques créent des frontières entre le milieu visible et le milieu invisible, en séparant les Dieux du monde des hommes.
- **Sociétés religieuses :** (dans le sens de Marcel Gauchet) conçoivent la religion dans son sens le plus pur, le plus naïf. Elles se placent dans une relation d'absolue dépendance envers un passé mythique et lointain en dépossédant parallèlement les hommes vis-à-vis de ce qui confère matérialité et sens aux faits et gestes de leur existence.
- **Territoire** : (dans le sens de Beaude) caractérisé par la continuité et la matérialité des réalités qui le constituent. Lié à la notion de politique et aux frontières, par opposition à l'espace fait de limites naturelles et symboliques des sociétés archaïques.
- **Trajection (médiale)** : (dans le sens entendu par Augustin Berque) relation particulière qui existe entre l'homme et son milieu, que l'on pourrait la décrire comme un trajet.
- **Transmédia (*storytelling*)** : pratique qui consiste à développer un contenu narratif sur plusieurs médias et en fonction des spécificités de ceux-ci.
- **Transmission** : (dans le sens de Régis Debray) elle pour objectif de divulguer une information dans le temps et dans un espace réduit, d'un point A fixe dans le temps vers un point B.
- **Valorisation** : action de médiation culturelle permettant de recréer du sens entre un individu et son patrimoine en se basant sur des dimensions éthiques, symboliques et humaines.
- **Webdocumentaire** : dispositif interactif en ligne associant, au sein d'une structure narrative essentiellement non linéaire, du texte, des images, de la vidéo, du son ou des animations, en vue de partager, de façon immersive, interactive, possiblement ludique et toujours participative, des contenus variés.