



Donner du sens aux lieux à l'ère des parcours commobiles : dispositifs de visite et témoignages médiés

Laura Sofía Martinez Agudelo

► To cite this version:

Laura Sofía Martinez Agudelo. Donner du sens aux lieux à l'ère des parcours commobiles : dispositifs de visite et témoignages médiés. Sciences de l'information et de la communication. Université Bourgogne Franche-Comté, 2023. Français. NNT : 2023UBFCC001 . tel-04251437

HAL Id: tel-04251437

<https://theses.hal.science/tel-04251437>

Submitted on 20 Oct 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.

**THÈSE DE DOCTORAT DE L'ÉTABLISSEMENT UNIVERSITÉ BOURGOGNE FRANCHE-COMTE
PRÉPARÉE AU LABORATOIRE ELLIADD – EA4661**

École doctorale n° 592

Lettres, Communication, Langues, Arts

Doctorat en Sciences de l'information et de la communication

Par

Laura Sofía MARTINEZ AGUDELO

Donner du sens aux lieux à l'ère des parcours commobiles :
dispositifs de visite et témoignages médiés

Thèse présentée et soutenue à Montbéliard, le 5 janvier 2023

Composition du Jury :

M. Ibanez Bueno, Jacques	Professeur à l'Université Savoie Mont-Blanc	Président - Examineur
Mme Boulekbache, Hafida	Professeure à l'Université Polytechnique des Hauts de France	Rapporteure
Mme Chabert, Ghislaine	Professeure à l'Université Lyon 3	Rapporteure
M. Domenget, Jean-Claude	Maître de conférences - HDR à l'Université de Franche-Comté	Examineur
M. Lamboux-Durand, Alain	Professeur à l'Université de Franche-Comté	Directeur de thèse
Mme Mariani-Rousset, Sophie	Maître de conférences à l'Université de Franche-Comté	Co-directrice de thèse

Résumé

L'espace qualifié de virtuel ou ubiquitaire, de plus en plus présent au sein de l'espace public, intéresse les chercheur·euse·s, particulièrement en sciences de l'information et de la communication. Outre l'étude de l'état de l'art autour de l'espace virtuel lors de parcours de communication en situation de mobilité, il s'agira de répertorier les lieux ou événements concernés, les dispositifs analogiques, humains et/ou techniques utilisés pour représenter l'espace et les différentes propositions technologiques exploitées ou non.

Il s'agit d'une tentative de dynamisation, d'adaptation et de renouvellement, destinée à écrire, susciter et/ou modéliser les traces des visiteur·euse·s et proposer de nouveaux dispositifs. Un des objectifs de la thèse sera donc de créer et tester un « objet » original construit à partir des dires ou traces des individus afin de guider les futur·e·s visiteur·euse·s pour découvrir des espaces dans la ville. Sont proposés alors des outils théoriques et méthodologiques d'analyse de pratiques médiées dans l'espace urbain et des modalités possibles pour les représenter.

Mots clés : Dispositifs numériques, espace urbain médié, parcours, profils de visite

Abstract

The space qualified as virtual or ubiquitous, increasingly present within the public space, is of interest to researchers, particularly in information and communication sciences. In addition to the study of the state of the art around the virtual space during communication paths in a mobility situation, it will be a question of listing the places or events concerned, the analogical, human and/or technical devices used to represent the space and the different technological proposals used or not.

It is an attempt to revitalize, adapt and renew to describe, create and/or model the traces of visitors and propose new devices. One of the objectives of the thesis will therefore be to create and test an original "object" built from the words or traces of individuals in order to guide future visitors to discover spaces in the city. Theoretical and methodological tools for the analysis of mediated practices in the urban space and the possible methods for representing them are then proposed.

Keywords: Digital devices, mediated urban space, itinerary, visit profiles

Remerciements

Je remercie tout d'abord le Professeur Alain Lamboux-Durand, directeur de cette thèse qui, dès l'audition au contrat doctoral, m'a apporté des conseils et des corrections précises pour orienter mes travaux et communications. Ses remarques adéquates m'ont permis de mieux justifier ma posture scientifique en SIC. Il a su, avec patience et pédagogie, m'apporter les bases théoriques et méthodologiques pour mener à bien cette thèse. Ses retours ont guidé la trajectoire de ces travaux et l'aboutissement de ce tapuscrit.

Je tiens à remercier également Sophie Mariani-Rousset, co-directrice de ce travail, qui a suivi et co-encadré, avec Andrée Chauvin-Vileno, mon parcours de recherche depuis mon master 1. Elle m'a partagée sa vision et sa passion par l'étude des représentations socio-cognitives de l'espace urbain. Qu'elle soit aussi remerciée pour sa gentillesse, sa créativité stimulante, sa disponibilité permanente et pour ses nombreux encouragements et conseils personnels et professionnels qu'elle m'a prodigués ces dernières années.

Andrée Chauvin-Vileno m'a orientée et soutenue pour débiter le troisième cycle universitaire dont cette thèse est l'accomplissement. Qu'elle en soit remerciée. Elle m'a non seulement motivée à poursuivre le chemin de la recherche lorsque j'étais son étudiante en master sciences du langage, mais elle m'a aussi orientée vers un ERASMUS+ au Japon et m'a aidée à finir mon mémoire sous sa co-direction.

Je tiens à exprimer ensuite ma gratitude au jury pour l'intérêt qu'il a porté à ce travail ainsi que le temps consacré à son évaluation. J'adresse mes remerciements à Hafida Boulekbache ainsi qu'à Ghislaine Chabert de l'honneur qu'elles m'ont fait en acceptant d'être rapporteuses de cette thèse. J'exprime également toute ma gratitude et reconnaissance à Jean-Claude Domenget et à Jacques Ibanez Bueno qui ont accepté d'être les examinateurs de ce travail.

Je tiens à remercier les membres du pôle Conception, Création, Médiations (CCM) du laboratoire ELLIADD qui ont suivi l'avancée de ces travaux. Merci particulièrement à Magali Bigey et à Jean-Claude Domenget qui ont fait partie de mon comité de suivi individuel de thèse. Leurs conseils m'ont permis de mieux justifier mes choix théoriques et méthodologiques. Merci aussi à mes collègues déjà docteur·e·s (Idé, Ibrahim, Shan, Yang) et doctorant·e·s en fin de thèse (Jasmine, Jiajia, Anissa, Kosuke) avec qui j'ai pu échanger ces dernières années. Merci également à mes collègues en SLHS de l'UFC et à mes ami·e·s

à Besançon de m'avoir soutenu pour clore ce cycle (Alexandra, Karina, Manolo, Marta...).

Je tiens à remercier aussi l'association « Les Amis du Funiculaire » de m'avoir permis de rejoindre son stand lors des Journées Européennes du Patrimoine 2020, spécialement Patrick Dignac pour sa disponibilité et gentillesse. Un grand merci également à toutes les personnes sollicitées pour les observations et expérimentations à Montbéliard, Dijon et Besançon, ainsi qu'à Radio Campus Besançon pour m'avoir accordé des entretiens.

Enfin, une profonde gratitude à Farid, Nelly, Andrés et Amélia, ainsi qu'à ma famille élargie en Colombie et ailleurs pour leur soutien, leur aide précieuse et amour inconditionnel. Merci à tou·te·s celle·eux qui ont été à mes côtés (et à distance) pour m'encourager à l'aboutissement de cette étape et me motiver à entreprendre de nouveaux défis personnels et professionnels (Vanessa, Camila, Paula, Kate, Lida, Las Lupitas...). Une pensée spéciale à la mémoire de mes deux chers amis qui m'ont quittée cette année (Doyle, Andrés).

**Donner du sens aux lieux à l'ère des parcours
commobiles :**

dispositifs de visite et témoignages médiés

Table des matières

Résumé.....	3
Abstract.....	4
Remerciements.....	5
Introduction générale.....	23
1. Arrière-plan de la recherche.....	25
2. Géo-graphie du virtuel.....	27
3. Problématique, hypothèses et objectifs de départ.....	28
4. Structure de la présentation des travaux.....	32
Chapitre 1 Interroger l'espace urbain : statut et médiations.....	37
1.1 La maîtrise de l'espace.....	39
1.1.1 La formation de nouveaux espaces.....	39
1.1.1.1 Les espaces multiples.....	41
1.1.1.2 La représentation spatiale.....	42
1.1.1.3 Reconfiguration ontologique de l'espace.....	42
1.1.1.4 Processus communicationnels pour saisir l'espace.....	43
1.1.2 Les SIC et les études de l'espace urbain.....	44
1.1.2.1 Le numérique : objet et composante hybride de la ville.....	44
1.1.2.2 La ville discontinue.....	45
1.1.2.3 L'expérience numérique de/dans l'espace.....	45
1.1.2.4 Système de représentation socio-sémiotique.....	46
1.2 L'espace comme objet de savoir.....	46
1.2.1 Processus de visualisation des espaces.....	47
1.2.1.1 Rendre visible l'image de la ville.....	47
1.2.1.2 Interroger le processus de visualisation.....	48
1.2.2 Processus de création de sens.....	49
1.2.2.1 L'espace urbain : espace sémiotique.....	49
1.2.2.2 Systèmes de signes et pratiques dans l'espace.....	51
1.2.2.3 L'espace urbain : espace de médiation.....	51
1.3 Les lieux : dispositifs socio-symboliques.....	53
1.3.1 Les lieux autres.....	53
1.3.1.1 Les hétérotopies et les lieux de médiation.....	53
1.3.1.2 Situations sémiotiques et expérience d'interaction.....	54
1.3.2 Le substrat narratif des lieux.....	55
1.3.2.1 Découpage qualitatif du réel.....	56

1.3.2.2 Récits de visite.....	56
1.4 Dispositifs de médiation pour représenter l'espace.....	57
1.4.1 Pratiques de visite.....	59
1.4.1.1 Médiation : socio-organisation.....	59
1.4.1.2 Communication : activité socio-symbolique.....	60
1.4.1.3 Caractères des dispositifs.....	60
1.4.2 Visualisation et navigation : voir c'est faire.....	61
1.4.2.1 Le panorama et la navigation.....	61
1.4.2.2 Le mouvement comme acte performatif.....	62
1.4.2.3 Visualisation haptique et de navigation.....	62
1.4.3 Écrans et mobilité.....	63
1.4.3.1 Modalités de l'écran.....	64
1.4.3.2 L'abstraction du geste.....	64
1.4.3.3 Urbanité hybride.....	64
1.5 Les enjeux du patrimoine numérique et du territoire.....	65
1.5.1 Continuité numérique du patrimoine.....	66
1.5.1.1 Formes de médiation du patrimoine.....	67
1.5.1.2 Patrimoine numérisé et numérique.....	68
1.5.2 La mémoire des lieux et les langages de l'appropriation.....	69
1.5.2.1 La patrimonialité.....	70
1.5.2.2 La mémoire comme phénomène social.....	72
1.5.2.3 La mémoire comme processus dynamique.....	73
1.5.3 Le virtuel et le territoire.....	74
1.5.3.1 Fonctions territoriales.....	75
1.5.3.2 L'actualisation du territoire.....	75
1.5.4 Déconstruction du concept de « virtuel ».....	76
1.5.4.1 Les interfaces : lieux d'intersection.....	76
1.5.4.2 Actualisation de la représentation du territoire.....	76
1.5.5 La mobilité numérique et le corps spatialisé.....	78
1.5.5.1 Sens, accès et qualité de la mobilité.....	78
1.5.5.2 Le corps spatialisé.....	79
1.6 Espace représente et performé.....	80
1.6.1 Pratiques d'interaction et de navigation.....	81
1.6.1.1 Visites techno-sémiotiques.....	81
1.6.1.2 Téléphone mobile : dispositif hybride et performatif de navigation.....	82
1.6.1.3 Interface matérielle et graphique.....	83
1.6.1.4 Modes d'existence de l'écran.....	83
1.6.1.5 Dispositif technique créateur d'expériences.....	84
1.6.2 L'espace géographique et ses représentations socio-cognitives.....	85
1.6.2.1 Liens invisibles de la dimension urbaine.....	85
1.6.2.2 La carte médiatisée : support logique du territoire.....	86
1.6.2.3 Le passage du lieu au lien.....	87

1.6.2.4 Espace de représentation et espace numérique du territoire.....	88
1.6.2.5 Normes de représentation.....	88
1.7 La transformation du statut de l'espace géographique.....	89
1.7.1 Création et diffusion de contenus cartographiques et géographiques.....	90
1.7.1.1 Cartographie performative.....	90
1.7.1.2 Engagement haptique : agencement et expérience.....	91
1.7.2 Dispositifs numériques créatifs.....	92
1.7.2.1 Modification des pratiques d'usage.....	92
1.7.2.2 Nouveaux phénomènes d'appropriation de l'espace.....	93
Chapitre 2 Méthodes pour aborder le phénomène spatial.....	97
2.1 Processus de cycles successifs dans la recherche-action.....	100
2.1.1 Objectifs de la succession de cycles.....	101
2.1.1.1 Premier cycle : expériences préliminaires.....	102
2.1.1.2 Deuxième cycle : analyse de dispositifs de visite.....	102
2.1.1.3 Troisième cycle : adaptation des expérimentations.....	103
2.1.1.4 Quatrième cycle : conception et création.....	104
2.1.2 Approche sémio-pragmatique : le contexte comme règle de production de sens.....	105
2.1.2.1 Les modes de production de l'espace urbain.....	105
2.1.2.2 Temporalités et spatialités de l'espace urbain en SIC.....	106
2.1.3 Méthodes de recherche en contexte numérique.....	107
2.1.3.1 Première phase : problématique et objet d'étude.....	108
2.1.3.2 Deuxième phase : description et observation du/des terrain(s).....	109
2.1.3.3 Troisième phase : Théorisation.....	109
2.1.3.4 Ajustement entre les questions de recherche et les données.....	110
2.2 Les pratiques de communication de l'urbain.....	111
2.2.1 La communication comme pratique scientifique.....	111
2.2.1.1 Public, usages et représentation.....	112
2.2.1.2 Données : comportements et discours.....	113
2.2.2 La communication comme altération : l'espace altéré.....	113
2.2.2.1 Les composites : texte, média, dispositifs.....	113
2.2.2.2 Dimension symbolique des faits sociaux.....	114
2.3 Témoignage d'analyse : mode de production de sens.....	114
2.3.1 Entretiens itinérants.....	116
2.3.1.1 Cheminer : un mode « d'être dans l'espace ».....	116
2.3.1.2 Le parcours : réseau sémiotique.....	117
2.3.1.3 Parcours commenté.....	118
2.3.2 Enregistrement vidéo partiel : traces du parcours.....	119
2.3.2.1 Outil d'accompagnement.....	120
2.3.2.2 L'usage de l'audiovisuel : outil du/de la chercheur·euse.....	120
2.3.2.3 Le statut des traces enregistrées.....	121

12 Donner du sens aux lieux à l'ère des parcours commobiles :
dispositifs de visite et témoignages médiés

2.3.2.4 Objets et traces.....	122
2.3.2.5 Réinterroger les structures techniques de la perception.....	123
2.4 Récapitulatif des outils méthodologiques.....	124
2.4.1.1 Démarche exploratoire et première proposition de parcours.....	125
2.4.1.2 Suivi des parcours de visite.....	125
2.4.1.3 Proposition de dispositif et parcours à distance.....	126
2.4.1.4 Proposition de dispositif et parcours en situation écologique.....	126

Chapitre 3 Démarche exploratoire : observation et expérimentation.....129

3.1 Protocoles d'observation des parcours de visite.....	131
3.1.1 Observer la pratique de visite.....	132
3.1.2 Observation flottante des espaces : mise en situation.....	132
3.1.3 La dérive déambulatoire.....	134
3.1.4 Démarche qualitative et exploratoire.....	135
3.2 Démarche exploratoire des villes potentielles à analyser.....	135
3.3 Indices d'analyse à Montbéliard et Belfort.....	136
3.3.1 Application informative et circuits à Montbéliard.....	137
3.3.2 Les formes et les couleurs de l'espace urbain à Montbéliard.....	140
3.3.3 Identification de parcours à Belfort.....	142
3.3.4 Politique touristique de la région.....	143
3.4 Identification des applications mobiles à Dijon et Besançon.....	144
3.4.1 Visite en réalité virtuelle : Tour de la Pelote.....	145
3.4.2 Bilan.....	146
3.5 Observation participante : déambulations complémentaires.....	146
3.5.1 La déambulation et le regard réflexif.....	147
3.5.2 Séminaire déambulatoire.....	148
3.5.2.1 Objectifs du séminaire et rôle des auteur·e·s.....	148
3.5.2.2 Invitation au séminaire et lien avec les intérêts de recherche.....	149
3.5.3 Rôle de l'observation participante.....	151
3.5.3.1 La prise de notes dans l'appréhension d'un lieu.....	151
3.5.3.2 La prise de photographies dans l'appréhension du lieu.....	152
3.5.4 Rythmes de marche et d'observation-appropriation.....	154
3.5.4.1 Appropriation intime et interactions.....	154
3.5.4.2 Rôle de médiateur·rice·s spontanée·s.....	155
3.5.5 Aléas de visite.....	155
3.5.6 Revenir sur les images de l'observation participante.....	156
3.5.6.1 Médiations spontanées.....	156
3.5.6.2 Récapitulatif des dispositifs utilisés et/ou repérés durant le séminaire.....	158

3.5.7 Porter attention pour prendre soin du territoire.....	159
3.5.7.1 Grilles d'observation.....	159
3.5.7.2 Figures de la déambulation.....	160
3.6 Balades sonores : documentaires de création sonore dans l'espace urbain.....	162
3.6.1 Médiation culturelle.....	163
3.6.1.1 Choix du dispositif.....	163
3.6.1.2 Partenariats institutionnels.....	164
3.6.1.3 Médiation humaine.....	165
3.6.1.4 Retours des balades.....	165
3.6.1.5 Environnements sociaux et côté intimiste.....	166
3.6.1.6 Public visé.....	166
3.6.1.7 Contenus thématiques.....	167
3.6.1.8 L'expérience de l'espace urbain médié.....	168
3.6.1.9 Prolongation du dispositif.....	168
3.6.1.10 Gestion du groupe.....	169
3.6.2 Conception et création du dispositif.....	170
3.6.2.1 L'Intention narrative.....	170
3.6.2.2 Origines du projet.....	170
3.6.2.3 Étapes du projet de création.....	172
3.6.2.4 Choix thématiques.....	172
3.6.2.5 Accompagnement du projet.....	173
3.6.2.6 Retours des artistes et du public.....	173
3.6.2.7 Usager-ère-s et condition sonore.....	174
3.6.2.8 Rôle des anciens partenaires.....	175
3.6.2.9 Applications complémentaires.....	175
3.6.2.10 Dépasser le frein de la non-connaissance.....	176
3.6.2.11 Modalités pour améliorer la performativité.....	177
3.6.3 Inclusion de la réalité augmentée.....	177
3.6.3.1 Tests non réussis avec l'application en RA.....	178
3.6.3.2 Définir la réalité augmentée.....	179
3.6.3.3 Histoires spatiales en devenir.....	180
3.6.3.4 Balade sonore et réalité augmentée.....	180
3.6.3.5 Le public, la projection et la médiation.....	181
3.7 Le parcours associatif : première proposition de visite.....	182
3.7.1 Conception du parcours associatif.....	183
3.7.1.1 Association de dispositifs de différentes natures.....	183
3.7.2 Justifier pour proposer.....	183
3.7.3 Protocole expérimental.....	185
3.7.4 Étapes : activités proposées.....	186
3.7.5 Prendre conscience du trajet et des lieux.....	187
3.7.5.1 Étape de sensibilisation.....	187
3.7.5.2 Entretiens itinérants avant le premier point de visite.....	189

14 Donner du sens aux lieux à l'ère des parcours commobiles :
dispositifs de visite et témoignages médiés

3.7.6 Visite de la Tour de la Pelote.....	191
3.7.6.1 Visites et commentaires.....	191
3.7.6.2 Observations générales du premier point du parcours.....	196
3.7.7 Lecture et recreation du graffiti-acrostiche.....	198
3.7.8 Visite à une exposition dans un tiers lieu.....	204
3.7.9 Points de repères alternes.....	206
3.7.10 Lien avec l'application Balades des gens célèbres.....	208
3.7.11 Bilan : « La ville est un grand musée à l'extérieur ».....	210
3.7.11.1 Dispositifs numériques et enregistrement de pratiques.....	211
3.7.11.2 Faire des choix hors du parcours.....	212
3.8 Synthèse de la première période de cycloïde.....	212

Chapitre 4 Les applications mobiles : suivi de visites et analyses.....217

4.1 Dispositifs numériques de visite.....	219
4.2 Le parcours de la Chouette à Dijon.....	220
4.2.1 Présentation de l'application.....	220
4.2.2 Première utilisation de l'application.....	221
4.2.3 Rendus des expériences de visite avec l'application.....	222
4.2.4 Expérience de suivi d'une visite individuelle.....	223
4.2.4.1 Les lieux et ses ambiances.....	223
4.2.4.2 La mise en relief de détails.....	224
4.2.4.3 La découverte des liens entre les lieux et les usages.....	226
4.2.4.4 Le rôle des médiateur·rice·s spontané·e·s dans la ville.....	227
4.2.4.5 Les lieux et les repères personnels.....	230
4.2.4.6 La question de l'accès aux lieux.....	231
4.2.4.7 La mise en question des symboles de la ville.....	232
4.2.4.8 L'ancrage à la nature.....	233
4.2.4.9 Les lieux et la mise à jour des informations.....	234
4.2.4.10 La question du mouvement.....	235
4.2.4.11 Commentaire post-parcours.....	237
4.2.5 Première expérience de visite en groupe.....	238
4.2.5.1 Avantages.....	239
4.2.5.2 Manques/Besoins.....	240
4.2.5.3 Propositions.....	242
4.2.5.4 Médiateur spontané lors de la visite.....	242
4.2.6 Deuxième expérience de visite en groupe.....	243
4.2.6.1 Les lieux et ses ambiances.....	243
4.2.6.2 La mise en relief de détails.....	244
4.2.6.3 La découverte des liens entre les lieux et les usages.....	244
4.2.6.4 Le rôle des médiateur·rice·s spontané·e·s et l'accès aux lieux.....	246
4.2.6.5 L'ancrage à la nature.....	246

4.2.6.6 Les lieux et la mise à jours des informations.....	247
4.2.6.7 L'appréhension de l'espace en mouvement.....	247
4.2.7 Bilan.....	248
4.3 Balades des gens célèbres à Besançon.....	248
4.3.1 Description de l'application et découverte de ses contenus.....	249
4.3.2 Première utilisation de l'application.....	250
4.3.3 Expériences de visite auprès des usager·ère·s.....	251
4.3.3.1 Première expérience de visite individuelle.....	251
4.3.3.2 Analyse de l'expérience.....	254
4.3.3.3 Deuxième expérience : analyse des limites techniques.....	254
4.3.3.4 Problèmes techniques.....	255
4.3.3.5 Bilan et questionnements.....	256
4.3.4 Traces : applications mobiles dans le cadre universitaire.....	257
4.3.4.1 Catégories d'analyse : perception des usager·ère·s.....	258
4.3.4.2 Système de signes, dispositifs techniques et usages.....	259
4.3.4.3 La condition sonore : les voix du territoire.....	260
4.3.4.4 Les ambiances urbaines et la production sonore.....	260
4.3.4.5 Formes et enjeux divers de la médiation.....	262
4.3.4.6 Matérialité et représentation de l'espace sonore.....	263
4.3.4.7 Espaces sonores : outil de lecture du territoire.....	263
4.4 Les injonctions du numérique : médiations et discours institutionnels.....	264
4.4.1.1 Le cas des applications mobiles et des parcours en ligne.....	265
4.4.1.2 Dimension réflexive liée à l'injonction.....	265
4.5 Synthèse de la deuxième période cycloïde : sujets et objets de la médiation.....	266
4.5.1 Catégories pour l'analyse de parcours de visite avec application mobile.....	267
4.5.2 Retour théorique sur les écrans de navigation.....	267
4.5.3 Prolongement des questionnements.....	268

Chapitre 5 Le cas du funiculaire : Parcours « Il faut qu'il revienne ».....271

5.1 Rencontre avec le site : le funiculaire de Beauregard-Bregille.....	273
5.1.1 Observation participante de la « Balade déambulatoire Art Nouveau ».....	274
5.1.2 La commission du patrimoine.....	275
5.2 Le CCH de Bregille et « Les Amis du Funiculaire ».....	275
5.2.1 Le Conseil consultatif d'habitants.....	276
5.2.2 Participation citoyenne.....	277
5.3 Les balades du Conseil consultatif d'habitants.....	278
5.3.1 Retours des propositions.....	278
5.3.1.1 Interlocuteurs : actions, services et public.....	279
5.3.1.2 L'association « Les Amis du Funiculaire ».....	281

16 Donner du sens aux lieux à l'ère des parcours commobiles :
dispositifs de visite et témoignages médiés

5.3.2 Propositions de balades précédentes du CCH Bregille.....	284
5.3.2.1 Objectifs des balades.....	284
5.3.2.2 Rendus des balades.....	285
5.3.2.3 Perspectives.....	286
5.4 Le contexte de confinement : renégociation des pratiques.....	287
5.4.1 Conditions socio-numériques du rapport à l'espace.....	288
5.4.1.1 Renégocier le rapport au « réel ».....	288
5.4.1.2 Habiter la « ville duale ».....	288
5.4.2 Renégociation des pratiques spatiales.....	289
5.4.2.1 Relecture de questionnements initiaux.....	289
5.4.2.2 La commobilité réinterrogée.....	290
5.4.2.3 Effets du contexte de pandémie.....	291
5.5 Recadrage de l'étude en confinement.....	292
5.5.1 Utilisation et reconfiguration des traces.....	292
5.5.2 Outil de création de récits cartographiques en ligne.....	292
5.5.3 Conception, création et médiation : balade en ligne.....	293
5.5.3.1 Supports : reconstitution fictive et traces.....	297
5.5.3.2 Dynamiser la navigation.....	298
5.5.3.3 Outil cartographique numérique.....	298
5.5.3.4 L'immersion narrative.....	299
5.5.3.5 Bilan.....	300
5.6 Expérience d'enregistrement à distance.....	300
5.6.1 Logiciel d'enregistrement.....	301
5.6.2 Protocole d'enregistrement à distance sur OBS.....	301
5.7 Profils et incidences.....	303
5.8 Retour des expériences : témoignages post-parcours.....	305
5.8.1.1 Exploration des contenus et appréciation des ambiances recréées du lieu.....	306
5.8.1.2 La narration associée au réel : suivi d'un récit.....	306
5.8.1.3 Approche sensible au lieu : métaphores de/dans l'espace médié.....	307
5.8.1.4 Rendre visibles les espaces « déjà vus » et le suivi de réseaux sociaux.....	307
5.8.1.5 Navigation « passive » et niveau d'immersion.....	308
5.8.1.6 Les aller-retours de la navigation du lieu : « monter virtuellement ».....	308
5.8.1.7 La description : les détails et/ou manques de la médiation.....	309
5.8.1.8 Le lieu exposé : « le musée virtuel ».....	310
5.8.1.9 Le regard contemplatif et faire « naviguer » les idées.....	310
5.8.1.10 L'évocation dans l'expérience du lieu.....	310
5.8.1.11 Exploration linéaire et association entre les lieux.....	311
5.8.1.12 La mise en valeur du lieu et sa visibilité.....	312
5.8.1.13 Parcourir pour imaginer les lieux.....	312
5.9 Catégories d'analyse et identification des profils de visite.....	313

5.9.1 Grille d'analyse.....	314
5.9.2 Caractéristiques de la navigation/usage du dispositif.....	328
5.9.3 Typologies de navigation et exploration du dispositif.....	329
5.9.3.1 Exploration amplifiée.....	329
5.9.3.2 Exploration émotive-sensorielle.....	330
5.9.3.3 Exploration séquentielle.....	330
5.9.4 Rapports au lieu médié.....	330
5.9.4.1 Amplification des phénomènes observés.....	332
5.9.4.2 Problèmes rencontrés.....	332
5.9.5 Synthèse du troisième cycle et perspectives.....	333

Chapitre 6 Profils de visite et leur représentation : recréer les formes de la médiation..... 335

6.1 Typologie des utilisations.....	337
6.1.1 L'usage dans l'appropriation de l'espace.....	337
6.1.2 Hétérogénéité des usages.....	338
6.2 Profils et typologies de visite.....	338
6.2.1 Questionner les stratégies de visite.....	339
6.2.2 Catégorisation des formes de visite : stratégies d'appropriation.....	339
6.2.2.1 L'expérience de visite dans un espace médié.....	340
6.2.2.2 Registre communicationnel.....	341
6.2.3 Caractéristiques de navigation.....	341
6.2.3.1 Motivation, stratégie et imaginaire.....	342
6.2.3.2 Noms catégoriels et représentation graphique.....	342
6.2.3.3 Construction d'une grille heuristique.....	343
6.3 Tableaux d'analyse de visites médiées.....	343
6.3.1 Stratégies de visite et caractéristiques.....	343
6.3.2 Motivation et besoins de visite.....	345
6.3.3 Stratégie d'appropriation du lieu.....	345
6.3.4 L'imaginaire de l'espace.....	345
6.3.5 Correspondances : stratégies de visite et profils retrouvés.....	346
6.3.6 Association et typologies finales.....	348
6.3.6.1 Typologie amplifiée.....	348
6.3.6.2 Typologie émotive-sensorielle.....	349
6.3.6.3 Typologie séquentielle.....	350
6.3.6.4 Données non exploitables et variations.....	351
6.3.7 Registre communicatif et identification de besoins.....	352
6.3.7.1 Modalités d'appropriation.....	352
6.3.7.2 Production et reconnaissance.....	352

18 Donner du sens aux lieux à l'ère des parcours commobiles :
dispositifs de visite et témoignages médiés

6.3.7.3 Corps et matérialité spatio-temporelle du discours.....	353
6.4 Formes de représenter les profils de navigation.....	353
6.4.1 Images et logos.....	354
6.4.1.1 Retour à l'image : représentation des phénomènes.....	354
6.4.1.2 Manifestations matérielles du processus de visite.....	355
6.4.1.3 Le corps de l'usager-ère « in absentia ».....	355
6.4.1.4 Représentation des dispositifs épiphaniques.....	355
6.4.2 Représentation graphique des profils de navigation en situation de visite.....	356
6.4.2.1 Traduction des pratiques des usager-ère-s.....	365
6.4.2.2 Bilan : outils d'analyse pour l'interprétation de parcours.....	366
6.4.3 Visite auprès d'un groupe d'enfants : analyse des profils.....	367
6.4.3.1 Début de la visite : point de rencontre.....	368
6.4.3.2 Déroulement de l'activité.....	369
6.4.3.3 Mise en commun de dessins après la balade sonore.....	371
6.4.3.4 Mission Funi.....	372
6.4.3.5 Vers l'identification de profils de visite.....	374
6.4.3.6 Stratégies de visite mises à l'épreuve.....	374
6.4.3.7 Bilan de l'expérience.....	376

Chapitre 7 Application « Balade Funi ».....379

7.1 Conception et contenu de l'application.....	381
7.1.1 Description de l'outil de conception.....	381
7.1.2 Contenu de l'application.....	383
7.1.3 Objectifs expérimentaux.....	389
7.2 Expérience sur place pour tester l'application.....	390
7.2.1 Expérimentations.....	390
7.2.2 Découverte du dispositif et premiers retours.....	391
7.2.2.1 Première visite (P1A).....	392
7.2.2.2 Nouveaux liens avec la ville.....	392
7.2.2.3 Deuxième visite (P2A).....	393
7.2.2.4 Retrouver un élément oublié du patrimoine.....	393
7.2.3 Visite en binôme.....	396
7.2.3.1 Participantes (P3A et P4A).....	397
7.2.3.2 Aider les gens à découvrir d'autres lieux.....	398
7.2.3.3 Parcourir et découvrir sa propre ville.....	398
7.2.3.4 Bilan : rythmes de visite complémentaires.....	398
7.2.4 Suivi détaillé des étapes de la visite.....	398
7.2.4.1 La dernière visite (P5A).....	399
7.2.4.2 Ruines vivantes.....	399
7.2.4.3 Adaptation du dispositif.....	401
7.2.5 Performativité et retours suite aux expérimentations.....	402

7.3 Mise en place de l'application : Journées Européennes du Patrimoine 2020.....	403
7.3.1 Visiteur·euse·s et retours du formulaire de l'application.....	404
7.3.2 Cas particuliers : expérience sur tablette et sans formulaire.....	407
7.3.2.1 Voix rencontrées hors du parcours.....	408
7.3.2.2 Difficultés rencontrées.....	408
7.4 Cas d'étude : prolongation du témoignage médié.....	410
7.4.1.1 Profil déclencheur.....	411
7.4.1.2 Ancrage intime au lieu.....	412
7.4.2 Photo-élicitation : potentialiser le témoignage médié.....	413
7.4.3 Analyse du témoignage vers sa médiation.....	414
7.4.3.1 Choix des dispositifs de captation audiovisuelle et mise en scène.....	415
7.4.3.2 Extraits du témoignage.....	415
7.5 Sorties couvre-feu : les expérimentations reprennent.....	421
7.5.1.1 Participant·e·s et caractéristiques de la visite.....	422
7.5.1.2 Rencontrer un lieu, rencontrer des personnes.....	425
7.5.1.3 Regard artistique.....	426
7.5.1.4 Prolonger l'expérience avec le lieu.....	427
7.6 Le rôle de témoignages médiés : dispositifs auprès de personnes à mobilité réduite.....	427
7.6.1 Ancien·ne·s utilisateur·rice·s du funiculaire.....	428
7.6.1.1 Points de repérage et dispositifs combinés.....	428
7.6.1.2 Modalités numériques de la balade.....	429
7.6.2 Participant·e·s.....	431
7.6.3 Commentaires : post-expérience de visite.....	431
7.7 Bilan : dernières expériences.....	433
7.7.1.1 Pratiques dans la ville : écraniques et scripturales.....	433
7.7.1.2 Points et objets d'ancrage.....	435
7.7.1.3 Structuration d'un espace en interaction.....	436
7.7.1.4 Interprétation partagée du réel.....	437

Chapitre 8 Composition de « topophanies » : noèmes de la perception des espaces.....439

8.1 Modalités d'apparition des lieux.....	442
8.1.1 L'ontophanie numérique.....	442
8.1.1.1 Catégories pour analyser l'ontophanie numérique.....	443
8.1.1.2 Analyser la perception des espaces médiés.....	444
8.1.2 Topophanies : prolongation perceptuelle et expérientielle des espaces.....	445
8.1.3 Approche « topophanique ».....	445
8.1.3.1 Compositions potentielles de la ville.....	445
8.1.3.2 Confluence de temporalités dans un dispositif de visite.....	446
8.1.4 Positionnement des analyses théoriques et expérientielles des pratiques.....	447

20 Donner du sens aux lieux à l'ère des parcours commobiles :
dispositifs de visite et témoignages médiés

8.2 La mobilité actualisée.....	447
8.2.1 L'individuation hodologique numérique.....	448
8.2.1.1 Articulation des dimensions pour étudier l'espace pratiqué.....	448
8.2.1.2 L'individuation hodologique.....	449
8.2.2 Actualisation réciproque : être - espace.....	449
8.2.2.1 Dispositions hodologiques et espace hétéronome.....	450
8.2.2.2 Le plan projectif : actualisation du lieu.....	450
8.2.3 Les centres interconnectés et l'actualisation de l'espace.....	450
8.2.3.1 La géodésie à l'échelle de l'expérience des lieux.....	451
8.2.3.2 Interconnexion : fragment du territoire et expérience des lieux.....	452
8.2.4 Corrélations info-communicationnelles : inscription et projection de l'espace.....	452
8.3 Point de convergence de la perception.....	453
8.3.1.1 Point d'inscription et d'ancrage.....	453
8.3.1.2 Le point trace : cycloïde et commobile ?.....	454
8.3.1.3 Les « pôles d'accès ».....	454
8.3.2 Perception de la navigation et représentations.....	455
8.3.2.1 Espace virtuel : extension de la spatialité du corps.....	456
8.3.2.2 Le spectre de la sensibilité : altéré par la médiation.....	456
8.3.2.3 Intégration de contenus : cohabitation de plusieurs territoires.....	457
8.3.2.4 Le lieu symboliquement altéré.....	457
8.3.3 Le numérique : un non-lieu ou un lieu symboliquement altéré ?	457
8.4 Sémantisation de la navigation des lieux.....	459
8.4.1 Dimensions des « fragments diachroniques ».....	459
8.4.2 Indices de l'appropriation des lieux pratiqués.....	460
8.4.3 Sémantisation par catégorisation des profils.....	460
8.4.4 L'actualisation de l'espace et son altération.....	461
8.4.4.1 L'espace numérique : altération de l'espace géographique.....	461
8.4.4.2 De la causalité à l'expression.....	462
8.5 Faire trace et l'actualisation du sens des lieux.....	462
8.5.1 Effet trace, l'idée-image et faire trace.....	463
8.5.1.1 Tracé(s) : l'image-idée.....	463
8.5.1.2 Visibilité de récits et de pratiques.....	464
8.5.2 Dimension figurative et info-communicationnelle des traces.....	464
8.5.3 L'hystérésis de l'expérience numérique.....	465
8.5.4 Vectoriser le perçu de la navigation.....	466
8.5.5 Noèmes de la perception.....	467
8.5.5.1 Pistes interprétatives.....	467
8.5.5.2 La trace et le patrimoine.....	468
8.6 Grille de synthèse : outil d'analyse-conception.....	469
8.6.1.1 Modèle d'annotation heuristique.....	469

8.6.1.2 Tableau récapitulatif.....	471
8.6.1.3 Dernier bilan : outils mixtes d'analyse.....	472
Conclusion générale.....	475
Bibliographie.....	483
Annexes.....	503
Annexe 1 : Transcription de la première expérience de visite (application « Balades des gens célèbres »).....	505
Annexe 2 : Transcription du commentaire post-parcours de la première expérience.....	508
Annexe 3 : Deuxième expérience de visite (application « Balades des gens célèbres »).....	511
Annexe 4 : Visite Tour de la Pelote à Besançon.....	512
Annexe 5 : Exemples des exercices - TD Étudier le sens.....	513
Annexe 6 : Configuration de l'espace (consigne TD).....	515
Annexe 7 : Acrostiches - Outil de sensibilisation.....	516
Annexe 8 : Exemples de la configuration de l'espace (TD).....	517
Annexe 9 : Fiche synthétique de l'expérience du parcours associatif.....	518
Annexe 10 : Transcription avant le parcours associatif – P1.....	519
Annexe 11 : Transcription avant le parcours associatif - P3.....	521
Annexe 12 : Transcription des commentaires de la visite Tour de la Pelote - P1.....	522
Annexe 13 : Transcription du commentaire après la visite de la Tour - P1.....	523
Annexe 14 : Transcription du commentaire après la visite de la Tour - P3.....	524
Annexe 15 : Transcription des commentaires de la visite au tiers lieu.....	525
Annexe 16 : Transcription des points alternes du parcours associatif.....	527
Annexe 17 : Commentaire P3 - Point avec l'application.....	528
Annexe 18 : Le parcours de la Chouette.....	529
Annexe 19 : Transcription commentaire post-parcours (P1D).....	537
Annexe 20 : Fiches du parcours de la Chouette (visites suivies en groupe).....	539
Annexe 21 : Texte original de la balade sonore.....	544
Annexe 22 : Entretien - Médiation culturelle.....	550
Annexe 23 : Entretiens Balades sonores lors des JEP 2019.....	556
Annexe 24 : Entretien - Édition et création.....	558

22 Donner du sens aux lieux à l'ère des parcours commobiles :
dispositifs de visite et témoignages médiés

Annexe 25 : Entretien - Association Les Amis du Funiculaire.....	567
Annexe 26 : Affiches et cartes des balades du CCH.....	573
Annexe 27 : Liste des archives visuelles du funiculaire consultées.....	574
Annexe 28 : Guide d'entretien semi-dirigé à Dijon.....	575
Annexe 29 : Transcription des commentaires Post-parcours de l'expérience en ligne (« Il faut qu'il revienne »).....	577
Annexe 30 : La balade en ligne sur les réseaux sociaux.....	582
Annexe 31 : Témoignage Post-parcours avant JEP.....	585
Annexe 32 : Promotion balade 2020.....	588
Annexe 33 : Témoignage post-parcours JEP 2020.....	589
Annexe 34 : Entretien - Ancien utilisateur du funiculaire.....	590
Annexe 35 : Profil identifié sur le compte Twitter de l'association.....	598
Annexe 36 : Article Est-Républicain.....	599
Annexe 37 : Transcription des commentaires à la résidence Marulaz.....	600

Introduction générale

1. Arrière-plan de la recherche

Cette thèse s'inscrit dans la suite de deux travaux de recherche concernant l'étude de l'espace urbain et de ses représentations à partir de l'analyse des expériences des espaces parcourus par des étudiant·e·s en mobilité internationale à Besançon. Ces deux travaux intitulés *Les traces d'une ville : mise en mots et images de l'espace urbain bisontin par des étudiants étrangers* (Martínez Agudelo et aliae., 2017) et *L'appropriation subjective et sociale de l'espace urbain par des étudiants en mobilité* (Martínez Agudelo et aliae., 2018) ont permis de questionner comment les espaces urbains et l'image de la ville évoluent non seulement topographiquement, mais aussi à partir des représentations symboliques créées et réinventées par leurs habitant·e·s.

Ce début de parcours de recherche était associé au champ scientifique des sciences du langage (SDL) et de l'analyse du discours (AD), mais faisaient appel également à des dialogues multidisciplinaires impliquant les apports et les perspectives théoriques de la socio-linguistique urbaine, la psychologie de l'espace et les méthodes visuelles pour appréhender, solliciter et évoquer les espaces de la ville comme objet d'étude.

Ainsi, ces travaux étudiaient les productions des sujets en privilégiant la mise en mots et en images de leurs expériences, notamment à partir d'entretiens semi-dirigés et de la description de photographies prises par les participant·e·s. Le regard d'habitant·e·s temporaires de la ville est devenu le sujet d'étude afin de faire surgir et d'interpréter des sens urbains et des constructions identitaires spécifiques.

De cette manière, les rencontres sensorielles de la ville (capturées par des photographies, des témoignages et des kanjis) ont mis en relief la contemplation des espaces urbains. Ces éléments sont devenus le point de base vers l'analyse de la construction de représentations urbaines et de la propre construction identitaire des sujets dans l'espace habité. Les entretiens réflexifs (description des kanjis et photo-elicitation) ont été les entrées méthodologiques privilégiées afin de retrouver des représentations de la ville et du sujet mobile.

Dans les deux travaux, la force émotive du langage et des images a permis d'avoir une meilleure compréhension de l'appropriation intime et collective de l'espace urbain (espace d'existence et d'expérience) et d'identifier des

26 Donner du sens aux lieux à l'ère des parcours commobiles :
dispositifs de visite et témoignages médiés

interactions, expériences et relations (IER) associées à l'appropriation des lieux et à la reconnaissance de sensibilités multiples.

Le défi de poursuivre cette réflexion sur l'espace urbain et ses représentations en thèse, cette fois dans le cadre des sciences de l'information et de la communication (SIC), amène à de nouvelles compréhensions du sujet et à d'autres manières de penser et de saisir l'espace urbain lui-même.

De cette manière, il est encore abordé en tant que langage et représentation, mais dans une approche info-communicationnelle qui inclut l'étude des usages et des pratiques du sujet mobile dans un espace médié. Cette approche permet de convoquer d'autres cadres méthodologiques et d'entamer l'analyse de processus de conception, création et médiation de dispositifs de visite pouvant influencer et actualiser la perception de l'espace, sa représentation et son appropriation.

Dans le but de continuer à interroger les représentations des espaces urbains et les modalités de transformation dans la ville et dans l'expérience des sujets, cette thèse inclut une étude de dispositifs socio-techniques et numériques de visite (parcours en ligne, applications mobiles, interfaces) et cela implique d'interroger le nouveau statut de l'espace (médié) et les modalités d'inscription pour le parcourir.

Ceci permet de suivre un nouveau chemin épistémologique et d'analyse de pratiques de médiation urbaine afin de rencontrer et de dialoguer avec d'autres conceptualisations et perspectives d'interprétation des espaces. Elles tendent à compléter et à faire évoluer le positionnement scientifique face aux phénomènes concernant le statut de l'espace urbain. Cela permet également de mieux les inscrire au sein des cadres sémio-pragmatiques impliquant la reconnaissance et la production des processus de communication et de mobilité pour étudier le sens de et dans la ville.

La thèse montrera la façon dont ces intérêts d'étude et ce nouveau départ scientifique rentrent et s'articulent dans les questionnements d'un projet générique de recherche du laboratoire ELLIADD au sein du pôle conception, création, médiations (CCM) intitulé la « géo-graphie du virtuel ». Ce projet fait appel à la connaissance de nouveaux objets et pratiques d'étude afin d'analyser les nouvelles modalités de compréhension et de recreation de l'espace (urbain) et de ses médiations.

2. Géo-graphie du virtuel

Les travaux sur la « géo-graphie du virtuel » s'inscrivent dans la continuité des écrits de philosophes qui vantent l'importance de la déambulation (Montaigne, 1595 ; Rousseau, 1782 ; Kant, 1798 ; Nietzsche, 1888). Ils arguent du fait que la marche autorise un développement de l'esprit. Par la suite, le psychologue Kurt Lewin (1936), avec « l'hodologie »¹ a étudié les réseaux existants dans l'espace de vie (ou espace vécu) d'un individu (Besse, 2004). Enfin, le linguiste Jean Peytard (1992) a proposé une sémiotique de la déambulation avec la « sémiologie » : l'esprit construit du sens dans son cheminement.

Le mouvement dans l'espace physique et la construction de la pensée vont ainsi de pair. Cette importance de la pensée, en lien avec l'appropriation de l'espace, a également fait l'objet de travaux dans diverses disciplines comme l'urbanisme, la psychologie, les sciences de l'information et de la communication et les sciences du langage (De Jonge, 1967 ; Moles et Rohmer-Moles, 1977 ; Serfaty-Garzon, 1976 ; Thomas, 2001 ; Cauquelin, 2002 ; Solnit, 2002 ; Le Breton, 2010 ; Woloszyn, 2014 ; Mariani-Rousset, 2014, 2017).

Nombreux·ses sont ainsi les chercheur·euse·s qui ont apporté et qui continuent à partager leurs contributions dans l'étude de ces nouveaux rapports à l'espace en introduisant de nouveaux concepts : « urbanisme des réseaux » (Sutcliffe, 1992), « géocyberespace » (Bakis, 1997), « société en réseau » (Castells et Delamare, 1998), « TICS et géographie 2.0 » (Valentin, 2007).

L'espace qualifié de « virtuel » ou ubiquitaire est de plus en plus présent au sein de l'espace public (hors/en ligne) et il intéresse particulièrement les recherches en sciences de l'information et de la communication. Les parcours urbains virtuels, en réalité augmentée, en ligne, hybrides, réalisés au travers d'un écran (via lunettes, téléphones portables) améliorent/suscitent-ils la mobilité ou au contraire créent-ils une stagnation et/ou une vie en décalage ? Permettent-ils une initiation à la réalité ou une illusion de la « connaissance » des espaces ? Et plus concrètement, avec le numérique, que devient le rapport au réel (« augmenté ») ? Comment « être » sans être (sur place) ?

C'est dans ce type de questionnement que se positionne le projet « géo-graphie du virtuel » et cette thèse.

1 Venant du grec « hodos », chemin.

3. Problématique, hypothèses et objectifs de départ

Plus spécifiquement, avec l'évolution des pratiques et usages des techniques et technologies et les propositions de parcours en ligne qui en découle, quel est le statut de ce nouvel espace et de ses représentations et comment le rendre intelligible ? Que devient la singularité des souvenirs construits par soi-même, *in situ*, s'ils sont proposés par quelqu'un d'autre ? Quid des sensations, liens avec d'autres souvenirs (raccordement aux vécus antérieurs), rapprochement de l'image antérieure qu'on avait des lieux, des objets ramenés, des photos ou des registres audiovisuels réalisés sur place ? Est-on dans l'amélioration et la liberté d'action ou dans la fabrique de faux-souvenirs ? Pourrait-on penser à l'utilisation ou à la recréation des témoignages pour un ancrage aux souvenirs plus près (de l'histoire) des lieux ?

Ces questionnements, rendant compte des réflexions initiales du sujet de recherche, vont permettre de définir et de circonscrire dans le cadre de ces travaux le concept « d'espace ». Pour ce faire, il faudrait mentionner qu'au sein des sciences de l'information et de la communication, l'espace peut être compris et réfléchi en tant que langage et représentation et que les productions symboliques sont saisies au travers de processus communicationnels, de représentation et d'appropriation.

Dans le cas concret de l'analyse de parcours de visite dans la ville, à l'aide de dispositifs numériques, et d'autres médiations techniques et/ou humaines, cela permet l'étude d'autres façons de mettre en récit l'espace. De plus, cela motive l'élaboration d'une rationalité de ces nouvelles formes à partir d'une part de l'externalisation des projections des espaces parcourus, ensuite de l'enregistrement des pratiques d'utilisation de dispositifs numériques et enfin de l'interprétation de modalités de visite dans l'espace urbain médié.

De cette manière, cette recherche s'inscrit au sein de la scientification des discours et des pratiques sur les formes urbaines, ses médiations et ses dispositifs. Cela permet d'analyser l'apparition de nouveaux objets de recherche et des systèmes de représentations pour « la mise en image de la ville » (Orillard, 2014).

Si l'on reprend les questionnements de départ, quelles seraient les nouvelles catégories et les transformations de sens et de repères pour l'espace dit virtuel, augmenté ou en ligne ? Comment à partir de l'analyse de différentes manières de parcourir et de naviguer les espaces pourrait-on les saisir ?

L'ère du « tout numérique » (Després-Lonnet, 2012a), du tout vouloir savoir du monde à partir d'un clic, renvoie ainsi à l'interrogation des processus d'abstraction du lieu. Cela renvoie également, à ceux définis au sein de la communication, de la mobilité et des phénomènes culturels où la raison intelligible et la raison sensible convergent (Caune, 2015). Ces processus seraient repérables au sein des analyses des parcours dans un contexte de visite urbaine et à partir de l'étude des modalités de médiation et d'appropriation des espaces.

Une autre réflexion vient s'articuler autour de la relation entre le sens du déplacement dans l'espace, la communication et le sens donné aux lieux par le biais des dispositifs numériques. Cela demande l'étude de la complémentarité entre d'une part de nouveaux contenus, la production d'autres types d'images² et d'autre part la délimitation et représentation des espaces géographiques, ceux démarqués comme des espaces urbains, publics et/ou du patrimoine par des institutions, des collectivités ou des individus.

Il s'agit ici de continuer à interroger et à réfléchir sur les « terrains mobiles », des terrains de communication, parfois en situation géolocalisé, et sur les parcours « commobiles »³ (Petrova, 2017). Les parcours commobiles permettent d'ailleurs la navigation et le repérage des pratiquant·e·s de (dans des) territoires.

Lilyana Petrova analyse ce type de parcours commobiles en interrogeant à la fois les processus communicationnels et de déplacement où le corps s'inscrit et s'engage dans une démarche spatio-temporelle. Cela est rendu possible au sein des pratiques numériques en situation de mobilité.

Pour mieux comprendre le sens du parcours commobile, l'auteure indique que la notion de parcours définit l'action d'un corps-mobile au sein d'un réseau-mobile (Petrova, 2017, p. 428) où les actions, pratiques, outils, gestes et supports construisent l'acte commobile. À ce propos, elle considère que :

« Le parcours commobile narre nos “accrochements” numériques à l'espace et nous guide à travers les intersections des différentes couches d'informations et d'expériences. Ainsi, devenues constitutives de la vie de tous les jours, les expériences commobiles

2 En tant que représentation de phénomènes.

3 La commobilité définit la communication en situation de mobilité.

30 Donner du sens aux lieux à l'ère des parcours commobiles :
dispositifs de visite et témoignages médiés

révèlent quelque chose de l'ordre de l'exploration spatiale » (Petrova, 2017, p. 426).

Dans ce sens, et dans le cadre de ce travail, l'analyse des applications mobiles ou des sites proposant des parcours de visite (en ligne, sur place ou hybrides), ainsi que ses médiations techniques et humaines, s'inscrivent dans la transformation des liens et des rapports dans « l'espace physique et symbolique de la ville » (Lamizet, 2002) et rendent possible la compréhension des caractéristiques des « expériences commobiles » des individus en situation de visite urbaine.

Dans ce cadre, différentes hypothèses initiales sont confortées. Ces hypothèses seront confrontées aux observations exploratoires de cette étude, à l'analyse des espaces pratiqués et aux usages des dispositifs numériques de visite sollicités et/ou mis en place :

- Un lieu reste vivant grâce à l'ouverture à des prochaines compositions (Urbain, 2012),
- l'espace urbain devient un lieu de médiation entre les pratiques d'usage des dispositifs et le flux de données et d'informations qui le traversent (Rodionoff, 2012)
- et l'analyse et la catégorisation des usages et/ou du type d'utilisateur rendraient compte d'une évolution et/ou de la déconstruction du statut des espaces pratiqués et de leur projection.

De ce fait, les usages demandent à être étudiés dans leur complexité sociotechnique et culturelle (Bordeaux et Renaud, 2012), notamment au sein des contraintes de leur contexte d'analyse et de pratique, afin de mieux comprendre le sens des contenus véhiculés et le type d'expérience proposée aux personnes qui visitent et s'approprient un espace donné.

L'analyse des parcours proposés par des applications mobiles et des médiations en ligne ont alors pour objectif de mettre en évidence plusieurs éléments. Il s'agit d'une part du besoin de la prolongation d'une conceptualisation et d'autre part d'une réflexion multidisciplinaire des manières alternes d'appropriation des espaces médiés – cette appropriation diversifiant l'expérience des utilisateurs. L'utilisation de ces dispositifs fait également appel à la compréhension des choix institutionnels privilégiant des lieux, des

personnages et des objets. Ils orientent le regard, les appartenances et les ressentis des individus face à leur territoire.

Afin d'adapter et de faire émerger la compréhension du sujet de recherche, et face aux changements et aux découvertes des espaces étudiés, les pages à venir rendent compte du cheminement d'observation des pratiques explorées et des réflexions théoriques et méthodologiques pour l'étude de l'espace urbain en SIC.

Le contexte de pandémie a modifié les dynamiques de la recherche-action. Les témoignages, les usages et les pratiques sollicitées permettront de rendre visible les processus d'évolution et d'adaptation. Ces processus relèvent non seulement de la trajectoire de ce travail, mais aussi des méthodes questionnées et employées pour analyser un espace urbain. En effet, son statut et son intelligibilité construisent un prolongement de sens et donnent place à la reconnaissance des contraintes et limites pour le saisir.

Cette recherche vise ainsi à interroger le(s) sens donné(s) aux lieux à l'ère de parcours commobiles par le biais de l'analyse de dispositifs de visite rendant compte de nouvelles manières de parcourir l'espace urbain (de le naviguer, de se l'approprier, de l'éditer, de le projeter). Cela permet d'étudier la caractérisation et l'actualisation de la représentation des lieux au sein des dynamiques des lieux pratiqués.

À l'égard des pratiques concrètes de visite et de navigation des espaces, il s'agit de questionner ainsi le rôle des dispositifs socio-techniques dans les stratégies d'appropriation des espaces parcourus par des usager·ère·s. Ce questionnement permet dans un premier temps de décrire et d'analyser le nouveau statut de l'espace perçu, vécu/pratiqué et projeté. Dans un second temps l'analyse récursive des pratiques et de propositions de visite de et dans l'espace urbain amène un modèle interprétatif. Dans le cadre de la conception et médiation de dispositifs de visite, les objectifs de ce travail impliquent ainsi la caractérisation et l'analyse de la dimension expérientielle du numérique en situation de visite et/ou de navigation afin de définir le statut de l'espace actualisé.

4. Structure de la présentation des travaux

Le *modus operandi* de ces travaux de recherche s'inscrit dans une logique de succession et correspondance qui inclut l'analyse de pratiques, la théorie qui permet d'affirmer ou confirmer des hypothèses, les cas concrets d'expérimentation mis en place et les propositions de conception et création de dispositifs. Ceux-ci permettent d'entamer de nouvelles analyses pour renouveler les cadres conceptuels initiaux et l'évolution des autres étapes.

Pour exposer cette recherche, la thèse est structurée en 8 chapitres. Le premier permet de conceptualiser l'espace urbain et ses médiations. D'abord, il s'agit d'interroger les modalités pour « maîtriser l'espace », la reconfiguration de la représentation spatiale et les processus communicationnels qui permettent de le saisir au sein de l'expérience numérique de/dans l'espace. Dans un second temps, l'espace sera analysé sous la perspective des SIC, ce qui permet d'interroger le rôle des dispositifs socio-techniques de médiation pour l'actualisation de la représentation du territoire. Enfin, une réflexion est menée autour du statut de l'espace géographique et le changement perceptif des espaces médiés.

L'objectif du deuxième chapitre est de rendre compte du cadre méthodologique général des expériences menées dans cette thèse. Cela implique d'aborder le processus de cycles successifs, de la cycloïde en recherche-action, ainsi que l'approche sémio-pragmatique qui dialogue avec les méthodes en contexte numérique.

Le troisième chapitre se concentre sur les protocoles d'observation et d'expérimentation entrepris et sur les dispositifs utilisés pour circonscrire et mener les expériences exploratoires initiales. Ce chapitre rend compte d'une première synthèse suite aux visites de quatre villes en Bourgogne-Franche-Comté (Montbéliard, Belfort, Dijon et Besançon) et mentionne les dispositifs identifiés à analyser. Une réflexion sur la condition sonore – comme approche créative incluse dans la conception des balades urbaines – est également développée. Des témoignages et des rendus des expériences de visite sont ainsi sollicités et mis en dialogue. L'approche exploratoire développée a permis de proposer un premier parcours qui articule la mise en situation de dispositifs de différentes natures.

Le quatrième chapitre développe les analyses des applications mobiles identifiées et introduites dans le chapitre précédent, à savoir, « Balades des

gens célèbres » à Besançon et « Le parcours de la Chouette » à Dijon. Ainsi, il rend compte des stratégies de suivi des visites et des modalités d'enregistrement de la déambulation des participant·e·s. Cela permet d'observer l'usage effectif des dispositifs de visite pour appréhender et parcourir les lieux proposés. Les analyses issues des 3^e et 4^e chapitres ont constitué le socle de l'élaboration des dispositifs et expériences suivantes.

Le but du cinquième est de présenter le cas d'étude expérimentale qui a été choisi pendant le premier confinement (2020). Il spécifie le cadre contextuel qui a induit et motivé le recadrage de cette thèse. En effet, dans le cadre des objectifs de conception et de création de cette recherche, ce chapitre rend compte de la proposition d'un parcours conçu dans un contexte de pandémie, de confinements et de couvre-feu. Il s'agit ainsi d'une proposition de visite en ligne sur Story Maps (« Il faut qu'il revienne ») associée à la redécouverte d'un lieu du patrimoine bisontin : le funiculaire de Beauregard-Bregille à Besançon.

Face à ce changement de paradigme expérimental, le sixième chapitre propose un modèle et des outils d'analyse qui se focalisent sur les expériences de captation et de visionnage des parcours proposés en ligne pendant le confinement. D'une part, il présente les profils de visite identifiés et leur caractérisation. D'autre part, il interroge la manière de recréer les formes de la médiation et de représenter les résultats des rendus des enregistrements des parcours. Enfin, il rend compte de la façon dont les profils identifiés peuvent être sollicités dans d'autres contextes expérimentaux.

Dans un retour progressif à une activité « normale », le septième chapitre présente l'adaptation progressive du parcours « Il faut qu'il revienne » sous forme d'application mobile (« Balade Funi »). Ce dernier dispositif de visite a été testé dans le cadre des Journées Européennes du Patrimoine (JEP) en 2020 et a été adapté par la suite pour des visites auprès d'autre type de publics.

Il est à noter que les différents dispositifs développés l'ont été spécifiquement pour la thèse sans aide technique ou matérielle extérieure.

Au sein du registre de la commobilité, le huitième et dernier chapitre rend compte d'une conceptualisation qui intègre l'interprétation des modalités d'actualisation du statut de l'espace pratiqué, qui est prolongé par une médiation (humaine et/ou technique) et qui permet de réinterroger le phénomène de la mobilité. Cela sera appuyé sur les résultats des expérimentations menées.

34 Donner du sens aux lieux à l'ère des parcours commobiles :
dispositifs de visite et témoignages médiés

Ces travaux de thèse proposent ainsi une réflexion conceptuelle, méthodologique et d'analyse de pratiques dans l'espace urbain médié. Cette réflexion et ses conclusions s'appuie sur les processus et les résultats de la conception, création et médiation de dispositifs socio-techniques de visite. Il s'agit ainsi d'inscrire les résultats de cette étude dans la proposition d'outils d'analyse à partir des pratiques effectives dans les lieux étudiés. Enfin, ces travaux permettent également de rendre compte des limites et de l'ouverture de l'étude à des prochaines compositions.

Chapitre 1 Interroger l'espace urbain : statut et médiations

38 Donner du sens aux lieux à l'ère des parcours commobiles :
dispositifs de visite et témoignages médiés

Le sens donné aux lieux, qui plus est à l'ère des parcours commobiles (de communication en situation de mobilité) est un des éléments centraux du questionnement de ces travaux. Toutefois, en amont il est important d'aborder un référentiel théorique permettant d'établir une posture d'inscription de différents concepts associés à l'appréhension des lieux à l'ère du numérique. C'est l'objectif de ce chapitre.

Il s'agit notamment d'aborder la compréhension de l'espace comme objet de savoir, la question du patrimoine numérique, les liens entre le territoire et la virtualité et également la perception de l'espace géographique à partir des représentations socio-cognitives inscrites dans l'expérience des espaces parcourus et dans leur représentation.

1.1 La maîtrise de l'espace

Maîtriser l'espace lors d'une visite en contexte commobile sous-tend la notion d'espace à plus de 3 dimensions. Ainsi, en préalable, la recherche présentée ici inclut une réflexion concernant le besoin de passer d'une approche essentiellement spatiale de la ville à une approche chronotopique. Le « chronotope » (Bakhtine, 1975) est défini par les « *lieux de confluence de la dimension spatiale et de la dimension temporelle* » (Gwiazdzinski, 2009, p. 352). D'après Luc Gwiazdzinski, cette approche nécessite la prise en compte de nouvelles notions permettant d'établir la « signature temporelle » ou « l'architecture temporelle des lieux » afin de représenter la complexité de cette construction spatio-temporelle. Cela permet d'explorer les espaces urbains traversés non seulement par les temporalités constitutives de leur histoire, mais aussi par celles représentant les pratiques et les temporalités des personnes les explorant et les parcourant.

1.1.1 La formation de nouveaux espaces

La formation d'un nouvel espace est définie par Jérémie Valentin (2007) comme une fusion du géospace (l'espace euclidien) et du cyberspace (l'espace des réseaux). D'après l'auteur, cette dénomination est illustrée avec la multiplication des espaces virtuels ludiques (MMORPG), communautaires (Second Life), ou des représentations spatiales faisant partie des pratiques des espaces urbains au quotidien (Google Earth, Google Maps).

- 40 Donner du sens aux lieux à l'ère des parcours commobiles :
dispositifs de visite et témoignages médiés

Jérémie Valentin affirme que ces nouveaux espaces virtuels se fondent de plus en plus avec l'espace réel. Il met aussi en relief que ces univers virtuels, et les logiciels de virtualisation de l'espace, apportent une approche différente de l'espace et du rapport entre « l'ici » et « l'ailleurs »⁴ :

La multiplication des logiciels de représentations spatiales rend le 'ici' proche du 'ailleurs', le 'ailleurs' accessible du point 'ici'... L'errance spatiale du touriste est en train de disparaître au profit d'un « enracinement virtuel » s'opérant à travers divers outils. Une sorte de point 'ici' se déplaçant avec nous et rendant... un sentiment, d'espace contrôlé, repéré et vécu (...) (Valentin, 2007).

À ce sujet, l'auteur mentionne que l'explosion des ventes de systèmes de navigation portable (qualifiés souvent uniquement par le système de géolocalisation qu'ils utilisent à savoir le GPS⁵) illustre la recherche de maîtrise spatiale. Cela implique que les sujets deviennent des « êtres augmentés » des espaces virtuels, leur permettant de maîtriser (ou d'avoir l'illusion de maîtriser) un espace réel.

Pour l'auteur, le sentiment de maîtrise totale de l'espace passerait également par des représentations virtuelles contrôlables et pourrait en même temps développer un rapport à l'espace biaisé. Il se pose des questions concernant les conséquences de ce trop-plein de virtualisation et de savoir spatial notamment sur la place que l'on accorderait à l'exploration des lieux et/ou à la perte de repères. Tout cela renvoie aussi à la question de la codification des déplacements et du pré-repérage sur Google Earth permettant de consulter des lieux recommandés par telle communauté (encadrés lors du trajet par un GPS ou un téléphone portable). À ce propos, il affirme : « *la boucle sera bouclée, l'expérience de l'espace réel, de ce territoire singulier, aura peut-être été dicté et vécu par le virtuel* ».

Jérémie Valentin suggère par la suite que l'une des clés de l'appropriation territoriale passerait par la maîtrise spatiale ou cardinale. De ce fait, il affirme : « *on n'habite pas un espace avec un GPS, on le survole* ». Ces idées rejoignent celles de Louise Merzeau (2014) postulant que l'on est devenu des « flâneurs impatients » : « *on ne surfe plus, on 'tapote'* ». L'auteure constate ainsi que les mérites de la déambulation ont cessé d'être mis en avant et que tout doit être accessible en un clic : sans détour, sans errance et sans délais. Ainsi, il est

4 Les métavers ne sont pas mentionnés.

5 Global Positioning System

important d'aborder la façon dont ce type d'appropriation spatiale est associée aux espaces « multiples ».

1.1.1.1 Les espaces multiples

Barbara Tversky (2003) qualifie l'espace de « spécial » : il est supramodal voire essentiel à la survie de l'individu et constitue une base pour la création des connaissances. L'espace est également « action », la pensée se déroulant tout d'abord au niveau du cerveau et des muscles et non nécessairement directement à partir des mots. Pour l'auteure, la création des réseaux et des actions spatiales permet de constituer la pensée depuis l'enfance. De ce fait, par la suite, cela amène les individus à être capables d'accéder aux représentations spatiales (cartes), aux espaces sociaux/de socialisation et aux espaces urbains.

L'auteure précise que les actions donnent forme aux représentations spatiales à partir de l'espace d'exploration et des interactions (implicites et explicites) construites dans l'espace : celles contenant différents patrons de cognition des individus. L'activité humaine se passe ainsi dans des espaces « multiples » : l'espace du corps, celui autour du corps, l'espace de navigation et celui des graphiques. Les cadres des structures mentales de compréhension et d'appréhension de ces espaces seraient ainsi pluriels. Chaque type d'espace ferait appel à différents types de structures spatiales dont les relations abstraites seraient déterminées par les activités prioritaires dans chaque espace.

Pour ce qui est de l'espace de navigation, devenant un des objets d'analyse de cette thèse, Barbara Tversky le considère comme l'espace d'exploration, celui que l'on habite et que l'on transite grâce au mouvement d'un lieu à un autre, ce qui rejoint l'approche des SIC permettant d'analyser les processus de communication et de mobilité.

Comme l'espace autour du corps, l'espace de navigation serait une construction mentale schématisée où certaine information est systématiquement simplifiée ou déformée. Selon l'auteure, les éléments privilégiés de cet espace seraient ainsi les repères, les chemins, les liens et les nœuds. Les principales références seraient celles basées du point de vue de l'observateur-rice, des objets et du contexte. À ce propos, Barbara Tversky affirme que, encore plus que la carte cognitive, la métaphore la plus apte pour

- 42 Donner du sens aux lieux à l'ère des parcours commobiles :
dispositifs de visite et témoignages médiés

nommer la représentation mentale des individus par rapport à l'espace serait celle de « collage cognitif » (cognitive collage).

En outre, l'auteure mentionne que pour agir dans l'espace, les individus nécessitent de construire une représentation mentale de cet espace. Cette connaissance spatiale proviendrait de différentes sources dont : le regard, l'écoute, le toucher, l'imagination et le langage. La connaissance obtenue de chaque source est par nature différente et occasionnellement intégrée ou cohérente. Toutefois, chaque source soutient les activités spatiales et échange des informations entre elles pour configurer la représentation spatiale.

1.1.1.2 La représentation spatiale

D'autres questionnements au sein de la réflexion de Jérémie Valentin interpellent cette recherche. C'est le cas de la question sur les tendances et les mutations chez l'individu impliquant cette nouvelle maîtrise de l'espace notamment face à l'ubiquité, comme propriété constitutive de « l'infosphère » (Hamida, 2016) des réseaux. Jérémie Valentin remarque qu'en définitive ce que l'on maîtriserait tout le temps depuis un écran ordinateur, avec un système GPS ou un téléphone portable, serait tout simplement un autre type de représentation spatiale (Valentin, 2007).

Dans cette optique, l'auteur mentionne qu'on ne devrait qu'apprendre à intégrer ces outils et tous les savoirs auxquels ils donnent accès. Cela mène à la compréhension des changements réels et à de nouvelles relations inscrites entre les individus et les représentations spatiales au quotidien.

1.1.1.3 Reconfiguration ontologique de l'espace

Cette réflexion fait écho au niveau de la compréhension d'une reconfiguration ontologique de l'espace contemporain, de sa signification et des pratiques de « l'habiter » où la question de l'espace fait évoluer le sentir et les conditions de perception des individus. En poursuivant ces idées, Fabio La Rocca affirme que :

L'espace phénoménologique, dans une ville infiltrée et augmentée technologiquement, devient une sorte d'extension... de notre sensibilité qui est ainsi augmentée, additionnée par un aménagement technologique. La ville contemporaine devient alors un terrain d'expérimentation où l'usage et la diffusion des

technologies apportent une autre conception de l'espace, un espace hybride, ubiquitaire, additionnel, augmenté par la combinaison de dynamiques sociales et territoriales numériques qui influencent nos modes de vie et nos formes existentielles (...) (Rocca, 2016, p.7).

Selon l'auteur, ces éléments conditionnent notre lisibilité de la ville et ses formes sociales, ainsi que les manières de sentir et de vivre le quotidien urbain à travers une déclinaison de sens :

« Nous pouvons même parler d'une autre façon de dire l'espace, de le mettre en récit et donc aussi de l'éditer à travers la présence technologique... » (Rocca, 2016, p. 7).

Pour aborder cette déclinaison de sens dans l'espace, au sein de ces dynamiques de reconfiguration, Michel Labour (2011) poursuit les idées de Bernard Lamizet (2006) qui considère que la médiation est capitale dans la construction du sens notamment quand un « événement » fait irruption à travers un élément inattendu, un signe ou une discontinuité motivant l'action de s'interroger. Ainsi, cela implique de réfléchir aux processus communicationnels qui permettent de saisir l'espace.

1.1.1.4 Processus communicationnels pour saisir l'espace

La question de la ville s'interroge et s'expose de manière plurielle selon les modalités dont les chercheurs l'abordent et l'investissent à partir de l'étude des dispositifs qui instrumentent et médiatisent les rapports humains à l'espace (Bonaccorsi et Tardy, 2019).

Dans le domaine des SIC, Julia Bonaccorsi et Cécile Tardy font appel aux idées d'Yves Jeanneret (2014) pour aborder la ville comme un « espace polychrétique » où des textes et des actes de communication soutiennent à la fois différents usages et logiques sociales. Les auteures mentionnent que la ville est à la fois un palimpseste dont il faut chercher les traces, les marques du passé et une représentation culturelle et sociale s'actualisant au présent.

Pour ce qui est des médiations numériques de et dans la ville, les auteures mentionnent qu'elles instaurent d'autres catégories métaphoriques et de rapport au terrain telles que : « ville interface » (the city is an interface) (De Waal, 2014) et « ville augmentée » (Sundaram, 2017).

- 44 Donner du sens aux lieux à l'ère des parcours commobiles :
dispositifs de visite et témoignages médiés

La multiplicité de l'espace est ainsi associée aux différentes modalités de l'appréhender et de le représenter. Les nouvelles catégories métaphoriques rendent compte d'une démarche interprétative qui, dans le cadre de ces travaux de thèse, est inscrite au sein des sciences de l'information et de la communication.

1.1.2 Les SIC et les études de l'espace urbain

Dans quelle mesure les SIC permettent d'étudier l'espace urbain ? Julia Bonaccorsi et Cécile Tardy (2019, p. 11) mettent en relief les idées d'Isabelle Garcin-Marrou sur la spécificité des SIC au sein des études de l'espace urbain et soulignent que :

(...) l'originalité de ces approches déployées par les sciences de l'information et de la communication [SIC] est de saisir la production symbolique – sémiotique et sociale – des territoires au travers de processus spécifiquement communicationnels – distincts des regards des géographes ou des sociologues. Le matériau analysé est ainsi constitué par les pratiques des usagers de ces espaces, les inscriptions sémiotiques, les relations tissées dans des espaces "urbains" ou "de l'urbain" ; et le renouvellement des recherches est ici lié à ce qui permet de "voir" ce que l'on ne voyait pas (ouverture du champ et spécialisation ou particularisation) (Garcin-Marrou, 2018, p. 138).

Ainsi, les SIC permettent de saisir cette production au travers de processus spécifiquement communicationnels et de faire face au changement de représentation de la ville en elle-même qui est en avance par rapport au changement de la perception des individus (Laudati et al., 2014). Dans ce cadre le numérique peut être interrogé notamment à partir de son rôle dans la mutation de la représentation et la perception de l'espace urbain.

1.1.2.1 Le numérique : objet et composante hybride de la ville

Le numérique est devenu non seulement une des composantes vitales de la ville d'aujourd'hui, mais également le porteur d'une mutation anthropologique majeure : un processus d'éclatement et de recomposition des temps sociaux, des territoires de vie et des mobilités (Laudati et al., 2014). Comme le précisent Laudati *et alii.*, la ville favorise des symbioses inédites tout en devenant un

objet hybride. À ce propos, Patrizia Laudati (2016) mentionne que les nouveaux dispositifs sociotechniques deviennent non seulement un outil de médiation entre l'usager·ère et l'espace vécu, mais également un outil de médiation entre différentes catégories d'acteur·rice·s (au niveau de la prise de décision, de la conception et de l'usage). Repenser l'analyse à partir des usages permet ainsi de repenser la conception et d'orienter la prise de décisions.

1.1.2.2 *La ville discontinue*

Patrizia Laudati affirme également que l'urbain est devenu « hyperurbain » : une hybridation de la culture urbaine où la logique des flux et de la mobilité a remplacé la logique des lieux et des territoires. L'auteure mentionne que les formes des urbanités ont changé : la ville continue devient la « ville discontinue ». Ces changements se manifestent à la fois sur le plan de l'expression (les formes matérielles) et sur celui du contenu, des significations (formes immatérielles). La question se pose de savoir : comment appréhender ces nouvelles manières de saisir l'espace qui nous entoure ? Comment aborder et comprendre le regard de différents publics sous le regard des expériences numériques de/dans l'espace ?

1.1.2.3 *L'expérience numérique de/dans l'espace*

Pour ce qui est de la caractérisation de l'expérience numérique de et dans l'espace, elle tient du flux, du mouvement, de la séquence, du rapport immédiat entre des contenus dont on peut rester détaché, mais dont on détermine ce qui les relie (Fogel et Patino, 2013, p. 19). Jean-François Fogel et Bruno Patino abordent ainsi la notion de perception du temps, de l'espace, et du « passé présent » à l'ère du numérique en partant de l'exemple de la métaphore spatiale des Aymaras en Bolivie. Les Aymaras placent le passé devant et le futur derrière. Ils pointent d'un doigt vers l'avant au moment d'évoquer le passé et montrent l'espace derrière eux pour dire qu'ils traitent du futur. La personne ne bouge pas et le temps passe davantage. Cela veut dire qu'il y a une connaissance directe du passé vécu et il serait le même cas de l'internaute face à un écran en tournant le dos au futur. Tout ce qui se trouve en ligne relèverait ainsi du passé (Fogel et Patino, 2013, p. 59-60).

En outre, d'après les auteurs, trois langages cohabitent dans une « société numérique » (notion soulignant la puissance de la technologie et sa marque laissée sur l'ensemble de la société (Compiègne, 2010)) : la parole, le texte et

le code (Fogel et Patino, 2013, p. 92). Le code serait le seul langage commun aux humains et aux machines numériques, devenant la vraie langue universelle dans le monde de la connexion (Fogel et Patino, 2013, p. 93). Ce langage intègre ainsi un système de représentation socio-sémiotique.

1.1.2.4 Système de représentation socio-sémiotique

C'est ainsi que le numérique, compris comme système complexe de représentation socio-sémiotique, détermine le rapport des personnes à leur environnement en termes de perception, de conception et de faire. Cela implique des configurations communicationnelles, en tant que des objets d'étude, et les agirs qui s'y insèrent (Péquignot, 2021). Ces configurations sont médiées par le biais de dispositifs techniques et humains qui transforment les usages et les pratiques.

En outre, selon les travaux de Louise Merzeau (2012) qui abordent la crise des médiations et la médiation identitaire des pratiques numériques, la médiation est parfois réduite à une mise en code opérée dans des couches invisibles de l'interface. Louise Merzeau mentionne que les nouveaux outils sont mis en place pour disqualifier les médiations traditionnelles (jugées trop rigides), mais que la technophobie de la culture classique accroît la méfiance des machines à communiquer (censées détourner les relations sociales d'une prétendue pureté). Dans les deux cas, Louise Merzeau affirme que l'on insiste sur la possibilité de court-circuiter les anciens vecteurs de fabrication et de légitimation sans envisager que ce court-circuit constitue lui-même une nouvelle forme d'intermédiation.

C'est ainsi que la maîtrise de l'espace est traversée d'une part par les différentes modalités de l'appréhender et d'autre part par les différents systèmes de sa représentation. Ces systèmes mettent en avance de nouvelles formes de saisir les pratiques (hybrides et discontinues) des espaces.

1.2 L'espace comme objet de savoir

Bernard Lamizet considère l'espace urbain comme un espace de communication et communicant. Il s'agit d'un espace compris et réfléchi en tant que langage et représentation, mais qui possède et insère également une partie d'inconscient (Lamizet, 2007). Les SIC feraient ainsi apparaître des logiques et des structures de ce que l'on pourrait nommer « l'inconscient de la ville »

(Sibertin-Blanc, 2010) pour leur donner du sens. Cela motive l'élaboration d'autres modes d'intelligibilité concernant l'espace urbain et ses médiations et d'appréhender l'espace urbain comme objet de savoir. Pour aborder ce sujet, il est pertinent de faire appel à la notion de « visualisation » de l'espace urbain.

1.2.1 Processus de visualisation des espaces

La visualisation de l'espace urbain est un point de départ de la réflexion pour ce travail. Cette notion sera comprise, d'une part, en tant que « prétention communicationnelle » : une croyance dans le visuel et son efficacité symbolique (Bonaccorsi et Jarrigeon, 2014) et, d'autre part, comme un « fait de langage », permettant, selon les mêmes auteures, un dialogue entre les sciences de l'information et de la communication et d'autres domaines du savoir : la géographie, l'urbanisme et la sémiotique. À ce propos, ces deux chercheuses en SIC réaffirment la possibilité d'interroger la ville à partir de « processus de médiation visuelle » comme la photographie, la carte, l'image virtuelle et la schématisation, ces dernières conduisant à la compréhension des images dans leur matérialité signifiante et leur relation à des dispositifs socio-techniques.

1.2.1.1 *Rendre visible l'image de la ville*

Sous un angle complémentaire, et visant l'analyse de la caractérisation de la notion de visualisation, il est également possible de s'appuyer sur les idées de Lev Manovich, l'un des théoriciens pionniers de la culture numérique, qui affirme que :

« The meanings of the word « visualize » include « make visible » and « make a mental image ». This implies that until we « visualize » something, this « something » does not have a visual form. It becomes an image through a process of visualization »⁶(Manovich, 2010).

En poursuivant dans cette lignée, c'est à partir du processus de visualisation que l'image de la ville (d'un espace urbain ou d'un lieu) serait rendue visible.

6 « Le(s) sens du mot « visualiser » inclut « rendre visible » et « créer une image mentale ». Cela veut dire que tant que nous ne visualisons « quelque chose », ce quelque chose ne possède pas de forme visuelle, il devient une image à travers un processus de visualisation... ». Traduction personnelle proposée à partir de l'article « What is Visualisation ? » publié en anglais sur le site officiel de l'auteur.

48 Donner du sens aux lieux à l'ère des parcours commobiles :
dispositifs de visite et témoignages médiés

Cela confirme la relation étroite et le propos communicationnel existant entre l'élément observé et l'observateur-rice. L'image visuelle de la ville pourrait être comprise comme une forme d'atopie : un espace hors des lieux géographiques, à l'écart de la topologie commune, et hors du temps (Gillet, 2006).

Il s'agit donc ici de constituer une réflexion autour de ces « atopies » afin de mieux comprendre d'autres types d'interfaces (de et dans l'espace) et de projections urbaines possibles. Les atopies dépassent les limites ou les ruptures imposées par ce qui est visible (et rendu visible) de manière immédiate dans l'espace à interroger et par les individus spatialisés en situation de mobilité et de navigation.

De ce fait, il existe un questionnement sur la possibilité de « rendre visible ce qui l'est déjà » et, dans un domaine plus élargi, sur l'importance du « voir ensemble » et du « regard public » sur les environnements urbains (Bonaccorsi et Jarrigeon, 2014). Il s'agit de la réaffirmation des regards individuels et collectifs sur un espace donné en fonction des dynamiques (dirigées ou spontanées) d'interaction et d'appropriation des lieux.

1.2.1.2 Interroger le processus de visualisation

Dans cette optique, l'action « d'interroger » le processus de visualisation prend une place essentielle et encadre le cheminement de sens de ce premier chapitre, qui se fera à partir des perspectives de visualisation construites, proposées ou recrées dans le cadre de cette recherche.

Marie Després-Lonnet (2014) s'intéresse au rôle et à la place des dispositifs d'information et de médiation dans la production, la circulation et l'appropriation des savoirs et de la culture. L'action d'interroger est définie comme la capacité à co-construire et à partager des représentations situées, géographiquement et intellectuellement, d'un même lieu.

C'est ainsi que l'interrogation et la réflexion de et dans l'espace se consolide grâce :

- au partage des repères situés dans l'actualisation spatiale du lieu (potentiellement médié),
- aux traces (enregistrées)
- et aux représentations collectivement construites.

De même, selon l'auteure, la transformation des lieux en espaces et des espaces en lieux est rendue possible grâce au récit construit et inscrit par ses usager·ère·s. Cela signifie que l'espace urbain se consolide et se réinvente comme un espace sémiotique. Il s'agit alors d'interroger le processus de création de sens notamment dans l'analyse de signes et leur relation avec les expériences concrètes des usager·ère·s.

C'est à partir de la narration du lieu, et des propositions interrogeant les sens donnés aux espaces, que de nouvelles compositions et significations seraient mises en jeu. Elles permettraient des prolongations et des actualisations des significations et des expériences urbaines.

1.2.2 Processus de création de sens

Comme le constatent Sylvie Leleu-Merviel (2003) et Michel Labour (2011) beaucoup de chercheur·euse·s en SIC se sont attaché·e·s à l'analyse des signes, en tant que porteurs ou catalyseurs du sens, mais très peu ont adopté pour objet d'étude le processus de création du sens en tant qu'opération mentale inventive.

Dès lors surgit l'intérêt de revenir à l'analyse des processus rendant compte des propositions de conception et de création de dispositifs de visite et de les associer et de les interroger face aux expériences concrètes des usager·ère·s ainsi qu'à leurs représentations. Tout cela est abordé par le biais de la compréhension de leur place au sein de l'espace numérique afin de mieux situer et conceptualiser les projections socio-cognitives possibles de et dans la pratique de l'espace urbain.

1.2.2.1 *L'espace urbain : espace sémiotique*

Une approche sémiotique de l'espace de la ville implique de penser l'espace urbain comme structuré par des signes (Lamizet, 2007) donnant une lecture de la culture et de la sociabilité. Bernard Lamizet construit une réflexion autour de différents systèmes symboliques d'expression et de représentation dans la ville qu'il définit comme des espaces « polyphoniques ».

Ainsi, ces espaces rendent compte de l'articulation de différents codes et langages inscrits dans une logique esthétique de la ville, il s'agit alors d'une « polyphonie urbaine » qui pourrait être définie en tant qu'une médiation entre le singulier et le collectif. Cela impliquerait la compréhension des situations

communicationnelles où le ressenti individuel configure potentiellement les représentations sociales établies inscrites dans l'espace de la ville.

Cette recherche trouve ainsi une place pour réaffirmer que l'espace urbain potentialise et mobilise des comportements, des rencontres et différents types de sociabilité et d'imaginaires (Grosjean et al., 2001, p. 7). Pour ce qui est de la sociabilité, associée aux réseaux (numériques), où l'espace urbain est projeté et recrée, Stéphane Vial (2013) affirme que : « *le réseau est la matrice ontophanique des nouvelles formes du lien social, la nouvelle structure technotranscendante de la sociabilité. Le phénomène numérique devient un phénomène autrui-phanique* » (Vial, 2013, p. 223).

Patrizia Laudati et Hafida Boulekbache affirment à ce sujet que les espaces urbains (à toute échelle) mettent en place le récit symbolique et l'acte sémique : ils deviennent eux-mêmes des formes de médiation (Laudati et Boulekbache, 2013). Cette dernière est entendue comme l'instance permettant l'articulation entre la dimension individuelle du sujet et la dimension collective de la sociabilité (Lamizet, 1997).

Cela dit, il s'agit d'interroger des processus communicationnels et de création de sens rendant compte non seulement de l'expérience individuelle dans l'espace, mais aussi de possibles représentations co-construites avec l'espace lui-même et avec les autres pratiquant·e·s de cet espace. Ce sont ainsi des processus dont les SIC visent à donner une intelligibilité et des cadres interprétatifs pour l'analyse des pratiques.

Poursuivant ces idées, et dans le domaine de la sémiotique de la culture, il s'agit de traduire une interprétation partagée et hétérogène du réel et de l'espace d'expérience humaine. Par la culture, elle-même rendant lisible l'espace, l'être humain acquiert des formes lui permettant d'être conscient de son appartenance sociale et de l'assumer dans ses pratiques symboliques (Lamizet, 1999, p. 75).

Dans ce cadre, le rôle de la sémiotique serait celui de redonner de la valeur, du sens et de l'existence aux signes jugés insignifiants, ignorés, méprisés ou inaperçus (Urbain, 2012). Le dialogue et l'interrelation avec les autres systèmes de signes rendraient compte ainsi des pratiques dans l'espace.

1.2.2.2 *Systèmes de signes et pratiques dans l'espace*

De cette manière, la sémiotique fonde la culture en objet de savoir. Pour sa part, la mémoire constituerait la continuité de la représentation symbolique de cette appartenance culturelle (Lamizet, 1999, p. 221). L'espace culturel devient un espace de signification (Lamizet, 1999, p. 305) en partant du fait que la logique institutionnelle et culturelle n'a ni les mêmes signifiants, ni les mêmes formes (Lamizet, 1999, p. 312). Cela implique une compréhension contextuelle de différentes manières d'appréhender les objets culturels dans l'analyse de pratiques formelles dans un espace de médiation donné.

En outre, à l'instar de Jean-Didier Urbain (2012), il serait possible de ressaisir ces signes à l'unisson étant engagés dans un processus de communication globale, associés à un imaginaire ou à une conscience collective. Il s'agit de se situer ainsi au-delà de l'analyse de signes isolés potentiellement porteurs de sens. Tout cela à partir de la reconnaissance des facteurs de cohésion dans un groupe social donné et de ce que l'auteur illustre comme « le bonheur du sens » que l'on peut retrouver dans les lieux et que l'on pourrait partager ou faire ressentir aux autres.

En guise d'exemple, Jean-Didier Urbain propose de faire une différenciation entre le voyageur cinéophile et le topophile. Le premier se caractérise comme un amoureux du mouvement. Le deuxième serait plutôt confronté au paradoxe de l'immobilité. Les deux démontrent dans leurs spécificités la relation ambivalente archétypique de l'être humain à l'espace, à la spatialisation de son corps, son sens de perception, de visualisation et le contrôle de son mouvement dans l'espace qui l'entoure et face auquel il a un accès. Cela serait le cas des interfaces de dispositifs des espaces numériques.

1.2.2.3 *L'espace urbain : espace de médiation*

Ainsi, l'espace urbain, dans sa qualité de public, devient également un espace de médiation. Cela signifie un espace social régulé par des acteur·rice·s, parfois dans le cadre des institutions (culturelles, éducatives et sociales), jouant un rôle clé dans la diffusion des représentations sociales.

L'espace public est ainsi compris comme un espace de communication et de signification (Lamizet, 1999, p. 36). C'est un « espace », dans sa qualité de représentation des formes et des rôles des acteur·rices, et « public » en tant que présentation des objets et des formes montrées. L'espace regroupe

52 Donner du sens aux lieux à l'ère des parcours commobiles :
dispositifs de visite et témoignages médiés

également les logiques de l'identification. À ce propos, Bernard Lamizet affirme que :

« Notre appartenance est toujours engagée dans des formes de communication et de représentation, nous sommes porteurs des formes symboliques de la culture que nous trouvons chez les autres acteurs de la sociabilité » (Lamizet, 1999, p. 99).

En partant de ce constat, le processus de création de sens, ancré dans différentes formes de communication et de représentation partagées, est toujours construit par l'interaction de formes symboliques de divers acteur·rice·s de la culture et des groupes sociaux concernés. Cela deviendrait une condition nécessaire pour reconnaître le processus communicationnel impliqué qui rend compte de la construction des appartenances collectives et, en ce qui concerne l'espace, des représentations qui proviennent d'un dialogue collectif d'identification et d'appropriation.

De ce fait, pour Bernard Lamizet, le sujet de la représentation serait un sujet symbolique ancré dans deux temporalités. La première est caractérisée comme esthétique, celle retrouvée entre le réel et le symbolique, notamment les faits et la mémoire. La deuxième est définie comme pratique étant donné que le symbolique s'inscrit dans le temps réel de l'expérience. Dans ces deux temporalités, la culture agit en les articulant (Lamizet, 1999, p. 135) et l'émotion esthétique devient le moment réel de la médiation culturelle. Ce sont ainsi les codes des logiques d'interprétation qui permettent de donner du sens aux logiques de représentation propres du langage culturel.

Ainsi, la médiation culturelle serait une forme de remise en cause et de reformulation des logiques institutionnelles de l'organisation de la sociabilité (Lamizet, 1999, p. 192). Elle met en relief tant le processus que le résultat du dialogue entre les deux temporalités du sujet symbolique, celles s'inscrivant dans son expérience réelle face aux objets, aux espaces et aux autres membres de la sociabilité.

Pour compléter ce rapport entre les différents éléments de la médiation culturelle et de l'analyse de l'espace urbain, en tant qu'un espace sémiotique et de médiation, la construction du sens de et dans l'espace provient également de la compréhension de « l'image médiatisée » (Davallon, 1991) dans la relation entre trois catégories explorées au cours de cette recherche à savoir : les systèmes de signes, les dispositifs techniques les médiatisant et les usages.

C'est ainsi que les espaces nommés comme des espaces de médiation sont caractérisés comme des espaces de circulation où la sociabilité est inscrite et comprise dans des logiques de sens.

1.3 Les lieux : dispositifs socio-symboliques

En poursuivant les idées des espaces de médiation, au niveau de la culture et des logiques des sociabilités, il faudrait analyser la caractérisation des lieux rendant possibles le dialogue entre les deux temporalités mentionnées auparavant (esthétique et pratique). Dans ce sens, les lieux sont étudiés par Marie Després-Lonnet (2012b) en tant que dispositifs socio-symboliques. L'auteure les définit comme des configurations formelles aptes à manifester une intention communicationnelle et une proposition de méta-communication. Cela nous renvoie à l'idée de la compréhension du processus de visualisation de l'espace urbain évoqué au début de ce chapitre, à la question des sens possibles donnés aux lieux, ainsi qu'à leur fonction médiatrice, comme des « espaces communicants ou médias » (Davallon, 1991).

Ainsi, dans l'analyse des documents et des dispositifs à l'ère du numérique, tant les lieux que les médias se situent au niveau de la compréhension des cadres physiques et symboliques permettant de concevoir une distinction entre le lieu géographique et symbolique.

1.3.1 Les lieux autres

Dans le but d'aborder cette distinction, déjà étudiée dans différents domaines, les « hétérotopies » de Michel Foucault (1967, 2004) sont souvent référencées notamment par rapport à l'existence des « lieux autres ». Il s'agit ici de la compréhension d'une idée de juxtaposition selon laquelle, en un seul lieu réel, il existe plusieurs espaces. Ces espaces sont des fois incompatibles par leur nature et leurs dynamiques. Cela implique la reconnaissance d'un découpage du temps, que Michael Foucault nommait des « hétérochronies », comprises comme des ruptures dans le temps réel liées aux pratiques des espaces.

1.3.1.1 Les hétérotopies et les lieux de médiation

Plusieurs espaces et temporalités jouent dans la définition du lieu et dans l'inscription des représentations et des porosités liées à l'expérience de l'espace vécu, à sa délimitation et à son expansion. La consolidation de

54 Donner du sens aux lieux à l'ère des parcours commobiles :
dispositifs de visite et témoignages médiés

l'espace géographique et symbolique serait ainsi le résultat des allers-retours entre deux espaces complémentaires qui se définissent en fonction des usages de l'expérience physique et symbolique du lieu.

Les hétérotopies seraient ainsi visibles dans le cas des « lieux de médiation » (Després-Lonnet, 2012b) notamment des espaces de médiation et d'intermédiation culturelle pensés pour favoriser la rencontre entre des objets culturels et des usager·ère·s (les musées, les bibliothèques, les médiathèques, les théâtres, les cinémas et l'espace public). Ces espaces rendent possible l'inscription et le déploiement des propositions des parcours de visite thématiques. Certains appartiennent à des cadres institutionnels ou à l'expérience subjective et intime de l'espace urbain socialisé.

Cette relation permet de comprendre le lien entre le lieu et les pratiques culturelles ainsi que la distinction du cadre de réflexion des « espaces autres ». Le lieu est défini également par Marie Després-Lonnet comme un espace de pratiques où se jouent les négociations de sens. Cela motive la rencontre entre les connaissances de différents domaines professionnels, les expériences et les pratiques de visite.

Selon l'auteure, le lieu est étudié en tant qu'un « espace sémiologiquement construit » : il donne à voir, par sa configuration et les choix de mise en exposition des objets, une idée de culture. L'ensemble des configurations mettent ainsi en relief des choix d'inscription et des points de compréhension pour l'appréhension des espaces de vie et de pratique.

Cela dit, les processus institutionnels dirigeraient le regard vers la production de nouveaux espaces permettant en même temps la réinvention du sens donné aux lieux à partir de l'expérience de l'espace habité et de la possibilité d'accès à des espaces alternes par ses pratiquant·e·s.

Ces espaces sont générés d'une proposition sémiologiquement construite sur l'espace physique ou à l'aide des interfaces, des objets numériques ou qui font partie d'une réalité augmentée, comme c'est le cas des musées ou d'autres espaces culturels et/ou touristiques.

1.3.1.2 Situations sémiotiques et expérience d'interaction

Dans ce contexte, une situation sémiotique pourrait être comprise comme une configuration hétérogène qui rassemble tous les éléments nécessaires à la production et à l'interprétation de la signification d'une interaction

communicative. Pour ce faire, d'après Jacques Fontanille (2015), deux dimensions distinctes par rapport à l'expérience d'une situation sémiotique peuvent être identifiées : soit comme l'expérience d'une interaction avec un texte, via supports matériels, ou avec un ou plusieurs objets, et qui s'organise autour d'une pratique ; soit comme l'expérience de l'ajustement entre plusieurs interactions parallèles, entre plusieurs pratiques, complémentaires ou concurrentes (Fontanille, 2015, p. 25).

L'interrogation de ces types de pratiques semble donc nécessaire vers la compréhension des situations sémiotiques, celles qui rendent compte des expériences d'interaction dans un espace donné et qui peuvent être interpellées par des médiations techniques et/ou humaines.

Ces médiations mettraient le lieu au centre de la situation communicative, où les individus partagent des éléments esthétiques et pratiques de leurs expériences physiques et symboliques de l'espace vécu, représenté et projeté. À ce sujet, Patrizia Laudati et Hafida Boulekbache mentionnent que :

« Cet espace vécu est le cadre d'échanges sociaux, la scène où l'individu affirme sa propre identité, par rapport au lieu et par rapport à autrui, par le recours à ses propres éléments de repère. Il s'approprie l'espace, il le charge de valeurs sémantiques subjectives » (Laudati et Boulekbache, 2013, p. 21).

De cette manière, aborder le substrat narratif des lieux peut rendre compte de la confluence entre les éléments esthétiques et pratiques de l'expérience des individus dans le cadre de ces échanges sociaux.

1.3.2 Le substrat narratif des lieux

Le lieu est le nom du vide quand s'y loge un corps (Cauquelin, 2010). Il devient ainsi le résultat de l'appropriation d'un espace imposant un modèle d'interprétation et d'usage. C'est le cas des guides de visite proposant la découverte des lieux, ceux à vivre ou à inventer, au rythme d'un récit, véridique ou pas, imaginaire ou minimaliste. Dès là, l'importance décisive pour un espace de devenir un lieu en s'augmentant d'un « substrat narratif » (Urbain, 2010). Ce substrat narratif rend compte des appropriations intimes et collectives des expériences réelles et imaginées : un ensemble de significations des espaces motivant leur transformation ou actualisation.

1.3.2.1 Découpage qualitatif du réel

Pour devenir lieu, un espace est d'abord défini symboliquement avant de l'être physiquement (Prado, 2010). Cela implique le découpage qualitatif et non quantitatif du réel, rituelle ou pas. À ce propos, Patrick Prado affirme que si les espaces qualifiés se nomment lieux, les espaces déconstruits, dés-habités, déterritorialisés, se nommeraient des « délieux ».

Cela renvoie à l'interrogation des systèmes de lieux, et à leur possible dénomination, enregistrant la force et l'intensité d'autres mécanismes symboliques de la relation qu'entretient l'être humain avec son espace de vie (Piveteau, 2010). Cela permet également de questionner et d'explorer la mise en récit de l'espace par l'action du discours et du corps en tant qu'un réseau de d'exploration, de navigation et d'appropriation collective et intime des espaces.

Le substrat narratif des lieux rendrait compte des processus de conception et de création des discours et des façons de raconter les lieux à partir de la recreation ou l'actualisation des espaces et de la pratique des usager·ère·s interagissant dans l'espace physique et symbolique des villes. Cela est possible à partir de l'inclusion de dispositifs de médiation (techniques, culturels, artistiques, humaines) illustrant d'autres représentations et des possibilités de parcourir, de recréer ou de se réapproprier ces lieux. La ville est ainsi perçue comme un objet communicationnel possédant trois dimensions : technique, humaine-sociale, et sémiotique (Laudati et Boulekbache, 2013, p. 22).

1.3.2.2 Récits de visite

Le substrat narratif des lieux peut être également retrouvé et illustré au sein de multiples propositions de médiation de l'espace urbain lors des dernières années dans le monde entier. C'est le cas, par exemple, des propositions et des récits de visite du *Bureau de guides*, une association regroupant les initiateur·rice·s du sentier de randonnée GR 2013 (artistes-marcheur·euse·s, architectes-constructeur·rice·s et des collectifs d'habitant·e·s faisant partie du Réseau des Sentiers Métropolitains à Marseille)⁷.

Par le biais de récits placés sur leur site officiel, racontant des expériences pédestres des usager·ère·s, ils donnent une place aux témoignages de l'espace parcouru et à l'interprétation personnelle du territoire (mise en carte) complétée par la création de brochures interactives (accessibles en ligne). Cela

7 Voir des exemples de récits sur : <https://bureaudesguides-gr2013.fr/recits/>

permet aux participant·e·s et aux collaborateur·rice·s de construire leurs propres histoires à partir de leurs expériences de visite, de les partager avec les autres usager·ère·s du réseau et de se les approprier autrement pour rendre compte des expériences dans les lieux visités.

Dans le cadre de la région où cette étude est menée (en Bourgogne-Franche-Comté), un exemple de ce type d'appropriation subjective et intime du lieu, et qui intègre les voix et les expériences de parcours des acteur·trice·s de la ville, serait le cas de l'intervention artistique et poétique de l'artiste Camille Mermet lors de sa proposition de balade sonore guidée nommée *La troisième vérité*⁸.

L'artiste est inspirée par les témoignages des habitant·e·s et par sa propre expérience de déambulation à Besançon, ville où se déroule la visite en présentiel et en autonomie, à l'aide d'un casque et d'un « lecteur mp3 ». Sa proposition permet de suivre sa création de balade urbaine sonore et de co-construire également, lors de la marche, des liens avec les repères personnels des usager·ère·s sollicité·e·s pour la conception. Son récit graphique et poétique, associé à la balade, est ensuite retrouvable sous forme de fascicule et de carte graphique, rendu accessible sur le point final du parcours. Cela rend possible une continuité ou prolongation matérielle de l'espace parcouru ainsi que des représentations inscrites de l'espace partagé.

Tout cela est rendu visible à partir de sa proposition et de son choix de médiation artistique pour appréhender et communiquer l'espace perçu. Il est à noter que ces travaux de thèse reprendront le concept artistique de « balades sonores » ultérieurement (à partir de l'entretien auprès d'un des concepteurs de ce type de propositions de visite et de création documentaire à Besançon et de sa médiatrice culturelle pour les départs collectifs en ville).

Ainsi, le substrat narratif des lieux met en relief la construction de récits (sociaux et intimes) qui sont reconfigurés par le choix de dispositifs de médiation. Ceux-ci rendent compte de processus socio-techniques et sémiotiques pour représenter l'espace auprès des usager·ère·s.

1.4 Dispositifs de médiation pour représenter l'espace

La réflexion sur les dispositifs de médiation pour représenter l'espace est poursuivie en accordant une place à une notion largement abordée et interrogée non seulement dans le cadre des recherches en SIC, mais aussi

8 Site de la balade : www.personnepersonne.com/troisieme-verite

dans d'autres domaines disciplinaires impliquant l'analyse de processus de communication et de médiation et des rapports/dynamiques constituant les systèmes d'interprétation et de création de sens : le dispositif.

Le dispositif est bien ce qui dispose : il est l'organisateur des pratiques (Souchier et al., 2019, p. 130). En SIC, le dispositif devient une notion clé, et de ce fait récurrente et largement étudiée, liée à l'analyse des processus de médiation et permettant d'associer l'étude de supports médiatiques et technologiques à celle des enjeux et acteurs de situations sociales particulières (Appel et al., 2010, p. 9).

Il n'y a pas lieu ici de développer les pensées SIC autour du concept de dispositif encore (trop) discuté. À ce propos, Geoffroy Gawin affirme :

En sciences de l'information-communication, la notion de dispositif occupe une place centrale dans le sens où elle traverse la discipline dans chacune de ses composantes, qu'il s'agisse des perspectives mettant l'accent sur les aspects culturels, info-documentaires, pédagogiques, politiques où encore organisationnels (...) (Gawin, 2017, p. 116).

Dans le cadre de ses travaux, l'auteur mentionne également que le mot « dispositif » est très souvent évoqué dans la littérature info-com (à propos des musées) et que « *sa pertinence est rarement réinterrogée* » (Gawin, 2017, p. 118). Au sein de cette thèse, le dispositif (de médiation et/ou de visite) est le point de départ socio-technique et symbolique pour la l'analyse et l'interprétation des dynamiques et des manières dont les individus s'approprient l'espace urbain.

Le dispositif est ainsi le résultat de la convergence entre différentes pratiques socio-techniques et un « produit de subjectivations » (Agamben, 2014). Dans ces travaux de thèse, cela implique de le considérer comme le résultat de la convergence entre : les processus de conception et de création de médiations (urbaines) et les usages (lors de la pratique effective des usage·ère·s dans l'espace urbain).

De cette manière, pour les objectifs de ce travail, les propositions et les choix des dispositifs (technologiques ou non) dans l'espace urbain instaurent des « pratiques de visite » (Trouche, 2012) visant à rendre compte du sens donné aux lieux et du rapport aux corps spatialisés.

1.4.1 Pratiques de visite

Pour sa part, le concept de médiation, déjà mentionné dans son rapport à la culture, représente l'impératif social majeur de la dialectique entre le singulier et le collectif et de sa représentation dans des formes symboliques (Lamizet, 1999). Dans l'espace public, ces formes sont identifiables dans les lieux de circulation et dans ceux où se jouent les appartenances collectives.

Cela implique que la médiation culturelle fait preuve d'une appartenance assumée ou extérieure face à une dynamique fluctuante entre le réel et le symbolique, entre les formes de la culture et les formes esthétiques (Lamizet, 1999, p. 13), mais également par rapport aux choix des dispositifs de médiation.

Bernard Lamizet indique, dans le cadre d'une médiation culturelle, en tant qu'une instance permettant de prendre conscience de notre appartenance par la médiation esthétique d'une représentation (Lamizet, 1999, p. 16), que le choix des dispositifs de médiation révèle un type d'appropriation du savoir et un type d'interfaces créées entre le public et l'objet. Pour ce qui est de la médiation documentaire, par exemple, ces propositions font preuve d'un type de recours au langage, à l'interprétation et à l'abstraction des utilisateur·rice·s et des savoirs (Fabre, 2012).

1.4.1.1 Médiation : socio-organisation

C'est ainsi qu'avec l'émergence du langage naît la dialectique entre le singulier et le collectif (Lamizet, 1999, p. 20). De cette façon, la médiation est comprise en tant qu'une socio-organisation, à la fois cognitive et rhétorique, interpellant des aspects culturels, professionnels, des dispositifs et des processus conceptuels.

Tout cela fait partie d'un système d'information et de communication inscrit dans des espaces où cohabitent d'autres types de médiations. À cet égard, il serait essentiel d'aborder l'analyse des objets de médiation : des constructions discursives émanant d'une communauté et associant des significations discursivement situées. Cela est présent au sein des domaines ou contextes institutionnels et culturels possédant des codes et des logiques étant souvent en contradiction (Lamizet, 1999, p. 36).

La composition des artefacts (technologiques) exploitables, mais aussi des interfaces et des propositions de médiations, devient donc essentiel pour tout

discours en transformation. Tant les textes que les appareils doivent être lisibles, discutables, utilisables en situation et acceptables pour leurs communautés de discours. Les artefacts sociaux sont ainsi le reflet d'une société avec différents discours entremêlés (Urbain, 2012).

1.4.1.2 Communication : activité socio-symbolique

Dans ce sens, Jean-Didier Urbain affirme que pour qu'un discours reste vivant, il doit être ouvert à des prochaines compositions. Cette hypothèse de départ, articulant les propos de ces travaux de recherche, serait également transposable face à la compréhension de la vitalité des lieux et de leur réinvention.

Un lieu resterait ainsi vivant dans la mesure où il est non seulement mis en valeur, mais recréé à partir de nouvelles significations et usages spécifiques, ceux liés aux transformations d'un groupe social ou à leur démarcation discursive dans un espace donné.

La compréhension de ce processus permettrait de situer le rôle de la communication, comme activité socio-symbolique, irréductible aux actions fonctionnelles, techniques et instrumentales, mettant en relief la production de nouvelles situations et d'autres ensembles signifiants (Davallon, 2016).

1.4.1.3 Caractères des dispositifs

Afin d'articuler d'autres aspects ancrés à la compréhension des dispositifs, trois caractères transversaux à sa théorisation émergent (Péquignot, 2021) : l'oscillation sur la qualité/la nature des caractéristiques constitutives du dispositif (entre objet, technique, discours, corps, organisation) ; la dimension coercitive (injonctive, illocutoire, déterminante, prescriptive, régissante et structurante) du dispositif et sa corrélation intrinsèque avec la question du discours, du symbolique, du sens, de la médiation et de l'intégration psychique.

Ces trois caractères mentionnés par Julien Péquignot illustrent les interactions possibles pour la théorisation, conception et création des dispositifs de visite permettant de questionner les choix face à la conception et l'analyse des pratiques, de ses dimensions et ses possibles productions dans l'espace urbain.

Ainsi, les pratiques de visite sont altérées par l'appropriation des savoirs et des discours. Ceux-ci intègrent les caractères des dispositifs de médiation dans

l'espace urbain. Dans le cadre de l'analyse de processus de visualisation et de navigation, il s'agit donc d'interroger l'expérience des individus spatialisés en situation de visite.

1.4.2 Visualisation et navigation : voir c'est faire

Dans le cadre de l'analyse comparative et diachronique de dispositifs socio-techniques de médiation pour représenter l'espace, ce travail interroge également deux critères importants. Il s'agit d'une part de la mobilité de l'expérience visuelle des individus spatialisés en situation de visite et d'autre part la question de l'accès aux lieux à partir des écrans et des interfaces.

Cette étude s'appuiera sur différentes postures scientifiques et réflexions étudiées par Nanna Verhoeff (2012). Cette chercheuse dans le domaine des cultures de l'écran (screen cultures) mentionne deux types de configurations parfois complémentaires concernant l'expérience visuelle des individus : le panorama et la navigation.

1.4.2.1 *Le panorama et la navigation*

Nanna Verhoeff considère que l'expérience panoramique relève une forme d'abstraction de l'objet visuel à sa forme visuelle. Cela implique l'expérience d'une perception visuelle illimitée basée dans le mouvement et ayant besoin d'un espace vide de projection, de profondeur. Pour l'auteure, la durée de la « performance », de l'action, correspond ainsi à la durée de la visualisation. Le mouvement serait défini comme pluriel et diverse : il zoomerait et scannerait sur le territoire. Le panorama devient ainsi un complexe visuel intégrant les relations entre le spectateur, le temps et l'espace.

À cet égard, Nanna Verhoeff mentionne l'existence d'un « désir panoramique » (panoramic desire) : le désir d'immersion perceptuelle, et pas forcément physique, faisant partie du régime de la visualisation de navigation (Verhoeff 2012, p. 21). C'est un désir construit sur l'envie d'avoir une perspective de déroulement et aussi une expérience visuelle de navigation dans un champ visuel temporel en expansion d'images en mouvement (Verhoeff, 2012, p. 36).

De cette manière, le panorama, perçu comme location, permet un accès visuel au champ de visualisation (scopic terrain). Il est compris comme un complexe englobant l'agencement entre le point de vue (le point de départ du regard, la position du/de la spectateur·rice), le champ de vision (la totalité du « scopic

terrain » englobant le regard) et les capteurs de l'œil (eyes-catchers) (Verhoeff, 2012, p. 47).

Pour ce qui est de la navigation, et face à l'omniprésence d'écrans dans l'espace urbain contemporain, la visualisation et la mobilité deviennent deux caractéristiques prédominantes et en intersection de la culture visuelle et de ses pratiques. Cette configuration conceptuelle et spatiale construit ce que Nanna Verhoeff définit comme un « régime visuel de navigation » (the visual regime of navigation) en tant qu'un principe guidant la façon dont les individus interagissent avec les interfaces des écrans (Verhoeff, 2012, p. 13).

1.4.2.2 *Le mouvement comme acte performatif*

Dans cette optique, la coïncidence entre le mouvement et la création de représentations spatiales est abordée comme une cartographie performative : le mouvement est étudié comme un acte performatif. Dès là, selon Nanna Verhoeff, l'écran ne devrait pas être seulement pensé et analysé en tant qu'un dispositif technologique, mais également comme une interface et une métaphore de la médiation et de la vision.

Cette conception permet ainsi de comprendre que l'écran devient un cadre non seulement pour la représentation (simulation et perception), mais également un site d'innovation, de changement, et une constante métamorphique de la culture moderne (Verhoeff, 2012, p. 16).

Il faudrait inclure à ce sujet que les écrans constituent également des dispositifs de communication en ce qu'ils comprennent une modélisation du processus de communication : ils imposent des règles d'usages et d'interactions avec eux et à travers eux (Souchier et al. 2019, p. 126). D'après Nanna Verhoeff, l'interface de l'écran (tactilo-kinésique) permet non seulement une « visualisation haptique » (haptic visuality), mais aussi une « visualisation de navigation » (navigational visuality).

1.4.2.3 *Visualisation haptique et de navigation*

L'idée, ou métaphore conceptuelle, du mouvement au travers l'écran, comme il est décrit par Nanna Verhoeff, a été dominante face à la manière de percevoir le fonctionnement des écrans visuels. Leur usage généralisé est compris ainsi dans un changement de paradigme à propos de la visualisation de navigation en tant qu'une manière de donner du sens à ce qui faisait partie déjà de notre

société (Verhoeff, 2012, p. 24). De ce fait, l'écran serait compris en tant qu'un site pour et de mobilité et non seulement comme un outil.

Pour ce qui est de la visualisation haptique, il faudrait préciser que la nature tactile des écrans implique une relation directe entre visualisation, navigation et action qui transforme la pratique visuelle d'engagement avec les écrans. Il faut souligner ici que la visualisation n'est pas seulement la perception de ce qui est visible, mais aussi les conditions par lesquelles l'on peut voir, ce qui renvoie à la compréhension holistique du processus de visualisation évoqué au départ.

De cette manière, et en poursuivant les idées de l'auteure, l'acte de visualisation (act of looking) serait comparable à l'acte de langage (speech act) permettant de reconnaître la notion de la performativité (pragmatique) du processus de visualisation. Cela permet d'analyser la visualisation comme un acte performatif dans le sens inverse de la pragmatique d'Austin (dire c'est faire). Les actes disent aussi et, dans ce sens, la visualisation devient un acte créateur (« seeing is doing ») : quand voir, c'est faire (Verhoeff, 2012, p. 30).

Cette visualisation sera ainsi définie et médiée par l'utilisation des écrans et influencée et modifiée par le mouvement du regard du/de la spectateur·rice. À ce propos, il faudrait revenir sur les idées de Stéphane Vial qui affirme que : « *l'expérience est le fait de la perception. Et la perception, c'est l'interaction avec le phénomène* » (Vial, 2013, p. 108).

1.4.3 Écrans et mobilité

Le mouvement de visualisation, supporté et renforcé par l'image en mouvement, est devenu dépendant de l'immobilité des spectateur·rice·s. C'est leur regard qui est en mouvement par le biais de la virtualité des médias ou dans des situations de visualisation en situation de mobilité (à partir de l'utilisation d'un dispositif mobile en vélo, train, voiture, etc).

À ce propos, Nanna Verhoeff affirme que l'acte de s'asseoir est compris comme la position de départ, voire initiale, à partir de laquelle l'image en mouvement peut être vécue en tant qu'expérience (Verhoeff, 2012, p. 45). Dans ce cadre, l'activité de navigation est centralisée et constitue une pratique unifiant temps, espace et agencement en tant qu'une deixis spatiale.

1.4.3.1 *Modalités de l'écran*

L'écran, en tant que dispositif technique, fait partie de la transgression spatiale et de la possible création des espaces hybrides (De Souza et Silva, 2006). C'est à partir de la « scénation », l'organisation spatio-temporelle de ce qui est affiché et du message dans son environnement (qui comprend l'utilisateur·rice et tout ce qu'il y a autour), que le sens est produit (Leleu-Merviel, 1996).

À l'égard de Julia Bonaccorsi, l'écran est un support de lecture saisi par de nouveaux affects notamment par un autre type d'expérience sensible et d'attachement culturel du texte à son média, entre une esthésique (une articulation du sensoriel et du sens) et une esthétique (une attention à la forme) (Bonaccorsi, 2020, p. 4). L'auteure emprunte la notion de « fantasmagorie » de Walter Benjamin (1989) pour nommer les sources visuelles rassemblées en une iconographie de l'écran. Les « fantasmagories de l'écran » participeraient ainsi, selon Julia Bonaccorsi, à redéfinir les modalités de publicité de l'écrit et les mutations du sens commun de l'acte de lire (Bonaccorsi, 2020, p. 17).

1.4.3.2 *L'abstraction du geste*

De cette manière, ce travail de thèse se positionne ici au niveau de l'abstraction du geste de lecture dans sa présentation iconographique et de deux expériences de prédilection sémiotique mentionnées par Julia Bonaccorsi : la première est celle de l'actualisation du texte, son affichage ; la seconde, celle du texte comme altérité (Bonaccorsi, 2020, p. 137). Dans ce cadre, la « visualisation » constitue pour Julia Bonaccorsi une forme contemporaine de publicité de l'inscription dont la présence dans des domaines variés de la société contemporaine définit un espace d'enquête à parcourir très stimulant (Bonaccorsi, 2020, p. 179).

Pour ce qui est des interfaces, elles sont définies à partir de leur double support : une face textuelle (dispositif syntagmatique pour l'organisation des figures qui composent le texte, le support formel) et une face praxique (dispositif matériel et sensible pouvant être manipulé au cours d'une pratique, le support matériel) (Fontanille, 2015, p. 40).

1.4.3.3 *Urbanité hybride*

Patrizia Laudati (2016), parle d'urbanité plutôt que d'urbain en faisant référence aux expériences sensibles que l'individu a de et dans les espaces urbains. La

pluralité de sens auxquels les formes urbaines renvoient (matérielles et immatérielles) est ainsi médiée par un processus symbolique d'instauration d'une relation entre le monde du/de la récepteur·rice et les formes de la ville. Cette médiation, selon l'auteure, passe ainsi par un processus d'appropriation.

Dans le cadre de l'inclusion des DISTIC (dispositifs socio-techniques d'information et de communication) dans la ville, Patrizia Laudati affirme que les espaces urbains se diluent, se redessinent et se connectent dans un espace virtuel. De plus en plus la ville est cartographiée : elle est numérisée, en totalité ou partiellement, changeant son accessibilité et l'expérience sensible des usager·ère·s.

Cela est de même pour les nouveaux dispositifs de repérage spatial tels que les bornes interactives, les plans ou les cartes numérisées aux arrêts d'autobus et les applications de géoréférenciation incluant des expériences en réalité augmentée. Selon Patrizia Laudati, la culture de l'urbain subit une hybridation entre la matérialité de l'espace physique délimité et l'immatérialité de l'espace infini des possibles.

C'est ainsi que de nouvelles formes d'urbanités apparaissent rendant compte d'autres manières de vie sociale et culturelle. De ce fait, le terme « urbanités » s'enrichit, selon l'auteure, d'un nouvel adjectif et les urbanités deviennent ainsi des « urbanités hybrides ». Au sein des processus d'appropriation du territoire par le biais des DISTIC, ce caractère hybride reconfigure également les rapports physiques et immatériels avec les formes et les objets du patrimoine.

1.5 Les enjeux du patrimoine numérique et du territoire

Le patrimoine, la culture et la mémoire culturelle constituent des formes esthétiques et symboliques de sortie des temporalités. Elles s'inscrivent dans le « temps long » et échappent aux contraintes du « temps social » (Domenget et al., 2015, p. 103). Dans ce sens, le patrimoine intègre la réflexion sur la continuité et la pérennité de la culture dans le temps. Les formes des représentations institutionnelles de cette filiation sont ainsi des « formes de sociabilité » qui mettent en relief la valeur du lien social et des signes d'appartenance (Lamizet, 1999, p. 327).

La reconnaissance des formes et des objets du patrimoine appelle à une appropriation non seulement d'une conscience institutionnelle, dans sa dimension politique, mais aussi d'une conscience sociale à partir de : la logique

du rapport aux autres acteur·rice·s (de l'espace public et de la sociabilité) et l'identification de pratiques et d'opérations où la médiation culturelle est inscrite.

À ce sujet, et en s'appuyant sur une analyse du patrimoine selon une perspective communicationnelle, Jean Davallon affirme que :

Si une conception du patrimoine (ce qu'il est) est en jeu, elle porte sur les opérations par lesquelles les objets deviennent patrimoine ; autrement dit, les pratiques qui contribuent à construire à ces objets un être patrimonial et à établir leur mode d'existence (ce qu'ils sont du fait de ces pratiques) ; pratiques qui ne sont autres que la patrimonialisation (Davallon, 2016, p. 11).

C'est dans le cadre de nouvelles pratiques et opérations liées à la construction d'un « être patrimonial » que le numérique s'installe pour redéfinir son mode d'existence. Le patrimoine numérique du territoire, recouvrant l'information numérisée incidente, fait désormais partie du territoire aux yeux et pratiques de ses habitant·e·s. Cet espace logique de flux d'informations, de connaissances, de transactions est ainsi un matériau constitutif du territoire. L'espace numérique consubstantiel est intégré dans la représentation du territoire (Zeitoun, 2008, p. 47).

L'étude de l'espace numérique du territoire permet ainsi de caractériser l'aspect indissociable entre le type de constructions discursives et les pratiques concrètes d'inscription dans l'espace. Elles font appel aux différents niveaux de perception, d'expérience et d'usage des lieux représentés dans le temps et dans l'espace.

1.5.1 Continuité numérique du patrimoine

La valeur et le rôle donnés aux dispositifs par des groupes humains sont consolidés par des médiations choisies, en fonction des contextes de signification et d'action, permettant l'accès aux informations, aux savoirs, aux émotions et la mise en évidence de relations d'appartenance, de distance ou de non-signification des lieux. Dans le cadre du numérique, le patrimoine se voit mis en scène par des applications participant au développement des territoires et valorisant une histoire locale (Dernat et al., 2018). Cela rend compte de l'apparition de nouvelles formes de représentation d'une mémoire culturelle, d'ouvertures pour leur continuité, et de projections possibles du territoire.

Afin de situer une entrée de réflexion sur le patrimoine numérique, il faudrait interroger le rapport au passé et au présent que le patrimoine établi (Davallon, 2000). Pour ce propos, il est nécessaire de positionner la notion de différence et de continuité, à partir des avancées de Jean Davallon, comme un tout significatif. Il s'agit de dépasser la coupure ou la rupture entre « nous » et « ceux » qui ont consolidé l'univers social des objets du passé – transformés en objets du patrimoine – et de retrouver tant la continuité physique (conservation) que le statut (continuité symbolique établie au présent) que ces objets instaurent entre « nous » et « eux » (Davallon, 2000, p. 9).

Pour l'auteur, la reconnaissance de cette continuité permet la préservation d'un dialogue avec un ailleurs temporel et spatial menant à repenser les formes de construction sociale de la transmission. De cette manière, la réflexion de Jean Davallon met en relief que la « transmission » du patrimoine relève de la rupture/construction de continuité.

Tout cela implique que le passé et le présent se superposent dans le présent et ce dernier en vient à former un pli : *« ce plissement du présent trouve son fondement dans une rupture temporelle et résulte d'une construction depuis le présent de la filiation qui nous rend héritiers de ces choses du passé »* (Davallon, 2000, p. 11).

Davallon part également de la conception d'une autre forme de continuité donnant aux éléments du passé un statut symbolique particulier : ils deviennent les opérateurs de cette continuité. Pour sa part, le temps est compris de manière « topologique », c'est-à-dire, ni cyclique ni linéaire, ce qui permet de redoubler le temps présent et de faire des plis dotés d'une signification consciente.

1.5.1.1 Formes de médiation du patrimoine

Pour contribuer à la réflexion concernant la diversité des représentations et modalités de médiation du patrimoine via le numérique (Lambert et al., 2015), il faudrait analyser de nouvelles dimensions de rupture/construction de continuité. Il s'agit de les étudier face aux propositions :

- de parcours multimédias (dimensions de l'interaction entre les utilisateur·rice·s et le dispositif),
- des paysages visuels et sonores (des formes d'art pouvant exprimer différemment la ville et participer à sa médiation),

- des processus de valorisation et de représentation du patrimoine urbain.

La dimension numérique intègre ainsi d'autres représentations que les images de synthèse, d'autres écritures et modalités symboliques du rapport au passé et au présent. À ce sujet, Anne Watremez (2008) affirme que l'analyse des parcours de médiation singuliers où techniques (clip vidéo, bande-son ou *street view*), élargissent les modalités de visite virtuelle (des paysages visuels et sonores).

L'hybridation des formes et des médias liés au numérique est associée au croisement des arts mobilisés et renouvelés (sous forme de médiations) montrant un autre regard sur le patrimoine matériel et immatériel. Dans ce sens, pour l'auteure, le paysage est compris comme une forme de « patrimonialité » qui exprime l'identité urbaine et l'attachement des pratiquant·e·s d'une ville que le considèrent comme leur patrimoine.

Cela rejoint les idées d'Émeline Bailly (2016) concernant le rôle des sensations, sentiments, émotions, représentations et imaginaires qui participent de l'appréhension des lieux et de leurs paysages. Le paysage est ainsi appréhendé à travers les signes de ses évolutions urbaines à l'interface du passé (héritage), du présent (appropriation) et du futur (projection).

Il s'agit également de considérer le « paysage commun » (Bailly, 2018) composé d'une multiplicité de dimensions : paysage urbain (physique, naturel, construit, lointain, proche), temporel (du temps et du mouvement), esthétique (des embellissements, vernaculaire et des représentations), ressenti (des sensations, affectif, émotionnel), habité (des autres citadins, vécu, identitaire et symbolique) et politique (des projets, des initiatives individuelles et collectives).

1.5.1.2 Patrimoine numérisé et numérique

Hélène Bourdeloie et Christine Chevret-Castellani opèrent une distinction entre deux formes de patrimoine depuis l'avènement du web permettant d'articuler la question de l'espace représenté et projeté, senti et ressenti : le patrimoine *numérisé*, non nativement numérique, mais transféré sur un support numérique et le patrimoine *numérique*, constitué de traces nativement numériques (Bourdeloie et Chevret-Castellani, 2019).

Cette distinction permet de comprendre que « *le patrimoine n'émane plus de facto d'autorités consacrées, mais aussi de groupes sociaux qui concourent à le*

bâtir » (Peltier, 2019). De ce fait, c'est uniquement en tant qu'il est réapproprié socialement que l'objet devient objet patrimonial (Jeanneret, 2008, p. 189).

La notion de patrimoine a ainsi considérablement évolué. Selon Hélène Bourdeloir et Christine Chevret-Castellani, le patrimoine se dissout avec le numérique et renvoie à une réalité changeante. Il est hors du temps et de l'espace. Les contenus et les productions sont « dématérialisées ». Le patrimoine devient également révélateur des processus sociaux de réappropriation.

En poursuivant ces idées, la question de fond est celle du maintien de l'identité des formes d'urbanité, malgré l'évolution de celles-ci vers des formes hybrides, pour continuer à s'identifier et à s'approprier les espaces urbains sans perte de repères (Laudati, 2016). L'affirmation identitaire passe ainsi pour Patrizia Laudati par une mise en valeur patrimoniale et paysagère en partant de l'idée selon laquelle les formes d'urbanités, matérielles et immatérielles, sont des formes patrimoniales.

À ce propos, l'auteure reconnaît trois dimensions aux formes d'urbanités : une dimension historique (traces du passé), une dimension symbolique (porteuses de sens) et une dimension liée à la transmission de ces formes aux générations futures.

Trois conditions séquentielles y sont également impliquées. Tout d'abord, les formes patrimoniales urbaines, qu'elles soient matérielles ou immatérielles, évoluent en grande partie par le biais des DISTIC. Ensuite, l'intégration des DISTIC modifie notre perception de l'urbanité. Enfin, ces nouvelles façons de saisir l'urbanité impactent les pratiques des usager·ère·s.

Les formes patrimoniales urbaines évoluent ainsi dans les dialogues des trois dimensions et des trois conditions. Elles sollicitent également une compréhension non seulement du rôle de la mémoire et de l'hybridation des lieux, mais aussi des processus d'appropriation et de pratique des espaces par les individus.

1.5.2 La mémoire des lieux et les langages de l'appropriation

En interrogeant le patrimoine sous une perspective communicationnelle, la notion de mémoire des lieux qui s'inscrit dans des processus de signification et d'appropriation des espaces est pertinente. À ce propos, pour Anne Cauquelin

70 Donner du sens aux lieux à l'ère des parcours commobiles :
dispositifs de visite et témoignages médiés

(2010) le temps et la mémoire sont les éléments constitutifs de la ville et de l'espace urbain.

Selon Jean Davallon, dans le domaine du patrimoine, les relations temporelles et symboliques entre présent et passé renvoient à deux types de pratiques : la remémoration des lieux, en tant que « lieux de mémoire », et la commémoration, en tant que remémoration célébrante de ces lieux (Davallon, 2000).

La constitution du patrimoine relève ainsi d'une pratique symbolique face au lien qui est construit à partir du présent. C'est la mémoire qui assure cette continuité dans une relation dialectique de temporalités confrontées. La patrimonialisation serait ici comprise comme la reconnaissance de cette filiation inversée à partir de la remise en cause sur le mode d'existence du passé ou du futur dans le présent. Cela est possible à partir de l'ensemble de diverses procédures qui, formant un dispositif social et symbolique, opérationnalisent l'instauration d'une relation à l'autre dans le temps et dans l'espace ou moyen d'un objet (Davallon, 2006).

1.5.2.1 La patrimonialité

Par ailleurs, mais toujours dans le cadre de cette relation dialectique, la patrimonialité est définie par Anne Watremez comme :

... un attachement qui se fait par la proximité affective et physique de l'objet patrimonial lors de la pratique du lieu... L'utilisateur recherche des moments privilégiés avec lui en se créant des occasions... le pratiquant ordinaire est fier quand il peut faire découvrir au chercheur une vue inédite de l'objet patrimonial... Ici, la patrimonialité s'organiserait à partir du lieu où on est, en fonction du point de vue et de la posture du pratiquant ordinaire et non uniquement en fonction de sa pratique du lieu (Watremez, 2008, p. 25).

Pour ce qui est du rapport de l'être au monde, à partir d'une lecture cognitive impliquant des procédures d'appropriation de l'espace, il est nécessaire de reconnaître les différents types de rapports aux éléments inscrits, le rôle des langages de la mémoire et la proximité à l'espace lui-même. Dans ce cadre, André-Frédéric Hoyaux affirme que :

... l'être est constamment entouré d'un monde fait d'objets, d'êtres vivants et de personnes plus ou moins éloignés qui sont agencés

dans l'espace comme une altérité qui semble figée dans l'ici et le maintenant. Pourtant, si cette altérité du monde, dans lequel l'être se meut et agit, est potentiellement en lien avec son appareil sensoriel, l'être ne va entrer en relation qu'avec certains éléments de cet environnement, que cela soit par des actes sensorimoteurs, par la pensée ou le discours... L'être va faire sortir de l'ombre, c'est-à-dire actualiser à sa conscience, certains éléments potentiellement présents dans son monde environnant. À l'inverse, certains éléments, qui ne sont pourtant pas objectivement présents, vont être projetés par cet être dans l'actualité de sa conscience, par des actes de pensées ou de discours mettant à proximité des événements réels ou imaginés (Hoyaux, 2002, p. 23).

De ce fait, c'est seulement certains éléments entourant le sujet qui seront présents pour établir un lien avec son expérience sensorielle sinon cela passera par le biais de sa pensée et son discours, ce qui implique une correspondance entre perception et représentation, agencés par l'imagination, dans le cadre des interactions potentielles et du caractère mobile du sujet.

Les éléments n'étant pas objectivement présents sont ainsi projetés et feront partie d'une actualisation mettant la proximité de l'espace à la valeur de la conscience, la mémoire et l'imagination notamment à son rapport symbolique. André-Frédéric Hoyaux affirme ainsi que ce rapport permet à l'individu d'actualiser son champ de connaissance :

L'être n'entre donc pas forcément en relation avec des personnes, des espaces, des temps qui lui sont pourtant objectivement proches et, en revanche, il peut rapprocher à lui, — c'est-à-dire en sa pensée et sa conscience — des éléments sociaux, spatiaux, mais aussi temporels qui ne sont pourtant pas dans la sphère objectivement proche (Hoyaux, 2002, p. 24).

L'auteur affirme que c'est à partir de la sélection de ces éléments présents que l'intentionnalité du sujet est exprimée. Il tient compte des phénomènes représentant des manières d'inscription dans l'espace ainsi que des actions et des discours. À ce propos, il affirme que :

Ce monde est tissé par les manières d'être, de faire et de discourir de l'être-là qui est au-monde... qui organisent les territorialités de cet être-au-monde, dans la mesure où ces territorialités (spatiale,

- 72 Donner du sens aux lieux à l'ère des parcours commobiles :
dispositifs de visite et témoignages médiés

temporelle, sociale) modifient la part objective des rapports au monde qu'entreprendrait un homme rationnel face aux catégories d'espace (spatialité), de temps (temporalité) et de personne (socialité). Territorialités qui sont structurantes « de » et structurées « par » la territorialisation permanente de l'être-au-monde, et cela justement à partir du couple perception – imagination (Hoyaux, 2002, p. 25).

La réflexion sur le rôle du symbolique, du couple perception-imagination, renvoie encore une fois à la construction du sens de et dans l'espace au-delà des repères physiques. Cela implique la reconnaissance de certains éléments potentiels rendant compte des processus de contact et d'interaction. Ils peuvent modifier les formes d'appréhension du sujet mobile dans un espace donné. Il faudrait préciser également que ces interactions se construisent dans le plan de la perception et de la représentation, mais impliquent également une continuité réflexive du lieu et de l'espace projeté.

Le symbolique permet ainsi l'accès à cette intériorisation des processus d'appropriation, d'ancrage et de réactivation des expériences vécues ou projetées dans l'espace à partir de la reconnaissance des territorialités spatiales, temporelles et sociales. Elles jouent ensemble pour la construction de catégories d'espace, de temps et de personne vers la compréhension du sens donné aux lieux et du rapport à ce cheminement de mémoire et d'appropriation.

1.5.2.2 La mémoire comme phénomène social

Selon Marie-Claire Lavabre (2000), la mémoire n'est pas une donnée. Elle se construit et elle est irréductible en tant que dessin collectif. Elle rassemble des souvenirs de l'expérience vécue, des commémorations, des archives et des musées, des mobilisations politiques de l'histoire, des traditions, des monuments et historiographies, des conflits d'interprétation, mais aussi des oublis, des symptômes et des traces incorporées du passé, des occultations et falsifications de l'histoire. Pour l'auteure, la mémoire embrasse décidément trop et signale par là-même le caractère métaphorique de son usage.

Marie-Claire Lavabre constate que la mémoire, comme notion, résiste à la polysémie, à l'absence de définition partagée, voire à la confusion. Comme phénomène social, elle résiste à la critique irritée de tous ceux qui substituent

au couple « histoire-mémoire » le couple « mémoire-oubli » (Lavabre, 2000, p. 53).

Selon l'auteure, le propos de Maurice Halbwachs (1997) concernant la mémoire collective ou sociale s'articule autour de trois propositions. Tout d'abord, le passé n'est pas conservé, il est reconstruit à partir du présent. Ensuite, parce que l'individu isolé est une fiction, la mémoire du passé n'est possible qu'en raison des cadres sociaux de la mémoire ou bien la mémoire individuelle n'a de réalité qu'en tant qu'elle participe de la mémoire collective. Enfin, il existe une fonction sociale de la mémoire (Lavabre, 2000, p. 54).

La question du souvenir de l'expérience et de sa transmission sont également impliquées en parlant de la mémoire. Elle devient ainsi un lieu de rencontre d'une communauté affective motivant la réflexion sur comment penser les traces et les évocations de et dans un groupe humain.

1.5.2.3 La mémoire comme processus dynamique

D'après les idées abordées lors du séminaire en ligne du Rize, intitulé « Approches contemporaines de la mémoire », le 22 janvier 2020, la mémoire devrait être réfléchie comme un processus dynamique, d'homogénéisation de représentations du passé et également une condition sociale d'énonciation de souvenirs et des usages du passé. Pour sa part, la mémoire latente, quand elle est convoquée, renvoie à l'idée de pouvoir signifier dans l'espace : elle peut être activée sous l'effet d'une rétroaction pour mobiliser une communauté. À ce propos, il revient ici la question sur le choix d'analyser des traces ou bien des processus d'évocation.

De cette manière, pour ce qui est de la conceptualisation du patrimoine, il faudrait situer son origine liée à une volonté politique voire à une certaine marchandisation du passé. Ce qui fait référence à la formalisation d'une « mise en tourisme » et l'identification institutionnelle des lieux de mémoire. Le tourisme mémoriel tend ainsi vers l'homogénéisation des lieux de mémoire notamment au niveau de l'architecture. Tout cela problématise le regard des objets et les processus d'appropriation des individus et collectivités. Enfin, le patrimoine peut être également compris comme témoin et non seulement comme un support : il devient constitutivement le point d'articulation entre la mémoire et le territoire.

- 74 Donner du sens aux lieux à l'ère des parcours commobiles :
dispositifs de visite et témoignages médiés

1.5.3 Le virtuel et le territoire

« L'espace n'est plus innocent. Sous l'impact de la science et de la technologie, l'espace est devenu un sous-produit d'un "espace nouveau" et composite où s'entremêlent le local, le lointain, le télé-présent, l'interactif, le virtuel... »⁹

Marcos Novak

La réflexion sur le territoire amène à une étude sur les traces de son hétérogénéité et complexité (Bonaccorsi et Jarrigeon, 2014). Pour Julia Bonaccorsi et Anne Jarrigeon, le territoire, pensé au pluriel, est compris comme une pratique, comme un objet (de discours, visuel et verbal) et comme un concept d'une démarche communicationnelle collective.

Nicolas Pélissier, considère que la notion de territoire (à la fois mot-balise et mot-valise) est perçue comme un obstacle pratique et épistémologique étant donné ses diverses déclinaisons de sens. Ce concept est questionné par l'auteur au sein d'une société de l'information qui priorise l'accès aux données sur la mémoire et la transmission.

À cet égard, il affirme que :

(...) le territoire est à la fois une donnée et une réalité construite, un input et un output, une ressource et une production, un objet et un projet. D'un côté, l'information emmaillote le territoire, l'ausculte, s'en nourrit et le digère ; de l'autre, le territoire co-produit et façonne, dans la durée, l'information qui en est issue (Pélissier, 2003).

Il reformule ainsi une typologie des fonctions territoriales afin de proposer trois fonctions (cognitive, stratégique et utopique) permettant d'interroger les rapports entre le territoire et l'information territoriale mise en ligne. Ces fonctions sont associées par la suite à des variables temporelles (passé, présent et futur) et à des genres informationnels rendant compte d'une manière différente d'appréhender le territoire (identitaire, stratégique, politique) (Pagès et Pélissier, 2000).

9 Marcos Novak, « ZeichenBau :Virtualités réelles, TransVienna » [en ligne], Archilab 2000, URL : <http://www.archilab.org/public/2000/catalog/novak/novakfr.htm>.

1.5.3.1 Fonctions territoriales

La fonction cognitive, renvoie à la variable temporelle du passé et rend compte d'un territoire-mémoire. La fonction stratégique, quant à elle, est associée au présent et à la conception d'un territoire-objet. Enfin, la fonction utopique est rattachée à la variable temporelle du futur et met en relief le territoire-projet (projeté). Ces trois fonctions territoriales sont associées respectivement aux genres informationnels suivants : identitaire pour le territoire-mémoire, transactionnel pour le territoire-objet et politique pour le territoire-projet.

Cette caractérisation proposée par Nicolas Pétissier trouve ainsi un sens au sein de cette recherche face aux diverses manières de définir le territoire et aux différentes approches disciplinaires visant à l'interroger, le pratiquer et se l'approprier. Ces fonctions peuvent ainsi entrer à dialoguer avec l'analyse des parcours de visite proposés à l'occasion. L'interprétation du territoire et de l'expérience des lieux parcourus (sur place ou en ligne) est influencée et traversée par la pratique effective des usager·ère·s et cela rendrait compte des formes d'actualisation possibles du territoire.

1.5.3.2 L'actualisation du territoire

La conceptualisation du virtuel s'insère dans la perspective de la construction de territoires à partir de la création d'une réalité propre qui est définie par des éléments hybrides en articulation avec le réel ou en le simulant (Rodionoff, 2013). À l'égard de ces propos, Pascal Robert mentionne le besoin de faire évoluer la définition du virtuel afin de ne pas l'opposer à celle du réel. Cet auteur mentionne l'importance de faire la distinction entre le virtuel et *l'actuel* notamment entre la virtualisation et de *l'actualisation*. D'après ces idées, la virtualisation n'est pas forcément la déterritorialisation, mais plutôt la décontextualisation du territoire (Robert, 2013, p. 169).

Pascal Robert aborde ainsi une distinction entre le territoire habité et les signes permettant de le reconnaître, de l'afficher et de le manipuler. En guise d'exemple, il place la carte comme un objet sémiotique et le territoire en tant qu'un objet réel qui peut être sémiotisé. Il explicite également que, devant la dimension proprement sémiotique, le signe distinctif du territoire est le paysage (Robert, 2013, p. 171). Ce paysage urbain se fonderait dans la représentation de la ville : « *il procède d'une redécouverte des dimensions signifiantes des espaces habités* » (Sanson, 2013, p. 8).

1.5.4 Déconstruction du concept de « virtuel »

Stéphane Vial propose une déconstruction du concept de virtuel qui est remplacé par celui de numérique. Ainsi, il affirme que le virtuel est dans l'ordre du réel, il existe sans se manifester, il n'est pas un acte (au sens d'Aristote). Cela veut dire qu'il n'est ni irréel, ni potentiel ou en puissance :

Quand je ferme les yeux, la vue existe en moi en puissance (c'est-à-dire virtuellement), tandis que lorsque je les ouvre, elle existe en acte (c'est à dire actuellement). C'est cet état de puissance, ou de potentialité-prêt-à-s'actualiser, que les philosophes du Moyen Âge ont traduit par virtualis, du latin virtus (force, énergie, mérite, vertu) (Vial, 2013, p. 154).

À ce propos, Stéphane Vial met en relief l'importance d'aborder la compréhension de nouveaux appareils constituant le nouvel « apparaître » et de nouvelles interfaces ou des « fenêtres artificielles » donnant accès à un monde intermédiaire (Vial, 2013, p. 185). Tout cela actualise la discussion du besoin de questionner les notions concernant l'espace et le temps, avant et après les objets communicants, et de tenir compte de leur nature matérielle et immatérielle (Rodionoff, 2012).

1.5.4.1 Les interfaces : lieux d'intersection

La construction du monde passe nécessairement et préalablement par la fabrication de son double (Rodionoff, 2012, p. 10). Le virtuel change ainsi continuellement le présent. L'espace physique et constamment actualisé, en mouvement et dynamique. En outre, le virtuel ne supprime pas l'urbain (Rodionoff, 2012, p. 14), au contraire, ils se soutiennent et s'actualisent mutuellement. De ce fait, tant l'espace que les lieux sont pensés en termes de flux. Ils sont relationnels, identitaires et dépassent la compréhension d'un espace neutre, physique et mesurable. Dans ce stade, les interfaces deviennent des lieux d'intersection, d'hybridation (Rodionoff, 2012, p. 96), des lieux de rencontre de l'espace sensible et le virtuel, de la rencontre entre le virtuel et l'urbain.

1.5.4.2 Actualisation de la représentation du territoire

La réalité virtuelle devient une créatrice d'espaces, un outil et un objet de recherche (Denis, 2016) . Elle se réinvente dans ses multiples relations et

identités quand de nouvelles pratiques de déconstruction de l'espace sont mises en place. Le territoire n'est ni immédiatement présent, ni exclu.

À ce propos, Jean Zeitoun affirme que :

« Le réseau et les services numériques impliquent des reconstructions de l'espace et ouvrent d'autres formes d'exploitation et de pratiques comme le montre l'usage omniprésent de l'Internet. Ces pratiques déconstruisent la cité ou l'espace géographique en objets au gré d'une réalité virtuelle, tout en restant attachées au territoire... Ainsi l'image émiétée d'un territoire à travers l'ensemble des sites Internet ou des explorations numériques virtuelles qui le présentent à un titre ou un autre - institution, commerce, population, activités - n'est qu'une de ces formes de décomposition » (Zeitoun, 2008, p. 48).

L'image dispersée d'un territoire, dans le cadre et par le biais du numérique, est une des formes de décomposition de l'espace urbain en fonction des exploitations, des usages et des pratiques. Cela réaffirme l'idée de l'actualisation permanente de l'image du territoire et de l'interdépendance des représentations virtuelles de l'espace urbain au sein des réseaux constitués et de sens imposés, voulus ou découverts. Ces sens sont toujours fluctuants mais porteurs de caractérisations concrètes selon les diverses interactions au niveau de perception, pratique et projection.

Il faudrait également reconsidérer la nature des croisements qui ne cessent d'attacher la ville à ses dimensions numériques (Lucas, 2012) vers l'interrogation de nouveaux sens donnés à l'espace virtuel de la ville. D'après Anolga Rodionoff (2012), au sein des SIC, il existe de nouvelles façons d'être, de penser, de circuler dans des réseaux techniques, mais surtout sociaux et mentaux, conduisant à une réinterrogation constante des notions spatiales et temporelles.

De cette manière, ce qui est considéré comme « virtuel » demande de revisiter les notions d'espace et de temps dans la compréhension ou l'étude du territoire de la ville et d'interroger les relations d'hybridation et les dynamiques de coexistence d'éléments qui restent encore impensées ou à conceptualiser.

Face à un espace géographique et à un espace logique des réseaux, le numérique métabolise ainsi le territoire en tant qu'un objet dont on pense la représentation. Pour sa part, le lieu anthropologique inclut le mouvement, les

parcours, les discours qui s'y tiennent et le langage qui le caractérise (Rodionoff, 2012), l'espace se construit ainsi comme une notion abstraite dont sa signification représente ses usages dans une corrélation entre échanges physiques et numériques.

1.5.5 La mobilité numérique et le corps spatialisé

L'espace absolu est un non-sens et il est nécessaire de le rapporter à un système d'axes lié à notre corps (Poincaré, 1906). Le lieu devient ainsi un contenant corporel, cela veut dire qu'il n'existe pas sans corps mobile (Rodionoff, 2012, p. 28) : le mouvement fait partie de la définition de cet espace. De même, s'il y a mouvement, il y aussi une temporalité. Il devient l'acte, ancré dans la temporalité, de ce qui est en puissance.

1.5.5.1 Sens, accès et qualité de la mobilité

Afin de mieux analyser cette notion de mobilité dans le cadre de l'usage de DISTIC, il faut circonscrire l'entrecroisement de certains éléments permettant de la cerner et la définir :

- le sens du déplacement physique avec un dispositif numérique,
- l'accès aux lieux avec la présence physique via un dispositif numérique (lieux numérisés)
- et la qualité du mouvement à partir des particularités du dispositif numérique dont les interfaces : contenu numérisé, portabilité de l'équipe et expérience corporelle (Bordeaux et Renaud, 2012).

Cela positionne l'étude de la notion de mobilité face à sa propre complexité socio-technique et culturelle en fonction du contenu, du type d'expérience proposée et du type de dispositif utilisé. Le sens de la mobilité, et le rôle du sujet mobile, sont ainsi définis dans l'espace à partir d'une relation multiple entre les dispositifs proposés pour tel but, la disposition de l'espace et les possibilités d'accès pour l'interprétation. Ces dynamiques sont alors interprétées non seulement au sein du mouvement dans l'espace physique, mais également sur le plan symbolique, à partir des interfaces, des projections et des représentations recrées.

C'est ainsi que le territoire prend le statut d'un corps dont les réseaux et les services constituent un nouvel enracinement (Zeitoun, 2008, p. 49), un ancrage

qui demande la lecture d'autre type d'appartenances aux sens des lieux. C'est à partir des dynamiques entre ces réseaux que les possibilités de réappropriation des espaces alternes sont composées. La corporalité du territoire se redéfinit en fonction des échanges et des continuités de son espace physique et de ses propres usages.

1.5.5.2 *Le corps spatialisé*

Le corps du sujet mobile, lui-même, est spatialisé. C'est par la médiation de ce corps, conscientisé et socialisé, dans le mouvement de son vécu, que des mots (géographiques), comme environnement, nature et paysage, lieu et territoire prennent du sens (Di Méo, 2010). Ces mots signifiés sont ouverts à d'autres compositions par l'action de cette même médiation.

Le corps s'exprime ainsi dans le mouvement de son déplacement physique, qui est aussi symbolique, et dans les attributs acquis au moment de se situer virtuellement et de se déplacer dans des interfaces numériques, celles représentant une entrée ou un accès possible à l'espace déjà perçu ou à découvrir.

D'ailleurs, il est nécessaire de reconnaître que dans tout processus de communication (avec un espace donné), il existe une part corporelle dont il faut avoir conscience sans négliger que ce même corps peut être suspendu, mis en absence, sémiotisé, fantasmé (Chasseray-Peraldi et Jeanneret, 2019).

De ce fait, il faudrait considérer que le corps mobile n'est pas seulement un élément qui se déplace sur un terrain topographique. Il est aussi un corps actif qui mobilise et construit ses propres réseaux et repères spatiaux. C'est un corps spatialisé qui est invité à déconstruire et reconstruire ses déplacements au-delà des barrières géographiques, des représentations de l'espace imposé par l'espace physique lui-même, par d'autres individus, ou bien par des institutions privilégiant des dispositifs de médiations et de constructions sociales ancrées aux lieux et à leur mémoire.

En poursuivant les idées de Guy Di Méo, le corps sera abordé dans cette recherche comme un générateur d'espaces et comme une composante active de l'espace géographique qui construit également ses propres corporalités. De cette manière, le corps devient un élément clé en tant que créateur d'autres espaces.

Au sens de Jacques Fontanille, le corps possède un double statut permettant la production d'ensembles signifiants : il est une figure sémiotique et un substrat de sémiosis (Fontanille, 2004). L'ambiance urbaine s'incarne et prend ainsi forme dans les corps : elle les mobilise et fabrique aussi d'autres corps (Thomas, 2009, p. 9).

Cependant, quand le corps est spatialisé par le biais des interfaces numériques, associées à la localisation GPS, aux propositions de parcours en ligne ou de réalité augmentée, et si l'on se situe dans le mouvement de la représentation symbolique du déplacement sur l'espace physique, ce corps construit un autre espace mental. Il part des repères des espaces physiques, mais il fait également une abstraction et réinvention des lieux en produisant sa propre interprétation et projection.

Ces processus composent la signification et l'appréhension des éléments de l'espace, à partir du regard, des médiations proposées, d'une mémoire du lieu et des possibilités des lieux autres. Le corps spatialisé est déjà conscientisé et socialisé et ces deux caractérisations vont définir la façon comment l'individu est ancré et positionné dans l'espace.

Ce positionnement serait hétérogène, amplificateur ou focalisé en fonction des expériences subjectives. Le corps construit ses propres corporéités. Son mouvement n'est pas seulement défini par son déplacement dans l'espace physique, mais aussi face à la possibilité d'y accéder autrement et participer activement à sa continuité. Comment « faire/prendre/donner corps » ((Thomas, 2009) à l'égard de ces transformations ?

1.6 Espace représente et performé

Au sein de la nouvelle appréhension qui se tisse entre l'utilisateur·rice et l'espace, les pratiques et usages en situation de mobilité sont liées aux propriétés des dispositifs technologiques et de ses possibles médiations externes. À ce sujet, Nanna Verhoeff (2012) aborde la « cartographie performative » (performative cartography) pour désigner ces nouvelles façons pragmatiques de faire, d'expérimenter et de percevoir l'espace. Selon l'auteure, il s'agit d'une nouvelle forme procédurale pour cardinaliser l'espace par une forme induisant une façon de faire. Celle-ci permet l'inscription et le déchiffrement de l'environnement.

Cela se passe au sein d'un espace hybride, à savoir, l'espace affiché sur l'écran du téléphone ou de la tablette – que l'usager·ère manipule des doigts et parcourt avec ses yeux – et l'espace hors écran, arpenté par l'usager·ère. Cette forme performative et procédurale de cartographier l'environnement prendrait ainsi corps dans et par le mouvement (Jacobs, 2014, p. 11).

1.6.1 Pratiques d'interaction et de navigation

Dans le cadre de l'urbanité numérique, la multiplicité de sens donnés à la ville est liée aux pratiques d'interaction de chaque usager·ère. Ces interactions définissent, dans un mouvement collectif, la « polyphonie de la ville » décrite par Bernard Lamizet (2007). Cette polyphonie rend compte des rencontres, codes, voies, différents engagements, identités et projets d'appartenance de/dans la ville.

Les projets numériques de la ville potentialiseraient ainsi l'apparition ou plutôt la transformation de nouveaux explorateur·rice·s. Les usager·ère·s, pour leur part, pourraient expérimenter une logique d'adhésion, de détournement ou de résistance aux programmes d'action de la ville.

1.6.1.1 Visites techno-sémiotiques

Les visites virtuelles et/ou en ligne sont abordées ici comme des « métaphores spatiales » (Després-Lonnet, 2012a). Celles-ci modifient l'expérience et les rapports de l'exploration des lieux ainsi que les liens entre les objets et leur proximité spatiale. Ces visites techno-sémiotiques constituent donc un prolongement du lieu physique chargé de nouvelles configurations et du déplacement de représentations.

Les visites virtuelles et/ou en ligne pourraient être comprises comme des simulations de déplacement corporel, afin de pénétrer, découvrir et explorer les lieux autrement. Cela est possible à partir d'une transcription de l'organisation spatio-temporelle appréhendée et interprétée (simulée) et à des processus d'éloignement ou de rapprochement sur plusieurs dimensions.

Ce type de déplacement construit également une pratique de lecture qui est la plupart du temps limitée au parcours visuel de l'écran. À ce propos, Marie Després-Lonnet (2012) montre que l'espace de l'écran organise la rencontre entre diverses acteur·rice·s et place cette rencontre dans une représentation

spatiale qui propose aux usager·ère·s et pratiquant·e·s de l'espace, de parcourir le discours collectif ainsi construit.

De cette manière, la visite virtuelle peut (re)devenir une pratique collective prenant place et sens dans l'espace public, incarné symboliquement par le lieu. La visite virtuelle propose des lieux organisant des savoirs à partir d'une modification du contexte interprétatif.

1.6.1.2 Téléphone mobile : dispositif hybride et performatif de navigation

Nanna Verhoeff (2012), à partir d'une analyse des téléphones mobiles, interroge l'appréhension performative, cartographique et procédurale de l'espace. Elle analyse le téléphone mobile en tant que dispositif hybride au sein d'un écosystème qu'elle qualifie de « screenspace ». Le « screenspace » est l'espace urbain animé par toute sorte d'écrans (grands, petits, visibles, invisibles, publics, privés, intimes).

De cette manière, les téléphones portables ajoutent quelque chose de nouveau à cet espace, à savoir, la mobilité. Cela est dû principalement aux propriétés hybrides – matérielles et logicielles – de l'outil. Le téléphone mobile est à la fois un capteur (qui capte, relie et positionne des données), une calculatrice (qui traite et combine des données) et un média (support d'inscription et de visualisation produisant des perceptions).

Le téléphone mobile peut être géolocalisé. Il communique avec l'environnement ainsi qu'avec l'espace de données. Le traitement des données se fait typiquement par son système d'exploitation qui, à l'arrière-plan, calcule et combine des données en continu. Et aussi par les réseaux auxquels il est connecté.

En outre, ce qui est affiché sur l'écran tactile du dispositif se trouve dans le cadre de la « scénation » (Leleu-Merviel, 1996) qui est l'organisation spatio-temporelle des éléments d'un document perçu par un·e lecteur·rice. Cela potentialise par la suite l'interaction, l'échange, la communication entre l'utilisateur·rice et l'outil. Le petit écran tactile devient donc l'interface : il est à la fois un écran d'entrée et de sortie.

Nanna Verhoeff explore ainsi pourquoi et comment les propriétés hybrides du téléphone mobile font de cet objet un media cartographique, performatif et procédural. C'est un dispositif qu'incite à des façons ou pratiques dynamiques et mobiles d'appréhension de l'environnement, intégrant les mouvements,

déplacements et manipulations déterminants dans la production et la perception de l'espace (Jacobs, 2014, p. 10).

Selon Bénédicte Jacobs, s'appuyant sur l'étude développée par Nanna Verhoeff, l'ensemble des attitudes, des faits et des gestes adoptés par l'utilisateur, en situation de mobilité, sont des indices permettant de cartographier l'espace. De ce fait, ce qui est affiché sur l'écran est le résultat des actions et des mouvements de l'utilisateur dont sa perception est modifiée.

L'écran du mobile est ainsi perçu comme un espace performatif, de navigation cartographique, projetant l'utilisateur comme acteur. Cela est possible au sein d'une surface composée d'interfaces d'affichage qui défilent au fil de ses actions.

1.6.1.3 Interface matérielle et graphique

À ce sujet, Eleni Mitropoulou (2012), fait une différenciation entre l'interface matérielle et l'interface graphique. Le rôle de la première permet de comprendre, au niveau de sa pertinence sémiotique, la distinction entre interactivité et interaction. Selon l'auteure, cette dissociation ne repose pas sur la présence/absence d'intermédiaire technologique mais sur la présence/absence de transformation.

Dans ce sens, pour Eleni Mitropoulou, l'interactivité est comprise comme l'*actualisation* d'un *pouvoir-faire* (qui vise une transformation) et l'interaction comme la *réalisation* d'un *savoir-faire* (qui obtient une transformation). De cette manière, elle spécifie que les écrans-interfaces sont des images-d'interaction, des supports interactionnels et non interactifs. Une interface serait ainsi interactive dans la mesure où ce n'est ni la *participation*, ni la *collaboration*, mais l'*appropriation* par l'utilisateur du dispositif technologique lui-même.

1.6.1.4 Modes d'existence de l'écran

Pour sa part, Divina Frau-Meigs proposait déjà au sein de la réflexion de comment penser la « société de l'écran », que le petit écran dynamique possède trois modes d'existence, en tant que signe (Frau-Meigs, 2011, p. 9) :

- Comme artefact : dans sa position d'entité matérielle et en tant qu'un objet que l'on peut désigner/designer.

84 Donner du sens aux lieux à l'ère des parcours commobiles :
dispositifs de visite et témoignages médiés

- Comme dispositif : il procède à la mise en condition matérielle et psychologique du sujet et sans lui le contenu ne pourrait être atteint, ni physiquement ni symboliquement.
- Comme interface : il inter-réagit avec l'utilisateur-rice et peut varier les formes de la représentation.

Ainsi, pour l'auteure, la combinaison de ces trois modes d'existence (Frau-Meigs, 2011, p. 10) rend compte d'un cadrage spécifique à la culture occidentale où l'écran est à la fois :

- Une technologie qui *a un sens* (manière de présenter la réalité, la communication et la médiation technique),
- une technologie qui *crée du sens* (dispositif qui contrôle la manipulation de symboles, la programmation audiovisuelle ou informatique et la médiation des récits) et,
- une technologie *du sens* (interface permettant de comprendre les mécanismes humains de la cognition et de la pensée visuelle pour faciliter les usages interactifs entre divers publics et réseaux).

Ces trois modes d'existence sont mentionnées par l'auteure dans le cadre d'un processus socio-sémiotique impliquant l'analyse de cinq étapes (invention, domestication, médiation, médiatisation et socialisation). La reconnaissance de ces trois modes d'existence permet de les inscrire de manière transversale pour la compréhension des pratiques de navigation dans le cas de l'utilisation des écrans mobiles en tant que dispositifs de visite.

1.6.1.5 Dispositif technique créateur d'expériences

Au sein des usages liés à l'utilisation du téléphone mobile pour parcourir l'espace urbain, deux aspects de cette pratique interactive de navigation sont mis en relief au sujet des écrans mobiles. Cela permet de mieux comprendre les processus de visualisation active et de co-crédation des représentations visuelles en mobilité : la cartographie performative et l'engagement haptique (Verhoeff, 2012, p.133). À ce propos, Nanna Verhoeff affirme que les écrans sont non seulement insérés dans l'espace, mais ils sont aussi créateurs d'espaces, dispositifs techniques et objets historiques mutables créateurs d'expériences dans l'espace de la ville.

Pour l'auteure, les écrans sont performatifs : ils existent en dialogue avec le sujet mobile participant à la construction de cette projection. C'est une coproduction, une pratique de construction spatio-temporelle, une manière d'interagir avec l'espace urbain en collaboration avec l'usager·ère, sans qui le processus n'existerait pas en tant qu'expérience haptique.

Pour sa part, la navigation devient un modèle cartographique et épistémique, un régime visuel et culturel dans nos sociétés (l'utilisation des cartes digitales sur des écrans a élargi significativement le sens de la navigation). La mobilité dans l'espace est ainsi liée à la mobilité sur l'écran et l'interactivité devient la caractéristique privilégiée de la navigation.

1.6.2 L'espace géographique et ses représentations socio-cognitives

Sylvain Darnat et al. (2018) précisent que s'orienter et se déplacer font partie d'une syntaxe de l'espace qui se transforme et s'articule à de nouvelles logiques et cognitions spatiales. Ces transformations amènent à interroger la co-construction du territoire face aux formes émergentes de se situer et aux représentations collectives inscrites. Plusieurs approches, dans les rapports à l'espace, sont privilégiées. Notamment, l'étude de l'expérience individuelle, la réflexion sur les interactions sociales et la dimension sociale face aux enjeux et rapports entre groupes dans l'espace.

Dans le cadre des études de nouveaux outils accompagnant le déplacement des sujets et leur déambulation, les informations spatiales évoluent vers des formes, réduites, amplifiées, recrées. Selon les auteures, la ville se construirait comme un ensemble d'îlots (des expériences fragmentées) et non seulement comme un tissu urbain continu regroupant l'ensemble de lieux significatifs. L'espace devient ainsi un vecteur de significations contenant le fonctionnement cognitif et comportemental des individus.

1.6.2.1 Liens invisibles de la dimension urbaine

Cela implique également la reconnaissance de la dimension urbaine de l'espace étant représentée par les liens invisibles. Ils relient les individus à leurs mémoires dans le territoire. De ce fait, la dialectique entre l'usager·ère, l'espace et la représentation entrent en jeu pour donner de nouveaux sens au territoire.

À ce propos, Thierry Ramadier mentionne deux dimensions conceptuelles qui rassemblent la recherche sur les représentations socio-cognitives de l'espace géographique :

Dans la première, l'espace physique (et sa configuration matérielle) est pensé comme ayant un rôle en soi pour son appropriation cognitive et/ou pratique. Ainsi, il y a d'une part l'importance de la distance au sein de l'espace physique (étendue) et d'autre part, l'importance de la forme (ou configuration) de la structure matérielle de cet espace... La seconde dimension conceptuelle concerne... la place des facteurs sociaux dans les analyses sur la cognition spatiale (Ramadier dans Dernas et al., 2018, p. 106).

Ces deux dimensions, au sein de la compréhension de la mobilité numérique, et des sujets mobiles en situation de visite virtuelle, ou bien par le biais des dispositifs de médiation sur place, sont bouleversées et évoluent face au rapport à la distance, à la configuration de la structure matérielle du territoire et aux facteurs sociaux pouvant intervenir dans leur expérience.

Ainsi, la distance physique pourrait être élargie mais réduite par l'affichage lors de l'utilisation d'un dispositif et la configuration spatiale physique aussi. Les facteurs sociaux seraient plutôt liés aux subjectivités, aux expériences propres de déambulation et à la mémoire collective du lieu activée lors de l'expérience.

1.6.2.2 La carte médiatisée : support logique du territoire

Dans le but de réfléchir sur les rôles et les usages concrets de la carte médiatisée pour inscrire et donner des sens à l'espace urbain, il faudrait tout d'abord identifier ses fonctions pour la construction des représentations du territoire dans le domaine du numérique.

Tout d'abord, la carte possède trois caractères : scientifique, utilitaire et esthétique. Ils permettent un codage-encodage-décodage du système naturel (Bonin, 2014). De ce fait, la carte développe une métaphore du monde et elle peut construire des messages permettant l'émergence du sens. Autrement dit, la carte « rend visible » grâce à une matérialisation d'informations et joue un rôle de médiation pour les concepts.

Ainsi, la carte se construit en tant qu'un objet polymorphe de représentation d'un système naturel rendant compte des allers-retours entre les subjectivités propres au choix de modélisation. La puissance de la carte peut également être

comprise à partir du raisonnement spatial auquel elle renvoie et grâce auquel on peut visualiser les marques et les traces de l'espace, ses discontinuités, ses fractures, ses frontières et ses systèmes d'organisation.

Ce raisonnement spatial est consolidé par la connaissance du territoire qui est adapté et médié par la carte numérique. À ce propos, Jean Zeitoun affirme que :

(...) la carte numérique fournit-elle de chaque lieu identifié, un lien vers l'information sur ce lieu. Cette information, si elle est organisée en concepts peut à son tour modifier l'image du territoire pour en rendre la sémantique. La carte des lieux dénote aussi bien une entité géographique que topologique ou même un concept qui en relève (Zeitoun, 2008, p. 43).

1.6.2.3 Le passage du lieu au lien

Pour intégrer la compréhension de ce que Jean Zeitoun définit comme le passage du lieu au lien, il mentionne que tant les informations que les émotions de notre expérience directe du territoire influencent la transformation de la carte numérique. Elle fournit à son tour des liens vers l'information sur les lieux.

À l'instar de l'hypertexte, la représentation socialement partagée des lieux et des territoires est amplifiée et recrée à partir de l'ouverture du lieu géographique et du lieu symbolique vers des multiples formes possibles d'interprétation et de caractérisation de l'espace urbain. Dans ce sens, Jean Zeitoun affirme que :

(...) le numérique propose avec efficacité une multiplicité de cheminements dans les divers lieux de la carte. La carte des lieux devient par l'enrichissement numérique une carte des liens (Zeitoun, 2008, p. 43).

De cette manière, l'idée de la visualisation d'un territoire est enrichie grâce à l'évolution numérique de la représentation du territoire permettant l'inclusion de nouvelles formes, symboles et usages. Les lieux portent d'autres accès et dynamiques à partir des propositions de parcours ou de l'expérience et connaissance intime de l'espace urbain.

Ces dynamiques rendent compte non seulement de la complexité de l'espace physique, des relations en construction et de la possibilité de mobiliser le sens,

mais aussi de l'appropriation du territoire et l'inclusion d'interfaces et des usages externes pour compléter l'expérience dans le territoire.

À ce propos, Jean Zeitoun affirme que la représentation du territoire dans le monde du numérique permet d'explorer et de visualiser symboliquement tout ce que l'on connaît ou ce que l'on veut connaître du territoire. De même que la représentation pratique n'est qu'une interface dans la construction de l'ensemble.

1.6.2.4 Espace de représentation et espace numérique du territoire

La représentation et la visualisation graphique et symbolique du territoire ont aussi évoluées, grâce aux liens et à leur interactivité, au sein des artefacts et des applications numériques. Ces dernières ont un effet invasif sur la représentation. Notre relation au monde se fait de plus en plus par des réseaux et des interfaces montrant un autre regard sur la société et un changement de contenus et de temporalités. À ce propos, Jean Zeitoun affirme que :

À l'ère du numérique avancé, il y aurait une sorte de rencontre sinon de fusion ou de confusion, entre l'espace de représentation du territoire et l'espace numérique du territoire. Le premier est un espace externe de projection. Le second est un espace interne du territoire que ses acteurs et ses occupants pratiquent. Ce télescopage va nécessiter de produire de la symbolique nouvelle, car la représentation a besoin de nommer ou d'identifier les objets et non de se confondre avec eux (Zeitoun, 2008, p. 47).

La carte numérique se construit de cette manière en tant qu'un repère ou regroupement de l'ensemble des liens logiques et de connaissance du territoire. Le lieu devient lien dans un réseau où l'information contient le territoire et lui-même évolue par les différentes pratiques du numérique. La carte passe de l'état de support topographique à l'état de support logique ou bien de fenêtre de lecture du territoire et de ses relations. Le visuel du territoire est compris comme la conséquence d'une pratique du numérique par l'utilisateur où la carte n'est plus qu'un résultat.

1.6.2.5 Normes de représentation

Les dispositifs numériques contribuent à requalifier un territoire par sa communication et les outils numériques de visite semblent actualiser, diversifier

voire renouveler la notion de médiation. La sélection d'une thématique entraîne la matérialisation sur la carte d'un parcours regroupant les lieux concernés et proposant un cheminement possible entre ces derniers (Dernat et al., 2018).

Selon Valérie Haas (2004), il est nécessaire d'ajouter à l'utilisation et interprétation des cartes mentales ou cognitives, les représentations cognitives de l'environnement urbain touchant à des rapports sociaux, à la valorisation-dévalorisation de certaines parties de la ville ou à des mécanismes identitaires projetés sur l'espace. Cela rejoint les idées d'Yves Jeanneret par rapport aux deux propriétés que la carte possède et qui sont fondamentalement politiques :

D'une part, à mi-chemin du récit qui s'abstrait de l'ici et maintenant et de la conversation en prise sur l'interaction vivante, dans la carte, « le débrayage est ambigu » car le processus de communication joue de la présence et de l'absence... D'autre part, la carte exprime une norme. Le choix de ce qui y figure vaut jugement implicite sur ce qui compte : « Le plan décide [...] de ce qui est représentable et du non représentable. En fait, cette décision est pragmatique : est représentable ce qui est décidé digne de représentation, ce qui est remarquable (Jeanneret, 2019).

1.7 La transformation du statut de l'espace géographique

Selon Jérémie Valentin (2007), Google Maps, mis en ligne en février 2005, est un des logiciels qui a bouleversé le savoir géographique des représentations. Ce service gratuit, d'imagerie satellite et cartographie routière, permet à l'utilisateur-rice de visionner un espace sous différents angles et de définir des itinéraires. Son service « My Maps », par exemple, permet à partir d'un compte chez Google, de créer des cartes et de les diffuser sur le net.

À ce propos, l'auteur affirme que cette possibilité s'inscrit dans l'esprit web 2.0 où tout le monde est susceptible de créer du contenu cartographique et géographique et de le diffuser sur des blogs, réseaux sociaux et ailleurs. De ce fait, l'espace géographique est actualisé en permanence – au niveau de réseaux et du contenu mis à disposition en ligne – et sa projection devient un sujet à interroger et analyser tenant compte des formes possibles de représenter l'espace et de se l'approprier.

1.7.1 Création et diffusion de contenus cartographiques et géographiques

Le phénomène d'ajout de contenus ou de mélange des contenus porte aujourd'hui un nom : Mashup. Selon Jérémie Valentin (2007), il s'agit du mélange des représentations graphiques virtuelles de l'espace avec toute autre information imaginable. Pour l'auteur, les représentations de l'espace en général, et la carte en particulier, ne sont pas d'outils anodins, c'est-à-dire, ce ne sont pas de simples et basiques représentations de l'espace.

De cette manière, toute représentation ferait passer un message : la carte reste le résultat de ses concepteur·rices et créateur·rices qui à travers des choix graphiques transmettent leurs messages. L'auteur précise qu'il faut faire la distinction entre un savoir amateur et scientifique permettant de fournir un regard non institutionnalisé sur certains concepts et lieux de la planète.

1.7.1.1 Cartographie performative

En poursuivant les idées de Jérémie Valentin, le résultat de la navigation, plus qu'un processus d'action-réponse, devient une interactivité dialogique construisant un domaine spatio-temporel de sens. Cette navigation interactive est ainsi directionnelle. Cela signifie qu'elle cherche une destination et pas forcément une vue d'ensemble, comme c'était le cas pour le « panoramique complexe » ou « panoramique desire » mentionné par Nanna Verhoeff. En outre, c'est une navigation constructive : l'usager·ère suit et reconstruit son itinéraire et construit son espace.

Pour ce qui est du « mapping » (cartographie), considéré comme une approche interactive, sociale, créative et ludique face à la conception traditionnelle des cartes et ses usages, ses interfaces incluent mutabilité, flux, simulations, remédiation et mobilité. Cela constitue ainsi une construction potentielle de nouveaux sens (Verhoeff, 2012, p. 140) où marcher n'est pas le seul paradigme de la mobilité.

La cartographie est ainsi conçue comme une pratique géographique fondée sur une base épistémologique qui permet l'intégration productive de trois catégories : l'espace, le temps et la pensée. À ce propos, Nanna Verhoeff donne un exemple en parlant du Photosynth (collection collaborative d'images en ligne sous forme d'un collage collectif) pour illustrer la possibilité de

connecter des éléments individuels afin de créer un tout plus large (Verhoeff, 2012, p. 156).

Pour ce qui est du Géocaching, ou de la chasse aux trésors, l'auteure s'intéresse particulièrement à l'activité créative dans cette pratique sémiotique où il y a une coopération de différents niveaux de l'interface et de l'utilisateur en tant qu'agent-e de navigation. Le marquage, le traçage et l'assemblage constituent pour Nanna Verhoeff une cartographie en réseau, en expansion temporelle, basée sur une « performativité coopérative connectée » (de Vries, 2009) ou comme elle l'appelle dans le contexte des pratiques spatiales, une « cartographie performative » (*performative cartography*).

En tant que tels, les aspects constructifs de cette créativité sont pour l'auteure intrinsèquement participatifs. Bien qu'il s'agisse de pratiques à part entière, le marquage, le traçage et l'assemblage convergent dans la superposition des couches comme c'est le cas dans les applications de réalité augmentée (Verhoeff, 2012, p. 157).

1.7.1.2 Engagement haptique : agencement et expérience

Pour ce qui est de l'engagement haptique (*haptic engagement*), Nanna Verhoeff affirme que l'interface elle-même est incorporée dans l'haptique. Un aspect particulier de la navigation interactive, en ce que l'auteure définit comme cartographie performative, est le rendu successif des changements de positionnement dans l'espace physique qui est utilisé pour la lecture et la traversée de cet espace. L'auteure propose de considérer cela comme l'aspect haptique de l'engagement. Ce dernier rassemble les aspects de l'agencement (le faire) et de l'expérience (le voir et le sentir).

L'engagement haptique est entendu également comme une forme d'interactivité. Elle explore dans son étude comment une conceptualisation de l'expérience tactile inclut l'intersection du toucher et de l'interaction physique avec l'expérience du dispositif, d'une part, et l'agence et l'expérience du déploiement spatial, d'autre part. C'est ainsi que dans l'engagement haptique l'aspect créatif rencontre la cartographie : « *It is in haptic engagement that the creative meets the cartographic* » (Verhoeff, 2012, p. 163).

En outre, l'auteure affirme que l'objet de la vision haptique est en mouvement, en flux ; il a perdu toute fixité. Cela caractérise la pratique des écrans de

- 92 Donner du sens aux lieux à l'ère des parcours commobiles :
dispositifs de visite et témoignages médiés

navigation, notamment par rapport à la localisation considérée traditionnellement comme fixe (Verhoeff, 2012, p. 165).

De cette manière, l'auteure affirme qu'interagir avec les écrans dans un dispositif mobile n'implique pas seulement une expérience corporelle mais également un acte performatif : « *interacting with screens in a mobile dispositif not only implies a full-bodied experience, it is a performative act* » (Verhoeff, 2012, p. 166). Cet acte performatif rend compte d'un processus où les actions via le dispositif jouent un rôle important pour la compréhension de la pratique effective.

1.7.2 Dispositifs numériques créatifs

Pour Patrizia Laudati et Meï Menassel, depuis l'avènement des systèmes de géolocalisation par satellite et de cartographie tels qu'Open Street Map, Google Maps™ et Mappy™, de nombreux éléments de la ville possèdent leurs « ombres informationnelles ». Cela veut dire que chaque monument, immeuble ou rue, possède son « alter-ego digital » (Laudati et Menassel, 2015).

De cette manière, selon les auteures, ces données peuvent être « augmentées » par les utilisateur·rice·s, c'est-à-dire, captées, annotées ou enrichies et devenir ainsi des informations « utiles ». Elles mentionnent également que les objets qui nous entourent, habituellement inertes, génèrent désormais un flux de données captées pour des usages divers et variés.

C'est ce qu'Adam Greenfield (2007) nomme « ubimédia » : média numérique multiforme et ubiquitaire investissant les lieux publics. Il génère des flux d'informations et des interactions entre l'espace urbain et l'espace symbolique et cognitif de l'individu en redéfinissant la conception des objets, des lieux et des relations sociales.

1.7.2.1 Modification des pratiques d'usage

Patrizia Laudati et Meï Menassel soutiennent également, comme d'autres spécialistes du domaine, que le changement de perception de l'espace, par le prisme des technologies modifie les pratiques d'usage dans ce même espace. Cependant, pour paraphraser Certeau (1990) l'être humain « invente son quotidien grâce aux arts de faire », c'est-à-dire, qu'il existe une appropriation de la technique par des usages personnels utilitaires ou ludiques, codifiés ou

créatifs et ils sont détachés de ceux imposés par les règles de la société de consommation.

Cela rend compte, selon les auteures, de nouvelles pratiques liées à l'usage des technologies de l'information et de la communication (Laudati et Menassel, 2015, p. 11), mais également à la compréhension d'une « ontophanie numérique » (Vial, 2013) qui : « ... *n'est pas seulement une phénoménologie nouvelle : elle engage une phénoménologie créative, qui résulte d'un processus de fabrication* » (Vial, 2013, p. 250).

1.7.2.2 Nouveaux phénomènes d'appropriation de l'espace

Il est nécessaire de convoquer les spécificités du numérique dans le cadre des médiations urbaines vers la compréhension de nouveaux phénomènes d'appropriation de l'espace. Pour ce faire, les réflexions sur le numérique de Stéphane Vial (2013) deviennent une entrée clé d'analyse et de synthèse de ce chapitre dans le cadre de la réflexion sur les manières d'altération de l'espace urbain configuré par les dynamiques du numérique.

Pour Stéphane Vial (dans Rodionoff 2013), la question de la révolution du numérique est avant tout une « révolution ontophanique¹⁰ » (Vial, 2013, p. 149), c'est-à-dire, une évolution et déconstruction de la manière dont l'être (*onto*) nous apparaît (*phainô*).

La révolution numérique est définie par l'auteur comme « *un événement philosophique qui affecte notre expérience phénoménologique du monde* » (Vial, 2013, p. 98). Cela implique d'analyser ce que le numérique modifie dans les structures mêmes de la perception. Ainsi, Stéphane Vial part de la reconnaissance de la technique en tant qu'une structure de la perception qui « ... *conditionne la manière dont le réel ou l'être nous apparaît... toute ontophanie du monde est une ontophanie technique* » (Vial, 2013, p. 99).

Ce travail s'appuiera ainsi sur cette réflexion de l'auteur. Stéphane Vial met en relief que les interfaces, qui permettent de parcourir un espace autrement, sont les appareils « ontophaniques » de notre époque, c'est-à-dire, les nouveaux « dispositifs phénoménotechniques » à partir desquels le monde aujourd'hui nous apparaît (Vial, 2013, p. 150). De cette manière, il étudie le numérique

10 Ontophanie : terme employé pour la première fois en 1956 par Mircea Eliade au sens de « manifestation de l'être ».

comme phénomène et « *comme ce qui apparaît et se donne au sujet à travers les interfaces et grâce à elles* » (Vial, 2013, p. 29).

Au sein de cette thèse, il faudrait questionner ainsi les modalités d'apparition des espaces par le biais de dispositifs numériques. Il s'agit ici d'interroger comment l'évolution et la déconstruction de la manière dont l'être nous apparaît peuvent être comprises et représentées dans les pratiques concrètes et les usages associés à la perception et à l'appropriation de l'espace urbain médié.

La réflexion de ces travaux de thèse s'inscrit ainsi dans le questionnement initial concernant les formes possibles d'appréhension de l'espace urbain par le biais de la pratique des individus et des dispositifs socio-techniques de médiation. L'espace dit « virtuel », en tant qu'espace réel, serait actualisé par les pratiques et les usages des individus via les représentations construites au sein du territoire.

Cela amènera ainsi à interroger l'espace perçu et vécu (parcouru, navigué) afin de comprendre et de répondre à la question sur comment les pratiques concrètes des usager·ère·s rendent compte non seulement de ces transformations au sein des leurs expériences de visite (sur place et/ou en ligne), mais aussi du prolongement de l'espace urbain lui-même et de son statut. À partir de la définition des modalités d'observation du phénomène spatial, notamment des pratiques d'usage (ou non-usage) de dispositifs socio-techniques en situation de visite urbaine, cette thèse rendra compte par la suite des entrées méthodologiques employées pour mieux circonscrire et aborder le sujet d'étude.

Chapitre 2 Méthodes pour aborder le phénomène spatial

Après une première phase d'interrogation théorique et d'exploration conceptuelle, le deuxième chapitre vise à situer les interrogations initiales dans le cadre des pratiques de communication au sein de lieux choisis et de leur contexte de production et de signification. L'analyse de ces pratiques induit de continuer à problématiser le phénomène spatial et notamment les pratiques des usager·ère·s en situation de visite.

Pour ce faire, il s'agit tout d'abord de présenter la démarche méthodologique et expérimentale de cette thèse dans le cadre des processus de cycles successifs ou cycloïdes de recherche/action, à savoir : Analyse, Conception, Réalisation, Étude/Évaluation (ACRE) (Lamboux-Durand, 2016, p. 170). Ces étapes guident et structurent les expérimentations mises en place et leur (re)configuration tout au long de cette thèse.

Au sein d'une approche sémio-pragmatique qui implique l'étude du sens donné aux lieux et aux pratiques de/dans l'espace urbain médié, il s'agit également de penser :

- à la définition et à la pertinence des protocoles d'observation,
- à la place des entretiens et/ou des témoignages sollicités
- et aux allers-retours interprétatifs.

La problématique et les objectifs de l'étude sont ainsi reinterrogés face à l'évolution du contexte d'inscription de la recherche. Cela amène à questionner, dans la démarche expérimentale, les méthodes privilégiées pour une recherche en contexte numérique au sein des transformations de l'étude elle-même. L'importance de l'analyse des temporalités en SIC sera également abordée afin de comprendre le contexte dans lequel se déroule ce travail et comment sa description et sa transformation rendent possible la production de sens.

Dans un second temps, la façon dont cette production est associée aux pratiques de la communication de l'urbain, aux types de protocoles d'observation mis en place et au rôle des témoignages sera développée. Ceci permettra d'introduire les sujets et les objets de la médiation urbaine.

Ainsi, il s'agit de rendre compte des objectifs, stratégies, protocoles et déroulé des observations mises en place qui ont permis de collecter les traces pour l'intelligibilité de l'objet d'étude.

2.1 Processus de cycles successifs dans la recherche-action

Pour les propos de cette thèse, il est important de se situer face aux différents niveaux théoriques et pratiques de la recherche afin de rendre compte du positionnement de ces travaux devant les objets à analyser : une posture qualitative et une approche ontologique plutôt relativiste. Cela permet de faire concilier les aspects objectifs et subjectifs des pratiques analysées et de leur transformation.

Ainsi, les expérimentations de cette thèse s'appuient sur le processus des cycloïdes de recherche/action. Le processus de cycles successifs permet d'étudier et de faire dialoguer les expériences observées et les dispositifs analysés et/ou mis en place dans les différents contextes de production et d'usage.

La cycloïde d'études/action relève d'une succession de cycles (...) En fonction du projet, des objectifs scientifiques, le chercheur se place dans l'une de ces étapes et poursuit le cycle. Certains travaux nécessitent de faire plusieurs cycles successivement, il est alors plus judicieux de parler de cycloïde de recherche/action. En effet, à l'issue d'un cycle que l'on poursuit, il y a un glissement naturel qui est le fruit des différentes études et évaluations de chaque cycle (Lamboux-Durand 2016, p. 170).

Un cycle peut ainsi :

1. Permettre d'identifier, explorer, valider une hypothèse permettant d'améliorer la connaissance, l'analyse du sujet et repartir sur un nouveau cycle.
2. Être un processus complet nécessaire à la poursuite du projet (avec un nouveau cycle).

Les expérimentations de ce travail sont ainsi guidées par les étapes en cycloïde illustrées dans la figure 1 :

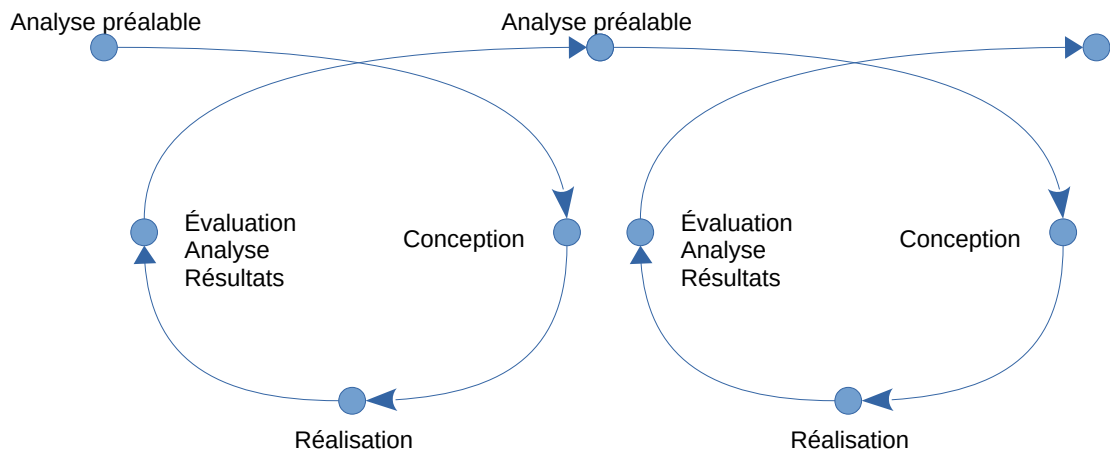


Figure 1: Cycloïde Études/Réalisation (Lamboux-Durand, 2016, p. 170)

Dans le cadre de cette thèse, la succession de cycles est définie à partir de la différenciation des contextes de production des pratiques et des choix des sujets et des objets analysés. Cela implique de définir des objectifs et des méthodes pour chaque cycle afin d'avancer dans la démarche scientifique.

2.1.1 Objectifs de la succession de cycles

Les objectifs de la succession de cycles sont traversés et altérés d'une part par les indices et/ou les résultats du cycle préliminaire et d'autre part par les conditions variables de production des expériences des cycles successifs.

La cycloïde fait ainsi dialoguer les éléments théoriques et les expérimentations en fonction des objectifs de l'étude et de leur (re)configuration. À ce sujet Alain Lamboux-Durand et Pascal Bouchez précisent que :

Dans le cadre de cycloïdes de recherche/action la théorie scientifique alimente l'expérience qui elle-même instancie en rétroaction des éléments théoriques nouveaux (ou inversement). Il s'agit alors tout autant de « faire pour comprendre » qu'inversement de « comprendre pour faire » (Lamboux-Durand et Bouchez, 2017).

2.1.1.1 *Premier cycle : expériences préliminaires*

Les éléments du premier cycle rendent compte de la démarche exploratoire initiale de cette thèse. Elle permet la (re)configuration des cycles et les choix méthodologiques successifs. Ces expérimentations sont réalisées notamment à partir du besoin de « comprendre pour faire ». Il s'agit concrètement :

- d'identifier des circuits, des itinéraires et/ou des parcours de visite dans les villes choisies pour cette étude (Montbéliard, Belfort, Dijon et Besançon),
- d'obtenir des renseignements sur les dispositifs de visite disponibles et/ou fonctionnels pour visiter les villes ainsi que sur les médiations (technologiques ou non) accessibles au public,
- et de proposer un dispositif de médiation rendant compte des apprentissages et/ou des résultats de ce premier cheminement.

Ce cycle part ainsi de l'analyse préalable de la démarche cycloïde. Cela permet d'une part d'observer et d'explorer des médiations urbaines déjà proposées dans les lieux choisis (cf. 3.2 Démarche exploratoire des villes potentielles à analyser, p.135) et d'autre part de réfléchir à la conception et puis à la réalisation d'une proposition de visite appuyée et/ou inspirée par ces découvertes (cf. 3.7 Le parcours associatif : première proposition de visite, p.182). Celle-ci rend compte des résultats des premières analyses. C'est ainsi que les premières associations théoriques ressortent et le besoin d'autres théorisations s'impose. Ainsi, ce premier cycle permet d'affiner les choix des objets et des sujets à solliciter pour la suite de l'analyse.

2.1.1.2 *Deuxième cycle : analyse de dispositifs de visite*

Suite au cadre du premier cycle qui intègre d'une part les observations exploratoires préliminaires et d'autre part les premiers constats et/ou découvertes permettant de choisir des objets concrets à analyser, il s'agit dans ce deuxième cycle :

- d'enregistrer des expériences de visite à l'aide des dispositifs identifiés et décrits dans le premier cycle (cf. 3.4 Identification des applications mobiles à Dijon et Besançon, p. 144). Cela implique le suivi des usages des dispositifs socio-techniques en situation de visite et des pratiques d'appropriation de l'espace par les individus sollicités,

- d'identifier des catégories d'analyse afin de rendre compte des relations entre les sujets, les dispositifs socio-techniques analysés et les pratiques de visite de/dans l'espace (avec ou sans médiation technologique),
- de rendre compte des avantages et/ou des inconvénients rencontrés lors des expérimentations avec les dispositifs choisis,
- de solliciter des professionnels impliqués dans la conception, création et/ou médiation de ce type de dispositifs afin de dialoguer et compléter/amplifier les analyses issues des expériences.

La démarche de ce cycle est notamment accompagnée par l'utilisation des enregistrements vidéo partiels des visites (cf. 2.3.2 Enregistrement vidéo partiel : traces du parcours, p.119). Ces enregistrements rendent compte d'une part des observations sur les parcours choisis et d'autre part des entretiens itinérants (cf. 2.3.1 Entretiens itinérants, p.116) ou de parcours commentés (cf. 2.3.1.3 Parcours commenté , p.118) des usager·ère·s (sollicité·e·s et/ou rencontré·e·s).

2.1.1.3 Troisième cycle : adaptation des expérimentations

Pendant la période de confinement, et face aux contraintes du contexte empêchant la mise en place d'expériences sur les lieux répertoriés, le nouveau cycle s'appuie sur le choix d'un lieu du patrimoine d'une des villes de l'étude : le funiculaire de Beauregard-Bregille à Besançon.

Ce cycle permet ainsi de revenir sur l'analyse des pratiques précédentes, d'exploration et d'analyse de dispositifs, vers une démarche de conception et de création d'un dispositif de visite original. Les objectifs de ce cycle sont de :

- faire un bilan des traces recueillies et des analyses obtenues à partir des observations et des expérimentations pendant le premier et le deuxième cycle,
- chercher et choisir un logiciel, plate-forme et/ou médiation en ligne permettant de faire une proposition de parcours à distance (étant donné l'imprévisibilité de la durée du confinement et des mesures sanitaires),
- concevoir et créer le parcours en ligne,
- proposer le parcours à des personnes intéressées à faire l'expérience de visite à distance,

dispositifs de visite et témoignages médiés

- trouver un dispositif adapté afin d'enregistrer les expériences de visite à distance et/ou les commentaires post-parcours.
- construire un protocole d'enregistrement des expériences (cf. 5.6.2 , p. 301).
- rendre compte des analyses et du/des résultat(s) de cette expérience de conception, création, médiation et enregistrement à distance vers l'identification du chemin à entreprendre, notamment en fonction de l'évolution du contexte sanitaire.

2.1.1.4 Quatrième cycle : conception et création

Il s'agit dans ce cycle de mettre à l'épreuve (en situation écologique) l'adaptation de la proposition du troisième cycle conçue pendant la période de confinement. Les objectifs de ce cycle sont :

- d'adapter le dispositif créé pendant le confinement (cf. 5.5.3 , p. 293),
- de faire des tests en situation écologique et rendre compte des pratiques d'appropriation de l'espace par les individus sollicités (cf. 7.2 , p. 390),
- de vérifier la fonctionnalité du dispositif auprès de publics différents,
- de rendre compte des analyses et des résultats de ces expériences et les inscrire dans le prolongement théorique et pratique pour aborder la problématique de départ de ces travaux.

Les différentes étapes méthodologiques de cette thèse sont ainsi circonscrites au sein de la démarche en cycloïde. Celle-ci rend compte d'une part des successions de phase d'étude des usages, de la conception d'outils et des évaluations expérimentales des dispositifs observés et/ou mis en place. D'autre part, cette méthode permet de s'appuyer sur l'analyse des modalités de co-construction et d'usage des dispositifs de visite inscrits dans les pratiques du numérique vers leur possible modification, évolution et/ou prolongement au niveau des expérimentations auprès des usager·ère·s.

Dans ce contexte, la recreation des dispositifs interrogés et/ou mis en place qui seront présentés dans ce travail (parcours associatif, cf. 3.7 Le parcours associatif : première proposition de visite, parcours à distance/en ligne sur StoryMaps, cf. chapitre 5 Le cas du funiculaire : Parcours « Il faut qu'il revienne » et applications mobiles, cf. chapitres 4 Les applications mobiles : suivi de visites et analyses et 7 Application « Balade Funi ») ont différents objectifs.

Il s'agit d'une part d'identifier des potentialités et des limites des médiations proposées à l'occasion, ainsi que de rendre compte des stratégies d'observation explorées et de ses protocoles. D'autre part, cette recreation permet d'analyser les dispositifs de captation choisis et les traces enregistrées pour leur analyse et leur potentielle représentation graphique lors de la synthèse des résultats.

2.1.2 Approche sémio-pragmatique : le contexte comme règle de production de sens

La démarche méthodologique de cette thèse est orientée vers une approche communicationnelle des lieux pratiqués, parcourus et/ou navigués. Cela veut dire que la reconnaissance des modalités des construits de sens de la part des participant·e·s de ces travaux est le point de départ avec notamment leurs pratiques effectives enregistrées partiellement dans l'espace médié.

Il s'agit donc, d'un côté, de recueillir et traiter des données objectives, spatiales et techniques (associées aux dispositifs utilisés et aux lieux choisis à parcourir), et des données subjectives (liées à l'expérience urbaine sensible de chaque individu) et, de l'autre côté, de faire émerger les influences entre les deux types de données pour saisir le statut de l'espace pratiqué et les possibles représentations spatiales résultantes des usages des participant·e·s des expériences.

Tout cela fait appel à l'interprétation de comment les récepteur·rice·s sont affecté·e·s par la perception de l'environnement vécu et comment leur perception est investie dans leurs pratiques. C'est ici que l'approche sémio-pragmatique offre la possibilité d'entrecroiser les différents points de vue selon une méthode transversale et de circonscrire les glissements de sens (Domenget et al., 2015, p. 153).

2.1.2.1 Les modes de production de l'espace urbain

Le sens de l'urbain n'est pas clos dans les éléments composant l'espace mais est ouvert à l'interprétation. Pour Patrizia Laudati (2013a), ce qui intéresse n'est pas le sens de l'urbain lui-même, mais les modes de production de celui-ci par les usager·ère·s. À ce sujet, l'auteure affirme que la réception des espaces urbains par l'usager·ère peut modifier son environnement cognitif et réorienter sa pratique.

De cette manière, ce qui pour Patrizia Laudati devient représentatif serait la dimension herméneutique de l'appropriation : « *le moment où le monde du texte rencontre celui du lecteur* » (Ricoeur, 1986) et les potentiels sémantiques des lieux en nourrissent l'interprétation.

Sur ce point, l'hypothèse alors formulée est que la compréhension des phénomènes de sémantisation des espaces urbains par leurs usager·e·s permet de dégager des variables pour intervenir sur ces espaces afin de répondre à leurs attentes (Laudati, 2013b).

Ces interventions, que l'on pourrait comparer aux propositions de visite dans cette recherche, transforment non seulement la compréhension de l'espace physique, mais aussi la façon dont il influence les pratiques d'usage des habitant·e·s et la perception des lieux.

2.1.2.2 Temporalités et spatialités de l'espace urbain en SIC

Tant le temps que l'espace sont deux concepts qui permettent aux individus de se situer et se projeter dans le monde (Domenget, 2017, p. 62). En Occident, le temps est linéaire : sa tension vers l'avant autorise le futur. Il devient ainsi un objet abstrait de réflexion philosophique s'inscrivant dans les pratiques de communication des individus avec et dans l'espace. Le mouvement intègre ces pratiques et devient ainsi la perspective du temps (Deleuze, 1985, p. 34). Ce dernier compris également comme « succession de présents » (Deleuze, 1985, p. 51).

Dans le cadre de cette recherche en SIC, le temps et l'espace sont abordés de manière transversale pour l'analyse des pratiques de visite des individus (dans le prolongement de ce qui a été abordé au paragraphe 1.2) face à une médiation proposée dans l'espace urbain (cf. 3.7.2 Justifier pour proposer , p. 183, cf. 5.5.1 Utilisation et reconfiguration des traces, p. 292 et Chapitre 7 Application « Balade Funi », p. 379).

Or, pour ce qui est du temps, et pour l'analyse de l'objet d'étude de cette thèse, il faudrait plutôt faire référence au concept de *temporalités* en tant que : « *l'ensemble d'objets scientifiques concrets (qualitatifs et quantitatifs) différenciés selon des échelles et des significations déterminés* » (Domenget et al., 2017, p. 14). Dans ce sens, la mobilité (de/dans l'espace) deviendrait également une question de temporalité (Urry, 2005).

Pour mieux situer cette perspective, il est pertinent de mentionner les paradigmes d'analyse des temporalités (médiatiques) en SIC, servant de guide de lecture pour aborder les entrées méthodologiques de ce travail dans l'espace urbain : narratologique, médiologique-technique, sociotechnique, sociopolitique, sociocognitif et organisationnel (Domenget et al., 2015, p. 20).

Dans la présente recherche, un rapport plus fort entre trois de ces paradigmes peut ainsi être établi : le paradigme narratologique, le médiologique-technique et le sociocognitif. Pour ce qui est du paradigme narratologique, il permet de reconnaître que les récits des participant·e·s interrogé·e·s, et des lieux proposés à parcourir, constituent des repères de circulation des individus entre le présent, le passé et le futur.

Le paradigme médiologique-technique, met l'accent sur l'analyse des supports. Dans le cas des travaux présentés ici, cela est représenté par les caractéristiques des dispositifs de visite et des médiations mis en place.

Enfin, le paradigme sociocognitif permet de mettre en relief l'apprentissage des catégories temporelles au travers de gestes, d'échanges et d'interactions s'appuyant sur des croyances et des savoirs. Ce dernier renvoie notamment aux représentations socio-cognitives de l'espace dans les pratiques de visite proposées et sollicitées.

De cette manière, la différenciation et l'articulation entre ces trois paradigmes guide la description de pratiques des usager·ère·s pour comprendre leur rapport à l'intelligibilité de l'objet de recherche. Pour ce faire, il est important de saisir les phénomènes analysés en rapport avec l'appropriation et la représentation de l'espace.

Cela est possible au sein d'une approche sémio-pragmatique et temporaliste qui motive l'identification des facteurs et des rôles spécifiques de sens et d'usage. Ceux-ci dialoguent avec un contexte de recherche en mutation.

2.1.3 Méthodes de recherche en contexte numérique

Différentes phases s'avèrent nécessaires au moment de construire et de développer une méthode de recherche en contexte numérique (Millette et al., 2020). Ces étapes sont transposables et/ou prolongées dans cette thèse. Celle-ci s'inscrit dans un contexte hybride de pratiques (à distance et/ou en situation écologique). Ces phases sont résumées par la suite (figure 2, p. 108) :

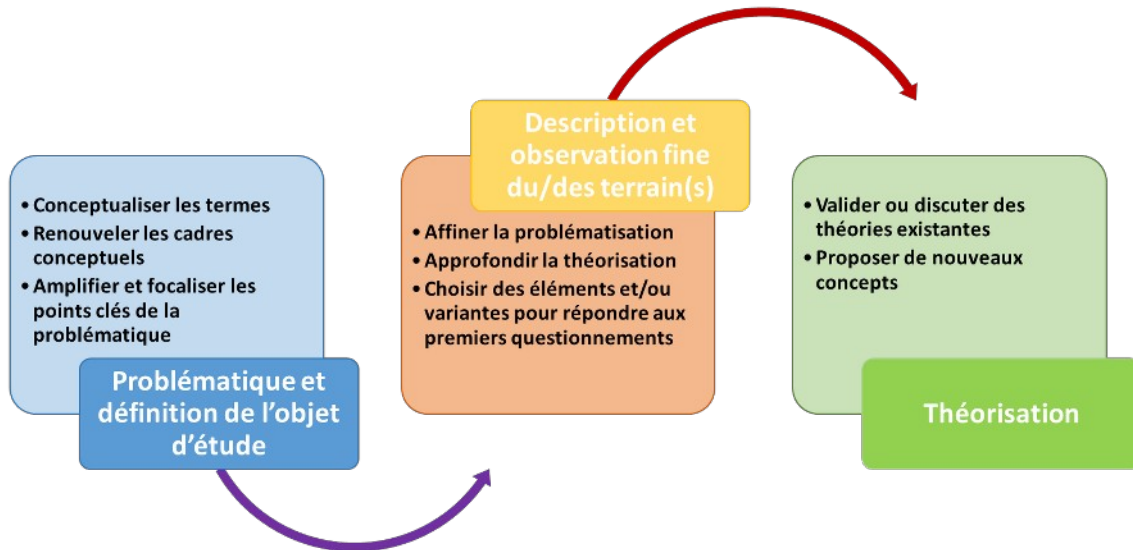


Figure 2: Schéma synthétique des phases d'une « méthode en contexte numérique » (Millette et al. 2020).

2.1.3.1 Première phase : problématique et objet d'étude

La première phase est définie par la problématique et la définition de l'objet d'étude. Ce premier pas permet de conceptualiser des termes afin de circonscrire et d'analyser l'objet et de renouveler les cadres conceptuels de la recherche par la suite. Cette première étape est mutable car elle est associée à la nature polyvalente des objets et des pratiques permettant l'amplification et puis la focalisation des points clés de la problématique.

Dans le cadre de cette thèse, même si dès le départ l'objet est défini et circonscrit à partir de différentes catégories (espace urbain, dispositif de visite, sens des lieux, parcours commobiles, etc.), il fait appel à des objets transversaux contextuels. Ceux-ci configurent le regard porté et les choix des médiations possibles à concevoir pour les interroger par la suite.

2.1.3.2 *Deuxième phase : description et observation du/des terrain(s)*

Mélanie Millette *et alii.* définissent une deuxième phase qui correspond à la description et à l'observation fine du/des terrain(s). Cela implique la description du phénomène en question pour affiner la problématisation et permettre ainsi un approfondissement au niveau de la théorisation. Dans le cadre de cette étude, cette phase a été transversale à la recherche. L'observation des différents terrains (propositions de parcours et dispositifs) a été prolongée tout au long de l'étude permettant de diversifier et finalement cerner un domaine de la problématique à analyser.

Le phénomène de la géographie du virtuel et du statut du nouvel espace étant très large, ces travaux ont fini par se focaliser sur les analyses et les interprétations de pratiques concrètes, voire des études de cas en situation de visite. Par ailleurs, cela a permis de mieux décrire un des aspects de la compréhension de ces nouvelles formes inscrites dans l'appréhension des espaces, ce qui sera abordé dans le chapitre 8.

Il est également important de combiner des résultats de terrains complémentaires dans le but de déceler les constantes et les nouveautés dans les pratiques analysées. Cela rend possible la focalisation du regard sur des possibles indices de réponse pour aborder la problématique initiale.

Pour ce faire, en suivant la conceptualisation de ces phases méthodologiques, l'importance d'identifier et de faire la distinction entre les usages prescrits (par une proposition de parcours/dispositif), imaginés (associés aux attentes de l'utilisation des dispositifs) et réels (rendant compte de la pratique effective des usager·ère·s) est mise en relief. Il en est de même entre les représentations, les pratiques et les habitudes dans les différents contextes d'usage étudiés.

Tout cela permet de choisir les éléments ou les variantes pouvant contribuer à donner une réponse aux différents questionnements de départ. Ce dialogue entre les éléments mis en place, les performances et les significations des usages fait dynamiser les angles de questionnement soulevés lors de la problématisation.

2.1.3.3 *Troisième phase : Théorisation*

Pour ce qui est de la troisième phase abordée par Mélanie Millette *et alii.*, elle est établie par la théorisation : valider ou discuter des théories existantes ou proposer de nouveaux concepts les complétant. De cette manière, la discussion

et la conceptualisation s'appuient sur le terrain et sur les lectures de manière inductive (émergence des terrains) et/ou de façon déductive (décodant des cadres conceptuels existants). La phase de théorisation potentialise ainsi la mise en commun des différentes dimensions de l'objet observé. Trois niveaux d'évaluation intègrent cette phase : l'intelligibilité améliorée d'une situation sociale, la discussion interdisciplinaire renouvelée de cadres théoriques historiques et la proposition de nouvelles conceptualisations permettant de problématiser autrement de nouveaux terrains.

Par ailleurs, la construction du terrain et des usages fait appel également à l'utilisation des catégories ou du vocabulaire des usager·ère·s en tant que des clés interprétatives pour analyser les phénomènes étudiés à partir des données de l'observation participative et des entretiens qualitatifs. Le point de vue des pratiquant·e·s des espaces est ainsi favorisé comme une posture herméneutique.

À ce stade, le·la chercheur·euse est face à la mise en ordre et en sens des données qui ont été sollicitées et sélectionnées pour une mise à plat. Celle-ci permet une lecture flottante et après focalisée pour aboutir à une mise en écriture. Ces différentes étapes permettent de revenir à la question de recherche qui détermine le type d'assemblage proposé pour ce travail de thèse notamment un mouvement entre le micro et le macro pour cerner les schèmes pertinents.

De cette manière, faire dialoguer les éléments de différentes natures à l'aide d'une triangulation permet par la suite d'appréhender au plus près la complexité inhérente au phénomène étudié et d'identifier les contextes au plus près des expériences des individus. Une phase de bricolage permet également de mieux poursuivre cette démarche mettant en lumière la dimension interprétative de la recherche et la manière dont on participe à sa construction (Millette et al., 2020, p. 132).

2.1.3.4 Ajustement entres les questions de recherche et les données

En outre, il s'avère essentiel, selon les auteur·e·s, de définir des terrains méthodologiquement distincts mais étroitement articulés. L'ajustement entre les questions de recherche et le type de données récoltées constituent ainsi la clé de voûte de l'enquête (en contexte numérique) et cela s'inscrit dans la transformation du contexte et des pratiques proposées.

C'est à partir de l'élaboration et de la mise en place de protocoles d'observation auprès des lieux spécifiques, et avec des individus impliqués (interrogés, sollicités), que ce travail de thèse tente de mieux approcher, comprendre et s'appropriier l'objet d'étude. Cela suppose la construction d'une posture théorique et méthodologique permettant que le cadre de la recherche reste ouvert à d'autre type de compositions. C'est ainsi que le dialogue avec d'autres domaines disciplinaires interrogeant l'espace guide et complète les questionnements de départ et les différentes voies que la recherche amène à suivre et à approfondir.

Cela se passe notamment au sein de la mise en perspective des processus communicationnels dans l'espace urbain, qui problématisent la conception, la création et l'usage des dispositifs de médiation, ainsi que des manières différentes de comprendre l'inscription des individus dans leur espace face aux propositions de médiation impliquées.

L'adaptation entre les questions de recherche et les pratiques effectives d'inscription (des sujets et des objets d'étude) demande la mise en place des méthodes pertinentes pour étudier les phénomènes en contextes numériques ou hybrides spécifiques.

Ainsi, interroger les pratiques de communication de l'urbain permet de faire dialoguer des éléments de différentes natures et de les inscrire au sein des questionnements sur le statut de l'espace médié.

2.2 Les pratiques de communication de l'urbain

Dans le cadre des travaux présentés ici, les pratiques de communication inscrites dans l'espace urbain, par le biais des parcours de visite, ainsi que ses dispositifs de médiation, consolident une pratique scientifique et une réflexion sur la ville, les lieux du territoire et les formes d'appropriation des usager·ère·s. Ces pratiques et formes constituent en même temps l'objet et les techniques.

2.2.1 La communication comme pratique scientifique

Dans le domaine des sciences de l'information et de la communication, la communication est tout à la fois « *l'objet, la méthode, et l'extérieur de la méthode, le monde de sens commun contre lequel elle se pose* » (Le Marec, 2002). La communication est définie ainsi comme une pratique scientifique dans le processus de construction de connaissances. Elle est leur contexte de

production et rend possible l'inscription des autres catégories visées de la recherche.

2.2.1.1 Public, usages et représentation

Joëlle Le Marec précise que trois notions sont insérées dans ce processus : le public, les usages et la représentation. L'auteure affirme que leur articulation est de nature méthodologique et délimite ce qui relève du terrain (le public), des données (les comportements et les discours donnant accès aux représentations) et des interprétations (les usages) (Le Marec, 2002, p. 10).

Pour cette thèse, le public est représenté par les visiteur·euse·s potentiel·le·s de la ville notamment des lieux ou des parcours choisis à suivre et à analyser. Les données sont celles des parcours observés, suivis et proposés, dont leurs usages deviennent un enjeu central pour la continuité de la recherche. Ils sont ensuite l'objet à interpréter en fonction des propositions et des dispositifs de médiation mis en place lors des expériences des parcours de visite.

Pour ce qui est de la notion d'usage, elle traverse les choix méthodologiques de ces travaux. Elle est également ancrée dans la compréhension et l'interprétation des pratiques de communication de/dans l'urbain. À ce propos, et dans la suite des idées de Joëlle Le Marec, il est important de mentionner que :

Les phénomènes de l'usage dépassent largement le cadre observable sur le terrain : ils plongent dans l'intériorité muette du monde mental des individus (leur imaginaire, leur sphère privée, leur compétences cognitives, leur style, leur croyances, leur histoire, etc.) et débordent dans le champ du social, dans les collectifs, les appartenances, les organisations, à des échelles temporelles longues (Le Marec, 2002, p. 11).

Cela dit, les usages sont compris comme des processus où les manifestations des rapports aux objets techniques émergent sous-entendus par les systèmes de représentation. Ces systèmes sont partiellement objectivables à partir des comportements individuels de l'utilisation des objets et par le biais du discours des acteur·rice·s sur leurs expériences d'utilisation.

2.2.1.2 Données : comportements et discours

De cette manière, pour Joëlle Le Marec, les données proviennent de deux catégories observables : les comportements d'utilisation des usager·ère·s et leurs discours. Ces deux catégories s'inscrivent ainsi dans la démarche de cette thèse afin d'articuler l'utilisation des dispositifs de médiation en situation de visite et la mise en mots, en images et en représentations de l'espace proposé auprès des participant·e·s de l'étude.

Ce choix théorique et méthodologique permet ainsi de situer la théorie des usages comme une façon de faire avec les dispositifs et de mieux comprendre la « *polychrésie des objets de communication* » (Jeanneret, 2008, p. 94) dans le domaine d'étude de la représentation de l'espace urbain en SIC. Cette approche est aussi pertinente dans le cadre d'études de visites urbaines.

2.2.2 La communication comme altération : l'espace altéré

En poursuivant les idées d'Yves Jeanneret (2008), la communication est une forme d'altération puisque les idées et les textes ne cessent de se transformer en se déplaçant dans la société. C'est ainsi que pour l'auteur, il n'existe de culture qu'altérée. Ce positionnement permet de penser et d'analyser l'espace urbain et l'appropriation des lieux à l'ère du numérique sous le même angle, c'est-à-dire, de penser à l'espace numérique et/ou numérisé comme altération de l'espace géographique.

Cette approche vient également appuyer l'importance d'analyser les processus communicationnels qui construisent des espaces ouverts à d'autres compositions. Ces compositions, rendant alors compte de la pratique de/dans l'espace, seraient produites par les usager·ère·s et permettent la configuration et l'actualisation des espaces à partir de leur pratique et/ou de leur représentation.

2.2.2.1 Les composites : texte, média, dispositifs

Tout au long de cette recherche de thèse le terrain change de nature dans la pratique. De ce fait, il perd son statut de lieu et de temps dédié (Le Marec, 2002, p. 11). Joëlle Le Marec précise que le terrain est également défini comme un lieu qui a une pertinence sociale, c'est-à-dire, un lieu de pratiques. Il est un lieu intersémiotique, reconfiguré par la recherche, et un espace imaginaire pour la conceptualisation de composites (Le Marec, 2002, p.12).

Poursuivant, Joëlle Le Marec indique que le terrain est l'endroit et le moment où peuvent être dégagées des « unités socio-communicationnels bornées et objectivables » mais où tout ce qui est disponible à interpréter n'est pas forcément associé à l'objet de la recherche en construction.

De ce fait, le cheminement de conceptualisation ne doit pas être précipité afin d'éviter les positions ou modélisations trop affirmées. Cela permet de se réapproprier le sujet de recherche à partir des changements du contexte concret d'étude, et de ses reconfigurations, mais aussi face au besoin de faire dialoguer les réflexions théoriques de départ avec les pratiques effectives mises en place.

Les composites émergent des mêmes questions que les représentations sociales, les formations discursives, les textes, les médias, les dispositifs : des configurations dynamiques, hétérogènes, mais qui constituent des unités de savoir (Le Marec, 2002, p. 13).

En fait, les unités de savoir sont structurées par un ordre dépassant la matérialité et la discursivité.

2.2.2.2 Dimension symbolique des faits sociaux

Les unités de savoir rendent compte, au plan conceptuel et empirique, de la dimension symbolique propre aux faits sociaux. Cela implique une séparation entre les formes qui sont en train d'avenir et celles qui sont déjà inscrites. Il existe ainsi non seulement des traces à interpréter, mais aussi un ensemble hétérogène des engagements faisant évoluer l'objet.

D'ailleurs, cela suppose un travail interdisciplinaire reconnaissant l'existence des éléments de sens et leur rôle pour la construction de l'objet. Ces éléments ne sont pas forcément observables dans les formes et productions immédiates. Les composites seraient donc des unités vivantes. Elles conservent les articulations observées sur le terrain (objets, discours, représentations) en les intégrant à un cadre sémiotique général (Souchier et al., 2019).

2.3 Témoignage d'analyse : mode de production de sens

Dans le cadre de cette thèse, le témoignage est compris comme un lieu d'information mais également en tant qu'un fait communicationnel et de

mémoire. Dans cette optique, il est interrogé dans son rôle d'outil sémiotique et dans sa valeur plus large de patrimoine culturel immatériel (Idjéraoui-Ravez, 2012).

Le témoignage se situe également comme un phénomène langagier et devient une construction collective face à l'existence d'un·e énonciateur·rice initial·e (témoin·e), d'une institution productrice (médiateur·rice) et d'une instance de réception (destinataire).

À l'instar de Linda Idjéraoui-Ravez, le témoignage s'inscrit dans un réseau de discours où l'on peut repérer une temporalité (le sujet passe d'existant à témoinant), un mélange d'événements et un ajustement entre mémoire individuelle et collective. Cela rend compte d'un jeu d'interprétations entre plusieurs fragments de subjectivité.

De ce fait, dans l'ordre du spatio-temporel, le témoignage devient un énoncé préexistant en puissance dans un lieu et un temps différent de celui de son institutionnalisation et de sa médiation. Il est ainsi actualisé et légitimé publiquement à travers ces deux processus.

Le statut du témoignage est ainsi encadré à partir de son devenir institutionnel et en fonction de la subjectivité des médiateur·rice·s culturel·le·s. Ceux·elles-ci vont chercher à optimiser l'accès au « monde » et à motiver la relation des sujets à ce « monde ».

De cette manière, pour Linda Idjéraoui-Ravez, tant les documents que les propositions se consolident comme des formes de l'exploitation scientifique, culturelle ou médiatique du témoignage dans le cadre d'un dispositif de médiation et au sein d'une perspective communicationnelle. Par ailleurs, la double virtualité du témoin et de son témoignage est mise en jeu entre le passé historique représenté et l'authenticité de l'expérience.

Dans ce contexte, il est important également de parler de la « diplomatie du témoignage ». À ce sujet Alain Lamboux-Durand affirme :

La diplomatie s'accorde avec le questionnement sur l'intérêt de l'usage du témoignage en fonction du contexte, notamment scientifique. Il ne s'agit pas de vouloir donner un statut de preuve au témoignage, mais bien d'aller sur le registre de l'importance que revêtent les témoignages dans le cadre d'un projet, que cela soit un

projet de recherche scientifique ou de médiation avec une rigueur scientifique (Lamboux-Durand, 2016, p. 111).

Dans le cadre de cette thèse, des archives audiovisuelles d'ancien-ne-s utilisateur-ric-e-s du funiculaire de Beauregard-Bregille à Besançon ont été utilisées. Cela a permis de reprendre des éléments de création et de mémoire collective du lieu pour la conception d'une balade sonore (cf. 5.5.1 Utilisation et reconfiguration des traces, p. 292). Il s'agit de mettre en relief la recreation des ambiances et des émotions associées à l'évocation du lieu. Ainsi, il existe ici une ouverture du témoignage à la fois pour une recherche scientifique et pour la médiation et/ou valorisation d'un espace urbain. Pour ce faire, les modalités de recueil de témoignages seront abordées par la suite notamment l'entretien itinérant et l'enregistrement vidéo partiel.

2.3.1 Entretiens itinérants

L'entretien itinérant fait partie d'une tradition de l'analyse de parcours dans l'espace en tant qu'un dispositif de l'itinérance permettant aux chercheur·euse-s d'être en situation écologique. Il est utilisé dans d'autres disciplines (psychologie, muséologie, sociologie urbaine) sur des objets différents, comme l'espace public et les parcours de visite dans la ville en tant que révélateurs de constructions de sens. En outre, l'évaluation se fait principalement par le suivi de parcours et la technique de l'observation *in situ*, basée sur une grille d'observation détaillée (Watremez, 2008, p. 19).

2.3.1.1 Cheminer : un mode « d'être dans l'espace »

L'entretien itinérant s'inscrit dans la compréhension du cheminer comme l'une des manières de comprendre le mode « d'être dans l'espace », devant un mode à la fois très quotidien et dynamique. La reconnaissance des pas comme des énonciateurs des actions spatio-temporelles révèlent des styles propres à chaque habitant·e vers la constitution d'une rhétorique cheminatoire.

Au fil de ses recherches, Jean-François Augoyard (1979, 2001) a élaboré une technique d'enquête sur les manières d'habiter : la conduite de récit. Anne Watremez indique que ce dispositif allie la narration et la spatialité de la ville pour comprendre comment l'habitant·e crée le sens qu'il·elle accorde à la ville en marchant, à partir de ses perceptions qui sont mémorables et prêtes à la narration. L'enquête devient ainsi le moment de réflexivité et d'énonciation.

De ce fait, l'entretien narré et les récits individuels permettent d'interroger ces cheminements et d'articuler la réflexion sur l'appropriation de l'espace urbain. Anne Watremez (2008) précise que l'itinérance implique un processus de décision dans le rôle assumé par les participant·e·s. Les chercheur·euse·s s'effacent devant l'enquêté·e. Ainsi, l'atout principal de l'entretien itinérant est de dire et faire en même temps et d'être une construction de l'interviewé·e. Il prend en compte l'espace ou le territoire de la ville de ses pratiquant·e·s.

La situation de l'entretien se superpose à l'activité effectuée *in situ* et influence l'économie de l'échange entre enquêteur·euse et enquêté·e. Le rôle du ou de la premier·ère s'efface le plus possible pour minimiser l'influence des logiques de parcours et d'interprétation.

L'entretien itinérant rend ainsi compte d'un entrecroisement du percevoir et du dire. Il met en relief la dynamique du lieu et ses différentes pratiques. Il tire sa force de la mise en situation du o de la chercheur·euse et de la simultanéité du parler et du marcher *in situ*.

De cette manière, le dispositif des entretiens itinérants permet de faire jouer pleinement à l'espace urbain son rôle et de saisir ses effets en situation écologique :

La présence physique du pratiquant ordinaire dans l'espace engendre des événements sensibles à gérer affectivement. Refaire les pas dans la ville, en même temps que l'acte de narration, multiplie la vérité des lieux et la construction d'un discours (Watremez, 2008, p. 22).

Expliquer le dispositif avant de réaliser l'entretien itinérant devient également primordial pour Anne Watremez. Cela permet d'établir un « contrat de communication » : les consignes, la durée de l'itinérance, l'autorisation de l'enregistrement de l'entretien et la reproduction du tracé du parcours. Il s'agit ainsi de donner confiance à l'interviewé·e et de l'encourager au début de l'entretien pour qu'il·elle oublie la situation provoquée et se libère.

2.3.1.2 Le parcours : réseau sémiotique

« La narration lie et donne cohérence à des données disparates et à la séquentialité des parcours, c'est-à-dire à la disposition d'objets décrits le long de l'itinéraire et constituant un réseau » (Watremez, 2008, p. 24).

Le parcours peut être compris et étudié comme un réseau sémiotique. Les signes visibles et rendus visibles lors de la marche (verbales et non verbales) rendent compte de la mobilisation des concepts et des expériences mises en mots par les participant·e·s.

Le récit construit à partir de ces signes dénomme ainsi des objets concrets, des espaces physiques singuliers, ceux qui dans le plan symbolique, de la projection des espaces, redéfinissent les représentations des lieux. C'est ainsi que l'entretien itinérant devient une modalité de médiation entre les récits des espaces parcourus et le sens donné aux lieux par le biais de la déambulation et du processus de visualisation, de recreation de la mémoire du lieu et de projection des espaces pratiqués.

2.3.1.3 *Parcours commenté*

La démarche de l'entretien itinérant rejoint celle du parcours commenté (Thibaud, 2001). Ce dernier est une méthode permettant d'accéder à l'expérience sensible du passant afin d'obtenir des comptes rendus de sa perception en mouvement : marcher, percevoir et décrire.

Pour Dimitra Kanellopoulou, le parcours commenté est une méthode scientifique questionnant la relation aux lieux de manière immédiate, en marchant et en réactivant l'expérience de l'environnement traversé lors du parcours (dans (Demailly et al. 2021, p. 270).

Pour l'auteure, la marche est mobilisée comme un moyen de mise en contexte et de mise en langage des perceptions et des émotions déclenchées par l'exposition aux différentes séquences traduites en moments ou lieux du parcours. Ce qui est dit lors du parcours est associé aux temporalités et aux espaces motivant cette mise en mots de l'espace.

Dimitra Kanellopoulou affirme que cette méthode, introduite en France par Jean François Augoyard (1979), s'inspire de la pratique de la flânerie exaltée dans la littérature urbaine du XX siècle notamment celle de Walter Benjamin (1989) et par des travaux en psychologie environnementale (Lynch, 1959) et en psychogéographie (Debord, 1956). Largement mobilisée après par de nombreuses études au sein des études urbaines.

Selon l'auteure les objectifs principaux de cette méthode sont :

- comprendre la manière dont le·la·marcheur·euse interagit avec l’environnement (choix d’itinéraire, hésitations, gestes),
- mettre en lumière des représentations, des imaginaires collectifs et des attentes des usager·ère·s, résident·e·s, touristes et/ou habitant·e·s,
- accéder à des récits collectifs sur des espaces et participer à leur (re)fabrication,
- et spatialiser des phénomènes sociaux observés et vécus.

Le parcours commenté est également défini comme une méthode d’enquête qui articule l’observation participante et l’entrevue semi-dirigée :

(...) le parcours commenté est une méthode d’enquête rassemblant au moins un intervieweur et un participant qui font ensemble un parcours servant à la fois de sujet d’étude et de contexte à la discussion entre les deux interlocuteurs. Ce faisant, ces parcours représentent en quelque sorte une fusion entre deux techniques de collecte de données qualitative : l’observation participante et l’entrevue semi-dirigée (Desprès et al., 2019).

Dans le cadre de cette thèse, la méthode du parcours commenté s’articule ainsi aux modalités d’étude des expériences de visite dans la ville à l’aide de dispositifs numériques. Il s’agit de rendre compte des récits et des pratiques des individus en situation de commobilité. L’enregistrement vidéo partiel permet de son côté de faire le suivi de cette fusion entre l’observation participante et l’entretien semi-dirigé.

2.3.2 Enregistrement vidéo partiel : traces du parcours

Des travaux avec des étudiant·e·s étranger·ère·s et/ou ayant vécu une expérience de mobilité à Besançon ont précédé cette thèse (cf. 1. Arrière-plan de la recherche, p. 25). Il s’agissait d’une part la mise en mots et en images de l’espace urbain bisontin et d’autre part l’appropriation subjective et sociale de ce même espace. Toutefois, bien que pertinent et exploité dans le cadre de cette étude, l’enregistrement vidéo partiel n’avait pas intégré toutes les démarches méthodologiques adoptées ici.

2.3.2.1 Outil d'accompagnement

Dans le cadre de ce travail de thèse, les enregistrements audiovisuels partiels ont été utilisés dans différents moments de la recherche. Il s'agit alors d'outil accompagnant les observations flottantes et participantes dans les lieux visités. En outre, cet outil permet de faire des enregistrements discontinus en fonction des objectifs du moment d'enregistrement. Dans le cadre de cette recherche, cela permet d'une part le suivi de parcours commentés (à distance et/ou sur place) des participant·e·s et d'autre part le recueil de témoignages et/ou commentaires post-parcours.

Cette démarche méthodologique vise ainsi à élargir le champ de l'observation des lieux et des parcours à étudier. Elle facilite l'accès aux traces du suivi des parcours des participant·e·s afin de revenir sur les enregistrements pour donner un autre regard aux premières analyses. L'enregistrement audiovisuel est ici un outil de prise de note : le dispositif de captation est une « caméra stylo » (Lamboux-Durand, 2017).

Le but était également de mieux cerner par la suite les différents niveaux de perception et d'appréhension des dispositifs proposés et de faire appel aux repères linguistiques et extralinguistiques extériorisés et enregistrés des visites effectuées.

2.3.2.2 L'usage de l'audiovisuel : outil du/de la chercheur·euse

Cette démarche s'inscrit dans l'appréhension du sujet à partir d'une méthodologie en contexte numérique, mais également face à la reconnaissance que toute communication contemporaine est médiée et actualisée par des outils numériques :

Nous sommes probablement entrés dans une Ère post-numérique dans le sens où toute communication médiatisée contemporaine s'appuie sur des outils numériques. L'usage de l'audiovisuel, en tant qu'outil du chercheur, devient implicitement ancré dans le monde numérique – qu'il soit natif ou issu de la numérisation de sources analogiques (Lamboux-Durand, 2017, p. 27).

Cette idée rejoint la réflexion de Stéphane Vial par rapport aux dispositifs numériques : ils sont inscrits dans notre réalité de manière intrinsèque, ils sont dans notre nature et elle est associée à celle de notre contexte immédiat :

« Être, c'est donc naître avec la technique. Être, c'est 'technaître' (Vial, 2013, p. 146).

Afin d'aborder l'importance des enregistrements vidéos partiels pour nourrir la démarche de recherche, il faudrait mentionner également ce qui implique le fait de considérer les traces ou les rendus de ces enregistrements comme des éléments abordables et représentatifs pour l'approximation et l'analyse du sujet de recherche.

2.3.2.3 Le statut des traces enregistrées

Pour ce qui est du statut sémiotique et épistémologique de la catégorie de la trace, Yves Jeanneret (2019) mentionne que : « Le terme « trace » n'indique pas un domaine communicationnel, mais il n'en est pas moins substantiellement lié, obliquement, à la question du sens – ou du moins de l'interprétation ». La trace est ainsi considérée comme le résultat d'une genèse sociale et interprétative à mettre à jour. C'est un être culturel (Jeanneret, 2013, 2008).

Retenons ici cette définition pour élaborer une réflexion face à la complexité de sa définition et aux valeurs qu'elle peut ajouter pour la compréhension de notre sujet. Elle sera développée dans le chapitre 8 (cf. 8.5 Faire trace et l'actualisation du sens des lieux, p. 462) en lien avec l'actualisation du sens des lieux.

(...) la trace est un objet inscrit dans une matérialité que nous percevons dans notre environnement extérieur et dotons d'un potentiel de sens particulier, que je propose de spécifier comme la capacité dans le présent de faire référence à un passé absent mais postulé. En termes de phénoménologie, le noème de la trace est : « Quelque chose ou quelqu'un est passé par là et je veux savoir ce qu'il en est » (Jeanneret, 2019).

C'est ainsi que, dans le cadre de l'analyse de pratiques de visite dans la ville, l'ensemble des traces des parcours observés et analysés peuvent être dotés d'un sens particulier en fonction des associations retrouvées et des caractéristiques de la visite de l'espace parcouru et/ou navigué.

Les supports graphiques, sonores et audiovisuels sont convoqués dans le but de saisir les aspects postulés (mis en mots, en gestes et en images) et leur

possible représentation ou prolongation pour la description des caractéristiques du statut des espaces parcourus.

De plus, l'enregistrement audiovisuel contribue à accéder à un ensemble de contenus qui ne sont pas tous nécessairement objet d'analyse. Ceux-ci constituent pourtant un ensemble de registres des expériences vécues. Cela peut donner des pistes d'accès à la production de nouvelles compréhensions des sujets étudiés. Il s'agit dans le cas présent, de l'espace urbain, de l'expérientiel du numérique en situation de visite et des manières de s'approprier les lieux.

2.3.2.4 Objets et traces

Pour ce qui est des objets et leur caractérisation en tant que des traces, on reprend l'affirmation de Pauline Chasseray-Peraldi et d'Yves Jeanneret :

« Les objets sont des traces lorsqu'un processus info-communicationnel les conduit à devenir tels et que celui-ci rencontre des interprétants sociaux partagés ou au moins dotés d'autorité »
(Chasseray-Peraldi et Jeanneret, 2019).

Ce processus info-communicationnel peut être illustré par le processus d'enregistrement audiovisuel et le rôle qu'il joue dans le processus de « rendre visible » des traces potentielles à interprétation et associées aux objectifs d'analyse du phénomène d'étude :

Quels que soient les objectifs scientifiques de leurs usages, les enregistrements audiovisuels relèvent de la mémorisation d'une trace de phénomènes réels. Pour le chercheur, le danger est d'assimiler cette trace au phénomène lui-même – ce que René Magritte a explicité dans son tableau « ceci n'est pas une pipe ». Assimiler cette trace au phénomène pourrait amener à considérer l'enregistrement comme une preuve « irréfutable » de l'existence du phénomène. Toutefois, si cette trace ne constitue pas une preuve, elle autorise de multiples usages pertinents en contexte scientifique (Lamboux-Durand, 2017, p. 29).

De cette manière, au sein de la démarche de cette thèse, l'enregistrement audiovisuel ne rend pas compte d'une preuve irréfutable du phénomène (le changement de statut de l'espace dans le cadre de parcours commobiles). Toutefois, sa mise en place au niveau méthodologique, notamment dans les

protocoles d'observation et de suivi des expériences de visite, rend possible l'ouverture interprétative et d'analyse vers des usages.

Cela permet de regarder le phénomène et de l'appréhender différemment tout en validant scientifiquement la place que ces variations apportent pour la compréhension globale du sujet et l'abordage de la problématique. Les traces issues de ce processus permettent d'accéder à des composantes de signification et à la représentation des usages possibles à (re)créer ou mettre en question lors d'expériences ultérieures.

2.3.2.5 Réinterroger les structures techniques de la perception

À ce stade, et face aux options permettant que les enregistrements audiovisuels soient considérés comme des supports des processus info-communicationnels (dans l'espace) notamment à partir du visionnage des objets et sujets enregistrés, il faut réinterroger en même temps les structures techniques de la perception ou au moins celles qui pourraient avoir un rapport avec la genèse des traces elles-mêmes :

(...) les objets qui viennent d'une autre époque ont une inestimable valeur phénoménologique : ils portent l'empreinte d'autre temps phénoménoteknique, un temps où se sentir-au-monde- n'avait pas tout à fait la même saveur ontophanique parce que la vigueur des perceptions d'alors, marquée par le plaisir des premières fois, était coulée dans la sensorialité d'objets techniquement datés mais dans laquelle se coulait le plaisir encore nouveau que nous prenions à être simplement présents au monde (Vial, 2013, p. 147).

De cette façon, quand cette « présence au monde »¹¹ est interpellée ou plutôt médiée par un dispositif ou médiation technologique (téléphone portable, tablette, interface numérique, médiations spontanées de l'espace, activité récréative de découverte d'un lieu, etc.), elle est fluctuante et rend compte d'une appropriation subjective au sein d'un réseau de relations (la construction multiple et social des lieux).

Les traces inscrites au sein des enregistrements audiovisuels permettent ainsi de faire des aller-retours sur la présence des sujets. À ce sujet, Émilie Da Lage affirme que la vidéo rend possible :

11 Symboliquement et physiquement spatiale, parfois faisant partie d'un processus de communication.

(...) un effet de retour précis sur ces micro-scènes : les séquences filmées permettent le ralenti, le visionnage multiple et nous permettent de détailler précisément des procédures difficilement accessibles à l'œil nu, de procéder par aller-retour entre le texte transcrit et les images, et enfin d'avoir accès aux gestes et aux corps indispensables pour comprendre l'ensemble des ressources et des compétences mises en œuvre par les collectionneurs (Da Lage 2012, p. 33).

Les pistes trouvées sont objectivables et prêtes à d'autres type de représentation. Cela rend possible la compréhension de sa valeur, de sa pertinence ou bien du manque de relation avec le phénomène d'étude et/ou avec les objets associés à son analyse.

2.4 Récapitulatif des outils méthodologiques

Au sein d'une démarche qualitative de recherche-action, appuyée sur les cycles successifs ACRE, les tableaux 1, 2 et 3 proposent un récapitulatif des méthodes abordées dans cette thèse et mentionne les expériences sur lesquelles ont été utilisées. Ces dernières seront développées dans les chapitres 3 à 7. De cette manière, les tableaux regroupent :

- les étapes de la cycloïde impliquées,
- la modalité d'observation privilégiée,
- les outils, les stratégies et/ou les protocoles utilisés,
- et le type d'expérimentation mise en place.

2.4.1.1 Démarche exploratoire et première proposition de parcours

Tableau 1: Outils méthodologiques du premier cycle

Étape(s) de la cycloïde	Modalité d'observation du phénomène/des pratiques	Outils/stratégies d'accompagnement	Expérimentations réalisées
Analyse préalable	Flottante	Enregistrement vidéo partiel Prise de photographies Prise de notes	Visites exploratoires des villes (Montbéliard, Belfort, Dijon, Besançon), p. 135. Séminaires déambulatoires (p. 148). Parcours urbains dans le cadre universitaire (p.159).
Conception, réalisation et étude	Participante	Enregistrement vidéo partiel Prise de photographies Prise de notes Annotations sur Google Street Maps	Proposition d'un parcours associatif avec dispositifs de différentes natures (p.182).

2.4.1.2 Suivi des parcours de visite

Tableau 2: Outils méthodologiques du second cycle

Étape(s) de la cycloïde	Modalité d'observation du phénomène/des pratiques	Outils/ Stratégies d'accompagnement	Expérimentations réalisées
ACRE	Participante	Enregistrement vidéo partiel et retranscriptions des extraits des parcours. Entretien itinérant et/ou parcours commenté et retranscriptions des extraits des parcours. Entretiens semi-dirigés auprès des professionnel·le·s de la conception et médiation.	Suivi de parcours : - Application « Balades des gens célèbres » (p.248) - Application « Le parcours de la Chouette » (p.220) - Balades sonores (p.165)

126 Donner du sens aux lieux à l'ère des parcours commobiles :
dispositifs de visite et témoignages médiés

2.4.1.3 Proposition de dispositif et parcours à distance

Tableau 3: Outils méthodologiques du troisième et quatrième cycles

Étape(s) de la cycloïde	Modalité(s) d'observation du phénomène et des pratiques	Outils/stratégies/protocoles d'accompagnement	Expérimentations réalisées
ACRE	Visualisation des enregistrements vidéos demandés aux participantes	Protocole de captation des parcours à distance à l'aide de OBS. Création du récit cartographique sur Story Maps.	Balade en ligne pendant le confinement : parcours « Il faut qu'il revienne » (p.271).

2.4.1.4 Proposition de dispositif et parcours en situation écologique

Tableau 4: Outils méthodologiques du quatrième cycle

Étape(s) de la cycloïde	Modalité(s) d'observation du phénomène et des pratiques	Outils/stratégies/protocoles d'accompagnement	Expérimentations réalisées
ACRE	Participante	Enregistrement vidéo partiel et retranscriptions des extraits Entretien itinérant et/ou parcours commenté et retranscriptions des extraits	Tests de l'application « Balade Funi » (p.390). Mise en place de l'application lors des JEP (p.403). Expériences d'utilisation de l'application auprès d'autres publics (p.428).

C'est ainsi que les différentes modalités choisies pour observer le phénomène spatial et les entrées méthodologiques établies s'inscrivent dans les pratiques info-communicationnelles qui permettent d'étudier les pratiques dans l'espace urbain. Ces outils méthodologiques rendent possible :

- la captation en temps réel des pensées et des ressentis des individus sollicités en lien avec le contexte de production de leurs pratiques de visite (enregistrement vidéo à distance et en situation écologique),
- le recueil de traces ciblées (observation participante, entretiens itinérants et commentaires libres, parcours commenté et témoignages post-parcours) lors de l'usage des dispositifs de médiation impliqués,

- et la prise de conscience des réflexions et des instants imagés, issus des pratiques en situation écologique (observation flottante, prise de notes et de photographies).

À partir de ce récapitulatif du cadre méthodologique global qui guide ces travaux, il s'agit dans les chapitres suivants de détailler :

- les modalités et les protocoles d'observation entrepris dans chaque cycle (et leur adaptation au contexte des pratiques),
- les rendus des propositions de visite analysées
- et les processus de conception et d'adaptation socio-technique de dispositifs (sollicités ou créés à l'occasion) face aux modes de réappropriation des lieux étudiés pour la compréhension de l'objet de recherche.

Chapitre 3 Démarche exploratoire : observation et expérimentation

Dans le cadre de cette thèse, l'interaction avec le phénomène d'étude débute par une phase exploratoire. Celle-ci permet de circonscrire les sujets et les objets à analyser au sein de l'expérience scientifique. Ainsi, la perception motive des rencontres avec le phénomène.

Si l'expérience scientifique désigne le dispositif rationnellement et techniquement construit qui permet de tester une hypothèse en vue de produire une connaissance, l'expérience au sens large désigne l'ordre de ce qui peut être éprouvé par les sens et, plus généralement, de ce qui est accessible par la perception. L'expérience est le fait de la perception. Et la perception, c'est l'interaction avec le phénomène (Vial, 2016, p. 6).

Au sein de cette recherche qualitative, une première phase expérimentale d'observation des pratiques de visite dans l'espace urbain, réalisée en Bourgogne-Franche-Comté (Montbéliard, Belfort, Dijon et Besançon), a été mise en place afin de pouvoir valider les premières hypothèses concernant le sens donné aux lieux à l'ère de parcours commobiles et les médiations socio-techniques disponibles à analyser.

Ce chapitre rend compte des protocoles d'observation des expériences exploratoires et de la description générale des dispositifs socio-techniques interrogés. Ensuite, la condition sonore des espaces urbains est abordée à partir de l'interrogation de propositions de « balades sonores » en tant que des médiations sensibles et créatives dans l'espace urbain. Celles-ci potentialisent l'appréhension des lieux. Il s'agit d'une part de l'analyse des dispositifs des interfaces qui permettent leur usage et d'autre part du rôle des médiations culturelles impliquées.

Enfin, ce chapitre rend compte d'une proposition de parcours résultante des observations réalisées : « le parcours associatif ». L'ensemble de ces éléments permettra d'établir une synthèse des premiers résultats qui seront prolongés et/ou réinterrogés dans les cycles successifs. Ainsi, les traces collectées pour l'intelligibilité de l'objet d'étude sont présentées afin de vérifier les hypothèses initiales et de construire les nouveaux protocoles expérimentaux.

3.1 Protocoles d'observation des parcours de visite

La définition des protocoles d'observation des parcours de visite a pour objectif de prévoir et préparer les conditions socio-techniques nécessaires pour la

compréhension et l'interprétation de l'objet de recherche (le nouveau statut d'un espace), du contexte (à distance, sur place) et des usager·ère·s (sollicité·e·s et/ou spontané·e·s). Cela implique le fait de focaliser le regard d'une part sur les éléments pouvant être associés à la problématique de départ et d'autre part sur les nouvelles pistes à interroger – pour confirmer de manière scientifique, au niveau de la démarche méthodologique, les questionnements et hypothèses.

Le suivi de ces expériences – sous le regard transversal de la problématique de recherche et l'exploration de nouveaux repères à interroger – permet également le développement théorique et méthodologique pertinent pour l'analyse de ces espaces, dispositifs et médiations.

3.1.1 Observer la pratique de visite

Le fait d'observer ces pratiques de visite (séminaires déambulatoires, parcours commentés sur place à l'aide d'application mobiles et/ou de l'association de dispositifs de différentes natures) implique ainsi de porter l'attention sur les éléments clés qui permettent d'avancer et de continuer à interroger l'objet d'étude.

Cette pratique demande également une prise de distance des cadres de références habituels notamment la compréhension du besoin de l'exploration libre et l'interrogation des points de départ : la découverte de nouvelles perspectives n'étant pas établies ou définies comme essentielles au préalable. Dans ce cadre, l'observation mixte (flottante, exploratoire, compréhensive et participante) permet d'approcher le sujet d'étude à partir de différentes entrées qualitatives à valoriser lors des rendus et des analyses.

3.1.2 Observation flottante des espaces : mise en situation

Cette recherche a privilégié initialement une phase exploratoire hors de la construction de protocoles de l'observation dirigée ou semi-dirigée prévus pourtant dès le départ. Cette première exploration s'est ainsi appuyée sur une observation flottante. Cela a permis à l'objet de recherche de trouver sa place, son contexte et ses cas : son propre parcours.

« Une pensée qui laisse venir. Sans programme initial d'opérations, ni résolution dialectique finale. Seule la libre étendue et l'horizon ouvert, l'infinie possibilité des mises en présence. Le pas qui avance

et trace. L'enjeu, au bout du compte, tient dans le sens qu'on donne au mot expérience » (Besse, 2004, p. 9).

Ainsi, la démarche de ce type d'observation implique d'interroger l'activité d'observation en elle-même. Il s'agit de découvrir les manières possibles de construire une trajectoire d'observation, de communiquer librement avec l'objet d'étude. Même si les attentes et les motivations sont déjà partie intégrante de ce qui est visé à interroger et des thématiques définissant la recherche, elles ne limitent pas la découverte de nouveaux points de convergence à inclure lors de la construction de la démarche méthodologique.

Joëlle Le Marec aborde la question de « l'hantise du biais » au niveau des choix méthodologiques. L'auteure souligne qu'« *il n'existe en réalité aucun fait social brut qui tirerait sa vérité du fait qu'il advienne sans avoir été mis en forme dans un processus de communication* » (Le Marec, 2002). Dans le cas de l'observation flottante, il s'agit ainsi d'identifier des pertinences sans leur donner valeur de preuves/conclusions irréfutablement au plan scientifique avant de les infirmer/confirmer avec un public. Cela permet de comprendre que, comme Joëlle Le Marec signale, ce qui existe apparemment « hors communication », n'advient que parce que cela a été mis en forme dans des communications.

Cette perspective permet ainsi de retrouver des informations ou des indices n'ayant pas en apparence une pertinence immédiate vis-à-vis des objectifs définis pour aborder le sujet de recherche. Par là-même cela rend possible de nouveaux choix et cheminements.

Selon Colette Pétonnet, l'observation flottante consiste ainsi à :

« ... rester en toute circonstance vacant et disponible, à ne pas mobiliser l'attention sur un objet précis, mais à la laisser 'flotter' afin que les informations la pénètrent sans filtre, sans a priori, jusqu'à ce que des points de repères, des convergences, apparaissent et que l'on parvienne alors à découvrir des règles sous-jacentes » (Pétonnet, 1982, p. 39).

De cette manière, les premiers repères de ce travail ont été construits en permettant que « les pas » choisissent leur direction et leurs propos en fonction du rythme de l'observation et des décisions prises lors du cheminement. Ce choix méthodologique de départ justifie ainsi les visites initiales effectuées dans certaines villes universitaires de la région de Bourgogne-Franche-Comté (Montbéliard, Belfort, Dijon et Besançon), où se déroule cette recherche.

Il s'agit d'avoir un aperçu en situation écologique des chemins, des dispositifs de visite et des propositions de parcours potentielles à analyser. Cela a aussi permis de rencontrer des personnes associées aux intérêts de l'étude et d'observer et d'analyser leurs modalités pour approcher la ville comme objet de réflexion et de création.

Cette étape a rendu possible le premier registre des éléments sur lesquels cette thèse reviendra afin d'approfondir et continuer à interroger l'espace urbain. De cette manière, la prise de photographies et des enregistrements vidéo partiels des lieux rencontrés et des habitant·e·s/pratiquant·e·s font partie des méthodes privilégiées pour rendre compte de ces expériences.

3.1.3 La dérive déambulatoire

Ce type d'observation dialogue également avec ce que revendiquait la « théorie de la dérive » proposée par Guy (Debord, 1956) dans le cadre d'une approche où le terrain, qualifié de « passionnel objectif », est défini selon son propre déterminisme et ses rapports avec la morphologie sociale (pouvant être étroitement en rapport avec la morphologie de l'espace) :

(...) la dérive se définit comme une technique du passage hâtif à travers des ambiances variées. Le concept de dérive est indissolublement lié à la reconnaissance d'effets de nature psychogéographique, et à l'affirmation d'un comportement ludique-constructif, ce qui l'oppose en tous points aux notions classiques de voyage et de promenade (...)¹²

De nos jours, d'après Sylvie Miaux (dans Demailly et al. 2021, p. 319), la dérive est plutôt associée à la promenade émancipatrice et porteuse de connaissances sur les lieux parcourus. Cette dernière devient ainsi une façon d'être au monde, dans la manière de l'expérimenter, de le vivre : en le parcourant, en l'observant, en le décryptant. Cela potentialise la rencontre entre les aspects subjectifs et objectifs impliqués dans les processus communicationnels de et dans l'espace.

12 Publié dans *Les Lèvres nues* n° 9, décembre 1956 et *Internationale Situationniste* n° 2, décembre 1958.

3.1.4 Démarche qualitative et exploratoire

C'est ainsi que cette posture de départ, à savoir une observation flottante et « à la dérive », s'inscrit dans une démarche qualitative et exploratoire. Elle devient également une perspective transversale lors de la pratique et de la mise en place des expériences de parcours à étudier. En résumé, ce positionnement initial invite à se laisser guider des sollicitations et des rencontres du territoire et de la transformation de l'objet d'étude lui-même. Il s'agit de faire appel notamment à une construction d'une trajectoire de sens à partir d'une posture intime et scientifique d'appropriation du sujet de recherche au sein des processus info-communicationnels.

3.2 Démarche exploratoire des villes potentielles à analyser

Lors des premiers repérages accompagnés d'une observation flottante et « à la dérive » dans les villes (Montbéliard, Belfort, Dijon et Besançon, tableau 5) et, ensuite, dans un cadre plus formel et informatif, il s'est avéré nécessaire de demander des renseignements concernant les propositions de parcours urbains auprès des offices de tourisme des différentes villes mentionnées.

D'une manière générale dans les quatre villes, les offices de tourisme proposent principalement des livrets papier (brochures et cartes) pour présenter leurs circuits et les visites guidées programmées (sous inscription/réservation). À l'époque (en 2018, au début de ce travail) il existait peu d'informations auprès de ces institutions concernant des applications proposant des parcours de visite en réalité augmentée, virtuelle ou des balades sonores – même si les propositions existaient ailleurs ou étaient en développement.

Ce type de contenus ou informations n'était disponible ou accessible qu'au travers des recherches en ligne ou auprès des associations porteuses de ce type de propositions. C'est le cas des propositions de visite virtuelle aux citadelles à Besançon et à Belfort et des lieux du patrimoine comme la Tour de la Pelote à Besançon.

Il existait à leur place des propositions concernant des circuits naturels et des itinéraires pédestres aux alentours de chaque ville (parcs, lacs, fortifications) ou bien faisant partie de l'euro-véloroute ainsi que des visites guidées payantes par périodes de l'année (associées aux offices de tourisme ou proposées par des particulier·ère·s notamment pendant l'été).

- 136 Donner du sens aux lieux à l'ère des parcours commobiles :
dispositifs de visite et témoignages médiés

Tableau 5: Visites exploratoires (2018)



Figure 3 : Région Bourgogne-Franche-Comté



Figure 4 : Besançon



Figure 5: Montbéliard



Figure 6 : Dijon

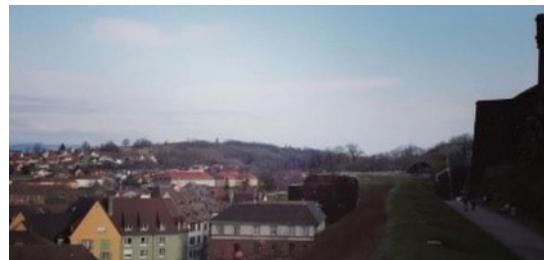


Figure 7: Belfort

3.3 Indices d'analyse à Montbéliard et Belfort

Lors des premières visites à Montbéliard, début 2019, les propositions disponibles sur place pour parcourir la ville ont été identifiées. L'Office de tourisme proposait l'application « Pays de Montbéliard : l'esprit de la

découverte ». Elle permettait d'identifier les lieux clés et le type d'expériences potentielles à intéresser à différents types de visiteur·euse·s selon des thématiques : « La cité des princes et son château », « Peugeot, hier et aujourd'hui », « Le Pavillon des Sciences », « les autres sites incontournables », « les musées passionnés », « Au fil de l'eau », « Nature active » et « Trésors du terroir ».

3.3.1 Application informative et circuits à Montbéliard

Ainsi, l'application « Pays de Montbéliard : l'esprit de la découverte » permet d'avoir un aperçu de la ville et des informations complémentaires concernant l'offre d'hébergement, les options de restauration, un calendrier d'événements et de sorties, une carte contenant les lieux à proximité de la ville et l'indication concernant la météo. L'information est également accessible en anglais et en allemand.

Voici les captures d'écran du menu principal (figure 8) et des informations disponibles des sites à découvrir (figure 9) :



Figure 8 : Menu principal de l'application



Figure 9 : Itinéraires thématiques de l'application

dispositifs de visite et témoignages médiés

Indépendamment de cette application, trois autres circuits possibles à réaliser ont été identifiés :

- Le sentier urbain « Heinrich Schickhardt et son temps » : circuit de 3 km, 12 points à découvrir dont 5 liés à ses œuvres/bâtiments. Les panneaux et les plaques signalétiques permettent de suivre les différents points du parcours au centre-ville.
- Circuit du cœur historique et des alentours : 8 points à découvrir indiqués également sur les brochures et les cartes de l'Office de tourisme.
- Circuits du Parc du Près-la-Rose (ainsi que le parc de l'Île en mouvement) : les visites ont permis d'identifier la possibilité d'exploiter les parcours de ce parc (naturel et scientifique) et d'établir un lien avec la ville et les expositions temporaires d'art du musée du Château des Ducs de Wurtemberg. Il s'agissait de construire des parcours associatifs entre les musées et la découverte de la ville. C'est le cas, par exemple, de la sculpture des flèches du temps solaire (des cadrans solaires, méridienne) insuffisamment mise en évidence. Cette sculpture est pourtant centrale dans le parc et liée au Pavillon des sciences (Centre de culture scientifique, technique et industrielle de Montbéliard). En effet, elle comporte des inscriptions et des maximes comme celle d'Henri Bergson. Ces inscriptions pourraient être mises en relief lors d'un parcours de visite et associées à d'autres éléments et à d'autres inscriptions du parc et de la ville. Cela permettrait de jouer avec les formes des espaces, les lieux naturels et les expositions d'art proposées par le musée. Voici deux de ces maximes :

« L'univers déroule ses états successifs comme un cycle continue d'expériences nouvelles »

« Aujourd'hui ce qui est parfait retarde »

Les notions du temps, de l'espace, du mouvement et de la communication ont été présentes lors de cette visite de la ville. Les objets et les espaces découverts ont été observés sous cet angle. Les tableaux 6 et 7 regroupent des photographies prises lors de ces observations qui ont permis de continuer la réflexion sur le sujet d'étude au fur et à mesure des rencontres avec les espaces et les lieux visités :

Tableau 6: Parc du Près-la-Rose et de l'Île en mouvement à Montbéliard

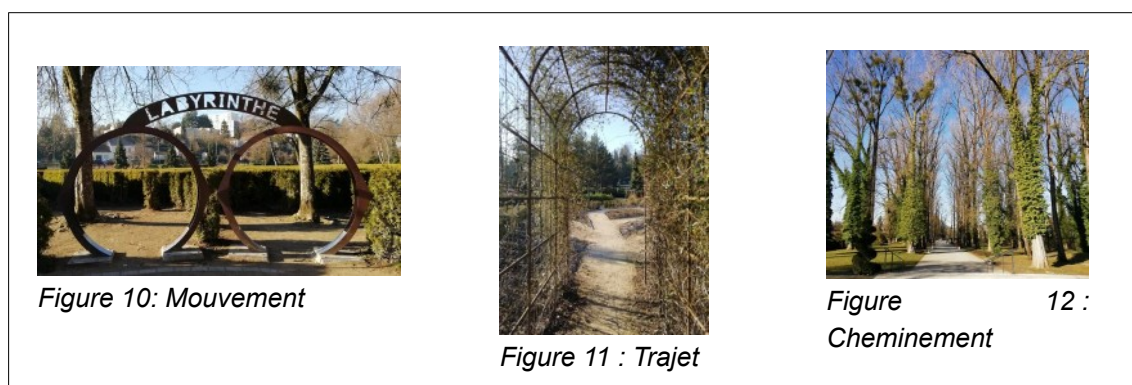


Tableau 7: Association (visuelle) des espaces observés à Montbéliard



En partant de cette idée de jouer avec les formes des espaces et de les associer entre eux, ces premières visites exploratoires à Montbéliard ont amené à visiter l'exposition temporaire intitulée « Abstraction des émotions. Risquer l'invisible » au Musée du Château des Ducs de Wurtemberg (février-septembre 2019)¹³.

Dans la construction du sujet de recherche, inscrit implicitement dans les observations, ce titre d'exposition a particulièrement attiré l'attention. Il s'agit d'une part, de la mise en relief de la valeur abstraite des émotions. En effet, les émotions sont toujours présentes dans l'appréhension des espaces urbains pour les percevoir et se les approprier. D'autre part, le titre fait écho au processus de visualisation (de l'espace), notamment à la question de rendre

¹³ Cf. Affiche officielle de l'exposition figure 16.

140 Donner du sens aux lieux à l'ère des parcours commobiles :
dispositifs de visite et témoignages médiés

visible ce qui l'est déjà. Dans le cadre de cette thèse, cela amène à s'interroger sur comment rendre intelligible l'aspect symbolique de l'espace à partir de la compréhension de processus de communication et de mobilité. Il s'agirait ainsi de saisir un espace urbain qui est traversé par des émotions et des sensibilités des individus et dont les traces et/ou les représentations inscrites rendent compte de leurs pratiques.

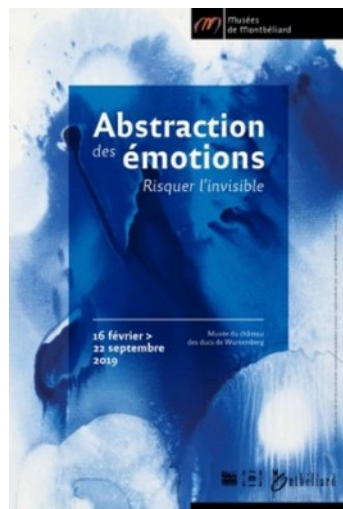


Figure 16 : Affiche de l'exposition *Abstraction des émotions. Risquer l'invisible*.

3.3.2 Les formes et les couleurs de l'espace urbain à Montbéliard

Lors de la visite de cette exposition en 2019, un court exercice spontané a été proposé à quatre jeunes filles âgées de 13 ans¹⁴. Un défi leur a été proposé : retrouver ensemble « les formes et les couleurs de la ville » et le lien que l'on pouvait créer entre l'espace urbain de Montbéliard et les tableaux exposés.

C'est ainsi que lors du parcours de visite (figure 17), elles ont associé les figures, les formes et les couleurs des tableaux au centre-ville, au marché, à leurs quartiers, au paysage de la ville, à la nature, à la rivière et au parc du Près-la-Rose.

14 Elles ne pouvaient pas entrer au musée sans un adulte. Quand elles m'ont vu m'approcher au musée pour y accéder, elles m'ont demandé si je pouvais entrer avec elles car elles avaient très envie de visiter l'exposition. Nous avons ainsi fait ensemble la visite et la découverte de l'exposition temporaire du musée.

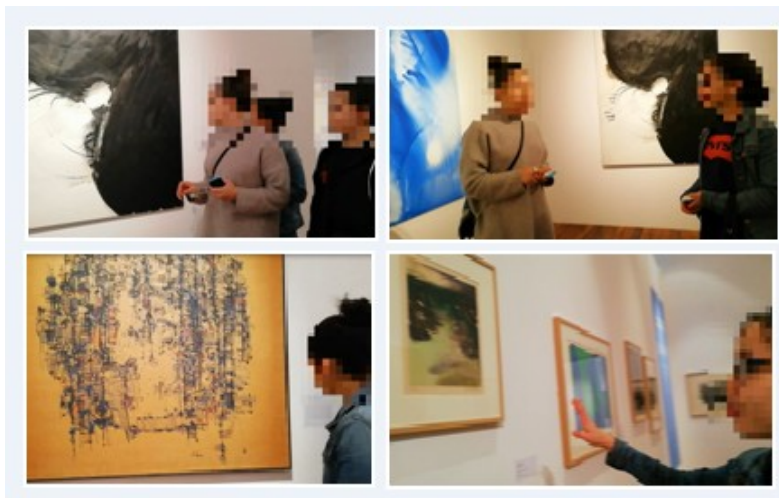


Figure 17 : Captures d'écran des vidéos de la visite à l'exposition

Pourquoi avoir décidé de proposer cette activité dans le musée et dans le cadre de cette exposition ? En fait, l'idée de départ est que l'on donne parfois à consommer des objets (surtout ceux inscrits dans l'espace urbain et les lieux de la ville), et non pas toujours à construire des regards de sujets qui partageraient, grâce à ces objets, un champ de liberté (Mondzain et Lauret, 2008). Interroger ce champ de liberté nous amène à réfléchir sur les liens possibles à créer avec les objets artistiques et leur relation implicite avec les formes et les représentations de l'espace perçu et vécu.

Dans le cas concret de cette exposition, la mise en relation entre les concepts d'abstraction et d'émotion, ainsi que l'appel à des formes et des couleurs interpellent les observateur·rice·s. Ceci rend possible la construction d'associations avec d'autres thématiques (comme celle de l'espace urbain et de la ville et les émotions inscrites dans ce type d'appréhension des lieux).

Cela veut dire que la production et la reconnaissance des objets artistiques proposés engendrent une reconnaissance alterne des œuvres. Ceci est d'autant plus vrai avec la représentation socio-cognitive de l'espace lui-même. La manière de transposer des images mentales et des représentations des lieux parcourus ou habités de/dans la ville en les associant aux formes et couleurs des créations artistiques de l'exposition en est particulièrement significative.

3.3.3 Identification de parcours à Belfort

Dans la démarche de visite exploratoire de Belfort, et dans le prolongement de ce qui a été opéré à Montbéliard, l'objectif était d'identifier les parcours disponibles dans la ville pour les visiteurs. Voici ceux qui ont été identifiés :

- Safari urbain : deux circuits sont proposés, d'une longueur de 5,3 km, 2h30 de marche environ, afin de suivre la trace des lions dans la ville. Le lion étant un symbole de fermeté, de force, de résistance et de vaillance. La ville abrite 150 effigies de l'animal (bâtiments, rues, fontaines, monuments, etc.). Il n'y a pas pourtant d'applications pour faire les circuits, seulement les brochures et les cartes de l'Office de tourisme avec la mention des circuits et les lieux à visiter : Circuit vieille ville avec 12 points à découvrir et Circuit ville neuve avec 19 points à découvrir.
- Visite de la Citadelle en réalité augmentée : pas très utilisée ni mise en valeur lors des observations réalisées.

Suite à cette visite, il a été envisagé la possibilité de faire une proposition de parcours libre à partir de la vue panoramique de la ville depuis la Citadelle : créer un lien avec le lion, son symbolisme et le pentagone (enceinte urbaine)¹⁵.

Lors de cette visite exploratoire, les expositions temporaires à la Tour 46 et au Musée des Beaux-Arts de Belfort (fermé à l'époque des observations, mais dont la réouverture était prévue le 2 de mars 2019) ont été aussi identifiées.

En effet, cette visite a permis de revenir sur la possibilité déjà évoquée après l'observation exploratoire à Montbéliard, de créer des parcours associatifs. Ce type de parcours sera ainsi proposé à Besançon ultérieurement (cf. 3.7 Le parcours associatif : première proposition de visite, p. 182).

Dans le tableau 8, quelques photos prises lors de cette observation :

15 Suite aux mesures sanitaires, il n'y a pas eu l'occasion d'effectuer d'autres visites exploratoires ou expérimentales à Belfort.

Tableau 8: Observation exploratoire à Belfort

 Figure 18: Citadelle de Belfort (circuits de randonnée).	 Figure 19: Citadelle de Belfort
 Figure 20: Panneau - Vue panoramique de la Citadelle	 Figure 21: Lion de la Citadelle de Belfort

3.3.4 Politique touristique de la région

Ces visites exploratoires ont motivé également la recherche d'informations complémentaires concernant les objectifs touristiques des villes de la région interrogées depuis le début des observations. Parmi les informations obtenues, il s'agit ici de souligner deux points du document contenant la politique régionale touristique de la région Bourgogne Franche-Comté 2017- 2022¹⁶ dont l'objectif stratégique N°3 mentionne l'importance de :

16 Consultable sur le site : <https://www.bourgognefranche-comte.fr/sites/default/files/2022-05/SRDTL%20Bourgogne-Franche-Comt%C3%A9%202017%202022%20complet.pdf>

- Créer un cluster sur le tourisme numérique, favorisant la création de nouveaux produits/services innovants, et les partenariats entre les entreprises touristiques et numériques (Chantier N°17).
- Améliorer l'expérience visiteur grâce aux nouvelles applications numériques et les faire connaître : applis mobiles, Internet de séjour, assistance virtuelle (Chantier N°18).

Ces objectifs de la politique régionale touristique rendent compte du constat des premières observations exploratoires : le manque d'informations (ou de leur visibilité) pour avoir accès de manière effective aux nouvelles propositions de visite dans la ville, ainsi qu'à des dispositifs de médiation fonctionnels ou en cours de développement.

Cela confirme également le besoin et la motivation régionale de proposer des dispositifs socio-techniques adaptés aux demandes des usager·ère·s pouvant être intéressé·e·s par ce type de propositions, notamment celles qui impliquent des médiations numériques et/ou des services associés à des applications mobiles dans la ville.

3.4 Identification des applications mobiles à Dijon et Besançon

Les premiers repérages et renseignements suivis de l'observation flottante, ont permis d'identifier deux applications mobiles fonctionnelles sur ordiphone. Elles permettent de découvrir deux des villes de la région où se déroule cette recherche : Dijon (*Le parcours de la Chouette*) et Besançon (*Balades des gens célèbres*).

Il s'agit de s'intéresser ici à l'utilisation du téléphone portable en tant que « dispositif de la convergence » (Hamida, 2016) dans la continuité d'une d'hybridation entre le matériel et l'immatériel. Cette hybridation permet de représenter l'espace urbain à partir de l'insertion de nouvelles informations, contenus et formes du territoire potentiellement prolongées par la pratique des usager·ère·s.

L'identification de dispositifs et médiations urbaines à analyser permet de commencer à interroger l'espace urbain médié par le numérique, au niveau de sa représentation et de sa pratique. Ces propositions de visite deviennent le point de départ vers une étude des lieux médiés à l'aide de dispositifs socio-techniques et des pratiques concrètes d'appropriation des usager·ère·s dans

l'espace urbain. Les différentes modalités d'expériences de visite avec ces deux applications seront abordées dans le chapitre 4.

En plus des deux applications mobiles proposant un parcours de visite à Dijon et à Besançon, et qui seront reprises aux paragraphes 4.2 et 4.3, un autre dispositif de visite a été retrouvé à Besançon. Il inclut une proposition en réalité virtuelle qui permet la redécouverte d'un lieu du patrimoine bisontin (la Tour de la Pelote).

3.4.1 Visite en réalité virtuelle : Tour de la Pelote

La tour de la Pelote est une tour de fortification médiévale des XV^e et XVII^e siècle, au centre historique de Besançon. En 2013, un restaurant de cuisine franc-comtoise louait la tour et un incendie accidentel a détruit toute la charpente, construite à l'époque de Vauban au XVII^e. Entre 2016 et 2018, la tour est restaurée et elle est devenue un atout pour le tourisme de la ville.

La Direction Architecture et Bâtiment de la ville de Besançon a décidé de mettre en valeur les découvertes et le travail des archéologues en demandant à la Maison des sciences de l'Homme et de l'environnement de réaliser une acquisition 3D pour réaliser une visite virtuelle de la Tour de la Pelote.

Ensuite, la société Livdeo¹⁷, a développé des contenus permettant une visite virtuelle de cette tour afin de mieux comprendre son histoire et sa transformation. Des images 360°¹⁸, des interviews explicatives et des plans de la tour font partie de l'expérience de visite¹⁹.

Le tableau 9 regroupe des captures d'écran de l'interface de l'application. Elle a été identifiée lors des visites exploratoires à Besançon et sera analysée lors de son utilisation par des usagers sollicités dont leur expérience de visite a été suivie et enregistrée (cf. Visites et commentaires, p.191).

17 Société qui a développé aussi des applications pour le Musée des Maisons Comtoises, la chapelle de Ronchamp ou la Citadelle de Besançon.

18 Certaines images 360° incluses dans l'application sont consultables sur le site de la société Livdeo : <https://vr.visit.zone/tour-de-la-pelote/>

19 Source: <https://france3-regions.francetvinfo.fr/bourgogne-franche-comte/doubs/besancon/besancon-visiter-tour-pelote-grace-realite-virtuelle-1486197.html>

Tableau 9: *Réalité virtuelle : Tour de la Pelote à Besançon*

 Figure 22 : Capture d'écran de l'interface d'accueil et des points à découvrir	 Figure 23 : Capture d'écran à l'intérieur de la tour	 Figure 24 : Capture d'écran des vidéos

3.4.2 Bilan

De cette manière, l'identification de ces applications de visite permet d'une part de commencer à interroger le téléphone portable comme dispositif de médiation urbaine et d'autre part de reconnaître leurs formes et leurs contenus pour représenter l'espace urbain et proposer des parcours thématiques à Dijon et à Besançon. Ces premiers repérages motivent l'analyse des expériences de visite auprès du public et notamment l'observation participante de ces parcours de visite.

3.5 Observation participante : déambulations complémentaires

Selon Philippe Blanchet (2009) une pratique réflexive de recherche scientifique se réalise nécessairement par le croisement de deux regards complémentaires : une auto-réflexivité exercée par le·la chercheur·euse et une hétéro-réflexivité exercée par des individus et des groupes extérieurs notamment par le collectif concerné par cette pratique.

L'observation participante permet de concilier ces deux regards de la pratique réflexive par le biais de l'inscription du sujet dans le processus d'intelligibilité et de l'analyse du phénomène étudié. Pour ce faire, elle se place au croisement

de la problématisation, en tant qu'une démarche pour appréhender le sujet d'étude, et au niveau de la construction et de la redéfinition des contextes, des situations de communication avec l'espace, des usages effectifs des dispositifs et des profils des usager·ère·s rendant compte des transformations des pratiques d'interaction avec l'espace.

C'est ainsi que dans le cadre de cette recherche l'observation participante est définie en fonction des pratiques concrètes de réflexibilité de et dans l'espace urbain. L'observation participante met en relief le besoin d'analyser la perception et la réception des dispositifs socio-techniques. Il s'agit ainsi de mieux identifier et positionner le rôle des interlocuteur·rice·s face aux propositions de visite dans la ville et leurs médiations.

3.5.1 La déambulation et le regard réflexif

L'observation participante lors des pratiques de déambulation dans l'espace de la ville permet d'inscrire le regard réflexif au travers de la marche et du mouvement. Cela renvoie à la compréhension de la promenade comme une démarche permettant aux individus de s'approprier l'espace et de l'interroger à partir de la mobilité.

De nos jours, la promenade, en plus de continuer à stimuler la pensée, le dialogue, la créativité, se veut également « ressourçante » et propice à la socialisation... elle permet à l'individu de prendre place au cœur de l'espace public, de faire corps avec les lieux traversés par le fait que la promenade mobilise l'individu dans son entièreté : sens, pensée, émotions, etc. (Demailly et al., 2021, p. 319).

C'est ainsi que l'interrogation des propositions de déambulation dans la ville entrent dans la compréhension de la façon dont les individus dialoguent avec un espace donné et mobilisent cognitivement et émotivement leurs repères et leurs interactions face aux espaces parcourus.

Dans ce sens, cette thèse rend compte par la suite de deux propositions méthodologiques inscrites dans le contexte universitaire faisant appel aux démarches de déambulation dans la ville. Par le biais de l'observation participante, elles ont permis de mobiliser la réflexion sur le sujet d'étude de la thèse. Elles ont été aussi l'occasion de prolonger les questionnements et les pistes d'analyse établis dès le départ et lors des visites exploratoires.

Ces propositions illustrent ainsi l'importance de continuer à questionner, de manière individuelle et collective, l'espace urbain et de reconnaître que sa pratique engendre des questionnements en permanence pour continuer à dialoguer avec les espaces vécus et projetés.

3.5.2 Séminaire déambulatoire

Sophie Mariani-Rousset (MCF 16^e et 71^e section, co-directrice de thèse), Antoine Moreau (MCF 18^e et 71^e section) et Sylvie Lidolf (doctorante en 70^e section)²⁰ ont organisé un séminaire déambulatoire le 25 octobre 2018 à Besançon²¹. Ce séminaire, intitulé « À pied d'œuvre, Va savoir Le sens de la ville », cherchait à réunir tou·te·s ceux·elles intéressé·e·s par l'exploration collective du centre-ville de Besançon en partant de quelques points de repère à explorer et à revisiter librement lors de la marche.

C'était une invitation à déambuler dans les rues de la ville en mobilisant tous les sens par le seul fait du mouvement du corps, de l'appropriation de l'espace parcouru et du partage des expériences de visite lors du cheminement en collectif.

3.5.2.1 Objectifs du séminaire et rôle des auteur·e·s

Ce séminaire en mouvement proposait de découvrir un territoire sous des angles innovants en questionnant le potentiel d'un parcours réalisé comme travail de recherche en commun : une construction collaborative d'apprentissages et d'expérimentations, grâce aux contributions de l'ensemble des participant·e·s, enrichie ou non par l'usage d'outils numériques.

Le rôle des auteur·e·s n'avait pas été explicitement indiqué. Pourtant, durant la déambulation, il était possible d'identifier que Sophie Mariani-Rousset avait le rôle de guide (visite semi-dirigée avec des outils à disponibilité : guides, photos, QR codes, tablette...).

En effet, elle signalait ou pointait certains éléments et détails à observer lors du trajet, ainsi que des lieux où les participant·e·s pouvaient accéder à des outils offerts pour leur découverte.

20 Sylvie Lidolf a soutenu sa thèse le 12 décembre 2021.

21 Sophie Mariani-Rousset, Antoine Moreau et Sylvie Lidolf sont membres du pôle Conception, Création, Médiations (CCM) du laboratoire ELLIADD, Université Bourgogne-Franche-Comté.

Antoine Moreau suivait le déroulement de l'activité avec le groupe et a proposé une activité de restitution à la fin : faire un dessin libre et/ou associé à l'expérience du parcours à transmettre après le séminaire. Les participant·e·s étaient ainsi invité·e·s à recueillir des traces durant la déambulation sous tous type de support (photos, dessins, prises sonores, textes, vidéos...).

Sylvie Lidolf participait également à la déambulation en groupe. Elle a proposé un questionnaire à compléter et à envoyer par courrier électronique après le séminaire et une activité de restitution collaborative (post-déambulation).

Cette restitution prévue à la fin de la déambulation a été reprogrammée afin de mettre en commun les expériences et les traces recueillies. Les trois auteur·rice·s étaient ainsi des médiateur·rice·s « officiel·le·s » pour orienter partiellement la balade urbaine.

3.5.2.2 *Invitation au séminaire et lien avec les intérêts de recherche*

La proposition originale des trois auteur·e·s, envoyée par courrier électronique afin d'inviter à participer à cette rencontre et de partager les motivations du séminaire, est présentée p.150. Leurs propos exprimés dans leur message original sont repris et regroupés au tableau 10 afin de les mettre visuellement en dialogue. Ses points principaux qui font écho au sein de ce travail de recherche.

Le séminaire a permis ainsi de commencer à explorer comment dans la découverte d'un espace, dans la déambulation, au milieu aussi d'un exercice lié à la recherche, le·la chercheur·euse joue plusieurs rôles définis par l'observation (des lieux, des autres, de soi-même) et par la recreation (du propre parcours, des interactions, des souvenirs, des représentations de la ville). « *À pied d'œuvre, Va savoir Le sens de la ville* » a été l'opportunité de faire un premier repérage de différentes manières de parcourir et de dialoguer avec un même espace : un trajet sollicité et disponible à être interrogé.

150 Donner du sens aux lieux à l'ère des parcours commobiles :
dispositifs de visite et témoignages médiés

Tableau 10: Invitation : Séminaire déambulatoire

À pied d'œuvre (Antoine Moreau : Arts du numérique)	Va savoir (Sylvie Lidolf : Apprentissage en mouvement)	Le sens de la ville (Sophie Marianni-Rousset : Géographie du virtuel)
La pensée s'exerce à pied. Marcher est penser. L'École péripatéticienne fondée par Aristote l'avait compris qui faisait cours en marchant. C'est en marchant que les idées viennent. Assis sur une chaise, elles s'épuisent. Nietzsche le disait autrement : « Être cul de plomb, voilà par excellence le péché contre l'esprit ! Seules les pensées qu'on a en marchant valent quelque chose » (Nietzsche, Crêpuscule des idoles, Pensée 34). Déambulant à Besançon, nous accueillerons les idées qui vont venir en marchant. Il s'agira, au fil d'un parcours prémédité, de voir, de savoir voir et d'accueillir ce que ces visions vont pouvoir produire. Les participants au séminaire sont invités à rendre compte de ce qu'ils auront vu, pensé, entendu, imaginé, en collectant des traces sur tous types de supports (photos, dessins, prises sonores, textes, vidéos...) : apportez votre matériel. Ces productions seront libres au sens du copyleft selon les termes de la Licence Art Libre1 en phase avec l'espace public, un bien commun. Elles interrogeront le rapport entre le connu et l'inconnu, le réel et le virtuel, l'articulation entre la vision singulière et le champ commun de l'expérience, la correspondance entre l'intime du vécu et l'estime du rendu. Elles constitueront un corpus à vocation publique, numérique comme non-numérique. Elles serviront de base pour d'autres déambulations et recherches en rapport.	Mais comment construire collaborativement des savoirs sur un environnement à partir d'un dispositif fondé sur le mouvement ? Deux principes régulateurs sont proposés pour guider cette approche exploratoire : Le principe de sérendipité : - ouverture et lâcher-prise face à l'imprévisible et l'incertitude - stimulation de la curiosité, du sens de l'observation et de l'écoute, par une plongée délibérée hors de l'habitus Le principe d'autonomie des participants, rendus actifs : - choix des multiples configurations d'interactions possibles au fil du parcours, entre participants et avec l'environnement, comme des rythmes suivis par chacun - liberté attentionnelle et diversité des angles de perception - liberté des outils de collecte et de restitution des traces - absence d'encadrement directif, d'approche transmissive par un détenteur des savoirs Contre le risque de dispersion, que mettront en place les participants ? La finalité d'une production collaborative de savoirs, construite à partir des traces collectées et/ou reconstruites à partir de la mémoire de chacun, sera-t-elle suffisante ?	Les habitants d'une ville ne connaissent pas forcément l'histoire de leurs rues et de leurs bâtiments, ni les infinités de détails à observer. Que peut-on voir lors d'une visite non guidée (mais en évoquant toutes les possibilités offertes : guides, photos, QR codes, tablette...) ? Il s'agit de voir autrement, apprendre, découvrir/re-découvrir la ville. Le groupe est ici l'occasion d'évoquer des souvenirs. Visiter en déambulant, c'est porter un regard sur son environnement, mais aussi sur son histoire personnelle et son rapport à autrui. La ville raconte le passé, le présent et le futur, croisant l'histoire collective et les histoires individuelles. Le parcours individuel croise lui-même ces histoires ; relier les différents espaces, c'est « faire sens ». Quels sont les détails in/visibles – les traces du passé – qui sont mis en évidence ? Ce séminaire est ainsi l'occasion de découvrir : - ce qu'on ne voit pas, bien que présent : routine, distraction, petite histoire - ce qui est caché (cour, escaliers, puits, espaces verts intérieurs) - ce qu'on ne peut voir que d'un angle privilégié (résidence / streetview) : éléments difficiles à apercevoir (trop hauts, en retrait, recul impossible...) - ce qu'on a oublié - ce qui n'existe plus.

3.5.3 Rôle de l'observation participante

Il s'est avéré ainsi que le séminaire était une occasion idéale pour mettre en place l'observation participante de et dans l'espace urbain de la ville de Besançon où se déroule cette étude. Ce séminaire a permis de se rendre compte que l'horizon d'attente évoluait en fonction de l'imprévu. En effet, l'imprévu permettait aux participant·e·s de faire des échanges spontanés, de se laisser guider par les détails retrouvés lors de l'exploration des rues du centre-ville à partir des points signalés (tant par eux·elles-mêmes que par ceux proposés par le parcours guidé). Pour ce faire, deux outils d'observation ont été utilisés : la prise de notes et la prise de photographies.

3.5.3.1 *La prise de notes dans l'appréhension d'un lieu*

Il a été proposé de choisir un outil à amener pour le séminaire déambulatoire, de manière individuelle, afin de recueillir des traces sur le parcours. Cela permettrait par la suite d'avoir des supports matériels pour les retours de l'expérience, la mise en commun et les exercices de restitution prévus.

Pour ce faire, à part le téléphone portable pour la prise de photos, il a été utilisé un cahier pour prendre des notes occasionnelles sur les éléments mis en relief lors du trajet par les participant·e·s ainsi que des possibles répliques et réactions. L'idée était de faire l'exercice de déambulation en faisant appel aux réflexions personnelles concernant le sujet de la thèse et l'appropriation de l'espace urbain. Cela a permis de revenir par la suite sur des questionnements motivés par l'expérience.

Un autre outil a été également testé durant le séminaire en lien avec l'appréhension du même espace parcouru. C'est le cas de l'application « Balades des gens célèbres », identifiée lors des visites exploratoires à Besançon. Cette application a été activée à des moments très concrets du séminaire itinérant. Le but était de pouvoir vérifier si cela fonctionnait, c'est-à-dire, si elle s'activait toute seule dans certains points puisqu'elle propose une visite (audio) guidée dans certains lieux près desquels on a transité. Cela a permis de confirmer sa fonctionnalité afin de proposer des parcours ultérieurement.

152 Donner du sens aux lieux à l'ère des parcours commobiles :
dispositifs de visite et témoignages médiés

3.5.3.2 La prise de photographies dans l'appréhension du lieu

La photographie devient une entrée d'exploration et de recueil de traces potentielles à interroger et à analyser. La prise de photos est une méthode visuelle pratique pour faire le suivi des lieux parcourus et pour l'enregistrement des détails découverts. Il en est de même pour les vidéos sporadiques partiels enregistrées filmant le groupe et les habitant·e·s rencontré·e·s pendant le parcours.

Le tableau 11 p.152 regroupe des photographies prises durant l'observation participante :

Tableau 11: Photographies du séminaire déambulatoire

 Figure 25 : Détails des portes	 Figure 26 : Lever les yeux	 Figure 27 : Jardin secret
 Figure 28 : Recueillir des fruits	 Figure 29 : Cour interne	 Figure 30 : Dispositifs et médiations socio-techniques

Dans le but de mettre en images des instants significatifs de cette expérience, les figures 25 à 30 (tableau 11 p.152) représentent des moments différents du parcours. Ce sont des points de réflexion lors de la marche permettant de questionner l'activité de déambulation, d'interroger l'espace autrement et la rencontre de dispositifs dialoguant avec l'espace proposé.

La figure 25 illustre la découverte des détails de certaines portes et portails que l'on ne perçoit pas si l'on ne s'arrête pas pour les observer. Il s'agit ici d'une médiation anticipée qui permet d'une part de se poser la question du besoin et de l'intérêt de se rapprocher pour observer les détails, pour voir de plus près ce qui est toujours visible sur le passage et, d'autre part, de mettre en évidence l'importance de la médiation humaine pour redécouvrir l'espace urbain. Ainsi, des reproductions de petites têtes de personnages de la ville, d'animaux et de symboles emblématiques de la région (et notamment le lion) sont retrouvées par la suite de manière spontanée par les participant·e·s.

La figure 26, pour sa part, montre un autre point d'arrêt signalé, à savoir, une ancienne construction au milieu de la rue donnant la possibilité aux participant·e·s de la traverser pour accéder à un espace passerelle. Les participant·e·s décident de lever leurs têtes pour l'observer et l'apprécier avec un peu de distance, de recul, dès l'autre côté de la rue. Prendre du temps pour s'arrêter et prendre un peu de retrait face à l'objet perçu deviennent jusqu'ici des manières de s'approprier de l'exercice d'observation lors de la marche et d'interroger les lieux.

Pour sa part, la figure 27 relève plus de l'intime, de l'accès aux espaces privés, de l'exploration de qui est caché derrière les portails et les portes des maisons. Il est possible d'accéder à un des jardins secrets de la ville pour se retrouver dans une oasis naturelle qui semble éloignée de ce qui se passe à l'extérieur. Cela fait penser au besoin d'apercevoir depuis l'intérieur la beauté cachée faisant partie intégrante de l'espace urbain et le rendant plus vivant, depuis l'appropriation personnelle et l'adaptation naturelle des espaces internes.

La figure 28 représente le sens du toucher. Ce sens fait partie transversale et intégrante de l'observation. Le toucher permet de reconnaître/appréhender des textures, des formes et des poids rendant compte de la vitalité de l'espace et de ses éléments constitutifs. Le simple toucher, le besoin de s'approprier l'espace et l'expérience de balade en faisant appel au domaine sensoriel, permettent de reconnaître l'importance de l'interaction avec la nature au milieu urbain.

Pour ce qui est de la figure 29, elle illustre le trajet pour arriver à une cour interne. Un couloir, un peu sombre, oriente le·la visiteur·euse vers un espace plus large, végétal et lumineux qui ne peut être décrit ou d'aperçu qu'à la fin du couloir.

Enfin, la figure 30 rend compte, d'une part, des médiations humaines spontanées et possibles lors de ce type de visites semi-dirigées et, d'autre part, de la diversité de dispositifs et outils humains et techniques pour enregistrer des traces (caméra vidéo, téléphone portable, perche, microphone et enregistreur audio, écouteurs, cahier de notes et de dessins, parmi d'autres).

Ainsi, la description de ces figures amène à interroger les modalités d'observation/appropriation des participant·e·s qui rendent compte des manières différentes de parcourir l'espace urbain médié.

3.5.4 Rythmes de marche et d'observation-appropriation

La confluence de rythmes de marche et d'observation-appropriation de l'espace est un autre élément à mettre en relief. Cet aspect reviendra plus tard pour être mieux défini et pour trouver sa place dans cette recherche. Il est à noter que rythmes de marche et observation-appropriation de l'espace sont différents pour chaque participant·e.

Ces rythmes de déambulation sont associés aux temporalités de la visite et aux manières de parcourir un même espace, ce qui permet de commencer à se questionner sur les multiples formes de :

- se retrouver dans l'espace partagé,
- construire ses repères de manière intime ou collective
- et communiquer le(s) sen(s) de et dans l'espace parcouru.

Cette proposition de parcours du séminaire déambulatoire permettait ainsi la flexibilité des échanges lors de l'expérience. Cela est illustré par le partage et la construction de repères à partir de certains points d'observation signalés dans la ville.

Il faut souligner également l'intérêt des différents modes de médiation et d'appropriation qui, dans une démarche exploratoire, permettent d'identifier questions et comportements à étudier.

3.5.4.1 Appropriation intime et interactions

Il est possible d'observer la façon dont les participant·e·s se comportent dans l'espace et à faire en sorte qu'il·elle·s échangent avec des questions-réponses. Cette observation permet de réfléchir à la façon dont il est possible de rendre

compte de ce genre de communication y compris par des moyens numériques : l'importance du commun. Cela conforte les objectifs initiaux de la recherche qui visaient à faire des propositions permettant le partage des informations, des ressentis et de les transmettre.

C'est ainsi que le(s) sens du parcours sont (re)configurés par l'évolution des situations. Il y a d'une part un regard personnel ou une appropriation intime. Il y a d'autre part la confluence de dynamiques d'interaction de groupe et des points de partage lors du mouvement, de l'écoute, de l'observation.

3.5.4.2 Rôle de médiateur·rice·s spontané·e·s

Un des points le plus représentatif de cette visite a été le constat de l'existence de ce qui sera nommé par la suite comme *les médiateur·rice·s spontané·e·s de la ville*. Il s'agit de ceux·elles faisant partie de l'expérience de la déambulation, du parcours ou de la visite et participant d'une manière non accordée : en fonction des découvertes de la déambulation en elle-même et de la rencontre avec les lieux.

Cela est illustré par le cas d'interventions spontanées d'habitant·e·s lors de ce type de proposition semi-dirigées. De même, les rencontres imprévues, les anecdotes des participant·e·s au milieu de la marche, en lien avec la découverte des endroits, permettent de mieux profiter de l'instant. Cela rend aussi le parcours plus dynamique tout en se questionnant sur le sens des lieux, des choix des aménagements urbains et des particularités de la ville.

3.5.5 Aléas de visite

Il est également pertinent de questionner la présence ou l'absence d'un intérêt ou d'un objectif spécifique pour l'exercice d'observation-participation. Plusieurs éléments rentrent ainsi dans la réflexion sur ce qui a été repéré (sans pour autant limiter les possibilités de découvrir d'autres entrées d'analyse) :

- le type d'outils utilisés par les participant·e·s (cahiers, micros, caméras, téléphones, tablettes, ou bien aucun),
- les possibles attentes ou motivations, explicites ou implicites, entrant en jeu dès le départ du trajet,
- le fait de se promener dans la ville avec un groupe de personnes inconnues et/ou connues,

dispositifs de visite et témoignages médiés

- la possibilité ou impossibilité d'accéder aux endroits où l'on n'a pas accès au quotidien,
- la disponibilité des participant·e·s pour suivre un chemin en collectif,
- les détours,
- les silences,
- le temps accordé pour l'activité et le temps de disposition du regard,
- les interventions et interférences externes (le bruit des voitures, les gens dans le trottoir, les espaces plus serrés, les commerces, les vélos, les passages piétonnes, etc.)
- et les temporalités de visites hétérogènes.

C'est ainsi que lors de l'observation participante de cette démarche de déambulation urbaine, il y a une réflexion qui ressort et qui devient également un questionnement à développer par la suite de l'étude portant sur les possibles « rôles » ou positionnements construits, de manière personnelle ou collective, des participant·e·s, ceux étant visibles, implicites et mis en scène et en dialogue lors du séminaire. Cela voudrait signifier que l'appropriation intime de l'espace pourrait rendre compte également de la construction d'un rôle lors de l'appropriation collective de l'espace.

3.5.6 Revenir sur les images de l'observation participante

Après la visite du séminaire déambulatoire, Antoine Moreau a demandé aux participant·e·s de faire un dessin de l'expérience déambulatoire, consigne libre de création sur un format A4 (figure 32 p.157). En revenant sur ce dessin, un écho et une synthèse des découvertes faites, grâce au séminaire, sont retrouvés : il représente un pas de plus dans la construction de la trajectoire de recherche, un point de retour, de revenir sur les pas et de mieux comprendre le phénomène interrogé.

3.5.6.1 Médiations spontanées

Le dessin de la figure 32 p.157 est inspiré d'une des photographies prises lors du trajet (figure 31) et renvoie à l'instant d'accès à une des cours internes explorées lors de la visite. Chaque participant·e observe et bouge vers un coin différent de l'espace, prend des photographies, observe les murs, enregistre ou

simplement s'arrête pour regarder ou contempler en silence les éléments de l'espace urbain où l'on se trouve. Le dessin illustre un point concret d'une scène urbaine. De manière inattendue, un « médiateur spontané » de la ville apparaît depuis une des fenêtres donnant sur la cour à laquelle on venait d'avoir accès. Cet homme (un ancien architecte) s'interroge sur la présence des participant·e·s et décide de partager avec tou·te·s des détails architecturaux de l'endroit et des archives de sa bibliothèque.



Figure 31: Médiateur spontané (ancien architecte)



Figure 32: Dessin inspiré de la figure à gauche - Observateur·rice·s

Cette scène pourrait être perçue comme un instant d'ouverture dans une pièce de théâtre. On cherche à observer, on observe et on est observés. L'architecte a une vue panoramique de ce qui se passe dans cet instant de la déambulation et la plupart des participant·e·s centrent leur regard vers une histoire qui est racontée au milieu de la scène.

Certain·e·s regardent ailleurs, certain·e·s s'approchent pour l'écouter et/ou l'enregistrer, lui poser des questions. D'autres prennent un peu de recul et de la distance pour explorer en même temps le lieu qui nous entoure. Il·elle·s suivent ce que l'homme raconte ou bien l'ignorent.

De cette manière, à partir de cette expérience, il est nécessaire de mentionner que la question de l'accès aux lieux, et comment cet accès est altéré par une médiation humaine spontanée (non accordée), rend compte d'un dialogue rendu disponible sans l'avoir sollicité. Ce dialogue fait preuve des différentes modalités d'accéder à d'autres connaissances des lieux par le biais de ses habitant·e·s.

158 Donner du sens aux lieux à l'ère des parcours commobiles :
dispositifs de visite et témoignages médiés

3.5.6.2 Récapitulatif des dispositifs utilisés et/ou repérés durant le séminaire

Le tableau 12 présente un récapitulatif des dispositifs socios, techniques et socio-techniques retrouvés durant le séminaire déambulatoire. Le tableau mentionne les avantages et les inconvénients identifiés afin de mettre en relief les éléments à tenir en compte pour la suite de cette étude.

Tableau 12: Exemples des dispositifs identifiés durant le séminaire

Dispositifs et médiations	Exemples	Avantages	Inconvénients
Sociaux	- Les auteur·e·s : médiateur·trice·s occasionnel·le·s - Le médiateur spontané (ancien architecte) - Participant·e·s qui ont rejoint le parcours à différents moments	- Accès à des informations sur les sites visités : - Permet le pointage sur des sujets/objets/lieux à repérer, à découvrir : guider sans imposer - Possibilité d'accéder à des détails et des informations complémentaires (histoire, expérience intime du lieu). - Motive les récits spontanés, les échanges, l'interaction et les questions-réponses. - Potentialise les repères de l'appropriation du lieu.	- Les discours d'entremêlement et ne sont pas suffisamment mis en valeur pour la connaissance ou appréhension du lieu (rencontres non-accordées, médiations spontanées). - Rupture du rythme de la balade (participant·e·s voulant poursuivre le parcours ailleurs/avancer).
Techniques	- Code QR, tablette (proposés durant le séminaire) - Application mobile associée au trajet (utilisation personnelle)	- Permet d'avoir accès à des images et des informations complémentaires pour l'expérience de visite.	- Dispositif centralisé - Utilisation minoritaire - Un seul dispositif disponible par groupe (une seule tablette/ un QR code) - Accès limité (wifi)
Socio-techniques	Caméra vidéo : - Enregistrements vidéo partiels - Réalisation d'entretiens Perche, microphone, enregistreur audio : - Enregistrement des ambiances sonores - Réalisation d'entretiens	- Permet de d'une part de collecter des traces plus complètes de l'expérience de visite et des commentaires des participant·e·s et d'autre part revenir ultérieurement pour remémorer la visite. - Permet de cibler son attention sur des objets et sujets variés pour prolonger ou enrichir l'enregistrement et revenir sur les traces de la visite. - Motive un autre cadre d'échange lors de la balade (interview).	- Porte du matériel tout au long du trajet. - Participant·e·s ne voulant pas être enregistré·e·s./filmé·e·s.

C'est ainsi que ce séminaire a permis d'interroger d'une part des dispositifs et des stratégies de médiation de/dans l'espace urbain et d'autre part de faire une observation participante pour analyser les pratiques des individus en situation de déambulation et des catégories interprétatives à mettre à l'épreuve pour de futures observations.

3.5.7 Porter attention pour prendre soin du territoire

Une autre proposition de parcours, sous forme d'exercice d'observation participante, a eu lieu le 2 et 9 février 2021 auprès des étudiant·e·s de la licence en Géographie de l'Université de Franche-Comté. Dans le cadre de leur cursus, le groupe participait à des ateliers pour parcourir et enregistrer des traces concernant différentes zones de la ville de Besançon. L'objectif était d'explorer librement les quartiers spécifiés par leur professeure Anne Griffond-Boitier (en centre-ville et Planoise) et rendre compte par la suite de leur exercice d'observation et d'interrogation de l'espace.

3.5.7.1 Grilles d'observation

Cet exercice sous forme d'atelier s'est déroulé également dans le cadre de l'intervention d'une artiste en résidence à l'UFC (Evelise Millet). Afin d'orienter l'activité de repérage dans les zones à analyser, elle proposait de recueillir « l'ici et maintenant » en suivant une grille d'observation pour guider et cadrer l'exploration des lieux. Dans cette grille, elle demandait un mémo de tous les objets pouvant être intégrés à la réflexion sur le *care* (bâti, texture ou couleur du bâti et du sol, les toits, le végétal, la vue, l'individu...).

Les étudiant·e·s pouvaient également utiliser la grille sémantique d'adjectifs de Bailly comme un support d'observation et d'analyse du paysage et de l'espace (par exemple : dépouillé, fermé, ancien, horizontal, vertical, disparate, terne, coloré, silencieux, spontané, chaotique...) ou recourir à des phrases pour donner une appréciation subjective du lieu dans l'optique du *care* : il manque, je ressens, j'entends, je vois. Après l'observation, les étudiant·e·s devaient recueillir de l'information sur les lieux explorés en utilisant des tablettes données à l'occasion ou leur téléphones portables (prise de photographies, de son et vidéo courte, descriptif et ressenti du lieu, schéma ou dessin schématique du lieu). Enfin, la synthèse de l'espace parcouru prend la forme d'une carte mentale en indiquant les zones dont il faut prendre soin, laisser intact, préserver et proposer des idées d'action ou des utopies.

160 Donner du sens aux lieux à l'ère des parcours commobiles :
dispositifs de visite et témoignages médiés

3.5.7.2 Figures de la déambulation

Les figures 33 à 38 rendent compte des différents points lors du trajet et intègrent des éléments mis en relief de l'observation participante de l'atelier précédemment décrit. Ces éléments ont permis de prolonger les questionnements associés à cette première étape exploratoire de la thèse :

		
<i>Figure 33 : Pas à pas</i>	<i>Figure 34 : Le tram caché</i>	<i>Figure 35 : Ciel miroir</i>
		
<i>Figure 36 : Travaux indéfinis</i>	<i>Figure 37 : Hauteur liquide</i>	<i>Figure 38 : Le bois renaît</i>
		
<i>Figure 39 : Espace vide</i>	<i>Figure 40 : Nature en béton</i>	<i>Figure 41 : Poisson métallique</i>

La figure 36 : *Travaux indéfinis* représente des éléments du bâti dont leur état est en puissance. On ne peut pas identifier s'ils sont là après ou avant une construction, représentent-ils ce qui reste, ce qui manque, ce qui sera bâti ? Ils sont donc parties des possibles travaux non finis, des déchets de construction intégrant le paysage urbain.

La figure 37 : *Hauteur liquide* rend compte de tout ce que l'on ne voit pas forcément à partir de notre « horizon de visualisation », les endroits ou éléments en hauteur étant parfois négligés lors des parcours si l'on ne lève pas les yeux pour les rendre visible. L'effet de l'eau par terre devient un rappel en état liquide de ce qu'il ne faut pas oublier en haut, vers le ciel. Les reflets sur l'eau après la pluie font ainsi partie des miroirs urbains permettant de ne pas oublier de lever les yeux pour continuer à explorer la ville sous un autre angle.

La figure 38 : *Le bois renaît* fait appel aux éléments végétaux rencontrés dans l'espace urbain. Ils font partie du décor vert qui rappelle le cycle de la vie au milieu des structures urbaines ; la continuité de la nature au milieu du béton. Pour sa part, la figure 39 : *Espace vide* rend compte des zones ouvertes et potentiellement à utilisation des personnes mais dont leur conformation limite la convivialité, des zones conçues pour le passage et la rencontre des habitant·e·s mais pas forcément traversées (habitées) par les gens en raison de possibles problèmes associés à l'insécurité de la zone, la présence des déchets et la contamination auditive, parmi d'autres.

Pour leur part, les figures 40 : *Nature en béton* et 41 : *Poisson métallique* illustrent l'inclusion de la vie animale dans les façades et les objets de l'espace urbain de la ville. Un rappel du milieu naturel qui pourrait dialoguer (qui manque ?), au sein des passages externes et des passerelles internes des parcours urbains. Elles rendraient compte également du besoin d'imprégner l'espace urbain d'un peu de vie, de faire visible l'importance des autres figures et formes de vie dans l'espace urbain.

De cette manière, les descriptions et les analyses issues des observations participantes et exploratoires mettent en relief des sujets, des objets, des images et des pratiques à prendre en compte et/ou à réinterroger dans le cadre de l'étude de parcours urbains médiés. Elles induisent et donnent les bases pour une première proposition de visite (cf. 3.7 Le parcours associatif : première proposition de visite , p. 182).

En outre, et dans le prolongement des études préliminaires et d'observation participante de cette thèse, le dialogue entre différents pôles de référence de la condition sonore sera abordé par la suite. Il s'agit de propositions de « balades sonores » dans la ville de Besançon. Ce processus sera complété à l'aide de témoignages de professionnel·le·s concerné·e·s par la conception et la médiation de ce type de projets dans l'espace urbain.

3.6 Balades sonores : documentaires de création sonore dans l'espace urbain

Cette partie dialogue avec les extraits de deux entretiens. Le premier, réalisé auprès de la médiatrice culturelle des parcours « Balades sonores²² » (cf. Annexe p. 550) et, le deuxième, auprès du responsable éditorial et de création de ce même projet (cf. Annexe p. 558), tous les deux appartenant à Radio Campus Besançon²³.

Ces rencontres ont permis, en complément aux observations participantes de certaines de leurs propositions de balades sonores²⁴, d'avoir une meilleure perspective, au niveau de la conception et de la médiation de ce dispositif, et de comprendre les pratiques et les enjeux dans le cadre de visites guidées auprès du public. Cette démarche est complétée en dialoguant avec les retours et les commentaires des usager·ère·s rencontré·e·s lors de l'observation participante de ces balades (cf. Annexe p. 556) entre 2019 et 2020.

22 « Parcours », c'est le nom donné au projet de balades sonores à Besançon, imaginé par Radio Campus Besançon. Ce sont des documentaires de création radio inédits, conçus et réalisés par des auteur·e·s pour ce projet. Ces balades permettent d'écouter en mouvement et sous casque, au fil d'un circuit suggéré par l'auteur·e, une histoire, des voix et des ambiances. La balade, bande-son du réel, crée un décalage entre ce que l'on voit et ce que l'on entend et propose à l'écouter·e de plonger dans un rapport intime et contemplatif au patrimoine et à l'histoire. Artistes, documentaristes, habitant·e·s composent ainsi collectivement des empreintes sonores et pérennes de la ville. Les auteur·e·s élaborent de nouveaux chemins de marche, où l'on explore à l'oreille des paysages recomposés. Source : <https://campusbesancon.fr/les-balades/>

23 Née en 1997, Radio Campus Besançon est un média essentiel de l'information étudiante, locale et culturelle sur le territoire du Grand Besançon. Elle conçoit et réalise des actions éducatives, culturelles, écologiques, sociales et artistiques comme le projet de Parcours et balades sonores à Besançon. Elle émet sur la fréquence 102.4 FM et sur : <https://campusbesancon.fr/>

24 Radio Campus propose une palette de 18 balades dont 15 à Besançon et 3 dans le Grand Besançon. La participation à trois de ces balades à Besançon a permis de découvrir ce dispositif de médiation urbaine et de prendre contact avec les responsables du projet.

Ainsi, suite aux expériences d'observation du dispositif de balades sonores, un entretien semi-dirigé avec la médiatrice culturelle du projet a donné l'opportunité de découvrir ce dispositif de visite à Besançon et d'explorer cette approche sensible et sonore pour parcourir la ville.

3.6.1 Médiation culturelle

La médiatrice culturelle interviewée présente les balades sonores comme des documentaires de création inédits. Elle explique que leur travail est construit en collaboration avec des artistes afin de leur faire écrire des documentaires qui sont associés par la suite à des parcours de marche dans la ville. Ils cherchent ainsi à : « *...emmener des publics découvrir ces balades avec un casque et un mp3 dans le cadre d'une expérience sonore qui sort un peu du quotidien et qui permet d'aborder la ville avec un autre regard* ».

Cela permet de situer le rôle de sa médiation à l'égard du type de proposition (documentaire de création) et face à l'envie de vouloir partager avec le public une autre manière de parcourir la ville et l'appréhender.

3.6.1.1 Choix du dispositif

Pour ce qui est du choix du mp3, en tant que dispositif de médiation pour la visite, elle explique la raison de son utilisation par rapport à la trajectoire du projet :

« Le mp3 c'est parce qu'en termes techniques... C'était la facilité au départ, quand on a créé le projet, en 2013, on n'avait pas encore tous ces systèmes d'aujourd'hui (...) On espère pouvoir sortir une application pour faciliter l'usage ».

Le choix du mp3 est ainsi associé aux limites (d'accès) techniques à l'époque de création du projet. L'évolution du dispositif est orientée vers la possibilité d'actualiser la médiation par le biais d'une application mobile ou des équipes permettant une synchronisation collective du documentaire sonore lors du départ de la balade en groupe.

Il faut préciser que ce projet a une modalité en ligne²⁵ qui permet aux usager·ère·s d'accéder aux balades en autonomie en téléchargeant les documents sonores et les cartes associées aux parcours sur leur site Internet,

25 Site officiel : <http://parcoursbesancon.fr/lesbalades.html>

ce qui rend possible l'actualisation du dispositif lui-même dans une démarche individuelle.

Il est important de souligner également la mention de pouvoir « faciliter l'usage » étant un élément clé au moment d'offrir un meilleur accès et découverte du documentaire et une meilleure expérience sonore dans l'espace parcouru.

3.6.1.2 Partenariats institutionnels

Lors des passages à l'ancien bureau de l'Office de tourisme à Besançon en 2019, des renseignements sur l'offre de balades sonores dans la ville ont été sollicités afin de voir si ce dispositif était connue et/ou disponible dans ses locaux. À ce sujet, la médiatrice du projet de balades sonores explique la relation entre le projet avec l'Office du tourisme (entre 2014 et 2017) et met en relief la problématique et les limites par rapport à l'accès à ce type de dispositif dans le cadre des partenariats institutionnels. Cela permet de comprendre également le besoin d'autre type de médiation permettant de guider l'utilisation de ce type de dispositif auprès du public :

« (...) au niveau de l'Office de tourisme on a constaté qu'on avait du mal à former les équipes, à proposer l'activité, donc on n'a pas gardé le partenariat... On avait déposé des mp3 au CRIJ, mais c'est pareil, ça donnait pas vraiment de dynamique et du coup on était limité en termes de matériel et on a facilité les choses en arrêtant les partenariats (...) »

Lors de cet échange, et par la suite des analyses, cette problématique évoquée est associée au manque d'une médiation (humaine) dans les institutions partenaires pour accompagner et guider l'utilisation de ce type de dispositif de visite (face aux objectifs et attentes du projet lui-même).

La médiatrice a confirmé cette idée en mentionnant l'importance de son rôle au sein du projet en tant qu'intermédiaire entre le public, les artistes et les institutions partenaires :

« (...) on s'est rendu compte qu'effectivement il manquait une médiation, il manquait quelqu'un pour accompagner le public, donc on a décidé de tout centraliser au niveau de Radio Campus et du projet parcours balades sonores et j'ai été embauchée dans le but d'accompagner ces publics et de jouer un rôle d'intermédiaire (...) »

Ces informations permettent de mieux explorer et d'interroger le rôle de la médiation non seulement au niveau de ce type de propositions de visite et des besoins des publics impliqués, mais également des liens nécessaires pour que les projets de parcours urbains, d'une manière générale, soient profitables au niveau de contenu et de la pratique de/dans l'espace par les usager·ère·s.

3.6.1.3 Médiation humaine

Pour ce qui est de son rôle, en tant que médiatrice de ces parcours, elle met en relief sa relation avec le projet depuis le départ, son implication au niveau des objectifs de sa création et sa motivation pour entraîner le public dans une expérience positive de visite :

« (...) je connaissais le projet, et donc la difficulté principale du rôle de médiatrice c'est vraiment de gérer le public, de réussir lorsqu'on part en balade (...) il y a des gens qui par exemple n'arrivent pas à utiliser le mp3 ou des gens qui ne comprennent pas forcément l'intention du projet donc là il y a tout ce rôle de communication et justement de faire attention tout simplement au public et pour moi c'est la difficulté principale, d'avoir ce sentiment et cette volonté de faire adhérer tout le monde aux valeurs du projet et de les entraîner dans une expérience positive (...) ».

La question de gérer un public lors d'un départ de balade collective est un défi impliquant, au-delà de contraintes d'utilisation des dispositifs techniques, l'interrogation sur les attentes des participant·e·s qui vont chercher parfois une type d'expérience de visite spécifique et qui se retrouvent devant une proposition de création faisant appel à un autre type de sensibilité et à d'autres type de valeurs pour appréhender et parcourir l'espace de la ville.

Cela devient ainsi un défi, au niveau de la médiation, faire dialoguer les intentions de conception et création des propositions de visite et les attentes du public au niveau de l'expérience concrète avec le dispositif.

3.6.1.4 Retours des balades

En outre, pour ce qui est des retours des expériences des balades sonore, la médiatrice affirme :

« (...) on va avoir des gens qui vont nous dire par exemple qu'une balade sonore ça crée des environnements sociaux parce qu'ils se

retrouvent avec d'autres personnes et aussi ce côté très intimiste du fait de mettre le casque, on va avoir des gens qui vont nous dire qu'ils redécouvrent la ville vraiment avec un autre regard et qu'ils avaient perdu cette valeur d'appartenance à leur ville et d'un coup ils retrouvent la fierté d'être bisontins et de vivre à Besançon. »

3.6.1.5 Environnements sociaux et côté intimiste

À partir de l'extrait précédent, il faut souligner ici deux aspects significatifs mentionnés par la médiatrice du projet, concernant les retours de ce type d'expérience de visite, qui peuvent être mis en dialogue avec les observations et propositions de parcours dans la ville effectués dans ce travail :

- a) Création « d'environnements sociaux » : dans le cadre des parcours de visite collectifs, l'aspect social de la rencontre est mis en relief lors de la découverte des espaces urbains. Cela fait écho également à la proposition du séminaire déambulatoire, décrit lors de nos premières observations exploratoires dans la ville, où la rencontre des espaces par et avec les autres, en commun, potentialise la construction de nouveaux liens de sens avec les espaces pratiqués en collectif.
- b) Le « côté intimiste » : l'opportunité (et parfois le besoin) d'avoir une rencontre personnelle et plus intime avec le lieu, parfois rendue possible par le choix du dispositif lui-même s'impose. Dans ce sens, et dans les cadres des balades sonores, l'utilisation du casque individuel permet de s'approprier d'une manière subjective et intime des ambiances lors de l'immersion dans les documentaires de création sonore et, en même temps, de partager et parcourir les espaces proposés avec des personnes vivant leur propre expérience de visite.

3.6.1.6 Public visé

Pour ce qui est de la caractérisation évoquée par la médiatrice concernant le type de public visé, il peut être constaté le besoin implicite de pouvoir proposer des médiations intergénérationnelles rendant possible la participation d'un public plus large, ce qui est un plus et une force dans le cadre de ces balades. On fait référence notamment à des propositions sensibles et adaptées au niveau de différent·e·s usager·ère·s ou pratiquant·e·s possibles dans la ville (enfants, jeunes, adultes, personnes âgées).

À ce sujet, la médiatrice affirme :

« ...on n'a pas une cible définie, on parle vraiment d'un public très large, j'ai déjà eu des enfants même et notre force c'est ça on a tout un panel de balades, aujourd'hui on a 13 balades sur la collection et donc tout ce panel nous permet de nous adresser à des gens différents avec des sensibilités différentes parce qu'en fonction de la thématique... On va avoir des thématiques sur la nature, thématiques sur le patrimoine, les thématiques sur les discriminations et donc chacun peut venir y chercher ce qu'il a envie d'y prendre et c'est vrai que ça parle autant à une personne de 25 ans qui est curieux et a envie de découvrir la ville autrement autant qu'à une personne de 60 ans qui aime juste se balader et qui veut découvrir une nouvelle manière de se promener. »

3.6.1.7 Contenus thématiques

Pour ce qui est des contenus thématiques des balades, elle revient sur la question du type de public, leurs besoins et leurs attentes face aux propositions de parcours et l'opposition ou l'équivalence avec le type d'expérience que le projet de balades sonores veut partager et faire découvrir : proposer un nouveau regard (sensibilisation à l'art sonore) à partir de thématiques diverses (nature, patrimoine, discriminations) qui s'opposerait parfois aux attentes d'un contenu plus « touristique ».

Pour ce faire, elle explique la caractérisation du public attiré par des expériences différentes et qui ne sont pas toujours associées au même type de contenus :

« ...parfois on attire des publics qui sont attirés par le côté « visites guidées », ce côté un peu « je vais apprendre beaucoup de choses sur ma ville » et les balades sonores ce n'est pas forcément ça (...) on ne va pas forcément apprendre des choses sur le patrimoine ou ressortir avec des dates par exemple sur les fortifications Vauban ou des choses comme ça, mais on va plus poser un autre regard, qu'il y a vraiment de fines nuances de sensibilité (...) c'est une sensibilisation surtout à l'art sonore à la création sonore, c'est surtout notre objectif premier. »

dispositifs de visite et témoignages médiés

Sur ce point, il y a également la mention de la question de « faire le premier pas » vers l'utilisation d'un nouveau dispositif face à la « peur de tester » un nouveau dispositif et avoir une nouvelle expérience de visite. En outre, les différentes modalités de communication et diffusion du projet (et proximité aux différents types de public) jouent également un rôle clé, que la médiatrice défend et promue, pour faciliter l'accès et la découverte de ce type de propositions :

« ... il y a des gens qui ont peur de tester et en fait une fois qu'on a testé on se rend compte que c'est super, c'est un bon projet et donc il faut surévaluer la communication agir sur ça (...) et puis on a cette tranche d'âge où les gens sont un peu plus réfractaires à la technologie et au virtuel donc en fait je laisse quand même mon numéro de téléphone, ils peuvent m'appeler pour s'inscrire, ça facilite aussi les choses et puis ça nous rend aussi plus proches d'eux, d'être aux petits soins de notre public. »

3.6.1.8 L'expérience de l'espace urbain médié

Pour ce qui est de l'expérience concrète de l'espace urbain à l'aide de ce type de médiations, elle même, dans son rôle de médiatrice, mentionne ses découvertes lors des parcours et indique comment ces balades lui ont permis de redécouvrir la ville et de devenir de plus en plus curieuse.

Cela entre en dialogue notamment avec les expériences d'observation des espaces urbains réalisées et le constat des potentialités des espaces pour construire de nouveaux sens :

« (...) on ne prend pas forcément le temps de voir sa ville et les balades sonores elles me poussent à aller découvrir de nouveaux endroits et en fait je me surprends à devenir de plus en plus curieuse. »

3.6.1.9 Prolongation du dispositif

Face à la question sur ce qui pourrait faciliter son rôle, au niveau de la médiation lors des balades, ses idées permettent d'avoir une idée des possibles prolongations du dispositif et des éléments associés à leur expérience avec la mise en place d'autre type de médiations :

« (...) pour que tout le monde puisse avoir un boîtier et que ce soit moi qui active le son et donc tout le monde aurait le son en même temps, ce qui rendrait la balade beaucoup plus facile à réaliser et aussi pour moi parce que je suis obligée en fait à chaque fois d'aller voir chaque personne pour l'aider à régler le mp3 (...) »

C'est ainsi que l'une des options qui faciliterait son rôle de médiatrice serait la centralisation du son, notamment au niveau du démarrage et du suivi du parcours, ce qui éviterait également le réglage individuel, par personne/dispositif, et rendrait plus facile l'expérience au niveau technique face à l'utilisation du dispositif par le public.

3.6.1.10 *Gestion du groupe*

Pour ce qui est de la gestion du groupe, il faut reconnaître l'effort que cela demande au niveau de la médiation de suivre le rythme et guider un départ en balade collective. Le déplacement discontinu des usager·ère·s est associé, comme il sera évoqué dans la continuité de ce travail, à leur profil d'exploration des lieux et d'usage du dispositif.

La définition de points d'écoute facilite dans ce sens la médiation pour ce type de proposition et soulève également la problématique sur comment faire dialoguer les rythmes personnels de visite et de l'appropriation des espaces afin d'adapter l'expérience concrète de visite à un type de public. À ce propos, elle mentionne :

« (...) j'essaie toujours de m'adapter à mon groupe donc quand c'est des points d'écoute c'est facile parce que vu que c'est un son, qu'on reste dans un lieu, après on enlève le casque, on repart dans un autre lieu, je peux attendre tout le monde mais quand c'est une balade en continu il y a aussi cet enjeu de faire suivre tout le monde en même temps pour que tout le monde ait les mêmes paysages en même temps que moi en fonction de la balade (...) ».

Pour ce dernier extrait, deux aspects importants mentionnés par la médiatrice sont à tenir en compte lors de ce type de médiations : être à l'écoute des usager·ère·s et être attentive aux rythmes et déplacements pour pouvoir mieux orienter et faire profiter l'expérience auprès des publics.

Ce sont deux éléments semblant évidents pour la démarche, mais qui dans des cas concrets de visite font appel à des processus d'adaptation et de

170 Donner du sens aux lieux à l'ère des parcours commobiles :
dispositifs de visite et témoignages médiés

reconnaissance (sensorielle, sociale, cognitive et spatiale) des enjeux associés à la marche en ville à l'aide de médiations techniques.

3.6.2 Conception et création du dispositif

Pour ce qui de l'entretien réalisé avec le responsable d'édition et de création du projet « Balades sonores » de Radio Campus Besançon, ce travail soulignera par la suite des idées qui complètent la compréhension de ce projet, notamment au niveau des processus de création et de conception du dispositif, et de l'expérience de médiation sonore proposée dans la ville.

3.6.2.1 L'Intention narrative

Le responsable de conception des balades confirme la collaboration de différents acteur·rice·s (artistes et/ou auteur·e·s) pour la démarche de création du projet de balades sonores :

« (...) on fait appel à des artistes ou des auteurs qui proposent un sujet en lien avec un nouveau parcours de marche dans la ville donc les balades sonores c'est un parcours de marche nouveau avec un sujet, une intention narrative d'un auteur. Après, on le donne à écouter sous casque aux gens, en gros, c'est l'écoute sous casque de documentaires de création sonore... ».

Sa description mentionne ainsi un élément complémentaire à ceux mentionnés par la médiatrice culturelle : « l'intention narrative » (au niveau de la production des balades). Cela permet de les positionner aussi par rapport à l'expérience concrète des usager·ère·s (la reconnaissance du récit du lieu médié).

3.6.2.2 Origines du projet

Le responsable décrit également les origines du projet. Cela permet d'avoir un aperçu de tout ce qui a impliqué le processus de création du dispositif, la réception de ce type de propositions par des partenaires potentiels et la relation avec les institutions culturelles auxquelles il a fait appel pour la diffusion des parcours.

La question du son et de sa place à l'époque de conception de la première balade est également abordée. Cet extrait permet ainsi de mieux situer cette

proposition de médiation urbaine et artistique à Besançon. Les passages clés sont soulignés :

« (...) En 2001, j'avais fait une préfiguration de ce projet-là, j'avais écrit quelque chose mais je pense que c'était pas encore mature. L'année suivante, je me suis dit qu'il fallait d'abord que je crée une balade pour que les gens comprennent ce que c'était parce que quand je l'ai présentée aux services culturels ici, et à d'autres structures, les gens ne se rendaient pas compte (...) J'ai créé la première balade, j'ai fait évidemment attention au parcours en traînant sur ce sujet et il est vite apparu qu'il y a eu, à un moment donné à Besançon, une grande marche pour soutenir LIP, c'était en 73, il y avait 120000 personnes à Besançon qui venaient de partout donc je me suis dit, ben tiens, ce qui serait intéressant, c'est de reprendre cette grande marche, le parcours, donc ce qui a été dure en fait c'est de retrouver le parcours de cette marche à l'époque... Ils étaient partis on va dire de Planoise pour arriver au centre-ville et moi j'ai repris cette grande marche mais je la propose un peu à l'inverse, c'est-à-dire, en gros, on part de là où ils étaient arrivés à l'époque pour aller vers l'endroit de départ. C'est pour interroger sur l'idée de la lutte, on revient un peu dans le passé, on entend ces témoignages d'ouvriers et ces archives qu'on a numérisés et on remonte un peu le temps et quelque part, en remontant le temps, on s'interroge aussi sur nos propres capacités à lutter donc je m'arrête un peu dessus parce que du coup, évidemment, le côté parcours dans la vie et important parce qu'il vient en écho avec le son ce qu'on appelle une intention artistique donc j'ai lancé ma première balade, j'en fais et je m'occupe aussi et je suis responsable de la partie artistique de ce projet-là maintenant et depuis ses origines qu'on va dater de 2013. »

À partir de la création de sa première balade, il met en relief l'utilisation d'archives, leur numérisation et la corrélation entre la construction du parcours et l'utilisation du son comme médiation notamment au sein d'une intention artistique.

3.6.2.3 *Étapes du projet de création*

Pour ce qui est des étapes du processus de création, il mentionne l'importance de deux étapes clés : l'écriture et l'enregistrement. Pour ce qui est de la première étape, il affirme l'importance d'établir :

- Une note d'intention : de quoi on veut parler, l'envie de traiter un sujet, la modalité et les moyens.
- Une note de réalisation : la projection du travail (comment serait la balade sonore), les pans, l'arrivée et/ou la succession de plans, la fin prévue/imaginée, la problématique, les moyens, les outils, dispositifs techniques (ex. quel type de micros), la raison d'interroger telle ou telle personne dans un endroit spécifique et le sens.

D'après le responsable, après cette première étape d'écriture, il est possible de débiter les enregistrements, suivi du processus de montage qui implique un processus d'écriture sonore définie par :

- ce que l'on fait avec les éléments enregistrés
- la manière de les mettre au monde et de les donner à écouter
- le choix d'un rythme, des effets sonores ou de la dramaturgie
- l'ordre et/ou le sens pour les disposer

Ensuite, il mentionne le travail de mixage qui peut être fait par soi-même en ayant les compétences ou en faisant appel à un professionnel compétant.

3.6.2.4 *Choix thématiques*

Concernant les choix thématiques, il mentionne que cela dépend des auteur·e·s/artistes. Parfois la personne sait que c'est une demande dans le cadre du projet de balades sonores. Ce sont des personnes qui ont envie d'écrire pour une ville, comme une approche plastique de la géographie, du patrimoine²⁶.

26 Dans le catalogue de balades proposées, on retrouve des thèmes spécifiques à chaque balade. Ils sont très variés : conflit ouvrier, histoire, lutte sociale, architecture, travail, forme/fonction, nature, patrimoine (intime, naturaliste), immersion, musique, lutte contre les violences faites aux femmes, société, handicap, boucle du Doubs, vieux Besançon, patrimoine intime, amour, voix, bisontins, poésie, philosophie, humeur, acoustique des lieux, binaural, poésie sonore, apprentissage linguistique, Western, parmi d'autres.

« (...) Pour les balades, il y a deux profils différents, il y a des plasticiens qui ont déjà utilisé le son pour son travail et qui fait déjà partie intégrant de son projet et d'autres qui étaient plasticiens mais qui n'avaient jamais travaillé avec le son donc là on les a accompagné (...) »

Pour cet accompagnement, il mentionne qu'ils avaient l'habitude de faire des visites un peu guidées en parallèle avec une vue décalée du patrimoine :

« (...) avec une présence d'objets à une dimension poétique et ils se sont arrêtés dans des objets où ils voient une certaine poésie et ils nous la retranscrivent, de la même manière ils s'aperçoivent qu'il y a des endroits peut-être un petit peu abandonnés qui méritaient d'être vus donc voilà cette démarche là je me suis dit ça colle vraiment au projet parcours parce que là on est vraiment dans une démarche découverte du patrimoine et de la ville différente avec un propos singulier. »

3.6.2.5 Accompagnement du projet

Pour ce qui est de l'accompagnement du projet, il rend compte du processus de création d'une de balades « Toby Chien ». Les artistes venus en résidence ont été accompagnés lors des parcours de repérage. Ils cherchaient à s'éloigner du centre-ville pour faire le repérage et trouver des points à recréer :

« (...) ils avaient envie de s'éloigner du centre-ville et moi j'avais envie aussi parce qu'il y a beaucoup de balades qui sont vraiment au centre-ville et moi j'aimais cette idée de partir en quartier et de faire de grandes traversées et faire du périurbain (...) ils travaillent en fonction de points d'arrêt et d'écoute (...) ils s'arrêtent sur des choses qui sont éphémères et qui sont plus là (...) »

3.6.2.6 Retours des artistes et du public

Pour ce qui est des retours du public et de la nature de ces retours, le responsable fait allusion aux commentaires techniques du son et aussi aux adaptations mises en place pour améliorer l'expérience de visite et l'appréciation du produit de la création. Il revient sur le choix d'utilisation du mp3 :

« (...) le problème qu'on peut avoir c'est que le mp3 ne sont pas faits pour avoir une création sonore parce qu'en gros sont des mp3 qui sont faits pour écouter de la radio ou pour écouter un son très formaté, mixé, compressé (...) pour un travail artistique est différente et des fois on est au maximum, on n'entend pas super bien donc là il y a eu re-mixage derrière et j'ai mis quelques effets pour que ça puisse être mieux (...) »

« (...) d'un point de vue artistique les gens se sont bien laissé transporter, ils se sont laissé surprendre, ils ont joué le jeu, c'est plutôt très bien (...) »

3.6.2.7 Usager·ère·s et condition sonore

Pour ce qui est de la dynamique de réception de la part des usager·ère·s (face à ce type de proposition) et du sujet de la condition sonore de/dans l'espace urbain, il décrit l'usage du dispositif de balades sonores et le compare à « un spectacle vivant ». La perception des espaces, la disposition/la posture (avec le casque) et les réactions imprévues des usager·ère·s rendent compte du dialogue avec le son et la création sonore :

« (...) ce sont des propositions inhabituelles donc il faut que les gens s'y mettent, c'est comme un spectacle vivant, c'est ça les balades sonores (...) on voit ce qui se déroule devant nos yeux, on est donc interpellé par le casque et donc il y a toute une posture différente, on peut se surprendre par l'arrivée d'un son ou un personnage qui arrive dans le cadre du réel qui n'était pas prévu mais qui peut participer à la découverte du son. »

Par rapport à l'intention de délimiter un public pour les balades, le responsable mentionne que le projet avait été conçu pour des publics différents. Il décrit les éléments inclus pour rendre compte de la variété de leur offre de balades ainsi que l'association entre la ligne éditoriale (de rédaction) de Radio Campus et les sujets abordés dans les balades comme c'est le cas du parcours proposé dont la thématique est la violence faite aux femmes :

« (...) c'était comme ça que le projet a été conçu d'abord des œuvres différentes avec des publics différents et pour des publics différents et ensuite s'intéresser au côté technologique (...) les sujets ils font

écho quand même à la ligne éditoriale de la radio en tout cas c'est pour ça qu'on a parlé des violences faites aux femmes (...) ».

Il mentionne également que l'idée du départ était d'arriver à une vingtaine de balades permettant une offre diverse de parcours et après terminer le projet.

3.6.2.8 Rôle des anciens partenaires

Concernant le rôle de l'Office de tourisme, il confirme les idées évoquées par la médiatrice culturelle sur les problématiques associées à ce partenariat qui est déjà fini (méconnaissance de ce type de proposition pour sa valorisation, non utilisation du matériel déposé). Face à ce constat, il mentionne également des solutions proposées notamment des modules de formation pour faire tomber les barrières du personnel de l'Office de tourisme face à l'utilisation de ce type de dispositifs :

« (...) (l'office c'était l'endroit idéal pour avoir vraiment reconnaissance du projet (...) on leur a laissé du matériel en dépôt et j'ai bien vu que ça marchait pas... ils n'ont pas fait les balades, et c'est normal de parler de ce qu'on connaît que d'aller valoriser un projet extérieur (...) j'ai proposé des modules de formation à l'office pour que justement il puisse avoir cet échange avec le personnel et qu'on puisse peut-être faire tomber leur propres barrières et leurs propres freins (...) on a arrêté et ça date de cette année (2019) (...) »

3.6.2.9 Applications complémentaires

Suite à ce constat de l'arrêt du partenariat avec l'Office de tourisme, le sujet des applications mobiles dans la ville a été évoqué. Cette thématique met en relief à nouveau l'importance de la médiation humaine et culturelle pour ce type de projets auprès du public. Il est mentionné également le manque de suivi des propositions de visite disponibles dans la ville :

« (...) je peux te parler de celle que je connais, celle de Vauban, qui ne marche pas, donc c'était un problème parce qu'on a participé dans cette application qui consiste à voir les constructions de Vauban telles qu'elles étaient à l'époque et avec un son qui arrive, donc, on s'est occupé, on a fait onze capsules pour ce projet qui a été lancé l'année dernière (2018), dans le cadre de 10 années de

176 Donner du sens aux lieux à l'ère des parcours commobiles :
dispositifs de visite et témoignages médiés

Vauban au patrimoine de l'Unesco, donc comme il n'y a pas de suivi de ce projet par la ville, ça marche pas et c'est souvent le problème, il y a des structures qui veulent par exemple faire des balades sonores mais derrière il y a pas de suivi et c'est pour ça que nous on a voulu qu'il y ait une médiatrice sur le projet (...) ».

En outre, il évoque également les difficultés rencontrées par des usager·ère·s plus âgé·e·s et qui pourtant ont une écoute plus fidèle :

« (...) les plus âgées ont des difficultés sur le côté technologique mais ils ont une écoute beaucoup plus fidèle que les jeunes surtout quand c'est une balade par points d'écoute, les gens vont regarder leurs téléphones ou regarder ailleurs (...) ».

Dans ce contexte, il faut préciser que les balades ont au moins deux modalités d'écoute. D'une part le parcours peut proposer des points d'écoute ou des documents de 30 à 40min²⁷. Le responsable mentionne qu'entre deux points d'écoute les personnes vont souvent regarder leur téléphone ou prendre un peu de distance de l'ambiance/du contexte de la balade. Quand ce sont des documents plus longs qui impliquent un trajet en continu, cela permet une « vraie immersion » : « *tu te laisses vraiment transporter par le son* ».

3.6.2.10 Dépasser le frein de la non-connaissance

Il explique également le type de retours reçus par questionnaire concernant les balades de la session de l'été 2019. C'est l'application à venir qui permettrait de mieux recueillir les commentaires juste après l'expérience.

En outre, il souligne qu'il est possible de dépasser le frein de la non-connaissance de ce type de propositions impliquant l'usage d'un dispositif technologique. C'est le cas de la proposition de ces balades dans le Festival sonore Modulation²⁸ permettant de diffuser leur projet et également d'avoir des retours du public en direct et de le fidéliser :

« (...) on a établi un questionnaire qu'on envoie à chaque participant (...) mais ceux qui ont fait la balade ne vont pas forcément revenir sur le site pour commenter mais c'est l'appli qui va venir qui pourra capter le ressenti toute suite après que la balade soit finie (...) »

²⁷ Il y a des parcours de différente durée (19 minutes à 1h30).

²⁸ Le festival sonore Modulation (édition 6) a eu lieu du 21 au 25 octobre 2020 au Petit Kursaal, au Bastion et au FRAC de Franche-Comté.

Globalement les retours sont bons (...) il faut dépasser ce frein de non connaissance de la balade ou le frein technologique une fois que les gens passent le cap, 80% du temps sur tous les départs qu'on a fait depuis 6 ans ils ont aimé la balade... il faut qu'on arrive à leur donner envie de les faire.»

3.6.2.11 Modalités pour améliorer la performativité

Au-delà de l'application à venir qui pourrait aider à avoir des retours concrets après la balade, le responsable explique que l'une des modalités qui pourrait améliorer l'utilisation du dispositif passerait par la centralisation du son, comme indiqué par la médiatrice culturelle. Cela implique que l'émetteur·rice /le·la médiateur·rice culturelle « enverrait » le son aux récepteur·rice·s/usage·ère·s afin de résoudre les difficultés de la non-simultanéité lors des départs collectifs :

« (...) on est quand même dans un système pour l'instant archaïque dans le sens où tout le monde a son mp3 chacun le lance de manière autonome et on part en balade, un peu conférencier, donc les gens ne le lancent pas au même moment. On cherche un système avec un émetteur et des récepteurs, c'est l'émetteur qui envoie le son à tout le monde et on part en même temps (...) ce système qui devrait gommer les problèmes de la non simultanéité. »

De cette manière, cet entretien a permis d'une part d'explorer différents aspects impliqués dans la conception et l'évolution du projet de « Balades sonores » de Radio Campus Besançon et d'autre part identifier les différentes étapes de la consolidation du dispositif face aux besoins, motivations et attentes des chargé·e·s du projet et du public.

3.6.3 Inclusion de la réalité augmentée

L'utilisation d'une application de réalité augmentée (RA), « Balade Vauban²⁹ », a été identifiée lors de l'observation participante de la balade « Vauban, ses

29 L'application a été développée en 2018 par la société bisontine [Worldplas](#) à l'initiative du Grand Besançon. Les images 360° et en réalité augmentée reconstituant les fortifications de Vauban ont été réalisées par la société [Héritage Virtuel](#) à Besançon. Les sons et la musique ont été conçus et produits par [Radio Campus Besançon](#) et les textes ont été réalisés par la Ville de Besançon (Direction du Patrimoine Historique). L'application permet de découvrir le patrimoine Vauban qui n'existe plus. Des puces électroniques (cachées dans des panneaux de signalisations) détectent les téléphones portables dotés de l'application et peuvent transmettre du contenu dans les différents points du parcours. Le même principe que pour l'application « Balades des gens célèbres ».

178 Donner du sens aux lieux à l'ère des parcours commobiles :
dispositifs de visite et témoignages médiés

fortifications, sa citadelle » proposée par Radio Campus³⁰. L'application en RA « Balade Vauban » avait été mise en place en tant qu'une médiation complémentaire à la balade sonore sur un des points d'écoute du circuit.

Tableau 13 : Balade Vauban en RA



Figure 42 : Capture d'écran de l'interface de l'application en RA "Balade Vauban"



Figure 43 : Capture d'écran d'un des points à découvrir : L'arc de triomphe de Battant construit entre 1691 et 1693. Démolit en 1776.

Afin de compléter l'information sur ce sujet, évoqué dans les extraits commentés des entretiens précédents, il faudrait revenir sur le rôle de l'inclusion de ce type de dispositif lors des parcours de visite dans la ville.

3.6.3.1 Tests non réussis avec l'application en RA

Des tests avec l'application en RA « Balade Vauban » avaient déjà été faits pour les objectifs d'exploration de ce travail de recherche, avant de connaître le projet des balades sonores de Radio Campus. Toutefois, cette l'application n'était pas accessible sur le dispositif mobile employé à l'époque. Cela a

30 Parcours de 90min privilégiant les thèmes « environnement » et « architecture ».

empêché la mise en place des exercices d'exploration avec ce dispositif de visite.

En outre, il a été confirmé après l'entretien avec le responsable de Radio Campus en 2019 que le dispositif présentait des problèmes techniques. Ainsi, cela a motivé d'une part à questionner son rôle et son usage dans le cadre de cette visite et d'autre part aborder les problématiques associées à son inclusion lors des parcours urbains d'une manière générale.

3.6.3.2 Définir la réalité augmentée

Avant de mentionner le rendu du repérage, il faudrait mentionner ce qui est entendu dans ce travail comme réalité augmentée. Nanna Verhoeff (2012) affirme que la RA devient un terme conteneur pour l'utilisation des superpositions de données sur la vue d'une caméra en temps réel d'un emplacement.

En situant l'apparition du terme, l'auteure mentionne qu'il a été inventé par Claudell et Mizel en 1992. Il est issu des développements de la réalité virtuelle (RV), mais il prend son essor dans les applications pour les téléphones portables. C'est ainsi que l'on passe de la RA à base de marqueurs et des codes QR, aux technologies de reconnaissance d'images et aux expériences de retour haptique, pour créer une sensation de profondeur matérielle des objets.

En guise d'exemple, Nanna Verhoeff mentionne que les navigateurs RA comme Layar, Wikitude et Junaio étendent les possibilités de navigation pour les téléphones portables tels que l'iPhone. Ils proposent des applications de navigation sur les appareils équipés d'une caméra vidéo, d'un GPS, d'une boussole et d'un capteur d'orientation.

Cela implique, selon l'auteure, une nouvelle façon d'interagir avec l'espace de l'écran et avec la navigation dans l'espace numérique. La représentation cartographique est effacée pour donner la place à l'alimentation directe de la caméra avec une couche de données superposées.

La navigation en RA, selon l'auteure, implique ainsi une nouvelle façon d'interagir avec l'espace de l'écran faisant converger trois pratiques des cartes numériques : tournée, balisage et navigation (Verhoeff, 2012, p.157).

3.6.3.3 *Histoires spatiales en devenir*

De cette manière, Nanna Verhoeff explique que la RA, comme la cartographie au sens de Certeau, offre également un récit pratiqué. Cela veut dire qu'elle raconte des histoires spatiales en devenir : elle fait dérouler des expériences dans l'espace au moment où elles se produisent.

Par conséquent, cette dynamique devient procédural : le mouvement à travers l'espace, l'interaction avec les couches d'informations numériques à l'écran et la présence géographique et matérielle hors écran, se déroule dans le temps. Non seulement cela prend du temps, mais cela le devient avec le temps. L'auteure affirme que ce sont des histoires spatiales en devenir. La conception du temps inclut ici l'aspect productif ou de création notamment le changement « dans » le temps (Verhoeff, 2012, p.163).

3.6.3.4 *Balade sonore et réalité augmentée*

La bonne utilisation du dispositif technologique et son bon fonctionnement sont indispensables afin de mieux participer au type d'expérience que la RA propose et notamment pour sa pratique effective. Dans le cadre de la balade sonore de Radio Campus, l'extrait de l'entretien avec la médiatrice culturelle des balades sonores, qui sera repris par la suite, rend compte des limitations de l'utilisation de la RA, en termes de médiation, mais aussi par rapport à la pratique des usager·ère·s dans le cadre d'une visite en groupe.

Dans ce cas concret, la relation entre trois éléments est à tenir en compte. D'abord, les attentes d'un public spécifique par rapport aux contenus et à l'inclusion de la RA. Ensuite, ce qui est proposée comme expérience concrète de visite (une médiation en RA complémentaire et/ou externe à la balade sonore). Enfin, la réalité de la pratique avec le dispositif par les participant·e·s (l'utilisation/non-utilisation et l'appropriation du dispositif) :

Question : « Et pour l'application en réalité augmentée, de visualisation 3D des fortifications de Vauban, qui fait partie d'un des parcours que vous proposez, comment ça se passe lors de la balade ? »

Réponse : « C'est vrai que ça attire vraiment un public spécifique et qui est vraiment intéressé par le côté patrimoine de la ville... moi au niveau de la médiation il va falloir que je me forme à répondre à un panel de questions que les gens peuvent se poser (...) il y avait cette

application de visualisation 3D qui était super parce que les gens pouvaient se projeter (...) mais c'est vrai qu'en terme de médiation ça demande un effort supplémentaire pour pouvoir parfois aborder le rôle de guide touristique et répondre à cette cible qui est venu chercher ça dans la balade (...) ».

3.6.3.5 Le public, la projection et la médiation

Quatre aspects évoqués dans l'extrait précédent sont pertinents pour aborder la compréhension de la médiation en RA dans le cadre de propositions de parcours de visite dans la ville :

- a) Le public : La médiatrice culturelle constate que pour cette balade en particulier (la seule parmi leur catalogue de balades incluant une médiation en RA), il y a un public spécifique qui participe, celui intéressé par le patrimoine et par une expérience de parcours plutôt touristique. Cela est associée au besoin d'obtenir des informations relatives à l'histoire de la ville et du patrimoine et de remettre en valeur les espaces parcourus par rapport aux éléments emblématiques de la ville.
- b) La médiation en pratique : La médiatrice culturelle reconnaît l'importance et le besoin de formations spécifiques permettant d'articuler ce type de médiations et les savoirs et pratiques associés à leur mise en place auprès du public. Il s'agit de pouvoir associer les contenus (les savoirs véhiculés ou à exploiter dans les propositions de RA) avec l'expérience concrète d'utilisation du dispositif ainsi que les possibilités qu'offre la visualisation 3D pour redécouvrir les sites du patrimoine.
- c) Les possibilités de projection de l'expérience dans l'espace urbain : La médiatrice culturelle reconnaît que ce type de dispositif, en complément à la balade sonore, permet la prolongation de l'expérience de l'espace perçu et intéresse le public. Lors de l'observation participante de cette balade, il a été constaté que les gens ont été attirés par la visualisation 3D à l'aide de la tablette (une seule par groupe, centralisée par la médiatrice) dans le point concret d'arrêt lors du parcours. Pourtant, et étant donné le nombre de personnes (plus de 10), la visualisation et l'expérience pour tou·te·s n'a pas été la même, mais son utilisation permettait d'avoir un complément visuel pour la balade sonore et éveiller la curiosité de gens voulant utiliser après l'application par leur compte.

- d) Le rôle des médiateur·rice·s : La médiatrice culturelle affirme qu'en termes de médiation la mise en place de ce type de dispositifs demande un effort supplémentaire et une formation afin de pouvoir adopter le rôle de guide touristique et répondre aux besoins et/ou attentes du public. Il est nécessaire de souligner ainsi que, comme cela est évoqué lors de l'entretien global, leur intérêt avec ce projet n'est pas celui de proposer une visite touristique et informative aux participant·e·s, mais plutôt une expérience sensible d'appréhension de l'espace urbain qui passe notamment par le son et par les ambiances sonores. Il agit de l'éveil des sons/sens de/dans la ville par la médiation des documentaires de création sonore.

De cette manière, le dialogue avec ces entretiens, l'expérience d'observation participante et les retours des usager·ère·s ont amené à porter un intérêt sur les injonctions associées à l'usage de dispositifs numériques et aux acteur·rice·s explicites et implicites. Cette partie sera abordée et développée ultérieurement (cf. 4.4 Les injonctions du numérique : médiations et discours institutionnels, p. 264).

L'interrogation de différents dispositifs et l'observation participante de parcours de visite a motivé ainsi la première proposition de visite. Elle rend compte non seulement du besoin d'utiliser/tester des dispositifs de différentes natures, mais aussi d'interroger la pratique effective des usager·ère·s en situation de visite incluant des dispositifs numériques notamment des applications mobiles.

3.7 Le parcours associatif : première proposition de visite

Dans ce travail, le parcours associatif est défini en tant qu'un exercice déambulatoire semi-dirigé qui cherche à explorer et à analyser l'utilisation de différentes médiations (humaines et technologiques) dans une même proposition de visite. Il s'inscrit dans le besoin et l'envie de faire dialoguer des dispositifs de nature différente (application, QR code, graffitis, tiers-lieu, éléments naturels, etc.) dans un même parcours ou trajet de visite.

L'hypothèse qui permet de donner une forme à cette proposition est que le dialogue entre dispositifs de différentes natures, sous un même circuit, pourrait faire ressortir de nouveaux indices du statut de l'espace et des pratiques commobiles des individus dans l'espace médié.

3.7.1 Conception du parcours associatif

Au niveau de la conception, les parcours (avec ou sans application mobile) sont créés pour un usage plus au moins concret (parcours thématique avec un fil rouge, visite virtuelle à l'aide d'un réseau wifi spécifique) et intègrent ainsi une proposition de visite centralisée qui concerne un lieu du patrimoine, un·e personnage de la ville, un trajet ou circuit prédéfini à (re)découvrir. La proposition d'un « parcours associatif » vise ainsi à combiner et faire dialoguer ces différentes manières d'accéder aux lieux sur un même fragment (zone, secteur) de l'espace urbain par le biais de l'interaction entre dispositifs de différentes natures.

3.7.1.1 Association de dispositifs de différentes natures

L'idée de cette « association » de dispositifs renvoie à la construction de nouveaux liens, non seulement avec les lieux d'un même fragment de l'espace, mais aussi avec les médiations disponibles pour les rendre visible ou les mettre en valeur. Il est possible, par exemple, de choisir certains points de visite à partir d'un parcours déjà conçu dans une application et proposer par la suite un détour ou une activité d'observation libre pour retrouver d'autres éléments hors du parcours prévu (graffitis, éléments naturels, détails des façades, interaction avec les passant·e·s, les commerçant·e·s). Construction de repères

Ce processus d'association permet aux usager·ère·s, en tant que des actant·e·s de l'espace, de construire d'autres repères hors de ceux « imposés » par le design du dispositif : des relations plus personnelles et motivées par leurs envies de visite. Ces associations pourraient potentialiser ou faciliter la discontinuité de la découverte d'un lieu face au trajet programmé d'un parcours thématique classique, suivant un seul fil rouge.

3.7.2 Justifier pour proposer

Suite à l'identification de l'application « Balades des gens célèbres » et de la visite virtuelle de la Tour de la Pelote à Besançon, il est apparu intéressant, pour les objectifs de cette recherche, d'associer sur un même parcours ces différents dispositifs. Cela permettrait de parcourir une zone de la ville (le quartier Battant à Besançon) à l'aide de médiations numériques ponctuelles et de rendre la place à la visite libre (semi-dirigée) et à la recreation de l'espace au cours de la marche.

184 Donner du sens aux lieux à l'ère des parcours commobiles :
dispositifs de visite et témoignages médiés

Pour ce faire, il a été décidé de proposer un court parcours auprès de trois étudiant·e·s internationales afin d'enregistrer leur expérience et pratique concrète de visite. Le choix de points de focalisation est justifié par le besoin d'identifier différentes manières d'appréhension d'un même fragment de la ville.

Dans le cadre de cette expérience, le nombre de participantes est réduit. Cela permet de faire un meilleur suivi de leur parcours à l'aide de l'enregistrement vidéo partiel et l'entretien itinérant. Dans une démarche exploratoire, il s'agit ainsi de « tâter le terrain » en identifiant des points saillants pour les 3 personnes ciblées qui ont accepté de participer à cette expérience.

Voici les informations des participantes sollicitées (P1, P2 et P3) :

Tableau 14 : Participantes sollicitées pour le parcours associatif

Participante	Âge	Nationalité	Études/Profession
P1	26 ans	Algérienne	Doctorante en géographie (1ère année)
P2	27 ans	Française	Étudiante : Master 2 Socio-Anthropologie
P3	30 ans	Colombienne	Étudiante au CLA : Master FLE

La figure 44 rend compte des points choisis (associés) pour la conception du parcours :

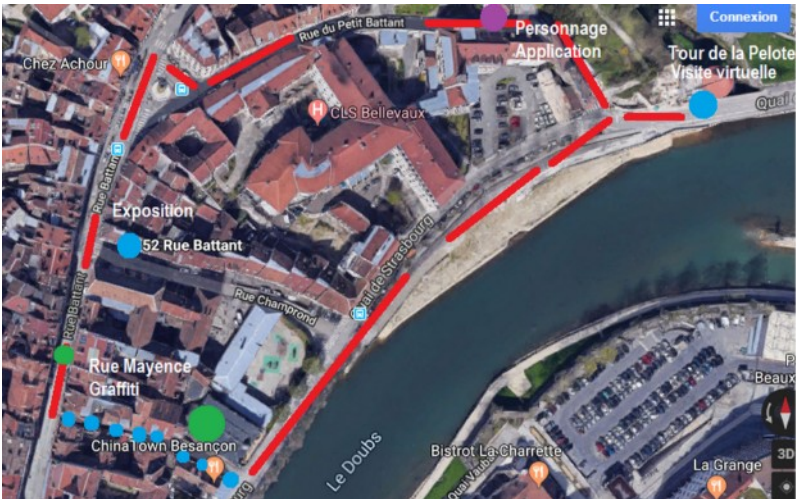


Figure 44 : Carte de restitution du parcours associatif au quartier Battant (Besançon) tracée sur Open Street Maps

Voici la description des points à découvrir lors du trajet (figure 44) :

- En bleu les points proposés à visiter :
 - Tour de la Pelote : visite en réalité virtuelle à activer à partir d'un réseau wifi à proximité de la tour.
 - Le 52 Battant³¹ : tiers lieu, espace collaboratif, exposition temporaire d'une artiste locale, situé au 52 rue Battant.
 - Rue Mayence : graffiti dévoilant un acronyme concernant la ville.
- En vert (lieux inclus après la visite) : des lieux d'intérêt pointés par les participantes lors du trajet (la synagogue, une brocante).
- En rouge, les rues du circuit proposé, sans ordre précis. Il faut mentionner que P1 a commencé l'expérience par la visite de la Tour de la Pelote, P2 par l'exposition au tiers lieu et P3 par le graffiti.
- En violet, un point additionnel à découvrir avec l'application « Balades des gens célèbres » (maison natale de Proudhon).

3.7.3 Protocole expérimental

Le parcours associatif a été proposé aux trois participantes en fonction de leur disponibilité pour arriver aux différents points du parcours dans un même créneau horaire. Cela a permis de faire des étapes (des points concrets du parcours) à deux ou individuellement. Elles étaient au courant du fragment de la ville à explorer (le quartier Battant) et que le parcours proposait l'utilisation de différents dispositifs de médiation. Il a été indiqué qu'il fallait utiliser le téléphone portable et des écouteurs à certains points de la visite.

Ainsi, les participantes sont amenées d'une part à découvrir les médiations proposées dans chaque point du parcours et d'autre part à se déplacer librement dans l'espace. Cela motive l'observation et la mise en relief des éléments significatifs à leurs yeux.

La modalité d'observation (participante) est définie et articulée par le choix d'outils d'accompagnement notamment l'enregistrement vidéo partiel, la prise

31 Le 52 Battant, tiers lieu et espace collaboratif des industries culturelles et créatives à Besançon a fermé définitivement ses portes le samedi 23 novembre 2019. La visite pour le « parcours associatif » a eu lieu en avril 2019.

dispositifs de visite et témoignages médiés

de photographies discontinues et les questions itinérantes posées aux participantes.

Les questions, inscrites dans une démarche d'un parcours commenté, permettent de solliciter et/ou de comprendre des réactions et des pratiques observées lors de la visite.

Deux outils sont mis en place à différents moments de l'expérience :

a) Enregistrement vidéo partiel des parcours

- Questions de sensibilisation avant la visite : elles concernent la connaissance ou non du lieu à visiter et/ou l'existence d'un rapport personnel, les expériences préalables de « visites virtuelles » ou à l'aide d'une application et les pratiques quotidiennes pour parcourir/découvrir la ville. Ces questions constituent ainsi des fragments de l'entretien itinérant.
- Commentaires lors de l'utilisation du dispositif proposé : avantages, inconvénients, ressentis de l'expérience.
- Commentaires post-parcours : ressentis sur l'expérience de visite et le type de médiation proposé.

b) Prise de photographies discontinues des éléments pointés par les participantes lors de la visite des lieux. Cela permet de focaliser des points à prolonger dans l'étape post-parcours.

Ainsi, la posture d'observation participante est articulée d'une part à la façon dont les participantes utilisent les dispositifs proposés pour appréhender l'espace et d'autre part aux modalités pour solliciter et rendre compte de leur expérience de visite dans l'espace médié (dans chaque étape de l'expérience).

3.7.4 Étapes : activités proposées

Le parcours associatif propose quatre points différents d'observation et de pratique de visite (points bleus et violets figure 44). Chaque point permet l'utilisation d'un dispositif de visite ou l'approximation à une modalité de médiation urbaine. Les participantes sont invitées à prendre des photographies avant d'arriver au point de rencontre du parcours (quai de Strasbourg au quartier Battant). Cette activité de sensibilisation permet de débiter le processus de visualisation de l'espace urbain et de mettre en relief l'observation des espaces et ambiances qui entourent les participantes.

Le premier point à découvrir est la Tour de la Pelote. Elle se trouve à proximité du point de rencontre. Ce point inclut l'utilisation d'une application mobile qui permet de faire une visite virtuelle en se connectant au réseau wifi du site³². Le deuxième point propose, à proximité de la tour, l'observation d'un acrostiche affiché sur un mur (sous forme de graffiti). Il devient une médiation pour découvrir une ruelle du même quartier (Rue Mayence). Les participantes sont invitées à centrer leur regard sur le contenu de l'acrostiche pouvant motiver la mise en mots de souvenirs associés à la ville et la création d'un acrostiche personnel (activité proposée *in situ*).

Le troisième point propose la découverte d'un tiers lieu et de l'exposition d'une artiste locale dans ses locaux. Le choix de cette exposition permet ainsi de prolonger l'expérience des autres points parcourus et de retrouver de nouvelles images et relations dans un autre lieu du quartier.

Enfin, la possibilité d'accéder à un point de l'application « Balades des gens célèbres » est proposée en tant qu'un dispositif de visite à explorer dans la même zone de la ville.

Cela permet aux participantes de connaître une autre application mobile à partir de l'exploration d'un lieu qui se trouve à proximité des autres points choisis (Maison de Proudhon). Dans tous les points, les participantes sont invitées à explorer et commenter librement lors de leur déambulation.

3.7.5 Prendre conscience du trajet et des lieux

La description de l'étape de sensibilisation et le dialogue entre les extraits des entretiens itinérants, avant de commencer la découverte des points proposés dans le parcours, permet de commencer à identifier des éléments clés pour caractériser la pratique des participantes.

3.7.5.1 Étape de sensibilisation

L'objectif de cette étape est d'inviter les participantes à « prendre conscience » du trajet parcouru avant la visite. Il s'agit de répertorier les lieux où elles passent (à pied, en bus, en vélo ou en tram) avant d'arriver au point de rencontre accordé pour le début du parcours associatif.

32 On ne peut pas accéder à l'intérieur de la Tour. L'expérience de visite est proposée en se connectant au réseau wifi depuis l'extérieur. Une affiche sur la porte principale contient le code QR pour accéder à l'application.

188 Donner du sens aux lieux à l'ère des parcours commobiles :
dispositifs de visite et témoignages médiés

Il faut préciser que cette étape concoure d'une part à la confiance réciproque entre chercheuse et participantes et d'autre part permet une meilleure connaissance des caractéristiques des participantes. Cela influence l'interprétation des usages et des pratiques avec le dispositif et l'espace médié lors de l'analyse.

Ainsi, les photos du tableau 15 retracent leur trajet avant le début du parcours associatif. Les photos ont été prises par elles-mêmes et transmises par la suite avec des mots clés permettant de les caractériser.

Tableau 15 : Photos de sensibilisation

 Figure 45 : Repères de P1	P1 : Éléments repérés - Vue panoramique du quartier quartier Battant - La verdure - Le ciel toujours présent - Sensibilité aux formes/silhouettes architecturales - Jeu de lumières (clair-obscur) - Perspective, vu d'ensemble
 Figure 46 : Repères de P2	P2 Éléments repérés - Ancrage à l'eau - Le pont comme lien entre le trajet parcouru et le point de rencontre - Les balcons et formes architecturales - Inclination des images - Distance/recul et focalisation
 Figure 47 : Repères de P3	P3 Éléments repérés : - Ancrage à l'eau - Mobilité/Présence de transports (le tramway et sa voie) - Formes architecturales (résidence Canot près du CLA) - Perspective inclinée à gauche

3.7.5.2 Entretiens itinérants avant le premier point de visite

Des extraits des entretiens itinérants, accompagnés de l'enregistrement vidéo partiel, sont présentés par la suite. Ils correspondent aux commentaires des participantes P1 et P3³³ dont les retranscriptions se trouvent en annexes p. 519 et p. 521 respectivement.

Ces extraits sont signifiants pour la thèse. Ils permettent de découvrir et de circonscrire d'une part des caractéristiques spécifiques à l'expérience de chaque participante et d'autre part des imaginaires ou préconceptions associées à l'usage d'un dispositif de visite (avant la pratique effective).

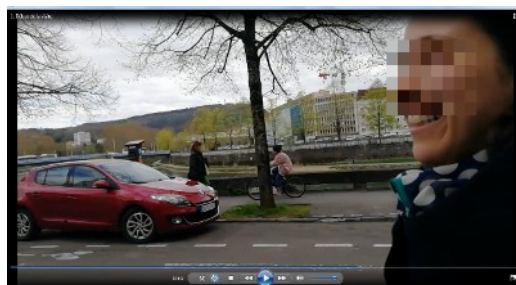


Figure 48 : P1 - Capture d'écran vidéo au début du parcours

Pour P1, les questions préliminaires (cf. Annexe p. 519), avant d'arriver au premier point du parcours (La Tour de la Pelote) (figure 48), ont permis d'identifier que :

- La participante habite à Besançon depuis 2018 et elle avait des repères dans la ville. Elle avait déjà aperçu la tour à visiter, mais elle ne possédait pas d'informations précises sur ce lieu³⁴.
- Elle privilégie la découverte spontanée de la ville aux itinéraires et/ou parcours prédéfinis. Elle a découvert des endroits dans la ville de cette manière. Elle utilise des cartes pour « s'orienter », mais pas forcément pour « suivre un itinéraire prédéfini »³⁵.

33 P2 n'a pas participé à cette expérience.

34 P1 : « (...) je me suis jamais posée la question de ce que c'était ou de ce qu'il y avait à l'intérieur. Je l'avais déjà vue (...) je sais pas à quoi cela correspond, je passe seulement par là quand je suis en vélo (...) ».

35 P1 : « J'aime marcher, j'aime pas avoir un itinéraire tracé et tout (...) je préfère ne pas avoir des cartes ou... des cartes oui, mais pour m'orienter, pas pour passer par là obligatoirement ou suivre un parcours ou un itinéraire, j'aime découvrir (...) ».

190 Donner du sens aux lieux à l'ère des parcours commobiles :
dispositifs de visite et témoignages médiés

- Quand elle a appris que le parcours à faire incluait une visite virtuelle, elle mentionne la façon dont elle imagine une visite virtuelle. Elle l'associe à l'utilisation d'un « grand écran ». Elle n'avait jamais utilisé ce type de dispositif pour découvrir un lieu dans la ville³⁶.

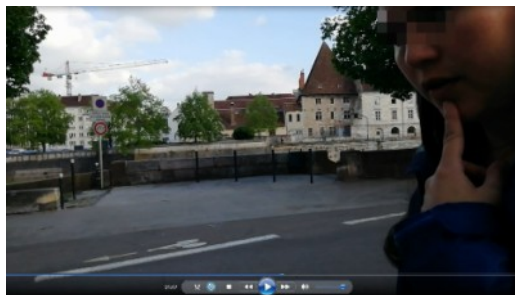


Figure 49 : P3 - Capture d'écran vidéo

De son côté, l'entretien itinérant de P3 (figure 49, annexe p.521), avant d'arriver au premier point du parcours (La Tour de la Pelote), permet d'identifier que :

- La participante avait déjà entendu parler de la tour grâce à un ami. Elle habite à Besançon depuis 2017 et ce lieu fait partie de ses trajets quotidiens³⁷.
- Elle associe le sens du mot « pelote » à un mot dans sa langue maternelle (espagnol : pelota = ballon). Elle arrive à déduire les caractéristiques du lieu à visiter à partir de ses références personnelles³⁸.
- Pour ce qui est des visites virtuelles, elle avait déjà utilisé ce type de dispositif au préalable en contexte muséal. Elle apprécie ce type de dispositif, mais elle met en relief que cela devrait être un élément complémentaire à la découverte des lieux. Elle compare/oppose les applications qui proposent des visites virtuelles à « la vraie visite », au

36 P1 : « Une visite virtuelle... Je pense à un écran voilà, un grand écran dans lequel il y a un... ensemble... pour m'expliquer... je sais pas, les tracés, l'évolution dans l'art historique, je pense plutôt à ça ... ».

37 P3 : « (...) un ami m'avait en parlé un peu et c'est comme ça que j'ai connu... que ça existe, je passe par là quand je vais à la gare ou quand je prends le bus (...) ».

38 P3 : « Tour de la Pelote... Je l'associe à un mot en espagnol « pelota », ballon... Je pense que c'est un ancien bâtiment, peut-être du Moyen Âge, qui protégeait la ville (...) une tour pour faire la surveillance de tout ce qui arrivait par la rivière (...) ».

« contact avec la réalité » et à « l'expérience physique » : « comme si on était là »³⁹.

De cette manière, deux profils différents et quelques caractéristiques sont identifiables :

- P1 possède moins d'informations concernant le lieu à découvrir, elle n'a jamais fait de visites virtuelles pour découvrir un lieu dans la ville et elle préfère parcourir la ville sans un itinéraire fixe.
- P3 a déjà quelques références sur la tour, elle a déjà fait de visites virtuelles (aux musées) et elle privilégie « l'expérience physique ». Elle voit l'utilisation des applications comme un « complément » de la visite/découverte des lieux en situation écologique.

3.7.6 Visite de la Tour de la Pelote

Après les entretiens itinérants, les expériences de visite de la Tour de la Pelote de P1 et P3 sont reprises ici. Le dialogue avec certains extraits de leurs commentaires permettra de rendre compte de l'usage du dispositif sollicité et de l'appréhension du lieu médié.

3.7.6.1 Visites et commentaires

Des extraits des commentaires lors de la visite de P1 et P3 (transcription p. 522) sont repris ici afin de rendre compte de leur expérience. Il était prévu de laisser les participantes faire la découverte de l'application en autonomie suivie de l'enregistrement vidéo partiel de leur visite et des questions après l'activité.

Dans le cas de P1, la participante visionnait les contenus proposés et commentait en même temps (à voix haute) ce qu'elle découvrait (figure 50) :

³⁹ P3 : « (...) il y en a plein (visites virtuelles), surtout aux musées, quand j'étais en Italie pour l'œuvre de Leonardo Da Vinci à Florence, aussi pour des musées à Munich... pour regarder les musées et les œuvres dans le temps, comme si on était là (...) J'aime bien mais accompagné avec la vraie visite c'est-à-dire quand il y a des bâtiments en restauration je comprends et c'est un bon outil mais je pense que les applications sont complémentaires, moi je suis du type de personnes qui préfèrent le contact avec la réalité, l'expérience physique (...) »

192 Donner du sens aux lieux à l'ère des parcours commobiles :
dispositifs de visite et témoignages médiés

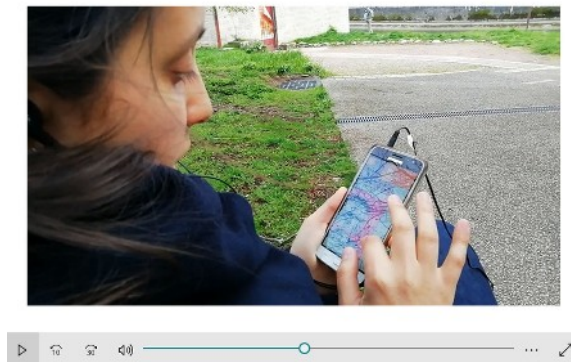


Figure 50 : Expérience de visite de P1

P1 a bien apprécié le contenu de la visite et les plans architecturaux mis à disposition dans l'application notamment concernant la structure interne de la Tour. Elle a accédé à l'interface qui présente le plan général de la tour, mais elle n'arrivait pas à accéder aux niveaux et aux contenus qui étaient proposés :

P1 : « Ils nous mettent le plan, on voit les différents niveaux à l'intérieur de la tour, c'est pas mal ça, ils nous mettent les niveaux mais... il y a rien (...) ».

Elle s'est rendu compte par la suite qu'il fallait cliquer pour accéder aux différents niveaux et poursuivre la visite. Elle arrive à se positionner, elle énonce ses mouvements et ses actions (au présent) explicitement :

P1 : « Je vais faire ça, ah ! Je suis à l'intérieur, d'accord, je peux ouvrir la porte et je sors... Ah, c'est ça le niveau, nous on est là... ».

Ainsi, la participante P1 fait une sorte de « compte rendu » de son expérience (de ses actions et mouvements de navigation) sans l'avoir explicitement sollicitée. Cela permet de faire le suivi de ses réactions en fonction de sa découverte et des problèmes qu'elle retrouve pour s'approprier du dispositif.

Elle met en relief la centralisation du point de visionnage « on est dans un seul point, on peut pas se déplacer » ainsi que les avantages de la vision 360° qui lui permettent de voir l'image du toit de la tour. Elle essaie également d'accéder aux documents proposés sous forme des fichiers :

P1 : « (...) on peut accéder à chaque niveau, mais on est dans un seul point, on peut pas se déplacer, mais on a une vision à 360° et tu

peux même regarder le toit... et c'est niveau là, il y a une espèce de document et j'essaie de lire, mais j'ai pas tout compris (...) ».

Chaque nouvelle information lui permet de mieux comprendre l'histoire du lieu et sa transformation. Elle apprécie le fait d'apprendre plus sur ce site grâce aux contenus proposés notamment les vidéos :

P1 : « Ah, il y a eu un incendie ici ! C'était en bois, oui ! Ah, donc tout a été refait c'est ça ! (...) Ils expliquent bien dans les vidéos (...) Ah ! C'était une tour de défense et après elle a été transformée (...) Ah voilà comment elle était avant ! T'as vu comment elle était au départ ? Elle était plus haute avant ! Ah, c'est pour ça qu'ils disent que c'était une tour de défense, c'est bien ça, j'apprends des trucs ! »

Deux captures d'écran de l'enregistrement vidéo partiel du premier point de la visite de P1 sont regroupées dans la figure 51. Elles illustrent le changement de localisation de la participante suite au problème de connexion pour accéder au réseau wifi de l'application.



Figure 51 : Visite virtuelle - « Il y a un problème de connexion, j'écoute mais je vois pas, donc je vais me rapprocher de la tour, ça marche uniquement quand on est là tout près »

Enfin, son commentaire après la visite (figure 64) permet de mettre en relief les points clés de son expérience avec la médiation proposée. La participante mentionne que la visite virtuelle est « *une nouvelle manière de découvrir la*

dispositifs de visite et témoignages médiés

ville » et fait référence à d'autres applications qui permettent de faire des visites virtuelles à distance. À ce sujet, elle affirme qu'elle « *ne retient grand-chose qu'en regardant sur l'écran* ». Elle préfère avoir le support matériel de l'objet/lieu/bâtiment. Ce qui rejoint les idées de P3 concernant le besoin d'avoir une référence « matérielle » du lieu.

P1 : « Je pense que c'est une nouvelle manière de découvrir la ville (...) Ce qui diffère dans le cas de cette visite, par rapport à d'autres applications (où tu es chez toi et tu peux faire la visite virtuelle mais tu retiens pas grand-chose, pour ma part je ne retiens pas grand-chose qu'en regardant sur l'écran), ce que là (visite virtuelle de la Tour) tu es à la fois devant le bâtiment et tu as un support (...) j'ai appris plein de choses de la tour de la Pelote... »

Sur la question du besoin du support « matériel » du lieu, elle regrette par la suite de ne pas avoir accès aux vues panoramiques du centre-ville de Besançon depuis l'intérieur de la tour. Cela renvoie à la question du désir panoramique « panoramic desire » (Verhoeff, 2012) dans le sens de l'envie d'un champ de visualisation complet. Dans le cas de son commentaire, elle se positionne face à la possibilité d'accès à un point de visualisation « en puissance/potentiel » depuis l'intérieur du lieu :

P1 : « Domage que... on ne peut pas avoir les vues panoramiques depuis l'intérieur (...) pour avoir la perspective sur Besançon (...) »

Enfin, elle souligne le manque d'une meilleure signalétique et de plus d'information pour rendre visible cette modalité de visite, notamment pour les personnes ne maîtrisant pas ce type de dispositif. Elle met en relief que le lieu est près de la gare de la ville (un lieu de passage fréquenté) :

P1 : « Je pense qu'il faut mettre des affiches pas seulement devant la porte (...) et en plus c'est un des chemins pour aller à la gare, ils pourraient mettre des panneaux, des affiches pour expliquer et encore pour quelqu'un qui ne maîtrise pas trop la connexion, le wifi, pour mieux accéder...ou mettre un écran à l'extérieur... »

Dans le cas de P3, la participante a fait la visite en autonomie et elle n'a pas fait de commentaires lors de la découverte du dispositif. La figure 52 montre qu'elle est restée assise au point de départ. Elle était concentrée, la plupart du temps en silence, et a suivi l'intégralité des contenus proposés.

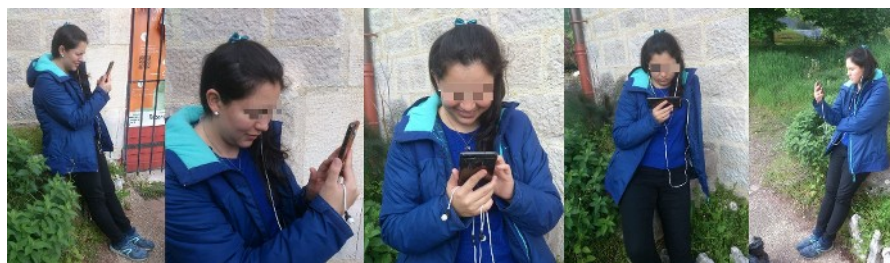


Figure 52 : Visite virtuelle de P3

Les commentaires après la visite de P3 (figure 53 , transcription p. 524) rendent compte de plusieurs éléments à souligner :

- Le besoin d'une expérience « physique ». La visite « réelle » est opposée à la visite « virtuelle », l'expérience « physique » à l'expérience « virtuelle »⁴⁰.
- La visite virtuelle, comme modalité de médiation urbaine, manque à la ville ou n'est pas très visible⁴¹.
- Les problèmes rencontrés et/ou les besoins soulignés sont associés à la connexion wifi et au manque d'une visite guidée et de visibilité du dispositif⁴².
- Le besoin de valoriser le patrimoine de la ville⁴³.
- La visite a été appréciée⁴⁴.

40 P3 : « j'aimerais avoir la visite réelle, l'expérience physique, surtout que comme j'ai déjà dans la tête les idées et je comprends à quoi ça correspond telle ou telle chose, je veux bien comprendre ce qu'il y a vraiment là-bas ».

41 P3 : « je suis un peu triste parce que mon copain il a été déjà deux fois ici à Besançon et il adore ce type de visites et j'avais aucune idée de l'existence de ce type de visites (...) J'aimerais ce type d'activités dans toute la ville, ça serait magnifique (...) ».

42 P3 : « Il y avait des problèmes de connexion, le wifi ne marche pas trop, les deux vidéos sont géniales mais il manque une visite guidée pour pouvoir entrer et poser des questions, il manque la publicité et la visibilité ».

43 P3 : « (...) j'ai trouvé intéressant en plus c'est la dernière tour de ce type restaurée, toutes sont déjà détruites et il faut valoriser ça ».

44 P3 : « (...) je suis très contente d'avoir fait la visite ! ».



Figure 53 : Commentaire visite virtuelle de P3

3.7.6.2 Observations générales du premier point du parcours

Après le suivi des commentaires de l'expérience, la délimitation de catégories d'analyse a permis de cibler les points principaux de la description de la visite des participantes.

Le tableau 16 propose un récapitulatif. Six catégories ont été délimitées afin de rendre compte des aspects représentatifs des deux expériences de visite, à savoir :

- Le besoin de contact/accès : cette catégorie fait référence au besoin ressenti par les participantes d'avoir une expérience de contact/accès direct en complément de l'application proposant la visite virtuelle.
- Connexion : cette visite demandait une bonne qualité de connexion au réseau wifi proposé, ce qui allait influencer le déroulement de l'expérience de visite.
- Utilisation du dispositif : cette catégorie fait référence à l'utilisation concrète du dispositif de visite à partir du téléphone portable et à la manière de se l'approprier lors de l'expérience de visite.
- Corps et mobilité : cette catégorie met en relief les mouvements et/ou la posture adoptée par les participantes pour l'expérience de visite virtuelle. Le changement de position ou bien le choix d'une stratégie spécifique pour s'approprier l'espace (médié).
- Interaction : la question sur comment « guider » la visite en fonction des besoins des participantes s'impose dès le départ. Cette catégorie rend compte du rôle de la présence ou absence de médiation (humaine) pour faciliter l'utilisation du dispositif.

Tableau 16: Caractéristiques générales de la visite virtuelle pour P1 et P3

Catégories	P1	P3
Besoin d'accès/contact	Elle était surprise que la tour soit fermée, elle croyait que même si c'était une visite virtuelle, il était possible d'accéder à la tour après.	Elle a indiqué le désir de pouvoir visiter la tour à l'intérieur pour pouvoir comparer ce qu'elle avait pu découvrir /apprendre grâce à la visite virtuelle.
Connexion	Des problèmes rencontrés notamment pour se connecter à la wifi de la tour et activer le lien pour commencer la visite. Elle a décidé de rester près de la tour pour ne pas perdre la connexion.	Des problèmes au début pour accéder au réseau wifi de la tour et activer le lien pour commencer la visite.
Utilisation du dispositif	Elle a suivi les indications de manière autonome sauf pour la partie de la connexion vu que cela ne marchait pas, elle a demandé de l'aide pour pouvoir continuer. Elle a fait la visite en utilisant ses écouteurs et en regardant la tour au fur et à mesure des contenus/explications de l'application.	Elle a suivi les indications de manière autonome. Elle a fait la visite en utilisant ses écouteurs et sans regarder la tour.
Corps/Mobilité	D'abord, elle est restée assise sur un banc près de la tour, après elle s'est mise debout près de la tour pour une meilleure connexion au réseau.	Elle a préféré de rester assise la plupart du temps, sans regarder la tour. Changement de la position du téléphone (horizontal-vertical) utilisation du téléphone variée (une main, les deux, avec et sans écouteurs). Bras croisés ou dans les poches. Utilisation privilégiée de la main gauche.
Interaction	Lecture et commentaires à voix haute la plupart du temps de l'expérience de visite. Demande de l'aide pour pouvoir se connecter au réseau wifi.	Absence de commentaires lors de la visite mais plusieurs gestes exprimant la surprise et/ou l'effort pour bien entendre et comprendre les informations proposées sur les vidéos.

Le tableau 16 regroupe ainsi les observations générales du point 1 et permet de rendre compte des éléments suivants :

- Les deux participantes ont apprécié la visite, ce qu'elles ont découvert et appris.
- Les deux participantes mettent en relief le besoin d'un complément à la visite virtuelle notamment de pouvoir accéder au lieu « physique » et/ou d'une médiation humaine ou visite guidée.
- Les deux participantes ont rencontré des problèmes de connexion.

La tour de la Pelote a été ainsi le premier point de visite proposé aux 3 participantes (de manière individuelle). P2 n'a pas fait cette activité.

198 Donner du sens aux lieux à l'ère des parcours commobiles :
dispositifs de visite et témoignages médiés

3.7.7 Lecture et recreation du graffiti-acrostiche

Le deuxième point proposé aux participantes se trouve dans une ruelle du quartier Battant, la Rue Mayence : un graffiti sous forme d'acrostiche est inscrit sur un mur (figure 54). Le texte de l'acrostiche fait référence à Besançon.

L'objectif de signaler ce graffiti était d'une part de proposer une autre modalité de médiation aux participantes (art/intervention urbaine), leur permettant de découvrir une description associée à la ville (sous forme d'acrostiche), et d'autre part de solliciter à nouveaux leurs repères de la ville afin de recréer le dispositif de médiation. Les participantes ont été ainsi invitées à créer leur propre acrostiche inspiré de celui du graffiti.

Tableau 17: Acrostiche du parcours associatif

	
Figure 54 : Acrostiche de la Rue Mayence, quartier Battant	Figure 55 : Acrostiches cachés au quartier Battant
Acrostiche : <u>B</u>elle ville <u>E</u>nchantement de pierres <u>S</u>'inscrivant dans les siècles <u>A</u>utour du centre <u>N</u>œud de la cité <u>C</u>oule le Doubs <u>O</u>mbragé ou scintillant <u>N</u>otre ville nous chérit	

Les tableaux 18, 19 et 20 regroupent des photographies de l'expérience et des extraits issus des enregistrements vidéos partiels. Ils sont suivis de remarques à partir des commentaires des participantes.

Tableau 18: Repérage P1

 Figure 56 : Regard en haut de P1	Commentaire de P1 : (En traversant la rue et regardant en haut, figure 56) P1 : « Ah ! <u>Je suis jamais venue par là et c'est... j'aime bien, franchement, j'aime bien les rues étroites... On trouve plein de détails... Par exemple, ça tu sais ce que c'est ça veut dire ?</u> (figure 57). Il y en a plusieurs, dans plusieurs bâtiments et c'est quand la structure du bâtiment a subi une sorte de renforcement et du coup, pour la personne qui vient habiter après, elle saura qu'il y a eu une sorte de restructuration... <u>Je l'ai remarqué beaucoup dans les bâtiments de Besançon et j'ai demandé à quelqu'un qui travaille dans ce domaine et voilà... J'adore les petites rues de pierres... Ça me fait penser à la mairie de Séville, c'est comme ça ...</u> » .
 Figure 57 : Objet signalé par P1	

Le commentaire de P1 lors du repérage de la Rue Mayence permet d'identifier l'appréciation de la découverte d'un nouveau lieu. Le regard en haut est privilégié et motive la signalisation de points intéressants à ses yeux.

Elle admire les façades et les détails architecturaux. Son observation motive la mise en relief d'informations complémentaires en lien avec ses repères/connaissances d'autres espaces (villes).

200 Donner du sens aux lieux à l'ère des parcours commobiles :
dispositifs de visite et témoignages médiés

Tableau 19: Repérage P2

 Figure 58: Observation en silence de P2	(Contemplation de la rue en silence toute au long du chemin, figure 58) Tu connais cette rue ? Tu es déjà passée par ici ? P2 : « <u>Non, jamais et j'habite à Besançon depuis 2017...</u> »

De son côté, P2 observe et contemple en silence le nouveau lieu qu'elle découvre. Elle marche et regard au loin. Elle met en relief le temps de son séjour à Besançon et le fait de ne pas être jamais passée par cette ruelle.

Tableau 20: Repérage P3

 Figure 59: Regard circulaire de P3	Connais-tu cette rue ? P3 : « <u>Je ne connais pas cette rue et pourtant je passe souvent près d'ici, je connais la Synagogue mais je suis jamais passée par ici, je savais pas qu'il y avait une toute petite rue ici, j'ai peur (rires). C'est très jolie, un style très... ancien ?</u> »

L'observation de P3 rend compte d'un regard circulaire, vers le haut, les toits et les fenêtres de la rue. Elle apprécie la découverte du lieu et mentionne des repères aux alentours. Elle fait une association implicite (ironique) entre une petite ruelle et l'ambiance d'un espace insécure. C'est ainsi que suite à la découverte de la ruelle où se trouvait le graffiti, les participantes ont été invitées à lire l'acrostiche. Les figures 60, 61 et 62 illustrent des captures vidéo du moment d'observation, de lecture et de recreation de l'acrostiche.



Figure 60 : Observation, lecture et recréation de l'acrostiche de P1



Figure 61 : Observation, lecture et recréation de l'acrostiche de P2



Figure 62 : Observation, lecture et recréation de l'acrostiche de P3

202 Donner du sens aux lieux à l'ère des parcours commobiles :
dispositifs de visite et témoignages médiés

Des extraits des commentaires lors de l'exercice et leur proposition d'acrostiche sont présentés par la suite.

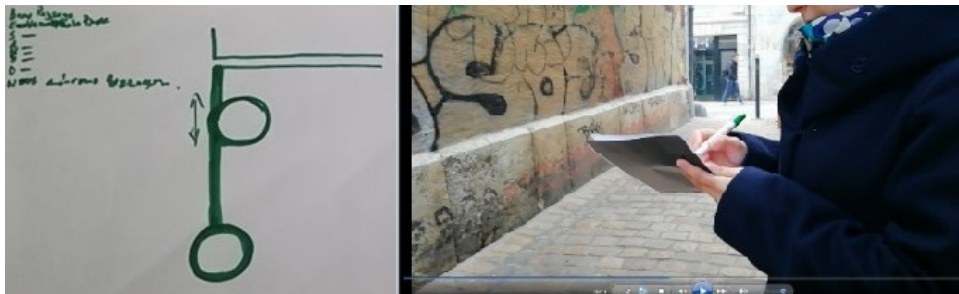


Figure 63 : Acrostiche de P1

P1 n'a pas finalisé l'activité (figure 63). Elle a mis du temps à écrire sa proposition. Elle a écrit : « *Beau paysage, Emblématique ou Ensemble de pierres, après... je sais pas... Nous adorons Besançon* ». Elle s'est assise dans la rue et regardait au loin. Elle a fait un dessin à côté pour montrer le trajet et les points qu'elle avait signalés dans la rue. De son côté, P2 met en relief dans son acrostiche des éléments faisant partie de sa représentation de la ville. Elle associe son expérience dans la ville et l'appropriation intime des espaces parcourus. Le regard sensible est privilégié. P2 reconnaît la sensibilité de la personne qui a écrit l'acrostiche. Elle fait allusion aussi à la référence historique/emblématique de Besançon en tant que « ville du temps », notamment par sa tradition horlogère (figure 64). Son commentaire lors de l'activité (figure 65) met en relief l'importance de « savoir écouter les pierres ». P2 attribue une âme aux objets faisant partie de la ville.

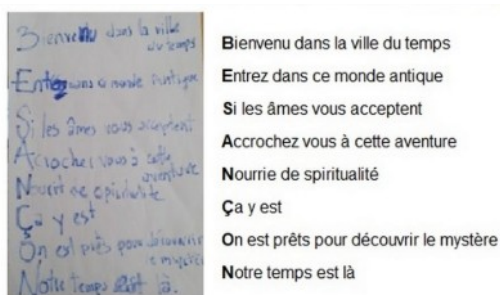


Figure 64: Acrostiche de P2



Figure 65: Commentaire de P2

La proposition d'acrostiche de P3 et l'extrait de son commentaire après l'exercice rendent compte également d'une expérience sensible et intime de la ville (tableau 21) :

Tableau 21: Acrostiche et commentaire P3

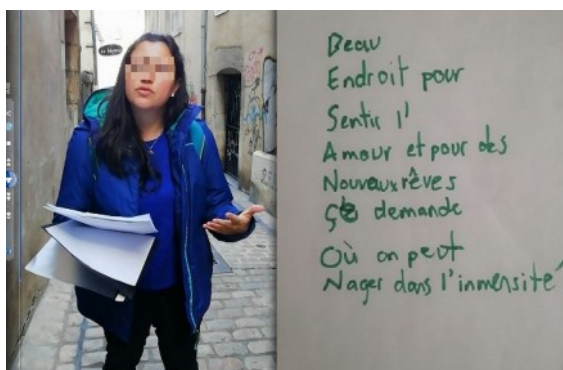


Figure 66: Capture vidéo et acrostiche – P3

Commentaire : « J'ai pensé à toutes les personnes qui arrivent ici à Besançon, bon, je parle de ma propre expérience, au début quand je suis arrivée... c'était pas la ville de mes rêves, il faut le dire, il faut le reconnaître, mais c'est une ville qui avec le temps m'a fait... aimer la ville, je suis tombée amoureuse de cette ville, c'est un endroit où on peut faire que les rêves deviennent une réalité, ils vont se transformer... et c'est un message pour les gens qui arrivent ici, que comme moi n'ont pas de grandes attentes de la ville mais c'est une ville qu'on peut vraiment aimer et on peut se sentir comme chez-nous... ».

P3 explique le choix de ses mots pour l'acrostiche. Ils sont associés à son expérience en tant qu'étudiante internationale à Besançon. Ainsi, l'exercice de l'acrostiche motive la mise en mots de son rapport affectif à la ville. Il existe une différenciation entre les attentes d'habiter la ville, sa découverte, sa rencontre et la reconfiguration de l'espace habité.

Ainsi, cette activité de création d'un acrostiche sur la thématique de la ville (Besançon) a permis à P3 de mettre en mots d'une part la transition entre la représentation et l'attente initiale qu'elle avait d'habiter la ville et d'autre part l'actualisation de ce ressenti lors/après son séjour, notamment à partir de ses expériences à Besançon.

Cet exercice potentialise la réactivation de souvenirs et/ou des imaginaires des espaces parcourus. Il a permis à P3 de se positionner et d'évoquer des ressentis face à l'appropriation intime du lieu. L'acrostiche pour P3 a pris la forme d'un message adressé aux personnes que comme elle (étudiante

internationale) n'ont pas de grandes attentes de la ville, mais qui pourraient la ressentir comme un lieu proche et accueillant.

3.7.8 Visite à une exposition dans un tiers lieu

« La Bascule » est le nom de l'exposition proposée pour la suite du parcours associatif. Il s'agit d'inviter aux participantes (P1 et P2) à visiter une exposition d'une artiste locale (Élise Havet⁴⁵). Trouver des liens entre la ville/le quartier et les tableaux proposés par l'artiste était la seule consigne proposée. Ses œuvres sont créées (et certaines inspirées) à Besançon.

Les tableaux et le tiers lieu (52 Battant) où se déroule l'exposition deviennent ainsi un autre type d'objet et d'espace de médiation dans le parcours associatif et permettent de prolonger autrement le trajet dans le même quartier.

Pendant le trajet, avant d'arriver à l'exposition, les participantes sont invitées à commenter librement l'ambiance des rues parcourues (figure 67).



Figure 67 : P1 et P2 dans la rue Battant

Les rues d'une ville sont reconnues parfois par leur nomination officielle, parfois par les expériences et les repères personnels des individus. Les extraits suivants rendent compte de la représentation subjective des espaces des participantes P1 et P2 sur le chemin du lieu de l'exposition :

P2 : « C'est la rue où il y a les restos, le resto indien, le kebab, la rue de la nourriture... »

P1 : « Moi, je l'appelle la rue des brocantes parce qu'il y en a deux en fait et j'aime beaucoup ce type d'endroits... »

45 Site web de l'artiste : <https://elisehavet.wixsite.com/elise-havet>

Une fois sur place, les participantes regardent les tableaux (à l'intérieur et dès l'extérieur, figure 68). Elles échangent avec la dame à l'accueil :

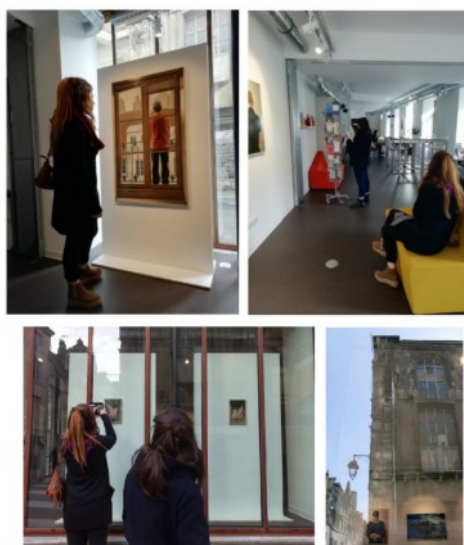


Figure 68 : Visite de l'exposition

Le tableau 22 rend compte des éléments que les participantes ont repéré à partir des tableaux de l'exposition de l'artiste locale et les liens avec l'espace urbain bisontin.

Tableau 22: Association entre les tableaux et la ville

P1	P2
• Architecture • Type de pierres • Les cheminées et les toits • Les couleurs • Repère hypothétique de la prise d'image d'un des tableaux : centre-ville	• Couleurs : tons marrons, gris • Ambiance, climat (pluvieux) • La nature, les lacs • Repère dans la ville : Chamars • La notion du temps est évoquée par un tableau (l'homme avec la boussole). Mise en lien avec la tradition horlogère de la ville.

Cette visite a permis aux participantes de créer de nouveaux liens et relations avec l'espace urbain de la ville. Les commentaires après la visite (figure 69) rendent compte de la découverte d'une artiste locale, de possibles liens que l'on peut établir entre les œuvres et les ambiances/les paysages/les attributs de la ville (tableau 22) et la possibilité d'inclure ce type d'exposition (en plus d'une artiste locale) dans la conception de parcours dans la ville.



Figure 69 : Capture vidéo des commentaires
de P1 et P2 après la visite au tiers lieu

P1 : « Moi je suis très tableaux... et cette exposition fait partie d'une autre génération d'artistes (...) c'est intéressant de voir les rapports entre les différentes générations de peintres à Besançon ».

P2 : « Je suis pas très tableaux, mais je peux passer et regarder et je découvre, là c'est une artiste que je connaissais pas et rien que le fait de découvrir ce lieu, c'est intéressant (...) C'est intéressant si nous pouvons passer et découvrir de nouvelles expositions, les gens peuvent entrer et regarder ce qu'il y a et trouver un lien avec la ville... ».

P1 : « (...) le concept je le connaissais avant (tiers lieu), mais le fait d'intégrer ce type d'expositions d'art à cet espace je pense que c'est une très bonne idée... ».

C'est ainsi que la visite au tiers lieu et l'exercice d'association entre les tableaux et les ambiances de la ville a permis à P1 et P2 d'une part de découvrir un nouveau lieu de la ville et d'autre part retrouver d'autres représentations de l'espace urbain, de ses ambiances et des éléments soulignés tout au long du parcours. Le trajet pour arriver à ce lieu amène également aux participantes à retrouver des points alternes à ceux prévus et de les commenter.

3.7.9 Points de repères alternes

La figure 70 rend compte des captures des endroits signalés par les participantes hors du parcours. Mettre en relief les éléments intéressants à découvrir ou à visiter à leurs yeux était un des objectifs. P1 a signalé la Synagogue, près de la Rue Mayence, un lieu qu'elle n'avait jamais

aperçu/visité. Elle a lu les informations de la plaquette et elle a apprécié son architecture.

De son côté, P2 a signalé la Brocante (où les deux participantes ont décidé d'entrer au milieu du parcours). Elle mentionne son appréciation pour ce type de lieux et sa dernière visite à un endroit similaire.

Ainsi, ce type de repères signalés « hors » du trajet prévu, ont permis de donner un rythme plus personnalisé au parcours associatif et notamment à la nature des dispositifs de médiations mis en place.

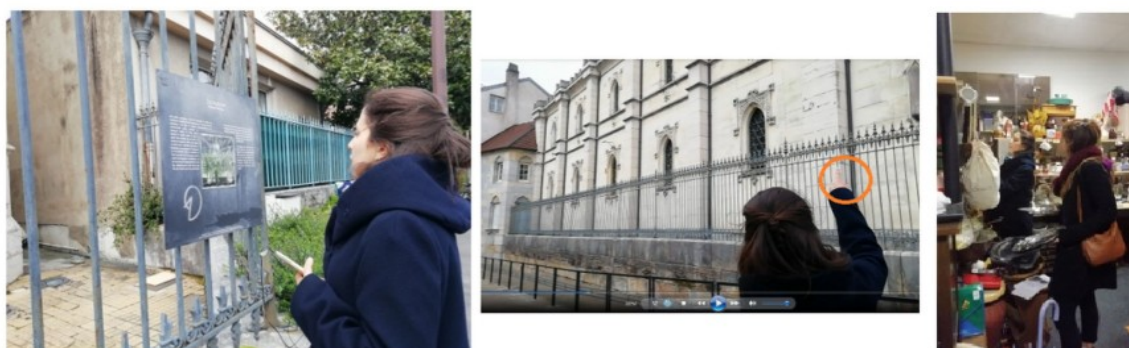


Figure 70 : Autres repères de P1 et P2 – Brocante et Synagogue

Des extraits des commentaires sur ces points « hors » du parcours rendent compte de leur découverte/signalisation lors du trajet :

P1 : « Ah ! Là, ça, c'est quoi ? (Elle signale et lit le panneau) (...) Ah, c'est la synagogue de Besançon ! J'aimerais bien pouvoir la visiter ! Ah, mais c'est fermé, dommage ! Un jour je reviendrai ! Elle est où l'étoile de David ? Ah, voilà, elle est là ! J'adore l'architecture, les formes géométriques, très jolie ! ».

P2 : « J'adore entrer dans ce type de lieux (brocante), on retrouve toujours des objets magnifiques et pas très chers. J'ai acheté une lampe ici il y a quelques semaines... ».

Après cet espace de parcours libre qui a permis de mettre en relief des lieux « hors » du parcours prévu, il s'agit par la suite de rendre compte du dernier dispositif mis en place, de la dernière association effectuée.

208 Donner du sens aux lieux à l'ère des parcours commobiles :
dispositifs de visite et témoignages médiés

3.7.10 Lien avec l'application Balades des gens célèbres

Le dernier point du parcours associatif est celui de l'application « Balades des gens célèbres » (figure 71). Il correspond à un point précis du parcours proposé : « Proudhon et sa maison natale ».

P1 suit les informations de l'application (audios et vidéos), regarde ensuite les alentours, signale un graffiti à côté de la maison et lit la plaquette informative (figures 72 et 73). Il n'y a pas de commentaires lors de l'observation.

P3 écoute également les informations de l'application. Elle lit la plaquette informative (figure 74). Il n'y a pas de commentaires lors de l'observation.

Tableau 23 : Point de l'application P1

 Figure 71 : Point de l'application - Maison Proudhon.	 Figure 72 : P1 observe un graffiti à côté de la maison natale de Proudhon.	 Figure 73 : Plaquette informative de la maison natale de Proudhon.



Figure 74 : Visite de P3 sur le point de l'application

P1 n'a pas commenté la visite de ce point. De son côté, P3 a souligné plusieurs éléments (figure 75) dont les plus représentatifs sont repris par la suite :

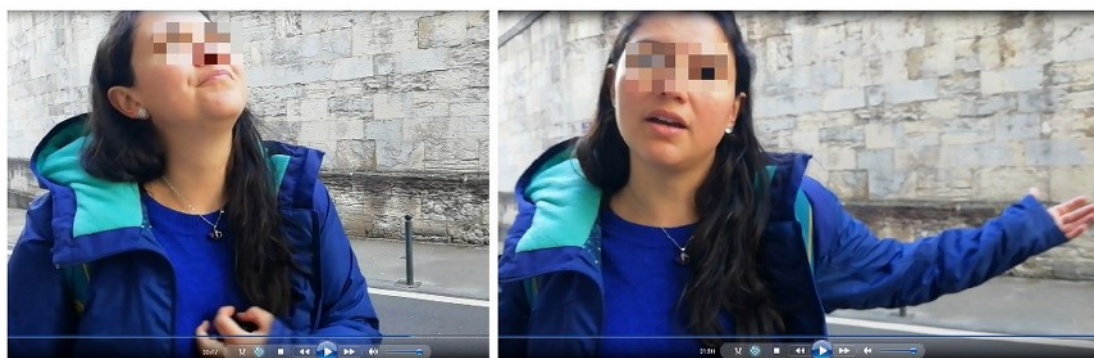


Figure 75 : Capture du commentaire de P3

- Le fait de « connaître la ville autrement » à partir du point consulté sur l'application.
- La possibilité de faire un lien et créer de sens : associer ses repères personnels aux périodes/personnages représentatifs de l'histoire de la ville.

Voici quelques extraits qui mettent en relief les idées précédentes :

P3 : « ... même si je connais les personnages célèbres qui sont nés ici, j'ai jamais eu ce type d'expérience... directe (...). J'ai aimé la vidéo où il

210 Donner du sens aux lieux à l'ère des parcours commobiles :
dispositifs de visite et témoignages médiés

décrit sa vie (Proudhon) et il parle des rues dans lesquelles j'ai marché et il parlait par exemple du Pont Battant et je suis passée par là plusieurs fois ou bien l'église Madeleine donc ça me fait créer un sens... d'approche avec la ville de Besançon »

En outre, les avantages de l'utilisation de l'application sur ce point du parcours associatif sont également mis en relief par la participante :

- Originalité : « *...une idée différente pour mieux comprendre l'histoire à propos des personnes qui ont habité ici* ».
- Gratuité : « *... c'est génial parce que c'est une application gratuite, c'est magnifique* ».
- L'espace urbain médié : « *...ça fait la ville comme un grand grand musée mais à l'extérieur !* ».

Ainsi, P3 souligne l'originalité de la proposition de visite, la possibilité d'accéder gratuitement à ce type de dispositif (l'application) et caractérise la ville comme un grand musée à l'extérieur. Cela permet d'avoir un aperçu du type d'expérience vécue par la participante à partir des éléments mis en relation et découverts dans le parcours proposé. Cela sera mis en évidence dans le bilan de cette expérience de parcours associatif.

3.7.11 Bilan : « La ville est un grand musée à l'extérieur »

De cette manière, les trois participantes ont pu vivre une expérience de visite en utilisant des dispositifs de médiation de différentes natures (visite virtuelle, acrostiche/art urbain, exposition dans un tiers lieu, point d'une application mobile gratuite). Cela a permis d'identifier les avantages et les inconvénients de l'inclusion et du dialogue des dispositifs lors du parcours proposé. Le tableau 24 regroupe ces éléments.

Tableau 24: Récapitulatif du parcours associatif

Avantages	Inconvénients
• Possibilité de faire dialoguer différents lieux dans un même quartier. • Éveil des repères de la ville et de différentes manières de l'habiter. • Découverte de nouveaux lieux et mise en relation avec des dispositifs numériques disponibles et gratuits dans la ville (applications mobiles, visite virtuelle). • Inclusion de la recreation du lieu à partir d'une activité de restitution (acrostiche). • Activation des ressentis et des expériences diverses d'appropriation intime de l'espace. • Points signalés à parcourir avec des médiations précises. • L'ordre des points peut être modifié et les étapes aussi (sauf celle de sensibilisation). • Le fait d'effectuer des entretiens compréhensifs, en situation écologique et en petit groupe, permet de conforter/infirmier certains ressentis experts des parcours préalables à Belfort, Montbéliard, Besançon et Dijon.	• Une des participantes est arrivée en retard et son téléphone n'avait plus de batterie. • Les problèmes de connexion n'étaient pas prévus pour le déroulement de l'activité. • Il n'est pas toujours évident de faire le suivi de la visite quand les participantes ne donnent pas de retours (verbales). • La valeur des consignes pour démarrer les activités entre parfois en conflit avec la liberté accordée au parcours lui-même. • Comment motiver l'action des individus au cours des parcours quand les activités prévues ne sont pas forcément affines aux intérêts des participantes ?

Après cette expérience de parcours associatif, il est important de mentionner que la volonté et la capacité de donner du sens aux lieux intègre les différentes manières d'appréhension des objets et des espaces au niveau sensible, cognitif, spatial et du système de valeurs.

Cela est en lien notamment avec l'expérience physique et/ou symbolique des lieux, les relations avec l'histoire de vie et la pratique des espaces : l'appel à la mémoire spatiale, l'ancrage, l'appartenance ou la méconnaissance des espaces.

3.7.11.1 Dispositifs numériques et enregistrement de pratiques

Après la proposition du parcours associatif, il est important de revenir ici à l'importance de motiver l'action des individus au cours des parcours. Pour ce faire, la mise en mots de l'espace à l'aide des entretiens itinérants et de

l'enregistrement vidéo partiel de la pratique de visite dans la ville deviennent des entrées privilégiées :

Le parcours peut être imposé, mais les sujets peuvent aussi devenir acteurs de leur déambulation. Cela donne l'avantage de démultiplier les "corpographies", d'observer de nouvelles façons de ressentir, de percevoir ou de se projeter dans les différents espaces (Griffond-Boitier et al., 2021).

C'est ainsi que tant l'observation en situation écologique que l'enregistrement de la pratique (vidéo partielle et prise de photographie) deviennent deux modalités méthodologiques nécessaires et complémentaires à l'heure de décrire les différentes façons de ressentir, percevoir et se projeter dans les espaces parcourus.

3.7.11.2 Faire des choix hors du parcours

Même si les dispositifs ou les médiations technologiques imposent et/ou proposent un parcours spécifique, un contenu ciblé, orienté, ou un objectif de visite concret, les usager·ère·s sont toujours confronté·e·s à faire des choix, à suivre ce qui est proposé ou bien à se réapproprier des éléments des dispositifs associés à leurs motivations et intentions de visite (si existantes).

L'idée des parcours associatifs, à l'aide des dispositifs déjà présents et disponibles dans la ville (ou à recréer), permet ainsi de sortir du suivi d'un parcours idéal. Cela rend possible de proposer d'autres relations entre les lieux à l'aide de propositions de visite accessibles en ville mais pas forcément connues ou utilisées par un large public.

Ce type de parcours donne ainsi l'entrée pour interroger la possible typologie des utilisations des dispositifs qui rendraient compte des manières de s'approprier des variations proposées lors des parcours et de celles produites lors de la pratique spatiale des individus.

3.8 Synthèse de la première période de cycloïde

Le tableau 25 synthétise les éléments découverts lors des expériences exploratoires dans le cadre de la recherche-action. Ces éléments s'inscrivent dans les différentes étapes de la première période de cycloïde et deviennent

des points de référence pour le choix des objets et des sujets des analyses ultérieures, notamment dans la dynamique des cycles successifs.

Ainsi, les orientations que cette période induit sont associées au besoin de choisir des objets et des sujets spécifiques à analyser. L'étude de dispositifs de visite pour aborder le phénomène spatial implique l'exploration de méthodologies mixtes. Celles-ci permettent d'interroger par l'observation (flottante, participante, compréhensive/interprétative) les différents types de lieux à analyser et les sujets à solliciter.

Les méthodologies employées ont permis de dialoguer avec différents terrains afin de cibler et choisir des points d'analyse spécifique (des lieux, des trajets, des sujets impliqués dans la conception, création et médiation de parcours). Les visites exploratoires ont permis de circonscrire les objets d'étude de ce travail de thèse et de commencer à identifier des dispositifs disponibles et accessibles à analyser en situation de visite (des application mobiles).

En outre, la découverte et la participation à des propositions de parcours urbains dans différents contextes, comme le séminaire déambulatoire ou le projet de « Balades sonores » à Besançon, ont mis en relief d'autres manières de s'approprier l'espace urbain, notamment pour proposer des expériences de visite différentes à celles proposées dans les circuits officiels et/ou touristiques des villes.

214 Donner du sens aux lieux à l'ère des parcours commobiles :
dispositifs de visite et témoignages médiés

Tableau 25 : Synthèse de la première période cycloïde

Analyse préalable	Conception	Réalisation	Étude
- L'observation flottante permet de prendre du temps pour se positionner et faire des choix face au sujet de recherche et à la problématique de départ. - L'amplification permet ensuite une focalisation sur les sujets et les objets potentiels à interroger. - Cette analyse préalable rend possible l'identification de deux dispositifs disponibles à analyser pour faire ultérieurement le suivi de parcours dans la ville à l'aide d'une médiation numérique (application mobile).	- Le parcours associatif permet de construire un parcours alterne en mettant en dialogue des dispositifs de différentes natures. - La conception de ce type de parcours implique de prioriser la thématique de la ville en elle-même, la proximité des lieux et leur appropriation intime au lieu par rapport à une thématique spécifique comme fil rouge.	- Les personnes sollicitées pour le parcours associatif ont commencé le parcours à des moments différents, ce qui a demandé un effort pour permettre (individuellement et de manière collective) de vivre une bonne expérience de visite. - L'enregistrement vidéo permet d'extraire l'échantillon représentatif d'un instant d'observation qu'il est « facile » de louper en prise de vue photographique.	- Le rôle des médiateur-trice-s spontané-e-s de la ville : la médiation humaine permet d'altérer l'espace parcouru et potentialiser la recherche de sens urbains alternes. - La qualité de l'expérience de visite est affectée d'une part par les problèmes techniques (qualité du réseau wifi, batterie faible) et par le manque de consignes claires et/ou visibles pour l'utilisation de dispositifs. - Les limites entre la médiation humaine (semi-dirigée) et la non-inclusion de consignes ou des points à signaler n'est pas très différenciée.

De cette manière, la succession de ces étapes et leur interrelation motive la continuité des expérimentations qui seront présentées dans le chapitre suivant. L'objectif par la suite sera de prolonger et d'articuler les indices d'intelligibilité de ces observations à partir du suivi des applications mobiles identifiées dans les villes explorées.

Ainsi, tant les pistes d'analyses obtenues que la conception et mise en place du parcours associatif, permettront d'établir un dialogue avec les résultats de nouvelles expérimentations afin de continuer à interroger le statut de l'espace urbain médié et altéré.

Chapitre 4 Les applications mobiles : suivi de visites et analyses

Après une première phase expérimentale d'observation (flottante puis participante), il s'agit ici d'aborder l'analyse des pratiques concrètes de visite. Ce chapitre retrace ainsi les parcours étudiés dans le cadre de la conception, la création et l'adaptation de dispositifs de visite dans l'espace urbain à l'aide de médiations numériques. Dans un premier temps, il rend compte d'un travail d'analyse de parcours de visite à l'aide d'applications mobiles déjà existantes proposant des itinéraires thématiques dans l'espace urbain à Besançon et Dijon. Ce choix est justifié par leur découverte lors de l'interrogation sur les dispositifs numériques fonctionnels dans ces deux villes de la région au début de ce travail de recherche. Cela a permis de proposer ces parcours à des habitant·e·s intéressé·e·s à utiliser ce type de médiation urbaine pour découvrir la ville.

Un des objectifs de ces expérimentations est ainsi d'enregistrer la déambulation des participant·e·s et d'observer l'usage effectif des dispositifs de visite pour appréhender et parcourir les lieux proposés. Cela permet ainsi de questionner l'actualisation de l'espace médié et pratiqué à l'aide des applications pour parcourir la ville à l'aide d'un dispositif numérique. Cela permet également de rendre compte des injonctions du numérique dans le cadre de ces pratiques et de la triangulation des expériences vers leur amplification et/ou adaptation.

4.1 Dispositifs numériques de visite

Le téléphone mobile est compris ici en tant qu'un dispositif hybride et performatif de navigation qui permet, parmi d'autres fonctionnalités, l'utilisation d'applications. Dans le cadre de parcours urbains, ces applications deviennent à leur tour des dispositifs de visite : des médiations et des contenus numériques de et dans l'espace de la ville.

Les applications mobiles créées pour « visiter » la ville font appel à l'idée « d'aller à sa rencontre » à partir d'un contenu associé à une thématique spécifique à découvrir. Le mot « visite » provient du latin *visito* (« voir souvent ») : si l'on mentionne ici des « dispositifs de visite », on est invité à penser à la fréquentation des lieux (sous un autre regard) par le biais des interfaces et des contenus qui proposent un circuit. Ce circuit est conçu par des particulier·ère·s et/ou rattaché·e·s à des institutions associatives, culturelles et/ou touristiques de la ville. Cela est le cas des applications choisies à analyser : « Le parcours de la Chouette » à Dijon et « Balades des gens célèbres » à Besançon.

220 Donner du sens aux lieux à l'ère des parcours commobiles :
dispositifs de visite et témoignages médiés

4.2 Le parcours de la Chouette à Dijon

Cette partie rend compte du descriptif général de l'application « Le parcours de la Chouette », proposant des itinéraires de visite à Dijon, et des expériences de visite observées et enregistrées auprès de groupes d'étude sollicités.

4.2.1 Présentation de l'application

Le parcours de la Chouette est une application payante (2,99 euros) dérivée du livret papier que l'Office de tourisme de Dijon vend à ses points d'accueil jusqu'à présent. Le circuit principal d'une durée totale d'environ de 1 heure de marche est divisé en 22 étapes (figure 76).



Figure 76 : Capture d'écran :
circuit principal du parcours

Les commentaires des ancien·ne·s utilisateur·rice·s sont accessibles depuis le « Play Store ». Les avis relevés sont plutôt négatifs : un total de 18 avis (en 2019) avec une note moyenne de 2.6 étoiles sur 5 (1.9 en juillet 2022). Parmi les commentaires les plus récurrents, on retrouve la mise en relief de : « *peu de précisions* », « *peu d'ajouts multimédia* », « *position GPS qui bouge, localisation perdue dès la mise en veille* », « *absence de guide virtuel rendant l'application comme n'importe quel autre site web* et *absence de commentaires*

audio ». Des avis liés au fait que l'application soit payante sont également présents.

Or, si l'on regarde les commentaires des usager·ère·s dans l'application, une fois téléchargée (22 avis en 2019), il est possible de découvrir d'autre type d'avis plus positifs à savoir : « *idée originale* », « *le fait d'avoir une version en anglais et en allemand est un plus* », « *parcours pratique et bien fléché pour découvrir le centre-ville sans tourner au rond* », « *circuit ludique pour les plus petits* ».

Il faut préciser que l'application offre des parcours complémentaires au parcours principal : « La boucle Rousseau » (30 min) avec 6 points à découvrir, « La boucle Zola » (30 min) avec 5 points à découvrir et « La boucle Moise » (40 min) avec 4 points à découvrir.

4.2.2 Première utilisation de l'application

Voici une liste synthétique des éléments représentatifs identifiés sur l'application lors de la première utilisation en autonomie :

- Brève description écrite de chaque lieu à découvrir : mise en relief de l'histoire du lieu et mention d'autres lieux à proximité à « ne pas rater » en utilisant des expressions introductives du type : « en chemin... », « au passage... », « à voir ! », « à visiter ! ». Ils proposent, par exemple, des œuvres contemporaines à découvrir sur le chemin à parcourir, entre les points principaux, et d'autres curiosités associées à l'histoire des lieux (« le saviez-vous ? », « à savoir »).
- Galerie de photos pour chaque lieu (entre 1 et 5 photos disponibles) et des cadres-photo, sous forme des filtres thématiques, pour prendre des photos lors du circuit comme souvenir et trace du passage dans chaque point de visite proposé. Cela permet aux usager·ère·s d'inscrire leur expérience de visite par le biais d'une « photo déictique⁴⁶ ».
- Une vidéo sur YouTube en lien avec la Chouette (choisie comme symbole emblématique du parcours) intitulé « Dijon4Me #10 – La Chouette de Dijon ».

46 Pour Marie-Anne Paveau (2020), c'est une photo contenant une marque de subjectivité correspondant à l'un des trois critères classiques de la deixis : *je*, *ici*, *maintenant*. Il s'agit des images comprenant des éléments, corporels ou non, qui signalent la présence physique du ou de la photographe.

dispositifs de visite et témoignages médiés

- 5 quiz en ligne sur les curiosités des lieux dans certains points du parcours permettant de mettre à l'épreuve les connaissances sur les lieux parcourus.
- Point de départ et d'arrivée fixes : circuit organisé en boucle.
- Point de repérages signalés dans la ville lors du circuit afin de bien suivre les différents points du parcours : des inscriptions, des flèches et des plaques dorées de la chouette (balises) dans les rues indiquant le chemin et/ou la direction à prendre.
- Informations complémentaires : météo, vue de la rue et points de repère aux alentours (lien avec Google Street/Google Maps).
- Intégration d'un onglet contenant les réseaux sociaux : informations d'actualité sur Twitter en lien avec la ville et lien pour accéder au site Facebook de l'Office de tourisme.

Cette description permet ainsi de constater l'ensemble d'éléments et de fonctionnalités inclus dans l'application et qui peuvent être potentiellement mobilisés par les usager·ère·s.

4.2.3 Rendus des expériences de visite avec l'application

Les annexes (p. 529 et p. 539) synthétisent les rendus de 6 expériences de visite avec l'application « Le parcours de la Chouette » à Dijon (une visite individuelle et deux en groupe avec 2 et 3 participant·e·s respectivement). Ces participant·e·s seront identifiées en ordre chronologique de la visite comme P1D (participante N°1 à Dijon), P2D, P3D, P4D, P5D et P6D.

Ces visites, effectuées entre 2019 et 2020, ont permis l'identification des premières catégories thématiques d'analyse à partir de la pratique d'appropriation des lieux et du dispositif par les personnes sollicitées.

Les transcriptions des parcours commentés et/ou entretiens itinérants à partir des enregistrements vidéo partiels, ainsi que les images (photographies et captures d'écran des vidéos), sont mises en relation dans les tableaux des annexes p. 529 et p. 539.

Cela permet d'illustrer les indices et les traces du sens donné aux lieux lors de la déambulation et les questions ou commentaires suscités à partir de l'usage du dispositif.

4.2.4 Expérience de suivi d'une visite individuelle

Pour ce qui est de l'expérience de visite individuelle de P1D (cf. Annexe p. 529), ci-dessous se trouve la synthèse des catégories thématiques identifiées après le visionnage des enregistrements vidéos partiels et de l'analyse des fragments retranscrits du parcours commenté.

4.2.4.1 Les lieux et ses ambiances

La représentation de l'espace vécu s'oppose et/ou complémente l'histoire et la mémoire du lieu. Les contenus proposés par l'application (à des fins plutôt touristiques), et qui concernent la description des lieux et ses ambiances, s'opposent fréquemment aux souvenirs personnels et du quotidien évoqués par P1D, notamment au niveau des expériences subjectives d'appropriation et pratique des espaces. Ils sont pourtant complémentaires en termes de la continuité symbolique du lieu recréé par les pratiquant·e·s de la ville et leur rapport intime avec l'espace habité, vécu, pratiqué.

Ainsi, les souvenirs évoqués (motivés par la contemplation des points signalés dans le circuit), renvoient à une représentation parfois éloignée des éléments reconnus comme emblématiques ou faisant partie de l'histoire officielle de la ville.

Voici trois exemples concrets illustrant cette idée sur certains points du parcours. Les noms des lieux sont mentionnés entre parenthèses après le commentaire retranscrit :

- « Au-delà de son histoire et de la sculpture de l'ours polaire (à l'entrée du parc Darcy), j'ai des souvenirs ici, des après-midis passés au square, la fontaine en été, il y a eu pas mal de concerts sympas ici... » (Parc Darcy).
- « J'y suis allée une fois avec mes parents, à l'intérieur il y a un restaurant, c'est joli, j'étais allée à l'époque pour l'anniversaire de mon oncle... » (Hôtel de la Cloche).
- « J'aime bien les Halles et à côté il y a des cafés partout, le matin il y a le soleil par ici un peu, j'ai des souvenirs dans pas mal d'endroits autour de cette place, du marché... Il y a aussi quelqu'un qui vend des fleurs juste à côté et j'aime bien les acheter là-bas » (Les Halles).

La mention de ces souvenirs renvoie à la représentation subjective de l'espace pratiqué. Cette représentation n'a pas forcément un lien direct avec les repères historiques, emblématiques et/ou institutionnels du lieu mis en relief par l'application.

Même si le contenu de l'application est dirigé vers l'ancrage historique des lieux (périodes et personnages), les usager·ère·s complètent le parcours (la représentation des lieux) avec leurs histoires personnelles (ancrage intime) faisant partie intégrante de la mémoire du lieu pratiqué et/ou parcouru et des éléments et personnes qui constituent l'ambiance des lieux.

4.2.4.2 La mise en relief de détails

La contemplation esthétique est associée à la recherche du sens. Quand le·la pratiquant·e de l'espace est mis·e en situation d'observation, à partir des points annoncés dans le circuit ou des trouvailles hors des éléments proposés dans le parcours, il existe un rapport direct entre le regard esthétique et la recherche d'un système de signification et/ou des indices. Ceux-ci permettent de consolider ou de créer des associations entre les connaissances et les repères des lieux.

Il s'agit ici de mentionner le côté sensible de la représentation du sens. La découverte, le pointage et la mise en relief d'éléments dans le paysage urbain (des sculptures, des symboles et des inscriptions dans les lieux publics, sur les façades des bâtiments et des monuments) activent la recherche de la signification d'un système de signes et l'association à des concepts et à des objets. Cela complète ainsi le triangle sémiotique de correspondance entre ce que les signes symbolisent et dénomment.

À partir de la non-connaissance ou de l'identification de la valeur institutionnelle et/ou historique des signes, il existe la récréation de leur valeur sur la base du regard contemplatif, parfois dubitatif, mais toujours participant (actif) au sein du processus de visualisation (de rendre visible ce qui l'est déjà).

Quelques extraits des commentaires de la participante rendent compte de cette catégorie :

- « *J'aime bien les petites sculptures de l'arc, l'application n'en parle pas du tout* » (Porte Guillaume, Arc de triomphe)

- « Je n'avais jamais remarqué les petits lions de la façade, j'aime bien, je vais prendre une photo... Mais je me demande pourquoi des lions, je comprends les raisins et les fruits en lien avec le marché mais les lions, je ne sais pas, peut-être un emblème ?... » (Les Halles)
 - « Ce que j'aime, c'est les inscriptions sur le mur, mais je ne connais pas le sens... » (Église Saint-Philibert)
- « Ils (l'application) ne parlent absolument pas de la porte, ils parlent que de l'intérieur, et tu vois la porte, elle est juste incroyable, je vais la prendre en photo, c'est dommage, et puis surtout pour la symbolique, il y a plein de détails donc ça manque d'explication, on va lire le panneau au moins... » (Palais de Justice)
- « J'adore le chien et les visages cachées de la façade, il y a pas mal de choses à exploiter autour de ce type de sculptures, surtout des anciennes maisons... » (Façades de maisons à colombages)

Ainsi, ces trois extraits illustrent l'exercice de repérage et l'envie de contemplation de petits détails aperçus par la participante (figure 77) qui n'étaient pas forcément inclus dans le contenu de l'application.



Figure 77 : Mise en relief de détails par P1D

La participant·e s'intéresse au sens implicite des symboles et des inscriptions qui attirent visuellement son attention. Ce sont des éléments qu'elle privilégierait pour mieux s'approprier la signification de l'espace. Cela met en avance notamment la place de ces signes dans l'appréhension des lieux. Ainsi, ce sont des éléments exploitables ou à inclure dans la conception de ce type de visites.

4.2.4.3 La découverte des liens entre les lieux et les usages

Cette découverte est rendue possible à partir du repérage de nouvelles informations sur les lieux. Consacrer le temps à observer rend possible la création de liens et d'associations entres signes et pratiques. La découverte de ces liens peut être illustrée à partir de trois processus :

- Rendre visible et donner du sens à un lieu grâce à la mise en relation avec un autre : la valeur d'un signe (dans un système de signes) est donnée en relation (complémentaire ou en opposition). L'appréhension du contenu sur un des éléments du système n'est donc pas exhaustive. Elle est potentiellement prolongée quand sa connaissance entre en dialogue avec un autre signe du système qui complète, approfondi ou prolonge sa compréhension.

Un exemple peut être retrouvé dans l'extrait suivant lors de l'observation de deux bâtiments : leur relation explicite est associée à sa proximité, mais leur relation implicite renvoie à la reconnaissance d'un autre lien de sens. Celui-ci amplifie la découverte du lieu. Dans cet extrait, la participante découvre un même architecte pour deux bâtiments différents. Il s'agit ici d'un médiateur (invisible) rendu visible :

« Je ne savais pas que les deux bâtiments (Hôtel des Postes et immeuble Art Nouveau) étaient du même architecte (Louis Perreau)... Il n'y a pas de lien (visible) entre les deux bâtiments et c'est pour ça que c'est étonnant que les deux soient du même architecte, celui-là plutôt Art Nouveau par rapport à l'autre plus classique, j'aime bien, c'est original, maintenant je pense qu'il y a des résidences mais c'est très chouette, je ne savais pas, je n'avais jamais prêté trop d'attention à ces bâtiments, je n'avais pas pris le temps de m'arrêter et de le regarder, je vais faire une photo, c'est chouette, c'est joli... »

Au-delà du nouveau lien créé entre les deux bâtiments présentés dans le contenu de l'application, la participant·e fait allusion à une prise de conscience concernant l'exercice d'observer, de prendre le temps de s'arrêter et de regarder.

C'est ainsi que le temps dédié à l'observation, et au constat des liens cachés de correspondance entre deux objets, se relève comme une manière de mettre en valeur la démarche de la déambulation semi-dirigée : donner de nouveaux indices de sens pour que les individus puissent se les approprier et les apprécier/les négliger en fonction de leur intérêt personnel.

- Apprendre des curiosités du lieu : La curiosité est éveillée chez la participante à partir de la reconnaissance de nouvelles informations concernant le lieu d'observation, notamment l'identification des traces de la restauration et/ou de rénovation des monuments. Cela est illustré dans l'extrait suivant :

« Vraies gargouilles, fausses gargouilles ? Il ne reste que quelques gargouilles du 13^{ème} siècle (elle lit les informations de l'application), je ne savais pas, je vais prendre une photo, je les aime bien, toutes sont différentes... » (Église Notre-Dame).

- Comprendre l'appellation d'un lieu du quotidien grâce au lien avec son origine : Cela correspond aux liens entre les appellations officielles et courantes des endroits. L'appellation des lieux de la ville renvoie à deux processus différents, celui de la reconnaissance/production institutionnelle et celui de la reconnaissance/pratique des habitant·e·s les fréquentant. L'extrait suivant illustre ce point :

« Ah ok, "bas rosés", je ne savais pas pourquoi on l'appelait la place du « Bareauzai », nous les Dijonnais on dit tout le temps rendez-vous à la place du Bareauzai et c'est pour... (elle lit les informations de l'application) : la statue du vendangeur placée au-dessus de la fontaine, après avoir foulé longtemps le raisin les vigneron·s sortaient avec des "bas rosés"... » (Place François Rude).

4.2.4.4 Le rôle des médiateur·rice·s spontan·e·s dans la ville

Des passant·e·s interviennent lors du parcours et donnent du sens aux lieux via l'inclusion de leur regard. Ces individus permettent d'accéder à la compréhension des éléments visibles, mais pas forcément perçus. Ils font appel

228 Donner du sens aux lieux à l'ère des parcours commobiles :
dispositifs de visite et témoignages médiés

à l'histoire des lieux et à des informations complémentaires afin de mieux les connaître et les interpréter.

Un des exemples de cette catégorie est celui concernant le rapport entre les lieux et leur transformation dans le temps. Ces transformations sont illustrées dans cette visite par le cas concret d'une église qui était mentionnée lors du parcours comme un point important à découvrir par sa valeur architecturale (Église Saint-Philibert).

Grâce aux informations et aux indications données par un passant (figure 78), qui sera nommé par la suite comme « médiateur spontané de la ville », il a été possible de découvrir que l'église avait été découpée pour donner la place à la bétonisation d'une rue priorisant le passage des voitures.



Figure 78 : Passant et médiateur spontané

Cet exemple concret a soulevé deux problématiques concernant l'état du lieu au moment de la visite : la question du respect de l'espace public et celui de la conservation et réaménagement des objets et des lieux considérés comme des lieux du patrimoine de la ville.

Voici des extraits retranscrits représentatifs de cette rencontre :

Passant : « Non, il n'y a plus rien dedans (église Saint-Philibert), si vous voulez voir une particularité de cette église, je suis voisin, c'est que l'arrière de l'église a été découpée pour permettre aux véhicules larges de passer, avant c'était vraiment un truc qu'on pouvait que passer une seule personne, on voit encore les traces au sol, juste derrière, vous

pouvez regarder par terre, il y a encore la marque de la sacristie... C'est juste derrière, vous n'avez qu'à prendre la photo et voilà... »

Participante : « Ok, vu qu'on y est, on va regarder (la participante regarde et se dirige vers l'arrière de l'église (figure 79)... Ah oui, cette petite rue, ah oui, carrément, c'est dingue, c'est fou, ils s'en foutent quand même, tout ça pour l'espace des véhicules, regarde, c'est incroyable, ah oui, la trace de la sacristie, ils ont tout coupé... J'ai appris quelque chose, mais il fallait juste faire le détour de l'église, non ? Ils ne pensent qu'à détruire, on ne cherche même pas à comprendre... »



Figure 79 : Repérage à partir des informations données par le passant

À partir de ces extraits, il est repérable l'envie du passant de partager des informations sur le lieu. Celles-ci pourraient intéresser aux visiteur·euse·s. Il mentionne qu'il est un voisin du lieu. Il cherchait probablement à montrer sa connaissance du lieu et faire comprendre qu'il avait suivi la transformation du lieu grâce à la proximité de sa location, ou bien à orienter autrement la découverte du lieu.

Cette envie de partage est également associée d'une part à la question de l'appartenance aux lieux et d'autre part à l'observation et au constat de leur transformation en tant qu'habitant·e à proximité et/ou témoin·e de ces modifications. En outre, la mise en mots de ces faits, en tant que des récits de l'espace urbain et de ses transformations, permet d'une part de rendre visible et de réactiver la mémoire du lieu via ses habitant·e·s (médiations humaines) et

d'autre part de la transmettre sous forme d'une information complémentaire (historique, anecdotique).

Cette nouvelle information configurerait la perception de l'espace observé et potentialiserait la découverte des éléments similaires ailleurs : une reproduction voire une conscience au niveau de la perception et de l'observation des autres lieux de la ville. Ainsi, ce type d'éléments mis en relief par les habitant·e·s ne seraient repérables qu'à partir de l'intervention d'une médiation pour l'appropriation de l'espace parcouru que dans ce cas est portée par le récit spontané du passant.

Lors de cet échange, l'étonnement de la participante face à l'évidence du découpage de l'église est évident. La mise en relation avec une problématique plus large met en relief la prise de décisions des institutions sur les lieux de la ville que dans ce cas concret a priorisé le passage de véhicules au détriment de la conservation d'un lieu du patrimoine.

En outre, la participante se pose même la question si l'administration de la ville n'aurait pas pu faire autrement. Cela rentrerait au niveau de la projection de l'espace perçu, l'imaginaire de la ville concernant les réaménagements des espaces urbains.

Enfin, la participante explicite que l'information donnée par le passant lui avait permis d'apprendre plus sur le lieu. Cette affirmation pourrait être placée également dans d'autres contextes notamment au niveau de l'influence que ce type de médiation non-sollicitée pourrait apporter pour regarder autres lieux du patrimoine de la ville.

4.2.4.5 *Les lieux et les repères personnels*

La mémoire intime peut être éveillée grâce à l'expérience de visite. Lors du parcours la participante invite à découvrir des coins isolés au cœur du centre-ville (squares, terrasses) à proximité des points proposés par le circuit de l'application. Cela s'inscrit dans le domaine des préférences personnelles et des choix du regard notamment :

- le fait de privilégier et de mettre en valeur certains lieux ou objets par rapport aux autres,
- la comparaison entre les éléments traditionnels et/ou anciens et les contemporains et/ou nouveaux

- et la prise de conscience de l'orientation du regard sur la ville par des institutions, notamment le choix de privilégier des contenus et/ou des thématiques lors de la proposition des circuits.

Les extraits ci-dessous illustrent ces idées :

- « Le petit square fait partie de mon parcours, j'adore, mais je ne connais pas le nom du square, pour moi c'est le square du musée, avec l'arbre, j'adore... » (Square des Ducs).
- « La Maison Millière, j'aime beaucoup, il y a des touristes parce que c'est connu pour le tournage de scènes du film Cyrano de Bergerac... Au fait là il y a une cour intérieure, et on peut boire des cafés, tu as l'intérieur de la maison qui est très belle avec une petite cuvette, des fleurs, tu te dis que tu es en plein centre mais en même temps isolé, j'aime beaucoup cet endroit ».
- « Je n'aime pas trop cette place (Place François Rude), il y a trop de monde, les cafés sont chers... En plus, attends, ça va pas (elle lit les informations sur l'application), ils préfèrent parler de la sculpture d'art à visage humain, de deux œuvres contemporaines d'artistes installés en Bourgogne... Je ne comprends pas qu'on préfère parler de ça alors qu'il y a une fontaine et des maisons anciennes à colombages, les toits... ».

4.2.4.6 La question de l'accès aux lieux

Cette catégorie soulève la question de la délimitation et de la représentation de ce qui est considéré et classifié comme « espace public » et « espace privé ». Cela renvoie également au rapport spatial et d'appréhension des lieux, ce qui est perçu et/ou vécu de l'intérieur et/ou de l'extérieur des lieux observés.

Les coins dits « secrets » de la ville, aux yeux des habitant·e·s, illustrent ce rapport. Celui-ci fait allusion aux lieux qui ne font pas partie d'un circuit touristique, qui ne sont pas exposés à tou·te·s les passant·e·s et/ou qui ont un accès difficile, limité ou restreint. Les espaces auxquels les personnes ressent le besoin d'accéder afin de connaître ce qui est derrière une façade, un mur ou une barrière sont également inclus (figure 80).

Les extraits suivants rendent compte de ce type de rapport à l'espace mis en relief lors de sa visite :

- « Je ne connais pas, je veux y aller, je n'ai jamais été à l'intérieur et ça m'intéresse grave, mais c'est fermé aujourd'hui, il faut longer le couloir pour découvrir un joyau du gothique flamboyant... je reviendrai... » (Hôtel Chambellan)
- « C'est fermé, on ne peut pas accéder... » (Église Saint-Philibert)
- « Les hôtels particuliers sont maintenant des résidences qui sont ouvertes pour les journées du patrimoine mais ouvertes juste la cour, comme là on a vu, mais par exemple pour le quartier des antiquaires, imagine que derrière chaque porte il y a des jardins magnifiques à découvrir mais on ne peut pas accéder... » (Hôtel Particulier)



Figure 80 : L'accès aux lieux

4.2.4.7 La mise en question des symboles de la ville

Il s'agit ici du contraste entre le regard d'un·e touriste et d'un·e local·e. Cela renvoie à la problématique concernant les choix touristiques (institutionnels) pour la conception et la définition des thématiques des circuits de visite.

Un des exemples de ce parcours est le point de « La Chouette » de Dijon qui est aussi le nom de l'application et du parcours lui-même. La Chouette a été choisie comme un élément emblématique de la ville et clé pour démarquer le chemin du parcours à l'aide d'une signalétique dorée (balisage portant son image pour suivre le circuit de la visite).

Voici le commentaire de la participante (Dijonnaise) au point de visite de La Chouette :

- « Très honnêtement quand je passe il y a toujours beaucoup de monde et je n'ai pas une affection particulière pour la chouette, non, j'aime mieux les gargouilles de la cathédrale, après l'histoire en elle-même c'est pour promouvoir la croyance de se dire que ça va porter du bonheur (la caresser de la main droite, la main du cœur et faire un vœu) et il faut toujours des attractions dans la ville pour les touristes... » (La Chouette)

La participante rend compte très clairement de son manque d'intérêt pour l'élément central ou de guide du parcours. Elle indique implicitement que le choix de « la chouette » est associé au besoin de créer toujours des « attractions dans la ville pour les touristes ».

Ainsi, le rapport d'attachement ou d'appropriation à ce type d'objets dits emblématiques de la ville ne relève pas forcément d'une appartenance collective ou représentative des habitant·e·s de la ville, mais plutôt d'un choix stratégique voire « attractif » aux yeux des visiteur·euse·s. Cela permet de donner du sens et de la valeur à des lieux et de créer un lien avec la ville à partir d'une part des objets de consommation et d'autre part des récits construisant l'imaginaire de la ville et/ou la prolongation de mythes urbains.

4.2.4.8 L'ancrage à la nature

La nature devient un élément clé au niveau de l'appréciation des lieux et de leur découverte. Dans le parcours, cela devient un élément problématique par la participante par rapport au constat de grandes places entourées des bâtiments historiques et de verdure artificielle. Voici un de ses commentaires à ce sujet :

- « C'est une place un peu... Paris. Je trouve que c'est assez froid quand même, pour moi ça manque de végétation, un peu de verdure et pas de verdure artificielle, je n'apprécie pas particulièrement la place en dehors de l'aspect architectural qui évidemment est à voir et la tour remarquable avec des gargouilles et tout mais je ne sais pas, pour moi c'est un peu froid... »

Cette appréciation du manque de verdure dans une place révèle également une signification du sens du lieu (et de l'ensemble de son système de signes) par rapport à la valeur construite en opposition. Cela veut dire que dans la recherche de sens et de qualificatifs pour décrire un espace, la participant·e fait

dispositifs de visite et témoignages médiés

appel à l'opposition (par rapport à un autre espace) afin de le catégoriser et/ou de le différencier/contraster.

Ainsi, lors de la description de la place qu'elle essaie de caractériser, elle fait la comparaison avec Paris pour souligner le rapport entre sa propre représentation (symbolique et/ou pratique) de la capitale et d'une ambiance qui rappelle la froideur et le manque de verdure.

4.2.4.9 Les lieux et la mise à jour des informations

Dans cette catégorie, la mise en relief des événements et des activités proposées dans la ville est un élément important à intégrer dans le parcours. Il est de même la question sur la reconversion des lieux qui avaient auparavant une autre fonctionnalité ou bien qui étaient destinés à un autre type d'activités. Il faut souligner également ici l'importance accordée à revisiter un lieu et à redécouvrir et/ou interroger son usage dans la construction du sens de/dans l'espace urbain pratiqué.

Cette idée peut être illustrée à partir des commentaires de la participante. Elle souligne l'existence d'expositions temporaires qui pourraient être mentionnées et mises à jour dans l'application en lien avec les lieux à visiter, par exemple, les programmations des spectacles du mois, des informations sur l'entrée gratuite aux musées, parmi d'autres informations qui dynamiseraient la rencontre avec le lieu et permettraient de diversifier le circuit et de prolonger la visite par la suite.

Voici quelques commentaires qui illustrent cette idée :

- « L'église Saint-Jean, j'aime bien, elle a été reconvertie en théâtre, à l'intérieur c'est très beau, il y a un café, tu peux venir boire un verre quand il y a des spectacles, c'est le Centre Dramatique National, et comme c'est une ancienne église donc il y a toujours des vitraux, le seul truc qu'il faudrait qu'ils restaurent, c'est un peu l'extérieur... » (Église Saint-Jean).
- « Dans ce théâtre, il y a de bons spectacles, j'y suis allée aussi pour des conférences, l'intérieur est très beau, mais il manque un peu d'explications, je crois que pour les deux ou trois euros de l'application, c'est très léger alors qu'il y a d'autres applications avec beaucoup plus de contenu et gratuites, comme celle des balades de Bourgogne » (Église Saint-Jean).

- « La Nef, je connais bien, c'est la bibliothèque municipale et il y a une salle d'expos et de conférences en bas, sur la musique et plein de choses, et on a fait déjà des projections cinéma là-bas... » (La Nef).
- « Le Musée de Beaux-Arts, on ne va pas passer, il y a des travaux, ils ne mentionnent pas ça, mais j'ai très hâte de le découvrir restauré... » (Musée de Beaux-Arts).

La participante met aussi en question la qualité du contenu de l'application par rapport à la valeur qu'il faut payer pour l'utiliser. Elle relève encore une fois une opposition de valeur quand elle fait allusion à d'autres applications avec beaucoup plus de contenu et gratuites.

4.2.4.10 *La question du mouvement*

Il s'agit ici du rôle du corps, du regard et des repères dans la ville construits pas à pas, lors du cheminement (figure 81 et 82). À ce propos, certains éléments sont repérés tels que :

- La contemplation de certains points en silence : lectures des informations de l'application et absence de commentaire.
- Le contact direct ou la prise de distance avec les lieux : s'approcher pour mieux regarder ou s'éloigner des endroits sans intérêt personnel.
- La lecture à voix haute des informations de l'application mettant en relief des informations (dates, périodes, explications concrètes).
- La posture du corps changeante en fonction de la certitude d'être dans le bon endroit : faire des ronds, bouger son téléphone portable pour vérifier la position.
- La lecture des panneaux physiques de la ville pour obtenir des informations complémentaires sur les lieux quand elles ne sont pas fournies par l'application.

236 Donner du sens aux lieux à l'ère des parcours commobiles :
dispositifs de visite et témoignages médiés

- La vérification de la localisation du lieu mentionné sur le trajet de l'application à l'aide du téléphone et/ou à partir de ses propres repères dans la ville : choix de faire des raccourcis ou de passer par des rues différentes à celles proposées par l'application.

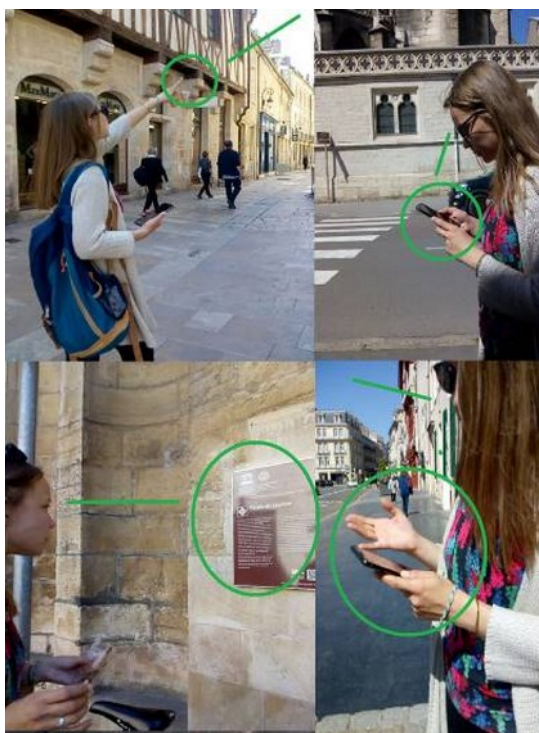


Figure 81 : La question du mouvement

Quelques exemples illustrent ces idées :

- « Je ne trouve pas très logique certaines indications, l'organisation de certains points du parcours ou tout simplement le fait de mentionner des lieux sympas à proximité, comme le quartier des antiquaires, que j'aime beaucoup, mais ils ne nous font pas passer dedans au bon moment... »
- « Je ne suis pas sûre, c'est le bon endroit ? Je ne trouve pas le numéro, ça correspond ou je suis folle ? »
- « Ils nous font aller où là ? Un détour ? »



Figure 82 : Carte de l'application modifiée après la visite de P1D (points repérés par la participante)

4.2.4.11 Commentaire post-parcours

Le commentaire post-parcours de P1D (cf. Annexe p. 537), commence à mettre en relief certaines problématiques par rapport à cette proposition de visite. Elles seront également abordées dans les autres expérimentations (P2D-P6D) à partir de catégories plus démarquées.

Voici la synthèse des idées soulignées par P1D :

- a) L'application permet de découvrir des points ignorés auparavant et de connaître l'histoire de certains lieux mentionnés. Elle motive à aller (re)visiter certains lieux signalés.
- b) Les explications sont assez succinctes pour une application payante et un format dématérialisé. Le format n'est pas mal, mais cela est similaire aux panneaux qui étaient en physique placés auparavant sur les endroits visités et les explications sont plus pauvres dans l'application. Le côté dématérialisé pourrait apporter d'autres éléments (audios, plus de vidéos).
- c) Le manque d'informations actualisées du lieu (ex. le cas de l'église découpée) : ce ne sont pas d'éléments centraux, mais intéressants et à mettre en valeur.

- d) La durée du parcours n'est pas très longue (environ 1 heure), mais le rythme pour suivre les points est un peu pressé dans le cas des touristes qui n'ont aucun repère dans la ville.
- e) L'organisation des points du parcours pourrait être autrement pour éviter de faire des détours et de passer à côté de endroits intéressants à explorer.
- f) Le format est bien mais déçue face au côté dématérialisé qui pourrait apporter d'autres éléments (audios, plus de vidéos) et le fait de que cela soit une application payante.
- g) Préférence pour les visites plus variées, de choses plus diversifiées. Existence d'autres lieux à découvrir hors de l'hypercentre : des lacs et des parcs.
- h) Proposition : Lier la visite à des œuvres culturels ou à des éléments qui puissent faire sens chez les gens.

Ainsi, le bilan de cette expérience (catégories thématiques d'analyse et commentaire post-parcours) entrera en dialogue avec les rendus des autres expériences de visite en groupe avec la même application et avec celle des « Balades des gens célèbres » à Besançon.

4.2.5 Première expérience de visite en groupe

Pour ce qui est de la première expérience de visite en groupe (P2D-P4D, figure 83 et annexe p. 539), il s'agit ici d'aborder trois aspects généraux. Tout d'abord, les avantages ou points forts de l'application par rapport au parcours et à l'expérience de visite. Ensuite, les manques et/ou besoins identifiés. Enfin, les propositions d'amélioration du dispositif du point de vue des participant·e·s et un point qui rejoint une catégorie de l'expérience de P1D « les médiateur·rice·s spontané·e·s ».



Figure 83 : Capture vidéo de la visite de P2D, P3D et P4D

Les extraits choisis, issus de la retranscription des commentaires post-parcours, entrent en dialogue avec les retours de P1D. Les extraits rendent compte également du choix de cette caractérisation thématique.

4.2.5.1 Avantages

Trois sous-catégories ressortent concernant les points forts de l'application par rapport au parcours et à l'expérience de visite :

- a) Informations/Contenus : Sur ce point, il est mentionné la qualité des informations par rapport à la pratique de visite des participantes et l'appropriation du dispositif.
 - « *Parcours complet et énormément d'informations* » ; « *les petites informations et les anecdotes sont très intéressantes* » (P2D).
 - « *L'aspect social (des curiosités sur l'histoire) me permet de créer un lien avec la ville* » (P3D).
- b) Médias et aspect ludique : l'appréciation des médias et de l'aspect ludique sont mis en relief en tant que des éléments qui influencent l'expérience de visite d'une manière positive. Les participantes ont apprécié d'une part l'inclusion de quiz contenant des questions de culture générale sur la ville et d'autre part la possibilité de prendre des photos dans certains points à l'aide des cadres thématiques proposés pour garder un souvenir de la visite.
 - « *J'ai bien aimé les questions et les petits quiz le long du trajet, l'aspect ludique, c'était super, il faudrait ajouter plus de questions, ça aide pour participer et s'intégrer au parcours* » ; « *... les photos (que l'on peut prendre lors du parcours) se sauvegardent automatiquement, cela permet de garder un souvenir, un album sur le portable* » (P2D)
 - « *L'application était ludique* » (P3D)
 - « *Quiz intéressants, cela donne plus d'interaction et dynamisme dans le parcours* » (P4D)
- c) Rythme : l'importance implicite de pouvoir avoir un aperçu de la ville par le biais d'un seul circuit de visite est mise en avant (figure 84). Cela rend possible l'appréhension de certains éléments et des ambiances de la ville que les individus chercheraient à prolonger ou à revisiter par la suite.

240 Donner du sens aux lieux à l'ère des parcours commobiles :
dispositifs de visite et témoignages médiés

- « Ce type de parcours permet aux gens d'explorer la ville, d'en avoir un aperçu général » ; « cette application permet de traverser les zones les plus connues » ; « cela te permet ou te force de prendre ton temps, aller plus lentement et regarder » ; « je connais déjà Dijon, mais cela m'a permis de parcourir d'autres lieux » (P3D).



Figure 84 : Rythme de la visite (P2D, P3D et P4D)

4.2.5.2 Manques/Besoins

Pour ce qui est des manques et/ou besoins repérés par les participantes, associés au parcours et à l'application, trois sous-catégories thématiques ressortent :

- a) Repères et fils rouge : Il s'agit ici, comme mentionné par P1D, de la mise en question du choix des contenus et du besoin de plus de repères pour mieux suivre le parcours. Voici quelques extraits à ce propos :
 - « Le point 22... on entend parler d'un personnage historique et on sait pas de quoi on parle et pourquoi il est là, j'ai besoin de repères pour mieux comprendre » ; « mon attention a souvent été retenue par d'autres éléments, monuments et statues, qui n'étaient pas forcément lors du parcours » ; « pourquoi cette suite logique de monument ou trame, pourquoi ce n'est pas expliqué ? » ; « il y avait des statues ou des monuments hors du parcours dont on a envie d'avoir une explication » ; « on se pose la question sur le choix de la Chouette » (P2D) ;

- « *Manque de contextualisation, du lien entre les points* » ; « *pourquoi le choix de la Chouette ?* » (P3D)
 - « *Trop d'informations qui ne sont pas forcément intéressantes... on dirait Wikipedia* » (P4D)
- b) Médias et aspect ludique :** il existe un décalage entre la reconnaissance et la production au niveau de la médiation proposée par le parcours. P2D trouve l'inclusion des cadres photos inutile mais amusante pour l'expérience de visite et que la seule vidéo de l'application n'est pas à la bonne place. Elle reconnaît l'intérêt de la vidéo, mais elle croit plus pertinente son inclusion au début du parcours. Pour sa part, P4D aimerait rencontrer plus de personnages guidant le parcours.
- « *Les photos sont inutiles mais rigolo pour faire le suivi des points des fois (figure)* » (P2D) ;
 - « *La seule vidéo un peu longue, pas la bonne place, plutôt (la mettre) au début, sous forme d'introduction pour expliquer le parcours* » ; « *il manque un fil conducteur ou une histoire fictive, tu attends voir quelque chose de plus...* » ; « *quelques questions un peu difficiles* » (P3D) ;
 - « *Manque de plus de personnages pour rendre plus vivant le parcours et connaître d'avantage les lieux historiques* » (P4D)

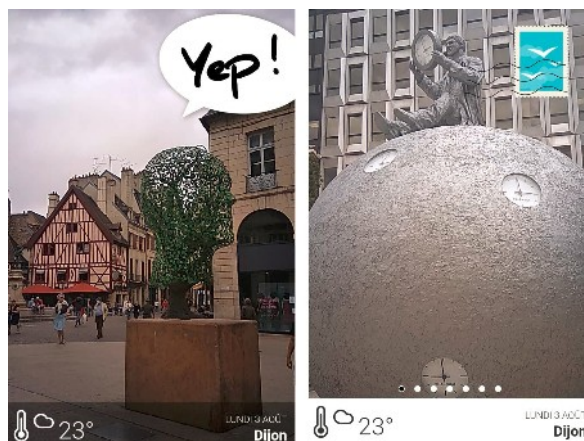


Figure 85 : Exemple des photographies prises par P2D avec les cadres de l'application

4.2.5.3 Propositions

Les participantes se positionnent ici pour essayer d'imaginer d'autres médiations possibles afin de rendre plus dynamique la visite. Elles incluent notamment la manière comment elles aimeraient découvrir un lieu de la ville. Cela est illustré par ces extraits :

- « *On pourrait proposer un parcours en tant que mission d'exploration pour trouver tous les points* » ; « *une idée : choisir un personnage médiéval, une gargouille, un personnage plus intéressant à suivre lors du parcours* » (P2D)
- « *Chercher un personnage historique ou fictif que tu puisses suivre à tous les points* » (P3D)

4.2.5.4 Médiateur spontané lors de la visite

L'expérience de visite de P2D, P3D et P4D a été également traversée par une médiation humaine non sollicitée (spontanée). Il s'agissait d'un habitant (local) de la ville (figure 86) qui a rejoint le parcours des participant·e·s à un des points du parcours (l'église de Notre-Dame). Il a donné des précisions et des indications concernant des dates historiques associées à la construction de l'église et a signalé des détails/curiosités des façades observées.

Ce passant a également donné des précisions et des conseils des lieux à visiter en Bourgogne. Cette rencontre a permis d'alterner l'utilisation de l'application et les trois participant·e·s ont profité pour lui poser des questions concernant les lieux à découvrir à proximité. Les participant·e·s ont échangé avec lui individuellement.



Figure 86 : Capture vidéo - Médiateur spontané à Dijon

4.2.6 Deuxième expérience de visite en groupe

Pour ce qui est de la deuxième visite en groupe (P5D-P6D, figure 87 et annexe p. 539), les éléments retrouvés lors des retranscriptions des commentaires des deux participantes entrent à dialoguer avec certaines catégories de l'expérience de visite de la première participante (P1D).



Figure 87 : Capture vidéo - P5D et P6D

4.2.6.1 Les lieux et ses ambiances

Il est repéré à nouveau ici le rapport et/ou décalage entre la représentation historique et institutionnelle des ambiances des lieux et celle provenant de l'expérience personnelle dans/avec les lieux. La mise en mots de ces représentations prolonge ainsi la signification du lieu. Celle-ci entre à dialoguer avec sa composition par rapport à sa valeur et aux différentes pratiques spatiales des individus.

« J'ai assisté à des concerts ici, c'est un espace airée, je sais pas si c'était pour la Fête de la musique ou Jazz en ville, je me rappelle plus de la période, en plus il y a l'ombre des arbres et tu peux te placer où tu veux, même loin de la musique si tu veux pas entendre, et ça fait un moment que je me demandais (repérage d'un élément au parc) ce que c'était (lecture des informations)... Ici tu as un peu de nature/campagne dans la ville, il est ouvert de... 17h30 au coucher du soleil (lecture du panneau informatif) » (P5D, Parc Darcy)

« Le parc il est joli, il y a de l'eau, de l'herbe... mais il est un peu malfamé... Il est pas loin de la gare et il est parfois... squatté » (P6D, Parc Darcy).

4.2.6.2 La mise en relief de détails

Le processus de visualisation des éléments appréciés permet de mettre en valeur et/ou de réaffirmer les ressentis ou les appréciations construites, représentées ou éprouvées avec les espaces. La contemplation de l'architecture fait ainsi partie de la construction de l'imaginaire d'une ville en tant qu'un des éléments auquel il est possible d'accéder (au niveau visuel) d'une manière immédiate et qui permet une évocation rapide d'un sentiment d'admiration ou d'attachement à un lieu par le biais du simple regard.

« ... une de mes préférées de Dijon, je trouve l'architecture très jolie de ce côté là, les bâtiments sont magnifiques, le cinéma je l'aime bien... » (P5D, Place Darcy).

4.2.6.3 La découverte des liens entre les lieux et les usages

Sur ce point, il faut se situer à nouveau au niveau de trois processus mentionnés avec l'expérience de P1D, complétés ici à partir des expériences de P5D et P6D.

- a) Rendre visible et donner du sens à un lieu grâce à la mise en relation avec un autre : Le lieu est opposé à lui-même à partir des pratiques/non-pratiques des espaces. Il s'agit ici de la connaissance partielle d'un lieu ou de l'expérience avec une de ses ambiances.

Cette connaissance partielle du lieu est associée notamment à l'expérience intime et subjective du lieu. Il est inclus ici également la différenciation entre la pratique potentielle d'un·e visiteur·euse externe à la ville et un·e pratiquant·e habituel·le de la ville. L'extrait suivant illustre ces points :

« On doit y aller faire un brunch bientôt (Hôtel de la Cloche), le restaurant est bon, mais côté hôtel c'est vrai que quand on est Dijonnais on sait pas, on pourrait y aller dormir mais vu le rapport qualité-prix ou que le prix, je sais pas si je dormirais dans ma propre ville, après le brunch est assez bon, avec un prix qui reste abordable et puis il est bien placé, il est joli et propre mais il y a rien à envier à celui qui est à côté avec ses façades charmantes, style

haussmannien, l'appart là je le vise depuis quelque temps... » (P5D-Hôtel de la Cloche)

- b) Apprendre des curiosités d'un lieu : Comprendre l'appellation d'un lieu du quotidien grâce au lien avec son origine : sur ce point, aucune relation ou rapport pour cette catégorie a été retrouvée dans les expériences de visites de P5D et P6D.
- c) Les lieux et les repères personnels : Plusieurs exemples repris des entretiens itinérants rendent compte de la façon dont les lieux sont représentés et mis en récit à partir des repères personnels des participant·e·s. Cela permet également d'une part d'enrichir la dimension symbolique du lieu. D'autre part d'élargir le plan des usages possibles de ce type d'endroits reconnus par son rapport à l'histoire collective d'une ville, mais pas forcément associées aux expériences intimes (marquantes ou pas) de ses pratiquant·e·s.

P5D fait même une distinction entre des « anecdotes historiques » et des « anecdotes de vie », ce qui permettrait de supposer une opposition entre le récit historique de la ville et celui de la vie quotidienne en ville, notamment par rapport à sa valeur et à sa signification pour le récit global des espaces urbains.

Il faut souligner ici également que certains extraits montrent la mise en contexte des espaces pratiqués et de ses usages différenciés avant et après la pandémie :

- « ... elle est super, puis tu as le Palais des Ducs aussi, tu peux monter à la Tour Philippe le Bon, j'y suis déjà allée, ils font des apéros bien, avec vue sur Dijon, sinon tu peux monter les escaliers, c'est joli... À Noël les murs sont bien décorés, avec les lumières, pas plus d'anecdotes ici... Quand il y avait pas de Covid, il y avait des concerts gratuits » (P5D, Place de la Mairie/Liberté).
- « ... pas grande chose à dire à part la façade et l'architecture. Je suis allée une fois dans le cadre de mon bulot, mais rien de marquant, c'est pas funky, c'est la cour d'assis » (P5D, Palais de Justice).
- « On n'a pas trop d'anecdotes historiques, que des anecdotes de vie » (P5D, à la fin du parcours).
- « J'aime bien voir des endroits hors de mon parcours habituel » (P5D, à la fin du parcours).

dispositifs de visite et témoignages médiés

- « *Le soir est super agréable, elle est bien airée... À Noël est joli pour se promener... Avant il y avait un parking donc la place c'est le mieux que l'on a pu faire...* » (P6D, Place de la Mairie)
- « *Là c'est pas terrible pour passer* » (rue près du Musée avec beaucoup de passants) (P6D)

4.2.6.4 Le rôle des médiateur·rice·s spontanée·s et l'accès aux lieux

Le rôle des médiateur·rice·s spontanée·s de la ville rejoint la question de l'accès aux lieux. Dans le cas de l'expérience de visite de P5D et P6D, les deux participant·e·s ont manifesté leur intention, sur un point du circuit non signalé par l'application, de vouloir faire découvrir/partager une curiosité de la ville.

Ainsi, elles font appel à la mémoire d'un récit du lieu, d'un médiateur spontané (leur ami) dans la temporalité de leur première rencontre avec cet endroit de la ville. Elles ont donc signalé un élément qui n'était pas inclus dans le circuit de l'application. Le lieu était pourtant fermé. Elles ont fait ainsi recours à la récréation du récit de son ami et de le partager comme indiqué dans cet extrait :

« On va te montrer quelque chose, c'est une anecdote, c'est un ami qui nous a montré cette curiosité... On va te raconter une histoire... Tu peux nous dire le nombre de lions que tu vois ? (Lieu fermé)... Dommage ! Il est fermé, tu veux qu'on te spoile ? Quand tu rentres dans la cour, l'architecture est faite de sorte qu'il y a un des lions que tu vois tout de suite en arrivant et il y en a l'autre qui apparaît beaucoup plus tard et plus loin, donc quand tu rentres dans la cour au milieu et que tu regardes tu vois plus qu'un lion, il y a un truc, c'est que le mur n'est pas épais de la même façon mais il faut le voir... Bon, tant pis ! » (P5D, Cour intérieure, entrée avec des lions).

Il s'agit ici de réaffirmer : « ... l'importance de la médiation humaine (médiatisée ou non) pour l'appréhension de certains objets, l'apport dans la mémorisation des objets des témoignages ainsi que la relation particulière qui peut s'établir entre l'objet, témoin médiatisé, visiteur et (éventuellement) médiateur-manipulateur » (Lamboux-Durand, 2016, p. 69).

4.2.6.5 L'ancrage à la nature

Pour cette caractéristique, comme P1D, P5D fait un lien avec un élément naturel (l'eau) que pour P1D était l'affirmation du « *manque de verdure dans le*

lieu ». Dans ce cas, non seulement elle met en relief le besoin de l'eau pour se rafraîchir en été et de la guinguette comme lieu de rencontre pour que les enfants jouent, mais elle laisse le circuit de l'application pour « pratiquer le lieu », se rafraîchir. Pour sa part, P6D reste immobile et continue à regarder les informations du lieu sur l'application :

« Ah, la guinguette ! Les gamins profitent pour se rafraîchir un peu (elle met les pieds et se rafraîchit aussi) » (P5D).

4.2.6.6 Les lieux et la mise à jours des informations

Sur ce point, P6D manifeste son dérangement associé à l'utilisation du dispositif. Elle se plaint de devoir remettre à zéro le parcours une fois qu'elle accède à une nouvelle information. L'impossibilité de revenir aux informations lui empêche de mieux se retrouver par rapport à l'ordre de son parcours et à l'accès aux contenus proposés :

« C'est chiant que tu fais clic, ça disparaît, et après il faut revenir (par rapport à l'affichage de l'application (problème lié à l'utilisation de l'application sur iPhone), ça passe quand tu quittes le plan, pour revenir aux points du parcours... » (P6D, à la fin du parcours).

4.2.6.7 L'appréhension de l'espace en mouvement

Dans ces extraits, la signalétique dans la ville, associée au circuit de l'application (balises dorées de la Chouette au sol indiquant les points du parcours) est identifiée, et également la mise en question de la clarté de certains points qui sont énoncés dans le contenu de l'application. De leur point de vue, pour quelqu'un qui ne connaît pas la ville, ne sont pas facilement identifiables. La signalisation gestuelle et verbale rend compte aussi des moments de repérage et de rencontre avec des éléments proposés par le circuit :

- *« Regarde ! C'est le grand truc de la Chouette (balise au sol) c'est ça le repère, non ? On les perd des fois... » (P5D, Signalétique du parcours)*
- *« ...pour quelqu'un qui ne connaît où c'est... le point n'est pas très clair, ça serait pas mal s'il y avait un plan plus clair » (P5D, Façade de la Cloche)*

Pour ce qui est de la signalétique et des repères, voici quelques exemples :

- La participante signale des éléments des façades de l'architecture sans faire des commentaires (*P5D - Maison aux colombages*).
- « On a rejoint le parcours de la Chouette » (*P5D, elle regarde les balises au sol*)
- « On va traverser, on va passer, un mini île dans le square, on peut appeler ça de petits archipels ? Là en tout cas ça manque un petit peu d'eau » (*Place*)
- Cathédrale : il y a une qui ressemble à un chien et l'autre à un hippopotame (« ah, non, c'est une vache ») (*signalisation des gargouilles*) (*P5D-Cathédrale Notre-Dame*)

4.2.7 Bilan

Ces visites ont permis ainsi d'explorer d'une part l'utilisation effective du dispositif de visite (l'application mobile) et d'autre part de circonscrire et d'interpréter la pratique des participant·e·s aux yeux des catégories d'analyse identifiées et illustrées. Celles-ci permettent de comprendre le rôle du dispositif numérique en situation de visite et d'articuler les éléments privilégiés, négligés et/ou interrogés par les usager·ère·s. Cela met en relief également la complémentarité entre la description de l'espace médié et les rendus audiovisuels et photographiques du suivi de la pratique de visite. Enfin, le dialogue avec les méthodes utilisées permet d'affiner les objectifs des observations ultérieures afin de rencontrer d'autres indices de sens et d'appropriation de l'espace urbain face aux dispositifs sollicités.

4.3 Balades des gens célèbres à Besançon

Cette partie présente la description générale de l'application « Balades des gens célèbres » à Besançon. L'identification de ses outils et contenus permet par la suite de rendre compte des expériences de visites mises en place. L'objectif est de suivre l'usage de dispositif et la façon dont des usager·ère·s s'approprient et reconfigurent l'espace médié.

250 Donner du sens aux lieux à l'ère des parcours commobiles :
dispositifs de visite et témoignages médiés

4.3.2 Première utilisation de l'application

Afin de découvrir cette application, une première visite en autonomie a été effectuée en 2018. Voici la synthèse de cette observation et la première pratique d'utilisation du dispositif.

Durée : 2 heures.

Distance : 5km. 13 points à découvrir lors du trajet en lien avec un personnage célèbre de la ville.

Protocole : enregistrement vidéo partiel, prise de notes et de photographies

Observations générales :

- Interface d'accueil : affichage des noms des personnages, de la distance à parcourir et des partenaires. Introduction proposée au démarrage incluant les objectifs du parcours.
- Différents éléments à repérer à la fois pendant la visite : précision de la position/géolocalisation, reconnaissance du lieu externe associé au personnage, présence de plaques commémoratives allusives près de certains lieux, inclusion d'un document sonore du personnage racontant son histoire, des images qui passent lors de la vidéo qui s'active automatiquement au passage dans le point géolocalisé, des mouvements et des sons externes (voitures, tramway, bus, le passage des personnes).
- Le suivi des points trouvés est possible grâce à la couleur verte, qui indique le trajet déjà parcouru sur l'interface, et aux photos des personnages qui s'activent automatiquement, une fois ils sont retrouvés.
- 1 point (1 personnage) présente un problème de géolocalisation du point. Il est introuvable.
- Musique de l'époque dans chaque vidéo qui reconstruit l'ambiance du récit de chaque personnage.
- Facilité pour gérer le temps, les pauses des documents sonores et voir le progrès du trajet.
- Les yeux sont la plupart du temps sur le téléphone afin de suivre le circuit proposé et de retrouver le point géolocalisé.

- Il faut prévoir pour les visites des écouteurs et assez de batterie (téléphone) pour réussir à faire tout le trajet. La météo est évidemment un facteur qui peut modifier le rythme de l'expérience.

Cette première expérience d'exploration de l'application a ainsi permis d'identifier ses fonctionnalités et d'interroger le dispositif lors de la pratique de visite. Les éléments mis en relief ont permis de prévoir le cadre des expériences à venir pour analyser l'usage du dispositif de visite auprès des usager·ère·s.

4.3.3 Expériences de visite auprès des usager·ère·s

Après une première expérience de repérage autonome en 2018 (cf. 4.3.1 , p. 249), visant à connaître les fonctionnalités de l'application Balades des gens célèbres à Besançon, les rendus et apprentissages d'une deuxième et d'une troisième expérience de visite, en 2019 et 2020 respectivement sont présentés par la suite. Cette fois-ci les expériences de visite ont été effectuées auprès d'une étudiant·e chinoise en master FLE et d'une lectrice nord-américaine d'anglais, les deux habitant·e·s temporaires à Besançon dans le cadre de leur études et de leur travaux.

Les rendus de ces expériences permettent ainsi de mettre en perspective les premières observations et d'obtenir des éléments plus précis de l'expérience d'appropriation du dispositif et de la pratique des espaces parcourus lors de la visite en ville. Par la suite sont présentées les informations principales des expériences mises en place.

4.3.3.1 Première expérience de visite individuelle

Parcours proposé à une étudiante chinoise en master FLE habitant à Besançon depuis trois ans.

Durée : 2h30.

Distance : 5km.

Parcours : 13 points à découvrir dont 2 n'ont pas été retrouvés (piste audio/vidéo inactives).

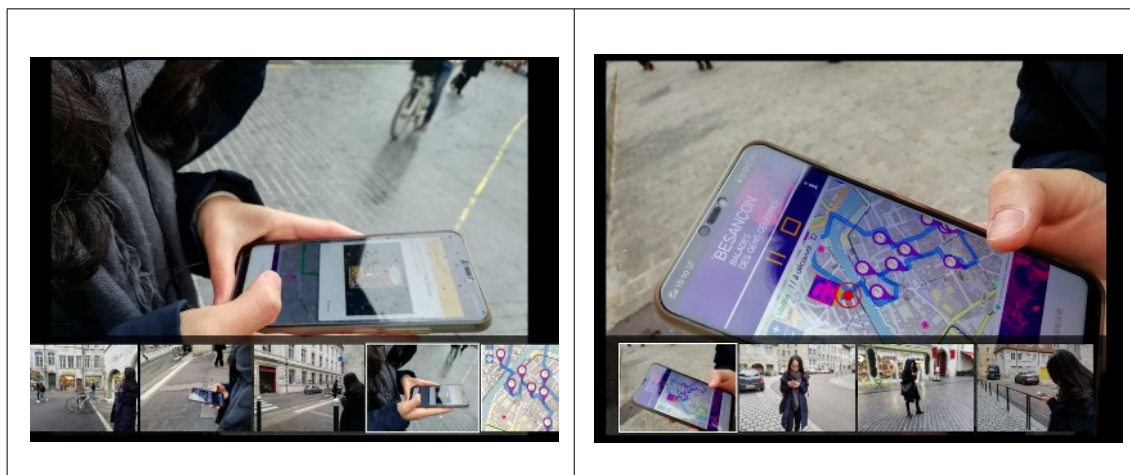
Remarque : Le téléchargement de l'application a été fait sur place. Point de rencontre accordé auparavant pour initier la promenade. Utilisation des écouteurs.

252 Donner du sens aux lieux à l'ère des parcours commobiles :
dispositifs de visite et témoignages médiés

Protocole : Registre photographique et enregistrement vidéo partiel. Parcours commenté pendant et à la fin de l'expérience.

La transcription des commentaires et de l'entretien post-parcours se retrouvent dans l'annexe p. 505.

Tableau 27 : Captures d'écran à partir des vidéos



Observations générales de la visite :

- C'était la première fois que la participante utilisait une application pour faire un parcours de visite dans la ville.
- 2 points n'ont pas été retrouvés. Le premier était le même de la première expérience en autonomie pour découvrir le dispositif. Le deuxième ne s'est pas activé près du lieu indiqué.
- On identifie la création de liens de sens à partir des informations des documents sonores de l'application avec d'autres endroits de la ville explorés par la participante lors de son séjour : le musée Courbet, le musée des beaux-arts et d'archéologie, les rues où se trouvent les maisons de ses amis et les trajets de son quotidien, comme celui pour aller à l'Université.
- Découverte de certains lieux qui ne représentaient rien de spécial pour elle avant (Palais de Justice) ainsi que relation entre les noms des personnages mentionnés dans l'application et les noms des arrêts du tramway, du bus et des bâtiments au Crous, avec lesquels elle n'avait jamais fait d'associations.

- Découvertes transversales du parcours proposé par l'application : des surprises face à certains raccourcis des trajets de son quotidien, de nouveaux éléments retrouvés dans des chemins très familiers mais qui n'avaient pas été perçus avant (des ruelles, des sculptures, comme celle de Victor Hugo sur la Place Granvelle, près de la faculté où elle suit ses études).
- Plus de proximité aux histoires de vie de certains personnages à partir de ses références personnelles et du contact avec leurs œuvres (Stendhal, littérature ; Courbet, peinture). Elle retrouve un lien avec sa vie, ses goûts et sa motivation pour étudier à Besançon avec la représentation de Besançon comme une ville « historique ».
- Difficultés rencontrées par l'étudiante : s'orienter à partir de la position indiquée sur le plan de l'application étant donné le manque de signalisation complémentaire dans la ville pour mieux suivre le trajet.
- Excès d'éléments à repérer : position géolocalisée correcte voire précise pour que la vidéo soit activée en temps et pouvoir ainsi bien identifier le lieu sur place concerné, présentation vidéo avec plusieurs images, suivi de l'audio (environ 5 min) du personnage.
- Selon l'étudiante, l'application serait un peu difficile à utiliser par un touriste pour s'orienter dans la ville et construire ses premiers repères.
- Existence d'un lien avec des applications chinoises similaires mais qu'elle n'avait jamais utilisées. Autres dispositifs mentionnés par l'étudiante pour découvrir une ville sur place : Google Maps et Trip Advisor.
- Commentaire global : parcours très agréable pour l'étudiante. De nouvelles rencontres avec la ville dans des lieux inattendus faisant partie du centre-ville et des trajets de son quotidien. Elle a apprécié que les personnages s'adressaient directement pour raconter leur histoire. Pour elle, c'était une manière dynamique et alternative de connaître d'autres éléments de l'histoire de la ville et de ses personnages célèbres.
- Elle aurait aimé trouver des éléments de repérage externes notamment affichés dans la ville, en lien avec l'application pour faciliter le trajet, comme de petits panneaux de signalisation ou des flèches. Elle voulait

vérifier qu'elle avait trouvé le bon endroit pour s'arrêter et suivre les informations des documents sonores proposés.

4.3.3.2 Analyse de l'expérience

Pour ce qui est de l'analyse de l'expérience, ci-dessous les deux premières pistes de réflexion :

- Découvert du personnage Courbet par l'étudiante et création de nouveaux liens avec la ville : elle découvre un lien avec le nom du musée Courbet et ses œuvres dans une autre ville de la région (Ornans). Elle retrouve également des anecdotes personnelles liées à l'art, le lien entre le nom du personnage et celui d'un arrêt de bus, l'image du personnage sur les lignes du tramway, d'autres lieux de la ville qui ont leur nom (salon de coiffure, restaurants, etc.).
- L'idée de « parcours associatifs » : quel type de médiation permettrait de mieux lier les lieux de la ville et leurs histoires, surtout ceux étant directement associés par un nom mais distants au niveau géographique ?

Après l'exercice d'observation et d'enregistrement de la pratique de visite de la participante, il y avait été évoquée la possibilité d'enregistrer à nouveau le parcours en intégrant de nouveaux éléments, vers la construction d'un parcours alterne. Cela permettrait de donner de nouvelles références dans chaque lieu et de poser des questions pour relever quel était le sens de découvrir que tel ou tel personnage avait vécu pendant une période de sa vie dans ce bâtiment ou bien le lien avec l'endroit géolocalisé dans la ville. Quelles seraient ainsi les nouvelles lectures (potentielles) de ces espaces et les découvertes associées ?

4.3.3.3 Deuxième expérience : analyse des limites techniques

La deuxième expérience de visite avec l'application « Balades des gens célèbres » (cf. Annexe p. 511) a soulevé le besoin de comprendre les contraintes techniques d'utilisation de l'application et des dispositifs de médiation impliqués.

Cela a motivé la rencontre avec un des informaticiens responsables de la conception et de la mise en place du dispositif de visite. Cette rencontre a permis de mieux comprendre l'articulation entre les processus de conception et de réalisation des objets techniques des espaces médiés.

Suite aux problèmes techniques de l'application « Balades des gens célèbres », il a été proposé à la participante le lendemain une visite virtuelle alterne associée à un lieu de patrimoine bisontin déjà référencié : La Tour de la Pelote. Cela a permis de continuer le circuit dans la même zone de visite, mais cette fois-ci à l'aide d'un autre dispositif numérique proposé par la ville et dont la participante n'avait non plus de connaissance (cf. Annexe p. 512).

4.3.3.4 Problèmes techniques

Pour ce qui est des problèmes techniques rencontrés lors de l'utilisation de l'application « Balades des gens célèbres », les services techniques associés à sa conception ont été contactés. Cela a permis d'obtenir des informations sur les possibles causes des contraintes retrouvées dans les visites en autonomie et avec les participantes des observations exploratoires.

Ainsi, la mise en relation avec l'un des responsables informatiques de la société Worldplas a eu lieu en juillet 2019 pour obtenir un rendez-vous mi septembre 2019. Cette courte rencontre a permis d'évoquer les problèmes techniques associés à l'utilisation de ce dispositif de visite en ville conçu à l'aide de panneaux communicants activés lors du passage.

Cette rencontre n'a pas pu être enregistrée, mais les échanges lors du rendez-vous ont permis de comprendre la démarche du système mis en place sur les panneaux et les points où l'application était censée s'activer ainsi que les contraintes au niveau de la perte de signal des panneaux empêchant de retrouver certains points du parcours.

Cette société a travaillé également pour la conception technique de l'application « Balade Vauban ». Elle n'avait pas fonctionné lors d'une exploration réalisée en autonomie en 2018 qui visait à tester cette proposition de visite à l'aide des images en 360° et en réalité augmentée.

Le responsable informatique a permis d'avoir accès au code pour activer l'application sur place et pouvoir ainsi regarder ses fonctionnalités de manière individuelle. Elle n'a pas pourtant été utilisée lors des visites exploratoires ultérieures réalisées en groupe. Cette application est mentionnée comme médiation complémentaire lors d'une des propositions de « Balades sonores » de Radio Campus (cf. 3.6.3.4 Balade sonore et réalité augmentée).

4.3.3.5 Bilan et questionnements

Suite aux expériences de visite avec les deux applications, la synthèse des éléments soulevés et des questionnements⁴⁹ mis en relief sont mentionnés par la suite :

- Il est paru important la mise en place d'autres entretiens itinérants lors des premiers parcours afin de pouvoir comparer ou compléter les informations obtenues.
- Comment ces manières de découvrir la ville, à l'aide des applications mobiles, s'inscrivent-elles dans la conception de la « pensée spatiale » (Lefebvre, 1986) : la production, la triplicité et la conflictualité de l'espace ?
- Quelles sont les nouvelles « contradictions de l'espace » (Martin, 2006) abordables dans l'étude des dispositifs numériques de visite ?
- De nouvelles triades et des rapports de sens sont mis en avant lors des observations : le rôle du mouvement et/ou du déplacement (re)configure la relation sujet-dispositif-ville, ainsi que les points de repère dans l'espace (limites, variations, manques, découvertes).
- Il est possible de continuer l'exploration d'autres types de documents et/ou supports introduits dans les parcours vers d'autres expériences d'observation.
- L'existence de sites associés à la découverte des lieux de la ville par d'autre type de médiations urbaines en ligne : « Besançon et ses demeures »⁵⁰ propose un parcours en ligne, pour visiter 31 lieux de la ville de Besançon à partir de photos des espaces architecturaux (invisibles depuis la rue), des fiches descriptives, des documents sonores et un lien externe pour chaque étape sur la base Mérimée du

49 Les résultats de ces expériences ont donné lieu à la première communication de cette recherche en 2019 intitulée « Dispositifs de visite et représentation spatiales : le cas des applications mobiles » (Martínez Agudelo, 2019). Cette communication a eu lieu dans le cadre des troisièmes journées du réseau Cartotête. Celles-ci ont abordé les questions méthodologiques liées à l'analyse des représentations socio-spatiales. Cela a permis également par la suite de publier un premier article plus détaillé à ce sujet dans la revue géographique M@ppemonde (Martínez Agudelo, 2022).

50 Site du parcours : <http://www.besanconetsesdemeures.fr>

Ministère de la Culture. Tout cela est inspiré de l'ouvrage de Christiane Roussel, du même nom, apparue en 2013 chez Éditions Lieux Dits.

4.3.4 Traces : applications mobiles dans le cadre universitaire

Dans le but de prolonger les expériences d'observation et les analyses des parcours de visite dans la ville à l'aide d'applications mobiles, ainsi que d'aborder la question des représentations de l'espace urbain, il s'agira ici de présenter deux activités conçues dans le cadre du TD Étudier le sens auprès des étudiant·e·s en Licence Sciences du langage (2019/2020).

Le premier exercice propose l'élaboration d'acrostiches concernant la ville de Besançon à partir d'une image (elle-même sous forme d'acrostiche) retrouvée lors des observations exploratoires dans la ville et incluse dans le parcours associatif proposé. Cet acrostiche anonyme rend compte d'une description subjective et intime de l'expérience d'habiter l'espace urbain bisontin et de signes linguistiques porteurs d'images et des ambiances de la ville.

Cet exercice permettait ainsi aux étudiant·e·s de questionner et de partager en groupe les différentes représentations possibles de la ville et d'imaginer et de co-construire les repères associés. Quelques exemples (cf. Annexe p. 516) font allusion à cette pluralité de perception de la ville et à la question des repères urbains possibles à interroger et à mettre en dialogue pour débiter les thématiques de la compréhension du sens de/dans l'espace urbain.

Le deuxième exercice consistait à l'utiliser l'application « Balades des gens célèbres » lors d'une visite non-dirigée (sans observation participante ou enregistrement vidéo partiel). L'objectif était la construction guidée et collective (dans la classe) d'une grille d'observation et des catégories d'analyse permettant d'étudier la proposition du dispositif à partir des expériences de visite et de la perception de l'espace urbain lors de son usage.

Cette collecte de données d'une expérience intime et participative avec l'espace, impliquant les individus dans l'analyse, a permis non seulement de mettre en perspective l'utilisation de l'application, mais aussi de dialoguer avec d'autre type d'usager·ère·s afin de comprendre les différents types d'usages possibles à l'aide de l'application.

Les étudiant·e·s ont ainsi donné un avis global de l'expérience d'observation notamment leur ressenti en tant qu'usager·ère·s et leur perception de la

pratique dans la ville. Il·elle·s ont proposé par la suite des pistes et des catégories d'analyse avec une description et des exemples.

4.3.4.1 Catégories d'analyse : perception des usager·ère·s

Cinq catégories apportent des relations socio-spatiales complémentaires pour la continuité de cette étude et seront présentées par la suite. Elles font écho et dialoguent également avec les catégories retrouvées lors de l'expérience de visite avec l'application « Le parcours de la Chouette » à Dijon :

- a) Le mouvement (suivre, rechercher, se positionner) : Le rapport entre le corps et l'espace est modifié en fonction des déplacements proposés sur le parcours. L'application devient un guide pour que l'utilisateur·trice se déplace dans la ville en suivant des points concrets à partir d'un tracé construit sur la carte. Il est évident un rapport subjectif face au rythme de la marche (continue ou saccadée) et aux choix des points de départ en fonction de la position du visiteur. Un regard dirigé s'impose, vers le haut et sur le téléphone, en fonction des points d'écoute et des éléments signalés à observer. L'objet n'est pas toujours retrouvable ou identifiable par les utilisateur·trice·s.
- b) Les sens : L'analyse de l'entourage et des ambiances lors du parcours, les bruits de ville et l'absence de silence, construisent un nouveau rapport entre ce qu'on entend et ce qu'on peut voir et sentir pendant le parcours. Lors de l'utilisation du dispositif il y a une prise de conscience du temps d'écoute liée aux documents sonores de l'application, de l'interférence ou complémentarité des sons externes et de l'activation d'autres sens dans l'espace. Parmi les exemples donnés par les étudiant·e·s, on peut souligner : le fait de capter des odeurs par hasard lors du trajet, toucher les pierres décrites faisant partie du patrimoine de la ville et du vécu des personnages mentionnés dans l'application, observer (rendre visible) des éléments devant lesquels les gens passent sans les voir, construire des images mentales à partir des voix des personnages, dynamiser la marche (altérer le rythme et la continuité du parcours) en fonction du regard et des sons.
- c) L'espace-temps : La spatialité est construite en rapport à la notion de distance et de mouvement. L'un·e des étudiant·e·s a insisté sur le fait que « *deux points peuvent paraître éloignés sur une carte mais assez*

proches quand on se balade » et sur l'existence d'un double repérage (dans les rues et sur une carte). La temporalité est construite à son tour à partir du rapport entre le temps de la balade et la chronologie proposée sur l'application (le temps du parcours et le temps remémoré). À ce propos, l'une des étudiantes a affirmé : « on parcourt le temps avec l'application et à travers elle », « nous repérons un lien entre le passé, le présent, les nouvelles technologies (recréation des voix des personnages) et tout ce qui devient intemporel ».

- d) La culture et la découverte : Le patrimoine, l'histoire, la dimension universelle de l'art, l'intellect, l'apprentissage, la littérature, la politique, la mémoire sont des thèmes soulignés par les étudiant·e·s et abordés grâce à l'application. D'après leur expérience de visite, ces thématiques ne seraient pas forcément retrouvées ou exploitées dans une balade non dirigée. L'aspect touristique converge ainsi avec l'apprentissage sur la ville et la construction de nouveaux repères permettent de recréer la reconnaissance du territoire.
- e) La nature : L'omniprésence de la nature tout au long du parcours est remarquée par les étudiant·e·s. Elle dirige de manière implicite le trajet mais n'est pas forcément explorée comme thématique sur la carte de l'application. Un constat est mis en avant : l'évolution de l'espace urbain délimite la transformation de l'espace naturel et l'ancrage à ses frontières.

4.3.4.2 *Système de signes, dispositifs techniques et usages*

Cet exercice, à la fois collectif et participatif, renvoie à la co-construction du sens (de et dans la ville) mettant en relief la relation entre les trois éléments de la description de l'image médiatisée (Davallon, 1991) et les dispositifs de visite de cette étude. Ces éléments sont : les systèmes de signes, les dispositifs techniques les médiatisant et les usages.

L'interdépendance de ces trois éléments, vers la construction du sens du territoire, et des représentations de la ville, réaffirme que, lors de l'utilisation de ce type de parcours, le·la visiteur·euse est invité·e à naviguer, explorer et parcourir l'espace de l'écran (et de la carte en tant qu'image médiatisée), afin de mobiliser ses représentations socio-spatiales et de trouver les liens entre les objets et leur proximité, entre le sens et les pratiques.

4.3.4.3 *La condition sonore : les voix du territoire*

La création sonore est une médiation qui permet de rendre visible les sujets et les objets de la ville. C'est le cas des documents sonores de l'application « Balades des gens célèbres » ou ceux retrouvés dans la visite en réalité augmentée à la Tour de la Pelote. Il s'agit ici d'interroger la condition sonore du territoire notamment son rôle dans la communication des voix médiées de/dans la ville.

4.3.4.4 *Les ambiances urbaines et la production sonore*

La définition des identités territoriales, des altérités et les conflits de légitimité passent par la production sonore et intègrent la réflexion sur les ambiances urbaines. Le bref document sonore (de son urbain) présenté pour la candidature à l'école d'été « Politiques des ambiances urbaines 2 : La condition sonore »⁵¹ provenait des enregistrements sonores lors des observations urbaines réalisées dans cette thèse à l'aide de dispositifs numériques de visite notamment des applications mobiles.

Pour choisir un document approprié, il a fallu revenir sur les ambiances sonores des applications. C'est ainsi qu'il a été décidé de travailler sur un·e des ambiances sonores du point de départ de l'application « Le parcours de la Chouette » à Dijon : Le parc Darcy. L'ambiance sonore de ce lieu était représentative pour le début de cette recherche par rapport aux propositions de médiation découvertes dans les villes et en tant que point de départ établi par le circuit du parcours.

Il faut préciser que cette application ne proposait pas de documents sonores (comme c'est le cas de l'application « Balades des gens célèbres » à Besançon) et cela a motivé, lors de nos expériences de visite, à garder des traces sonores des lieux parcourus afin de les mettre en dialogue avec les rendus des expériences de visite et les témoignages des usager·ère·s sollicité·e·s.

51 La réflexion sur la condition sonore a été mise en valeur grâce à la participation à l'École d'été « Politiques des ambiances urbaines 2 : La condition sonore », se déroulant à Vaulx-en-Velin entre le 2 et le 6 septembre 2019. Cette école rassemblait 25 masterant·e·s et doctorant·e·s autour d'une recherche pluridisciplinaire visant à interroger les rapports entre : cultures urbaines (pratiques, modes d'habiter, usages et identités constitutives de l'espace urbain) et cultures médiatiques (le son de la ville et la matérialité sonore qui structurent l'espace urbain et leur appréhension sensible par le biais des représentations médiatiques, du design urbain, de la polyphonie linguistique, des silences, etc.).

Ainsi, ce bref document enregistré sur téléphone portable rendait compte de la matérialité sonore du premier lieu proposé par le parcours. Il entrait en dialogue avec les premiers retours des participant·e·s et leur expérience intime avec l'espace : les souvenirs des activités dans le parc et la pratique de l'espace au quotidien comme un lieu naturel au milieu de la ville. Il s'agit ici de mettre en avance le lien (de complémentarité ou d'opposition) entre l'amplification de l'ambiance du lieu (la pratique subjective et la mémoire intime des espaces) et les contenus proposés par l'application elle-même.

De cette manière, les activités, les ateliers et les conférences de l'école d'été ont donné le cadre pour découvrir un nouveau terrain à partir de la visite de Vaulx-en-Velin et des outils de captation et d'immersion au Planétarium, lieu de présentation du rendu final du travail d'observation et analyse de l'espace urbain effectué par équipes.

Le processus impliquait ainsi :

- Identifier une problématique (enjeux socio-politiques et des représentations)
- Faire des observations et des restitutions croisées des ambiances avec les équipes encadrantes.
- Collecter des données/traces (entretiens auprès des habitant·e·s et ambiances sonores des espaces).
- Catégoriser des registres sonores.
- Tester/Échanger en groupe sur les données collectées.

En fin, cela amenait à un processus d'écriture d'un court projet par équipes, au sein une démarche itérative entre le terrain, la problématisation et la production de la narration sonore pour faire une présentation-débat final au Planétarium.

De cette manière, lors de cette école d'été, les conférences, les enquêtes de terrain et l'élaboration de projets en groupe ont permis d'aller à la rencontre des ambiances urbaines sonores et des habitant·e·s de la zone. Cela a rendu possible de vivre une étape de sensibilisation face aux problématiques soulevées lors des entretiens : l'abandon des espaces, l'industrialisation du quartier, les lieux (non)adaptés pour les enfants, l'isolement par rapport à l'accès aux moyens de transports, les clichés concernant le vandalisme de la zone, les promesses sociales des urbanisations et de transformation/innovation

dispositifs de visite et témoignages médiés

du quartier, la tâche d'associations et de collectifs pour recréer des espaces de rencontre et d'aménagement des zones de sociabilité, parmi d'autres.

Le processus de cette expérience, dont les résultats ne font pas partie de ce travail, a motivé la réflexivité sur la démarche méthodologique de cette recherche et sur la compréhension des objets et sujets de cette étude.

Il existait l'opportunité de faire la prise de son et des entretiens afin de collaborer en équipe et de faire une création sonore, visuelle ou audio-visuelle, rendant compte des expériences d'observations et d'appropriation des espaces parcourus lors de la formation. Ces rendus ont été présentés dans le Planétarium de Vaulx-en-Velin afin de partager les différentes problématiques explorées au sein de la condition sonore des lieux.

4.3.4.5 *Formes et enjeux divers de la médiation*

Dans le cadre de cette expérience de l'école d'été et de la condition sonore, il s'agit de revenir ici sur un point qui a enrichi le regard par rapport à l'objet d'étude de cette recherche : considérer que la médiation porte en elle-même un sens et une valeur fluide mais qui s'inscrit dans un lieu concret et vise un public et des éléments à proposer. Cela potentialise ainsi la production d'objets culturels qui donnent à entendre des formes et des enjeux divers.

De cette manière, produire, réagir et rêver, constituent la problématique de la compréhension des imaginaires construits et médiés des territoires. Le choix des objets culturels motive la dimension interprétative du public pour leur appréhension.

Il faut retenir également de cette expérience, dans le cadre de l'analyse de la condition sonore, que le saisissement du sens, véhiculé par une médiation (humaine ou technologique), passe par l'action de l'agencement des clés de lecture et de l'aspect cognitif de l'écoute.

C'est ainsi que d'autres domaines médiatiques engagent la construction d'un public et des communautés éphémères de l'expérience. Cela est possible à partir du croisement de postures et de sensibilités notamment de la modalité collective de la réception.

4.3.4.6 *Matérialité et représentation de l'espace sonore*

Dans le cadre de ce travail de thèse, les différentes modalités de la réception des expériences des ambiances urbaines (par le son, l'image, la vidéo, la représentation de récits cartographiques) demandent la réflexion sur les espaces sonores au niveau de la conception, de la médiation et de la pratique des usager·ère·s pour se les approprier.

Dans ce sens, analyser l'espace sonore, dans sa matérialité (le son de la ville) et dans sa représentation symbolique de l'expérience urbaine (les liens intimes et collectives de la pratique des lieux), permet de trouver dans le son, en complément à d'autres type de médiations, une entrée privilégiée pour questionner la prolongation du statut de l'espace urbain, au sein d'une perspective commobile.

Tout cela entre en dialogue avec les problématiques relevant du saisissement d'une réalité sonore qui est recrée, ignorée ou amplifiée en permanence et qui fait partie des modalités d'interaction avec les espaces et les pratiques urbaines des individus.

4.3.4.7 *Espaces sonores : outil de lecture du territoire*

L'espace sonore urbain est marqué par une temporalité : il est compris en tant qu'un espace discret voire discontinu, hétérogène et métabolique permettant l'émergence de figures, sens, permutations et combinaisons qui ne sont pas durables.

Écouter un lieu devient ainsi une façon de le comprendre et d'en révéler sa spécificité spatiale, territoriale et social (Chelkoff et Laroche, 2019). Pour Grégoire Chelkoff et Sylvie Laroche, la dimension sonore devient ainsi un outil de lecture du territoire et des espaces construits.

Il faut également mentionner que ce qui est considère comme les formes sonores perçues sont d'abord du temps et que leur perception permet la complémentarité de l'espace « vu » face à l'espace « entendu ». La temporalité devient ainsi le caractère le plus remarquable d'un espace sonore (Augoyard 1991, 2013).

Au-delà des parcours sonores, cette dimension d'analyse peut être illustrée à partir de la « carte sonore », en tant qu'objet concret de représentation audible d'un paysage et outil pédagogique d'analyse de la ville et d'ouverture à l'écoute

(Regnault, 2015). Selon Cécile Regnault, cela implique de partir de l'identification des unités auditives paysagères (entités spatio-temporelles) afin de repérer les indices sonores de l'occupation et des pratiques des lieux.

Ce processus implique notamment les phases d'écouter, collecter et composer autour des ambiances urbaines dans le but de re-crée et de donner forme à la matérialité sonore issue des captations et rendant possible l'éveil à l'écoute de paysages.

Penser le lien entre espace et son permet ainsi de se questionner sur la pluralité d'échelles et de modes de composition, d'expérimentation et d'interaction par et sur les espaces sonores et les possibles agencements (Faburel et al., 2015).

Dans cette perspective, les stratifications temporelles sont potentiellement porteuses de significations particulières vers la projection des espaces non seulement dans leur pratique in situ, mais aussi au niveau de leur communication et diffusion à court, moyen et long terme, auprès des pratiquant·e·s des espaces de la ville.

Les injonctions du numérique rejoignent ainsi la problématique et les objectifs de ce travail de thèse qui visent à analyser et comprendre le statut de l'espace à l'ère de parcours de communication en situation de mobilité, notamment à partir des pratiques et de dispositifs de médiation dans la ville. La continuité de cette réflexion sera donc abordée dans le point suivant.

4.4 Les injonctions du numérique : médiations et discours institutionnels

La question sur les injonctions du numérique est une perspective d'analyse qui a été traitée et développée lors d'une communication au Colloque Scientifique Ludovia 2020⁵². Cette entrée thématique a permis de réinterroger l'analyse de parcours en contexte numérique aux yeux des contenus et des pratiques véhiculées par des propositions de visite médiées et/ou impliquant des dispositifs numériques.

52 Le support de la présentation est accessible sur le site « Culture numérique » proposé par les organisateur·rice·s du colloque : <http://culture.numerique.free.fr/index.php/espace-de-publication/112>

4.4.1.1 Le cas des applications mobiles et des parcours en ligne

Il s'agit ainsi d'interroger les médiations et/ou discours institutionnels impliqués dans la conception des applications mobiles et des parcours en ligne étudiés dans cette thèse notamment pour continuer à analyser la dimension expérientielle du numérique en situation de visite (Martínez Agudelo, 2020).

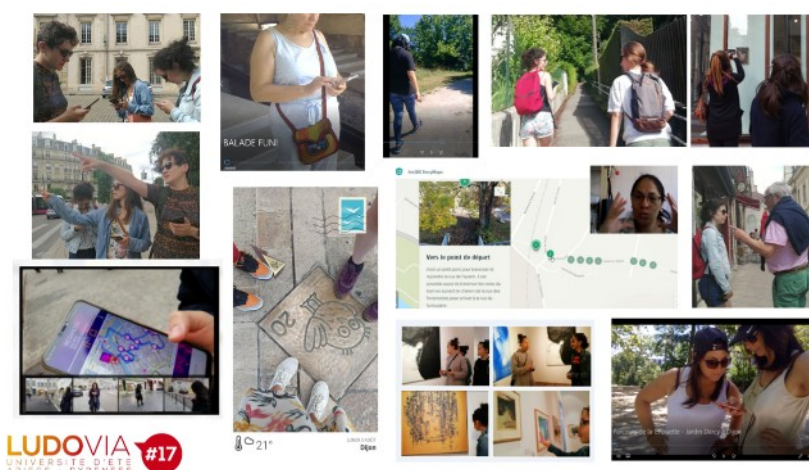


Figure 90 : Capture d'écran du support de la présentation Ludovia 2020 qui regroupe en images les expérimentations mises en place

4.4.1.2 Dimension réflexive liée à l'injonction

Dans ce cadre, la notion d'injonction devient un axe implicite dans la démarche de ce travail et illustre les questionnements sur les choix institutionnels qui président la création de ces applications. La dimension réflexive liée à l'injonction permet ainsi de réfléchir :

- aux conséquences sociales de ces dispositifs et de leur réception dans l'espace social,
- à la question de la création de sens (à des fins institutionnelles, touristiques, sociales et de prolongation des symboles patrimoniaux) celle-ci étant porteuse d'injonctions,
- et à demander qui en décide, de quelle façon et pour quel résultat.

En outre, l'importance de réinterroger la notion du parcours est constatée vers l'identification de ce qu'il prescrit et ce qu'il proscriit dans l'appréhension de l'espace urbain. L'espace urbain devient ainsi :

- formaté par les impositions propres du parcours,
- réinventé par les médiations humaines, culturelles et technologiques mises en place
- et actualisé par la pratique des individus lors des expériences de visite.

Ces injonctions illustrent également d'une part le besoin de faire dialoguer les médiations et les contenus des propositions de visite et, d'autre part, la possibilité de création des parcours associatifs. Cela permet d'interroger différents types de médiations sur un même fragment du territoire et dans une même expérience de visite comme cela a été illustré dans les étapes de conception et réalisation de la première période cycloïde.

4.5 Synthèse de la deuxième période cycloïde : sujets et objets de la médiation

La synthèse des expériences avec les applications mobiles choisies à analyser permet de retracer les éléments essentiels des expériences de visite des participant·e·s. Les protocoles mis en place deviennent un guide pour la découverte des pratiques dans l'espace urbain médié par le numérique. L'approche sémio-pragmatique permet de mettre en relation les contenus proposés dans les applications avec les éléments mis en relief par les participant·e·s lors de leur visite. L'enregistrement audiovisuel partiel, à l'aide d'un téléphone portable, et l'analyse de l'usage des dispositifs de visite rend possible l'identification des moments représentatifs de la déambulation des participant·e·s. Cela prolonge ainsi l'interrogation sur l'objet de recherche dans les lieux pratiqués.

4.5.1 Catégories pour l'analyse de parcours de visite avec application mobile

C'est ainsi qu'à partir des rendus des expériences exploratoires et des dispositifs numériques étudiés pour appréhender l'espace, cinq catégories ont été retrouvées. Elles permettent d'analyser les parcours de visite, à l'aide d'une

application mobile ou d'un dispositif impliquant l'appel à des contenus numériques en situation de mobilité :

- 1) L'insertion de l'espace projeté
- 2) La découverte des liens entre les lieux et les usages
- 3) L'appréhension de l'espace en mouvement
- 4) La question de l'accès aux lieux et le besoin d'une mise à jour des informations (sur la carte et/ou les interfaces proposées).
- 5) Le rôle des médiateur·rice·s spontanée·s de la ville.

4.5.2 Retour théorique sur les écrans de navigation

Afin d'inclure la compréhension de nouvelles formes de navigation des espaces par les biais des médiations socio-techniques, cette thèse s'appuie également sur les concepts véhiculés dans l'étude de Nanna Verhoeff (2012) prolongeant sur ce point la réflexion théorique pour les expérimentations à venir. L'auteure part d'un ensemble de questions fondamentales sur les écrans de navigation, notamment :

- sur les formes de mobilité urbaine que l'on rencontre lorsque nous retraçons les pratiques que les écrans mobiles permettent,
- et sur comment les écrans mobiles nous défient à repenser la relation entre l'utilisateur·rice et entre l'espace à l'écran (on-screen) et l'espace hors écran (off-screen).

Nanna Verhoeff vise ainsi à évaluer les rouages de la navigation performative par rapport au type de vision qu'elle semble exiger pour son fonctionnement (Verhoeff, 2012, p.136). Cette exigence est associée au processus de visualisation impliqué dans les usages concrets. Il s'agit des expériences de visite des lieux (en/hors ligne) par le biais d'un dispositif socio-technique ou d'un autre type de médiation technologique et/ou humaine.

4.5.3 Prolongement des questionnements

Cette réflexion amène des questionnements complémentaires au sein de cette recherche : comment l'intégration de nouveaux dispositifs numériques dans la pratique des usager·ère·s de/dans la ville modifie-t-elle leur expérience sensible de/dans l'espace urbain ? Comment analyser cet objet hybride (la ville, les

268 Donner du sens aux lieux à l'ère des parcours commobiles :
dispositifs de visite et témoignages médiés

lieux, l'espace urbain) pour le (re)penser à partir des expériences de visite des individus en situation de visite/navigation en ligne ?

Pour tenter d'y répondre l'approche choisie a été de développer une application spécifique permettant aux usager·ère·s de parcourir un espace en situation écologique. Toutefois, dans le contexte du 1^{er} confinement de 2020, le choix s'est orienté sur la proposition d'un parcours en ligne qui a été adapté par la suite sous forme d'application mobile. Bien évidemment, les observations diffèrent des visites in-situ. Ainsi, le chapitre suivant réorientera et mettra en pratique ces questionnements à partir de la proposition d'un parcours en ligne conçu et proposé à des usager·ère·s pendant le confinement.

Chapitre 5 Le cas du funiculaire : Parcours « Il faut qu'il revienne »

Ce chapitre a pour objectif de présenter le lieu choisi à analyser pour la continuité de cette étude suite à la période de confinement : le funiculaire de Beauregard-Bregille à Besançon. Tout d'abord, l'objectif est de rendre compte de la façon dont ce lieu est devenu un point d'intérêt pour cette recherche. Dans un second temps, la description du rôle du Conseil Consultatif d'Habitants (CCH) et de l'association « Les Amis du Funiculaire » permettent de mieux comprendre les problématiques associées à ce lieu du patrimoine bisontin.

Ensuite, les effets du confinement sur la recherche-action sont développés et notamment la façon dont il a reconfiguré (et motivé à renégocier) les pratiques prévues dans l'espace urbain. D'une contrainte remettant en cause la notion de dispositif de visite *in situ*, le confinement a permis également de réinterroger la commobilité.

Enfin, ce chapitre présente la proposition originale de parcours proposé et son évolution. Cette proposition est une visite en ligne conçue sur Story Maps™ pendant le confinement (« Il faut qu'il revienne») puis son adaptation en situation écologique. Cela permet d'aborder le recadrage de l'étude, les protocoles de conception et création mis en place et les premiers résultats suite aux expérimentations menées.

5.1 Rencontre avec le site : le funiculaire de Beauregard-Bregille

Le premier contact avec ce lieu du patrimoine bisontin a eu lieu lors des Journées Européennes du Patrimoine (JEP) début de la deuxième année de thèse, en septembre 2019⁵³. La participation à la « Balade Art Nouveau » proposée par le conseil consultatif d'habitants à Bregille a permis de connaître le funiculaire et ses alentours. La rencontre avec ce site peu connu du patrimoine bisontin a motivé ainsi à l'explorer et à l'interroger.

53 Intéressée par la découverte de nouveaux espaces dans la ville de Besançon et en réfléchissant sur le chemin et les actions à poursuivre pour ce travail de recherche, j'ai assisté à une proposition de parcours intitulée « Balade déambulatoire Art Nouveau » dans le quartier de Bregille à Besançon. Ce parcours, proposé par le CCH de Bregille, Près de Vaux, Clairs-soleils et Vareilles, permettait d'avoir un aperçu de l'ensemble du quartier et de ses constructions appartenant à l'époque Art Nouveau. Le funiculaire de Beauregard-Bregille est lui-même art nouveau.

5.1.1 Observation participante de la « Balade déambulatoire Art Nouveau »

L'observation participante de cette balade constitue la première approximation sensible au funiculaire en tant que lieu du patrimoine bisontin⁵⁴. Cette expérience déambulatoire a permis d'identifier également l'inscription du funiculaire dans une zone concrète de la ville (le quartier de Bregille) et d'interroger son rôle pour ses habitant·e·s.

De plus, cette balade sortait du cadre géographique des circuits de visite proposés au centre-ville. Cette caractéristique permettait une nouvelle entrée pour questionner l'espace urbain de la ville et d'autres médiations urbaines accessibles au public.

Ce contexte motive la recherche d'informations et de références sur le contexte de l'évolution de ce lieu patrimonial et la mise en relation avec les personnes impliquées dans sa sauvegarde. L'objectif était de mieux appréhender la situation du funiculaire et le type de médiations déjà mises en place dans la ville pour sa reconnaissance et valorisation.

Après cette expérience de découverte du funiculaire de Beauregard-Bregille à Besançon, les services de l'Office de tourisme ont été contactés dans l'objectif d'obtenir les coordonnées des organisateur·rice·s de la « Balade Art Nouveau ». Cela a permis de contacter un des membres de la commission de patrimoine du conseil consultatif d'habitants de Bregille et organisateur des balades lors des JEP (Patrick Dignac, Vice-Président de l'association « Les Amis du Funiculaire »).

54 Les deux gares, la machinerie et la voie du Funiculaire sont inscrites aux monuments historiques par arrêté du 27 janvier 2011 (sur proposition de l'association « Les Amis du Funiculaire » en 2007). Le funiculaire est classé à l'Inventaire de monuments historiques en 2021. Il est important de préciser qu'un monument historique est un immeuble ou objet mobilier recevant un statut juridique destiné à le protéger, du fait de son intérêt historique, artistique, architectural mais aussi technique ou scientifique. Il existe deux niveaux de protection : un monument peut être « classé » (à niveau national) ou « inscrit » (à niveau régional). En 2020, la région Bourgogne-Franche-Comté possède un total de 3650 monuments historiques dont 1141 sont classés. Source : [Patrimostat \(2021\)](#). Ministère de la culture. Pages 7 et 40.

5.1.2 La commission du patrimoine

Le rendez-vous mi-octobre 2019 avec Patrick Dignac a permis d'obtenir plus de détails concernant le funiculaire, son histoire, ses problématiques, la conception concrète de la « Balade Art Nouveau » et la réception du public lors de activités que le CCH programme au cours de l'année.

L'entretien semi-dirigé (retranscription en annexe p. 567) a pu être enregistré à l'intérieur de la voiture de la gare basse du funiculaire à laquelle on n'a accès que lors des Journées Européennes du Patrimoine (JEP).

Les points principaux de cet échange seront repris par la suite. Cela permet de donner un sens à l'étude de ce site et d'évoquer la problématique du lieu au sein des enjeux du patrimoine et de sa valorisation auprès de différents groupes sociaux impliqués.

5.2 Le CCH de Bregille et « Les Amis du Funiculaire »

Lors de la rencontre avec Patrick Dignac, il a été possible de faire une visite commentée du funiculaire et de la machinerie de la gare haute pour mieux comprendre son état actuel (abandon et non fonctionnement). Cela a permis par la suite d'aborder l'engagement et les propositions de l'association « Les Amis du Funiculaire » visant à la réhabilitation de ce lieu du patrimoine bisontin et à sa valorisation auprès des habitant·e·s du quartier et du public depuis 2005.

Lors de l'entretien, plusieurs thématiques ont été abordées pour mieux positionner l'intérêt sur ce lieu du patrimoine bisontin. Cela a permis de situer la proposition de visite explorée lors des JEP et le rôle de ses intervenant·e·s et promoteur·rice·s.

Ces sujets seront repris pour rendre compte de l'inscription de la « Balade Art Nouveau » par rapport au lieu et à ses problématiques. Il était important au départ de connaître la motivation et/ou le besoin de conception et de création de la « Balade Art Nouveau » dans le cadre des propositions du CCH, ainsi que la relation avec l'association et les JEP. Différents extraits de l'entretien avec Patrick Dignac permettent ainsi de circonscrire ces éléments.

5.2.1 Le Conseil consultatif d'habitants

Le CCH, en tant qu'un dispositif légal de la ville et une instance de démocratie participative⁵⁵, a été mis en place dans le cadre de la loi de participation citoyenne⁵⁶ évoquée par Patrick Dignac. Il est membre du CCH Bregille⁵⁷ depuis 2005 et il explique le rôle de ce dispositif :

« ... le CCH est un conseil consultatif d'habitants... on est censé d'intervenir dans le cadre de la consultation que les élus veulent bien nous accorder, nous dépendons du service de démocratie participative, dans le cadre de la recherche de la participation citoyenne pour pouvoir débattre sur la finalité et l'efficacité des actions dans le quartier (...) le CCH a aussi d'autres rôles et d'autres centres d'intérêt qui visent des problématiques du quartier et la commission du patrimoine à laquelle j'appartiens, est une des plus actives parce qu'il y a une matière à dire et surtout à faire des choses... ».

Patrick Dignac précise comment le dossier du patrimoine, et spécifiquement celui du funiculaire, justifie le rôle et les actions du Conseil consultatif d'habitants et notamment la place de la proposition de la « Balade Art

55 Les CCH ont succédé aux Conseils de Quartier mis en place en 1996. L'article [L2143-1](#) du code général des collectivités territoriales, chapitre III (participation des habitants à la vie locale) précise que : « Dans les communes de 80 000 habitants et plus, le conseil municipal fixe le périmètre de chacun des quartiers constituant la commune. Chacun d'eux est doté d'un conseil de quartier dont le conseil municipal fixe la dénomination, la composition et les modalités de fonctionnement (...) Les communes dont la population est comprise entre 20 000 et 79 999 habitants peuvent appliquer les présentes dispositions. Dans ce cas, les articles [L. 2122-2-1](#) et [L. 2122-18-1](#) s'appliquent. ». Version en vigueur depuis le 23 février 2014.

56 « Les Conseils consultatifs d'habitants sont des espaces d'information, de dialogue et d'échange entre les habitants, les élus et les services de la Ville de Besançon (...). Ils permettent aux habitants de participer à la vie de leur cité sur un ensemble de thèmes et de sujets intéressants tels que : les déplacements, les projets d'urbanisme, le lien entre les habitants ». Source : <https://www.chaprais.info/2021/07/la-mairie-relance-les-cch-qui-veut-participer-aux-chaprais/>

57 La ville de Besançon est répartie en 13 CCH. Ils comptent plus de 450 bisontin·e·s qui, bénévolement, s'engagent pour la durée du mandat municipal à favoriser le « vivre ensemble » et améliorer la vie dans la cité. Durant leurs travaux, il·elle·s sont suivi·e·s par un élu municipal. Source : Magazine Mensuel d'information Besançon Votre Ville (BVV). Hors-série – juin 2011 <file:///C:/Users/user/Downloads/6578-1.pdf>

Nouveau », qui est organisée avec le concours d'un jeune amateur connaisseur du sujet :

« ... nous essayons de motiver par différents thèmes en l'occurrence celui qui nous intéresse ici c'est le thème du patrimoine, parce que évidemment le funiculaire fait partie du patrimoine, ça date de 1912⁵⁸ donc le dossier funiculaire est un dossier qu'on traite aussi dans le cadre du CCH et c'est dans ce sens là qu'on a rattaché la balade art nouveau puisque le funiculaire date de la période art nouveau d'ailleurs, il est art nouveau et c'est pour ça qu'on a organisée cette balade (...) ».

Sur ce point, il faut souligner également que le rôle du CCH de Bregille articule tant la participation citoyenne que la découverte des espaces du quartier et ses problématiques. Le CCH motive la mise en place des actions pouvant interpeller tant les habitant·e·s du quartier qu'un public plus large de la ville désireux de (re)découvrir un fragment du territoire.

5.2.2 Participation citoyenne

Les actions menées par le Conseil consultatif d'habitants ont également l'objectif d'une part de réussir à le rendre plus visible (ses projets et motivations) et d'autre part motiver la participation citoyenne. Cet extrait de l'entretien peut rendre compte de l'articulation entre ces aspects :

« (...) il y a un autre courant (du CCH), dont je fais partie, qui est plus orientée vers le pourquoi d'un CCH et comment on peut développer une idée de participation citoyenne (...) avec ces balades ... on les fait pour essayer de faire venir les gens, pour les faire justement s'approcher d'un dispositif qui est ouvert (...) ».

Pour prolonger ces idées, il mentionne par la suite qu'il faut un peu « se vendre » parce que sinon « les gens ne (nous) voient pas, ils (nous) connaissent pas ». Un des objectifs de la création des balades du CCH est ainsi de donner la parole aux habitant·e·s :

58 Le funiculaire entre en activité à partir de 1912 et la ligne fonctionnera jusqu'en 1987 malgré de nombreux problèmes financiers survenus au fil de son histoire. La voiture qui se trouve dans la gare base a été réhabilitée en 2007 et le site est entretenu par l'association « Les Amis du Funiculaire » en partenariat avec la Ville de Besançon.

278 Donner du sens aux lieux à l'ère des parcours commobiles :
dispositifs de visite et témoignages médiés

« ... la présence sur le terrain et les balades font justement partie de cette présence et c'est la cause ou ce qui devrait être la cause pour le conseil consultatif, donner la parole aux habitants (...) ».

Ces actions constituent ainsi un processus plus large qui cherche à donner la parole aux acteur·rice·s du territoire. Cela fait appel à des besoins associés aux problématiques et aux revendications du quartier. Il s'agit ainsi de comprendre la temporalité où s'inscrivent ces propositions et leur continuité.

5.3 Les balades du Conseil consultatif d'habitants

Les balades du CCH ont une ancienneté et une valeur au sein du quartier. À ce sujet, Patrick Dignac précise que :

« (...) ça fait plusieurs années qu'on fait ces balades parce qu'on a trois autres balades sur notre secteur... on a fait trois balades dans lesquelles ont demandé la présence des habitants du quartier... dans les balades on a eu des gens de toute la ville (...) ».

Ainsi, le CCH est un dispositif de participation citoyenne et devient à la fois une médiation entre les habitant·e·s et le quartier. Ces actions, dont les balades, permettent aux habitant·e·s et/ou visiteur·euse·s de découvrir et de se réapproprier les lieux du quartier. Cela passe notamment par la reconfiguration de l'expérience des habitant·e·s avec leur espace de vie ou de visite.

5.3.1 Retours des propositions

Par rapport aux retours des participant·e·s aux balades proposées par le CCH, Patrick Dignac rend compte de la dynamique de ce qui se passe suite à leur mise en place. Cette dynamique regroupe des motivations, des attentes, des actions entreprises dans le quartier et notamment le cas concret du funiculaire. Patrick Dignac mentionne également l'intention ludique et convivial de ces balades :

« (...) on est quand même dans une action un peu ludique, c'est amusant de faire des balades, d'ailleurs on a essayé toujours de leur donner un côté convivial... les retours des participants il y en a mais ça reste anecdotique (...) ».

Ainsi, cette absence de retour, motive les travaux de cette thèse à s'appuyer sur le funiculaire pour obtenir des retours sur la visibilité et l'appropriation de ce lieu du patrimoine.

5.3.1.1 Interlocuteurs : actions, services et public

Une autre problématique est soulevée avec la faible présence de jeunes dans ce type d'actions de réappropriation des lieux du quartier. Par contre, le rôle des bénévoles amateur·rice·s, qui font vivre les projets du CCH, devient essentiel pour mettre en place ces activités :

« (...) on fait comme on peut, on est des bénévoles amateurs, mais peu de jeunes ... donc on essaie d'apporter quelque chose (...) ».

En s'appuyant sur les balades, les bénévoles du CCH essaient de rendre visibles et de faire valoriser par les services de la ville des points retrouvés grâce aux parcours, comme des éléments du patrimoine naturel de la zone, certains parfois en état d'abandon. À ce sujet, Patrick Dignac mentionne que :

« (...) concernant les balades, on a constitué les dossiers et on sollicite les services de la ville, diverses d'ailleurs, pour essayer de poser des points d'interrogation sur des points précis qui ont été sauvés pendant ces balades... il y a par exemple une petite source pas très loin d'ici qui a été oubliée (...) on essaie non pas de la remettre dans l'état... mais de dire qu'il y a une source et qu'elle existe toujours et il faut peut-être valoriser la source avec le patrimoine vu qu'elle est dans un état d'abandon... ».

La mise en relief de ces éléments lors de balades éveille également la curiosité du public, ce qui permet de promouvoir de nouveaux centres d'intérêt face à la découverte du territoire :

« (...) chaque fois qu'on montre ça (le cas de la source d'eau), à des gens qui ignorent, ils disent ... ah mais je ne savais pas, donc il y a une espèce de curiosité (...) ces petites choses se regroupent et ça fait un centre d'intérêt (...) ».

Pour ce qui est des processus de conception des balades et les objectifs ou projection de ces propositions, Patrick Dignac mentionne l'objectif de pouvoir formaliser ces circuits dans la ville :

280 Donner du sens aux lieux à l'ère des parcours commobiles :
dispositifs de visite et témoignages médiés

« (...) notre idée de base, on sait pas si ça aboutira, mais c'est que ces balades elles deviennent des circuits formalisés pour pouvoir les utiliser comme circuits et tout ça c'est notre objectif (...) ».

Il explique également la difficulté d'obtenir la validation ou la continuité de ses propositions de balade auprès de services de la ville, notamment pour les inclure d'une manière plus formelle auprès des offres touristiques à Besançon :

« (...) il y a déjà pas mal de balades qui existent même sur la ville (...) de créer encore un nouveau circuit les services qui s'en occupent sont pas trop favorables (...) l'idée est d'arriver avec des arguments pour cadrer notre travail (...) ».

Il se pose ainsi la problématique des interlocuteur·rice·s réel·le·s et potentiel·le·s pour ce type de propositions et comment réussir à les articuler à leur projet et à la valorisation du « petit patrimoine ». À ce sujet, il mentionne la réaction des gens, le rôle qui jouent les associations plus ciblées sur les problématiques qu'ils traitent et le maintien du lien avec le public :

« On est toujours surpris de la réaction des gens, les gens sont emballés, mais après ils ne restent pas (...) on essaie d'obtenir des choses qui nous semblent aller dans la valorisation du petit patrimoine (...) ».

« (...) il n'y a pas de choses qui s'installent vraiment après la balade comme du type on va vous recontacter (...) ».

« (...) quand on travaille avec des associations qui sont très ciblées sur nos problématiques ça donne du corps au CCH, des échanges et on s'aperçoit qu'il y a des choses qui se font et qu'il y a plein de choses à faire et que tout contribue (...) ».

Ainsi, le besoin de trouver des interlocuteur·rice·s ayant un lien avec les problématiques associées aux propositions de balades du CCH s'impose. Il s'agit notamment de prolonger des échanges avec des personnes intéressé·e·s à contribuer à la valorisation des propositions du CCH. Dans le cas spécifique de l'association « Les Amis du Funiculaire », il existe également l'intérêt de la valorisation du patrimoine et de la prolongation des actions auprès du public.

5.3.1.2 L'association « Les Amis du Funiculaire »

Afin de comprendre l'histoire et le rôle spécifique de l'association « Les amis du funiculaire »⁵⁹, ainsi que la projection de ses actions et propositions de visite, d'autres extraits de l'entretien avec Patrick Dignac (Vice-Président de l'association) sont repris par la suite pour mieux comprendre les enjeux du site depuis la création de l'association en 2005 par son Président Alexandre Jury⁶⁰ :

« Le funiculaire est en protection depuis 2005, année de la création de l'association Les Amis du Funiculaire par un jeune étudiant bisontin (Alexandre Jury), il est toujours le président. On a obtenu en 2007 la restauration de la voiture⁶¹ dans laquelle on est ici aujourd'hui (jour de l'entretien), donc ça a été fait (la restauration de la voiture), mais ce n'est pas ça la finalité. »

Ainsi, au niveau des intérêts et contraintes pour la mise en fonctionnement du funiculaire et les conditions concrètes de son état actuel⁶², il précise que :

« Nous, ce qu'on voudrait, c'est de le voir en fonctionnement, mais il y a évidemment des intérêts, il y a aussi des contraintes extrêmement lourdes, financières. Dans ce moment, on est plutôt dans des configurations défavorables pour la remise en état ... il y a le problème d'argent évidemment... on a le budget mais s'il n'y a pas un projet suffisamment bien construit (...) ».

Il est repérable également l'importance accordée par l'association à la construction d'un projet qui permettrait de donner une valeur ajoutée ou bien un autre propos à la réhabilitation du funiculaire, au-delà de la restauration du site. Cela rend compte également de la trajectoire (des motivations et des besoins) de l'association pour faire vivre ce lieu du patrimoine :

59 Site officiel de l'association : <http://lesamisdufuniculaire.hautetfort.com/>

60 L'association a pour motivation d'être le garant de la mémoire historique et le partenaire actif d'un projet de sauvegarde du Funiculaire de Bregille. Elle vise à réhabiliter le Funiculaire, équipement unique en Franche-Comté et dans le Grand Est, afin de transmettre aux générations futures le témoignage historique qu'il incarne, et contribuer à enrichir le patrimoine technique et industriel régional.

61 « Quand le funiculaire retrouve sa voie, reportage sur France 3 suite à la restauration en 2007 : <https://www.dailymotion.com/video/x3708b>

62 Mise à jour : Le rapport diagnostique de l'étude de faisabilité pour la remise en fonctionnement/service du funiculaire est en cours en octobre 2022. L'association poursuit la recherche de financement auprès des organismes régionaux.

282 Donner du sens aux lieux à l'ère des parcours commobiles :
dispositifs de visite et témoignages médiés

« (...) on a travaillé sur des projets touristiques avec plus au moins de bonheur (...) on a 15 ans d'existence, toujours avec la même structure, 300 adhérents, mais les gens... si ça bouge pas, les gens partent vite, ils oublient de payer leurs cotisations (...) ».

Le funiculaire génère de la sympathie chez les personnes qui l'ont connu, mais aussi chez ceux-elles qui le découvrent pour la première fois. Pourtant, cela ne concrétise pas d'actions pour sa réhabilitation effective.

À ce propos, et face à la problématique actuelle du funiculaire, au milieu des efforts pour réussir à avoir la remise en état du site, Patrick Dignac souligne que :

« ...On a beaucoup de sympathisants parce que ce funiculaire génère un mouvement, un courant de sympathie et même affectif pour les gens qui l'ont connu, mais ça suffit pas (...) on se trouve dans la problématique de la gare du haut qui est à l'état d'abandon, mais qui appartient au Grand Besançon vital de logement social, mais qui souhaite s'en défaire, au sens économique du terme, parce que pour eux c'est une vieille roue, pas une autre chose, donc il faut qu'il se passe quelque chose ... ».

Cependant, il mentionne que ce n'est pas le manque de diffusion de la problématique associée au funiculaire qui est au milieu de ce qui reste à faire pour demander sa remise en état :

« (...) avec le bruit qu'on fait on a une aura médiatique assez importante, cette année pas trop, mais la dernière il y a eu des reportages importants, on a même eu plusieurs fois des reportages nationaux⁶³ à telle point que la région s'est montrée intéressée et s'est portée pour soutenir notre projet donc on travaille actuellement sur le projet pour trouver du financement pour les études et puis après les études la région se portera autour de table (...) »

Patrick Dignac situe également l'état du funiculaire de Besançon par rapport aux autres funiculaires en France et la sensibilisation intergénérationnelle face à son état actuel :

« (...) il y a trois funiculaires en France⁶⁴, deux réhabilités sauf le nôtre, il y a des gens du quartier qui sont sensibilisés, mais les

63 Reportage France 3 Bourgogne Franche-Comté : <https://www.youtube.com/watch?v=m5Fm6SrYf-E>

nouvelles générations pensent plutôt à... il faut laisser la place plutôt pour faire du parking donc (...) ».

Par rapport aux propositions potentielles ou déjà explorées pour la remise du site, il mentionne l'intervention d'artistes qui ont choisi le site du funiculaire (les voies et la gare haute) comme lieu de création :

« (...) une année, dans le cadre d'une manifestation de la ville sur la musique, des créateurs un peu originaux sont venus, donc en haut ils ont installé un truc de production de son étrange voilà et l'artiste il aimait bien parce qu'il s'est installé dans la voie, le côté encaissé, il disait qu'il y avait un son qui lui plaisait bien ... dans les animations qu'on envisage, il y aura des choses de cet ordre là et on a des pistes en jeu (...) »

Enfin, Patrick Dignac souligne l'objectif concret des actions et ce qui est recherché pour la continuation des projets inscrits dans le cadre de l'association et de la commission du patrimoine du CCH :

« (...) il faut oublier de faire revivre le funiculaire tout seul, il faut trouver un motif, et le motif est le plateau Beauregard qui est tout en haut, nous on a plusieurs projets, on présentera plusieurs choses aux gens qui feront l'étude qui sont de l'animation, protection de la nature et voilà c'est un gros travail... des projets liés au petit fort ou bastion qui est de forme octogonale en haut ça serait une idée, faire des présentations, motiver les gens à monter et avoir une expérience différente, voilà ! ».

Cette rencontre a permis d'une part de mieux situer le funiculaire de Bregille comme lieu du patrimoine, d'autre part d'identifier les problématiques associées à sa possible restauration, et enfin de mettre en évidence les actions pour rendre visible ce fragment du territoire. Patrick Dignac a fourni également des documents nécessaires de support sur le site et les balades. Cela a permis de

64 En France il y a plusieurs funiculaires en activité commerciale (stations de ski, Le Havre Montmartre, Laon, Pau...). Par contre, il n'existe que 3 funiculaires classés au titre de monuments historiques : Le funiculaire de d'Évian-les-Bains, le funiculaire du Capucin Mont-Dore et le funiculaire de Beauregard-Bregille. Ce dernier est inscrit en 2011 et classé en 2021. L'association des funiculaires de France compte au total 19 funiculaires (soumis à la réglementation RM5). Source : <https://www.funiculaires-france.fr/>

dispositifs de visite et témoignages médiés

mieux comprendre les problématiques inscrites à ce sujet pour une possible proposition de balade associée à cet endroit de ville.

Ainsi, à travers cette découverte de ce site patrimonial et pour les objectifs de cette thèse, il est apparu pertinent de connaître les rendus des balades proposées par le CCH. L'objectif est d'identifier la façon dont le funiculaire est abordé (comme un élément de plus du quartier ou bien comme un point central des propositions de parcours). Cela justifiera notamment le choix de créer un dispositif de visite sur ce site.

5.3.2 Propositions de balades précédentes du CCH Bregille

Il s'agit sur ce point de présenter une synthèse des parcours proposés précédemment dans la zone, avant le début de cette thèse, dont les rendus ont permis de faire un bilan sur :

- les propositions déjà mises en place,
- les éléments explorés ou à explorer concernant le patrimoine du quartier (dont le funiculaire)
- et les liens avec les objets et/ou les points mis en relief lors des visites.

5.3.2.1 Objectifs des balades

Les balades proposées par le CCH visent à regrouper et rencontrer le plus grand nombre possible d'habitant·e·s pour avoir un inventaire partagé du quartier. Trois balades ont été organisées sur le thème de la pierre, du végétal et de l'eau. Les objectifs étaient d'amener le regard des habitant·e·s sur des éléments de patrimoine de leur quartier en apportant quelques connaissances. De cette manière, et afin de répertorier les quartiers de la zone, ils ont proposé des balades d'une durée de quatre heures environ, avec des temps de pause et un pot convivial autour de produits locaux en lien avec la visite.

Le 17 de juin 2017 le CCH a fait un inventaire du patrimoine auprès des habitant·e·s dans une balade intitulée « Redécouvrons Les prés des Vaux ! Partageons notre regard sur le quartier ». La même année, le 14 octobre 2017, ils ont proposé un autre parcours commenté autour du même sujet dans le quartier de Bregille, dont le point de départ était la gare basse du funiculaire. L'année suivante, le 26 mai 2018, ils ont proposé un parcours similaire dans le quartier Clairs-Soleils.

L'objectif principal de ces propositions était de partager leur regard sur les quartiers dans une ambiance de convivialité. Le CCH, dans le cadre de sa mission, visait à réaliser un inventaire de ce qui représentait le patrimoine pour les gens de la zone. Cela leur permettrait d'identifier des actions de restauration, de protection et/ou de valorisation pour améliorer la qualité de vie des habitant·e·s.

5.3.2.2 Rendus des balades

Le rendu des balades commentées et les documents de support de ces parcours (cartes, descriptions des étapes, photographies et commentaires des participant·e·s) ont été transmis pour ce travail par Patrick Dignac, en janvier 2019, afin d'avoir une idée des propositions déjà faites dans le cadre des activités créées et mises en place par les bénévoles et les membres de la commission du patrimoine du CCH.

La commission du patrimoine met en relief, dans leur compte rendu, le travail de recherche historique qu'il·elle·s désirent soumettre aux interlocuteur·rice·s potentiellement concerné·e·s. Ils visent un prolongement d'actions, en vue de préserver, restaurer et valoriser ces éléments patrimoniaux et de proposer une offre complémentaire aux circuits touristiques concentrés dans la boucle bisontine.

Parmi les commentaires des visites, l'importance est accordée à parcourir le quartier sous un autre œil en lien avec les éléments naturels qui font partie de la richesse et de la biodiversité de la zone. La question de la préservation des ressources naturels est mise en avant ainsi que la redécouverte des endroits oubliés ou négligés au quotidien.

Parmi les commentaires voici quelques remarques et points importants concernant le funiculaire que le compte rendu souligne :

- a)** L'état de la zone de croisement des voitures du funiculaire dite évitement.
- b)** Lors de la visite commentée (2017), les membres de l'association mentionnent aux participant·e·s le projet d'acquisition de l'ensemble de la gare haute par l'association et du lancement de l'opération de financement participatif qui y est adossé.

dispositifs de visite et témoignages médiés

- c) La notion de « Besançon les Bains » du 19^e et 20^e et l'existence de plantes datant de cette époque sont mises en relief lors des balades. Ce sont deux informations qui ont attiré l'attention des participant·e·s.
- d) La machinerie de plus de 100 ans n'attend que de reprendre du service.
- e) La poursuite du programme de la balade conduit le groupe au plateau de Beauregard, cet espace de plein air est flanqué d'un fort dit « Lunette d'Arçon » qui fait partie du système de défense de la ville, mis en place vers 1840. L'édifice militaire présente peu d'intérêt architectural mais l'emplacement offre un point de vue exceptionnel sur la ville et la citadelle. Les membres du CCH décrivent les idées d'aménagements possibles pour cet endroit, notamment avec un funiculaire en fonctionnement.
- f) Il se pose la question sur comment améliorer, pour les touristes et la population locale, la signalétique et la valorisation des itinéraires existants (ou à compléter) pour mieux mettre en avant et préserver ces points de vue remarquables, le bâti et la végétation qui deviennent rares au sein des villes.

5.3.2.3 Perspectives

Cette synthèse a permis ainsi de penser à la conception et création d'une proposition de visite sur le funiculaire. Il s'agit d'y inclure d'une part les besoins propres au site évoqués dans l'entretien avec Patrick Dignac et à partir des rendus des balades précédentes. D'autre part, les intérêts de ces travaux de thèse (pour explorer et faire découvrir un espace urbain autrement).

Il fallait ainsi pouvoir articuler les problématiques évoquées par l'association et explorer les modalités socio-techniques possibles et disponibles à mettre en place. Cela permettrait ainsi de contribuer dans ce processus de reconfiguration de cet espace inscrit dans le patrimoine de la ville et dans l'expérience des habitant·e·s de ce quartier qui l'ont connu et/ou qui aimeraient le voir fonctionner.

Ainsi, il s'agissait de préparer une expérience *in situ* permettant de valoriser ce site et de rassembler les éléments découverts grâce à la rencontre de l'association « Les Amis du funiculaire » et aux observations en situation écologique (prise de photographies, vidéos, rencontres avec les membres de l'association).

Le confinement 2020 arrive et la préparation de cette expérience s'est transformée à une proposition en ligne observée à distance. Cette reconfiguration de l'étude, dans un contexte pandémique, est abordée et justifiée par la suite.

5.4 Le contexte de confinement : renégociation des pratiques

Les choix méthodologiques de cette thèse sont traversés par un contexte particulier depuis 2019 (deuxième année de développement de cette recherche). En effet, la crise sanitaire mondiale a interpellé tous les domaines de la société modifiant les rapports des individus à la vie et à son devenir.

Ces circonstances ont influencé directement la manière de percevoir, vivre et projeter les espaces de vie au quotidien, le rôle des institutions (culturelles, éducatives, sociales), les groupes sociaux (les relations avec les autres et les processus de sociabilité) et nous-mêmes (en tant que des sujets traversés par des spatialités et temporalités qui définissent les connaissances, les affections et la manière de vivre et de se « commobiliser » dans la ville).

« Le confinement a fait exploser la consultation de médias, permettant à ces derniers de battre des records d'audience. Mais loin d'avoir révolutionné les usages médiatiques ou socio-numériques, la pandémie a plutôt accentué les mutations à l'œuvre de l'espace (public) en ligne » (Smyrnaio, 2020).

Dans ce contexte, comment analyser et donner du sens aux lieux quand les déplacements sont restreints, imprévisibles ou en mutation permanente ? Il sont en effet conditionnés par des restrictions sanitaires et par l'évolution de la pandémie et face à la possibilité/impossibilité de retrouver les espaces de vie et de sociabilité comme avant.

Le contexte pandémique a amené à privilégier (encore plus) des modalités d'information et de communication (avec les espaces habités et pratiqués au quotidien) via des médiations numériques (pour ceux·elles ayant la possibilité d'utiliser des dispositifs technologiques et/ou d'accéder à une connectivité numérique d'une manière fréquente/permanente).

5.4.1 Conditions socio-numériques du rapport à l'espace

L'accentuation d'une fracture numérique est significative et rend compte de l'ensemble d'écarts des pratiques constitutives des inégalités sociales (Granjon, 2011) et de l'accès limité aux services numériques pour tou·te·s. Ces conditions socio-numériques ont rendu possible une rapide configuration et réadaptation du rapport des individus à l'espace extérieur marqué par le besoin de continuer à trouver d'autres médiations humaines et/ou technologiques et de garder un lien avec des espaces impossibles à habiter et/ou à parcourir de la même manière.

5.4.1.1 Renégocier le rapport au « réel »

À ce propos, et face au rôle des dispositifs socio-techniques associés à ce contexte particulier de pandémie, un autre écho est retrouvé dans les idées de Stéphane Vial qui affirme que : « *chaque génération réapprend le monde et renégocie son rapport au réel à l'aide des dispositifs techniques dont elle dispose dans le contexte socioculturel qui est le sien* » (Vial, 2013, p. 145). Cela renvoie au constat que le contexte délimite les rapports de sens avec les lieux. L'appel à un type de médiation déterminé et son usage rendent compte ainsi des besoins concrets des individus.

Au niveau de la perception des espaces, cela amène une interrogation sur les possibles prolongations (de l'espace expérimenté) effectuées sous les conditions d'un contexte social altéré (ainsi que de la liberté de se déplacer) et à partir d'une motivation intrinsèque dirigée à se l'approprier autrement.

5.4.1.2 Habiter la « ville duale »

Revient ici la question de la fracture numérique associée au contexte de la crise sanitaire notamment aux yeux des inégalités sociales qui se sont accentuées et rendues encore plus visibles suite au premier confinement. Ainsi, la manière d'habiter la « ville duale » (Mollenkopf et Castells, 1991) a été un des changements les plus radicaux de l'espace urbain lors de la pandémie.

De même, la manière de vivre dans une « ville pandémique » (Armano et al., 2021) reflète les écarts des priorités et des besoins des groupes sociaux notamment au regard de ce qui est considéré comme indispensable (au niveau de services et de qualité de vie) pour continuer et adapter nos manières d'« être » dans un espace de vie, de l'habiter et de le parcourir.

5.4.2 Renégociation des pratiques spatiales

Dans le cadre de la réflexion de ce travail, il est pertinent de se demander : comment est-il possible de retracer ces nouvelles modalités d'appropriation de l'espace traversées par le contexte de pandémie ? Quel rôle jouent les médiations urbaines en ligne ou hybrides (avant et après les périodes de confinement les plus restreintes) notamment face aux possibles nouveaux sens donnés aux lieux et à la valeur (affective, sociale, politique, intime) que les personnes donnent au fait de pouvoir sortir de chez-soi, de retrouver les lieux et d'avoir la possibilité de les parcourir à nouveau ?

Ces questionnements redimensionnent ainsi la problématique de la thèse et les pratiques associées au sein des temporalités de la recherche. Ils amènent à retrouver un sens transversal aux propositions mises en place dans ce contexte et à leur (re)configuration ultérieure.

Il est également important de préciser que la base de ces questionnements était déjà inscrite dans la problématique de recherche. En effet celle-ci vise à interroger le nouveau statut de l'espace médié à l'aide des dispositifs numériques. Cependant, le statut de l'espace interrogé au départ est affecté ici par des impositions d'un contexte particulier : la manière de parcourir et de s'approprier les lieux n'est plus la même lors des pratiques effectives et contextuelles. Ainsi, les rapports entre les individus et les lieux ne sont pas sujets aux mêmes conditions d'accès, d'habitabilité, de mobilité et de communication : ils sont renégociés en permanence et traduits différemment.

5.4.2.1 *Relecture de questionnements initiaux*

Ainsi, la relecture des questionnements initiaux à l'égard de ce contexte spécifique de recherche, donne la possibilité de mieux situer et justifier les adaptations des dispositifs utilisés pour interroger et analyser les lieux dans cette étude. Cette dynamique d'adaptation a permis également d'aborder des perspectives théoriques complémentaires au sujet. Les choix méthodologiques rendent compte ainsi de la création et de l'adaptation des protocoles d'observation et du suivi des expériences de visite dans un espace urbain interrogé au sein des pratiques commobiles, ses ouvertures, prolongations et limites.

5.4.2.2 *La commobilité réinterrogée*

Afin de mettre en pratique l'idée de commobilité dans le contexte spécifique de pandémie, le besoin de proposer une visite à distance s'est réaffirmé. Il s'agissait d'ouvrir un lieu aux personnes ne pouvant pas accéder aux espaces extérieurs comme avant. Cela a été l'occasion de réinterroger les intentions de conception, médiation et création de parcours dans l'espace urbain et de proposer ainsi une visite virtuelle pour les personnes qui ne pouvaient pas sortir et qui seraient motivées par la découverte d'un lieu de la ville par le biais des médiations numériques en ligne.

Les médiations numériques pour découvrir et s'approprier l'espace de la ville sont nombreuses et diverses. Pendant la crise sanitaire, les parcours en ligne et les plateformes numériques adaptées à la découverte des espaces urbains ont été un moyen privilégié d'accès aux lieux de la ville. Ils ont ainsi permis de garder le lien avec l'extérieur. Cependant, cela n'a pas été le cas pour plusieurs personnes résidant en « zone blanche ». Leur lieu de vie ne permettait pas l'accès à d'autres espaces de vie et ne disposaient d'aucune couverture numérique haut débit (en réseau filaire ou mobile). Cela illustre encore une fois l'accentuation d'une précarité numérique qui a mis encore plus en évidence le nombre de personnes ne disposant pas d'accès à ce type de services et médiations.

L'accès à l'espace urbain (extérieur) est devenu pour la plupart un besoin essentiel (face à des interdictions précises durant la crise sanitaire – notamment avec les confinements puis les couvre-feux. L'accès aux services et aux médiations numériques pour garder le lien (symbolique et/ou pratique) avec les espaces de vie (éducation, travail, divertissement, tourisme, repos, etc.) est devenu pour d'autres un privilège.

La question initiale de cette recherche concerne les manières de donner du sens aux lieux au sein des parcours associant la mobilité et la communication. Mobilité dans le sens où le corps se déplace dans l'espace physique et symbolique et dont le mouvement physique et de navigation rend compte de son appropriation spatiale. Communication avec les liens construits qui définissent une relation d'échange avec l'espace, ses formes et ses possibles projections.

5.4.2.3 Effets du contexte de pandémie

Le contexte et l'objet de cette étude ont l'un et l'autre été ainsi impactés de manière transversale par la crise sanitaire qui a affecté leur déroulement. Ce nouveau paradigme a motivé et demandé l'adaptation, la modification et la (re)création des protocoles d'observation et a permis d'interroger d'autres pistes d'analyse pour aborder la problématique.

Les mesures de confinement, de déconfinement et de couvre-feu ont modifié ainsi les conditions et les temporalités de la recherche-action. Ces mesures ont induit une adaptation des dimensions pratiques et interprétatives associées à l'appropriation des objets, des contenus, des terrains et des usages à analyser.

Ce qui s'est présenté au début comme une limitation voire une barrière pour l'avancée du travail, est devenue, au milieu des contraintes, une possibilité de reformulation, de rupture et de (re)création. Cela a permis d'explorer d'autres sources, moyens et modalités pour enregistrer et analyser les expériences dans l'espace urbain de la ville – notamment depuis l'isolement et l'incertitude sur la faisabilité d'expériences *in situ* par la suite.

Ainsi, un constat de cette thèse est que le contexte de pandémie a accentué les mutations de la perception et de la représentation de l'espace urbain et, d'une manière générale, les recherches-action les interrogeant et les abordant comme sujet d'étude.

Ce constat a permis de trouver et de rendre visible un nouveau fil rouge pour aborder cette recherche au sein du registre de communication et de mobilité. Cela est illustré notamment par le choix des espaces et des groupes d'étude associés au contexte décrit et par le recadrage épistémologique. Ceux-ci permettent de réorienter l'analyse des propositions de visite médiées par les dispositifs numériques.

La suite de ce chapitre présente la proposition originale de parcours et son évolution. Cette proposition est une visite en ligne conçue sur Story Maps⁶⁵ pendant le confinement (« Il faut qu'il revienne ») puis de son adaptation en situation écologique. Il s'agit d'une d'application mobile qui a été testée dans le cadre des Journées du patrimoine 2020 (« Balade Funi »), adaptée par la suite auprès d'autre type de publics. Les deux dispositifs sont associés à la redécouverte d'un même lieu du patrimoine bisontin : le funiculaire de Beauregard-Bregille. Le choix de cet espace de la ville résulte de la découverte

65 <https://storymaps.arcgis.com/>

de son existence lors de nos observations participantes de parcours à Besançon.

5.5 Recadrage de l'étude en confinement

Les choix méthodologiques rendent compte des effets du confinement pour la continuité du travail de recherche. Le déroulement des propositions de visite sur le funiculaire de Besançon, lieu du patrimoine bisontin, a permis ainsi d'explorer comment mieux adapter les dispositifs proposés dans le cadre de ces travaux de thèse, notamment pendant et après les différentes étapes du confinement. C'est ainsi que ces reconfigurations rendent compte du recadrage de cette recherche-action qui impliquait l'analyse des parcours de visite dans les lieux sollicités.

5.5.1 Utilisation et reconfiguration des traces

Le choix de dispositifs de médiation en contexte de confinement est associé au besoin d'utiliser les enregistrements sonores, les images et les rendus des exercices d'observation et de repérages effectués dans les lieux observés de la ville. Cela a permis de proposer en ligne un « espace imaginaire » mobilisant les traces déjà récoltées sur place.

*« (...) la représentation des espaces n'est jamais directe mais est au contraire toujours médiée par la construction d'espaces imaginaires qui mobilisent notre corps dans une expérience de pensée (...) »
(Chasseray-Peraldi et Jeanneret, 2019).*

Ceci est associé également à l'impossibilité de proposer un parcours sur place dû aux contraintes et limitations du contexte. L'envie de proposer une visite d'un espace concret de la ville (le funiculaire de Besançon), a rendu possible d'explorer des logiciels proposant des interfaces adaptées et disponibles (gratuites) pour créer une proposition de visite en ligne.

5.5.2 Outil de création de récits cartographiques en ligne

Cyrille Chopin *et alii.* soulignent que, depuis 2014, ESRI⁶⁶ propose via son site un environnement intégré pour construire des cartes de narration. C'est ainsi

66 Environmental Systems Research Institute : société américaine pionnière du concept logiciel « Système d'Information Géographique » (SIG). En effet, depuis 1969, Esri développe un système SIG complet : ArcGIS.

que le terme de *storymap* est associé à ESRI qui fournit, à travers sa plateforme ArcGIS Online⁶⁷, une palette d'outils et de données géographiques assortis de modèles prédéfinis permettant d'adapter la mise en carte en fonction du projet (Chopin et al., 2018).

Après plusieurs recherches des possibilités de construction de récits cartographiques de manière gratuite en ligne, le choix du logiciel ArcGIS⁶⁸ Story Maps^{TM69} a été défini comme une option de médiation complète et accessible face à la possibilité de proposer un parcours de visite à distance. Le parcours proposé permet à des usager·ère·s (participant·e·s sollicité·e·s) de découvrir un lieu du patrimoine de la ville (le funiculaire de Beauregard-Bregille) en contexte de confinement. Les étapes de ce processus de conception et création s'inscrivent ainsi dans les objectifs de cette recherche et ont permis :

- de questionner le choix de ce dispositif de médiation tout au long de la découverte des outils de conception et création,
- d'identifier les pratiques et les usages potentiels qui rendent compte des manières diverses de s'approprier un lieu déterminé
- et d'interroger la manière d'accorder un autre statut à ce lieu ou espace parcouru/navigué, celui-ci étant associé spécifiquement à des expériences de visite inscrites dans le contexte et les conditions de la crise sanitaire.

5.5.3 Conception, création et médiation : balade en ligne

Le choix de conception de la balade en ligne est motivé d'une part par le désir de proposer une médiation numérique d'un lieu du patrimoine (qui n'était pas inclus dans les circuits et les parcours de visite habituels à la ville de Besançon) et d'autre part par les conditions de confinement empêchant de proposer et créer un dispositif hybride sur place auprès d'un groupe de personnes.

L'objectif était ainsi d'utiliser au maximum les registres déjà pris et non-exploités du lieu (photographies, sons, vidéos et entretiens) et de proposer un récit créatif associant les représentations et les discours retrouvés. C'est ainsi que le site

67 Site ArcGIS Online: <https://www.arcgis.com/index.html>

68 ArcGIS est une suite de logiciels d'information géographique développés par ESRI.

69 Application Web de création de récits qui permet de partager des cartes dans le contexte de textes de narration et d'autres contenus multimédias.

de Story Maps™ a permis de mettre en forme les différents éléments faisant partie de cette proposition de balade sonore et de récit cartographique en ligne.

Voici les étapes chronologiques de ce processus de conception :

- 1) Identification et organisation des traces et des registres du funiculaire et de ses alentours disponibles et exploitables pour la conception du parcours : documents, photographies, audios et vidéos recueillis dans le lieu avant le confinement. L'objectif était de faire un bilan d'éléments disponibles et exploitables pour la création du parcours.
- 2) Analyse des informations externes disponibles : consultation et visionnage des archives audiovisuelles⁷⁰, mises à disposition sur le site de l'association « Les Amis du Funiculaire ». Il s'agissait de mieux comprendre les traces inscrites dans la mémoire collective du lieu notamment des histoires de vie sur l'appropriation intime de l'espace et des émotions associées à l'évocation du lieu.
- 3) Choix thématiques et création du récit de la balade inspiré des témoignages d'ancien·ne·s utilisateur·rice·s du funiculaire, des observations préalables *in situ* et des voix rencontrées depuis la découverte de ce lieu du patrimoine (cf. Annexe p. 544).
- 4) Choix du titre : « Il faut qu'il revienne »⁷¹.
- 5) Découverte, exploration et manipulation des outils (gratuits) sur ArcGIS Story Maps pour la mise en forme/sens du parcours : interface, mise en page, options multimédia, inclusion du contenu (cartes, textes, images, hyperliens).
- 6) Tests de visualisation de l'interface (de visualisation) et visite.
- 7) Enregistrements des voix de la balade sonore : prises et reprises de son de la lecture du texte par trois jeunes bisonti·ne·s qui se sont porté·e·s volontaires à mettre en voix le récit de la balade.
- 8) Montage et mixage des extraits des voix à l'aide d'Audacity⁷².

70 Reportages des ancien·ne·s utilisateur·rice·s du funiculaire consultables sur le site : https://www.dailymotion.com/video/xu5fqy#user_widget

71 Le titre fait allusion à l'un des témoignages visionnés qui a inspiré le texte de la balade sonore proposé pour ce parcours. Une des anciennes utilisatrices a répété cette phrase à la fin de son récit : « *Il faut qu'il (le funiculaire) revienne, il faut qu'il revienne...* ».

72 Logiciel d'enregistrement de son numérique et de montage/mixage de sources audionumériques.

- 9) Enregistrements de la bande-son sur la version gratuite de SoundCloud⁷³.
- 10) Ajouts des derniers contenus et mise en ligne du parcours.
- 11) Inclusion et mise en ligne des extraits de témoignages post-parcours (pendant le confinement) dans la continuité du récit du parcours.
- 12) Inclusion des contenus, des précisions et des modifications à partir des retours des visites en ligne.
- 13) Prise de son d'ambiance sur le site du funiculaire (pendant le déconfinement) et re-mixage pour une deuxième version audio (incluse dans la version application « Balade Funi »).

La conception et création de ce parcours en ligne ont été effectuées pendant la période de confinement sauf pour l'enregistrement de certains sons d'ambiance (inclus dans la piste de la balade sonore). Ces derniers ont été enregistrés dans des visites ponctuelles sur les lieux pour capter ces ambiances dans les heures hors du couvre-feu.

Le parcours en ligne « Il faut qu'il revienne » est retrouvable à l'adresse : <https://storymaps.arcgis.com/stories/02bcd0589f40496aafa4f20581d105ba>. La dernière modification a été effectuée en mai 2020. Les tableaux 28 et 29 regroupe des captures d'écran du parcours afin d'illustrer certains de ses contenus.

La mise en espace et en discours du récit sonore et imagé du parcours en ligne avait pour objectif de communiquer un espace de la ville et de proposer une expérience de visite à distance pendant le confinement. Cela impliquait de regrouper et de disposer des éléments de différentes natures (sons, photographies, textes, liens externes) afin de proposer une recreation du lieu choisi.

73 SoundCloud est une plate-forme de distribution audio en ligne sur laquelle les utilisateur·rice·s peuvent collaborer ainsi que promouvoir et distribuer leurs projets musicaux. Sa version gratuite permet d'archiver des pistes audio et d'accorder un accès privé ou public en fonction des choix de diffusion.

Tableau 28: Captures d'écran du parcours en ligne « Il faut qu'il revienne »

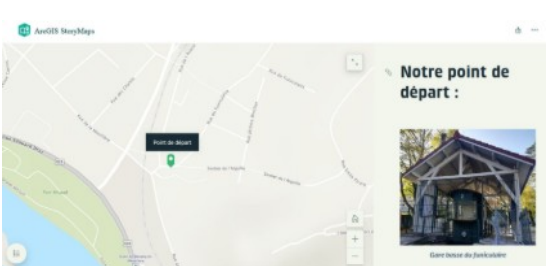
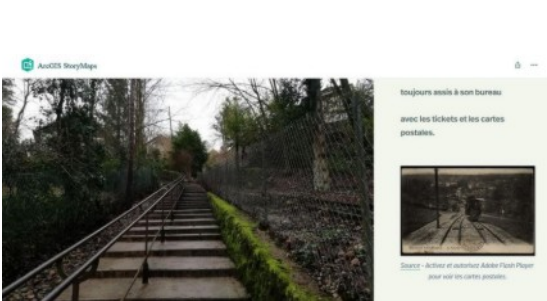
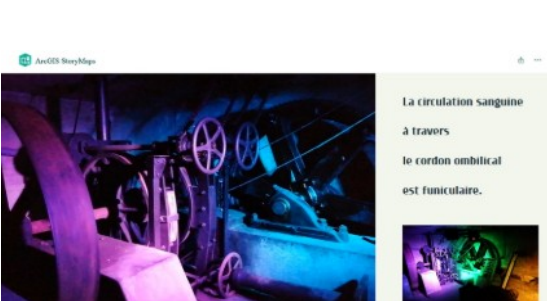
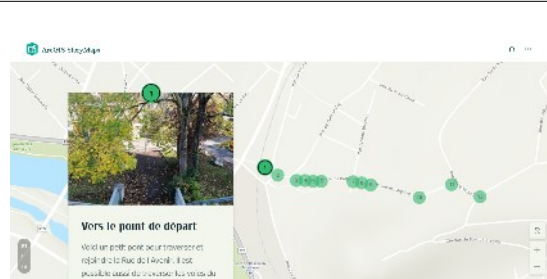
	
Figure 91 : Interface d'accueil	Figure 93 : Point de départ de la balade
	
Figure 92 : Carte du trajet à parcourir	Figure 94 : Dialogue entre le texte de la balade sonore et les photographies du lieu

Tableau 29 : Captures d'écran du parcours en ligne « Il faut qu'il revienne »

	
Figure 95 : Hyperliens vers des cartes postales	Figure 96 : Inclusion d'un extrait vidéo de la machinerie dans la gare haute
	
Figure 97 : Bilan du parcours point par point	Figure 98 : Inclusion de témoignages post-parcours

5.5.3.1 Supports : reconstitution fictive et traces

Ainsi, il s'agissait d'intégrer d'une part des traces et des voix de la mémoire du lieu et d'autre part celles de la réinterprétation et appropriation d'un espace parcouru. Il s'agissait notamment de s'appuyer sur les explorations et des observations en situation écologique et des échanges avec les personnes impliquées dans sa réhabilitation.

À ce sujet, Yves Jeanneret affirmait que :

« (...) le choix, la mise en espace et la mise en discours des objets contribuent à leur qualification en communication, vis-à-vis du visiteur, soit comme des supports pour une reconstitution fictive, soit comme des traces d'une forme sociale disparue » (Jeanneret, 2008, p. 150).

De cette manière, le processus de conception et création du dispositif de visite, que dans ce cas concret propose une visite en ligne/à distance, rend compte d'une mise en pratique de la réflexion sur le statut de l'espace urbain qui est recréé et de celui qui sera actualisé et prolongé après la visite.

À ce propos, et pour inscrire ce processus au sein des manières dont les espaces se transforment et nous apparaissent, Stéphane Vial avance que :

« (...) les activités de conception-crédation jouent un rôle majeur dans la qualité ontophanique de notre expérience au monde... des activités non pas seulement techniques, mais phénoménotechniques » (Vial, 2013, p. 255).

En outre, le choix des photographies comme support de base pour la mise en forme du récit de la balade a permis également de questionner leur rôle et leur intégration dans la conception et création de propositions de visite.

Sur ce sujet, Nanna Verhoeff (2012) souligne que l'intégration de la photographie sur les appareils hybrides⁷⁴ (dans le cas des applications mobiles, mais aussi des parcours en ligne) contribue à une vision du monde par copier-coller. Il s'agit, selon l'auteure, d'un « être dans le monde » qui se compose de possibilités infinies.

Cela permet ainsi d'une part de pratiquer des manières limitées de cadrer (ou recadrer) des images et de faire des découpages et d'autre part, de transposer,

74 Dispositifs qui englobent de multiples interfaces.

traduire, transformer et coller ces découpages dans de nouveaux contextes, de les dynamiser.

5.5.3.2 *Dynamiser la navigation*

Nanna Verhoeff précise que le monde devient un « album numérique cliquable » composé de différentes formes de données, d'informations qui se chevauchent, de dimensions connectées et d'une navigation multidirectionnelle. Il s'agit ici de la transformation du sens de la façon dont nous pouvons nous engager dans et avec le monde (Verhoeff, 2012, p. 156).

Ces formes et modalités de traduire et de transformer les images, dans le cadre de la construction de récits de visite⁷⁵, est également applicable aux cartes. Dans le cas concret du parcours sur Story Maps (cf. 5.5.3 Conception, création et médiation : balade en ligne), les cartes incluses servent à altérer ou dynamiser la navigation et la découverte du lieu notamment par le biais de l'inclusion de repères géographiques associés aux récits.

Il s'agit d'une part de permettre aux usager·ère·s de se positionner (ou d'interroger ses repères) par rapport aux points de focalisation proposés. D'autre part, motiver l'exploration libre de l'ensemble d'éléments qui entourent le lieu à découvrir.

5.5.3.3 *Outil cartographique numérique*

Afin d'aborder le rôle des outils cartographiques pour l'inclusion de cartes dans le parcours de visite en ligne, il est important de mentionner qu'ESRI Story Maps est considérée comme une application « polyvalente » (Caquard et Dimitrovas, 2017). Sébastien Caquard et Stefanie Dimitrovas précisent qu'elle bénéficie du potentiel analytique du logiciel ArcGIS qui permet d'accéder à une large palette de données géographiques en ligne par l'intermédiaire du logiciel ArcGIS Online (utilisé dans le cadre de cette thèse).

Ainsi, ArcGIS Story Maps est plus liée au monde des systèmes d'information géographique (SIG) et permet d'une part de raconter des histoires à l'aide de

75 Cela renvoie également à questionner les pratiques effectives d'utilisation et de diffusion des images notamment dans le cadre de l'interdiction, autorisation ou encouragement de la pratique photographique des visiteur·euse·s (Chaumier et alii., 2013), mais aussi de la conception, (re)création et/ou mise en ligne de photographies.

cartes et d'autre part d'utiliser la carte comme outil d'analyse spatio-temporelle des récits (cartographier des récits).

D'après les idées de Cyrille Chopin *et alii.* (2018), il semble difficile de dresser une typologie exhaustive et définitive tant les usages des *story maps* sont variés, notamment dans le cadre de propositions de supports pédagogiques en ligne. Ainsi, il·elle·s mentionnent que la *story map* est utilisée principalement pour :

- raconter et imaginer
- expliquer et raisonner
- communiquer et sensibiliser
- argumenter et convaincre

Dans le cadre de la conception et création du parcours en ligne « Il faut qu'il revienne », l'association de cartes interactives et du contenu proposé (texte du récit sonore, photos, vidéos) permet non seulement de raconter et de recréer un espace de la ville (le funiculaire de Beauregard-Bregille), mais aussi de communiquer sur la problématique de sa réhabilitation et sur la mémoire du lieu qui est inscrite dans une dimension patrimoniale.

Il s'agit ici d'aborder d'une part la dimension subjective du récit du lieu, associée à la mise en carte du récit sonore, et d'autre part la mise en relief du lieu patrimonial et de ses acteur·rice·s. La carte peut devenir ainsi une image parmi d'autres ou bien posséder un rôle spécifique, sur certains points du parcours, notamment pour que les usage·ère·s amplifient des informations et/ou trouvent des repères. L'immersion narrative des pratiquant·e·s modifie ainsi les relations entre les différents contenus proposés lors du parcours.

5.5.3.4 L'immersion narrative

L'immersion narrative (Boullier, 2008) fait appel à un processus qui implique la captation de récits. Dans ce cadre, la chronologie attribuée au récit devient l'organisatrice des énoncés et vise à motiver des actions. À ce sujet, Dominique Boullier affirme que l'immersion suppose un engagement dans l'action. Cet engagement implique des modalités de pratique associées aux processus individuels d'appropriation du récit (du lieu) et dont leur externalisation n'est pas toujours identifiable (quand il n'existe pas d'action explicite associée à l'immersion).

Dans le cas des propositions de visite en ligne sur Story Maps, cela est illustré par la présence de cartes dans le récit du parcours en ligne. Celles-ci permettent de zoomer, signaler et de se déplacer entre les points parcourus/navigués. Elles sont également des éléments de repère pour le suivi du parcours. De même, le choix d'organisation du récit et l'iconisation du discours dans la conception du parcours renvoient à une réflexion d'une part sur les productions sémiotiques qui associent texte-image⁷⁶ et sur les fragments (de texte) qui sont placés côte à côte dans un même espace visuel⁷⁷.

5.5.3.5 Bilan

Le processus de conception du parcours sur ArcGIS Story Maps a permis ainsi de découvrir (et d'apprendre à manipuler en autonomie) des logiciels, outils et formes de représentation de l'espace accessibles et exploitables pour construire et proposer un parcours de visite en ligne pendant la période de confinement. Cela a permis de questionner les manières possibles pour donner accès à un espace à distance à partir des contenus et des outils disponibles pour sa création. L'objectif ensuite était d'une part de proposer à des usager·ère·s de faire la visite en ligne et d'autre part de trouver la méthode et les outils d'accompagnement pertinents pour enregistrer à distance leur expérience de visite.

5.6 Expérience d'enregistrement à distance

Pour cette expérience, il était important de pouvoir enregistrer les parcours de visite à distance et d'obtenir les rendus de cette expérimentation en ligne. Il a fallu dans un premier temps choisir un dispositif pertinent permettant aux usager·ère·s d'enregistrer leur parcours. Dans un second temps, un protocole d'enregistrement a été déployé afin de servir de guide pour tout le processus de captation. Ce protocole rend compte des difficultés rencontrées et des apprentissages retrouvés lors de sa mise en place.

76 C'est le cas de celles retrouvables dans un composite natif d'Internet ou « technographismes » (Paveau 2019).

77 Ce sont des instances d'énonciation différentes ou bien des « images diatextuelles » (Fournout, 2009).

5.6.1 Logiciel d'enregistrement

Ainsi, il s'agissait de pouvoir enregistrer l'expérience de visite des usager·ère·s en incluant d'une part la capture de leur écran de navigation et d'autre part les entrées d'audio et de caméra vidéo. L'objectif était d'obtenir le registre de leurs commentaires lors du parcours notamment des actions/réactions de navigation rendant compte de la découverte et de l'utilisation des outils et des contenus proposés dans le parcours conçu en ligne.

Dans le cadre de cette expérimentation à distance, la découverte de fonctionnalités des outils d'enregistrement permet de repenser les modalités pour capturer les expériences de visite à l'aide de dispositifs socio-techniques. Pour ce faire, le logiciel OBS Studio⁷⁸ était l'option qui mieux répondait aux attentes d'enregistrement dans le contexte des expérimentations à distance (pendant le confinement). Il est un outil libre, gratuit et disponible sur tous les OS d'ordinateurs. Il permet aux usager·ère·s d'enregistrer leurs écrans lors de la navigation après la configuration pertinente de leur ordinateur.

Il est important de mettre en évidence que le logiciel a été utilisé pour la première fois (aucune connaissance au préalable) dans le cadre de cette expérimentation. Le processus de découverte et d'exploration de ses fonctionnalités, après différents tests d'enregistrement vidéo pour faire les réglages respectifs, a permis de décrire et de synthétiser les éléments principaux pour son utilisation. Ainsi, les usager·ère·s sollicité·e·s (cf. Tableau 30 : Participant·e·s de l'expérimentation à distance) ont suivi les étapes et les recommandations du protocole d'enregistrement qui sera présenté par la suite. Celui-ci a permis de guider la mise en place de l'expérimentation et de mieux organiser/orienter la pratique d'enregistrement des usager·ère·s.

5.6.2 Protocole d'enregistrement à distance sur OBS

Les points principaux du protocole d'enregistrement sur OBS sont mentionnés et décrits par la suite :

1. Téléchargement d'OBS Studio et premières preuves pour régler les paramètres.

- Configuration de l'interface de prévisualisation des enregistrements.

78 OBS Studio, abrégé en OBS, est un logiciel libre et open source d'enregistrement vidéo et de streaming en direct pour Microsoft Windows, MacOS et Linux. Il fait suite à Open Broadcaster Software®, une fois devenu multiplateforme.

dispositifs de visite et témoignages médiés

- Ajout des sources nécessaires qui doivent être actives pendant l'enregistrement : capture audio (entrée), périphérique de capture vidéo et capture d'écran (capture de fenêtre dans certains cas).
- Configuration de la taille et de la position de la source capture vidéo pour une meilleure visualisation⁷⁹.

2. Appel téléphonique aux participant·e·s afin de donner les consignes d'installation d'OBS et de guider la vérification du son et l'activation de la caméra de leurs ordinateurs.

3. Demande d'une première vidéo de preuve pour que les participant·e·s enregistrent leur navigation sur un site web de leur choix. Vidéo à envoyer par WeTransfer ou à vérifier lors de l'appel téléphonique.

4. Envoi du lien de la balade « Il faut qu'il revienne » par courriel électronique aux participant·e·s.

5. Recommandations données par téléphone avant de commencer l'enregistrement :

- Trouver un endroit confortable et si possible sans interférences pour mieux profiter de l'expérience de visite.
- L'utilisation du casque est facultative notamment en fonction des configurations réalisées ou des cas particuliers concernant la qualité du son.
- Attendre au moins une minute le chargement des images et des cartes sur le site (pour avoir une meilleure expérience et en fonction du débit de la connexion) et éviter ainsi les décalages.
- Préciser que lors du parcours il y aura des liens vers d'autres sites dont une piste sur SoundCloud pour suivre la version audio du texte de la balade⁸⁰. À démarrer ou à pauser librement en fonction des choix de navigation.

79 Il faut changer les paramètres de configuration si l'expérience est sur un MAC. La vidéo risque d'être enregistrée en format image. Chemin à suivre pour faire la configuration : Commandes – Paramètres – Sorties (vérifier pour retrouver le chemin d'accès à l'enregistrement sur le PC) – Format d'enregistrements (changer de MKT à MOV ou MP4). La visualisation de l'écran peut poser des problèmes d'affichage lors de l'enregistrement.

80 La première version de la bande-son de la balade sonore est retrouvable sur : <https://m.soundcloud.com/sofia-martinez-agudelo/il-faut-quil-revienn-funiculaire-de-beauregard-bregille/s-01dS75BTVoT>

- Le lien vers la source des cartes postales serait bloqué selon les autorisations de chaque navigateur, il faudrait ainsi activer et autoriser Adobe Flash Player.

Quelques précisions :

- Il n'y a pas de limite de temps pour faire la balade mais cela devrait être enregistrée en continue.
- Commenter librement lors du parcours, si besoin, et laisser un avis à la fin (vidéo ou commentaire écrit à envoyer par mail avec les retours de l'expérience pour les futur·e·s visiteur·euse·s).
- Démarrer l'enregistrement sur OBS et revenir sur le site de la balade.
- Une fois la balade finie, revenir sur OBS pour arrêter l'enregistrement.
- Vérifier l'enregistrement sur le dossier vidéo du PC et l'envoyer par WeTransfer.
- La qualité de l'enregistrement sur OBS et de la navigation sur le site de la balade varie en fonction de la connexion Internet des participant·e·s et du paramétrage de leur ordinateur. Dans certains cas, l'image restera bloquée, la vidéo coupée, mais l'audio et les commentaires lors du parcours seront enregistrés.

Ce protocole d'enregistrement devient ainsi le cadre d'inscription de l'expérimentation à distance de la balade en ligne des 13 participant·e·s sollicité·e·s pour cette étude. Il a permis également d'identifier les problèmes associés à sa mise en place auprès des usager·ère·s.

5.7 Profils et incidences

Une fois le parcours (« Il faut qu'il revienne ») mis en ligne, des étudiant·e·s étranger·ère·s (habitant·e·s temporaires à Besançon) ont été sollicité·e·s. Il·elle·s ont été choisi·e·s pour cette expérience à partir de leur disponibilité/accord pour l'enregistrement de leurs écrans et par rapport aux conditions individuelles de confinement. Les informations générales des participant·e·s sollicité·e·s pour la visite à distance (proposée pendant le confinement) sont regroupées dans le tableau 30 (p. 304). Les 13 participant·e·s qui ont accepté de faire ce parcours en ligne sont identifié·e·s comme « i Parcours en Ligne » (1PL, 2PL, 3PL... 13PL). Les caractéristiques

304 Donner du sens aux lieux à l'ère des parcours commobiles :

dispositifs de visite et témoignages médiés

présentées dans le tableau sont : l'âge, la nationalité, la profession/études, la durée du séjour à Besançon, la date et la durée de la visite (de l'enregistrement de leur navigation).

Tableau 30 : Participant·e·s de l'expérimentation à distance

Participant·e·s	Âge	Nationalité	Profession/Études	Ville/Durée d'habitation à Besançon	Date	Durée
1PL	33	Colombienne	Psychologue/ Assistante de laboratoire	4 ans	29/4/20	30'56
2PL	28	Colombienne	Master en LEA	Habite au Mans. Séjour été 2019.	30/4/20	10'07
3PL	28	Franco-colombienne	Doctorante en Sociologie	3 ans	30/4/20	14'35
4PL ⁸¹	29	Portugaise	Documentaliste audiovisuelle	2 ans	1/5/20	16'43
5PL	32	Algérien	Entrepreneur	Habite à Paris mais a habité à Besançon pendant 2 ans.	1/5/20	20'
6PL	30	Colombien	Docteur en Sciences du sport	Depuis 1 an et demi	1/5/20	18'55
7PL	29	Colombien	Comptable, chargé d'études financières	Depuis 5 ans	4/5/20	10'11
8PL	31	Vénézuélienne	Postdoctorante en Optique-Photonique	Habite à Kingston mais a habité à Besançon pendant 4 ans	4/5/20	10'28
9PL	31	Brésilienne	Doctorante en Neurosciences	Depuis 3 ans	5/5/20	12'40
10PL	30	Colombienne	Licence en Biologie	Habite à La Flèche mais a habité à Besançon pendant 2 ans	9/5/20	14'33
11PL	23	Bolivienne	Licence STAPS	Habite à Besançon depuis 2017	9/5/20	15'10
12PL	27	Tunisienne	Master en Microbiologie	Depuis 4 ans	10/5/20	7'50
13PL	35	Chinoise	Doctorante en Sciences du langage	Habite à Tsukuba (Japon) mais a fait un séjour de 4 mois à Besançon.	11/5/20	23'25

Un premier visionnage des enregistrements audiovisuels du parcours à distance (envoyés par les participant·e·s) a permis de repérer des éléments caractéristiques de leur navigation et de l'appropriation de la proposition de visite en ligne (cf. Tableaux 31-43). Ces éléments entrent à dialoguer avec le retour des expériences (post-parcours). Celles-ci rendent compte des indices de sens pour l'identification de profils de visite.

5.8 Retour des expériences : témoignages post-parcours

Lors de la proposition de visite à l'aide de Story Maps™, les participant·e·s de l'expérimentation ont été sollicité·e·s à laisser leur témoignage (vidéo ou commentaire écrit) afin de rendre compte de leur expérience. Avec leur autorisation, les vidéos et/ou les textes sont publiés en ligne, dans la continuité de la visite, en tant que des récits post-parcours. Ils permettaient ainsi à des potentiel·le·s visiteur·euse·s d'y accéder à leurs commentaires et ressentis non seulement de la découverte du lieu proposé, mais aussi de l'utilisation du dispositif lui-même. L'annexe p. 577 rend compte de la retranscription de leurs commentaires. Les éléments clés de ces traces post-parcours sont repris et analysés par la suite. Des extraits de ces commentaires sont également consultables sur le site de la balade en ligne (cf. Figure 99).

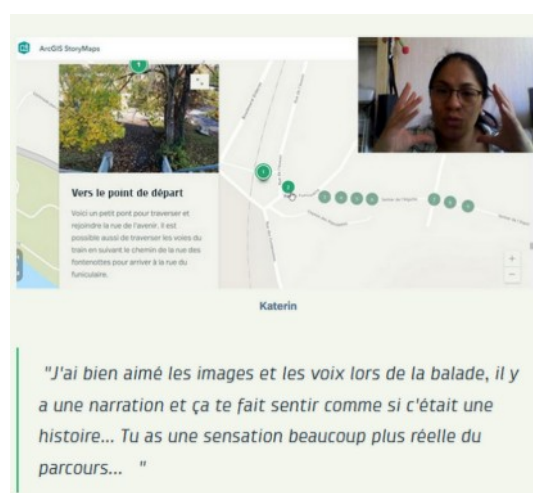


Figure 99: Exemple - Commentaire mis en ligne

- 81 Parcours réalisé sur téléphone portable (impossibilité d'utiliser son ordinateur). La captation vidéo a été faite à l'aide de l'application gratuite *AZ Screen Recorder* qui permet d'enregistrer l'écran du téléphone mobile, la caméra et le son lors de la navigation. La vidéo a été transmise par WeTransfer.

5.8.1.1 *Exploration des contenus et appréciation des ambiances recrées du lieu*

Dans le cas de 1PL, elle a apprécié principalement le parcours par la recreation des ambiances du lieu : « (...) *Avec les sons, l'audio, la partie du boulanger qui montait au funi... J'ai même imaginé l'odeur du pan frais, l'ambiance à l'intérieur de la voiture du funiculaire...* ». Elle a aimé la possibilité d'avoir accès et d'explorer les contenus de l'association « Les Amis du Funiculaire » et connaître la problématique associée au lieu : « ... *j'ai beaucoup aimé découvrir l'association, son engagement, la problématique de la réhabilitation du funiculaire et avoir accès à des liens avec d'autres informations (...)* ».

L'envie d'explorer le lieu en situation écologique, une fois le confinement fini, est aussi présente : « (...) *ça sera un lieu à visiter avec mon chien quand tout ça (confinement) sera fini...* ». Elle explore les cartes proposées dans le parcours. Elle identifie également ses repères dans la ville et confirme la bonne route à prendre pour arriver au funiculaire.

5.8.1.2 *La narration associée au réel : suivi d'un récit*

De son côté, 2PL met en relief le rôle du récit de la balade pour l'appréhension du lieu : « ... *il y a une narration et ça te fait sentir comme si c'était une histoire... Tu as une sensation beaucoup plus réelle du parcours...* ». Ainsi, le suivi d'une histoire permet à 2PL de mieux s'approprier du parcours.

Elle met également en avance les points numérotés disposés sur la carte à la fin du parcours qui lui permettent de faire le bilan du chemin parcouru : « *J'ai bien aimé aussi les points numérotés à la fin pour avoir un aperçu du chemin parcouru* ».

Parmi les difficultés retrouvées, elle mentionne l'impossibilité de découvrir les cartes postales proposées sur un point du parcours : « *Je n'ai pas réussi à voir les cartes postales, j'avais pas Flash (...) la page ne chargeait pas* ». C'est un élément qui est également souligné par d'autres participant·e·s. Malheureusement, le lien⁸² des cartes postales est accessible seulement en

82 Cartes postales : <https://memoirevive.besancon.fr/ark:/48565/w7jf3pn582x4/68611236-6521-42ed-87ff-9d89be22cc1e>

activant et autorisant Adobe Flash Player⁸³. Celui-ci ne fonctionne pas dans tous les cas.

5.8.1.3 Approche sensible au lieu : métaphores de/dans l'espace médié

La bande-son de la balade a permis à 3PL de mieux s'approprier le parcours : « (...) *le fait qu'il y avait une guide audio m'a permis de me transporter à cet endroit (...)* ». De même, elle a apprécié la métaphore entre la roue⁸⁴ et la circulation sanguine⁸⁵ : « (...) *j'ai beaucoup aimé aussi la métaphore entre la roue et la circulation sanguine... la roue du funiculaire... parce que c'est vrai que... les roues ont été un outil qui ont permis le développement de l'humanité, de la société (...)* ».

L'inclusion de cartes a été également mise en avant. Celles-ci lui ont permis de mieux se repérer durant le parcours et de faire le trajet depuis sa maison : « *J'ai apprécié vraiment le fait qu'il y avait des cartes puisque j'ai pu faire la balade depuis chez-moi, j'ai cherché dans la carte l'endroit où j'habite et puis je me suis rendue jusqu'au chemin du funiculaire, c'était sympathique* ».

Comme 1PL, 3PL a été surprise de découvrir le projet de réhabilitation du funiculaire grâce au lien d'accès au site de l'association : « (...) *J'ai été étonnée de savoir quelque chose que je ne savais pas, la réhabilitation du funiculaire qui fait partie d'un des sujet pour les municipales de 2021. J'ai trouvé ça pratique d'avoir des informations d'actualité de cet espace en plus que c'est un espace que je ne connaissais pas donc qui reste encore un peu mystérieux (...)* ».

5.8.1.4 Rendre visibles les espaces « déjà vus » et le suivi de réseaux sociaux

De son côté, le commentaire post-parcours de 4PL met en relief la question de la visualisation des lieux et l'envie du suivi des informations via les réseaux sociaux. Il s'agit de voir autrement les endroits où l'on passe souvent sans faire trop attention et de « garder le contact » via les réseaux sociaux associés (Facebook, Twitter, des blogs).

83 Cette indication est incluse dans le parcours et dans le protocole d'enregistrement suite aux remarques des premier·ère·s participant·e·s.

84 Celle qui se trouve dans la salle de machinerie dans la gare haute du funiculaire et qui est montrée dans un extrait vidéo à la fin de la balade sur Story Maps.

85 Elle fait référence à la dernière phrase du récit de la balade sonore : « *La circulation sanguine à travers le cordon ombilical est funiculaire* ».

Ce sont des espaces rendus visibles par le biais d'une médiation humaine, technique ou socio-technique : « ... *Je suis passée plusieurs fois devant le point de départ, mais je n'imaginai pas qu'il y avait un funiculaire... Je suis maintenant les infos sur Facebook (page de l'association Les Amis du funiculaire)* ».

5.8.1.5 Navigation « passive » et niveau d'immersion

Dans le cas de 5PL, la navigation est plutôt linéaire et passive au niveau extralinguistique (peu de gestes repérables à partir du registre audiovisuel). Son commentaire met pourtant en relief que cette navigation peut avoir un lien avec le niveau « d'immersion » lors de la visite et/ou associé à l'état d'esprit en contexte de confinement. 5PL mentionne ainsi que : « *C'est une balade qui nous permet de changer les idées dans ce temps de confinement et qui nous laisse nous fondre dans le paysage (...) J'ai aimé les cartes et les photos des alentours, comme si on était sur place* ».

Comme 2PL et 3PL, 5PL met en avance l'importance de la bande-son pour guider la visite et suivre un récit : « *L'audio est comme un récit, c'est un plus pour la balade, le suspense créé dans notre pensée...* ». Comme 3PL, il a apprécié le bilan des points parcourus à la fin de la visite et le compare aux arrêts d'un voyage en train. Cela permet de confirmer la projection du mouvement au niveau de sa pensée qui n'est pas forcément extériorisée (verbalement) : « *J'ai surtout aimé le chemin des points numérotés, c'est comme si je prenais un train qui s'arrêtait à chaque point (...)* ».

5.8.1.6 Les aller-retours de la navigation du lieu : « monter virtuellement »

La navigation de 6PL est très active et discontinue (des aller-retours sur l'interface de la balade). Elle est caractérisée par l'amplification des cartes et la reprise de certaines parties déjà visualisées. Son commentaire post-parcours met en évidence des aspects qui l'ont plu (le son ambiance de la bande-son et les cartes) et ceux qu'il aurait voulu retrouver (des photos d'archive et avec des gens de l'époque) :

« ... *le parcours et le trajet que j'ai vu... me donne envie d'y aller donc je pense que c'est un aspect positif aussi avec les plans et les cartes qui sont à disposition sur le parcours (...) Avec les photos et les images qui sont dedans et qu'on voit au fur et à mesure qu'on*

monte dans le funiculaire, on va dire, on le fait virtuellement, c'est très agréable (...) un aspect ou un point à améliorer, c'est de mettre des photos où... du passé, où il y a des gens dedans ou qu'on voit qu'ils montent (...) Ah ! Le son et le bruit des rails du funiculaire, c'est très très bien parce qu'en fait ça nous met dans le contexte et ça donne l'envie de le faire (...) ».

5.8.1.7 La description : les détails et/ou manques de la médiation

De son côté, 7PL avait déjà parcouru le chemin. Il a apprécié le fait de « *pouvoir se transporter à travers l'écran dans un endroit si beau et représentatif de l'histoire de Besançon* ». Comme 4PL, il connaissait déjà le lieu mais pas l'histoire associée au site : « *Cette balade virtuelle m'a fait revivre une partie du chemin que j'avais eu l'occasion de parcourir il y a quelques années, mais dont je n'avais pas porté une attention si particulière à son histoire... du coup j'ai envie d'y revenir, cette fois-ci en appréciant mieux les détails du funiculaire et de cette histoire...* ».

Le commentaire post-parcours de 7PL permet aussi d'identifier qu'il a porté une attention spéciale à l'organisation de la balade (fil rouge, lien entre les contenus et la manière de les présenter). Il indique les points forts et faibles de la visite : « *Dans ce qui est décrit dans l'audio, j'ai eu l'impression d'avoir un mix : un départ plus poétique, puis un peu d'histoire très intéressante et enfin une description aussi littéraire avec message subliminal et tout et un peu d'histoire* ».

Il mentionne également que l'audio de la balade démarrait trop vite et ne laissait pas le temps de lire les intitulés au départ, ce qui a permis de modifier cet aspect par la suite et de prolonger l'introduction de l'audio : « *Côte technique, j'ai eu l'impression qu'au début, dans les 20 premières secondes, l'audio démarrait trop vite par rapport au moment où l'on se met dans le parcours...* ».

Il a mis en relief aussi le manque de sources de certaines photos⁸⁶ et le problème d'accès aux cartes postales : « *certaines photos, (à droite surtout vers la fin), avaient un petit commentaire alors que les premières ne l'avaient pas. Il y a eu une qui met la source, mais le lien n'a pas fonctionné pour moi (carte postale)* ». Comme 3PL et 5PL, il a apprécié le bilan du parcours : « *La*

⁸⁶ Les photos ont été prises lors de repérages sur le site avant le confinement, mais cela n'était pas explicitement indiqué.

310 Donner du sens aux lieux à l'ère des parcours commobiles :
dispositifs de visite et témoignages médiés

partie du chemin parcouru avec les points numérotés est ma partie préférée, mais en bref ...énorme ce travail, félicitations et bon courage ! ».

5.8.1.8 Le lieu exposé : « le musée virtuel »

Le parcours de 8PL est également linéal, elle suit le fil des contenus et n'utilise pas les liens externes proposés. Aucun commentaire durant le parcours. Comme dans le cas de 5PL, son commentaire post-parcours permet de comprendre qu'elle a apprécié la visite.

Dans le registre audiovisuel, il y avait peu de repères ou d'indices de nature verbaux/non-verbal. Un autre élément à mettre en relief est la façon dont elle nomme le parcours en ligne. Elle associe le parcours à une « présentation » et, en même temps, elle vit l'expérience de visite comme dans un « musée virtuel » : *« Excellente présentation, j'ai adoré parcourir des parties de Besançon que je ne connaissais pas. Je vous remercie pour cette opportunité de visiter ce musée virtuel et j'espère pouvoir voir beaucoup plus après... ».*

5.8.1.9 Le regard contemplatif et faire « naviguer » les idées

Le regard contemplatif qui est perçu lors du visionnage de 9PL (surtout sur les photos des éléments naturels proposées dans le parcours) trouve ses mots dans son commentaire post-parcours. Elle met en relief comme 5PL, que cela lui a permis « d'aérer un peu l'esprit » pendant le confinement. 9PL met en avance également le titre du parcours à manière de conclusion de l'appropriation du lieu et de sa découverte : *« ...j'ai trouvé le titre de l'audio très approprié, on pense effectivement : il faut qu'il revienne... On a envie d'avoir les sensations qui sont décrites ».* Dans le cas de cette usagère, le lieu de la balade n'est pas loin de sa maison et mentionne l'importance du « côté naturel » du site qui permet également de rester en contact avec le panorama de la ville : *« ... ce n'est pas loin de chez moi, je suis déjà passée plusieurs fois devant la gare basse. Je le trouve très sympa comme chemin, surtout pour son côté vert. On a en même temps le contact avec la nature sans perdre la vue de la ville ».*

5.8.1.10 L'évocation dans l'expérience du lieu

Le commentaire post-parcours de 10PL attribue des mots au regard nostalgique qui avait été perçu lors du visionnage de sa navigation. L'état d'esprit en

contexte de confinement rejoint ses souvenirs à Besançon : « *J'ai bien aimé ce parcours, c'est super sympa de faire quelque chose de différent pendant le confinement. J'habitais à Besançon avant, ça m'a permis de voir quelques coins que je ne connaissais pas (...) Si je reviens à Besançon un jour, je ferai le parcours. Besançon reste dans mon cœur, c'est une ville assez verte et calme* ». Elle accorde également un style au récit proposé : « *J'ai bien aimé le côté historique dans le texte, un côté nostalgique, poétique et assez humain* ».

Elle a apprécié, comme 1PL, 3PL et 4PL, la possibilité de pouvoir accéder au site de l'association : « *En plus, le site t'amène vers la page de l'association Les Amis du Funiculaire et ça permet de voir aussi le côté de la communauté* ». Comme 7PL, elle ne sait pas comment se positionner pour commencer la balade.

Elle rend compte des éléments qui lui ont permis de trouver des repères et poursuivre l'expérience de visite : « *Au début, on ne sait pas bien comment s'y prendre, mais quand tu suis le texte et les photos, tu sens que tu suis un parcours et la carte permet de te retrouver* ». Ainsi, comme 2PL, 5PL et 7PL, elle a apprécié la carte numérotée à la fin du parcours.

5.8.1.11 Exploration linéaire et association entre les lieux

Dans le cas de 11PL, comme 2PL et 5PL, le rythme du parcours est guidé par le suivi linéal du texte et de la bande-son. Comme 5PL, elle n'explore pas les éléments externes/alternes au récit du parcours. Son commentaire post-parcours rend compte de ce qu'elle a le plus apprécié de son expérience de visite notamment l'audio, les photos et la carte au départ : « *... avec l'audio on peut se sentir vraiment dans l'endroit, ce qui fait encore plus agréable la visite* », « *... la carte nous permet de connaître l'endroit exact et comment y accéder* », « *les photos sont très, très belles* ».

Elle a fait un suivi linéal des éléments proposés lors du parcours. Mais, elle est la seule qui dans son commentaire mentionne le point du parcours proposé aux alentours (le fort de Beauregard) et l'envie d'aller parcourir non seulement le funiculaire, mais aussi les endroits aux alentours : « *c'était une expérience très très belle, très différente, très agréable qui m'a permis de découvrir une partie de la ville que je ne connaissais pas forcément et qui donc m'a donné une envie très forte d'aller découvrir, explorer, en plus la page nous permet de connaître les alentours, ce qui donne une envie folle d'aller découvrir ces endroits...* ».

La participante construit également des associations avec le funiculaire de sa ville natale, ce qui permet de penser à une appropriation intime du lieu à partir des repères personnels activés (dans la visite) et évoqués (post-parcours) : « (...) chez-moi, en Bolivie, le funiculaire est un type de transport en commun, comme un bus, par exemple, et je trouve cette idée assez attirante puisque on peut découvrir une autre perspective de la ville, d'autres points de vue, c'est une très belle expérience ».

5.8.1.12 *La mise en valeur du lieu et sa visibilité*

De son côté, 12PL est la seule participante à avoir suivi le parcours sans la piste audio. Elle suit le texte (retranscription du récit de la piste audio). Elle fait un passage rapide des autres contenus et focalise son attention sur les images.

Dans son commentaire post-parcours, elle met en relief d'une part l'étonnement de ne pas connaître le site vu qu'elle habite à Besançon depuis 4 ans : « *Je ne connaissais pas ce lieu, ça va faire 4 ans que je suis à Besançon et personne ne m'avait parlé de cet endroit* ». D'autre part, elle souligne le manque de visibilité de ce lieu du patrimoine qui, de son point de vue, n'est pas un de plus représentés au niveau des offres touristiques.

L'idée de la proposition d'une balade virtuelle est ainsi à ses yeux pertinente pour motiver la visite de ce lieu de la ville : « *L'idée de la balade virtuelle est très bonne, c'est une belle expérience, enrichissante et importante, je trouve, pour les gens qui vivent à Besançon ou pour ceux qui sont juste de passage. C'est une expérience à essayer surtout que le funiculaire n'est pas parmi les lieux les plus présentés aux touristes ou même aux gens d'ici. J'encourage l'idée de cette balade !* ».

5.8.1.13 *Parcourir pour imaginer les lieux*

Dans son commentaire post-parcours, 13PL met en évidence d'une part les éléments qui lui ont permis de remémorer son séjour de 4 mois à Besançon et d'autre part ceux qui lui ont permis de mieux imaginer l'ambiance du funiculaire quand il était en service : « (...) *je ne connaissais pas cet endroit, le paysage est magnifique, ça me rappelle la ville... Ça m'a donné envie d'y aller. Avec le texte, l'audio, le bruit des rails et la vidéo de la maquette, je pouvais mieux imaginer l'ambiance du funiculaire, la famille, les voisins, la rencontre, la vie quotidienne, le sourire des gens* »..

Parmi les éléments qu'elle a appréciés, elle mentionne (comme 3PL) la vidéo finale qui montre le mouvement de la machinerie en fonctionnement et les photos : « *J'ai bien aimé la partie de la machinerie, on peut sentir le mouvement du funiculaire. Les photos de la nature, des fleurs, sont jolies aussi* ».

Comme 6PL, elle aurait aimé voir plus de « vieilles photos », comme celle de la carte postale à laquelle elle a pu accéder (au contraire des autres participant·e·s). C'est ainsi que les éléments mis en relief dans les témoignages post-parcours des participant·e·s ont permis de comparer les observations de leur pratique de navigation avec leurs commentaires après la visite.

Cela a mis en évidence d'une part que l'absence ou présence de traces (verbales/non-verbales) enregistrées de leur navigation pouvaient être mieux analysées à partir des aspects soulevés lors de la mise en mots de leur expérience post-parcours. D'autre part, que certaines actions concrètes et/ou des problèmes retrouvés lors de la navigation (faire des aller-retours, zoomer sur les cartes, mettre en pause la piste audio) pouvaient être mieux interprétées et/ou expliquées avec leur avis final de l'expérience. Cela amène ainsi à pouvoir mieux définir la caractérisation de ses profils de visite (cf. Tableaux 31-43).

Après le visionnage de l'ensemble des enregistrements de navigation et des commentaires post-parcours, une question ressort : comment rendre compte du sens d'un ensemble de pratiques à partir de fragments différents appartenant à une même proposition pour parcourir un lieu (en ligne/à distance) ? Cette question trouve ainsi sa réponse dans l'identification de différentes modalités d'appropriation du lieu et du dispositif proposé.

5.9 Catégories d'analyse et identification des profils de visite

L'identification de profils de visite a été possible à partir des caractéristiques retrouvées lors du visionnage et de leurs commentaires (ou leur absence) pendant et après l'expérience de visite des participant·e·s.

L'objectif était alors de définir et de nommer des stratégies de visite en fonction des modalités de naviguer l'espace proposé, de l'utilisation du dispositif et des manières de communiquer et/ou de mobiliser des représentations de l'espace de visite.

314 Donner du sens aux lieux à l'ère des parcours commobiles :
dispositifs de visite et témoignages médiés

5.9.1 Grille d'analyse

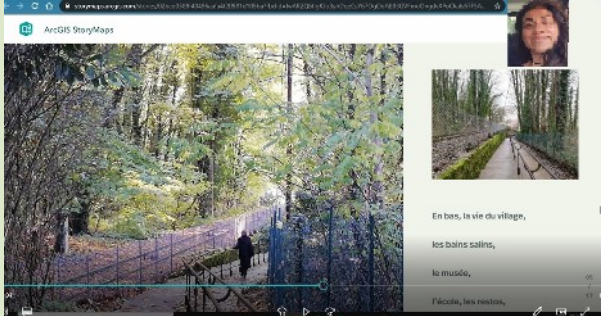
De cette manière, pour chaque participant·e, les tableaux 31 à 43 regroupent :

- les caractéristiques générales de sa navigation,
- les éléments mis en relief par les participant·e·s lors du visionnage,
- les particularités de l'expérience de visite (si existantes),
- les problèmes (techniques ou autres) rencontrés,
- les indices de la perception du lieu proposé,
- et les points principaux de leurs commentaires post-parcours.

Les caractéristiques principales de sa navigation ont permis de définir un type d'usage associé caractérisé comme un profil de visite dans le titre de chaque tableau.

Il est à noter que ces caractéristiques de navigation ont permis d'identifier les profils de navigation développés au paragraphe 6.4 (p. 335). Le titre est accompagné d'une capture d'écran issue des enregistrements audiovisuels de leur parcours.

Tableau 31 : 1PL - Exploratrice

1PL - Exploratrice					
 Figure 100 : 1PL - Exploratrice					
Caractéristiques de la navigation	Éléments mis en relief lors du visionnage	D'autres particularités	Problèmes techniques (ou autre)	Perception du lieu	Commentaires post-parcours
Durée maximale de navigation par rapport aux autres participant-e-s (30min). Exploration plus détaillée des éléments proposés. Commentaires et description des photographies lors de l'écoute de la balade sonore. Suivi du texte à l'aide de la bande-son. Zoom sur les cartes à la fin de la balade sonore. Exploration des liens sur le site de l'association : articles, photos et une émission radio. Répétition du visionnage des vidéos (machinerie). Reprise de la visualisation des photos pour trouver sa préférée.	Repérage à haute voix des cartes à la fin du parcours. Signalisation de points de repère (Ex. Casino près du funiculaire). Identification et exploration de chemins et des alentours. Mentionne sur l'intérêt du projet associatif en lien avec le funiculaire. Envie de connaître l'association et savoir plus sur la problématique du funiculaire. Nostalgie de la saison où les photos du parcours sont prises (automne).	Utilisation de mots dans sa langue maternelle (espagnol) : « <i>Llegamos</i> » / « <i>On est arrivé</i> » (quand il y a une sonnette à la fin du parcours). « <i>El olor a pan</i> » / « <i>L'odeur du pain</i> » (quand il y a la mention d'un boulanger dans le récit). « <i>Cortico pero simpático</i> » / « <i>Court mais sympathique</i> » (durée de la montée). « <i>Paseo terminado</i> » / « <i>La balade est finie</i> » (à la fin du parcours).	Plusieurs essais pour configurer les paramètres de sa caméra. Vidéo un peu décalée lors de l'enregistrement sur OBS.	Projection du lieu et de son ambiance à partir du visionnage de la vidéo de la maquette du funiculaire qui se trouve à la gare haute. L'exploration des différentes sources proposées lui a permis de mieux s'approprier le lieu.	Envie de connaître l'association et de visiter le lieu après le confinement. Appréciation de la balade (sons, images, vidéos, liens d'accès à des informations complémentaires) Envie de parcourir le lieu avec son chien. Envie de voir des projets à l'avenir liés à cet endroit de la ville.

316 Donner du sens aux lieux à l'ère des parcours commobiles :
dispositifs de visite et témoignages médiés

Tableau 32 : 2PL - Séquentielle

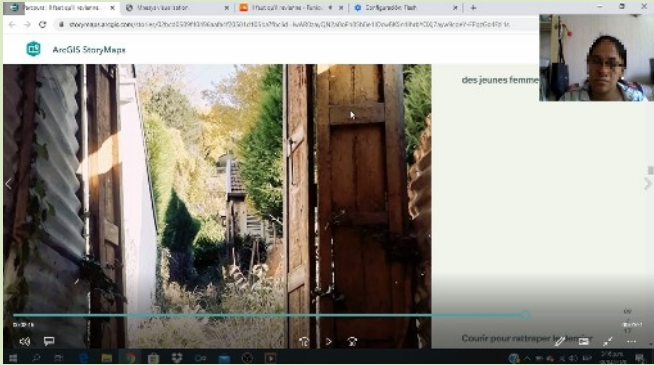
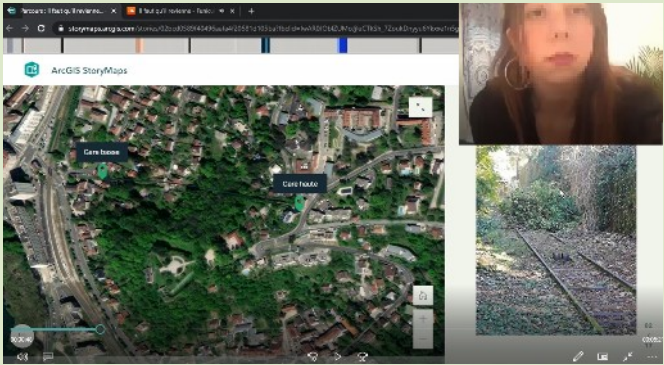
2PL - Séquentielle					
 Figure 101 : 2PL - Séquentielle					
Caractéristiques de la navigation	Éléments mis en relief lors du visionnage	Particularités	Problèmes techniques (ou autre)	Perception du lieu	Commentaires post-parcours
Suivi de l’audio et du texte. Identification des points sur la carte en ordre d’apparition. Proximité de l’écran pour mieux regarder et suivre le parcours. Moment de perte de la suite de l’audio et retour au texte. Pause de la bande-son pour revenir au point exact du texte et suivre la séquence.	Aucun commentaire lors de la balade.	Approximation à l’écran pour regarder les images. Suivi des instructions et de l’organisation des contenus proposés dans le parcours.	Image fixe lors de l’enregistrement. Vidéo finale un peu décalée.	Sensation réelle du lieu et du parcours (à partir de ses commentaires post-parcours).	Appréciation des images, des voix et de la narration proposées. Mise en relief du rôle du récit pour le suivi du parcours.

Tableau 33 : 3PL - Sensorielle

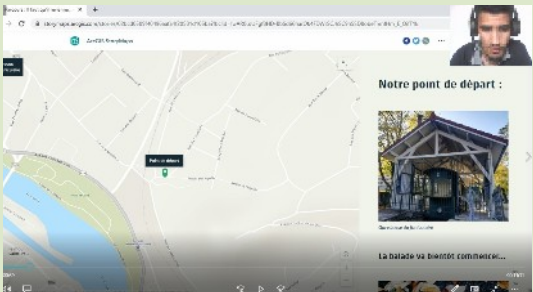
3PL - Sensorielle					
 Figure 102 : 3PL - Sensorielle					
Caractéristiques de la navigation	Éléments mis en relief lors du visionnage	Particularités	Problèmes techniques (ou autre)	Perception du lieu	Commentaires post-parcours
Elle prend son temps pour repérer les contenus du parcours. Lecture des liens externes et pause à l'audio du parcours. Pas d'exploration aux cartes au début du parcours. Répétition des mots à voix haute en lisant le texte à l'aide de la bande-son. Reprise des chemins parcourus à l'aide de la carte à la fin du parcours.	Ressentis sensoriels mis en mots. Par exemple, le fait de ressentir le froid (une ambiance) à partir des mots et des images. Identification des repères pour arriver au lieu (le funiculaire) depuis chez elle à l'aide de la carte. Mentionne à voix haute point par point la façon d'arriver et constate la proximité. Reprise du chemin parcouru par la séquence numérotée proposée à la fin du parcours.	Association/projection des images visuelles aux ressentis physiques. Exprime le fait de sentir l'ancienneté des pierres des photos. Appréciation des couleurs de la vidéo de la machinerie. Appréciation des analogies utilisés pour montrer la machinerie (le mouvement et l'évolution dans le temps).	L'image de l'écran un peu décalée (problème de réglage sur MAC non résolu).	Envie de voir la maquette du funiculaire (à la gare haute) en personne. Envie de faire le parcours avec « ses propres pas » Ce lieu fait partie des autres coins secrets et mystères de la ville à explorer.	Appréciations du contenu de la « promenade virtuelle » : Images, enregistrements, sensations, endroits, témoignages, jeu de voix et leur intonation, le côté historique, la mise en relief de la collectivité-association du funiculaire, le sentiment de nostalgie et l'évocation du quotidien.

318 Donner du sens aux lieux à l'ère des parcours commobiles :
dispositifs de visite et témoignages médiés

Tableau 34 : 4PL - Médiatique/Réseaux

4PL – Médiatique/Réseaux (Parcours sur téléphone portable)					
					
Figure 103 : 4PL - Médiatique/Réseaux					
Caractéristiques de la navigation	Éléments mis en relief lors du visionnage	Particularités	Problèmes techniques (ou autre)	Perception du lieu	Commentaires post-parcours
Lecture des informations du site et de la page de l'association avant de commencer la balade sonore. Visionnage des photos du site de l'association pour commencer à explorer le lieu. Accès à la page Facebook de l'association, lecture rapide des mises à jour et abonnement. Recherche des repères sur la carte.	La piste audio est mise en pause à plusieurs reprises pour amplifier les informations (sites externes) ou aller vers les liens proposés dans le parcours. Observation des photographies du site de l'association et celles du parcours.	Pas de suivi du texte écrit de la balade. Réception de notifications de Facebook lors de l'enregistrement.	Notification du niveau bas de la batterie. Enregistrement du parcours à partir d'une application gratuite de capture vidéo pour téléphone portable.	Sensibilisation sur l'état du funiculaire (non fonctionnement/service). Redécouverte d'un lieu de passage dans ses trajets en ville.	Étonnement de découvrir ce lieu de la ville même s'il n'est pas en fonctionnement. Envie d'avoir plus de détails sur les projets de l'association et de suivre les actualités du site.

Tableau 35 : 5PL - Passif

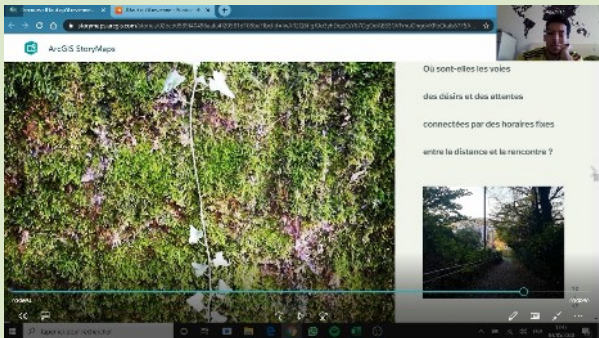
5PL - Passif					
 Figure 104 : 5PL - Passif					
Caractéristiques de la navigation	Éléments mis en relief lors du visionnage	Particularités	Problèmes techniques (ou autre)	Perception du lieu	Commentaires post-parcours
Repérage de la carte initiale et des informations du site. Fixation du regard sur certains points. Inclination très marquée vers l'écran pour mieux regarder. Suivi de l'organisation du parcours.	Absence de commentaires lors de la visite.	Regard neutre, concentré, absence de mouvements trop marqués sauf pour s'incliner vers l'écran et regarder les images.	Problèmes de connexion et de la vitesse de la vidéo. Enregistrement coupé, image parfois bloquée. Bruits externes.	Immersion et projection du mouvement. Appréciation du récit et du suivi d'une histoire qui permet de se sentir sur place/se projeter dans le lieu (à partir de ses commentaires post-parcours).	La balade lui a permis de se « fondre dans le paysage » associé au funiculaire. Mise en relief du contexte et des conditions de confinement. L'audio « crée du suspense ». L'expérience lui a permis de changer les idées pendant le confinement. Partie préférée : le trajet récapitulatif proposé à la fin qui reprend les points du parcours (association avec les arrêts d'un train, par étapes).

320 Donner du sens aux lieux à l'ère des parcours commobiles :
dispositifs de visite et témoignages médiés

Tableau 36 : 6PL - Zigzagueur

6PL - Zigzagueur					
 Figure 105 : 6PL - Zigzagueur					
Caractéristiques de la navigation	Éléments mis en relief lors du visionnage	Particularités	Problèmes techniques	Perception du lieu	Commentaires post-parcours
Démarrage de l'audio avant de lire l'introduction. Navigation en haut et en bas du site de la balade pour trouver ses repères. Pause de l'audio et plusieurs reprises pour se retrouver et réécouter. Relecture de la page du site en générale, navigation de bas en haut rapidement et puis en détail : relecture du site de l'association. Sauvegarde du lien de la balade sur le porte-papier (pour le consulter après ?)	Photos (sourire en les regardant). Sourire pour les parties anecdotiques de l'audio (« des accidents au cours de la route »). Repérage des sources (cartes postales). Clics répétitifs sur la photo de la porte, image des alentours du funiculaire (essaie de l'ouvrir ?). Utilisation et exploration de la dernière carte proposée. Écoute de quelques témoignages post-parcours, lecture des commentaires d'autres participants.	Besoin de zoomer les cartes, double clic sur les photos. Besoin de plus d'informations, d'augmenter les images et les cadres des informations. Essais répétitifs pour amplifier les images et accéder à d'autres informations (amplification). Plusieurs fenêtres de navigation ouvertes. Rétrospective	Aucun.	Repassage sur les points du parcours, reprise du chemin. Importance de la mise en contexte et de trouver d'autres liens avec l'histoire et la mémoire (du lieu).	Envie de faire le parcours et de visiter le funiculaire. Facilité de se repérer avec les cartes et les plans. Aspect à améliorer qu'il met en relief : mettre plus de photos des personnes, du passé et de l'histoire du funiculaire. Le son ambiance lui permet de se mettre en contexte pour la visite.

Tableau 37 : 7PL - Descriptif

7PL - Descriptif					
 The screenshot shows a web browser displaying a map of Besançon with a highlighted route. On the right, there is a video player with a play button and a small thumbnail image. Text overlays on the map include: 'Où sont-elles les voies des chiens et des attentes connectées par des horaires fixes entre la distance et la rencontre ?'.					
Figure 106 : 7PL - Descriptif					
Caractéristiques de la navigation	Éléments mis en relief lors du visionnage	Particularités	Problèmes techniques (ou autre)	Perception du lieu	Commentaires post-parcours
Lecture à voix haute des titres et de certains mots du site. Préparation de l'audio en avance. Répétition de l'enregistrement. Suivi du texte avec l'audio. Réglage volume audio. Repérage des espaces vides ou du manque de source pour les images. Affirmations lors de l'écoute et du suivi des contenus proposés (« ok, oui, ok, oui »). Lecture commentée (images, extraits du texte, onomatopées).	Appréciation d'une des voix de l'audio. Comparaison des extraits avec sa ville natale (accidents au cours de la route, escaliers, montée, escaliers) Lien avec le confinement (extrait concernant chez-soi) Sentiment de nostalgie, répétition du mot « nostalgie ». Évocation des souvenirs des promenades aux alentours, cherche la correspondance entre les images.	Utilisation de sa langue maternelle (espagnol) pour exprimer des sentiments d'étonnement ou d'appréciation : « <i>qué chimba</i> »/« <i>trop bien</i> » « <i>qué nostalgia</i> » « <i>quelle nostalgia</i> » « <i>la guerra</i> »/« <i>la guerre</i> »	Les cartes ne chargent pas correctement à cause de problèmes de vitesse de sa connexion. Pas d'accès aux cartes postales.	Souvenirs d'un lieu déjà parcouru mais sous un angle différent.	Mise en relief du fait de pouvoir « se transporter à travers l'écran » dans un endroit « si beau et représentatif de l'histoire de Besançon ». Envie d'y revenir, de parcourir à nouveau le site, en appréciant mieux les détails du funiculaire et de son histoire.

322 Donner du sens aux lieux à l'ère des parcours commobiles :
dispositifs de visite et témoignages médiés

Tableau 38 : 8PL - Systématique

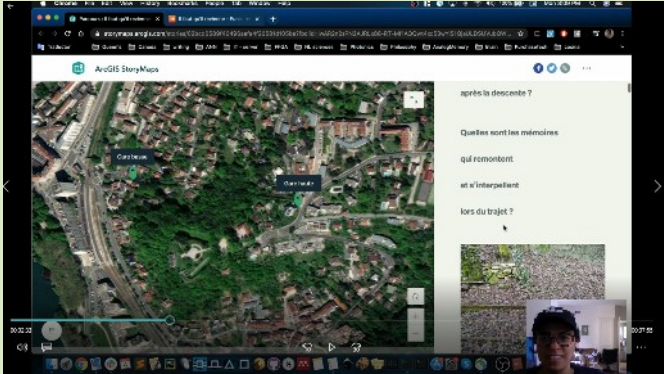
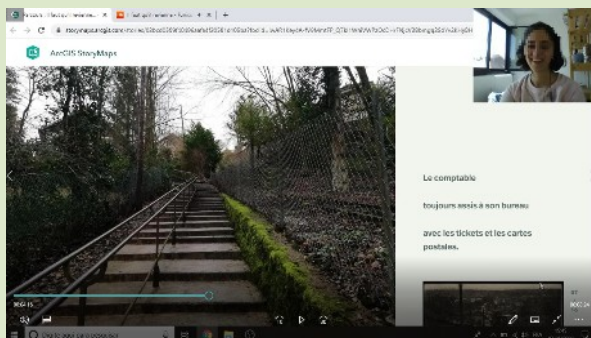
8PL - Systématique					
 Figure 107 : 8PL - Systématique					
Caractéristiques de la navigation	Éléments mis en relief lors du visionnage	Particularités	Problèmes techniques (ou autre)	Perception du lieu	Commentaires post-parcours
Plusieurs fenêtres de navigation ouvertes. Lecture de l'introduction et essaie de comprendre de quoi il s'agit. Audio et texte pas synchronisés et ensuite regard du texte et suivi des photos en lien avec la balade. Pause après l'audio pour retrouver l'ordre des informations données.	Visionnage rapide des visages des personnes qui ont donné leurs témoignages de visite. Le site de l'association ne l'intéresse pas. Pas d'utilisation ou exploration des cartes.	Changement de posture. Distance et puis inclinaison vers l'écran.	Incompréhension de certains mots en français.	Comparaison de la balade à un « musée virtuel ».	Appréciation du fait de pouvoir parcourir des endroits inconnus. Envie de voir la prolongation du récit. Comparaison de du parcours à un « musée virtuel ».

Tableau 39 : 9PL - Contemplative

9PL - Contemplative					
 Figure 108 : 9PL - Contemplative					
Caractéristiques de la navigation	Éléments mis en relief lors du visionnage	Particularités	Problèmes techniques (ou autre)	Perception du lieu	Commentaires post-parcours
Lecture de l'introduction Préparation de l'audio pour commencer la balade Suivi linéal audio-texte. Visionnage des photos à la fin (regard contemplatif).	Sourire (chants des oiseaux, anecdotes des accidents au cours de la route). Visionnage de l'intégralité du vidéo de la maquette du funiculaire sur YouTube.	Re-visionnage des photos du parcours à la fin (regard contemplatif).	Aucun	Contemplation des paysages à partir des photographies. Repérage de la proximité du lieu à sa maison.	Appréciation de la balade et du côté vert du chemin parcouru. Contact avec la nature sans perdre la vue de la ville. Titre de l'audio très approprié par rapport au ressenti final de la balade : il faut qu'il revienne. Envie ressentir ce qui est décrit. Remerciement pour cette expérience pendant le confinement lui permettant « d'aérer un peu l'esprit »).

324 Donner du sens aux lieux à l'ère des parcours commobiles :
dispositifs de visite et témoignages médiés

Tableau 40 : 10PL - Évocatrice

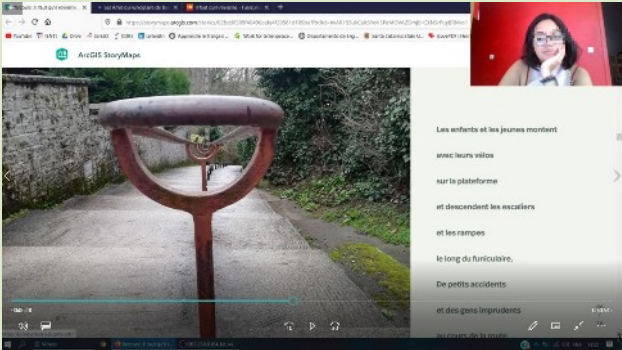
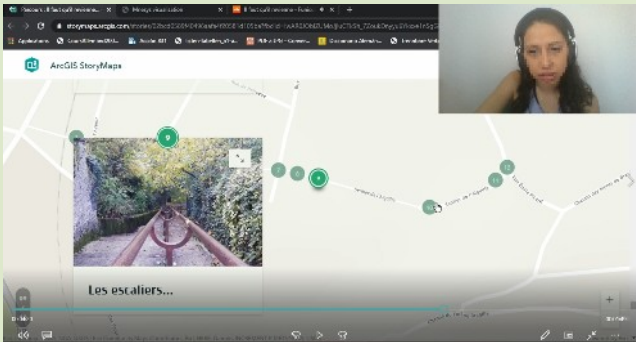
10PL - Évocatrice					
 Figure 109 : 10PL - Évocatrice					
Caractéristiques de la navigation	Éléments mis en relief lors du visionnage	Particularités	Problèmes techniques (ou autre)	Perception du lieu	Commentaires post-parcours
Besoin de se repérer au début. Elle laisse passer l'audio et fait une lecture après du texte. Lecture des informations de l'association.	Intérêt pour les mentions d'histoire, de la période de guerre. Lecture des commentaires des autres visiteurs.	Évocation de souvenirs associés à la ville.	Problèmes de l'enregistrement vidéo et du débit de la connexion au départ.	Réflexions et évocations personnelles de sa vie quand elle habitait à Besançon.	Appréciation du côté historique dans le texte, l'ambiance de nostalgie, le côté poétique et humain du récit. Mise en relief du rôle de l'association et de la découverte d'un lieu et d'une communauté. Appréciation de la carte numérotée à la fin. Importance de la carte mise au départ pour mieux se repérer. Mention du contexte de confinement et de la possibilité de faire une activité différente.

Tableau 41 : 11PL - Linéaire

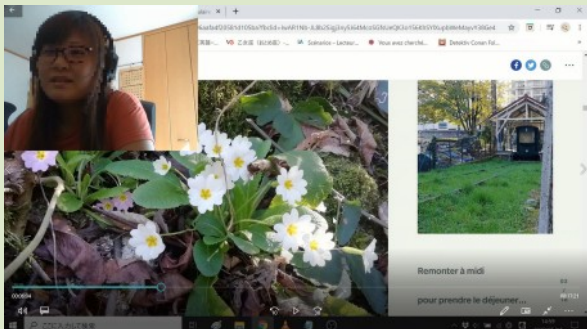
11PL - Linéaire					
 Figure 110 : 11PL - Linéaire					
Caractéristiques de la navigation	Éléments mis en relief lors du visionnage	Particularités	Problèmes techniques (ou autre)	Perception du lieu	Commentaires post-parcours
Visionnage rapide (lecture de l'introduction, démarrage de l'audio). Pas d'utilisation des cartes. Suivi linéal des points. Repérages des points parcourus à la fin (répétition). Besoin de se retrouver (zigzag entre les points pour retrouver un ordre chronologique). Clic sur les rues signalées en ordre pour se repérer.	Appréciation des photos (sourire).	Pas de commentaires lors de la balade.	Image bloquée dans certaines parties.	Découverte du lieu et construction de liens avec le funiculaire de sa ville natale en Bolivie (à partir de son témoignage post-parcours).	Découverte d'une partie de la ville. Envie d'aller explorer le lieu après le confinement. Mise en relief de la possibilité de découvrir une autre perspective de la ville, d'autres points de vue (depuis le hauteur).

326 Donner du sens aux lieux à l'ère des parcours commobiles :
dispositifs de visite et témoignages médiés

Tableau 42 : 12PL - Visuelle

12PL - Visuelle					
 Figure 111: 12PL - Visuelle					
Caractéristiques de la navigation	Éléments mis en relief lors du visionnage	Particularités	Problèmes techniques (ou autre)	Perception du lieu	Commentaires post-parcours
Démarrage de l'audio et ensuite pause pour continuer seulement avec la lecture du texte et le visionnage des photos. Visionnage en détails des photos et commentaires. Relecture des parties du texte.	Appréciation des points signalés à la fin pour voir le tout du parcours.	Prédilection pour lire le texte écrit et ne pas suivre la version audio.	Problèmes lors de l'enregistrement-décalage de l'image de l'écran (configuration sur MAC).	Reconnaissance du chemin et du lieu.	Appréciation de la balade virtuelle et du rôle que ce type de proposition peut jouer pour les personnes qui habitent à Besançon ou qui viennent pour découvrir la ville. Redécouverte d'un lieu de la ville.

Tableau 43 : 13PL - Chercheuse

13PL - Chercheuse					
 Figure 112 : 13PL - Chercheuse					
Caractéristiques de la navigation	Éléments mis en relief lors du visionnage	Particularités	Problèmes techniques (ou autre)	Perception du lieu	Commentaires post-parcours
Suivi des instructions de l'introduction. Préparation de l'audio. Zoom pour l'exploration des cartes. Elle prend son temps et fait plusieurs pauses pour regarder les photos du lieu. Copier-coller le nom du lieu. Pas de suivi de texte au départ. Première exploration globale. Pause de la piste audio pour regarder les photos. Clic sur les images. Visionnage à nouveau de tout le parcours d'une manière générale (vision d'ensemble). Reprise de la première carte et utilisation du zoom pour se repérer.	Sourire avec l'image des fleurs et de la main sur le trottoir et quelques extraits du texte à côté. Appréciation de la vidéo de la machinerie et de ses couleurs. Elle a l'air étonnée. Regard en détail le chemin numéroté. Visionnage à nouveau des photos avant de finir.	Recherche externe d'autres informations associées au lieu sur Google (pause l'audio). Visionnage de quelques photos. Pause pour aller chercher son dico et vérifier la signification de certains mots.	Bruits externes, interférences, distractions sonores	Identification du lieu depuis un des points de repère dans la ville (la gare Viotte) et suivi du chemin.	Envie d'aller visiter le lieu. Facilité d'imaginer l'ambiance à partir de l'audio, du texte, des vidéos. Partie préférée : la vidéo de la machinerie et le fait de pouvoir sentir le mouvement du funiculaire. Appréciation des photos de la nature. Envie de voir plus de photos anciennes comme celle proposée sur la carte postale.

5.9.2 Caractéristiques de la navigation/usage du dispositif

Les tableaux précédents illustrent et synthétisent les caractéristiques mises en relief vers la définition de 13 profils de visite du parcours proposé en ligne. Chacun de ces profils est nommé à partir des caractéristiques de navigation issues du visionnage des enregistrements de la balade proposée sur Story Maps. Ils ont été définis également en mettant en relief les modes d'utilisation du dispositif de chaque participant·e et en articulant d'une part la vision et l'appropriation individuelle du site et d'autre part les points représentatifs associés à la découverte du lieu. Ci-dessous, les profils identifiés (cf. Tableaux 31-43) avec leur caractéristique principale.

1. Explorateur : explore l'ensemble de sources disponibles (et externes) pour l'appropriation/appréhension du parcours et du lieu.
2. Séquentiel : privilégie la séquence qui guide le parcours/la découverte du lieu notamment l'ordre d'apparition des différents contenus.
3. Sensoriel : associe les mots et les images aux sensations, ressentis physiques et émotions et accorde du temps pour « ressentir » le parcours.
4. Médiatique : accorde une importance à la mise à jour des informations et au suivi des réseaux (sociaux) associés au lieu/parcours.
5. Passif : immersion sans externalisation (verbale) de l'appropriation du parcours/lieu. Fixation du regard.
6. Zigzagueur : navigue d'une manière très active en alternant les points de repérage et de perspective pour l'appréhension du parcours et du lieu.
7. Descriptif : parcourt en décrivant (surtout verbalement) l'ensemble d'éléments et les étapes du parcours.
8. Systématique : privilégie le suivi organisé/méthodique de différents éléments proposés et leur relation pour pouvoir les appréhender.
9. Contemplatif : rend compte d'une immersion contemplative du parcours qui est exprimé de manière extra-linguistique.
10. Évocateur : associe des éléments concrets du parcours et du lieu pour évoquer des souvenirs et des idées.
11. Linéaire : suit l'ordre des éléments proposés pour compléter l'expérience de visite.

12. Visuel : privilégie la dimension visuelle des contenus notamment la représentation et visibilité du lieu et du parcours à partir des images.

13. Chercheur : privilégie la compréhension de tous les éléments proposés pour l'appropriation du parcours/du lieu.

Après l'identification de ces 13 profils, des associations ressortent si l'on compare les similitudes et les différences entre leurs caractéristiques, tout en essayant de comprendre les expériences appartenant à une même façon de faire, de découvrir et d'interagir avec une proposition de visite. Il est important de préciser qu'il pourrait y avoir autant de profils que de visiteur·euse·s mais il est possible de les faire dialoguer pour mettre en évidence des stratégies de visite les regroupant.

Le dialogue entre ces profils non exhaustifs, liés à cette expérience concrète en ligne (potentiellement transposable à d'autres expériences de visite), permet de définir trois grandes stratégies de visite que l'on peut mettre à l'examen et analyser à partir des autres expériences étudiées.

5.9.3 Typologies de navigation et exploration du dispositif

Ces trois dimensions intègrent les caractéristiques propres aux participant·e·s de cette étude (en distanciel) et construisent une première proposition d'analyse de l'expérience globale en ligne. Ces descriptions et éléments représentatifs seront repris par la suite pour la compréhension des usages du dispositif proposé.

5.9.3.1 Exploration amplifiée

Caractérisée par une navigation très active et d'une durée plus étendue, par rapport au temps des autres visites, tout en rendant compte du besoin d'approfondir sur les informations affichées, les augmenter, et de découvrir ce qui est proposé sur les hyperliens. La reprise/répétition du texte, des images ou de la piste audio est privilégiée, ainsi que les allers-retours entre un visionnage détaillé des parties et de l'ensemble, sans négliger les pauses (de la piste audio). La recherche des sources externes, le regard en zigzag et les déplacements en haut et en bas de la page sont représentatifs. Dans la plupart de cas, la version audio de la balade n'est pas le point central ou guidant le rythme de la visite en ligne.

5.9.3.2 *Exploration émotive-sensorielle*

Caractérisée par une description des sensations lors du visionnage (appel à textures, odeurs, couleurs, mise en mots des émotions) ressentis lors du parcours. La répétition de quelques mots ou extraits du texte à haute voix est mise en avant et accompagne l'expérience de visite. Il est observé également un suivi du chemin à l'aide de l'audio et une observation silencieuse, associée plutôt à des gestes et des réactions face aux images. C'est un regard qui est parfois contemplatif, concentré, attentif, motivant la création de liens avec la vie personnelle des participant·e·s : souvenirs rappelés sur place, mise en relief des parties préférées de la visite de manière explicite à partir de mots, expressions, gestes et l'emploi de la langue maternelle dans certains cas pour commenter et dialoguer avec les éléments mentionnés lors du parcours.

5.9.3.3 *Exploration séquentielle*

Caractérisée par le maintien de la séquence/ordre/logique interne du parcours (texte/audio) ainsi que par une passivité (extérieure) lors du visionnage (pas trop de mouvements, gestes ou réactions). Le besoin de continuer, suivre et avancer s'impose. Dans ce typologie, on peut distinguer pourtant des variants : un visionnage global superficiel et une focalisation sur certaines parties, de manière séquentielle ; un visionnage lent, pas à pas, sans commentaires ni remarques et très peu d'expressivité ou bien le suivi du parcours sans audio, le repérage visuel du texte et des photos suffit.

5.9.4 Rapports au lieu médié

Il existe différents éléments globaux de cette expérimentation par rapport aux expériences de visite (devant l'écran et à partir de l'interface de visite) à souligner. Elles permettent de définir plusieurs rapports au lieu proposé en fonction des choix des participant·e·s pour le parcourir et avoir accès par le biais du dispositif et notamment :

- a) Le rapport à l'image : les participant·e·s établissent des rapports différents face à la représentation du phénomène (du lieu, de son récit et de l'interface proposée) par le seul fait de décider ou pas de zoomer, de s'arrêter sur une image, de lire certaines informations ou bien de mettre en valeur d'autres.

- b)** Différents besoins et actions de navigation sur l'écran ressortant du dit et du non-dit sont repérées dont les principales sont : parcourir, reprendre, répéter les chemins parcourus, continuer, avancer, augmenter/zoomer, amplifier, arrêter/pauser, ignorer.
- c)** Différents niveaux d'implication et du rapport image-pensée : des contenus proposés potentialisent ou limitent la découverte du lieu en fonction de chaque individu (photos, vidéo, texte, hyperliens).
- d)** Utilisation de différents types de supports externes : il est repérable le besoin de consulter des sites externes pour amplifier des informations et l'utilisation de dictionnaires pour vérifier le sens de certains mots ou références.
- e)** Différentes étapes de visite : il existe des temporalités et des rythmes alternes en fonction non seulement des profils de visite, mais aussi des contextes de visionnage et des possibles interférences. Cela entre notamment dans la question de tenir compte des temporalités de visite, mais aussi des limites de l'usage du dispositif associé à des facteurs contextuels (des bruits externes, la position/posture de visionnage et l'état d'esprit associé au confinement).
- f)** Pauses dans des moments différents pour contempler des aspects également différents. Il s'agit de mieux comprendre pour revoir et reprendre le chemin et/ou choisir un point d'intérêt fixe.
- g)** La balade continue autrement : la temporalité du post-parcours est différente pour chaque usager·ère. Les commentaires après la visite permettent de faire un parallèle entre l'espace parcouru/navigué et les ressentis/appréciations/opinions du ou de la visiteur·euse.
- h)** Regarder des vidéos dans des moments différents de la recherche enrichit la procédure d'interprétation et la perspective du sujet. La problématique se développe en fonction de nouveaux indices.

Ces éléments généraux de l'expérimentation à distance sont signalés et illustrés par rapport aux pratiques spécifiques de visite de chaque participant·e. Celles-ci sont regroupées dans les fiches proposées dans les tableaux 31- 43 et rendent possible la différenciation des modalités de navigation des visiteur·euse·s.

5.9.4.1 *Amplification des phénomènes observés*

Le visionnage des enregistrements audiovisuels des parcours de visite en ligne amplifie les phénomènes observés par les commentaires post-parcours et vice-versa. Ces vidéogrammes mettent en relief les profils d'usage du dispositif de visite et les diverses manières d'appropriation du lieu (Martínez Agudelo, 2021) face aux contenus présentés et aux modalités de captation.

Pour ce propos, la définition d'un protocole d'enregistrement des expériences dans certains cas a permis de penser à la recreation du parcours à partir des témoignages. Ceux-ci en tant que des traces de l'appropriation subjective des usager·ère·s et de leur modalité de visite. C'est ainsi que certaines des vidéos post-parcours ont été publiées sur le site de la balade après l'autorisation des participant·e·s.

5.9.4.2 *Problèmes rencontrés*

Tout au long de ce processus de proposition de la balade en ligne, en incluant le suivi du protocole d'enregistrement avec chaque participant·e, des problèmes socio-techniques sont apparus et ils sont associés à trois éléments principaux :

- La vitesse de la connexion dans le lieu de résidence des participant·e·s qui empêchait parfois d'avoir une vidéo de la navigation de qualité. Il est apparu essentiel de faire de tests et de vérifier les configurations (à distance) pour que le·la participant·e s'approprie le dispositif.
- Le manque de plus de connaissances et/ou d'astuces techniques pour pouvoir faciliter un peu plus aux participant·e·s la configuration de leur ordinateur et du logiciel choisi pour l'expérimentation (OBS). Toutefois, il est important de souligner que les participant·e·s se sont rapidement approprié·e·s le logiciel et les solutions ont été trouvées au fur et à mesure des tests avant la visite.
- Les difficultés associées aux conditions de confinement de chaque participant·e pour mener l'expérience dans une ambiance propice (excès de télétravail, isolement, état d'esprit, prise en charge d'enfants, etc.).

Ce sont ainsi les principales contraintes retrouvées lors de l'expérimentation à l'aide d'OBS Studio mais, dans l'ensemble, l'expérience d'utilisation de ce logiciel a été positive. Elle a permis d'une part de découvrir un logiciel adapté aux objectifs et au nouveau contexte d'expérimentation de cette étude. D'autre

part de mettre à l'épreuve les fonctionnalités du logiciel auprès des visiteur·euse·s. Cela a permis de réussir à enregistrer des parcours de visite en ligne dans le cadre d'une expérimentation à distance en contexte de confinement.

5.9.5 Synthèse du troisième cycle et perspectives

Ce cycle débute dans un contexte de confinement et permet la création, la proposition et la diffusion d'un parcours en ligne (observé à distance) associé à un lieu du patrimoine bisontin. Les différentes étapes permettent de questionner d'une part le statut de l'espace à partir des rendus des expériences de navigation et d'autre part les protocoles d'enregistrement et les enjeux socio-techniques impliqués pour analyser les indices d'intelligibilité des pratiques et des usages sollicité·e·s.

La caractérisation des profils et des typologies devient un résultat significatif pour la suite de cette thèse. Cela permet d'aborder la théorisation des stratégies de visite à distance et leur rapport à la compréhension du rôle des dispositifs numériques comme des médiations pour l'actualisation des espaces urbains en ligne. Le chapitre suivant approfondira sur ces profils identifiés et leur prolongation au niveau de leur représentation graphique.

En outre, suite à la proposition de la balade en ligne pendant la période du confinement, Alexandre Jury, président de l'association « Les Amis du funiculaire », a publié sur le site et le blog officiels de l'association une note concernant la proposition de visite sur Story Maps. Il a également rendu possible la diffusion du lien de la balade sur les réseaux sociaux de l'association (Facebook, Twitter) et l'envoi du lien aux 200 abonné·e·s de la newsletter. La note sur leur blog a été publiée le 9 mai 2020 (cf. Annexe p. 588). Des extraits des commentaires post-parcours des participant·e·s étaient déjà publiés et disponibles en ligne. Le mois suivant, le 15 juin 2020, il a été possible de participer par visioconférence à l'assemblée générale de l'association « Les Amis du Funiculaire ». Cela a permis de présenter le dispositif de visite créé et testé pendant le confinement auprès de ses membres. Le parcours en ligne « Il faut qu'il revienne » a été ainsi proposé et accepté pour être inclus lors des Journées Européennes du Patrimoine (JEP), après le confinement, en septembre 2020 (les conditions sanitaires étant plus favorables). Cela a permis de compléter et prolonger l'étude qui sera développée dans le chapitre 7.

Chapitre 6 Profils de visite et leur représentation : recréer les formes de la médiation

Ce chapitre rend compte de la co-construction d'outils d'analyse à l'aide des expériences menées. Le défi convoqué est celui de repenser les usages des dispositifs de visite explorés en incluant les retours et les nouvelles inscriptions des pratiques de l'espace urbain des usager·ère·s notamment la recréation des formes pour rendre compte des modalités de communication et de mobilité de et dans l'espace médié.

Dans un premier temps ce chapitre aborde la continuité de l'analyse des parcours mis en place. Celle-ci permet d'entamer la caractérisation des retours des expériences et des profils et typologies de visite. Dans un second temps, l'évolution des dispositifs mis à l'épreuve, leur performativité et la place des témoignages médiés dans le cadre de ces travaux sera abordée.

6.1 Typologie des utilisations

Selon Josiane Jouët, l'usage comme construit social peut être abordé à partir des axes tels que : la généalogie des usages, le processus d'appropriation, l'élaboration du lien social et l'intégration des usages dans les rapports sociaux. Ainsi, ces axes constituent autant de problématiques se prêtant à une forte interpénétration (Jouët, 2000, p. 499).

6.1.1 L'usage dans l'appropriation de l'espace

Au sein de ces travaux de recherche, et pour l'analyse de parcours de visite, l'usage des dispositifs socio-techniques est mis en relation avec les caractéristiques d'appropriation de l'espace des usager·ère·s. L'usage est également mis en valeur lors de l'enregistrement vidéo partiel des pratiques effectives de la visite des lieux ou par le biais de la navigation en ligne. Pour ce qui est des images fixes, tirées de copies d'écran, elles deviennent également des traces visuelles du parcours utiles pour l'analyser.

De cette manière, les traces et les entretiens (du visionnage et du récit post-parcours) rendent compte de caractéristiques des pratiques des usager·ère·s. Ces entrées méthodologiques permettent de capter un point de vue subjectif engagé dans le parcours des lieux et notamment de l'espace vécu.

C'est ainsi que la méthode articulant des enregistrements vidéo et des entretiens, outre son potentiel de valorisation, est fructueuse sur le plan scientifique. Elle permet de solliciter la réflexivité des individus par rapport à la

structuration de leurs pratiques et favorise des récits d'expérience ancrés dans l'ordinaire des utilisations, comme c'est le cas de l'entretien en re-situ subjectif (Schmitt, 2012).

6.1.2 Hétérogénéité des usages

L'usage est ainsi porteur des empreintes de la construction personnelle et sociale des participant·e·s. Ces empreintes témoignent du processus d'appropriation du lieu par le biais d'une relation avec l'objet de communication et les dispositifs de visite.

De même, cette construction met en jeu, d'une manière transversale, des processus d'acquisition de savoirs (découverte de la logique et des fonctionnalités de l'objet), de savoir-faire (apprentissage des codes et du mode opératoire de la machine), et d'habiletés pratiques (Jouët, 2000, p. 502).

De cette manière, la construction des usages révèle l'existence de positions hétérogènes englobant déterminants sociaux, diversité des usages développés et sens imputés aux pratiques, donnant lieu notamment à des « usages limités » (Domenget, 2013, p. 7).

Il faudrait indiquer que les SIC prennent en compte la dimension socio-technique (ce qui est prescrit, les rapports sociaux et les prescriptions des usages), les non-usages ou les usages limités ne sont pas toujours pris en compte. À ce sujet, Jean Claude Domenget (2017) mentionne qu'il est important également de tenir compte de l'instabilité de ces usages et des usages fragiles par nature.

Cela revient à questionner la manière de rendre compte des retours des expériences de visite et du choix de la représentation graphique. Cette dernière – comme stratégie de configuration symbolique, permet d'analyser les usages, et leurs différentes modalités d'apparition et de recreation, au sein des pratiques des individus en situation de visite.

6.2 Profils et typologies de visite

Les 13 profils de visite et les trois catégorisations générales identifiées au chapitre précédent, nommées typologies de navigation et de visite, rendent compte des résultats de l'étude de cas de la proposition de médiation urbaine en ligne lors du confinement. Ils sont associés concrètement à l'expérience du

parcours du funiculaire de Beauregard-Bregille à Besançon par le biais du récit imagé et sonore proposé en ligne sur Story Maps™. Il s'agit par la suite de questionner les stratégies de visite et leur inscription dans ces travaux de thèse.

6.2.1 Questionner les stratégies de visite

Ces résultats amènent ainsi à s'intéresser aux études concernant l'analyse de visites et/ou parcours au sein de différentes disciplines (urbanisme, psychologie de l'espace, sémiotique visuelle) et contextes de production (le paysage urbain, les expositions, les transports) notamment celles de :

- David Lynch (1969,1972) qui a pu démontrer qu'il existe des stratégies d'appropriation de l'espace et a été un des premiers auteurs à s'intéresser à la perception de l'espace urbain ;
- Sophie Mariani-Rousset (1992, 2002) qui a proposé la différenciation entre le parcours pensé (prévu), le(s) parcours proposé(s) (les chemins possibles) et le parcours vécu (le cheminement) au sein des expositions et à partir de la question de comment les individus s'approprient l'espace
- et Jean Marie Floch (2002) s'intéressant à l'élaboration d'une typologie comportementale des voyageurs du métro.

Ces études mettent en évidence l'intérêt de caractériser les modalités de navigation et les stratégies de visite retrouvées dans le cadre de cette thèse. Elles permettent notamment d'associer des stratégies d'appropriation de l'espace médié aux profils et typologies de navigation repérés à partir du suivi des parcours en ligne.

6.2.2 Catégorisation des formes de visite : stratégies d'appropriation

Un des objectifs de l'étude sur la visite à distance du funiculaire de Bregille était de trouver un référent conceptuel et méthodologique concernant la question des « stratégies d'appropriation de l'espace » sur le plan communicationnel. Pour y répondre un rapprochement entre les profils de visite établis au paragraphe 5.9 et la typologie proposée par Martine Levasseur et Eliseo Verón (1983) construite sous forme de bestiaire imagé, est apparu pertinent.

L'étude de Martine Levasseur et Eliseo Verón part de l'observation des pratiques concrètes de visite des usager·ère·s dans l'exposition « Vacances en France 1860-1982 » à la Bibliothèque publique d'information (BPI) du Centre Pompidou de juin à octobre 1982⁸⁷. Les deux chercheurs ont choisi cette exposition car elle juxtaposait dans le même espace différents supports disponibles à l'époque dans une exposition (textes, images, objets, son).

D'après Bernard Schiele (2018), ce qui distingue radicalement leur recherche des autres travaux est l'articulation, dans un même cadre conceptuel, entre l'intention des concepteurs (production) et les stratégies d'appropriation des visiteurs (reconnaissance) où le dispositif de l'exposition joue un rôle d'intermédiaire.

6.2.2.1 *L'expérience de visite dans un espace médié*

Sur ce point, il est important de préciser que, même si les profils et les typologies de cette recherche ressortent d'une expérience de visite en ligne et celles de Martine Levasseur et Eliseo Verón sont centrées sur une étude de cas de visite d'une exposition en situation écologique, elles peuvent être comparées. En effet, il existe des similitudes, des différences et des points à approfondir et à actualiser entre elles. Il s'agit d'une part de les confronter à l'appropriation de ce qui représente « l'expérience de visite » dans un espace médié et d'autre part à la catégorisation des manières possibles de le parcourir.

Dans le cas de ces travaux de thèse, l'identification de la catégorisation des formes de visite est possible à partir de :

- l'enregistrement vidéo de la navigation en ligne des usager·ère·s via l'interface de médiation proposée (le cas de Story Maps),
- la visualisation/observation de la navigation enregistrée
- et l'identification, caractérisation et représentation des profils et des stratégies de visite pour s'approprier l'espace et les dispositifs utilisés à l'occasion.

La proposition du parcours en ligne sur Story Maps intègre ainsi différents types de supports (textes, images, objets, sons) mais également, et vu le contexte

87 L'échantillon de leur étude n'est pas forcément représentatif (peu de visiteur·euse·s) et sur une exposition très spécifique. Toutefois les modes de cheminements sont intéressants et l'on continue à observer des parcours avec des similitudes. Cela a été observé lors de ces travaux de thèse. Ce qui explique que ce texte demeure un texte de référence.

concret et matériel de sa réalisation/production (pendant le confinement), des vidéos et des hyperliens menant vers l'amplification des informations et des commentaires vidéos ou textuels des usager·ère·s sollicité·e·s.

En outre, le parcours de visite du funiculaire est mis en place/ligne auprès d'un groupe d'étude réduit. Mais, en rejoignant les propos des auteurs pour affirmer que limiter le champ d'investigation ne veut pas dire limiter l'ambition de la recherche (Verón et Levasseur, 1983, p. 8) le groupe réduit permet de choisir et d'explorer différentes perspectives pour aborder le sujet.

6.2.2.2 *Registre communicationnel*

Dans le cas de leur démarche, Martine Levasseur et Eliseo Verón se positionnent à partir de deux registres de recherche. Le premier est culturel dans la mesure où ils cherchaient à trouver des résultats transposables au niveau de la compréhension de typologies. Le deuxième est sociologique étant donné qu'ils visaient à élaborer une problématique et tester des méthodologies réutilisables dans d'autres contextes. Les deux registres sont ainsi associés à l'analyse de la façon dont les sujets s'investissent sur un temps pour pratiquer un lieu et de comment le parcours lui-même n'est pas réductible à la logique interne ou au fil rouge de sa conception.

Dans le cas d'étude présent, pour le positionnement théorique et méthodologique, outre les deux registres précédents, un troisième registre définit une perspective communicationnelle. Ce registre est associé aux choix d'une médiation numérique pour la compréhension de la façon dont le lieu apparaît aux usager·ère·s. Cela a un effet transversal pour interpréter l'usage et la pratique concrète du dispositif (et de l'espace lui-même), ce qui rendra compte également d'une typologie de visite et d'appréhension des lieux.

6.2.3 Caractéristiques de navigation

Afin d'établir un dialogue entre les profils du bestiaire et les profils de navigation repérés lors de cette thèse, il a fallu partir de l'identification des catégories d'analyse travaillées par Martine Levasseur et Eliseo Verón afin de comprendre et de différencier les traits de leur caractérisation et établir des comparaisons pertinentes avec les expériences menées en ligne sur Story Maps.

6.2.3.1 *Motivation, stratégie et imaginaire*

Pour débiter l'analyse et associer les profils de cette étude de thèse aux éléments soulignés par les auteurs lors de la leur, trois catégories ont été mises en relief. Ces catégories sont ainsi représentées par :

- les motivations (explicites ou implicites) et les besoins de la visite (de départ et lors du parcours),
- les stratégies d'appropriation du lieu (associées à la manière de parcourir l'espace, de le naviguer)
- et l'imaginaire de l'espace (le rapport à l'objet culturel via le dispositif numérique de visite du lieu).

Ces trois éléments font également appel aux catégories des tableaux récapitulatifs suite au visionnage des enregistrements (cf. Tableaux 31-43). Cela a permis d'identifier et de regrouper les caractéristiques de navigation de chaque participant·e et a rendu possible la représentation des profils.

6.2.3.2 *Noms catégoriels et représentation graphique*

Martine Levasseur et Eliseo Verón ont attribué des noms imagés aux types de visite mais pour la recherche présentée ici, il est apparu pertinent de donner des noms catégoriels associés à des représentations graphiques imagées évoquant leur signification.

Ainsi, dans cette caractérisation sont illustrés :

- les éléments mis en relief lors de la balade en ligne,
- les particularités identifiées lors du visionnage des parcours individuels enregistrés,
- les problèmes techniques pour le suivi de la balade
- et la perception du lieu associée au dit et au non-dit : des commentaires des participant·e·s lors de la visite et des témoignages post-parcours mis à disposition (en ligne) pour la continuité du récit sur Story Maps.

Dans ce cadre, il est important, pour l'analyse à entamer, de reprendre les caractéristiques principales de la typologie proposée par Martine Levasseur et Eliseo Verón sous l'angle de l'expérience menée du parcours de visite en ligne.

Cela permet de construire des liens transversaux au niveau interprétatif justifiés au niveau théorique et méthodologique.

6.2.3.3 Construction d'une grille heuristique

Pour ce faire, la conception d'une grille heuristique permet de représenter les points principaux de rencontre lors de l'analyse comparative des profils. Il s'agit d'approfondir sur leur caractérisation qui illustre la trajectoire de cette réflexion. Le récapitulatif de cette grille, sous forme de tableaux (fractionnés) d'analyse, permet de visualiser les associations faites pour trouver les liens entre les différents profils et typologies explorées.

Comme pour Martine Levasseur et Eliseo Verón, le·la visiteur·euse dans ce cas ne se réduit pas à ce qu'il·elle fait et ce qu'il·elle fait ne se réduit pas à ce que l'on peut observer notamment les traces des parcours. Ce processus donne pourtant des indices d'analyse qui permettent de développer un guide interprétatif transposable à d'autres cas d'étude de proposition de visite dans un espace altéré par une médiation socio-technique.

6.3 Tableaux d'analyse de visites médiées

Les tableaux (44-51) qui seront présentés et décrits par la suite rendent compte des étapes d'interprétation et d'analyse des rendus des parcours en ligne sur Story Maps. Ils sont associés aux stratégies de visite proposées par Martine Levasseur et Eliseo Verón. Ces étapes constituent ainsi un guide pour étudier une visite médiée par un dispositif numérique.

6.3.1 Stratégies de visite et caractéristiques

Le tableau 44 fait le récapitulatif des caractéristiques de la typologie proposée par Eliseo Verón et Martine Levasseur (1983). Elles permettent de commencer le dialogue avec les profils obtenus lors des expérimentations du parcours en ligne. Leur typologie rend compte des pratiques d'appropriation du lieu et des manières de parcourir l'espace de visite à partir de l'identification de catégories telles que : « motivation/besoins » (M/B), « stratégies d'appropriation » (SA) et « imaginaire de l'espace » (IE). Ces catégories rendent compte d'un type de visite.

344 Donner du sens aux lieux à l'ère des parcours commobiles :
dispositifs de visite et témoignages médiés

Dans leur étude, Martine Levasseur et Eliseo Verón ont repéré quatre grands types de comportement auxquels ont été donnés des noms imagés d'animaux pour mieux les caractériser (Fourmi, Papillon, Poisson et Sauterelle). Ce sont ainsi des catégories de contenu et de démarche culturelle qui, dans ces travaux de thèse, sont transposables à des catégories associées d'une part à la visualisation du parcours et d'autre part à des stratégies ou formes de navigation pour appréhender l'espace proposé.

Tableau 44 : Synthèse des stratégies de visite et catégories (Verón et Levasseur, 1983)

Typologie	Motivations Besoins (M/B)	Stratégie d'appropriation (SA)	Imaginaire de l'es- pace (IE)	Type de visite
Fourmi	Besoin d'exhaustivité Besoin d'une plus longue durée de visite et de suivre un ordre chronologique. Besoin et motivation péda- gogique	Spectateur Passivité Docilité Réception	Plus de rapport à la culture	Proximale
Papillon	Besoin d'un plan pour faire des choix (attente) Privilégie le thème de la vi- site et la manière comment il est présenté	Libre Plus sélectif Zigzag	Plus de capital culturel	Pendulaire
Poisson	Besoin d'espace Négociation sur le temps accordé à la visite Distance de protection	Passage-retrait Parcours en boucle Pas besoin de plan ou de guide Repères du lieu	Rapport touristique à la culture.	Glissement
Sauterelle	Pas de motivation particu- lière avant la visite. Besoin d'aller vers un point spécifique à un moment déterminé.	Divertissement Indifférence et/ou rupture du dis- cours et de l'objet culturel.	Voyage subjectif Espace d'éclate- ment.	« Punctum »

6.3.2 Motivation et besoins de visite

Pour ce qui est de la première catégorie associée à celle proposée par Eliseo Verón et Martine Levasseur à savoir « la motivation et les besoins de visite », chaque typologie de leur étude rend compte d'un point de départ et d'ancrage différent face au parcours de visite.

En guise d'exemple, on peut relever que la Fourmi est motivée par le besoin d'exhaustivité face aux contenus d'une proposition de visite (exposition sur place dans le cas de leur étude ou visite en ligne dans le cas de ce travail). Son parcours est ainsi d'une durée plus longue tandis que, dans le cas du Poisson, le·la visiteur·euse éprouve le besoin de se distancer et de négocier sur le temps de visite. Cela serait ainsi illustré par ses passages en retrait ou en boucle pour découvrir le lieu et les éléments proposés.

6.3.3 Stratégie d'appropriation du lieu

La deuxième catégorie « stratégie d'appropriation du lieu » est illustrée par le papillon et la sauterelle. En effet, le Papillon est plus libre. Il est sélectif lors de son parcours en fonction de ses attentes ou motivations initiales de visite. La Sauterelle, quant à elle, est plutôt indifférente à ce sujet et cherche plutôt à rompre avec le discours de la manière dite « correcte » de s'approcher de l'objet culturel et de se l'approprier. De cette manière, la Sauterelle chercherait plutôt le divertissement comme fil rouge de l'expérience de visite et de découverte du lieu.

6.3.4 L'imaginaire de l'espace

En amont, pour la catégorie de « l'imaginaire de l'espace », il s'agit de repérer comment, pour la Sauterelle, l'espace de visite devient une zone d'éclatement où elle peut faire un voyage subjectif, tandis que pour la Fourmi l'espace rend possible un rapport à la culture qui fait partie des objectifs principaux de la visite. Face à un possible rassemblement artificiel de pratiques n'ayant d'homogène que l'apparence, les auteurs ont décidé de mettre en place des entretiens post-visite et de faire dessiner leur parcours aux visiteurs observés. Dans le cas de cette recherche, et étant donné le contexte de confinement, des enregistrements vidéos partiels ont été sollicités et utilisés en vue de comparer leurs commentaires post-parcours à leur enregistrement de navigation.

6.3.5 Correspondances : stratégies de visite et profils retrouvés

C'est ainsi que ces quelques caractéristiques comparées (tableau 44) font appel à des manières différentes d'appréhender l'espace. En partant de ces quatre caractéristiques principales, l'analyse permet de contraster et de situer les 13 profils retrouvés dans les expérimentations de cette étude de thèse, au niveau des éléments mentionnés, de les comparer et de les faire dialoguer.

À partir de cette analyse, l'objectif est de savoir si ces caractéristiques peuvent rentrer dans la description initiale des profils de visite du parcours en ligne. Cela permet ainsi d'établir des associations et des regroupements cherchant à trouver des équivalences dans le rapport à la visite, à l'espace et à la manière dont les participant·e·s s'approprient du dispositif et l'expérience du lieu lors du parcours proposé.

Les tableaux 45, 46 et 47 rendent compte de la correspondance entre les caractéristiques des 13 profils du parcours en ligne sur Story Maps et la caractérisation des quatre stratégies de visite de Eliseo Verón et Martine Levasseur du tableau 44 (p. 344) et leur catégories d'analyse. Pour rappel, celles-ci sont : « motivation/besoins » (M/B), « stratégie d'appropriation » (SA) et « imaginaire de l'espace » (IE).

Tableau 45 : Typologie amplifiée (profils associés) et correspondances

Typologie et profils de visite associés aux caractéristiques		M/B	SA	IE	M/B	SA	IE	M/B	SA	IE	M/B	SA	IE
Amplifiée	Explorateur				X	X		X					
	Médiatique					X		X	X	X			
	Zigzagueur				X	X		X					
	Chercheur					X	X	X	X				
Type de visite privilégiée		Proximale (Fourmi)			Pendulaire (Papillon)			Glissement (Poisson)			« Punctum » (Sauterelle)		

Tableau 46 : Typologie émotive-sensorielle (profils associés) et correspondances

Typologie et profils de visite associés aux caractéristiques		M/B	SA	IE	M/B	SA	IE	M/B	SA	IE	M/B	SA	IE
Émotive-Sensorielle	Sensoriel										X	X	X
	Évocateur										X	X	X
	Contemplatif											X	
	Descriptif											X	X
	Visuel										X	X	X
Type de visite privilégiée		Proximale (Fourmi)			Pendulaire (Papillon)			Glissement (Poisson)			« Punctum » (Sauterelle)		

Tableau 47 : Typologie séquentielle (profils associés) et correspondances

Typologie et profils de visite associés aux caractéristiques		M/B	SA	IE	M/B	SA	IE	M/B	SA	IE	M/B	SA	IE
Séquentielle	Passif		X										
	Linéal		X										
	Systématique		X										
	Séquentiel		X										
Typologie de visite privilégiée		Proximale (Fourmis)			Pendulaire (Papillon)			Glissement (Poisson)			« Punctum » (Sauterelle)		

Une fois identifiées les associations et les correspondances possibles entre la typologie des auteurs et les 13 profils de l'expérience présentée ici – comme indiqué par les couleurs dans la partie final de chaque tableau – l'objectif est de vérifier si leur catégorisation fait appel aux mêmes traces et descriptions que celles obtenues après l'analyse des expériences de visite à distance.

6.3.6 Association et typologies finales

De cette manière, les tableaux 48, 49 et 50 rassemblent la synthèse des observations et de l'analyse catégorielle. Ils permettent de compléter la typologie proposée ici et de synthétiser les conclusions de l'exercice d'association et d'interprétation comme suit.

6.3.6.1 Typologie amplifiée

Cette typologie trouve son sens dans le dialogue entre le profil du Papillon (libre et sélectif) et du Poisson (boucle et retrait). Cette typologie de visite regroupe quatre profils issus des expérimentations de ces travaux de thèse : explorateur, médiatique, zigzagueur et chercheur. Le besoin d'un plan, mais également de distance par rapport au parcours et à l'objet de visite, est constaté. À partir des associations, cette typologie rend ainsi compte d'un besoin général de visite. Dans le cas de l'étude du parcours en ligne, ce besoin est représenté par la nécessité de : zoomer des contenus, rechercher des informations et construire une intertextualité entre les différents éléments/contenus proposés.

Tableau 48 : Résultats de l'association (Typologie amplifiée)

Typologie Amplifiée	Fourmi (Spectateur – Récep- tion)	Papillon (Libre - Sélectif)	Poisson (Boucle - Retrait)	Sauterelle (Flâneur – Subjectif)
Besoins et/ou actions : Zoomer des contenus Rechercher des informations Construire une intertextualité	Longue durée de visite mais pas forcément associé au besoin d'exhaustivité face aux contenus sur le lieu. L'exploration holis- tique, amplificatrice et/ou intertextuelle est plus représentative. Motivation pédago- gique plus marquée dans le cas des profils « explorateur » et « chercheur ».	Stratégie d'exploration plus libre en vue d'être plus sélectif dans le choix de contenus à approfondir sur le lieu. Cela n'est pas forcément associé à l'attente d'un plan motivant l'exploration mais plutôt au besoin partiel de distance et de retrait pour s'approprier du lieu. Il y a une négociation sur le temps et la distance vers l'amplification des conte- nus différents ou de repères associés au lieu. Les profils de cette typologie basculent entre la liberté de sélection du papillon et le besoin de retrait face au lieu. Ils font appel à l'intertextualité pour ampli- fier, compléter ou créer une distance de protection face aux contenus. L'utilisation de ressources externes pour compléter les informations ou créer d'autres liens avec d'autres contenus est également repérable.	Même si dans la plupart des profils l'expérience du par- cours rend compte d'un voyage subjek- tif, les caractéris- tiques prédomi- nantes restent celles associées au papillon et au pois- son. Les liens subjectifs ou d'appropriation du lieu ne sont pas identifiables (explici- tement) lors de la navigation des pro- fils qui appar- tiennent à la typolo- gie amplifiée.	

6.3.6.2 Typologie émotive-sensorielle

Cette typologie illustre clairement les caractéristiques du profil Sauterelle (flâneur et voyage subjectif). Elle regroupe les profils sensoriel, évocateur, contemplatif, descriptif et visuel. Ici, même s'il n'y pas de motivation ou de besoin spécifique, on repère une appropriation subjective du parcours et des choix en fonction des envies de visite.

De cette manière, cette typologie rend compte d'un besoin général de visite transposable au cadre des expérimentations de ces travaux de thèse : créer des liens subjectifs et s'approprier le parcours d'une manière intime.

Tableau 49 : Résultats de l'association (Typologie émotive-sensorielle)

Typologie émotive- sensorielle	Fourmi (Spectateur – Récep- tion)	Papillon (Libre - Sélectif)	Poisson (Boucle - Retrait)	Sauterelle (Flâneur – Subjectif)
Besoins et/ou actions : Créer des liens subjectifs Appropriation intime du parcours	L'exhaustivité n'est pas une caractéristique principale lors de la découverte de l'espace à parcourir. Ces profils sortent du cadre de la réception passive ou à des buts purement pédagogiques. La passivité ne fait pas partie de leur caractérisation distinctive. La durée varie en fonction des choix subjectifs pour se diriger vers les points et les contenus proposés.	Même s'il y a un essai pour suivre un plan, le besoin de personnaliser la visite est privilégié. Ces profils sont sélectifs mais pas nécessairement en fonction d'un capital culturel. Ce sont des choix subjectifs qui potentialisent la liberté de privilégier des éléments à contempler et décrire.	Ces profils ont besoin d'espace et de négociation du temps de l'expérience de visite. Il ne s'agit pas d'une prise de distance de protection mais plutôt d'exploration libre des points d'intérêt où il existe un lien avec la vie personnelle. C'est une distance qui permet de laisser de côté le suivi d'un plan pour mieux s'approprier certains éléments.	Les profils de cette typologie rentrent bien dans la catégorie de « flâneur et flâneuse ». L'appropriation de la visite et des repères construits du lieu lors du parcours rendent compte des traits subjectifs des participant-e-s. Il·elle·s décident d'échapper de la séquence ou de la logique interne proposée. Il s'agit de faire des choix en fonction des besoins personnels pour découvrir et naviguer l'espace de visite.

6.3.6.3 Typologie séquentielle

Cette typologie rend compte des caractéristiques du profil Fourmi (spectateur et réception). Elle regroupe les profils passif, linéal, systématique et séquentiel. Dans cette typologie, le besoin d'exhaustivité est mis en relief. Cela est associé également à la durée de la visite et aux buts parfois pédagogiques qui justifient la manière de suivre le parcours.

C'est ainsi qu'après l'association entre les profils appartenant à ce groupe et les caractérisations du profil Fourmi, il est constaté un besoin et trait distinctif : suivre un fil rouge du contenu voire une logique interne ou rythme de visite et de navigation.

Tableau 50 : Résultats de l'association (Typologie séquentielle)

Typologie Séquentielle	Fourmi (Spectateur – Récep- tion)	Papillon (Libre - Sélectif)	Poisson (Boucle - Retrait)	Sauterelle (Flâneur – Subjectif)
Besoins et/ou actions : Le fil rouge et le suivi d'une lo- gique et/ou rythme interne de visite et de navigation.	L'exhaustivité est transversale au suivi de la logique interne ou plan du parcours. Ces profils font un par- cours linéal en se lais- sant guider par l'ordre proposé. La navigation est éga- lement caractérisée par une apparente passivité et réception des contenus et le be- soin de rester dans la continuité des élé- ments à explorer. Il n'existe pas le be- soin de négocier l'es- pace, le temps, la dis- tance ou de choisir d'un élément concret à approfondir.	Certains profils de la typologie « sé- quentielle » privilé- gient le plan du parcours mais pas forcément pour faire des choix. Cela reste dans le besoin de conti- nuer, d'avancer, fortement liée à la caractérisation de l'exhaustivité des contenus. Absence d'explora- tion au-delà de ce qui est proposé.	Le besoin de dis- tance est plutôt as- socié à l'absence de choix spéci- fiques pour parcou- rir l'espace propo- sé. Il s'agit de se lais- ser guider par l'ordre et en fonc- tion de l'accès ra- pide aux contenus. Cela reste dans une caractérisation séquentielle de la visite ou en fonc- tion de l'ordre choi- si pour aborder les éléments.	Le manque de moti- vation spécifique est marqué mais cela ne renvoie pas for- cément au choix des points spéci- fiques (à explorer ou à s'approprier) de manière subjective. Cela ne rend pas compte non plus d'une implication très intime avec l'es- pace parcouru lors de la navigation. Absence de renvoi direct ou explicite aux souvenirs ou à des amplifications des informations.

6.3.6.4 Données non exploitables et variations

Dans un dernier temps, après l'exercice d'association détaillée, un retour est effectué sur les informations personnelles des participant·e·s concernant leur âge, leur nationalité et leur niveau d'études/domaine professionnel. Cela aide à identifier la présence ou l'absence d'un élément unifiant, distinctif ou mettant en relief les caractéristiques des profils décrits.

Ces données influencent d'une manière transversale la caractérisation des profils de navigation (tableau 51). Toutefois, leur définition ne rend pas compte d'une entrée d'analyse exploitable pour la suite de l'étude. Elle rend pourtant visible que l'exploration et l'appropriation des parcours est associée à d'autres facteurs plus générales de la construction de repères dans l'espace face à la pratique et l'appropriation d'un dispositif de visite en ligne et en contexte de confinement.

Tableau 51 : Association des résultats aux caractéristiques des participantes

Amplifié			Émotif - sensoriel			Séquentiel		
Âge	Profession	Nationalité	A	P	N	A	P	N
33	Psychologue	Colombienne	28	Doctorante en socio-anthropologie	Franco-colombienne	32	Entrepreneur-transport	Algérien
29	Productrice audiovisuelle	Portugaise	30	Diplômée en biologie	Colombienne	23	Étudiante en Sciences du Sport	Bolivienne
30	Docteur en Sciences du sport	Colombien	31	Doctorante en Neurosciences	Brésilienne	31	Post-doc en physique et optique	Vénézuélienne
35	Docteure en linguistique	Chinoise	29	Comptable	Colombien	28	Master LEA/ Employée (entreprise de congélateurs)	Franco-colombienne
			27	Microbiologie	Tunisienne			

Cela dit, dans les trois typologies, de différentes âges, professions et nationalités sont identifiées ne justifiant pas d'association exclusive ou à souligner pour la compréhension globale de l'expérience. Cela pourrait pourtant rendre compte de certaines variations auprès d'un groupe d'étude plus large ou dans le cadre d'autres propositions incluant différents dispositifs.

6.3.7 Registre communicatif et identification de besoins

Les typologies proposées par Martine Levasseur et Eliseo Verón s'inscrivent dans un registre culturel et sociologique. Elles sont ici transposables à la communication, médiation, conception et création de dispositifs. Dans le cadre des travaux de cette thèse, il est possible d'identifier que les comportements de navigation, représentés dans les profils, peuvent rendre compte des stratégies de visite et d'appropriation de l'espace de visite proposé, de la perception du lieu et de sa possible projection ou actualisation.

En outre, il est possible de déduire l'existence de différents types d'actualisation de la mémoire du lieu en reconnaissant qu'un même espace proposé est exploré, navigué et parcouru différemment par chaque individu. Ainsi des stratégies d'appropriation similaires peuvent illustrer des besoins et des actions concrètes face aux formes et contenus proposés par le biais de dispositifs de visite sur place, en ligne ou hybrides et des médiations humaines ou technologiques. L'étude d'Eliseo Verón et Martine Levasseur cherchait à comprendre les conditions de production de visite à partir d'une démarche conceptuelle et méthodologique impliquant, comme dans le cas de cette thèse, la mise en place d'un outil qualitatif qui pouvait donner lieu à des évaluations précises auprès d'autres types de parcours et de groupes d'étude.

6.3.7.1 Modalités d'appropriation

Un des éléments concluant et transposable de l'étude d'Eliseo Verón et Martine Levasseur rejoint également les observations des travaux présentés ici : les comportements de visite (de navigation) eux-mêmes peuvent être analysés en tant que des modalités d'appropriation. De plus, cela met en évidence et permet d'observer comment, à partir de la médiation d'un espace, différentes formes de le parcourir et de l'actualiser sont reconnaissables. Celles-ci tendent vers une projection de l'expérience visite.

6.3.7.2 Production et reconnaissance

Le pari conceptuel des auteurs était de postuler que le comportement de visite exprime le décalage entre la *production* et la *reconnaissance* de l'objet culturel et de son espace d'inscription. Cela peut être situé par rapport à la conception de la proposition de visite en ligne et à la pratique effective de navigation et de découverte du lieu par le biais de l'interface de la balade sonore proposée. Pour

les auteurs, ce comportement est considéré comme la résultante d'une négociation qui ne peut se comprendre que comme l'articulation (complexe) « *entre les propriétés du discours proposé et les stratégies d'appropriation* » du sujet (Verón et Levasseur, 1983, p. 40). Cela amène à repenser et comprendre l'identification de typologies des études présentées ici aux yeux de cette articulation. Il s'agit d'une part de s'appuyer sur la forme, le contenu du dispositif mis en place et la stratégie d'appropriation subjective du contexte. Il y a d'autre part aussi à prendre en compte l'inscription de cette pratique de visite en ligne, dans un contexte de confinement, qui est associée à la motivation (explicite ou implicite) de visiter le lieu par le biais de ce type de dispositif de médiation.

6.3.7.3 Corps et matérialité spatio-temporelle du discours

Un dernier élément à intégrer dans cette réflexion est la question du corps signifiant du sujet lors des interactions avec la matérialité du discours (proposé durant les expérimentations) :

C'est le corps signifiant du sujet qui fonctionne comme espace de résonance de tous les indices métonymiques d'un discours : ces indices définissent le contact du sujet avec la matérialité spatio-temporelle du discours (Verón et Levasseur, 1983, p. 35).

Sur ce sujet, Yves Jeanneret mentionne que les êtres culturels sont des composites qui associent et redistribuent en permanence des objets, des représentations, des valeurs et des discours (Jeanneret, 2014, p. 348) et qu'il est nécessaire de combattre la dissociation entre la réalité des outils et les discours dits d'accompagnement. Le discours habite ainsi les logiques de conception des outils et d'expérimentation des usages (Jeanneret, 2014, p. 356).

6.4 Formes de représenter les profils de navigation

Selon Jacques Fontanille, l'expérience sous-jacente, le sentiment d'une identité de comportement, la perception d'une régularité dans un ensemble de procédures d'accommodation stratégique, est l'expérience d'un éthos. Celui-ci est un style exprimant une attitude, une forme de vie, une configuration pour l'analyse de cultures (Fontanille, 2015, p. 33).

Suite à l'identification des profils de navigation de l'expérience de balade en ligne, rendant compte des configurations individuelles de l'expérience de visite pour parcourir l'espace médié, leur représentation graphiquement est pertinente. Cette représentation permet de rendre visible en une seule image des caractéristiques jugées principales des profils de visite et de *faire apparaître* une forme d'*intelligibilité graphique* de l'appréhension de l'espace en ligne notamment à partir de rendus audiovisuels obtenus de ces expérimentations.

6.4.1 Images et logos

Sans image visuelle, il n'y a pas de *logos*. C'est la construction de l'individu spectateur qui lui donne accès à sa parole : l'image conduit à la parole (Mondzain et Lauret, 2008). Ainsi, les images issues des registres audiovisuels des parcours en ligne conduisent vers l'identification et la catégorisation de différents profils associés à des stratégies de visite ou manières de parcourir l'espace proposé.

6.4.1.1 Retour à l'image : représentation des phénomènes

Il s'agit ainsi d'éprouver et de confirmer la nécessité, au niveau de la représentation, du retour à l'image. Cela permet de penser symboliquement à l'actualisation ou à la recreation des éléments représentatifs soulevés à partir de la mise en mots et de l'expérience de navigation des participant·e·s.

Cette démarche d'interprétation des rendus audiovisuels est une manière de rendre compte d'une part des aller-retours de la représentation des expériences de visite et d'autre part de les mettre en dialogue avec le travail de réflexion théorique. L'expérience rend visible une autre perspective de sens sous forme de figures de synthèse graphique. Ces figures contiennent en elles-mêmes des traces de l'expérience de commobilité et permettent de circonscrire des fragments de la production de sens.

À ce propos, selon Eliseo Verón, toute production de sens a une manifestation matérielle (texte linguistique, image, système d'action dont le support est le corps, etc.) devenant des fragments de la sémiosis. Un discours ou un ensemble discursif est ainsi une mise en espace-temps du sens (Verón, 1987, p. 123-124).

6.4.1.2 Manifestations matérielles du processus de visite

Si l'on considère que les captations sont des manifestations matérielles du processus de visite à l'aide d'un dispositif d'enregistrement numérique, il est important d'assumer également qu'elles font partie d'un ensemble discursif fractionné de l'expérience. Les rendus des captations rendent compte des indices du sens de la pratique et de l'appréhension du lieu. En effet, elles sont elles-mêmes inscrites dans un domaine spatio-temporel sollicité, au niveau de l'utilisation du dispositif, et recréé au niveau de l'analyse des pratiques de communication et de mobilité.

6.4.1.3 Le corps de l'utilisateur « in absentia »

De cette manière, la représentation graphique des profils permet également de réfléchir à la compréhension du corps de l'utilisateur *in absentia*. Il s'agit ici du rôle que joue le corps dans les dispositifs où il n'est pas forcément en lui-même représenté ou exposé (Chasseray-Peraldi et Jeanneret, 2019). Sur ce point, la représentation graphique de chaque profil peut devenir une trace du parcours corporel (de navigation en ligne). Cette recréation graphique est comprise en tant que proposition de synthèse du mouvement implicite de l'utilisateur à partir de l'interface du parcours sur Story Maps. Un mouvement qui rend compte des indices de l'appropriation du dispositif et du lieu proposé.

À ce sujet, Nicole Pignier et Thierry Gobert (dans Domenget, 2017, p. 62), manifestent l'importance d'appréhender le mouvement comme métabole, transformation, cheminement – et non seulement comme kinésis – simple déplacement moteur – qui ne modifie profondément celui qui fait un parcours.

Nous nous situons ici face à l'importance de « *penser les traces du corps dans les dispositifs, non pas seulement celles de notre corps présent, mais celles de ce corps invisible, impossible, situé "partout et nulle part" , que chaque dispositif inter-médiatique fait émerger à travers notre capacité à imaginer* » (Chasseray-Peraldi et Jeanneret, 2019).

6.4.1.4 Représentation des dispositifs épiphaniques

De cette façon, la première représentation graphique proposée (incluse dans la première colonne des tableaux 52-65) se situe au niveau de la mise en image visuelle de ce corps « invisible » qui parcourt l'espace en ligne et qui, à partir de

ses mouvements sur l'interface et de ses réactions, rend compte d'un processus de commobilité. L'usager-ère communique avec l'interface (imposée pour la visite) et mobilise son expérience par l'utilisation concrète du dispositif. De cette manière, l'expérience peut être située au niveau de la compréhension des « dispositifs épiphaniques » (Chasseray-Peraldi et Jeanneret, 2019) ceux qui prétendent rendre visibles des phénomènes invisibles.

Pauline Chasseray-Peraldi et Yves Jeanneret soulignent que les théories de la communication ne peuvent pas se passer d'une théorie anthropologique constituant une réelle pensée de la pensée notamment de la perception et des rapports entre corps et esprit(s). À ce propos, la question du discours non-verbal est incluse. Il est en continuité avec ce qui peut se mettre en mots : il est une gestualisation du dit ou encore une expression gestuelle du dire (Lamboux-Durand, 2017, p. 30). Cela revient également à se préoccuper de plusieurs éléments. L'objectif, dans un premier temps, d'interroger la représentation dans le cadre de la phénoménologie de la perception (Merleau-Ponty, 1945). Il s'agit ensuite d'illustrer la dimension réflexive de la représentation. Cette illustration s'appuie d'une part sur des signes traduisibles de la réception/captation des pratiques de visite et d'autre part sur la place de la réception dans la représentation (Marin, 1994). Celles-ci se situent au sein des interprétations et des analyses des rendus des expériences et de leur dialogue avec le choix du dispositif de médiation.

6.4.2 Représentation graphique des profils de navigation en situation de visite

Les tableaux 52 à 64 regroupent les représentations graphiques des 13 profils. Chaque tableau regroupe trois formes de représentation graphique des profils de navigation sur le parcours, une par colonne, comme suit :

- a) Dans la première colonne : représentation graphique initiale des caractéristiques de navigation de chaque profil⁸⁸.

88 Représentation graphique initiale proposée dans le cadre de ces travaux de thèse suite aux premières analyses des parcours. Cette représentation simplifiée (de qualité moyenne) a motivé de demander à deux artistes plastiques d'interroger les 13 profils et leur interprétation graphique. Leur objet de recherche-cr  ation inclut des r  flexions sur les images visuelles et la m  diation culturelle.

- b) Dans la seconde colonne : représentation graphique symbolisant le geste associé au mouvement de chaque profil⁸⁹.
- c) Dans la troisième colonne : représentation graphique sous forme d'icône rendant compte de la caractérisation des profils⁹⁰.

Les premières représentations graphiques, situées dans toutes les premières colonnes des tableaux, illustrent graphiquement la synthèse des caractéristiques générales de chaque profil. Elles constituent les premiers rendus simplifiés pour la représentation des profils de navigation. De son côté, la deuxième représentation (secondes colonnes) établit comme point de départ le cercle chromatique. Il est réadapté aux formes et/ou actions possibles dans un parcours de visite pour chaque profil. Cette représentation, qui symbolise les gestes associés à la caractérisation des profils, illustre comment un même parcours, avec les mêmes éléments (contenu/couleurs) est reconfiguré par la pratique de chaque individu.

Enfin, la troisième représentation (troisièmes colonnes), proposée sous forme d'icônes, est adaptée à un contexte de signalisation et/ou démarcation des manières de parcourir un espace médié notamment via une interface. Celle-ci propose des options ou des modalités pour accéder ou parcourir un lieu en ligne. Il faut préciser que les deux dernières représentations ont été réalisées sans donner des indices ou des références de la représentation graphique initiale.

Des similitudes de fond et parfois de forme sont pourtant retrouvées, ce qui a amené à les mettre l'une à côté de l'autre afin de montrer trois manières possibles de symboliser un type de profil de visite. Ces représentations n'ont pas été évaluées auprès d'un public large mais restent ouvertes à des prochaines compositions et discussions notamment dans la conception d'outils d'analyse des parcours de visite en ligne.

89 Représentation graphique proposée par l'artiste plastique María Camila Patiño Sastoque.

90 Représentation graphique proposée par l'artiste plastique Vanessa Nieto Romero.

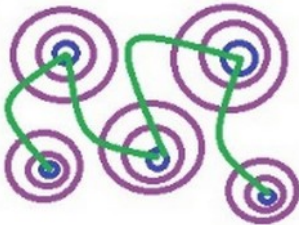
358 Donner du sens aux lieux à l'ère des parcours commobiles :
dispositifs de visite et témoignages médiés

Tableau 52: Passif

Passif		
		

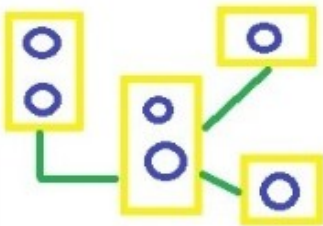
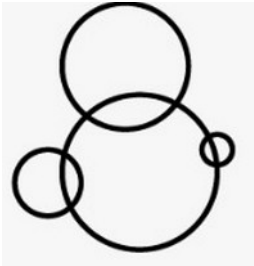
Ces représentations graphiques correspondent au profil « passif ». L'observation fixe et chronologique des points du parcours et des contenus lors de la navigation de l'interface de visite est privilégiée. L'immersion sans externalisation (verbale) de l'appropriation du parcours/lieu en est ainsi déduite.

Tableau 53: Sensoriel

Sensoriel		
		

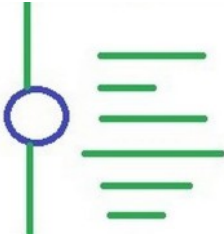
Ces représentations graphiques illustrent l'amplification sensorielle des points de la visite. La navigation du profil « sensoriel » rend compte de l'identification des liens possibles entre les mots, les images, les sensations et les ressentis (parfois physiques). Le point visualisé est ainsi encerclé par les émotions qui symbolisent la perception altérée (au niveau sensible) des points du parcours.

Tableau 54: Médiatique

Médiatique		
		

Les représentations graphiques du profil « médiatique » symbolisent l'importance accordée à la mise à jour des informations et au suivi des réseaux (sociaux) associés au lieu/parcours. Un point visualisé du parcours potentialise la recherche de médias externes pour le découvrir et obtenir des informations rattachées. Une fonction phatique en est déduite, notamment le besoin de garder le contact et/ou de prolonger autrement le rapport avec le lieu.

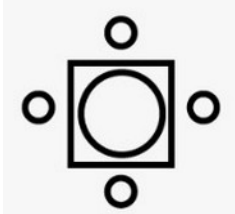
Tableau 55: Descriptif

Descriptif		
		

Les représentations graphiques du profil « descriptif » rendent compte du besoin de parcourir un lieu en le décrivant (verbalement) d'une façon presque simultanée au suivi des points à parcourir. L'ensemble d'éléments et d'étapes du parcours motivent un commentaire ou une description associée à sa découverte. Le dialogue avec les points visualisés est ainsi privilégié.

360 Donner du sens aux lieux à l'ère des parcours commobiles :
dispositifs de visite et témoignages médiés

Tableau 56: Systématique

Systématique		
		

La navigation du profil « systématique » est représentée par le suivi organisé et parfois méthodique de différents éléments retrouvés lors de la visite. Cette modalité est définie en fonction de la présence ou absence de relations progressives construites pour mieux appréhender les points et/ou les étapes du parcours proposé.

Tableau 57: Évocateur

Évocateur		
		

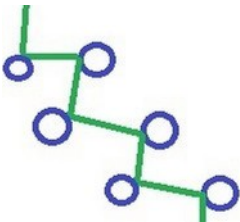
Le profil « évocateur » est représenté graphiquement en illustrant l'association, (lors de la navigation) des éléments concrets du parcours (et du lieu) qui sollicitent et/ou motivent l'évocation de souvenirs et d'idées. Cette évocation rend compte d'une part d'un geste d'attention, d'autre part de possibles processus de représentation mentale des objets perçus (en leur absence). La réflexion et/ou l'imagination créative peuvent être ainsi sollicitées.

Tableau 58: Linéaire

Linéaire		
		

Les représentations graphiques du profil « linéaire » illustrent un suivi de l'ordre des éléments et des contenus proposés lors de la navigation. L'expérience est ainsi complétée en accordant une importance à l'orientation et au fil rouge proposé pour l'expérience de visite. Le besoin d'appréhender des éléments externes pour compléter l'expérience n'est pas éprouvé.

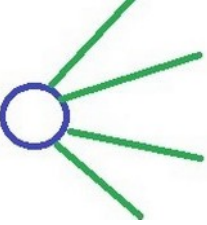
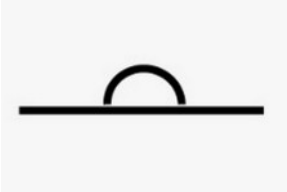
Tableau 59: Zigzagueur

Zigzagueur		
		

Le profil « zigzagueur » est représenté graphiquement à partir de la reconnaissance d'une modalité de navigation très active. Celle-ci met en évidence l'alternance des points de repérage et le changement de perspective pour l'appréhension des points du parcours lors de la navigation. Un point renvoie à des aller-retours, des reprises/répétitions du contenu et/ou au fractionnement des étapes de visite en fonction d'un besoin d'exploration.

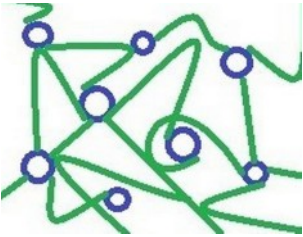
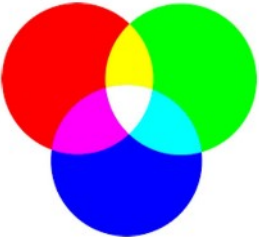
362 Donner du sens aux lieux à l'ère des parcours commobiles :
dispositifs de visite et témoignages médiés

Tableau 60: Visuel

Visuel		
		

Les représentations graphiques du profil « visuel » illustrent l'importance accordée à la dimension visuelle des contenus notamment aux formes et aux images graphiques du lieu et du parcours. Ce type de navigation privilégie le sens de la vue et le regard en détail. Le son est négligé lors du repérage et l'appréhension du lieu.

Tableau 61: Explorateur

Explorateur		
		

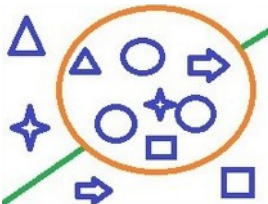
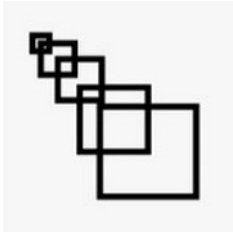
Le profil de navigation « explorateur » est représenté graphiquement en intégrant les traces des mouvements lors de la navigation de l'interface proposée pour la visite. Ces traces rendent compte d'un besoin de repérage fluctuant mais réorientant l'amplification de l'espace médié. L'exploration des différentes sources disponibles et leur interrelation pour l'appropriation/appréhension des contenus est mise en évidence.

Tableau 62: Contemplatif

Contemplatif		
		

La représentation graphique du profil « contemplatif » illustre l’observation méditative de certains points lors du parcours. Celle-ci est exprimée à la fois par des signes extra-linguistiques et par le temps de pause accordé sur certains points. Cela se situe dans la première étape de la navigation et motive par la suite une évocation explicite des points contemplés.

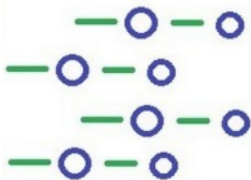
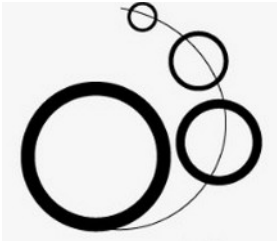
Tableau 63: Chercheur

Chercheur		
		

Les représentations graphiques du profil « chercheur » mettent en évidence l’importance et le temps accordés à la compréhension de tous les éléments proposés pour s’approprier le parcours/lieu. Un point observé est amplifié et compris à partir de la recherche de références pour mieux comprendre les contenus proposés et notamment le sens de différents points pour l’appréhension du lieu.

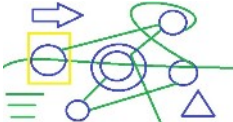
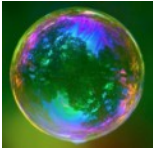
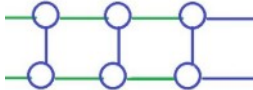
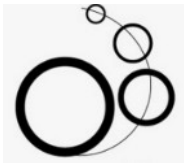
364 Donner du sens aux lieux à l'ère des parcours commobiles :
dispositifs de visite et témoignages médiés

Tableau 64: Séquentiel

Séquentiel		
		

Les représentations graphiques proposées pour le profil « séquentiel » symbolisent la prédilection, lors de la navigation, d’une séquence qui guide le parcours et notamment la découverte du lieu. Le besoin d’un fil rouge qui donne un sens à l’ensemble de contenus est mis en évidence.

Tableau 65: Représentation graphique des trois groupes principaux

Amplifiée (Explorer, chercher, médier, zigzaguer)		
		
Émotive-sensorielle (ressentir, évoquer, contempler, décrire, voir/visionner)		
		
Séquentielle (passif, linéal, systématique, séquentiel)		
		

6.4.2.1 Traduction des pratiques des usager·ère·s

Suite à la première proposition de représentation graphique à partir de la captation des expériences des participant·e·s, la question des représentations de parcours et le dialogue entre le niveau de leur transcription et celui de leur projection a été abordée (Martínez Agudelo, 2021, 2022).

Il s'agissait de rendre compte du besoin de représenter les formes de parcourir un espace proposé et médié. Il est important de souligner que la méthodologie présentée ici consiste à traduire symboliquement les récits verbaux et/ou les productions audiovisuelles des individus (leur navigation).

De cette manière, la projection symbolique de l'espace urbain est illustrée à partir des formes possibles de traduction des pratiques et des productions des usager·ère·s. Ces pratiques sont associées aux dispositifs de visite analysés (figure 113).

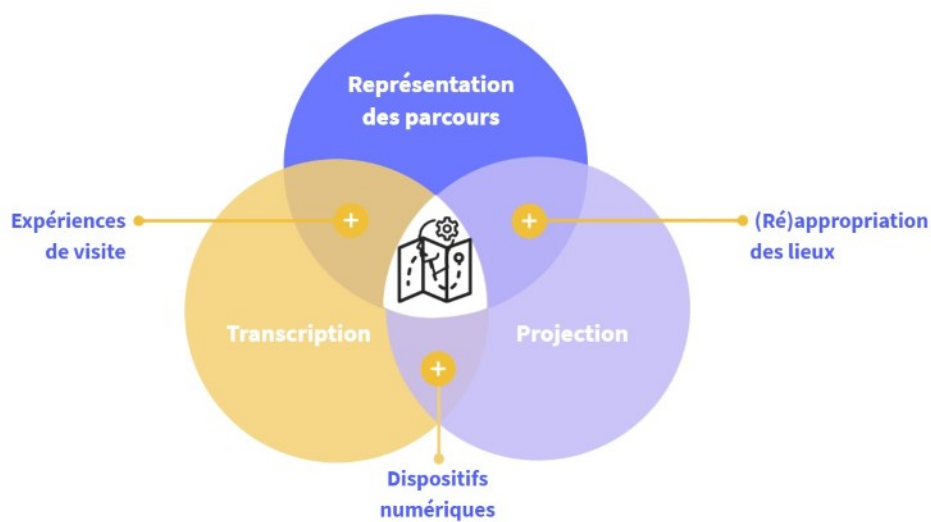


Figure 113: Transcription et projection

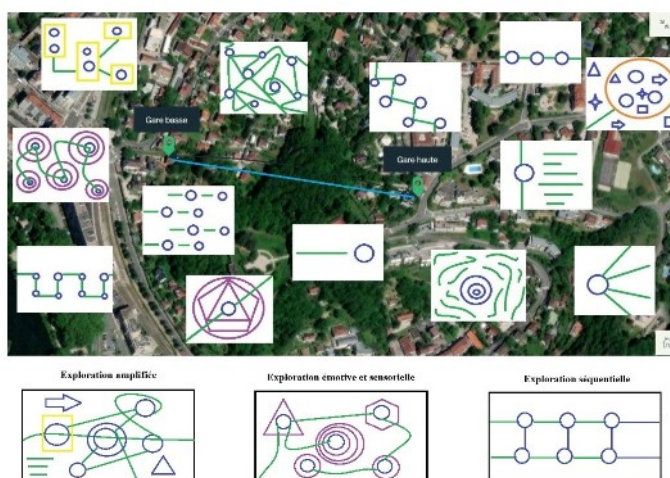


Figure 114: Représentation graphique des profils de navigation du parcours « Il faut qu'il revienne »

Les éléments représentatifs du visionnage du parcours rendent possible l'identification et la caractérisation des indices de différentes manières d'interagir avec l'espace. Les représentations graphiques des profils et leur mise en place sur la carte du parcours (figure 114), offrent également un rendu visuel des informations recueillies et/ou des processus de mémorisation des pratiques. La mise en mots des espaces parcourus et de leur représentation s'articule ainsi avec l'identification des types d'appropriation des lieux. Le visuel du territoire devient la conséquence des pratiques sémiotiques médiées vers la compréhension de nouvelles projections de et dans l'espace pluriel de la ville.

6.4.2.2 Bilan : outils d'analyse pour l'interprétation de parcours

L'accès aux traces des parcours des participant·e·s est ici interrogé à partir de la mise en question des méthodes pertinentes à utiliser pour leur représentation et analyse notamment :

- dans le cadre du visionnage des enregistrements de leurs écrans (de leur navigation)
- et vers la possibilité de mettre à disposition et/ou de diffuser les découvertes des expérimentations (témoignages, représentations graphiques).

Cette démarche rend compte ainsi du processus de conception et de création d'un récit de visite qui offre l'accès à des contenus multimédia et aux commentaires et ressentis des usager·ère·s. Ceux-ci sont présentés sous forme de témoignages post-parcours (Martínez Agudelo, 2021). À travers cela, il s'agit d'une réflexion sur le choix des dispositifs mis en place et sur l'analyse des rendus de la captation et la représentation des résultats de ces expériences.

De cette manière, les outils d'analyse proposés ici notamment la définition de profils et typologies de visite à partir de grilles heuristiques, et leur représentation graphique, sont une proposition de lecture et d'interprétation des pratiques de visite dans un espace médié, confrontées à la théorie et aux rendus des expériences menées.

En effet, ces outils s'inscrivent dans un l'intérêt qu'il y a de :

(...) considérer l'apport des sciences de l'information et de la communication dans les projets techniques, dans la mesure où elles sont essentielles à la définition du « devenir média » de ces objets et qu'elles exploitent un cadre d'analyse qui situe l'objet non pas dans un rapport linéaire d'utilisation/satisfaction à l'utilisateur, mais plutôt dans un contexte qui articule représentations, culture médiatique, anticipations d'usage et prises formelles (Gentès et Jutant, 2011).

C'est ainsi que ces outils peuvent être adaptés, confrontés ou prolongés dans le cadre de la conception de parcours de visite en ligne ou à l'aide d'un dispositif numérique. Il s'agit de continuer à rendre intelligibles les formes dont les espaces médiés sont perçus et altérés par les dispositifs socio-techniques et par ses usager·ère·s. Leur inclusion peut donner des clés interprétatives pour faciliter l'analyse et la représentation de l'expérience des pratiquant·e·s des espaces médiés. C'est ainsi que les profils de visite identifiés dans l'expérience à distance seront sollicités par la suite dans le cadre d'une nouvelle expérimentation, cette fois-ci en situation écologique.

6.4.3 Visite auprès d'un groupe d'enfants : analyse des profils

Cette visite a été proposée le 25 octobre 2021 suite à la reprise de contact avec l'une des participant·e·s de l'expérience de la balade en ligne « Il faut qu'il revienne » pendant le confinement. Elle a apprécié la proposition de visite à

dispositifs de visite et témoignages médiés

distance et a rendu possible la mise en place de l'activité auprès d'un groupe d'enfants de son travail⁹¹. Elle est psychologue et, dans le cadre d'un stage professionnel en tant qu'assistante sociale, elle intervenait au sein de l'Institut thérapeutique éducatif et pédagogique (ITEP) du même quartier du funiculaire (Bregille). Cela a facilité le déroulement et l'organisation pour le déplacement des enfants afin de participer à la balade.

Il est important de préciser que ce type d'instituts médico-sociales a pour mission d'accueillir des enfants (comme ceux qui ont participé à cette expérience), des adolescents ou des jeunes adultes présentant des difficultés psychologiques et des troubles de comportement perturbant leur socialisation et leur accès à la scolarité et à l'apprentissage. Cela est dû dans certains cas à un cadre familial complexe.

De ce fait, on s'est mis d'accord pour proposer une activité agréable autour de la nature et des activités ludiques concernant la balade sonore « Il faut qu'il revienne ». On a prévu également un jeu (cf. 6.4.3.4 Mission Funi, p. 372) pour faire la montée à pied en suivant les voies du funiculaire.

Parmi les participant·e·s à cette balade, on retrouve ainsi 4 orientatrices, 1 orientateur et 6 enfants identifiés par la suite comme E1, E2, E3, E4, E5 et E6. Il est important de souligner que, dans le cadre de cette expérimentation, la présence des orientateur·rice·s était obligatoire et indispensable pour le bon déroulement de l'activité.

6.4.3.1 Début de la visite : point de rencontre

Le point de rencontre avec le groupe d'enfants a été défini à la gare basse du funiculaire de Bregille. Une présentation générale de la gare a permis de débiter la visite. Il s'agissait, outre de présenter le contexte du lieu à parcourir, de pouvoir faire connaissance avec les enfants. Ils étaient au courant que cette expérience de visite, dans le cadre d'un travail de recherche, cherchait à explorer et à évaluer une proposition de visite pour découvrir un lieu du patrimoine de la ville. Ensuite, chaque participant·e a reçu un ticket pour monter à la voiture numéro 2 du funiculaire (cabine principale restaurée à la gare basse du funiculaire).

91 Il y a eu plusieurs tentatives de programmer la sortie, leur programme d'activités étant déjà complet.

L'idée de donner ce ticket était motivée par l'entretien avec Géry (ancien utilisateur du funiculaire et participant au parcours en situation écologique lors des Journées Européennes du Patrimoine 2020, cf. 7.3 Mise en place de l'application : Journées Européennes du Patrimoine 2020). En effet, après l'entretien (annexe p. 590) il a offert comme souvenir un des anciens tickets du funiculaire en version imprimée et plastifiée (figure 115). Des copies de cet ancien ticket de montée sont ainsi offertes aux enfants afin de leur faire remonter à l'époque où les personnes les achetaient en francs.

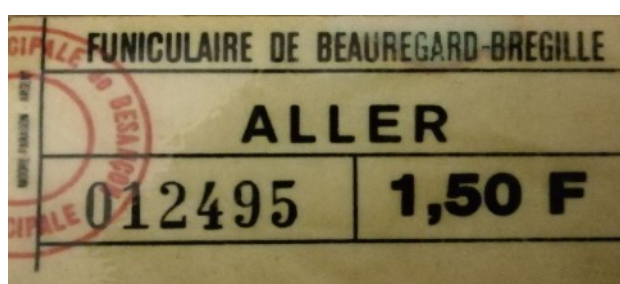


Figure 115: Ticket du funi donné aux enfants

6.4.3.2 Déroulement de l'activité

La balade sonore a été diffusée à l'intérieur de la voiture de la gare basse du funiculaire à l'aide d'une enceinte posée au centre de la cabine. Celle-ci permettait d'amplifier et de centraliser le son de la piste audio à l'intérieur de la voiture.

Tout d'abord, les enfants ont exploré la voiture pour repérer et reconnaître l'espace. Ils sont passés d'un côté puis de l'autre. Certains sont entrés dans le poste de commande en simulant la conduite du funiculaire, d'autres sont restés assis et regardaient à l'intérieur de la cabine. Ensuite, ils ont été invités à choisir leur place dans la voiture. Les figures 116 et 117 illustrent les espaces mentionnés.

370 Donner du sens aux lieux à l'ère des parcours commobiles :
dispositifs de visite et témoignages médiés



Figure 116 : Gare basse où se trouve la voiture 2 restaurée.



Figure 117 : À l'intérieur de la voiture du funiculaire.

L'activité d'écoute de la balade a été présentée en indiquant qu'il·elle·s pouvaient dessiner tout ce qu'il·elle·s entendaient lors de la balade sonore, ce qu'il·elle·s voulaient écrire ou représenter graphiquement du lieu où l'on se trouvait (figure 118). Des feuilles et des crayons de couleurs leur ont été proposés. L'orientateur et les orientatrices ont également participé à l'activité.

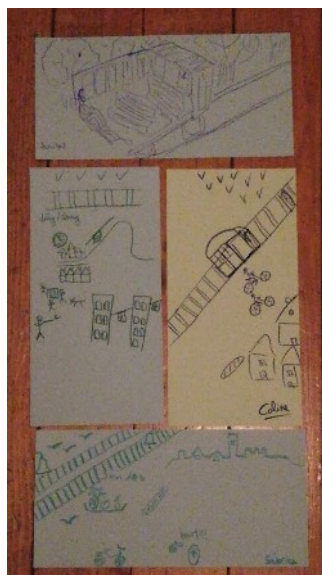


Figure 118 : Dessins des enfants après la balade

6.4.3.3 Mise en commun de dessins après la balade sonore

Une fois cette première partie de l'activité finie, les enfants pouvaient partager et commenter leurs dessins s'ils le souhaitaient. Certaines photos d'archive du funiculaire ont été également montrées par la suite afin d'illustrer l'époque où le funiculaire était en fonctionnement.



Figure 119 : Repérages des photos d'archive du funiculaire

Des enregistrements vidéos partiels de l'activité étaient prévus pour la mise en commun, mais cela a été un peu difficile étant donné l'attention qu'il fallait accorder aux enfants pour organiser l'activité et pour veiller à que tous se sentent à l'aise lors du partage.

Il est important de préciser également que parmi ce groupe d'enfants il y en avait certains présentant un tableau psychologique complexe notamment dans le spectre de l'autisme et de l'hyperactivité (certaines caractéristiques sont mentionnées dans le tableau 66), ce qui a influencé à mener l'activité dans une ambiance décontractée et conviviale et d'éviter d'enregistrer leurs réactions notamment sans l'accord parental⁹². La prise de photographies était pourtant autorisée dans le cadre de l'activité par l'orientateur et les orientatrices de l'institution.

Une fois les dessins commentés et les éléments appréciés relevés (le son des sonnettes du funiculaire, des oiseaux, des ambiances de la ville), la balade a continué à pied avec une mission d'exploration et de sensibilisation dans l'espace à parcourir. Celle-ci sera décrite par la suite.

⁹² L'observation et la prise de notes ont été privilégiées. La typologie des enfants m'a poussée à ne pas enregistrer et donc à ne pas chercher à avoir l'autorisation éclairée de filmer de la part des parents.

372 Donner du sens aux lieux à l'ère des parcours commobiles :
dispositifs de visite et témoignages médiés

6.4.3.4 Mission Funi

C'est ainsi que les enfants ont accepté de suivre la « Mission Funi » lors de la montée pédestre le long de la ligne du funiculaire (figure 120). Elle consistait à :

- recueillir 5 feuilles d'arbres de couleurs différentes en profitant du cadre automnal du parcours,
- trouver un objet secret à partager seulement à la fin de l'expérience,
- observer tout au long du chemin la présence des fleurs, des animaux, des fruits et des arbres aux alentours, éléments représentés dans la balade sonore.

Ces différents moments de la visite ont été définis au sein d'une stratégie (de médiation et de progression par étapes du parcours) adaptée à ce public particulier. Ainsi, l'objectif était de proposer des activités motivant l'implication des enfants dans l'expérimentation et la découverte du lieu.



Figure 120 :
Mission Funi



Figure 121 : Montée par le sentier de
l'Aiguille

La montée, en suivant les voies du funiculaire (figure 121), a permis aux enfants de parcourir avec leurs propres pas le chemin évoqué lors de la balade sonore dans la voiture de la gare basse. Chaque enfant a pris un temps différent pour faire le repérage et poser des questions à propos du lieu et ses alentours en compagnie de leur tuteur·rice·s.

C'était un moment pour suivre la « Mission Funi », mais également pour observer, explorer et commenter librement le chemin jusqu'au point d'arrivée, la gare haute. L'idée était de faire des liens avec ce qu'ils avaient entendu et leurs possibles projections de la représentation du lieu lors de la marche⁹³.

Une fois arrivés à la gare haute du funiculaire, les enfants se sont dirigés vers le Fort de Beauregard. Ils en ont profité pour admirer la vue panoramique de la ville, reconnaître certains bâtiments, repérer des lieux, voir la boucle du Doubs et les couleurs depuis la hauteur.

Près du plateau qui permet l'accès à la vue panoramique, il y avait deux bancs. Des feuilles de papier ont été disposées pour coller les feuilles et les objets secrets recueillis pendant le trajet. Les enfants ont particulièrement apprécié l'échange qui s'en est suivi. Il s'agissait de partager dans le cadre de cette activité les commentaires globaux de la visite et prendre quelques photos de groupe. Cela a permis de valoriser l'évocation des repères construits par les enfants et de percevoir la dimension affective liée à cette proposition de parcours, notamment à la manière de s'y investir.



Figure 122: Mise en commun - Fort de Beauregard

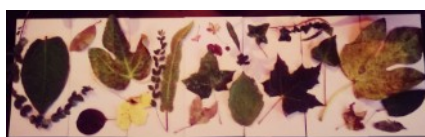


Figure 124: Végétation observée

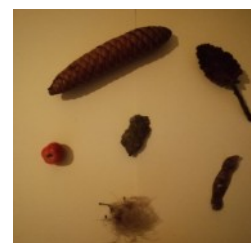


Figure 123: Objets recueillis et partagés

Après la visite, les enfants sont partis avec l'orientateur et les orientatrices. Par l'intermédiaire de l'une des orientatrices, il a été possible de reprendre contact quelques jours après avec l'un des enfants ayant participé à la visite (les autres n'étaient plus dans l'institution : cas contact et cas Covid). Il a envoyé un court commentaire par vidéo en indiquant qu'il avait aimé la visite et qu'il aimerait en refaire une autre similaire prochainement. Un des autres enfants a gardé dans sa boîte à souvenirs le ticket du funiculaire. La tutrice a indiqué qu'il ne faisait

93 Il s'agissait aussi d'interroger méthodologiquement « la question de l'accessibilité intellectuelle et sensible » (Bougenies, 2015) au lieu, notamment à partir de la conception d'une activité (et de sa médiation) adaptée à ce groupe d'enfants.

dispositifs de visite et témoignages médiés

cela que pour les moments qui l'avaient rendu heureux. Ainsi, ces derniers retours positifs de l'expérience de visite (et les échanges après la balade) ont permis de constater que les dispositifs mis en place ont rendu possible l'implication des enfants dans le parcours ainsi que le partage d'une approche sensible et sensorielle pour la découverte d'un espace (médié).

6.4.3.5 *Vers l'identification de profils de visite*

À partir de l'observation participante tout au long de l'activité, l'objectif était d'analyser si les profils identifiés lors de la balade en ligne, pendant le confinement, pouvaient correspondre aux stratégies de visite des enfants lors de cette visite en situation écologique.

Pour développer cette association, il a été nécessaire d'échanger avec l'une des tutrices (et psychologue), notamment afin d'identifier des correspondances entre les profils de visite déjà établis et la pratique concrète des enfants dans le parcours proposé.

Sur ce point, il est important de préciser que l'intention n'est pas de limiter les caractéristiques de la personnalité des enfants à un profil de manière arbitraire, mais plutôt de retracer et d'identifier si leur manière de s'investir (y compris affectivement) dans le parcours et leurs différentes réactions peuvent rendre compte des caractéristiques d'un des profils de visite déjà proposés.

Les conclusions de cet échange – où il a fallu identifier pour chaque enfant les caractéristiques principales concernant leur manière de parcourir le lieu et s'approprier l'espace proposé – sont présentées ci-dessous. Les caractéristiques repérées ont permis de confirmer les observations effectuées et de les mettre en dialogue avec les références de la tutrice par rapport à leur comportement habituel. Cet échange était important car certaines caractéristiques observées et identifiées comme saillantes (cf. 6.4.3.7) pouvaient être associées à un diagnostic déjà établi et non à l'expérience de visite elle-même.

6.4.3.6 *Stratégies de visite mises à l'épreuve*

Ainsi, il a été établi que la stratégie de visite de chaque enfant mettait en relief un des 13 profils proposés auparavant. Voici quelques caractéristiques retrouvées, suivies du tableau récapitulatif (66) :

- E1 avait besoin de trouver des liens/des relations entre l'activité et le lieu (le funiculaire) mais pas forcément d'une manière séquentielle ou en zigzag.
- E2 a parcouru le lieu en faisant des aller-retours - non seulement à l'intérieur de la voiture mais aussi le long du trajet de la montée à la gare haute du funiculaire. Il se distancait parfois du groupe, regardait de loin et se cachait dans les arbres. Il a fait, à la fin du parcours, une petite crise à cause du commentaire d'un de ses camarades qui l'a mis dans un état émotionnel.
- E3 n'a pas beaucoup communiqué verbalement. Dans l'activité, il était plutôt passif (dans le sens de la non-extériorisation de ses émotions au niveau verbal/non-verbal). Il regardait et essayait d'imiter ce que les autres faisaient.
- E4 posait des questions, cherchait à montrer son intérêt pour comprendre le propos de l'activité et le sens du lieu, le récit et l'histoire de la balade sonore. Il a été le seul à reprendre des éléments de la balade sonore pour faire le lien avec le dessin et le lieu de la visite.
- E5 a signalé et décrit tout au long du parcours les objets vus et retrouvés et a suivi les indications de la « Mission funi » en spécifiant et donnant des détails de ce qu'il avait fait.
- E6 a beaucoup apprécié le fait d'avoir une « mission à accomplir » pour faire la visite du lieu, l'aspect ludique le motivait à explorer tous les détails du parcours et faire les activités proposées le long du trajet.

Tableau 66: *Profils et stratégies de visite (enfants)*

Enfant (âge)	Caractéristiques spécifiques aux en- fants ⁹⁴	Stratégies de visite et profils associés		
		Amplifiée	Émotive -sensorielle	Séquentielle
E1 (10 ans)	Besoin d'instructions et de consignes détaillées			Systématique
E2 (10 ans)	Crises de colère/ Hyperactivité	Zigzagueur	x	
E3 (11 ans)	Non verbal/Autisme			Passif
E4 (13 ans)	Inventif	Chercheur		
E5 (12 ans)	Influence de la langue russe pour s'exprimer		Descriptif	
E6 (12 ans)	Besoin d'attention du groupe	Explorateur	x	

6.4.3.7 Bilan de l'expérience

Les caractéristiques de la visite de chaque enfant ont permis d'identifier que la manière de s'approprier le dispositif de visite (la balade sonore) et de parcourir l'espace (Mission Funi) pouvait correspondre à un des profils établis auparavant. De même, cette mise en relation a été possible suite à l'échange avec la psychologue. Cela a rendu possible la différenciation ce qui avait été observé et les réactions associées aux profils spécifiques de comportement de chaque enfant.

Cependant, dans le cas de E2 (zigzagueur) et de E6 (explorateur), dont la stratégie de visite rend compte d'une visite « amplifiée », il existe des traits transversaux appartenant au groupe « émotif-sensoriel ». Dans les deux cas, un cadre émotif (diagnostic personnel) motive des changements d'humeur et/ou un lien émotif à certains éléments sensoriels ponctuels (odeurs, couleurs, souvenirs qui reviennent d'une manière intense sans rapport avec l'activité ou la situation présente en elle-même).

C'est ainsi qu'il a été possible d'évaluer les profils de visite (inspirés d'une expérimentation menée en ligne) *in situ* et auprès d'un public spécifique. Cet outil d'analyse a permis de mieux poser les bases de la description et de

94 À tenir en compte pour mettre en dialogue le profil de l'enfant, la stratégie de visite et la réaction aux médiations proposées.

l'interprétation de l'expérience du parcours avec les médiations proposées à l'occasion.

Le chapitre suivant reprend ce processus d'adaptation du parcours « Il faut qu'il revienne », étudiée dans le chapitre 5, notamment à partir de l'évolution et de l'adaptation des processus de conception et de médiation en situation de visite.

Chapitre 7 Application

« Balade Funi »

380 Donner du sens aux lieux à l'ère des parcours commobiles :
dispositifs de visite et témoignages médiés

Après l'expérience de la balade « Il faut qu'il revienne » sur Story Maps, ce chapitre présente un nouveau processus de conception et de création. Il a été entrepris face à la possibilité d'adapter la proposition du parcours en ligne sous forme d'application mobile à utiliser en situation écologique. Cela rend compte de l'évolution de la balade et de la prolongation du récit du lieu parcouru, navigué et représenté par la pratique des usager·ère·s. Il s'agit d'une application mobile (« Balade Funi ») qui a été réalisée et testée dans le cadre des Journées Européennes du Patrimoine (JEP) 2020, puis adaptée par la suite auprès d'autres types de publics. Ainsi, l'objectif était d'une part de permettre aux visiteur·euse·s de faire le parcours par le biais de leur téléphone portable ou d'une tablette mise à leur disposition sur le stand ; d'autre part de faire le suivi de leur visite en fonction des modalités de la pratique effective dans le déroulement de cet événement.

7.1 Conception et contenu de l'application

Différentes plateformes et/ou logiciels permettant d'adapter le format et l'interface de la balade ont été étudiées. Pour la création des applications natives⁹⁵, GoodBarber⁹⁶ s'est avérée comme une option pertinente de « Progressive Web App » (PWA)⁹⁷ dans le cadre de ce travail.

7.1.1 Description de l'outil de conception

En effet, Goodbarber répond aux caractéristiques suivantes :

- a) Possibilité de faire un essai gratuit de 30 jours, après la création de l'application, et de s'abonner par la suite en fonction des besoins

95 « Développées dans le langage propre au téléphone sur lequel elles sont exécutées (Swift pour iOS et Kotlin pour Android), elles permettent d'accéder à 100% des capacités de l'appareil et offrent la meilleure expérience utilisateur (...) ». Source : <https://fr.goodbarber.com/>

96 GoodBarber est un générateur d'applications développé en France (2011). Il permet aux utilisateur·rice·s (sans compétences en développement informatique) de créer des applications natives iOS et Android et des applications Web de type PWA, ainsi que de les distribuer via les magasins d'applications Google Play et App Store.

97 « Les PWA peuvent être utilisées sur tout appareil disposant d'un navigateur récent. Ce sont des sites web de nouvelle génération qui s'adaptent parfaitement à chaque écran, mobile, tablette ou ordinateur. Tout comme une application native, elles peuvent utiliser les fonctionnalités natives du téléphone (installation sur l'écran d'accueil, notifications push, utilisation hors ligne ...) » Source : <https://fr.goodbarber.com/>

d'utilisation (court, moyen, long terme). Ainsi, un abonnement adapté aux besoins de ce travail a permis de faire des tests avant, pendant et après les Journées Européennes du Patrimoine 2020, notamment en fonction de l'évolution des conditions de la pandémie pour des expérimentations sur place⁹⁸.

- b)** Aucune connaissance technique experte requise : l'organisation et la présentation simple des outils et des interfaces de création, ainsi que des modèles prêts à l'emploi pour la conception de l'application, permettent de personnaliser l'affichage des interfaces (couleurs, fonds, disposition) et les contenus prévus pour le parcours. Son utilisation est censée être à la portée de tou·te·s et ne demande pas l'utilisation de logiciels externes pour sa création et publication en ligne.
- c)** Inclusion directe de la balade sonore sans besoin d'utiliser un lien externe. Sur Story Maps (version gratuite), il était nécessaire d'utiliser un site ou un logiciel externe pour inclure le document audio de la balade (SoundCloud dans le cas de ce travail). Sur GoodBarber, il était possible d'inclure directement la bande-son du parcours dans la configuration de l'application et les modifications effectuées dans le but d'améliorer sa qualité.
- d)** Accès à des outils pour gérer les utilisateur·rice·s de l'application : le logiciel permet de récupérer les informations des formulaires soumis par les usager·ère·s dans l'application (sous forme de tableaux excel).
- e)** Possibilité de consulter des graphiques du nombre de visites depuis la mise en ligne de l'application. (Cette fonctionnalité n'a pas été prise en compte étant donné le nombre restreint des expériences mises en place.)
- f)** Possibilité d'accéder à l'application sur le Web de manière gratuite, sans besoin de téléchargement sur l'App Store (option payante).
- g)** Facilité dans l'inclusion des contenus : cela concerne cartes, images, formulaires et vidéos.

98 L'abonnement a pris fin en août 2022. L'application reste inaccessible au public mais reste disponible pendant une année pour réactivation. Toutes les informations et contenus ont été sauvegardés au préalable. Le lien d'accès à l'application « Balade funi » était : <https://baladefuni.goodbarber.app/>

- h) Fonctionnalité permettant que les usager·ère·s envoient les photos prises et les vidéos enregistrées lors de la visite. Il·elle·s peuvent également envoyer des commentaires à propos de l'interface qui s'affiche sur leur téléphone. Les notifications sont envoyées directement sur la boîte mail de conception de l'application.

Ainsi, en l'absence de support technique⁹⁹ et de soutien financier, la solution Goodbarber a été retenue pour l'adaptation du dispositif en ligne à une application mobile.

7.1.2 Contenu de l'application

Les tableaux 67 à 72 regroupent des captures d'écran de l'application « Balade Funi ». Ils permettent d'avoir un aperçu général de l'interface et des fonctionnalités de l'application. L'interface de l'écran d'accueil permet d'accéder à l'ensemble des fonctionnalités de l'application, en deux volets, à savoir :

Premier volet (figure 125) :

- Présentation : informations générales de la visite, indications d'utilisation et durée.
- Point de départ, de croisement et d'arrivée : mention des points de repérage du parcours et accès à Google Maps pour identifier les trois points principaux du trajet.
- Alentours : information sur un site à proximité (Fort de Beauregard).
- Audio de la balade : il dirige vers la piste à démarrer, une fois identifié le point de départ (gare basse, sentier de l'Aiguille). La bande-son de la dernière version est retrouvable également sur SoundCloud.
- Galerie : inclusion des photos prises lors des observations du site et des expériences de visite par les différents participant·e·s.
- Vidéo : une vidéo de l'intérieur de la gare haute, où se trouve la machinerie du funiculaire, est accessible. Le lieu est fermé pour le public, mais il a été ouvert à l'occasion de la visite guidée de découverte par le Vice-Président de l'association « Les Amis du Funiculaire ». Cela a

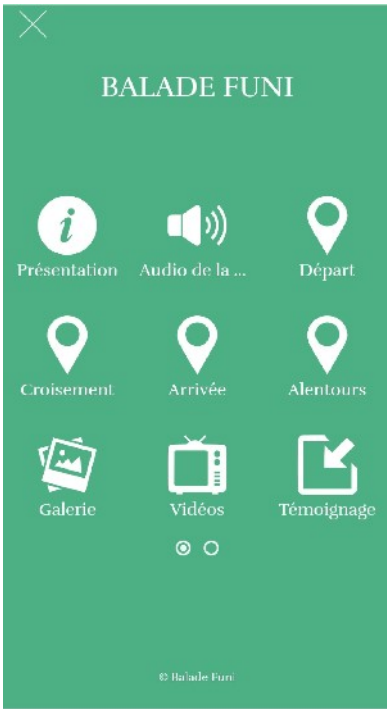
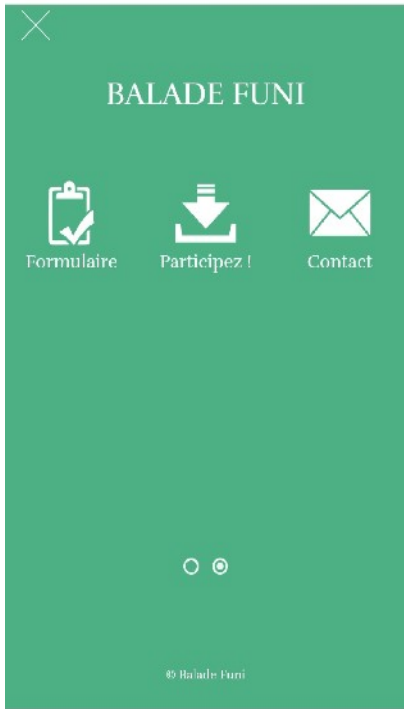
99 Cette thèse ne s'inscrit pas dans un projet plus large et n'a bénéficié d'aucunes ressources humaines ou matérielle complémentaire. Un sujet PFE (projet de fin d'étude) en Master Produits et Service Multimédia ne s'est pas concrétisé.

384 Donner du sens aux lieux à l'ère des parcours commobiles :
dispositifs de visite et témoignages médiés

permis d'obtenir un registre audiovisuel de cet espace pour l'inclure dans le parcours.

- Témoignage : témoignage vidéo suite au parcours lors des JEP (la vidéo a été mise en ligne pour les visites après les JEP).

Tableau 67: Interface d'accueil de l'application Balade Funi

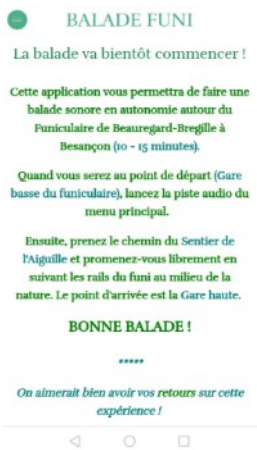
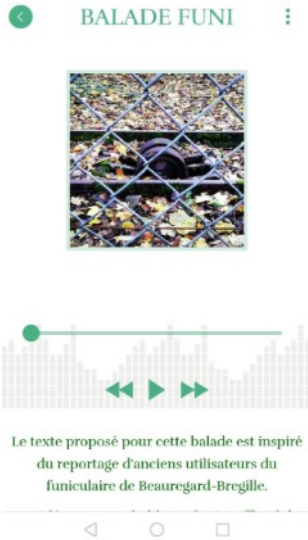
 <i>Figure 125 : Capture - Premier écran d'accueil</i>	 <i>Figure 126 : Capture - Deuxième écran d'accueil</i>

Deuxième volet (figure 126) :

- Formulaire : questionnaire qui permet aux participant·e·s d'exprimer leur opinion et ressenti de la visite et du dispositif utilisé.
- Participez : option permettant d'ajouter des images ou des textes associés à l'expérience de visite des participant·e·s.
- Contact : cette partie renvoie à la première version de la balade en ligne sur StoryMaps. Il s'agit de prolonger l'expérience et d'avoir accès au

texte de la balade sonore ainsi qu'aux témoignages des premier·ère·s participant·e·s à l'expérience.

Tableau 68 : Présentation du parcours

 Figure 127 : Capture Présentation générale	 Figure 128 : Capture - Invitation à laisser des commentaires
 Figure 129 : Capture (audio de la balade)	

386 Donner du sens aux lieux à l'ère des parcours commobiles :
dispositifs de visite et témoignages médiés

Tableau 69: Points de repère du parcours

 Gare basse Sentier de l'Aiguille Besançon Doubs VOIR LE TRAJET Vous êtes bien au point de départ de la balade ! Vous pouvez lancer la piste audio que vous trouverez au menu principal et vous diriger vers le Sentier de l'Aiguille qui se trouve juste à côté.	 Rue Jérôme Brochet Rue Jérôme Brochet Besançon Doubs VOIR LE TRAJET Traversez la rue et continuez vers le Sentier de l'Aiguille.	 Gare haute 3 Chemin des Monts de Bregille du Haut Besançon VOIR LE TRAJET Voici la machinerie à l'intérieur de la gare :
Figure 130 : Capture - Point de départ	Figure 131 : Capture - Point de croisement	Figure 132 : Capture - Point d'arrivée
 Fort de Beauregard Besançon Doubs Bourgogne-Franche-Comté VOIR LE TRAJET Profitez d'une belle vue panoramique de la ville depuis ce point	 Profitez d'une belle vue panoramique de la ville depuis ce point ! Le fort de Beauregard est une fortification bisontine construite de 1791 à 1870. Le bâtiment avait la particularité d'intégrer un système polygonal, l'un des premiers de ce type en France. Sa principale mission était l'appui du fort de Bregille et la défense du centre historique de Besançon.	
Figure 133 : Alentours	Figure 134 : Description Fort de Beauregard	

Tableau 70: Galerie de photos et vidéos disponibles

 Figure 135 : Capture - galerie de photos du lieu	 Figure 136 : Capture - Galerie de photos des visites
 Figure 137 : Capture - Vidéo machinerie de la gare haute	 Figure 138 : Capture - Vidéo témoignage

388 Donner du sens aux lieux à l'ère des parcours commobiles :
dispositifs de visite et témoignages médiés

Tableau 71 : Questionnaire de l'application

BALADE FUNI Après la balade, on aimerait avoir votre avis !  	BALADE FUNI Nom * Âge * Nationalité * Études/Profession * Date de la visite *
BALADE FUNI Ce que vous avez aimé le plus de la balade... * Ce que vous avez découvert... * Émotions ressenties lors du parcours * Ce que vous aimeriez voir ou savoir de plus du lieu... *	BALADE FUNI Ce que vous aimeriez voir ou savoir de plus du lieu... * Ce qui vous a motivé à venir découvrir ou revisiter le funiculaire... * Autres commentaires * ENVOYER

Tableau 72 : Intégration de contenus et lien de contact

 BALADE FUNI Poster une photo Utilisez l'appareil photo pour prendre une photo ou choisissez dans votre librairie Poster une vidéo Utilisez l'appareil photo pour prendre une vidéo ou choisissez dans votre librairie Poster un texte Saisissez votre texte directement dans l'application <i>Figure 139 : Capture - Photo, vidéo ou texte à ajouter</i>	 BALADE FUNI Gardons le lien ! Si vous voulez consulter une autre version en ligne de ce parcours et le texte de la balade, rendez-vous sur : NOTRE STORY MAPS <i>Figure 140 : Capture - Contact et lien vers la première version de la balade</i>

7.1.3 Objectifs expérimentaux

Les objectifs initiaux de l'application visaient ainsi à :

- adapter la version de la balade en ligne (proposée dans une expérimentation à distance) à un format/interface permettant de faire la visite du funiculaire en situation écologique,
- permettre aux utilisateur·rice·s d'envoyer et partager à partir de l'application des photographies, vidéos et/ou commentaires de l'expérience de visite,

390 Donner du sens aux lieux à l'ère des parcours commobiles :
dispositifs de visite et témoignages médiés

- proposer un dispositif de médiation facile à utiliser pour parcourir autrement le site du funiculaire, notamment faire la montée du chemin pour aller de la gare basse à la gare haute.

7.2 Expérience sur place pour tester l'application

Suite aux mesures de déconfinement, dès la fin juin et jusqu'au début septembre 2020, il a été possible de faire des essais d'utilisation de l'application « Balade Funi » en situation écologique. Ainsi, l'objectif était de vérifier ses fonctionnalités et les possibles modifications à apporter avant la présentation formelle aux JEP fin septembre 2020.

7.2.1 Expérimentations

Pour ce faire, 5 observations/expérimentations ont eu lieu :

- une première visite en autonomie afin de tester pour la première fois l'application, vérifier si elle démarrait bien sur le site et utiliser les différentes fonctionnalités proposées ;
- trois visites individuelles permettant d'obtenir des retours précis sur l'ensemble de l'expérience ;
- une visite par binôme afin de voir la dynamique envisageable pour les visites en groupe lors des JEP.

Le tableau 73 regroupe les données des visiteur·euse·s à partir du formulaire inclus sur l'application. Ces données rassemblent les informations générales des expérimentations.

Les participant·e·s sont identifié·e·s comme P1A, P2A, P3A, P4A et P5A, dans l'ordre chronologique des visites. Les autres informations concernent leur âge, nationalité, études/profession/métier et date de la visite. La ligne « P0A-Test » (visite en autonomie) correspond au premier test réalisé pour confirmer la fonctionnalité du formulaire *in situ*.

Tableau 73 : Visiteur·euse·s qui ont testé l'application Balade Funi avant les JEP 2020

Participant·e	Âge	Nationalité	Études/Profession/Métier	Date de la visite
P5A	28	Française	Sociologue	08/09/2020
P4A	28	Française	Professeur de FLE	23/07/2020
P3A	26	Nord-américaine	Professeure d'anglais	23/07/2020
P2A	66	Française	Assistante sociale, retraitée	30/06/2020
P1A	33	Colombienne	Avocate	23/06/2020
P0A Test	Test	Test	Test	19/06/2020

La synthèse des commentaires soumis par les participant·e·s dans le formulaire de l'application est présentée dans les tableaux 74 à 78. Il a été rempli sur place après la visite et complété par la suite avec des notes de l'observation de l'expérience et une photographie de la visite.

7.2.2 Découverte du dispositif et premiers retours

Les deux premières visites individuelles (P1A et P2A), en juin 2020, ont permis d'obtenir les premiers retours sur l'application « Balade Funi ». Les réponses au formulaire de deux participant·e·s sont présentées dans les tableaux 74 et 75 respectivement.

7.2.2.1 Première visite (P1A)

Tableau 74 : P1A – Formulaire « Balade Funi »

Ce que vous avez aimé le plus de la balade...	Ce que vous avez découvert...	Émotions ressenties lors du parcours	Ce que vous aimeriez voir ou savoir de plus du lieu...	Ce qui vous a motivé à venir découvrir ou revisiter le funiculaire...	Autres commentaires
« J'ai beaucoup aimé cette balade, elle m'a permis de découvrir des coins de Besançon où je ne me suis jamais aventurée. Ce sont des endroits à proximité et pourraient être mieux valorisés. C'est une manière de créer de nouveaux liens avec la ville. »	« Le funiculaire, je ne savais pas qu'il y en avait un à Besançon et ça a l'air fantastique, dans ma ville, il y en a un et je l'aime beaucoup, donc connaître l'histoire de celui-ci m'a rendu un peu nostalgique et en même temps pleine de joie. »	« Joie de connaître un nouvel endroit dans la ville. Nostalgie... pour son passé et son histoire. Expectative de découvrir petit à petit un nouveau lieu de la ville. Enthousiasme pour découvrir l'avenir du lieu. »	« Dans le cas du funiculaire... j'aimerais le voir en fonctionnement et par exemple quand j'achète des cartes postales de la ville pour mes amis ou ma famille, il n'y a pas de photos du funiculaire. Ce serait bien s'il était également promu... »	« Je ne savais pas qu'il y avait un funiculaire à Besançon et j'habite ici depuis quelques années maintenant, ça m'a rendu très curieuse. »	« Concernant le fort de Beauregard, je l'ai beaucoup aimé, j'ai adoré qu'il soit proposé une fois l'autre parcours terminé et ainsi continuer à découvrir une autre partie fantastique de cette zone de Besançon. »
Notes de l'expérience					
 • Protocole d'accompagnement : enregistrement vidéo partiel (20min en discontinu). • Pas de commentaire post-parcours, elle a donné directement ses réponses sur le questionnaire de l'application. • Pas de problème technique à souligner.					

7.2.2.2 Nouveaux liens avec la ville

Cette première visite (P1A) a permis de confirmer que l'application fonctionnait bien sur un dispositif (téléphone portable) différent de celui utilisé pour le test. La participante a suivi les instructions de démarrage de l'application en autonomie. Elle met en relief la découverte tant du funiculaire que de ses alentours, notamment le Fort de Beauregard. Elle met également en évidence que le funiculaire, en tant que lieu patrimonial, n'est pas très promu ou mis en valeur auprès des institutions touristiques de la ville (au même titre que d'autres endroits mis en valeur dans les cartes postales : celles qu'elle envoie à ses amis et à sa famille à l'étranger). P1A n'a pas laissé de commentaire post-parcours. Enfin, elle manifeste, dans le formulaire de l'application, que « la mise en valeur d'autres endroits permet la création de nouveaux liens avec la ville ».

7.2.2.3 Deuxième visite (P2A)

Dans le cas de P2A, tant ses réponses au formulaire de l'application que ses commentaires post-parcours permettent d'approfondir l'utilisation de l'application pour cette visite.

Tableau 75 : P2A – Formulaire « Balade Funi »

Ce que vous avez aimé le plus de la balade...	Ce que vous avez découvert...	Émotions ressenties lors du parcours	Ce que vous aimeriez voir ou savoir de plus du lieu...	Ce qui vous a motivé à venir découvrir ou revisiter le funiculaire...	Autres commentaires
« Faire cette découverte de promenade, <u>retrouver un élément oublié de notre patrimoine bisontin</u> et un lieu panoramique différent sur la ville. »	« Qu'il faudrait faire renaître ce funiculaire qui pourrait devenir un bel accès de promenade sur une des collines de Besançon. Il pourrait s'intégrer dans la thématique visite de la ville depuis les 7 collines de Besançon. »	« Plaisir de retrouver un lieu historique trop oublié. »	« <u>Qu'il soit réhabilité rapidement et intégré aux circuits pour le tourisme</u> d'une part et <u>exploité pour des manifestations musicales et artistiques</u> et puis un lieu de retrouvailles familiales. »	« Curiosité de faire une promenade différente et tester l'application. »	« <u>Bisontine depuis 40 ans, j'ai découvert un lieu digne d'intérêt.</u> Merci, je reviendrai. »
Notes de l'expérience					
 • Protocole d'accompagnement : enregistrement vidéo du commentaire post-parcours. Problèmes techniques du téléphone d'accompagnement pour enregistrer la montée. • Prise de photos le long du parcours. • Envoi d'un dossier avec les photos prises lors du parcours. Certaines ont été mises sur la galerie de l'application par la suite avec son accord.					

7.2.2.4 Retrouver un élément oublié du patrimoine

Le commentaire post-parcours de P2A a permis de soulever des points à améliorer de l'application et également faire un bilan de son expérience, notamment de ses ressentis par rapport au lieu parcouru avec l'application. Les éléments principaux de son commentaire sont regroupés par la suite et illustrés à l'aide des extraits de son témoignage.

Tout d'abord, elle souligne l'importance de donner plus d'indications pour retrouver non seulement le point de départ de la balade une fois sur place, mais également comment y arriver depuis d'autres points de la ville¹⁰⁰ :

¹⁰⁰ La seule indication existante était celle du point de départ (la gare basse du funiculaire), l'objectif étant de l'utiliser pendant les JEP 2020. La possibilité de mentionner comment arriver à partir d'autres points de la ville avait été omise.

« ... imagine quelqu'un qui est touriste, qui connaît pas Besançon, il faut qu'avant de démarrer la présentation il y ait un point de repère... parce que les gens ils viennent, ils sont touristes, ils viennent en voiture ou depuis un hôtel, c'est bien de savoir où c'est... moi j'habite ici depuis longtemps mais je n'avais plus en tête où c'était... L'idée est d'accéder, c'est la première chose ».

Elle a apprécié la présentation de l'application, mais elle a indiqué qu'elle aurait aimé retrouver une petite explication historique. Elle a retrouvé, à partir de la bande-son, l'ambiance locale et de convivialité qui est récréée, mais elle trouve important de donner plus de précisions pour les gens qui viennent de l'extérieur et qui aimeraient connaître davantage des moments clés de l'histoire du funiculaire¹⁰¹ :

« ... la présentation elle est bien mais personnellement j'aurais aimé une petite explication historique... on entend bien dans ton propos l'aspect local où les gens se retrouvaient, c'était très convivial, et c'était un peu tout le monde qui prenait le funiculaire, un truc du quartier ... mais pour quelqu'un qui vient de l'extérieur... il a envie de savoir quand il a été construit, pour quelles raisons, et puis à partir de quand il a été arrêté, au moins ça... ».

Elle a entendu parler de la polémique de la fermeture du funiculaire en 1987. Elle évoque ce qu'elle a pensé à l'époque sur ce sujet, notamment la question de fermer un « bien commun » qui rend un service à la population :

« (...) en 87 j'étais à Besançon et je me rappelle, car j'étais jeune... il y avait toute une polémique sur la fermeture de ce funiculaire, il y avait des gens qui n'étaient pas d'accord, et puis ils ont dit que ça coûtait trop cher et à moi même je me suis dit, c'est idiot de fermer ce truc, c'est quelque chose qui existe, qui est pratique et qui rend service à toute la population ici, c'est un bien commun pour moi, donc pourquoi fermer alors que tout le monde l'utilise ... ».

101 L'application avait été conçue pour les JEP comme une option alternative à la visite guidée de l'association « Les amis du funiculaire » qui allait présenter le côté technique et historique du site. Ces remarques ont permis d'inclure des mentions sur certains éléments. C'est le cas du point historique sur le Fort de Beauregard et des dates associées à l'histoire du funiculaire permettant de mettre plus en contexte la visite.

Elle décrit la représentation du quartier où se trouve le funiculaire (Bregille) et se pose des questions sur la population ouvrière qui habitait à l'époque, notamment par la présence des anciennes usines aux alentours :

« (...) maintenant Bregille est un quartier de gens riches, peut-être qu'avant les gens n'étaient pas si riches... ils ont dû construire les routes à la place du funiculaire, et puis en fin de comptes les gens, ils ont leur voiture et puis chacun est chez soi... ça serait intéressant de voir la population qui habitait le temps du funiculaire parce que tu vois quand on arrive en bas il y a une ancienne usine, des anciennes usines d'horlogerie, et ces usines-là, c'était des ouvriers qui travaillaient là (...) ».

Elle fait également le lien avec la question de la dénomination de « Besançon les Bains » et le rapport avec le site du funiculaire notamment à l'époque où les curistes l'utilisaient : « (...) *avant c'était Besançon-les-Bains, maintenant non, c'est fini, les curistes l'utilisaient (...)* ».

Elle mentionne aussi le Grand Désert qui se trouve à proximité et la mauvaise réputation qu'il a maintenant. Elle précise que c'est un site qui pourrait être mieux valorisé et entretenu au même titre d'autres points touristiques et collines de la ville :

« (...) et puis il y a aussi le Grand Désert, le sud de la colline qui est en calcaire, pas de végétation... mais c'était mal réputé, ces dernières années, beaucoup de gens qui viennent traîner là... Alors que ça pourrait être une balade bisontine, tout à fait respectable, comme à la Citadelle, ou comme les autres forts Chaudanne, Rosemont et Planoise. En plus la ville a sa réputation des 7 collines et celle-ci est un peu oubliée par les bisontins ... Tu pourrais avoir un circuit de collines de Besançon dont celui-là... ».

Elle évoque également la question du patrimoine pour aborder l'état actuel d'abandon du funiculaire et le sens qu'il avait pour la population ouvrière de la zone à l'époque :

« (...) je pense que ça fait partie du patrimoine et ce funiculaire il servait aux ouvriers d'usine, de l'horlogerie, parce qu'il y a plein d'usines d'horlogerie en bas, et ça fait partie de l'ensemble de la ville de Besançon (...) C'est dommage parce que quand tu regardes ça,

396 Donner du sens aux lieux à l'ère des parcours commobiles :
dispositifs de visite et témoignages médiés

l'état de la gare haute, il est mangé par les bestioles, et donc un jour il va s'écrouler, c'est quand même dommage ».

Elle a aussi des souvenirs du funiculaire, de l'avoir utilisé, mais ils ne sont pas très clairs dans sa tête :

« J'ai une petite image comme si je l'avais pris une fois (...). l'image d'être dans la cabine, pour moi je pense que c'est important de restaurer ce lieu, en plus ça nécessite énormément de travail, et puis surtout qu'en ville on essaie de redonner la vie aux vélos (...) ça pourrait aider à faire moins de voitures... ».

Elle espère pouvoir le voir un jour restauré. Elle reconnaît le travail que cela implique, mais aussi que cela pourrait d'une part redonner la possibilité de mettre les vélos dans le funiculaire, et d'autre part réduire l'utilisation de la voiture pour accéder à la colline de Bregille.

Ce sont ainsi les deux premières visites individuelles qui ont permis de faire un bilan des éléments proposés dans l'application. De même, dans les deux expérimentations, le dispositif a motivé (de manière spontanée) des réflexions de la part des participantes sur l'espace parcouru, notamment des questionnements et des constats par rapport à la représentation du lieu, à son état actuel et sa projection. Ces éléments seront complétés par l'expérience de la balade en binôme de P3A et P4A.

7.2.3 Visite en binôme

Les tableaux 76 et 77 regroupent les réponses aux questionnaires après une visite en binôme (P3A et P4A). Cet essai visait à observer l'utilisation du dispositif et sa praticité lors d'une visite en binôme ou en groupe.

7.2.3.1 Participantes (P3A et P4A)

Tableau 76 : P3A – Formulaire « Balade Funi »

Ce que vous avez aimé le plus de la balade...	Ce que vous avez découvert...	Émotions ressenties lors du parcours	Ce que vous aimeriez voir ou savoir de plus du lieu...	Ce qui vous a motivé à venir découvrir ou revisiter le funiculaire...	Autres commentaires
<u>La poésie de l'enregistrement</u> qui correspondait bien à l'atmosphère de l'été.	<u>Un nouveau chemin vert à Besançon !</u>	La paix Le bonheur	Peut-être le coin, les anciennes maisons aux alentours	Découvrir de nouveaux endroits de la ville	<u>Vraiment c'est une idée superbe pour aider les gens à découvrir d'autres lieux de la ville. Je voudrais un peu plus d'informations historiques.</u>
Notes de l'expérience					
 - Balade faite avec P4A. - Enregistrement vidéo partiel de la montée et des commentaires finaux. - L'option d'envoyer la photo sur l'application n'était pas encore mise en place. - Écouteurs					

Tableau 77 : P4A – Formulaire « Balade Funi »

Ce que vous avez aimé le plus de la balade...	Ce que vous avez découvert...	Émotions ressenties lors du parcours	Ce que vous aimeriez voir ou savoir de plus du lieu...	Ce qui vous a motivé à venir découvrir ou revisiter le funiculaire...	Autres commentaires
<u>L'enregistrement poétique</u> qui accompagnait agréablement notre ascension du funiculaire	Tout ! Le parcours du funiculaire et la charmante petite gare	Nostalgie et sérénité	Les alentours, pourquoi ne pas <u>proposer une petite balade dans les environs</u> , le quartier est très joli et la vue panoramique sur la ville est surprenante !	Parcourir de nouveaux endroits de ma ville...	Peut-être <u>ajouter plus de sons naturels à l'enregistrement</u>
Notes de l'expérience					
 - Balade faite avec P3A. - Enregistrement vidéo partiel de la montée et des commentaires finaux. - L'option d'envoyer la photo sur l'application n'était pas encore mise en place. - Écouteurs					

7.2.3.2 Aider les gens à découvrir d'autres lieux

P3A souligne que l'application est une bonne idée pour permettre aux gens d'explorer d'autres endroits de la ville (sous-entendu que les lieux touristiques habituels). Elle propose également d'inclure plus d'informations sur l'histoire du site (comme P2A). Le style « poétique » de la bande-son devient pour elle un plus pour faire la montée. Elle apprécie le fait de pouvoir découvrir un nouveau chemin vert dans la ville.

7.2.3.3 Parcourir et découvrir sa propre ville

P4A est bisontine et le parcours lui a permis de découvrir un nouvel endroit à Besançon. Elle met en relief que le style « poétique » de la bande-son lui a permis d'accompagner agréablement l'ascension à la gare haute du funiculaire. Elle propose d'inclure plus de sons associés à l'ambiance naturelle qui entoure le funiculaire.

7.2.3.4 Bilan : rythmes de visite complémentaires

Cette visite en binôme a permis d'explorer la possibilité de faire la visite en groupe lors des JEP. Le rythme de visite des deux participantes a été très similaire.

Les deux ont suivi la piste audio et se sont arrêtées à des moments spécifiques pour observer les détails du chemin. Elles ont suivi le parcours en autonomie et ont rempli le formulaire à la fin de la visite. Elles ont apprécié le fait de pouvoir parcourir ce lieu de la ville à l'aide d'une médiation différente.

7.2.4 Suivi détaillé des étapes de la visite

Les éléments principaux observés lors de la dernière expérience individuelle (P5A), quelques semaines avant les JEP, sont présentés ici afin de montrer les étapes identifiées de la visite sur place avec l'application.

Cette dernière expérience est mise en valeur étant donné que certains changements avaient été déjà opérés par rapport aux expériences de P1A, P2A, P3A et P4A. Ainsi, le tableau 78 rend compte des réponses de P5A au formulaire de l'application.

7.2.4.1 La dernière visite (P5A)

Tableau 78 : P5A – Formulaire « Balade Funi »

Ce que vous avez aimé le plus de la balade...	Ce que vous avez découvert...	Émotions ressenties lors du parcours	Ce que vous aimeriez voir ou savoir de plus du lieu...	Ce qui vous a motivé à venir découvrir ou revisiter le funiculaire...	Autres commentaires
Le bruit des oiseaux et les ruines vivantes	Le chemin du funiculaire	La nature qui prend la place entre les ruines de béton qui racontent le temps passé des habitants de la colline	Savoir si le funiculaire est en projet de réhabilitation, vraiment	Découvrir l'application et un nouveau lieu pour me promener dans la ville Parcourir l'histoire de Besançon	Le parcours était très agréable et la guide encore plus
Notes de l'expérience					
 • Enregistrement vidéo partiel et photos de la montée et du commentaire final. • Elle a envoyé une photo avec un titre en utilisant l'application, illustrant les propos de son commentaire « Ruines vivantes » • Elle a essayé d'envoyer une vidéo en utilisant l'application mais le débit de sa connexion internet ne lui a pas permis de finir la publication. • Utilisation d'écouteurs					

7.2.4.2 Ruines vivantes

Les retours issus de l'enregistrement vidéo partiel comme protocole d'accompagnement de l'expérience ont permis de voir les différentes étapes de l'expérience de P5A, ses caractéristiques et les difficultés de l'utilisation du dispositif. Son parcours est ainsi suivi en détail.

- Avant le début du parcours :
 - a) Point de départ : exploration de l'interface d'accueil de l'application avant de démarrer la balade (position assise), devant la gare basse du funiculaire.
 - b) Durée : question posée par la participante concernant la durée de la balade avant de commencer (« *C'est long comme visite ?* »)
 - c) Lecture très rapide de l'introduction : repérage des points principaux à partir de l'introduction. Concernant la lecture de l'introduction, la

participante a souligné que : « *aujourd'hui on lit tant de choses qu'on lit entre lignes* ».

- d) Repérage des points de la balade : point de départ, point de croisement et point d'arrivée.
- e) Question : « *On peut monter dans le funiculaire ?* » (La participante ne savait pas si le funiculaire fonctionnait partiellement ou pas du tout).
- f) Exploration des informations et des photos proposées (5min).
- g) Observation : exploration des alentours de la voiture et de la gare basse avant de commencer le parcours.
 - Début du parcours :
- h) Démarrage de la balade sonore à partir de l'application.
- i) Questions posées suite au démarrage de la balade : « *et maintenant ? Je vais où ?* ». Ce n'était pas clair pour elle qu'il fallait prendre le sentier de l'aiguille pour faire la montée ; après, elle a observé le panneau (celui indiqué sur l'application à partir d'une photo) pour se repérer.
- j) Regard des voies du funiculaire le long de la montée.
- k) Arrêt au point de croisement, exploration libre pour regarder la continuation des voies et la route qui divise le chemin de fer.
- l) Elle a envie d'entrer sur la voie et marcher un peu pour l'explorer. Elle entre et prend une photo à l'aide de la fonctionnalité incluse sur l'application. La photographie est enregistrée et envoyée sur l'application. Elle s'intitule « Ruines vivantes »). Cela a permis de tester l'envoi d'images sur place au niveau du réseau.
- m) Pause pour regarder les fleurs. Elle mange un fruit d'un des arbres.
- n) Remarque au niveau sensoriel : « *J'adore l'odeur du bois mouillé !* »
- o) Elle ressent un peu de fatigue avant d'arriver suite à la montée des escaliers.
- p) Regard vers la gare haute (point d'arrivée).
- q) Question posée : « *c'était gratuit le funi ou il fallait payer ?* »
- r) Elle observe le point d'arrivée du funiculaire.

- s) Elle fait un son d'arrivée en simulant une sonnette/une cloche (« *ding, ding* »).
- t) Vérification sur la carte de la localisation du Fort de Beauregard pour connaître le point proposé aux alentours du funiculaire.
- Fin de la balade :
- u) Durée : 23min05
- v) Son commentaire final rend compte de trois éléments principaux :
 - ➔ Le ressenti du lieu, associé à l'absence et au vide. Cela rejoint aussi le choix du titre « Ruines vivantes » pour la photographie (prise par elle-même) de la voie du funiculaire :

« Ça me fait sentir un peu l'absence, comme s'il y avait eu beaucoup de vie, je ressens un peu le vide, des fantômes (rires) et puis, comme ça ne fonctionne plus... »
 - ➔ L'association avec d'autres lieux de la ville et ses ambiances, notamment d'anciennes usines et des lieux « désaffectés » (ancrage symbolique) :

« Et je trouve qu'il y a pas mal d'endroits à Besançon comme ça, comme par exemple la Rhodiaceta, tu vois le squelette, comme ici, même si ça fonctionne pas tu vois encore la structure ».
 - ➔ Le rapport entre le lieu et la zone où il se situe. L'identification de Bregille comme un quartier où habitent des personnes « aisées », comme cela a été évoqué par P2A :

« Je me demande aussi, pour ce quartier (Bregille)... ici habitent des gens un peu aisés qui ont de l'argent, non ? (Silence) ».

7.2.4.3 Adaptation du dispositif

Pour les changements et adaptation à faire avant les JEP, le suivi de parcours de P5A a permis de repérer que le point de départ de la balade n'était pas encore assez explicite sur l'application. Il fallait donner plus de repères lors de la montée pour arriver jusqu'à la gare haute, notamment au point de croisement (où le chemin de la montée est interrompu par la route). Le parcours de P5A a ainsi permis également d'identifier les possibles éléments externes qui complètent l'expérience de visite, notamment le repérage sensoriel de l'espace,

l'évocation de l'ambiance du lieu, les ressentis motivés par la découverte du site et la mise en relation avec d'autres lieux parcourus de la ville.

7.2.5 Performativité et retours suite aux expérimentations

À partir de retours des expériences de visite à l'aide de l'application « Balade Funi », certains changements ont été effectués en fonction des commentaires et remarques des usager·ère·s. Ces remarques ont permis de faire des modifications avant les JEP dans le but d'améliorer l'expérience de visite :

- a) Une première bande-son avait été proposée pour la conception de la visite sur Story Maps. Cette première version a été suivie d'autres modifications après les premiers tests. Les usager·ère·s ont souligné l'importance d'inclure plus d'ambiances sonores pour rendre l'expérience de visite du lieu plus vivante. Au départ, la bande-son contenait les voix enregistrées par trois bisontin·e·s mixées en fonction du récit proposé. Les ambiances sonores sur l'ensemble de la bande-son ont été introduites à partir des archives de captation de l'ambiance sonore lors des premières visites au funiculaire.
- a) Il a été mentionné qu'il fallait donner plus de précisions concernant le point de départ, surtout en tenant compte du fait que les personnes venaient de points différents de la ville et par différents moyens de transport. Il a fallu ainsi préciser les informations du point de départ et vérifier la précision du plan sur Google Maps auquel l'usager·ère était renvoyé·e.
- b) Une icône a été introduite pour ajouter des photos et des vidéos pendant ou après le parcours (fonctionnalité testée par deux participantes).
- c) Une galerie photo où peuvent être affichées les photos et les commentaires des participant·e·s après la visite et consultables par la suite a été ajoutée (fonctionnalité qui a été testée par P5A).
- d) Ces expériences ont permis également de prévoir la durée de la visite *in situ* (entre 20 et 25 min).

Ces rendus ont donné lieu à des modifications rapides avant la mise en place de l'application auprès du public. L'objectif était ainsi d'améliorer l'expérience de visite et de faciliter l'utilisation du dispositif proposé. Ces expériences ont permis également de tester que l'approche du contenu de l'application (balade

sonore, images) pouvait donner à entendre une expression sensible de ce lieu du patrimoine. Cela pouvait motiver des réflexions sur la reconfiguration du sens (expérientiel) du lieu de la part des futur·e·s usager·ère·s.

7.3 Mise en place de l'application : Journées Européennes du Patrimoine 2020

Une permanence les 19 et 20 septembre 2020 au stand de l'association « Les Amis du Funiculaire » (figure 141) a permis de présenter la balade comme une option de visite alterne et complémentaire à celle proposée par l'association (visite guidée sur l'histoire et le fonctionnement du funiculaire).



Figure 141 : Journées Européennes du Patrimoine 2020 – Stand de l'association

Avant les JEP, l'association avait fait la publicité de la balade sur ses réseaux sociaux et sur le blog, ce qui a permis de communiquer la proposition sur différents canaux disponibles.

Une affiche a été également réalisée pour la journée afin de rendre visible sur le stand, et près de la gare basse du funiculaire, le code QR qui donnait accès à la balade, ainsi que le lien du site et les partenaires (figure 142).

404 Donner du sens aux lieux à l'ère des parcours commobiles :
dispositifs de visite et témoignages médiés



Figure 142: Affiche de publicité de la Balade sonore

7.3.1 Visiteur·euse·s et retours du formulaire de l'application

Les visites lors des JEP 2020 ont eu lieu dans le cadre du déconfinement. Le nombre de visiteur·euse·s n'a pas été aussi important que pour les éditions précédentes. La plupart des personnes sont venues pour la visite guidée et seules 9 personnes sont restées pour essayer la proposition de visite avec l'application dont seulement 6 ont rempli le formulaire de l'application. Le tableau 79 (p. 404) regroupe les 6 participant·e·s (2 visites individuelles et 2 en binôme) qui ont testé l'application et qui ont rempli le formulaire après la visite (P1JEP – P6JEP). L'âge, la nationalité, le niveau d'étude et/ou profession, ainsi que la date de la visite sont mentionnés à partir des informations soumises.

Tableau 79 : Participant·e·s aux JEP 2020 (utilisateur·euse·s de l'application Balade Funi)

Nom	Âge	Nationalité	Études/Profession	Date de la visite
P1 et P2 JEP	42	Français	Chômage	19/09/2020
P3 et P4 JEP	53	Français	Ingénieurs	19/09/2020
P5JEP	46	Française	Professeur	20/09/2020
P6JEP	33	Française	Agente administrative	20/09/2020

Les tableaux 80, 81, 82 et 83 récapitulent leurs réponses au questionnaire disponible sur l'application après l'expérience de visite.

Tableau 80 : Visite P1 et P2 JEP

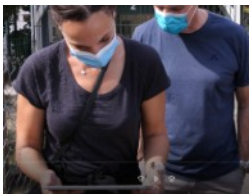
Ce que vous avez aimé le plus de la balade...	Ce que vous avez découvert...	Émotions ressenties lors du parcours	Ce que vous aimeriez voir ou savoir de plus du lieu...	Ce qui vous a motivé à venir découvrir ou revisiter le funiculaire...	Autres commentaires
Découverte du quartier de Bregille et de la montée verte vers la gare haute du funiculaire.	Le funi et ses 2 gares	Nostalgie	Rien à ajouter	Souvenirs des grands parents qui ont utilisé le funiculaire.	Merci pour cette proposition de visite.
Notes de l'expérience					
 • Visite en couple. Ils ont fait la visite à l'aide de la tablette proposée dans le stand, leurs téléphones n'ont pas marché (Iphone), ils l'ont faite sans écouteurs. • Enregistrement vidéo partiel de la montée et de la descente. On a monté ensemble en discutant. • Les deux ont écouté à nouveau la balade en descendant. Un seul formulaire rempli à la fin de l'expérience.					

Tableau 81 : Visite P3 et P4 JEP

Ce que vous avez aimé le plus de la balade...	Ce que vous avez découvert...	Émotions ressenties lors du parcours	Ce que vous aimeriez voir ou savoir de plus du lieu...	Ce qui vous a motivé à venir découvrir ou revisiter le funiculaire...	Autres commentaires
Le site en général, c'est une découverte	La gare haute à la fin du parcours	Nostalgie	La suite du projet de réhabilitation	C'est un lieu qui fait partie du patrimoine de la ville	Rien à souligner
Notes de la visite					
 • Visite en couple. • Un seul formulaire rempli. • Ils ont fait la balade en autonomie, avec un seul téléphone portable après la visite guidée proposée par l'association. • Enregistrement vidéo partiel jusqu'à la moitié de la balade, ils ont voulu continuer en autonomie sans être filmés.					

406 Donner du sens aux lieux à l'ère des parcours commobiles :
dispositifs de visite et témoignages médiés

Tableau 82 : Visite P5JEP

Ce que vous avez aimé le plus de la balade...	Ce que vous avez découvert...	Émotions ressenties lors du parcours	Ce que vous aimeriez voir ou savoir de plus du lieu...	Ce qui vous a motivé à venir découvrir ou revisiter le funiculaire...	Autres commentaires
J'ai écouté sur place.	Les ambiances avant-guerre	Sans réponse.	J'ai eu pas mal d'explication.	Je l'ai pris quand j'étais petite.	Rien à ajouter. Merci.
Notes après la balade					
 • Elle a utilisé le funiculaire quand elle était petite. • Elle a préféré de faire la balade sur place à l'aide de la tablette et après faire la visite guidée proposée par l'association. • Prise de note de ses retours : elle a bien aimé le récit de la piste audio. • Elle ne voulait pas être filmée. Accord pour la photo.					

Tableau 83 : Visite P6JEP

Ce que vous avez aimé le plus de la balade...	Ce que vous avez découvert...	Émotions ressenties lors du parcours	Ce que vous aimeriez voir ou savoir de plus du lieu...	Ce qui vous a motivé à venir découvrir ou revisiter le funiculaire...	Autres commentaires
La nature	Le lieu convivial	Joie de découvrir ce lieu	Plus de vues panoramiques de la ville depuis la hauteur	Les sculptures des anciennes maisons aux alentours	Rien à ajouter
Notes après la balade					
 • Jeune adulte. Elle précise qu'elle a des problèmes visuels et qu'elle préfère plutôt suivre la balade sonore sans les images. • Elle a voulu faire l'expérience de visite sur place à l'aide de la tablette. • Elle a visité la cabine du funiculaire après avec sa famille sans faire la montée ni la visite guidée proposée par l'association. • Elle a bien aimé la balade sonore. • Elle ne voulait pas être filmée lors de l'expérience mais a donné son accord pour une photo.					

7.3.2 Cas particuliers : expérience sur tablette et sans formulaire

Parmi les personnes intéressées par la proposition de balade lors des JEP, il y en a eu trois dont l'utilisation de la tablette a été privilégiée. Elles n'ont pas rempli le formulaire comme dans les cas précédents (cf 7.3.1). Il s'agissait de personnes ne voulant/pouvant pas faire la montée jusqu'à la gare haute du funiculaire. De cette manière, il·elle·s ont suivi le parcours à partir du dispositif mis en place sur le stand de la gare base du funiculaire (une tablette avec connexion internet et des écouteurs). Le tableau 84 rend compte des participant·e·s de cette modalité de l'expérience de visite (P7JEP, P8JEP et P9JEP). Des commentaires de chaque participant·e sont inclus. Ces commentaires ressortent de l'observation en situation écologique. Elle est complétée par les observations des extraits vidéos partiels enregistrés lors de l'utilisation du dispositif.

Tableau 84 : Cas particuliers (visiteur·euse·s ayant fait la visite à partir d'une tablette)

Nom	Âge	Natio- nalité	Études/Profes- sion/Métier	Date de la visite	Notes après la balade complétées par les en- registrements vidéos
P7JEP 	9	Française	Collégienne	19/09/2020	Elle a montré intérêt pour écouter la balade sur la tablette après avoir fait la visite guidée proposée par l'association. Elle a demandé à sa maman de l'attendre. Pas d'enregistrement vidéo (enfant). Prise de photos et de ses commentaires. Elle n'a pas rempli le formulaire, sa maman était pressée.
P8JEP 	68	Français	Retraité	19/09/2020	Ancien utilisateur du funiculaire. Il a essayé d'écouter la balade sur la tablette. Enregistrement vidéo partiel. Il a fermé les yeux pour suivre l'enregistrement. Il a arrêté, cela ne l'a pas intéressé. Il n'a pas fini non plus la visite guidée proposée par l'association. Il a discuté avec certains membres de l'association et puis il est parti.
P9JEP 	59	Français	Retraité	19/09/2020	Ancien utilisateur du funiculaire. Il a voulu faire la balade sur la tablette. Il est venu en vélo et ne comptait pas monter jusqu'à la gare haute. Problèmes de vision. Enregistrement vidéo partiel et audio de ses commentaires. Possibilité d'entretien vidéo et photo-elicitation après les journées. Il revient le lendemain, pour la deuxième journée de visite, il raconte d'autres anecdotes de son enfance et de sa famille liées au funiculaire quand il était petit (personnages, ambiances). Un rendez-vous a été accordé pour le 02/10 afin d'enregistrer son témoignage.

7.3.2.1 Voix rencontrées hors du parcours

Parmi les autres voix rencontrées lors de cette expérience aux JEP, notamment celles des personnes qui n'ont pas fait la balade mais qui étaient sur place¹⁰², il est repérable le besoin de mettre en avant l'intérêt culturel et écologique du funiculaire pour le projet de réhabilitation¹⁰³.

Les journées du patrimoine sont ainsi conclues. L'équipe de l'association présente sur le stand a été remerciée pour avoir accepté d'inclure l'application « Balade Funi » comme un dispositif de visite alterne dans le cadre de la programmation proposée aux visiteur·euse·s dans le site.

7.3.2.2 Difficultés rencontrées

De cette manière, et suite à l'ensemble des expériences lors des JEP 2020, ce sont les difficultés socio-techniques rencontrées lors de la mise en place de l'application et du suivi des expériences de visite :

- Certain·e·s visiteur·euse·s n'avaient pas leurs téléphones mobiles avec eux·elles¹⁰⁴.
- Certain·e·s visiteur·euse·s avaient des problèmes de connexion/débit wifi faible, ce qui empêchait le chargement correct de l'application (qui ne requiert pourtant aucun téléchargement préalable).
- La plupart de visiteur·euse·s venaient exclusivement pour les visites guidées programmées à la gare basse du funiculaire (30 à 40 minutes). La gare haute était fermée à cause des mesures sanitaires de la Covid 19, ce qui empêchait d'avoir un autre point pour des visites alternes. Plusieurs voulaient faire la montée (de la gare basse à la gare haute) exclusivement pour voir la salle de machines à l'intérieur du bâtiment de

102 Une ancienne utilisatrice, dont son témoignage fait partie des vidéos sur le site de l'association qui ont inspiré la balade sonore, était présente aux JEP. Elle paie des cotisations à l'association « Les amis du funiculaire » et assiste toujours au JEP. Malheureusement, elle n'avait pas de temps pour faire la balade sonore et a dû partir.

103 *« Il faut qu'il y ait un vrai intérêt culturel et aussi écologique pour la mise en fonctionnement du funiculaire et ça serait que touristique... Les gens de Bregille ne vont pas forcément l'utiliser... il y a qu'un wagon et le deuxième est à la Mairie... ».*

104 L'adresse de l'application et le contact leur a été communiqués notamment s'il·elle·s voulaient tester la visite après. Des visites (anonymes) à l'application après les JEP, sans réponse au formulaire, ont été constatées.

la gare haute. Cela n'était pas possible en raison des mesures sanitaires (endroit fermé et limite de personnes).

- Présence de personnes n'étant pas très au courant de ce qui se passait à la gare basse. Il·elle·s venaient pour monter au funiculaire et partaient immédiatement quand il·elle·s se rendaient compte qu'il n'était pas en fonctionnement.
- Faible affluence le samedi, aussi à cause de la météo, plus forte mais pas comme prévu dimanche pour les visites programmées. Absence de publicité des journées en format papier, comme cela était le cas les années précédentes, étant donné le contexte pandémique. Les gens arrivaient avec des informations du programme de l'année dernière¹⁰⁵.
- D'autres personnes voulaient visiter la voiture de la gare basse, où se trouvait le stand, mais pas forcément monter et suivre le chemin du sentier de l'Aiguille. Il y avait d'autres visites programmées pendant la journée à d'autres endroits de la ville. La plupart des personnes qui ont refusé de faire la balade avaient déjà d'autres visites prévues dans d'autres lieux au centre-ville.
- L'utilisation de la tablette n'était pas prévue pour cette expérience, mais a permis que certaines personnes intéressées pour le dispositif sonore écoutaient la balade depuis l'application accessible sur le site du stand (sans faire la montée jusqu'à la gare haute).
- Impossibilité de faire la balade sur certains téléphones portables (Iphone). L'application n'avait été testée que sur Android. Pour le cas des

105 L'édition 2021 de Patrimostat, parue le 28 juillet 2022, est une publication de référence sur la fréquentation des sites et établissements patrimoniaux du Ministère de la culture. Elle a fait un bilan (provisoire) des effets de la crise sanitaire sur la fréquentation des patrimoines après deux années de Covid-19. En effet, ils précisent qu'en 2020, les deux confinements et l'instauration d'un couvre-feu ont bouleversé l'activité des sites patrimoniaux, et significativement altéré leur fréquentation. En 2021, le public est de retour et la fréquentation en hausse par rapport à l'année précédente, tant pour les musées que pour les monuments nationaux malgré une fermeture des établissements patrimoniaux durant près de cinq mois et la mise en place de mesures sanitaires renforcées. La fréquentation reste toutefois très inférieure à celle de 2019, année de référence en situation ordinaire. Source : <https://www.culture.gouv.fr/Thematiques/Etudes-et-statistiques/Publications/Collections-de-synthese/Patrimostat/Patrimostat-edition-2021>

Iphone, la page d'accueil s'affichait correctement, mais la bande-son ne démarrait pas (4 personnes ont essayé).

- La fonctionnalité prévue pour ajouter des photos et des vidéos lors du parcours n'a malheureusement pas été utilisée comme prévu. Il y a seulement une personne qui a pris deux photos et les a envoyées. La plupart des personnes ont décidé de ne pas monter jusqu'à la gare haute et ont préféré faire la balade au stand avec la tablette ou faire une photo du QR code pour l'écouter après (surtout les plus jeunes).
- Certaines personnes sont venues avec leurs enfants. Dans la plupart de cas observées, elles faisaient la moitié de la visite guidée et partaient rapidement.
- Il a été constaté le besoin d'organiser une visite avec un groupe plus réduit et plus concret ultérieurement, en fonction des mesures sanitaires, pour faire un meilleur suivi de l'expérience.

Il faut pourtant souligner que ces expériences ont permis par la suite de revoir la proposition de visite, continuer à l'améliorer et faire une mise à jour des informations (alimenter la galerie de photos, inclure des vidéos et organiser/rendre plus visibles certains contenus).

En outre, suite aux JEP, au niveau de la communication et de la diffusion des activités proposées dans le site du funiculaire, le journal l'Est Républicain a publié un article concernant les propositions de visite disponibles au funiculaire, intitulé : « Simple témoin du passé ou nouveau mode actif à venir » (cf. Annexe p. 599). Ce qui continue à convoquer implicitement la problématique de sa réhabilitation, la mémoire patrimoniale du site et les projets à venir.

Il est important également de préciser qu'après les JEP en septembre 2020, il arrive un nouveau confinement entre novembre et décembre de la même année, ce qui a empêché la prolongation des expérimentations sur le site du funiculaire. Cela a pourtant permis de prendre un peu de distance afin d'interroger les rendus des expérimentations effectuées et de penser à la prolongation d'un des témoignages post-parcours.

7.4 Cas d'étude : prolongation du témoignage médié

Suite à la mise en place de l'application « Balade Funi » lors des Journées Européennes du Patrimoine 2020, dans le stand de visite proposé par

l'Association « Les Amis du Funiculaire », la rencontre avec un des anciens utilisateurs du funiculaire, participant des activités de la journée, a permis de prolonger l'expérience post-parcours de visite. Son premier témoignage est devenu un catalyseur de réaction de l'expérience de visite et par la suite un déclencheur d'un discours intime associé au funiculaire qui pouvait être prolongé et/ou médié.

7.4.1.1 Profil déclencheur

Le profil de cet utilisateur avait été identifié par coïncidence pendant le confinement et la mise en ligne du parcours « Il faut qu'il revienne » sur les réseaux sociaux de l'association. Il avait une présence très active sur Twitter notamment à partir des commentaires et de retweets sur les publications de l'association « Les Amis du Funiculaire ». Dans le cadre de ce travail, les publications de cet utilisateur, qui faisaient allusion au funiculaire, avaient permis d'identifier son attachement pour ce lieu du patrimoine bisontin (cf. Annexe p. 598). C'est ainsi que, suite à l'expérience de visite à l'aide de l'application « Balade funi » lors des JEP 2020, cet utilisateur (figure 143 p. 411), a donné son accord pour être mentionné et sollicité par la suite. Il a manifesté son intérêt pour cette proposition. Il a invité par la suite, via Twitter, à venir découvrir la proposition de visite sur place (cf. Annexe p. 598). Tout cela a permis de solliciter à nouveau son témoignage pour approfondir tant son expérience de visite que ses souvenirs à propos du funiculaire. La transcription complète de son témoignage post-parcours se retrouve dans l'annexe (p. 589).



Figure 143 : Ancien utilisateur du funiculaire lors des JEP

7.4.1.2 Ancrage intime au lieu

D'une manière générale, à travers les commentaires de cet ancien utilisateur du funiculaire, qui a voulu faire l'expérience de visite sur place¹⁰⁶, il est repérable, dans l'ensemble de son discours, un ancrage intime au lieu et aux souvenirs de l'époque d'utilisation de ce moyen de transport à Bregille.

Après l'utilisation du dispositif de médiation proposé, l'utilisateur évoque des souvenirs de l'ambiance de cet espace de la ville, incités par l'écoute des ambiances sonores de la balade, et donne ainsi des entrées discursives très variées qui font allusion à son rapport au lieu et aux souvenirs de son enfance.

Cela a permis d'identifier notamment des émotions associées à l'expérience du lieu telles que la nostalgie, la joie, la tristesse. Elles sont ancrées à ses souvenirs d'enfance et à l'envie de voir à nouveau, dans un état fonctionnel, ce lieu du patrimoine. Il retrace ainsi le souvenir d'une époque où le funiculaire jouait un rôle plus significatif pour les habitants. Il communiquait la colline de Bregille avec le centre-ville de Besançon.

Des extraits de son témoignage post-parcours seront repris par la suite. Ils illustrent d'une part la caractérisation de son discours par rapport à son expérience dans le lieu et d'autre part l'activation de ses souvenirs suite à l'expérience de visite avec l'application.

Ces éléments ont permis par la suite de reprendre et d'approfondir certains points lors de l'entretien semi-dirigé réalisé un mois après (cf. Annexe p. 590) :

- Souvenirs de l'ambiance du lieu : « Ça me rappelle plein de souvenirs, des vélos, des poussettes... la cloche et tout, quand on arrivait en dessus je me souviens bien du 'ding ding' (...) ». Il énonce ici des éléments représentatifs de son souvenir (imagé et sonore) de ce lieu.
- Fréquentation et cadre d'utilisation du funiculaire : « Je le prenais souvent, c'était les jeudis qu'il y avait pas d'école, tous les jeudis, et puis les samedis, c'était mes cousins qui habitaient à Bregille, donc avec ma mère, mon frère, on montait là bas (...) je le prenais aussi quand j'allais à Beauregard, quand j'avais 9 ans ou 8 ans... c'était vraiment génial, le trajet (...) ». Monter au funiculaire était ainsi une activité qui faisait partie de son enfance et qui est associée aussi à sa famille.

106 Personne à mobilité réduite. Il a fait la visite depuis le stand des JEP où une tablette permettait d'accéder à l'application « Balade Funi ».

- Importance de l'utilisation du funiculaire pour les gens de sa génération : « (...) je connais des gens qui le prenaient souvent aussi, des gens de ma génération (...) ». Il met en évidence la connaissance d'autres personnes que comme lui ont utilisé le service du funiculaire.
- Anecdote personnelle et lien établi depuis l'enfance avec le funiculaire : « J'ai perdu ici une petite voiture, dans les wagons, elle est tombée sur la voie (...) ». Un de ses souvenirs du funiculaire a un lien avec la perte d'un objet qui lui était cher quand il était petit, une petite voiture avec laquelle il jouait à l'intérieur de la cabine.
- Nostalgie de l'expérience du lieu, contraste avec d'autres moyens de transports et appréciation de la balade : « C'est dommage, vraiment, le funiculaire c'est ce qui manque à Besançon, je sais qu'il y a plusieurs personnes qui voudraient le reprendre par nostalgie ou par... même des jeunes et de gamins de maintenant, le funiculaire c'était toute une expérience... merci pour l'écoute, c'était vraiment génial (...) ». Il souligne ainsi le sentiment de nostalgie qui est toujours présent à l'évocation du funiculaire en fonctionnement et l'expectative pour le voir à nouveau en service.

C'est à partir de ces éléments repérés à partir de son commentaire post-parcours qu'un entretien est proposé ultérieurement. L'objectif était de revenir sur certains points évoqués et d'obtenir d'autres d'éléments représentatifs de son vécu et de l'actualisation du lieu en tant qu'utilisateur (et maintenant visiteur) du lieu dans son état actuel.

7.4.2 Photo-élicitation : potentialiser le témoignage médié

L'entretien avec l'ancien utilisateur du funiculaire (cf. Annexe p. 590) a eu lieu juste avant le deuxième confinement, début octobre 2020. Il lui a été demandé d'apporter des photos ou des archives qu'il possédait du funiculaire afin d'illustrer les souvenirs qu'il avait du lieu et les expériences vécues y associées.

Cela a permis de faire un entretien prolongeant son commentaire post-parcours lors des JEP. Cette démarche s'inscrit notamment dans une méthode projective de sollicitation de témoignages. Les photos deviennent des aides mémoires permettant d'approfondir, de prolonger ou bien de remplacer les questions de l'entretien semi-dirigé.

414 Donner du sens aux lieux à l'ère des parcours commobiles :
dispositifs de visite et témoignages médiés

Pour ce faire, il est nécessaire d'évoquer ici le rôle de la photo-élicitation interview comme technique issue des *visual studies*. Elle constitue une méthode pertinente et efficace pour faire émerger une parole habitante (Bigando, 2013). À ce sujet, Eva Bigando affirme que :

(...) la photographie ne constitue en soi qu'un prétexte en vue de l'obtention d'un discours et que l'intérêt de la démarche réside essentiellement dans le principe « d'élicitation » - et en l'occurrence ici de « double élicitation » - associant une production photographique à l'émergence d'un discours réfléchi (...) (Bigando, 2013).

L'inclusion de la photo-élicitation comme dispositif méthodologique, lors de l'enregistrement du témoignage de l'ancien utilisateur du funiculaire, a permis ainsi d'utiliser des photographies (prises par lui-même) et des images de ses archives personnelles dans le but de revenir sur ses souvenirs et histoires associées au funiculaire. Elles permettent ainsi d'avoir d'autres pistes pour l'analyse du témoignage et des entrées exploitables vers sa médiation.

7.4.3 Analyse du témoignage vers sa médiation

Le témoignage de cet utilisateur a été enregistré dans la voiture 2 de la gare basse du funiculaire (figure 144) après demande au Vice-Président de l'association. Il s'agissait de mettre à l'enquête dans l'ambiance du lieu et motiver l'activation de souvenirs sur place.

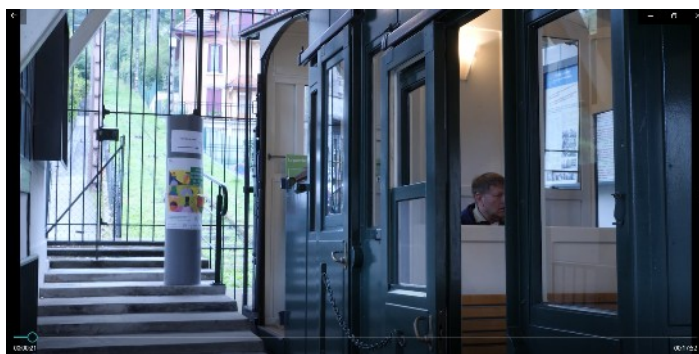


Figure 144 : Capture vidéo - Témoin dans la cabine du funiculaire

7.4.3.1 Choix des dispositifs de captation audiovisuelle et mise en scène

Pour ce faire un équipement a été utilisé et disposé à l'intérieur de la cabine¹⁰⁷ :

- une caméra Panasonic GH5S,
- un trépied permettant de stabiliser la caméra et permettre un enregistrement en continu et de qualité devant le témoin,
- un micro-cravate pour mieux capter le discours du témoin
- et un enregistreur nomade (externe) pour obtenir une meilleure qualité sonore.

Le format de captation de 4K¹⁰⁸ (et de sortie HD) a permis également le recadrage et montage final pour une utilisation ultérieure de la vidéo. Cet équipement, posé à l'intérieur de la cabine du funiculaire, a permis d'une part de mieux gérer l'enregistrement du témoignage ; d'autre part de créer une mise en scène intimiste devant la caméra et inclure d'éléments déclencheurs pour solliciter la parole du témoin, notamment les images utilisées lors de la photo-élicitation.

7.4.3.2 Extraits du témoignage

Les points principaux du témoignage enregistré sont repris par la suite. Ils sont illustrés avec des extraits du discours du témoin. L'entretien semi-dirigé avait pour objectif d'approfondir sur ses expériences personnelles du lieu.

Tout d'abord, il faut préciser que cet ancien utilisateur a utilisé le funiculaire entre les années 1967 et 1970. Il le prenait souvent pour aller chez ses cousins sur le plateau de Bregille, au Grand Désert et au centre aéré de Bregille pendant son enfance :

« ... si je prenais le funiculaire c'est parce qu'on se rejoignait là au-dessus pour aller au Grand Désert. Ce qu'on appelle le Grand Désert, c'est un endroit où il y a de la place pour jouer, on était des gosses à cette époque-là ... C'était plus pratique de prendre le

107 La société « Vie Des Hauts Production » (VDH) à Besançon a mis gentiment à disposition l'utilisation de cet équipement dans le délai prévu pour l'entretien.

108 Le format 4K est appelé aussi Ultra HD ou UHD (et 4K UHD chez Sony). La norme d'affichage de l'image en très haute définition correspond à 4 fois le format HD 1080p, soit 3840 x 2160 pixels.

416 Donner du sens aux lieux à l'ère des parcours commobiles :
dispositifs de visite et témoignages médiés

funiculaire que d'aller à pied... J'étais là pendant l'été 1969 et l'été 1970, donc j'allais au centre aéré... »

Il décrit l'ambiance du funiculaire et sa fréquentation. Il souligne que les gens se parlaient entre eux-mêmes et mentionne le type de personnes qui l'utilisaient :

« J'ai toujours vu du monde dans le funiculaire, entre 8, 10, 12 personnes (...) Il y avait les bancs, 4 ou 5 personnes de chaque côté et les gens se parlaient (...) La plupart du temps il y avait ceux qui habitaient à Bregille et qui remontaient du travail pour aller chez eux ou qui rentraient du centre-ville... il y avait beaucoup d'enfants dans le funiculaire, beaucoup de familles... même des adolescents, et toutes les années que je l'ai pris il y avait du monde, c'était rare qu'il montait vide ».

Il évoque également l'époque où sa mère utilisait le funiculaire. Il n'a pas été témoin des transformations du funiculaire au cours de années, mais il est revenu en 1987 :

« Ma mère elle a vu la gare bombardée¹⁰⁹... je sais qu'elle prenait le funiculaire avant que je sois né... dans les années 50... elle allait voir sa famille en funiculaire avec mon père (...) au 87, je suis venu quand ils avaient repeint et qu'ils avaient remis la voiture en place ».

Géry a partagé et décrit les photos apportées pour l'entretien. Parmi les photos, il y avait des images de vues aériennes (figure 145) qu'il avait trouvées sur le site Géoportail (rubrique Remonter le temps), un site que son frère lui avait conseillé et où il cherchait régulièrement des photos des points de la ville dont son quartier et le funiculaire :

« Ça c'est les vues aériennes du funiculaire des années 53 et 67... on voit bien la gare du haut et la gare du bas... j'ai regardé presque 20 photos du funiculaire, c'est toujours la même prise... ».

109 « Le 15 Juillet 1943 au soir, 165 bombardiers Halifax Pathfinder décollent du sud-ouest de l'Angleterre avec pour cible les usines Peugeot de Sochaux. Besançon est alors choisie comme alternative target afin de tromper la chasse de nuit allemande (...) une quinzaine de Halifax bombardent la capitale comtoise (...) Le funiculaire de Bregille est lui aussi bombardé par un avion ayant lâché ses bombes trop tôt et il apparaîtra par la suite que neuf de ces bombardiers pensaient avoir détruit les usines Peugeot de Sochaux » (Tonon et al., 2009, p. 130).



Figure 145 : Vues aériennes - Capture d'écran vidéo

Il apporte également des photos personnelles (que lui-même avait prises) du funiculaire. La plupart avaient été prises lors des JEP 2019 ou dans ses promenades près du site. Il montre celle de son coin préféré qui illustre le croisement du funiculaire (figure 146). Ce dernier est associé à ses souvenirs d'enfance et à « la magie » qu'il éprouvé dans ce moment spécifique.

Il raconte la scène en détail :

« Là (photo), c'est le croisement du funiculaire, c'était mon coin préféré quand je montais, quand il marchait encore... c'est là que j'adorais parce qu'on croisait l'autre voiture... on savait pas où se croisait le funiculaire donc j'étais à la fenêtre là et on surveillait... dès qu'on le voyait arriver on disait oui il va arriver et hop et s'il arrivait de ce côté-là on allait à la fenêtre... on faisait coucou aux gens en face, c'était vraiment magique, tellement magique ce coin-là, c'était toujours le moment qu'on attendait, c'était le croisement, et il y avait le petit coups de sonnette, ding, ding, ding... ».



Figure 146 : « Mon coin préféré » - Capture d'écran de la vidéo

dispositifs de visite et témoignages médiés

Il revient souvent sur ce souvenir de rencontre et de signes qu'il faisait aux gens lors du croisement des voitures. Cette image évoquée et décrite reste ancrée dans son rapport au lieu :

« ... à chaque fois que les voitures se croisaient, il y avait tout le temps des signes... les gens se parlaient vite fait, ça va et tout, et je me souviens aussi que quand on était à la gare du bas... quand il démarrait, il y avait toujours des enfants qui étaient là... le long du trottoir et qui couraient après la voiture, sur le trottoir, qui faisaient 20, 30 mètres, et qui faisaient coucou aux gens qui étaient dans le funiculaire... ».

Il passe souvent près du lieu pour faire revivre ses souvenirs, même en sachant que le funiculaire ne fonctionne plus :

« C'est pour ça que quand je viens, même maintenant encore... je viens souvent à cet endroit-là même s'il ne reste plus grande chose, il y a même pas les câbles, il y a plus rien mais c'est vrai que je vais me remémorer de ce moment-là ... ».

Il partage également plusieurs photos de la machinerie du funiculaire qui se trouve dans la gare haute, ouverte seulement pendant les Journées Européennes du Patrimoine. Il a pu découvrir la salle de machines en 2019 et il se rappelle avec joie de ce moment. Il a même une chaîne Youtube où il a posté les vidéos de cette découverte :

« ... et là c'est la machinerie (...) je l'avais jamais vu fonctionner avant dans les années quand je prenais le funiculaire, c'était interdit ... j'ai découvert ça en 2019 aux Journées du Patrimoine, là j'ai explosé de joie parce que j'avais jamais vu ces grandes roues, les câbles et tout et ça fonctionne toujours donc avec les mains on peut faire tourner les roues... c'est super génial de voir ça, parce que j'ai tout découvert donc j'étais comme un gosse, j'ai pris des photos, j'ai fait la vidéo aussi... ».

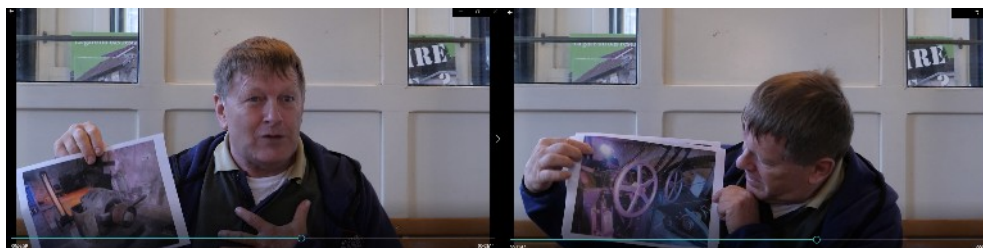


Figure 147 : Photos de la machinerie - Capture d'écran vidéo

Il montre également une photo de la maquette¹¹⁰ du funiculaire qui se trouve également à la Gare Haute. Regarder cette maquette lui a permis d'activer ses souvenirs du funiculaire. Ainsi, il donne des précisions sur ces photos et le temps qu'il a pris pour apprécier la maquette :

« C'est la maquette du funiculaire... là c'est pareil, c'est comme si je revenais dans le passé, parce que là la maquette fonctionne, il y a la gare de haut et la gare du bas et on voit les deux funiculaires qui se croisent et là je suis resté à peu près 30 minutes à regarder la maquette et j'ai fait une vidéo... c'est magique parce que là on voit le funiculaire marcher mais on peut pas monter dedans... ».

Lors des JEP 2019, il a rencontré des enfants qui faisaient la visite du funiculaire avec ses parents. Il mentionne qu'il aimerait bien qu'ils puissent voir un jour le funiculaire en fonctionnement. Il affirme également qu'il faudrait plus mentionner la situation du funiculaire :

« Il faudrait en parler, il faudrait des reportages télévision, parce que les journées du patrimoine c'est que deux jours donc ... et réunir le maximum de personnes comme moi, qui l'ont pris, qui ont des souvenirs, mais il faudrait faire vite parce qu'il va pas rester beaucoup de monde ... ou des étudiants...qui sensibilisent les gens sur le funiculaire, parce qu'il faudrait vraiment qu'il remarque, parce que c'est mieux que le bus, c'est mieux que le tram... ».

Quand il compare les autres moyens de transport avec le funiculaire il souligne surtout l'ambiance de convivialité de ce dernier. Il revient sur l'idée de la communication et de la proximité entre les gens :

¹¹⁰ La vidéo de cette maquette était également proposée sur le parcours en ligne « Il faut qu'il revienne » sur Story Maps.

420 Donner du sens aux lieux à l'ère des parcours commobiles :
dispositifs de visite et témoignages médiés

« C'est mieux, c'est plus familial (...) On est proche des gens, dans le Tram personne se parle, dans le bus personne se parle, mais là, les gens sont obligés de se parler, d'échanger (...) ».

« Le bus c'est enfermé et là c'est un peu ouvert, parce que les portes étaient souvent ouvertes même quand il roulait, en été c'était ouvertes, on faisait attention, mais les gens se parlaient (...) les gens maintenant ont les Smartphones, ils sont collés tout le temps, mais là il y avait pas de téléphone, on pouvait échanger ».

Il revient également sur une autre anecdote d'enfance qui lui fait garder le lien avec le funiculaire. Il a perdu une petite voiture bleue dans les rails. Il raconte cette petite histoire avec beaucoup de nostalgie :

« ... j'allais chez mes cousins comme tous les jeudis et samedis ... j'avais une petite voiture bleue Majorette... et je jouais sur la barrière côté où il y avait les vélos (...) et je sais pas pourquoi, j'ai laissé tomber la voiture sur la voie... Je suis revenu, je sais pas combien de temps après mais j'ai jamais retrouvé cette petite voiture et j'y pense tout le temps... c'était une petite voiture bleue qui est restée sur les voies, combien de temps, je sais pas, peut-être qu'elle a été récupérée par un autre enfant qui devait marcher le long des voies quand le funiculaire ne marchait pas... ».

D'autres informations et souvenirs sont également évoqués comme la mention d'un petit accident, les tickets achetés à l'époque pour monter à la voiture et l'image du technicien du funiculaire :

« Je sais qu'une fois un chevaliste s'est fait renverser mais avant que je sois né, j'ai lu des articles là dessous... ».

« Il y avait une petite caisse où on achetait les tickets ... il y avait quelqu'un avec un... comme dans le cinéma... on achetait un ticket en haut et un ticket en bas, il n'y avait pas de ticket aller-retour, c'était 30 centimes, 50 centimes je crois, à l'époque de francs... même le vélo, on le prenait avec nous... ».

« Je me souviens du technicien, qui nous faisait monter là, il regardait toujours derrière « tout se passe bien ? » il disait, et quand on arrivait en haut il disait « arrivée », « on arrive » ou « arrivée » ... C'était ouvert ça (les portes) et je me penchais et il y avait le technicien qui me disait, vous vous penchez pas trop hein les

enfants ? Moi, j'étais tout le temps là moi, en train de voir, et puis mon frère... C'était magique, magique... ! ».

La nostalgie est toujours présente dans son discours ainsi que l'envie de voir à nouveau le funiculaire en fonctionnement :

« Si je pouvais lancer un appel à quelqu'un qui ait des moyens, qui pourrait faire que ça remarche, je sais qu'il y a beaucoup de gens qui voudraient que ça remarche, on connaît pas mal mais je sais que moi j'ai que de bons souvenirs (...) et si un jour il remarche, j'espère qu'il remarchera avant que je parte définitivement, je serais très content... ».

À la fin de l'entretien, il offre une copie de l'ancien ticket du funiculaire en guise de souvenir. Des copies de ce ticket (figure 115) sont ainsi utilisées pour d'autres expérimentations menées sur le site (cf. paragraphes 6.4.3 et 7.5).

7.5 Sorties couvre-feu : les expérimentations reprennent

Après deux mois de confinement, l'année 2021 débute avec une période de déconfinement. Cela a permis, le 23 janvier 2021, de faire une proposition de visite du funiculaire auprès des étudiant·e·s faisant partie du groupe Facebook *Erasmus Social Network* (ESN) à Besançon.

L'objectif était de réinterroger le dispositif de visite auprès d'un groupe plus défini et de faire un meilleur suivi des expériences que lors des JEP 2020¹¹¹. C'est ainsi qu'une visite du funiculaire a été proposée avec l'application et la participation de Patrick Dignac (Vice-Président de l'association « Les amis du funiculaire ») en tant que médiation humaine du parcours et point d'ancrage à ce lieu du patrimoine bisontin.

Le groupe a été choisi en fonction des personnes qui se sont montrées intéressées par la visite suite à une communication sur le groupe Facebook d'ESN. Le groupe devait être réduit afin de respecter les consignes sanitaires (sept maximum).

¹¹¹ En 2021, le funiculaire n'a pas été inclus au programme des JEP. L'association participe à nouveau le 17 et 18 septembre dans le cadre des JEP 2022.



Figure 148 : Déconfinement (masque retrouvé sur le chemin du funiculaire lors des visites)

7.5.1.1 Participant·e·s et caractéristiques de la visite

Cette expérience a été menée auprès de 7 jeunes étudiant·e·s : 3 marocaines, 2 italiennes, 1 allemand¹¹² et 1 russe. Tou·te·s étudiant·e·s en échange international à la faculté de lettres de l'Université de Franche-Comté à Besançon dans les licences/masters associées à leur langue maternelle ou dans le parcours Français Langue Étrangère (FLE).

La durée du parcours a été d'une heure et 5 étapes étaient prévues pour la visite :

1. Présentation du funiculaire et explication du contexte historique par Patrick Dignac, Vice-Président de l'association « Les amis du funiculaire ». Il devient ainsi le médiateur de la première partie de la visite (figure 149).
2. Repérage de la cabine de la gare basse et observation des panneaux et des photographies avec les informations de l'évolution du funiculaire. Les étudiant·e·s ont profité de l'occasion pour poser quelques questions à Patrick Dignac et explorer le lieu librement.

112 Le participant allemand a dû partir avant la visite. Il travaillait avec des commandes UberEats, mais il était motivé pour découvrir le funiculaire. Il a rejoint la balade après avec son vélo.

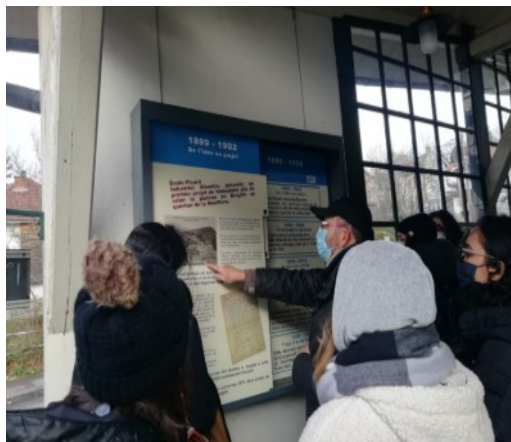


Figure 149 : Point histoire avec Patrick Dignac Vice-Président de l'association

3. Instructions pour le démarrage de l'application « Balade Funi » et départ du parcours.
4. Montée en suivant la voie du funiculaire avec la balade sonore incluse dans l'application. Protocole d'accompagnement : enregistrement vidéo partiel et prise de photographies (figure 150).
5. Arrivée au Fort de Beauregard et fin de la visite (figure 151). Commentaires post-parcours et/ou utilisation du formulaire de l'application pour faire le retour de la visite.



Figure 150 : Chemin vers la gare haute



Figure 151 : Groupe - Fort de Beauregard

424 Donner du sens aux lieux à l'ère des parcours commobiles :
dispositifs de visite et témoignages médiés

Observations et remarques :

- Une des participant·e·s n'avait pas d'écouteurs adaptés, elle a dû partager les écouteurs avec une autre participante pour suivre la balade sonore.
- La météo n'était pas favorable au départ. On avait prévu en avance des parapluies.
- Le niveau de maîtrise de la langue a difficulté un peu le suivi du parcours, notamment pour la compréhension des indications (le cas d'une des participantes italiennes).
- C'était l'occasion pour les étudiant·e·s de découvrir l'association « Les Amis du Funiculaire » et d'échanger avec une des personnes impliquées dans le projet de réhabilitation.
- Une seule des participantes a rempli le formulaire de l'application à la fin de l'expérience, les autres participant·e·s ont pris des photographies et se sont promené·e·s aux alentours du Fort de Beauregard. Le tableau 85 rend compte des réponses au questionnaire de cette participante (russe, 22 ans, master 1 FLE).

Tableau 85 : Visite couvre-feu

Ce que vous avez aimé le plus de la balade...	Ce que vous avez découvert...	Émotions ressenties lors du parcours	Ce que vous aimeriez voir ou savoir de plus du lieu...	Ce qui vous a motivé à venir découvrir ou revisiter le funiculaire...	Autres commentaires
<u>Rencontrer de gens</u> et visiter le funiculaire	L'histoire du funiculaire	Joie	Le revoir en fonctionnement (projet de réhabilitation)	Voir de nouveaux lieux de la ville et surtout <u>rencontrer des gens</u>	Merci pour cette visite, ça fait du bien de parcourir à nouveau la ville, connaître de nouveaux endroits et <u>rencontrer des gens</u> .

Voici d'autres précisions sur cette expérience :

- Les commentaires spontanés lors de la montée mettent en évidence l'appréciation de la recreation des ambiances sonores et du contexte historique proposées par la balade.

- Après le parcours avec l'application « Balade Funi », un tour libre a été proposé. C'est ainsi que l'on s'est promené aux alentours du quartier du funiculaire, vers le vieux village de Bregille. Les participant·e·s ont apprécié la découverte de ces nouveaux espaces.
- Absence de commentaires post-parcours enregistrés mais des avis favorables sur Facebook après la visite, notamment par rapport au moment convivial partagé et la découverte de nouveaux lieux de la ville.
- Pas d'utilisation des autres fonctionnalités de l'application. Prise de photographies et de vidéo individuelle lors de la visite (figure 152) : des photographies panoramiques sur le fort de Beauregard et des vidéos pour l'historique de réseaux sociaux (privé).



Figure 152 : Prise de photos après la visite

7.5.1.2 Rencontrer un lieu, rencontrer des personnes

Un point à souligner de cette expérimentation, réalisée au début du déconfinement, est la dimension de la « motivation de visite ». En effet, les participantes ont mis en évidence, après le parcours réalisé, l'importance d'avoir eu l'occasion de rencontrer des personnes dans un cadre convivial de visite.

Ce constat de la visite fait écho à une des conclusions du [Patrimostat](#)¹¹³ 2021. Cette étude met en évidence que la présence d'une « dimension conviviale » arrive en tête des bénéfices retirés par les visiteur·euse·s tant dans les musées que dans les monuments visités en 2021, notamment après la période de confinement. Selon leur rapport, avant « apprendre et découvrir », le bénéfice le plus cité par les visiteur·euse·s est de « partager un bon moment ».

Cette caractéristique est explicitement illustrée par la seule participante à avoir rempli le formulaire après le parcours proposé (cf. tableau 85), mais également par les autres participantes lors des retours et de la discussion post-parcours.

7.5.1.3 Regard artistique

La dimension conviviale est également mise en évidence par l'artiste Evelise Millet, invitée à tester l'application « Balade Funi » un mois après la visite des étudiant·e·s, le 21 février 2021 (figures 153 et 154). Elle a apprécié la visite et l'intention de la balade sonore.

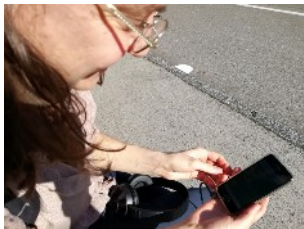
Dans son parcours, l'artiste met en relief les différents éléments naturels associés au site qu'un·e visiteur·euse peut observer et faire dialoguer avec l'expérience du parcours. Elle a fait des liens avec les textures, les couleurs, la lumière et la végétation rencontrées au long du chemin.

Ces éléments sont ainsi motivés, associés et/ou sollicités avec l'expérience sonore de la balade¹¹⁴. L'artiste a observé également la façon dont les passant·e·s s'approprient du lieu au quotidien (figure 155), ce qui permet d'imaginer les différentes manières dont les personnes interagissent avec l'espace, le pratiquent et l'habitent.

113 Patrimostat est la publication de référence du ministère de la Culture sur la fréquentation des patrimoines en France : musées de France, monuments nationaux, maisons des Illustres, Archives de France, monuments historiques, sites patrimoniaux remarquables, Jardins remarquables, Villes et Pays d'art et d'histoire, patrimoine culturel immatériel, ethnopôles, patrimoine européen, Architecture contemporaine remarquable. Source : <https://www.culture.gouv.fr/Thematiques/Etudes-et-statistiques/Publications/Collections-de-synthese/Patrimostat>

114 La balade sonore, dans sa version sur Story Maps, a été également transmise par courriel électronique, en avril 2021, à Aurélien Bertini, journaliste et rédacteur en chef de Radio Campus Besançon. Sa première impression a été positive. Il a trouvé que c'était un bon travail. Il a apprécié les photos, le texte et l'idée. Pour le son, il a été plus mitigé, trouvant les voix de la bande-son trop timides.

Tableau 86: Regard artistique de la balade

 <i>Figure 153 : Suivi du parcours</i>	 <i>Figure 154 : Démarrage de l'application</i>	 <i>Figure 155 : Des passant·e·s qui jouent</i>

7.5.1.4 Prolonger l'expérience avec le lieu

Après la visite des étudiantes et celle de l'artiste invitée, il était prévu de prolonger l'expérience des participant·e·s à l'aide du [témoignage vidéo de l'ancien utilisateur du funiculaire](#)¹¹⁵. Il a été monté pour une possible médiation auprès du public après la visite.

Même si cela n'a pas été possible dans le cadre de ces dernières expériences, le témoignage vidéo a été utilisé comme médiation pour l'expérience qui sera décrite par la suite. Il s'agissait d'une part de partager ce témoignage auprès d'autres ancien·ne·s utilisateur·rice·s du funiculaire et d'autre part d'utiliser les différentes modalités de la proposition de visite testées depuis le confinement.

7.6 Le rôle de témoignages médiés : dispositifs auprès de personnes à mobilité réduite

Le 10 mai 2022, il s'avère important de revenir sur l'ensemble des propositions de visite concernant le funiculaire de Bregille à savoir la balade sonore, la Story Maps et l'application « Balade Funi ». Il s'agissait de proposer une dernière activité de visite auprès d'un groupe de 6 personnes (âgées d'entre 70 et 80 ans) ancien·ne·s utilisateur·rice·s du funiculaire. Il·elle·s sont des résident·e·s de la résidence Marulaz du quartier Battant¹¹⁶ à Besançon.

¹¹⁵ <https://drive.google.com/file/d/1Zfxm28kbHS3SBBCiFh-DKSpA2FTWAHZA/view>

7.6.1 Ancien·ne·s utilisateur·rice·s du funiculaire

À cette occasion, l'objectif était de donner l'opportunité et l'accès à ces personnes à mobilité réduite de redécouvrir le funiculaire de Bregille à l'aide de médiations numériques. Les possibles contraintes auditives et visuelles pour certain·e·s parmi eux·elles était considérées. Toutefois, il existait l'intérêt de pouvoir réinterroger le lieu à l'aide des propositions créées, de découvrir ses limites et d'imaginer des usages possibles pour un autre type de public.

Tout cela prolonge la réflexion à propos des parcours commobiles sous l'angle d'une part des difficultés/limitations physiques de mobilité et de communication (verbale et/ou non-verbale). D'autre part, du mouvement symbolique (représentations, souvenirs des lieux habités/parcours) et de la communication des pratiques subjectives du lieu. Cela amène à réfléchir à une autre modalité possible de l'actualisation des espaces pratiqués et de leur projection associée aux usages du dispositif et à la pratique du lieu médié.

Lors des JEP 2020, il a été évident que les personnes âgées n'étaient pas forcément inclinées à l'utilisation des dispositifs technologiques. C'est pourquoi cette expérience a été refaite ici, dans un autre cadre d'expérimentation. L'objectif était de proposer des adaptations des dispositifs face aux contraintes identifiées lors des journées, notamment la question du déplacement et de la montée proposée par le parcours.

7.6.1.1 Points de repérage et dispositifs combinés

L'idée principale était ainsi d'avoir un aperçu de la représentation de cet espace sous ces nouvelles conditions de visite et d'analyser le rôle qui jouaient les dispositifs mis en place pour améliorer ou limiter sa découverte. L'activation des souvenirs était un des points cibles, notamment dans le cadre des prolongations de sens de l'espace lui-même et de sa représentation (dans une temporalité différente à celle de l'espace vécu par ces ancien·ne·s utilisateur·rice·s).

Pour ce faire, dans la salle de la résidence où l'activité était prévue, des points différents de repérage ont été disposés. Il s'agissait de dispositifs divers pour faire usage des outils technologiques et des propositions de visite choisies.

116 Quartier où le parcours associatif avait été mis en place à l'aide de dispositifs de différentes natures auprès de trois étudiantes internationales (cf. 3.7 Le parcours associatif : première proposition de visite, p. 182).

Parmi le dispositifs mis en place pour le déroulement de l'activité, mis à disposition des participant·e·s, on retrouve :

- a) Deux ordinateurs portables avec des casques audios permettant l'accès [au témoignage vidéo d'un ancien utilisateur du funiculaire](#) ¹¹⁷.
- b) Une tablette qui permet d'accéder à l'application et notamment à l'audio de la balade sonore « Il faut qu'il revienne », aux archives des images du funiculaire et au parcours sur Story Maps.
- c) Un téléphone portable avec un casque audio qui permet d'accéder seulement à la version audio pour les personnes ayant des difficultés pour visionner les images/vidéos.
- d) Des photographies imprimées à couleur (prises lors des observations sur place pour la conception du récit cartographique sur Story Maps) et des images appartenant à l'exercice de photo-elicitation de l'entretien du témoignage après les journées du patrimoine.
- e) Une projection vidéo permanente du témoignage pour les personnes ne voulant pas utiliser le casque audio et préférant de suivre la vidéo en autonomie.

7.6.1.2 Modalités numériques de la balade

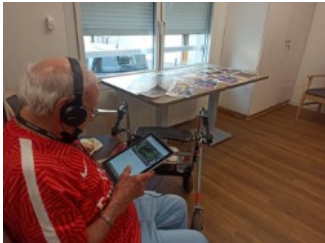
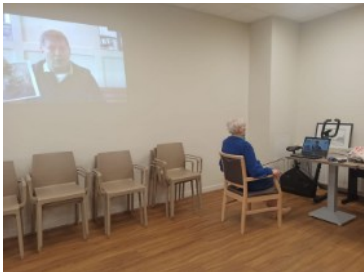
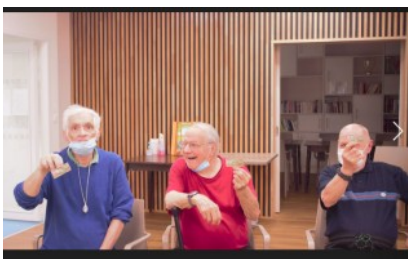
C'est ainsi que l'ensemble de dispositifs regroupait les différentes modalités numériques de la balade. Cela a permis de proposer aux participant·e·s des alternatives pour redécouvrir ce lieu de la ville qu'il·elle·s avaient connu à l'époque. L'objectif était de motiver l'activation de souvenirs ou des liens associés à l'expérience et/ou à la représentation du lieu.

Le tableau 87 regroupe des photographies de cette dernière expérimentation.

¹¹⁷ Vidéo résultante de la rencontre lors des JEP 2020 et mise en ligne dans une des rubriques de l'application « Balade funi ».

430 Donner du sens aux lieux à l'ère des parcours commobiles :
dispositifs de visite et témoignages médiés

Tableau 87: *Expérience à la résidence Marulaz*

 Figure 156 : Story Maps sur tablette	 Figure 157 : Photographies du funiculaire
 Figure 158 : Témoignage depuis un ordinateur	 Figure 159 : Utilisateurs avec l'ancien ticket du funiculaire
 Figure 160 : Balade sonore	 Figure 161 : Combinaison de dispositifs

Des témoignages individuels étaient prévus par la suite. Cependant, certain·e·s participant·e·s ne se sentaient pas à l'aise avec l'enregistrement vidéo. Il·elle·s ont pourtant donné leur accord pour enregistrer l'audio des conversations et pouvoir ainsi avoir des extraits de leurs interventions et commentaires de la visite.

Cette rencontre est devenue un moment convivial et de partage des expériences autour de la ville et de leur regard concernant ce lieu du patrimoine bisontin. Cela a permis d'une part de voir l'usage de ces dispositifs dans un autre cadre d'expérimentation. D'autre part d'interroger la réappropriation et recreation du lieu par le biais des interfaces et des modalités différentes de visionnage proposées.

7.6.2 Participant·e·s

Parmi les 6 participant·e·s, 4 hommes et 2 femmes ayant tou·te·s utilisé le funiculaire dans leur enfance ont fait partie de cette expérience. Il·elle·s sont identifié·e·s comme « Participant i Résidence Marulaz » : P1RM, P2RM... P6RM. Chaque participant·e avait à sa disposition différents dispositifs pour choisir la modalité de visite (cf. 7.6.1.1 Points de repérage et dispositifs combinés) qui leur convenait mieux. Par exemple, la participant·e avec des difficultés visuelles (P1RM) a choisi de faire la balade sonore à l'aide du téléphone portable. Elle a écouté la bande-son du récit « Il faut qu'il revienne ».

Deux autres participants (P3RM et P4RM) ont décidé de regarder d'abord la vidéo du témoignage de l'ancien utilisateur du funiculaire disponible sur les ordinateurs portables (avec des casques). Ensuite, ils ont fait le parcours sur Story Maps à partir de la tablette et des écouteurs. P2RM, P5RM et P6RM ont décidé d'essayer la balade sur la tablette mise à leur disposition en utilisant la version de l'application « Balade Funi », il·elle·s ont ensuite regardé les photographies imprimées disposées sur une table.

7.6.3 Commentaires : post-expérience de visite

Le protocole d'accompagnement a été l'enregistrement vidéo partiel notamment pour la partie finale post-expérience de visite. Certains des commentaires retranscrits sont à l'annexe p. 600 . Ces commentaires ont permis de constater que les différentes modalités de médiation d'un même parcours permettaient à chaque participant·e de s'approprier spontanément de l'expérience, en fonction des options proposées pour la découverte du lieu (médié). Par exemple, P2RM a apprécié la visite, notamment la partie visuelle (les photographies disposées sur la table et celles associées à la *storymap*). Il a également apprécié le souvenir offert à la fin de l'expérience (ancien ticket du funiculaire).

432 Donner du sens aux lieux à l'ère des parcours commobiles :
dispositifs de visite et témoignages médiés

D'ailleurs, P2RM met en place une petite réflexion sur le sens du patrimoine dans la ville et le sentiment de nostalgie qui est parfois associé aux objets/lieux patrimoniaux. Il s'interroge sur les structures associées et/ou les personnes intéressées à continuer la sauvegarde et la promotion de ces sites. Il pense à l'utilisation du funiculaire une fois réhabilité et reste motivé pour connaître la suite du projet de réhabilitation :

P2RM : « C'est bien, je suis content de la visite que vous avez proposée, surtout d'avoir vu les photos (...) Il y a du personnel qui pourrait s'en servir du funiculaire, surtout à la maison de retraite à Bregille (rires). Après... Pourquoi on revient sur la nostalgie, à part l'association... qui a lancé des idées sur le funiculaire ? Je me pose la question, sur la ville, les lieux du patrimoine (...) J'aimerais savoir la suite, du projet, de ce qui va se passer avec le funiculaire et merci pour le petit souvenir de l'activité (ticket du funiculaire) ».

Dans le cas de P3RM et P4RM, ils ont apprécié la balade sonore et le témoignage vidéo dans le cadre de l'activité proposée. Un premier visionnage a été fait à partir d'un ordinateur portable et des écouteurs. Un deuxième, en silence, assis, en suivant la vidéoprojection.

Ces visionnages ont permis de motiver des souvenirs personnels, associés au funiculaire, et notamment l'envie de parcourir ce lieu à nouveau. Dans le cas de P3RM, il a utilisé le funiculaire plus au moins à la même époque de l'utilisateur du témoignage, en 1971 :

P3RM : « C'était bon ce que j'ai entendu... Il y a des souvenirs, des choses auxquelles je pense (...) il y a des images qui reviennent et quand j'entends en parler... C'est bien. J'utilisais le funiculaire en 71, plus au moins à la même époque du monsieur du témoignage, ça impacte tout ça, je le prenais pour faire une balade, me promener, c'est vrai qu'on montait et on discutait avec les gens. J'aimerais aller cet été, ça m'a donné envie. C'est bon, ça me soulage de faire tout ça, ce type d'activités, voilà ».

P4RM : « J'ai bien apprécié le témoignage, ce que j'ai regardé sur l'ordinateur. Et j'ai trouvé des... liens... avec ce que j'ai entendu après (la balade sonore). Merci et tenez-nous au courant de la suite ! ».

C'est ainsi que cette activité a permis de tester l'ensemble de dispositifs associés à la découverte de ce lieu du patrimoine. La mise en place de cette expérience de visite a rendu possible un retour symbolique du témoignage audiovisuel enregistré et monté, après les JEP 2020, cette fois en sollicitant les voix et souvenirs d'autres ancien·ne·s utilisateur·rice·s du funiculaire.

Les médiations socio-techniques combinées dans un même espace (adapté pour proposer la visite) ont permis également de dynamiser d'une part les différentes temporalités de visite des personnes sollicitées et, d'autre part, de motiver/convoquer des modalités d'appropriation des outils numériques et leur performativité pour faire le parcours.

7.7 Bilan : dernières expériences

Ce processus de conception, de création et d'expérimentation avec l'application « Balade Funi », et les différentes modalités et/ou adaptations du dispositif, ont permis de revenir sur le phénomène de « l'urbanitécran » (Paveau, 2020) face à la recréation de l'espace urbain altéré par l'usage de dispositifs numériques pour le (re)découvrir et parcourir.

Dans le cas de ces travaux de thèse, et à partir de la définition de Marie-Anne Paveau, « l'urbanitécran » est compris en tant que le phénomène de couplage entre l'humain·e (le·la visiteur·euse ou l'usage·ère), son corps, son écran qui l'augmente techniquement (le téléphone portable ou la tablette) et la ville qui se trouve elle-même augmentée par le dispositif (le lieu choisi : le funiculaire de Bregille et ses alentours).

À partir de la création et l'adaptation des contenus de l'application « Balade Funi », il s'agissait d'essayer de mettre en dialogue des productions « technographiques » (Paveau, 2020) du lieu. Celles-ci co-intègrent textes, photographies, plans, boutons et d'autres outils fonctionnels et accessibles dans le même dispositif de visite (piste audio, vidéos, formulaire de retour de la visite, etc.).

7.7.1.1 Pratiques dans la ville : écraniques et scripturales

Selon Marie-Anne Paveau, il devient imprécis de dire que les urbanités (les vies et les pratiques dans la ville), sont seulement numériques. Elles sont écraniques et scripturales. Pour l'auteure, l'usage des écrans permet une

dispositifs de visite et témoignages médiés

écrilecture de la ville (une lecture de la ville qui est en même temps son écriture).

En effet, chaque usager·ère configure sa ville, en trace le plan et en écrit les parcours, dans ses écrans. Les écrans mobiles (surtout ceux des téléphones portables), constituent pour Marie-Anne Paveau la prolongation des matérialités sociales, architecturales et topographiques de la ville. Sur ce point, l'auteure affirme que :

(...) les écrans augmentent à la fois les humains et les villes, dans une co-intégration qui ne permet pas de distinction : les écrans, loin de n'être que des moyens ou des outils pour les usages de la ville, en sont des composants à part entière. Et ils sont devenus les lieux privilégiés de notre vie urbaine, les usages et expériences entièrement prénumériques de la ville ayant quasiment disparu (Paveau, 2020).

Ainsi, pour rendre compte de la co-intégration entre le numérique, la ville, l'iconisation des pratiques urbaines et la co-extensivité des corps et des technologies dans les écrans des appareils mobiles, Marie-Anne Paveau propose la notion d'« urbanitécrans technodiscursifs » (Paveau, 2019, 2020).

Ce sont des usages et des expériences technodiscursives de la ville relevant de l'écrilecture (parcours, représentations, situations spatiales, relations sociales, aménagements de l'existence...) produits au sein d'un processus d'augmentation technique du corps de la ville, accompagné d'une iconisation de ces usages et expériences. Ainsi, l'auteure mentionne que l'urbanitécran accomplit trois fonctions : il constitue une écrilecture de la ville, il accomplit une augmentation technique du corps et il iconise les technodiscours.

Dans le cadre des expériences menées dans ces travaux de thèse, il s'agissait ainsi de constituer et faire dialoguer différentes « écrilectures » des lieux sollicités. Le corps s'adapte à la dimension technique de la proposition de visite (à distance ou en situation écologique) et rend compte des aller-retours des technodiscours urbains. Ceux-ci rendent compte, à partir des actions enregistrées et de la mise en mots des espaces, de différentes manières de pratiquer l'espace de visite.

7.7.1.2 Points et objets d'ancrage

La visite s'organise selon des points d'ancrage, des lieux de certitude fournis (l'interprétation du ou de la visiteur·euse se trouve réduite) et des points d'indétermination (le·la visiteur·euse est invité·e à décider du sens selon son interprétation) (Idjéraoui-Ravez, 2012). Dans les deux cas, les émotions sont convoquées.

Quand ces émotions, face aux objets et aux lieux, deviennent perceptibles, elles renvoient aux expériences personnelles (intimes) des usager·ère·s et aux liens du récit qui donnent du sens aux objets, aux lieux et à l'expérience elle-même. À ce propos, Alain Lamboux-Durand affirme que :

L'émotion perceptible face à l'objet dépend du vécu des témoins autour de l'objet, mais aussi de l'approche intellectuelle convoquée à travers celui-ci, un peu comme s'il y avait une forme de relation inverse entre émotion perceptible et intellectualisation de l'Histoire à travers l'objet (Lamboux-Durand, 2016, p. 59).

Dans le cadre de l'expérience menée lors des Journées Européennes du Patrimoine avec la mise en place de l'application « Balade Funi », les témoignages post-parcours renvoient un peu à cette idée de l'émotion perceptible face à l'objet. L'objet est compris ici comme le dispositif matériel de la proposition de visite (la balade sonore) face auquel les participant·e·s entrent en contact avec un lieu (le funiculaire) sous une forme de récit imagé et cartographique, transposable à l'imaginaire de sa représentation lors de la visite. Les contenus (histoire du lieu et récit recréé) sont convoqués dans le but de construire une ambiance associée à l'expérience vécue du lieu et à ses possibles actualisations dans l'espace physique.

L'émotion perceptible (capturée, enregistrée) renvoie à une expérience sensible face à une proposition de parcours et au lieu du patrimoine proposé dans la visite. Pourtant, quand l'émotion perceptible n'est pas enregistrée sur le moment, mais transposée vers un témoignage post-parcours, elle devient amplifiée au niveau de la reprise de l'expérience vécue et des ajouts subjectifs et d'observation de la pratique en elle-même.

Tout cela implique l'activation de la mémoire du lieu parcouru associé à l'intertextualité (le dialogue entre les contenus proposés) et l'évocation d'autres objets et ambiances. L'espace géographique et symbolique se reproduit en continu à partir des pratiques de visite. Dans ce contexte se situe notamment

l'entretien en re-situ subjectif (Schmitt, 2012) qui permet de décrire et de comprendre les unités élémentaires de l'expérience des visiteur·euse·s, ainsi que l'expérience globale de visite avec précision, finesse et profondeur.

7.7.1.3 Structuration d'un espace en interaction

Dans le cadre des situations interactives, l'expérience existentielle des lieux est altérée par des interfaces numériques médiées. L'utilisateur se positionne et agit (s'il-elle le souhaite) par rapport à l'espace qui lui est proposé.

La plus grande partie de nos expériences existentielles sont aujourd'hui conditionnées a priori par la situation interactive... la forme qui prend l'expérience-du-monde quand elle est ontophaniquement engendrée par une interface numérique. Aujourd'hui, les expériences existentielles correspondent pour la plupart à des situations interactives (...) (Vial, 2013, p. 270).

D'après Sandra Mellot (2016), la ville propose au marcheur un programme d'actions (Rénier, 2008) : ralentir, accélérer, se poser. Les marcheur·euse·s s'approprient ou inventent une nouvelle trajectoire à partir de celui-ci. Selon l'auteure, la « promesse d'interaction » (Pignier et Drouillat, 2004), portée par les dispositifs numériques, accentue cette définition des espaces de la ville comme des « expériences potentielles » (Bihanic dans Weber et Delsaux, 2010). L'utilisateur est alors un·e explorateur·rice à la découverte d'un espace qui peut être quotidien mais dont les représentations et les expériences sont renouvelées par le dispositif. Selon Sandra Mellot, le dispositif augmente l'espace de l'utilisateur notamment sa perception de l'espace. Ces espaces d'interaction sont caractérisés par l'auteure en tant que des espaces pragmatiques, réflexifs, performatifs et augmentés.

Cela peut être mis en dialogue avec les expériences menées au funiculaire. Le pas du ou de la marcheur·euse (dans le cadre des expériences en situation écologique), mais aussi les traces de leur navigation ou découverte d'un espace (dans le cadre des parcours à distance/en ligne), deviennent les indices de l'expérience concrète de visite et du statut de l'espace pratiqué. Les dispositifs numériques de visite sont ainsi des lieux de passage des expériences existentielles en situation d'interactivité. Dans ce cadre, un postulat sur les propositions de parcours de visite, en ligne ou hybrides peut être posé. Celles-ci permettent non seulement de convoquer l'environnement cognitif

objectif des individus, mais aussi leur perception des espaces à l'aide des interfaces et des médiations proposées.

7.7.1.4 Interprétation partagée du réel

Selon Stéphane Vial, le concept de virtuel n'est pas pertinent pour saisir philosophiquement la nature du phénomène numérique et il affirme que :

(...) la dimension de virtualité n'est qu'une parmi d'autres dans les expériences que nous vivons avec les appareils numériques. Nous avons besoin de nouveaux concepts, plus aptes à saisir la complexité réelle du phénomène numérique et susceptibles d'éclairer plus en profondeur le sens de ce que nous éprouvons en face des interfaces (Vial, 2013, p. 29).

C'est à partir de la description des processus de conception et de recréation de ces dispositifs (des applications déjà existantes et des parcours conçus) que la trajectoire du dispositif de visite est abordée. Cela illustre d'une part la prolongation des analyses sur le statut de l'espace et sur l'usage de dispositifs numériques pour donner du sens aux lieux à l'ère de parcours commobiles. D'autre part, le dialogue avec les stratégies de visite de différents groupes et leur manière de parcourir et de s'appropriier l'espace proposé.

Chapitre 8 Composition de « topophanies » : noèmes de la perception des espaces

440 Donner du sens aux lieux à l'ère des parcours commobiles :
dispositifs de visite et témoignages médiés

« Nous verrons comment la technologie crée de la philosophie, et comment les dispositifs numériques – comme tous les dispositifs techniques en général – sont des théories matérialisées du réel ou des philosophies réifiées de la réalité » (Vial, 2013, p. 23).

Le bilan des analyses des expériences menées au cours de ces travaux de thèse amène à établir et mettre en dialogue leurs résultats et prolongations théoriques dans ce dernier chapitre. La multitude des expériences mises en place a été accentuée par le contexte pandémique qui, plutôt que d'aboutir à un schéma classique (théorie - expérience - analyse de l'expérience) a engendré une approche plus générale amenant à une (nouvelle) proposition théorique.

Au sein du registre de la commobilité, ce dernier chapitre rend compte d'un modèle théorique issu de pratiques. Il intègre l'interprétation des modalités d'actualisation du statut de l'espace pratiqué et prolongé par une médiation (humaine et/ou technologique).

Pour ce faire, cette thèse se base sur l'étude de processus de conception, création et d'usage de dispositifs de visite et de médiation urbaine. Il s'agit ici de rendre compte du récapitulatif des analyses, des résultats et des apprentissages de l'ensemble d'expériences menées, ainsi que des réflexions nourries par ces pratiques. Celles-ci mettent en évidence des entrées pour aborder et répondre à la problématique de départ de cette recherche.

Cette dernière partie s'inscrit dans l'objectif de prolonger théoriquement le rapport entre la succession de réflexions et d'expérimentations menées pour l'appréhension du phénomène d'étude et dans la continuité des cycles de recherche/action. Les transformations méthodologiques sont associées au contexte des pratiques et aux protocoles d'observation et d'expérimentation mis en place tout au long de ce travail.

Il s'agit de rendre compte d'une part des apports théoriques complémentaires qui ont permis de continuer à identifier des indices d'intelligibilité du sujet de recherche et d'autre part des limites de compréhension du statut de l'espace interrogé à partir des cas d'expérimentation choisis.

Les éléments présentés rentrent ainsi dans le domaine de l'interrogation initiale du statut de l'espace en SIC, en tant que langage et représentation, et sur la

base des modalités de médiation urbaine et d'usage des dispositifs socio-techniques dans les lieux analysés.

8.1 Modalités d'apparition des lieux

La posture conceptuelle de la (r)évolution « ontophanique » abordée par Stéphane Vial est reprise ici afin de répondre aux objectifs de cette recherche. La posture de cet auteur a été évoquée dans la première partie de ce travail, lors de la description de la problématique (cf. 3. Problématique, hypothèses et objectifs de départ), en tant qu'élément d'éclairage théorique transposable à la réflexion scientifique des pratiques sur l'espace urbain (virtuel, numérisé, actualisé) en SIC.

Selon Stéphane Vial, si l'ontophanie est la manifestation de l'être (la façon comme celui-ci nous apparaît) et si elle dépend de la culture technique ambiante, la qualité ontologique des phénomènes du monde est conditionnée par un système technique de référence.

De plus, chaque changement de système technique est à interpréter comme un changement d'ontophanie, où sont redéfinies les modalités de la perception (Vial, 2013, p. 115). Cette approche permet de retracer et de proposer un cheminement d'intelligibilité du phénomène, pour ce qui est de la définition du statut de l'espace, et de donner une lecture face aux nouvelles formes dont les lieux apparaissent, communiquent et s'interprètent.

8.1.1 L'ontophanie numérique

Stéphane Vial mentionne que l'être humain a changé de structures perceptives (au sens des structures techno-transcendentes) et que la question est désormais orientée vers la compréhension de comment les êtres numériques se manifestent et quels sont les indices et/ou les traces de ces transformations qui rendent compte de cette actualisation perceptive. Ainsi, les interfaces numériques constituent une nouvelle matrice ontophanique : une nouvelle forme où se coule notre perception (Vial, 2013, p. 181).

Dans le but de situer cette entrée conceptuelle dans ces travaux de thèse, le phénomène de la perception (ses manifestations et représentations dans et de l'espace urbain), ainsi que les modalités de médiation urbaine par des interfaces numériques, deviennent des éléments centraux. Ceux-ci permettent de comprendre comment la perception est actualisée – notamment dans

l'appréhension des espaces perçus et à partir des propositions de parcours à l'aide de dispositifs socio-techniques et/ou de médiations humaines des expérimentations menées : le parcours associatif (cf. 3.7.1), la balade en ligne « Il faut qu'il revienne » (cf. 5.5.3) et l'application « Balade Funi » (cf. 7.1).

8.1.1.1 Catégories pour analyser l'ontophanie numérique

Stéphane Vial précise également que – pour saisir la complexité phénoménologique du numérique et essayer d'éclairer le sens de ce qui est éprouvé en face des interfaces – il est nécessaire d'inclure de nouveaux concepts. Il propose ainsi onze catégories qui s'inscrivent dans le domaine de la philosophie de la technique et des technologies numériques, afin d'analyser « l'ontophanie numérique » (Vial, 2013, p. 187) :

- Nouménalité : le (phénomène) numérique est d'abord un noumène. Il ne devient phénomène (se manifestant dans l'expérience sensible) qu'à travers l'appareillage des interfaces (informatisées).
- Idéauté : tout ce qui est numérique est abstrait et sémantique, la matière calculée est logique et formellement organisée, le numérique est donc programmable.
- Interactivité : il est une interaction car la matière calculée est fondamentalement réactive et accessible à un·e usager·ère.
- Virtualité : il est une simulation (rend visible une réalité invisible) et crée ainsi une instance phénoménale.
- Versatilité : il existe dans la matière calculée une tendance structurelle et imprévisible au bug, le phénomène numérique est ainsi instable.
- Réticularité : l'autre nous apparaît autrement (il est « autrui-phanique »), au sein d'un réseau (matrice ontophanique rendant compte de nouvelles formes du lien social en tant que structure techno-transcendante de la sociabilité).
- Reproductibilité : il est copiable et instantanément reproductible.
- Réversibilité : il est annulable, il introduit dans l'expérience-du-monde la possibilité de revenir en arrière.

- Destructibilité : il peut être néantisé, la matière calculée peut disparaître, se volatiliser, il est ainsi autodestructible.
- Fluidité : il est thaumaturgique c'est-à-dire qu'il « accomplit des miracles et fait des merveilles », sollicite l'univers psychique par le biais d'une expérience du monde plus légère et aisée.
- Ludogénéité : il est jouable, favorise l'attitude ludique et stimule l'aptitude à la jouabilité.

Ces onze concepts phénoménologiques permettent ainsi à l'auteur de décrire objectivement et subjectivement le phénomène numérique. Objectivement du point de vue scientifique et technique, subjectivement du point de vue « ontophanique » (et notamment de sa manifestation phénoménale singulière) (Vial, 2013, p. 188).

Les différentes expériences menées au cours de ces travaux de thèse, et les outils d'analyse convoqués, comme la représentation graphique des formes de navigation (cf. 6.4 , p. 353), ont permis de :

- décrire et d'arriver à des conclusions d'ordre typologique (profils de visite)
- rendre compte des variations du phénomène d'appropriation des espaces de visite à l'aide de dispositifs numériques,

notamment en fonction des expériences mises en place à distance et/ou en situation écologique.

8.1.1.2 Analyser la perception des espaces médiés

Stéphane Vial affirme que les réalités scientifiques n'existent pas à l'état de phénomènes en dehors des appareils capables de les révéler : pour *apparaître*, il leur faut un *appareil*. D'où le lien consubstantiel entre technique et phénomène (Vial, 2016, p. 5).

Pour situer ce dialogue entre technique et phénomène, l'étude de nouveaux dispositifs et systèmes de représentation de/dans la ville permet d'identifier de nouvelles pratiques de visite médiées par des dispositifs numériques (Martínez Agudelo et al., 2020). Ces travaux de thèse se situent ainsi au niveau de ce qui représente la réflexion de la mise en image des espaces urbains et des transformations apportées par le numérique. Elles rendent compte d'une nouvelle démarche pour analyser la perception des espaces médiés.

8.1.2 Topophanies : prolongation perceptuelle et expérientielle des espaces

La trajectoire méthodologique et les résultats présentés ici, par rapport à la caractérisation des stratégies de visite, des représentations des lieux et des modalités possibles de parcourir l'espace urbain médié, s'inscrit au sein des approches d'une (r)évolution perceptuelle et expérientielle que cette thèse catégorisera dès lors comme « topophanique ».

8.1.3 Approche « topophanique »

Que serait une topophanie ou bien une approche topophanique ? Comment l'inscrire pour la compréhension du nouveau statut de l'espace (urbain) et de la conception de dispositifs dans un contexte de visite urbaine ? La mise en relief de ces interrogations à la rencontre des idées de Stéphane Vial y donne une réponse.

L'auteur propose que la révolution numérique est surtout une r(évolution) ontophanique, une transformation concernant la manière comment l'être (*onto*) nous apparaît (*phanos*). Dans le cadre de cette thèse, la construction de la « topophanie », comme catégorie interprétative et de réflexion dans un contexte de visite urbaine (sur place, en ligne ou hybride), rend compte de l'évolution et de la déconstruction de la façon dont l'espace urbain et les lieux interrogés (nous) apparaissent : la façon dont ils sont imaginés, affichés et/ou projetés par ses pratiquant·e·s, mais aussi au niveau de la conception et de la représentation de ses formes (interfaces, récits, témoignages et non-usages).

8.1.3.1 Compositions potentielles de la ville

Ainsi, cette prolongation conceptuelle permet de positionner la perception des espaces dans une perspective qui intègre l'interrogation des compositions potentielles de la ville et qui rejoint l'hypothèse initiale de ce travail : c'est l'ouverture à ces nouvelles compositions ce qui permet l'existence et la continuité des lieux. Cela est illustré à partir :

- des expériences de visite analysées,
- de la représentation des lieux sous forme de récits cartographiques (le cas de StoryMaps),

dispositifs de visite et témoignages médiés

- et de la recréation de témoignages (dans le processus de création de parcours et des retours post-parcours) qui enrichissent ou prolongent le récit du lieu lui-même à partir de propositions de visites les incluant.

Tout cela potentialise la représentation (parfois graphique) des modalités d'inscription des pratiques de communication et de mobilité dans les lieux étudiés. Ainsi, la « topophanie » – comprise comme la manière dont les espaces urbains sont imaginés, affichés et projetés (par et à partir des médiations humaines et techniques) –, devient dépendant de plusieurs facteurs. Ils dépendent d'abord de la culture technique ambiante. Mais la topophanie est également fonction des pratiques et des usages/non-usages concrets des dispositifs numériques – qui rendent compte des traits et des tracés caractéristiques/représentatifs de cette culture et des paradigmes d'une perception en mutation.

8.1.3.2 Confluence de temporalités dans un dispositif de visite

Cette perception médiée met en évidence également la possibilité de confluence de différentes temporalités dans un même dispositif de visite. Celles-ci sont inscrites dans l'utilisation des interfaces pour parcourir un lieu de la ville. Il existe un passé potentiellement évoqué/représenté, un présent pratiqué par l'usage même des médiations et des outils technologiques et un avenir projeté/imaginé (la prolongation du lieu dans le récit et/ou au niveau socio-cognitif des individus). Des temporalités fluides sont également associées aux non-usages et usages limités des médiations dans l'espace.

Les dispositifs socio-techniques interrogés et analysés (les parcours et les applications en ligne), spécialement dans les conditions de la crise sanitaire sont situés dans cette optique. Cette approche peut être également transposable au niveau de l'analyse de l'espace urbain médié par d'autre type d'interfaces et de propositions hors de ce contexte spécifique.

Dans une approche plus réduite, ces modalités sont traversées et dépendantes des propositions de dispositifs techniques concrets de médiation urbaine. Elles cherchent, d'une part, à faire imaginer, afficher et faire projeter les espaces et, d'autre part, à imaginer les usages, afficher des contenus médiés et restituer les rendus de la projection de cet espace.

Cela dit, il est nécessaire de considérer ces manifestations et représentations de l'espace urbain dans un dialogue avec le type de médiations proposées.

L'actualisation de l'espace lui-même et le type de prolongation de cet espace, (associés à la perception et à la vulgarisation ou diffusion des expériences) rendent compte de la façon dont la représentation de l'espace est prolongée par les médiateur·rice·s (spontané·e·s ou pas), par les usager·ère·s et/ou par les individus potentiels à découvrir et pratiquer ces espaces.

8.1.4 Positionnement des analyses théoriques et expérientielles des pratiques

Cette thèse trouve ainsi le sens de son cheminement dans l'analyse théorique et expérientielle des pratiques des usager·ère·s des espaces notamment à partir des processus de réappropriation des propositions de médiation : des parcours et des dispositifs numériques de visite.

Cela illustre ainsi que l'analyse de la dimension expérientielle du numérique en situation de visite amène à la compréhension de rapports d'attachement des pratiquant·e·s des lieux de la ville lors de la découverte des processus de médiation dans et pour le territoire.

Ces rapports sont associés à la compréhension des modalités de la façon dont un espace est présenté, ressenti et reconstitué à partir de traces potentielles des expériences de visite. C'est ainsi que la problématique de la recherche évolue en dialoguant avec le contexte des pratiques ainsi que des dispositifs choisis et mis en place. Ce qui a été le cas des adaptations effectuées pour le parcours de visite du funiculaire (cf. 7.1 , p. 381).

8.2 La mobilité actualisée

Les expériences observées et analysées, - tant celles créées avant et pendant la période de confinement, que celles recréées par la suite dans l'espace urbain hors-ligne/en situation écologique - rendent compte que la marche à pied n'est pas le seul paradigme de la mobilité dont il faut tenir compte pour (re)découvrir et s'approprier l'espace urbain.

La mobilité est également vécue et représentée par le biais de pratiques de visite et de parcours de navigation en ligne/à distance notamment ceux médiés par des interfaces analysées et/ou proposées à l'occasion (application mobiles, récits cartographiques en ligne, parcours sonores, parcours associatifs et

séminaires déambulatoires qui impliquent différents dispositifs et médiations socio-techniques).

Ce processus s'inscrit dans la compréhension de la médiation en tant qu'une activité productive et créative consistant à intervenir sur le cours de la communication en lui apportant une dimension nouvelle (Jeanneret, 2014, p. 13).

8.2.1 L'individuation hodologique numérique

Ce travail propose ainsi l'existence d'une « mobilité actualisée » par le biais de la reconnaissance de ce qui sera nommé comme « l'individuation hodologique numérique » où les cheminements sont interconnectés dans l'espace complexe et diverse de la représentation.

« *L'être est une poiësis, c'est-à-dire une construction anthropotechnique* » (Vial, 2013, p. 26). Ainsi, la représentation est actualisée d'une part par la pratique individuelle des interfaces matérielles et symboliques et d'autre part par la navigation des espaces médiés à l'aide des dispositifs socio-techniques.

8.2.1.1 Articulation des dimensions pour étudier l'espace pratiqué

Cette approche rend compte, au sein d'une perspective info-communicationnelle et d'un registre commobile de l'espace médié, de l'articulation des dimensions technique (le dispositif), sociale (l'usage), sémio-pragmatique (la construction de sens) et topophanique (la/les manière(s) comment l'espace nous apparaît).

Les outils numériques deviennent ici des lieux pour l'actualisation de la mobilité et la communication avec les espaces. Le phénomène numérique ne remplace pas la valeur de l'espace physique, mais rend compte de la continuité et de la construction d'autres récits notamment :

- de la composition de nouvelles expériences et projections,
- d'autre type de pratiques et de traces à saisir de/dans l'espace de la ville
- et d'une continuité de sens, au niveau symbolique, à partir des pratiques imaginées et possibles à reproduire, à réinventer.

8.2.1.2 L'individuation hodologique

Pour Daniel Bonnet (2014), « l'individuation hodologique » signifie que l'être s'actualise dans un espace hétéronome dont le réseau social devient une modalité. Il est important de préciser que le concept d'individuation a déjà été abordé dans le domaine de la psychologie analytique par Carl Gustav Jung (1973). Il s'agit d'un principe désignant la qualité d'un être humain à devenir un in-dividu psychologique, c'est-à-dire, une unité autonome voire une totalité dont son déroulement est également dialectique.

Ces travaux thèse mettent également en relief le rôle qui joue l'espace et le cheminement de l'être (pratiquant·e de la ville) dans le développement ou l'expérience de sa pensée et de sa perception. L'une et l'autre sont associées aux espaces où s'inscrivent ses pratiques, ses parcours et/ou ses choix de navigation, notamment dans la définition des stratégies de visite.

8.2.2 Actualisation réciproque : être - espace

Dans le sens de l'individuation hodologique, l'analyse des expériences présentées ici, permet de constater que les interfaces de navigation des parcours en ligne (en tant que réseaux construits d'un lieu donné) motivent et sollicitent la reconnaissance de l'actualisation de l'être à partir de l'actualisation de l'espace.

Cela signifie que les propositions de médiations urbaines en ligne, qui sont en elle-mêmes des actualisations ou des modalités possibles de récréation de l'espace urbain, font ressortir des indices de différentes manières d'appropriation de l'espace et par là des modalités individuelles de visite (profils, stratégies) qui rentrent potentiellement en rapport avec un réseau (social et spatial) et de partage de représentations de la ville.

Daniel Bonnet affirme que l'unité de l'être (physique, biologique, sociale, psychologique) est réalisée dans cet espace hétéronome. Cette hétéronomie, en tant que propriété de l'espace, serait comparable aux représentations (hétérogènes) qui sont construites et déconstruites, par la pratique et la projection des espaces, et qui définissent les caractéristiques des lieux habités, rêvés, (re)créés.

8.2.2.1 Dispositions hodologiques et espace hétéronome

Daniel Bonnet précise que l'être exerce ses dispositions hodologiques et développe des capacités dans cet espace hétéronome. Ces dispositions adviennent du fait de l'expérience humaine et des conditions de vie. Celles-ci sont définies dans le cadre du contexte des expériences illustrant une pratique spécifique qui n'est pas reproduite à l'identique sous un autre type de contexte.

Il poursuit en indiquant que les dispositions hodologiques sont déterminées certes par les conditions topologiques, physiques, intellectuelles, sociales, affectives et imaginaires propres au milieu de vie, mais aussi par les conditions fantasmiques. Ces différentes conditions influencent, comme dans le cadre des expériences pendant le confinement, la configuration et la pratique des espaces.

De cette manière, dans ce type d'espace hétéronome, l'individu devient un centre à partir duquel s'opèrent des mises en correspondances. Dans ce cadre, les travaux présentés dans cette thèse intègrent les interactions et les transformations lors des pratiques effectives et de l'usage concret de dispositifs pour s'approprier l'espace (certaines extériorisées ou rendues visibles).

8.2.2.2 Le plan projectif : actualisation du lieu

Daniel Bonnet affirme également qu'il y a autant de centres que d'êtres (en faisant référence à la géométrie de Bernhard Riemann). L'auteur mentionne que les conjonctions constantes se dégagent dans le « plan projectif » (celui qui dans ce travail est associé au plan de la représentation et de l'actualisation du lieu), mais également dans le plan de sa communication implicite au sein du réseau global de communication des espaces perçus.

8.2.3 Les centres interconnectés et l'actualisation de l'espace

La géodésie est la science qui a pour objet l'étude de la forme et la mesure des dimensions de la terre¹¹⁸ :

« Les premières conceptions géodésiques sont naturellement liées à l'astronomie. Thalès de Milet (Milet, c. 625 - c. 547 av. J.-C.) montre que les étoiles décrivent des cercles autour du pôle et prédit une éclipse du Soleil vers 585 av. J.-C. » (Brezinski, 2005)

118 Définition du Centre national de ressources textuelles et lexicales (CNRTL).

Il vient d'être mentionné, à partir des idées de Daniel Bonnet, qu'il y avait autant de centres que d'êtres au niveau de la visualisation des espaces et de ses relations. Pour illustrer cette idée, et l'associer à ce qui représente la géodésie dans la réflexion théorique de ce travail, il est préférable de référencer la tâche des géodésiens afin de circonscrire cette trajectoire de sens :

Les géodésiens couvrent progressivement le monde entier de triangles qui, enchevêtrés les uns avec les autres, forment des chaînes géodésiques dites de premier ordre, formant l'ossature de toutes les déterminations de position de la surface du globe (...)
(Decaux et Guinot, 1969, p. 46).

S'il y a autant de centres que d'êtres au niveau du globe, pourrait-on affirmer qu'il y a également autant d'individus (en partant de l'individuation dans l'espace) que de manières d'être et de modalités de parcourir les lieux (médiés) ? Oui, potentiellement. Cette question/réponse peut être illustrée par la seule appropriation subjective de l'espace qui, dans l'ensemble de ses caractéristiques, n'est jamais la même d'un individu à l'autre. Cela a été mis en évidence lors de l'identification des 13 profils de visite (cf. 5.9 , p. 313). Toutefois, tous les centres et les êtres, au niveau de l'expérience dans l'espace, sont interconnectés d'une manière ou d'une autre (dans le réseau social et de pratique de la ville). De même, certaines de leurs modalités d'appropriation ou de navigation partagent des caractéristiques avec les autres, ce qui a été constaté lors de la caractérisation de la typologie finale de stratégies de visite non exhaustive (amplifiée, sensorielle-émotive et séquentielle).

8.2.3.1 La géodésie à l'échelle de l'expérience des lieux

Si l'on reste dans cette réflexion de l'espace (du globe pour la géodésie), mais à l'échelle de l'expérience des lieux concrets (en situation écologique ou en ligne), cette recherche a reconnu l'importance de revenir aux représentations graphiques (cf. 6.4.1.1 et 6.4.2) et à leur recreation pour la compréhension de cette « ossature » constituant ce qui est étudié comme un espace de pratique potentielle (un lieu médié).

Cela justifie en grande partie le choix de groupes réduits pour les expérimentations de ce travail. Ils permettent de rendre compte de certains « triangles » (ou d'autres figures de relations) de la composition de cet espace

et de ses relations (au niveau de processus info-communicationnels). Cela explique également la nécessité de rendre visibles ces corrélations, que cela soit au niveau de la proposition de parcours, que de leur interprétation par le biais du récit et des représentations graphiques.

8.2.3.2 *Interconnexion : fragment du territoire et expérience des lieux*

La comparaison générale établie avec la géodésie pour illustrer le positionnement de cette thèse est motivée par la question de l'interconnexion entre les parties et le tout, entre les centres et les êtres faisant partie de l'ensemble d'un fragment du territoire ou de l'expérience d'un lieu concret de la ville. Cela entre en dialogue également avec la compréhension de différentes perspectives d'étude au sein de la géo-graphie du virtuel.

Ces parties sont ainsi représentées par les profils et les stratégies de visite qui rendent compte de l'aspect dialogique de « l'individuation hodologique » (et numérique) énoncée au départ. Tout cela s'opère dans une réflexion théorique, appuyée dans la pratique d'observation et des expérimentations analysées. Cela permet de faire dialoguer des concepts de différentes sciences dont l'objet d'étude est l'espace géographique. Dans le cadre de cette thèse, l'aspect de la réflexion philosophique de l'espace et l'interprétation de pratiques socio-cognitives est également inclus sous une approche qualitative (cf. 3.1.4 , p. 135).

8.2.4 Corrélations info-communicationnelles : inscription et projection de l'espace

En sortant de la représentation géodesique des centres interconnectés qui illustre la composition des interactions possibles dans l'espace (à l'échelle du globe, mais aussi transposable à un lieu concret du territoire), le plan projectif peut être abordé au niveau de l'externalisation de ces représentations, c'est-à-dire, de sa potentialité hors d'un espace topographique donné.

Pour ce faire, un point externe est choisi afin d'établir une interprétation au-delà des pratiques concrètes inscrites. Ainsi, cette recherche amène à établir une association conceptuelle qui permet de situer les rendus des expériences au niveau de la compréhension des rapports spatiaux entre l'être et l'espace perçu, vécu, parcouru/navigué.

8.3 Point de convergence de la perception

Le « zénith » est couramment associé au point le plus haut de la courbe apparente d'un astre (degré le plus élevé, point culminant). En astrologie, il est défini concrètement en tant qu'un point de la sphère céleste situé à la verticale, au-dessus de la tête d'un·e observateur·rice et il peut être associé à un point externe. Une représentation visuelle est construite ici. Celle-ci permet d'associer le zénith au dessus du plan du globe et prendre comme point de référence la présence d'un·e observateur·rice.

L'opposé du « zénith » est le « nadir » qui est défini en tant que le point de la sphère céleste se trouvant sur la verticale de l'observateur·rice. Par sa définition, le zénith est donc le point sur la verticale au-dessus de notre tête et le nadir est le point sur la verticale situé sous nos pieds. En partant de ce constat, au niveau de la perception de l'espace par le biais d'une médiation technologique ou dans leur absence, tant le zénith que le nadir ne cessent pas d'exister, ils ne sont pas non plus actualisés par la pratique des observateur·rice·s.

8.3.1.1 Point d'inscription et d'ancrage

Cependant, entre le point potentiel de perception sur nos têtes et celui sous nos pieds, des points équivalents peuvent être imaginés, que ce soit au niveau de la perception visuelle directe des lieux que sur le plan cognitif de la représentation symbolique des espaces.

Cela dit, les interfaces technologiques ou humaines (médiateur·rices sollicité·e·s ou spontané·e·s de l'espace, cf. 3.5.4.2 , p. 155) rendent possible une corrélation spatiale : il·elle·s deviennent des points d'inscription ou d'ancrage dans la pratique d'observation et de perception des espaces par les individus.

Le point de départ ici est la position des observateur·rice·s. Ces points abstraits se situent dans la potentialité du lieu. Ce sont des points de son actualisation (matérialisée ou pas, par le biais d'un usage/non-usage, récit ou témoignage). Ces points sont situés dans le cadre de ce que Yves Jeanneret postule sur l'objet matériel perçu dans le champs spatial (visuel ou proprioceptif) qui est aussi porteur d'un schème temporel.

8.3.1.2 *Le point trace : cycloïde et commobile ?*

Pour Yves Jeanneret, ce qui fait la trace (son aspectualité) est le geste de vectoriser le perçu par cette fonction dynamique du temps. Dans ce sens, ce travail propose que le point trace n'est pas fixe : il est cycloïde et en plus commobile ! La succession de points devient une ligne-trajectoire et ces trajectoires sont également mutables au sein des processus de communication et de mobilité.

8.3.1.3 *Les « pôles d'accès »*

Cela dit, une autre relation à l'espace et à sa perception est retrouvée et associée ici à la reconnaissance des « pôles d'accès ». C'est le cas des expériences de visite en ligne, à partir d'un ordinateur fixe, permettant d'ancrer l'expérience de commobilité cognitive au niveau de l'expérience du corps. Celui-ci n'est pas en mouvement de déplacement physique, mais sa perception mobilise des représentations et des usages à partir d'un pôle d'accès fixe.

À ce propos, une complémentarité et une contradiction sont constatées entre la mobilité infinie dans un réseau et la position fixe du corps par rapport à l'usage d'un pôle d'accès (notamment dans les pratiques de parcours de visite en ligne). Complémentarité dans le sens où le réseau motive la virtualisation du corps, un espace symbolique où le corps est altéré par une médiation socio-technique. Contradiction car la mobilité physique est réduite ou transposée au plan symbolique et peut dépasser les limites propres du corps physique lui-même.

À ce sujet, il faudrait parler de la hiérarchisation des lieux d'accès au réseau :

(...) bien que connecté au réseau, l'ordinateur demeure fixe, par sa propre constitution, suscitant ainsi une friction entre l'absence de limites donnée par le réseau et l'immobilité du lieu, souvent domestique. Grâce aux dispositifs mobiles, l'infosphère devient définitivement omniprésente, parce que le réseau nivelle la hiérarchie des lieux d'accès, en assignant à tous les mêmes statuts physiques de pôle d'accès aux informations disponibles (Hamida 2016).

La question de l'accès revient ici face à la possibilité et aux limites des pôles d'accès modifiant l'expérience perceptive directe, mais potentialisant en même temps l'imaginaire des lieux. Cela veut dire que chaque pôle d'accès propose

des médiations concrètes pour l'expérience de visite d'un lieu. Cependant, ces médiations ne suffisent pas aux besoins de communication et de mobilité des individus.

Cette idée pourrait être illustrée aux yeux de la « frustration » d'un sujet. Un premier exemple peut être cité lorsqu'il essaie de « zoomer » sur une carte dans un parcours en ligne et ne trouve pas ce qu'il·elle cherche. Un autre exemple apparaît lorsqu'il·elle n'arrive pas à accéder à un lieu physique qui, par rapport aux informations d'une application mobile, possède des caractéristiques d'intérêt et des curiosités à ne pas rater, à explorer, à découvrir. Dans les deux cas, la frustration mobilise une autre démarche info-communicationnelle entre un vouloir plus voir/savoir par l'accès à ce lieu (amplification) et une incompréhension sur quels sont les limites d'accès.

De cette manière, le résultat d'un pôle d'accès qui n'est pas satisfaisant pour l'utilisateur amène à une représentation du lieu qui n'est pas actualisée par l'expérience directe. La découverte du lieu reste en puissance face à un acte non-établi au niveau de la perception et de la communication avec le lieu.

8.3.2 Perception de la navigation et représentations

La perception est virtuelle (au sens de sa potentialité projective). L'espace perceptif le serait de même. Selon Marc Parmentier, l'espace est virtuel au sens où il est zébré de mouvements intentionnés, naissants et embryonnés. L'auteur précise que :

(...) dans la première moitié du XX^e siècle, le virtuel est passé du champ conceptuel et linguistique du spiritualisme à celui de la psychologie et en particulier de la psychologie de la perception. C'est à ce champ scientifique, et non pas à celui de la philosophie, que Merleau-Ponty emprunte les trois concepts... (espace, mouvement et corps virtuels)... ce recours au virtuel montre que le milieu dans lequel prend sens un comportement ou une perception ne se réduit pas à une somme de données objectives, externes ou internes (Parmentier, 2018).

Cet auteur étudie la relation entre les concepts d'espace, mouvement et corps virtuel aux yeux des apports de Maurice Merleau-Ponty, lui-même les ayant empruntés du champ scientifique de la psychologie de la perception.

8.3.2.1 *Espace virtuel : extension de la spatialité du corps*

Marc Parmentier mentionne que le « corps virtuel » rejoint « l'espace virtuel » et les « mouvements virtuels » parmi les concepts-clés de la théorie merleau-pontienne de la perception. L'espace virtuel est conçu comme une extension de la spatialité du corps.

Maurice Merleau-Ponty (2013) précise que le perçu possède en lui-même une richesse cachée et inépuisable : il est une « chose » possédant une propriété essentielle de la perspective qui n'est pas une déformation subjective des choses.

À ce propos, le spectre de la sensibilité permet d'établir une différenciation entre cette propriété essentielle de la perspective et le plan subjectif de l'expérience sensible et sensorielle au niveau physique car « *en réalité, le champ perceptif est essentiellement un champ d'action* » (Wallon, 1942, p. 57). Cette action est représentée par la pratique des individus dans l'espace notamment le corps en mouvement et les sensations externes modifiant son expérience.

La sensibilité proprioceptive renvoie à la perception que l'être humain a de son propre corps (articulation, muscles, ligaments) notamment par les sensations kinesthésiques et posturales. Celles-ci sont en relation avec la situation du corps lui-même et par rapport à l'intensité de l'attraction terrestre. Pour sa part, la sensibilité extéroceptive est concentrée sur le plan tactile et la sensibilité intéroceptive sur le plan viscérale.

8.3.2.2 *Le spectre de la sensibilité : altéré par la médiation*

Lors des expériences de visite en ligne ou sur place à l'aide d'un dispositif technologique, le spectre de la sensibilité est altéré par une médiation. La propriété essentielle de la perspective est prolongée au champ des contenus et des médias proposés pour découvrir et parcourir le lieu (au-delà de l'expérience sensorielle et de la connaissance directe du corps avec l'espace comme la seule façon de l'appréhender).

C'est ici que s'inscriraient les « résidus kinesthésiques » (Merleau-Ponty Maurice, 1945, p. 126) en tant que des noèmes de la perception. Ils sont saisis (partiellement) lors de l'enregistrement des parcours (vidéos, photos, mise en mots) et de leur interprétation et représentation graphique, tant au niveau de la

conception des dispositifs que du rendu des analyses et des résultats des expériences de visite.

8.3.2.3 *Intégration de contenus : cohabitation de plusieurs territoires*

Ainsi, les conséquences à long terme sur la pratique et la vision de l'espace apparaissent comme les approches les plus pertinentes à aborder selon Jérémy Valentin (2007). Pour l'auteur, les récents espaces dits virtuels et leurs outils offrent aux individus des possibilités inédites d'aborder leurs territoires.

L'auteur remarque ainsi que la quotidienneté des échanges spatiaux, entre ce qui est considéré comme réel et virtuel (qui ne sont pas toujours opposés), se généralise et contribue massivement à la mise en place d'un espace géographique global. Cela peut être analysé à partir de la comparaison établie précédemment avec le plan de réflexion géodésique dans lequel peuvent cohabiter plusieurs territoires altérés.

8.3.2.4 *Le lieu symboliquement altéré*

Dans cette thèse, ces territoires, au niveau d'une micro-intelligibilité du phénomène, sont associés aux actualisations du lieu par les individus à partir de leur expérience. Celle-ci est interconnectée et fait partie du réseau info-communicationnel du récit du lieu et de sa continuité projective.

L'expérience des lieux (médiés par des outils numériques) est ainsi une des possibles continuités qui potentialise la diversité de représentations de l'espace géographique et de leur transformation, notamment au niveau de son propre système de signification : un lieu symboliquement altéré.

8.3.3 Le numérique : un non-lieu ou un lieu symboliquement altéré ?

L'espace urbain médié par le numérique est un lieu et un non-lieu. Un lieu, en tant qu'un espace conçu avec un objectif stratégique (fonctionnel, informatif, touristique, de médiation, de proposition d'une représentation ou mis en valeur d'un espace). Un non-lieu, pour sa valeur projective, qui potentialise la construction de nouvelles expériences et représentations des lieux. Un regard porte un autre, un regard promue la création d'un autre. C'est ainsi que quand

dispositifs de visite et témoignages médiés

l'espace urbain est altéré par une médiation socio-technique, non seulement il apparaît autrement, mais il crée un nouveau statut de l'espace à saisir.

Plutôt que des lieux où rien ne se passerait, les « non-lieux » sont ceux de la « saisie » d'une « occasion » (tactique), par opposition au « lieu » d'une rationalité ancrée (stratégique). Il s'y passe bien quelque chose pour une altérité, mais ce ne sont des choses qui ne font que transiter et fuir l'espace pratique et qui sont à saisir dans un instant fugace, par une intelligence rusée (Thiburce, 2018, p. 81).

Ainsi, c'est l'altération qui redéfinit le lieu comme un non-lieu en fonction :

- des expériences et des corrélations créées ou pas,
- et des pratiques concrètes d'appropriation des éléments et des contenus proposés lors de la médiation.

Cela permet de comprendre les figures de l'urbanité au niveau de la conception, création et médiation des espaces. À ce propos, Yves Jeanneret avance que :

(...) les représentations de la ville mettent en jeu l'espace dans le temps et, pour cette raison, nous conduisent à incorporer tout particulièrement, par l'image et par l'imaginaire, des conceptions de notre propre histoire... il faut prendre au sérieux les chronotopes médiatiques dans la genèse des figures de l'urbanité (Jeanneret, 2019a).

Ces conceptions de la propre histoire, qui passent par l'image et l'imaginaire, sont représentées dans les points de l'actualisation du lieu quand la comparaison avec le zénith et le nadir a été mentionnée. C'est la saisie de l'altération symbolique des lieux qui permet de comprendre en partie la genèse des figures de l'urbanité, celles qui passent par la pratique effective et par l'expérience altérée des individus dans l'espace.

De cette manière, la compréhension des lieux et des non-lieux est inscrite dans la mutation de leur perception et de la compréhension des modalités pour saisir et appréhender les pratiques et leur altération symbolique. Tout cela implique la transformation de la valeur et l'expérience avec les espaces physiques :

(...) la mutation de la condition humaine se joue plutôt au niveau de notre Logos, contraint à repenser les catégories de notre monde

quotidien sur la base de la synchronisation et de l'ubiquité des interactions avec les autres inforgs (Hamida, 2016).

Comment donner du sens à ces nouvelles pratiques pour appréhender les lieux ? Une entrée interprétative sur la sémantisation de la navigation des lieux permet de poursuivre cette réflexion.

8.4 Sémantisation de la navigation des lieux

Patrizia Laudati (2013, p. 3) utilise le terme « fragments diachroniques » pour représenter les « moments de sémantisation » que l'individu instaure avec l'espace qu'il pratique au quotidien. Pour ce faire, l'auteure fait référence à la continuité de sens qui détermine le sentiment d'appropriation.

L'auteure s'intéresse ainsi à la compréhension de comment se construit le sens de la ville, dans l'esprit des usager·ère·s, à partir d'une part de la reconnaissance de différentes temporalités de la réception et d'autre part de la reconnaissance de l'espace d'actantialité dans lequel s'organise le sens par l'action des individus.

8.4.1 Dimensions des « fragments diachroniques »

De cette manière, Patrizia Laudati propose d'analyser le domaine de la réception selon trois dimensions des « fragments diachroniques » :

- la dimension ontologique des espaces urbains (formes perçues à un moment spécifique et possédant des caractéristiques intrinsèques),
- la dimension sémantique (processus et mise en relation des éléments signifiants)
- et la dimension actantielle (pratique d'usage de et dans l'espace).

Au sein de sa démarche cognitive, les lieux sont compris en tant que des unités de signification à géométrie variable. L'auteure mentionne que les limites de l'espace vécu (chargé de sens par les individus) sont définies à partir de l'expérience singulière (individuelle et collective) de cet espace. Ces limites sont donc variables pour un même individu et d'individu à individu.

Ainsi, Patrizia Laudati confirme que la limite d'un espace n'est pas géographique ou géométrique. Elle correspond plutôt à un périmètre cognitif qui

rend compte de l'appropriation de l'espace par l'individu. Cette appropriation est renouvelée par le biais des éléments nouveaux de différentes natures modifiant sa perception. Sur ce point tant les déplacements dans l'espace que les changements de perception et d'interprétation des formes perçues jouent un rôle déterminant. Partant de là, les outils méthodologiques pour analyser la réception, d'un point de vue sémantique, sont associés aux enquêtes de terrain et aux observations réalisées dans le cas de cette thèse.

8.4.2 Indices de l'appropriation des lieux pratiqués

C'est sur ce point du périmètre cognitif que la réflexion précédente est approfondie par rapport à sa possible représentation. Dans ce cas, la recherche de thèse avance que la représentation graphique des typologies de navigation, proposées lors de l'analyse des pratiques de visites en ligne, peut devenir une entrée (outil d'analyse) pour mettre en images l'appropriation des lieux médiés par le numérique.

Cela signifie que la représentation graphique et la catégorisation des profils (des pratiques concrètes d'utilisation d'un dispositif permettant d'accéder à un parcours en ligne), rend possible une forme de sémantisation de la navigation et par là donne des indices du type d'appropriation des lieux pratiqués par le biais du dispositif numérique.

8.4.3 Sémantisation par catégorisation des profils

Dans cette perspective, la sémantisation de la navigation par le biais de la catégorisation des profils et de leur représentation graphique donne des pistes d'analyse pour la compréhension des manières dont les lieux (médiés) nous apparaissent et entrent à définir les caractéristiques « toponiques » de l'appropriation des espaces médiés par les dispositifs numériques.

Dans le cadre des expériences menées, la logique d'usage (Perriault, 2008) de ces dispositifs rend compte des processus d'appropriation du lieu à partir de la relation construite avec les objets de communication. Ce rapport met également en jeu des processus d'acquisition de savoirs, de savoir-faire et d'habilités pratiques (Jouët, 2000) par le biais de la découverte des fonctionnalités du dispositif, du repérage des codes internes de la visite et de la création des informations proposées.

C'est ainsi que l'analyse de la dimension expérientielle du numérique en situation de visite est abordée dans ce thèse à partir de l'observation et la description des usages prescrits, imaginés et réels rendant compte des représentations, des pratiques de visite (Trouche, 2012) et des habitudes de navigation des participant·e·s. Cette recherche cherchait à comprendre comment les usager·ère·s deviennent des actant·e·s des espaces en faisant leur propre parcours au sein d'une « urbanité numérique » (Mellot, 2016) focalisée sur des lieux concrets à découvrir et parcourir.

La différenciation de ces usages, ainsi que le constat de leur instabilité, fait appel à cette réflexion interdisciplinaire sur l'expérience réelle de visite et sur le sens donné aux nouveaux processus de production et d'interprétation des données qui s'y insèrent.

8.4.4 L'actualisation de l'espace et son altération

Les lieux deviennent-ils des espaces formatés, réinventés ou actualisés ? Le dialogue entre l'ensemble de protocoles et rendus des expériences de ce travail permettent de mieux situer les transformations socio-techniques de ce type de propositions. Cela rend possible la compréhension du rôle de l'espace numérique (de visite), et de ses nouvelles formes de manifestation au sein des processus de médiation pour la (ré)appropriation des lieux de la ville.

8.4.4.1 L'espace numérique : altération de l'espace géographique

L'espace numérique et/ou numérisée devient une altération de l'espace géographique (dans le sens des idées d'Yves Jeanneret qui reconnaît l'espace lui-même comme altération). Cette altération est associée à la prolongation de l'espace à partir de l'actualisation de pratiques et de représentations de ses usager·ère·s (par le biais des dispositifs de médiation).

La reconnaissance de ces formes d'altération de l'espace renvoie ainsi à la réflexion herméneutique de ses manifestations diverses et à l'envie de donner des pistes d'interprétation permettant, d'une manière non exhaustive, de rendre compte de certains de ces processus impliquant le domaine de la perception et de la pratique de l'espace.

« Les sciences de la communication sont hantées par le potentiel de la trace, qui est censée tout à la fois garantir une capture de

l'extériorité et promettre la présence du monde dans le discours... »
(Jeanneret, 2019).

Dans le cadre des expériences présentées ici, les indices de pratiques qui ont lieu sont représentés par les enregistrements de navigation et/ou des parcours *in situ* et par les rendus et/ou commentaires post-parcours. De cette façon, ces indices associés à la pratique deviennent des inscriptions de l'usage à analyser. Ces indices (inscrits) permettent ainsi son devenir en tant que des tracés interprétables.

8.4.4.2 De la causalité à l'expression

Pour les expériences du parcours en ligne du funiculaire à l'aide de Story Maps, le passage du monde de la causalité à celui de l'expression est illustré par 2 phases. Une première partie consiste en la conception et la création du récit du lieu (et de son contenu). Une seconde étape s'attache à sa mise en forme à partir d'un outil logiciel afin de motiver l'expression et l'action des participant·e·s (cf. 5.5.3 , p. 293). Les usages effectués et anticipés se rejoignent pour mieux comprendre et catégoriser la pratique de visite :

C'est en effet transformation de l'indice en inscription, puis de l'inscription en tracé – c'est-à-dire le passage graduel du monde de la causalité à celui de l'expression – qui rend possible une lecture par les uns de ce que font les autres. C'est ce triple statut de la trace (indice, inscription et tracé) qui réalise la médiation entre des usages effectués et des usages anticipés. Il s'agit, non d'un phénomène naturel d'empreinte, mais d'un construit culturel qui tient à une élaboration documentaire (Jeanneret, 2019).

Cette différenciation entre indice, inscription et trace sera reprise afin de rendre compte de l'angle interprétatif entrepris pour donner la suite au positionnement de ce dernier chapitre.

8.5 Faire trace et l'actualisation du sens des lieux

Ce travail de thèse se situe ici au niveau de la compréhension de ce que les traces (de l'expérience des lieux, de leur représentation et de l'usage de dispositifs pour sa médiation) apportent pour l'intelligibilité du statut de l'espace (urbain) médié par le numérique.

8.5.1 Effet trace, l'idée-image et faire trace

Pour ce faire, il est important de reprendre la distinction développée par Yves Jeanneret (2013), sous une approche info-communicationnelle, entre *l'effet trace* (au niveau de la reconnaissance sociale de sa nature), *l'idée-image* (la posture cognitive qu'elle engage et le potentiel de figuration qu'elle comporte) et le *faire trace* (l'invention de médiations associées à la traçabilité de conduites et de formes du collectif).

Yves Jeanneret mentionne que faire d'un signe une trace suppose toujours une prise de position herméneutique qui conduit à retourner les objets vers leur passé. Cette prise de position assure une relation entre le plan matériel de l'inscription et le plan interprétatif de l'explication.

De cette manière, quatre catégories renvoient à l'idée de trace. Elles sont associées à des processus info-communicationnels différents : l'empreinte (marque physique laissée sur les objets), l'indice (causalité et lecture de comportements qui renvoient au passé), l'inscription (projection dans un artefact médiatique rendant lisible une information) et le tracé (relevant du monde graphique et donnant forme aux images, aux récits et aux symboles).

8.5.1.1 Tracé(s) : l'image-idée

Pour cette dernière partie du travail, l'étude réalisée se situe à partir de « l'image-idée » de la trace et à partir de la catégorie de « tracé ». Cela permet de considérer les rendus des expériences menées en tant que des traces (tracées) non exhaustives (et par là réfutables en lien avec la nature humaine de la pratique) qui relèvent :

- du registre de l'image (des lieux, des individus),
- de l'enregistrement audiovisuel des pratiques
- et de la représentation graphique de ses formes impliquées dans la conception des dispositifs et dans la visualisation des résultats des expériences de navigation/parcours en ligne/sur place.

8.5.1.2 Visibilité de récits et de pratiques

Tout cela rend possible la construction d'images, mais également la visibilité de récits et de pratiques (ou des récits pratiqués) d'appropriation des espaces médiés proposés.

Ce processus met en relief des manières concrètes de pratiquer un espace qui est altéré par une médiation socio-technique et/ou humaine (applications mobiles ou médiateur·rice·s spontané·e·s de la ville) à partir des expériences subjectives des participant·e·s et des autres acteur·rice·s/pratiquant·e·s de l'espace.

Ces expériences sont ainsi co-construites sous la base des propositions de médiation. Ces dernières sont motivées par la recherche des modalités d'actualisation des lieux et des expériences de visite dans un espace urbain donné. Pour Yves Jeanneret, l'opérativité intellectuelle et communicationnelle de l'idée-image de la trace relie une certaine scène figurative, corporelle et matérielle. Tant la stratégie interprétative que le partage social de la trace la rendent ainsi opérante.

Pour la conception des dispositifs de visite, ce travail de thèse rend compte que la proposition d'un dispositif de médiation urbaine illustre un processus d'interprétation (du lieu proposé et de l'expérience motivée ou sollicitée) au sein d'un parcours touristique, associatif, inscrit dans une journée du patrimoine ou semi-dirigé.

Cela implique aussi un partage social ou bien une rencontre avec les thématiques intégrées pour sa création. Du côté de l'analyse et de la recreation de ces traces, l'interprétation graphique devient une trace tant de la proposition de conception que de l'analyse des usages que des pratiques dans les lieux médiés.

8.5.2 Dimension figurative et info-communicationnelle des traces

La trace, dans sa dimension figurative, renvoie également à ce que Jeanneret définit comme « *un construit communicationnel structurant, porteur d'une opérativité symbolique particulière* ». Cette opérativité est également manifeste par l'origine projective de la trace au sein des temporalités. Elle renvoie à ce que l'auteur identifie comme « l'aspectualité de la trace » :

(...) ce signe présent ne renvoie au passé que pour qui mobilise une certaine visée future, car si l'on repère, collecte et interprète des traces, c'est en vertu d'un projet. C'est l'aspectualité de la trace : un objet matériel perçu dans le champ spatial (visuel ou proprioceptif) mais porteur d'un schème temporel. Ce n'est pas sa nature ni le contenu de son sens qui font la trace, mais le geste de vectoriser le perçu par cette fonction dynamique dans le temps (Jeanneret, 2019).

C'est ainsi que l'analyse des signes (et des systèmes de signes), associée aux pratiques de visite dans un espace urbain médié, permet de questionner le passé (ou le contexte d'inscription de leur production). Elle permet aussi de comprendre le plan projectif potentialisé dès le premier moment de sa matérialité sous forme de registre.

Autrement dit, les traces de la pratique des lieux par le biais d'interfaces – ou d'autre type de médiations – potentialisent l'étude de la vectorisation du perçu. C'est à ce point que s'inscrit l'actualisation de l'espace par les usages individuels et la création de nouveaux récits. Tout cela est possible à partir de leur catégorisation et représentation.

Au sein de ces travaux de thèse, cela se voit représenté par la définition de profils de visite qui rendent compte des traces possibles à interpréter et des manières diverses (similaires et/ou opposées) de parcourir et s'approprier un espace de la ville.

8.5.3 L'hystérésis de l'expérience numérique

L'hystérésis¹¹⁹ est la propriété d'un système dont l'évolution ne suit pas le même chemin selon qu'une cause extérieure augmente ou diminue. En physique, par exemple, elle est définie concrètement en tant que la persistance d'un phénomène quand cesse la cause qui l'a produit.

Cette évocation de la persistance d'un phénomène, au sein des analyses info-communicationnelles, renvoie à l'analyse des traces numériques de la pratique urbaine médiée par un dispositif socio-technique. L'évolution du système (l'espace urbain, les lieux et leur représentation) ne suit pas le même cheminement (au niveau de la pratique et de sa projection). Les causes extérieures (les médiations techniques, technologiques et humaines) modifient

119 Ou hystérèse, du grec ὑστέρω (hústeros) (« après », « plus tard »).

l'expérience de perception. Elles altèrent la possibilité d'amplifier (dans et par la mobilité et la communication) les formes « topophaniques » d'appréhension des espaces.

C'est ainsi que ce travail réaffirme que le geste vectorise le perçu mais pas seulement. La communication du geste, et sa prolongation au niveau de la représentation graphique ou de la catégorisation de profils, permet également de rendre compte tant des processus d'actualisation de l'espace que de sa pratique en permanence (dont très peu peuvent parfois être interprétés par rapport à l'externalisation objectivable et analysable de ces changements).

8.5.4 Vectoriser le perçu de la navigation

L'étymologie du mot vecteur¹²⁰ renvoie ici à imaginer le processus de vectorisation en termes de transportation. « Vectoriser » le perçu impliquerait également la modélisation d'une représentation (de la perception) en situation de déplacement et/ou navigation. Il était mentionné auparavant que la mobilité dépassait le plan physique, celui de la mobilité du corps, pour s'amplifier au niveau de la projection du mouvement, notamment par le biais des interfaces et de l'exploration des espaces à l'aide de dispositifs numériques.

Le fait de rendre mobile la perception, dans sa caractérisation et compréhension, permet de transposer (et transporter) les possibles échanges info-communicationnels avec l'espace dans cette micro-logique. Il est nécessaire de reconnaître ainsi que l'un des attributs de la navigation, à part sa corrélation avec l'appréhension des espaces, est sa capacité à mobiliser (au-delà du plan de la corporalité physique des individus) la corporalité représentée et déployée symboliquement à l'issue des pratiques concrètes dans les espaces médiés.

Sur ce point, afin de rendre compte de ces attributs de manière objective, des modalités de restitution sont utilisées dans ces travaux de thèse : la mise en mots ou en images de l'espace, mais aussi la catégorisation et la représentation graphique des pratiques de navigation et leur équivalence au niveau des retours des usager·ère·s.

Le dialogue entre ces éléments permet de circonscrire les expériences de visite et d'interpréter les corrélations avec les espaces parcourus et les dispositifs

120 Du latin vector, dérivé de « veho » (transporter).

proposés qui font partie de la médiation. Pour ce faire, il faut revenir ici sur la définition de « noème ». Cela permet de proposer un dialogue avec :

- le rendu des expérimentations de cette étude
- et leur relation avec le sens de la perception des pratiques (d'observation et de visite) de l'espace urbain, notamment par le biais de la navigation lors de parcours de visite avec des dispositifs numériques.

8.5.5 Noèmes de la perception

Le noème¹²¹ (de la trace) vise à connaître ce qui est déjà passé (une expérience vécue dans un espace médié). La trace est potentiellement objet d'analyse si certains de ses composants sont rendus visibles par un processus de visualisation et de médiation.

La mise en place de dispositifs socio-techniques activent et facilitent ainsi ce processus. Toutefois, la visualisation d'un phénomène, même si ce dernier est reconnu dans l'instant même de l'expérience, n'est pas suffisante en elle-même pour l'analyse de possibles traces.

Tout cela implique la reconnaissance du besoin d'un registre permettant d'avoir la possibilité décalée d'accéder à un fragment de l'expérience pour ainsi faire ressortir certaines caractéristiques de la pratique qui est visualisée (en décalage de la temporalité de l'expérience).

Même si le noème (de la trace) est inanalysable en tant qu'une unité minimum de sens, elle peut donner des pistes vers la représentativité du contenu de la connaissance dont elle est porteuse (l'appropriation des espaces).

8.5.5.1 Pistes interprétatives

C'est dans ce cadre que les représentations graphiques des profils de navigation sont positionnées dans ce travail en tant que des pistes

121 Le Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales en ligne (CNRTL) définit le noème en tant que : « *PHILOS. (phénoménol.)*. Le contenu relatif à la noèse, à l'acte de connaissance visé ; la connaissance en tant que résultat. *Par exemple : le noème de la perception, c'est son sens de perception, le perçu comme tel ; le noème du sentiment, c'est la valeur (J. Vuillemin, Être et trav., 1949, p. 7). LING., SÉMIOT.* Unité minimum de sens, inanalysable, constituant un primitif sémantique, du code qui construit le sémantisme d'une langue.

interprétatives pouvant être transposées dans d'autres contextes (et d'autres profils), au niveau de la perception (d'un espace médié) et de l'utilisation (du dispositif de médiation), mais aussi comme étant des preuves de la possibilité de mettre en images les manières de découvrir un lieu au niveau physique et/ou symbolique (cf. 6.4.2 Représentation graphique des profils de navigation en situation de visite, p. 356 . Tableaux 52-65).

Tout cela est également applicable à l'ensemble d'enregistrements de parcours de visite proposés. Les traces deviennent des objets potentiels rendant compte de l'extériorisation des manières d'appréhension de l'espace et des pensées mises en pratique par l'utilisation des dispositifs sollicités et/ou proposés à l'occasion.

Il est important de préciser que la trace ne peut caractériser le phénomène dans sa totalité. Cependant, elle opère, dans la puissance de son contenu, une entrée pour interroger les processus qui n'ont pas été extériorisés ou sollicités lors des expériences de visite.

La trace revient ainsi au processus ontophanique : elle est une entrée vers la compréhension de comment l'être nous apparaît et, au niveau topophanique, de comment ce même être rend compte des modalités d'apparition et de représentation des espaces. Celles-ci sont rendues visibles à partir de la pratique (interprétée) des individus notamment la pratique enregistrée des espaces et de ses médiations.

8.5.5.2 La trace et le patrimoine

Une question finalise cette réflexion par rapport aux résultats des expériences d'un des lieux étudiés dans cette thèse (le funiculaire) : si tout peut être constitué comme trace, cela suffit-il à en faire un patrimoine potentiel ? (Treleani , 2017, p. 30).

Dans ce contexte, le concept de « trace » reste encore pertinent car il prend en compte à la fois les dimensions mémorielles, patrimoniales et pérennes (Bourdaloie et Chevret-Castellani, 2019). Cela peut être abordé également dans une approche info-communicationnelle (Leleu-Merviel, 2013) en fonction des contextes spécifiques de son analyse. C'est le cas de la proposition de visite pendant le confinement. Il est de même pour la compréhension de processus de communication et d'interaction avec des objets et des phénomènes précis.

Il est ainsi réaffirmé d'une part la réflexion sur le statut de l'espace urbain et la représentation des lieux parcourus par le biais des médiations technologiques et/ou humaines proposées dans ces travaux. D'autre part la mise en place d'outils et de clés de lecture permettant de solliciter et d'analyser le phénomène spatial en situation de visite (*in situ* ou à distance).

8.6 Grille de synthèse : outil d'analyse-conception

La grille de synthèse qui sera présentée par la suite est un outil d'analyse-conception issu des résultats des expérimentations menées dans le cadre de ces travaux. Elle peut être utilisée comme dispositif de guide pour l'interprétation de modalités de visite à l'aide d'un appareil numérique et/ou pour la préparation d'un dispositif de visite dans la phase de conception.

8.6.1.1 Modèle d'annotation heuristique

Il s'agit d'un modèle d'annotation heuristique (simplifié) pour le traitement des rendus des expériences de visite ou de la préparation de processus de conception et création de dispositifs de médiation (urbaine). Son utilisation peut donner une entrée exploitable afin d'adapter/améliorer l'expérience de visite des individus et/ou d'anticiper des modalités d'usage de dispositifs socio-techniques impliqués dans l'appropriation ou la représentation de l'espace pratiqué.

Ce modèle inclut ainsi des éléments d'analyse abordés dans ces travaux de thèse comme suit :

- 4 dimensions : technique (dispositif), sociale (usage), sémio-pragmatique (construction de sens) et « topophanique » (la/les manière(s) comment l'espace nous apparaît). Il s'agit ici d'identifier la/les dimension(s) à inclure pour l'analyse/la conception de dispositifs de visite.
- 3 typologies : amplifiée, émotive-sensorielle et séquentielle. Elles sont issues du regroupement de 13 profils (de visite) et deviennent un guide non-exhaustive de lecture de pratiques dans un espace urbain médié. Ces typologies peuvent être prologées ou confrontées en fonction des expérimentations prévues et des études de cas choisis.

dispositifs de visite et témoignages médiés

- Le choix d'une représentation graphique (que dans le cas de ce travail de thèse est associée aux stratégies de visite), à partir des expérimentations menées. Ces représentations sont adaptables à d'autres cas d'étude auprès d'un public plus large et en fonction des variations des groupes à solliciter.
- Identification de catégories d'analyse/résultats issues des expériences préliminaires et du suivi des visites avec des applications mobiles. Dans le cadre de ces travaux de thèse, des catégories telles que « le lien entre les lieux et les usages » et « les médiateur·rice·s spontané·e·s de la ville » sont retrouvées à partir de l'analyse des expériences.

Il s'agit ici d'identifier des catégories à partir des expérimentations (suivi de parcours, visualisation des interfaces, interprétation de discours/pratiques) permettant de prolonger la compréhension conceptuelle des pratiques.

- Identification d'une/des étape(s) du processus ACRE (cf. figure 1) où la grille pourrait être utilisée comme outil (dans le cadre d'études similaires).
- Identification du protocole d'accompagnement en fonction des pratiques à analyser.
- Définition de nouvelles catégories proposées issues de concepts sollicités ou reconfigurés dans la progression de l'étude.

Ainsi, la grille simplifiée (tableau 88) donne un modèle à utiliser et adapter dans le cadre de l'analyse de pratiques dans l'espace urbain médié et/ou la conception de dispositifs de visite. Elle regroupe les apprentissages et les principaux résultats de cette recherche et rend compte également de son cheminement de sens. C'est un modèle issu des pratiques observées qui illustre la démarche méthodologique et expérimentale entreprise dans ces travaux.

8.6.1.2 Tableau récapitulatif

Tableau 88: Modèle de grille d'analyse-conception

Définition des objectif(s) de l'étude		- Analyser des pratiques (en situation de visite). - Conception de dispositifs numériques (médiation urbaine).
Étapes (à adapter en fonction des contextes et de cas d'étude)		Catégories et/ou exemples (issus des expérimentations de cette thèse)
1. Dimension(s)	Analyse	Technique : dispositif Sociale : usage et usager·ère·s.
	Conception	Sémio-pragmatique : construction de sens Topophanique : modalités d'apparition des espaces Autre : _____
2. Outil(s)	Analyse	Interfaces numériques (de visite) des applications mobiles Sites proposant des parcours en ligne/à distance
	Conception	Autre : _____
3. Identification de l'étape ou des étapes du processus ACRE (inscription en fonction des choix des points 1 et 2).		Analyse préalable
		Conception
		Réalisation
		Étude
4. Protocoles d'accompagnement adaptés		Enregistrement vidéo partiel des pratiques
		Entretiens post-parcours/visite
		Parcours commenté
		Autre : _____
5. Identification des motivations/actions/besoins		Liste des pratiques récurrentes et/ou de ses variations (Ex. zoomer, amplifier, arrêter, ressentir, etc.)
6. Identification de profils	À analyser	Ex. 13 profils de visite
	Pour la conception	(Nombre et variations en fonction de l'étude).
7. Identification des correspondances et typologies générales		Nombre en fonction de l'étude. Ex. Amplifiée, émotive-sensorielle et séquentielle.
8. Inclusion de nouvelles catégories		Prolongations théoriques justifiant les pratiques. Ex. « Individuation hodologique numérique »
9. Recréation des formes		Représentation graphique (comme outil d'analyse et/ou de conception).
10. Revenir aux objectifs et étapes du processus ACRE		Identification de modalités (stratégies de visite)
		Conception de dispositifs adaptés à un/des type(s) d'usager·ère·s en fonction des besoins.

8.6.1.3 *Dernier bilan : outils mixtes d'analyse*

Il est important de préciser que la validité de cette grille s'appuie sur les études de cas interrogés dans le cadre de cette thèse. Cela illustre le besoin méthodologique de cerner un domaine à analyser au sein du phénomène spatial (et de l'actualisation de l'espace lui-même) par les pratiques des individus.

Ces travaux de thèse proposent des outils mixtes d'analyse ainsi que des cheminements méthodologiques qui ont vocation à être appliqués dans d'autres contextes et cas d'étude de pratiques médiées : analyse d'interfaces numériques, d'applications mobiles, de parcours de visite par le biais d'un dispositif socio-technique ou des études de médiation urbaine qui impliquent l'interrogation des stratégies et modalités d'appropriation des lieux de la ville.

Les différentes propositions sont issues d'une remise en question sur les manières d'approcher les sujets et les objets d'étude. Les réflexions théoriques, associées aux pratiques expérimentales, mettent ainsi en évidence la possibilité de découvrir de nouvelles entrées de sens. Celles-ci permettent de continuer à interroger et confronter les études de dispositifs socio-techniques de médiation dans la ville.

Un autre cycle de l'analyse du phénomène spatial et de la prolongation du statut de l'espace médié se conclut ici. De nouvelles perspectives de cas d'expérimentation, des outils d'analyse combinés et des réflexions théoriques sont proposées. Celles-ci incluent les perspectives conceptuelles associées à l'étude de l'espace urbain médié. Elles sont mises à l'épreuve à travers la pratique expérientielle et permettent de reconnaître les limites et les ouvertures de sens pour appréhender l'espace pratiqué ainsi que ses nouvelles et futures compositions pour la médiation urbaine dans le domaine des SIC.

Conclusion générale

Cette thèse s'est développée au sein des réflexions sur des propositions de parcours (de visite) traversés et transformés par la conception, création et usage de dispositifs numériques. Les applications mobiles pour parcourir la ville, les balades sonores et les parcours (de visite de lieux) en ligne en font pleinement partie. L'étude ne peut se limiter aux seuls dispositifs techniques (technologiques) de visite car les médiations humaines (sollicitées ou spontanées) jouent un rôle. Ces médiations urbaines ont été observées et donc aussi été naturellement abordées afin d'explorer la perception et l'appropriation de l'espace par le biais (ou en absence) d'interfaces numériques.

Dans le cadre de cette recherche, l'espace virtuel, actualisé, numérisé, mis en scène en ligne, offre une expérience de visite mais aussi une expérience de (ré)appropriation des lieux. Cet espace ne remplace pas la valeur ou le statut de l'espace physique, qui est aussi symbolique. L'espace dit virtuel, donne la possibilité de composer, à partir des éléments et des temporalités établies (temporalités établies aussi bien par les concepteur·rice·s que les visiteur·euse·s), de nouvelles relations et de nouvelles significations.

Ces échanges font appel à un nouveau rapport à l'espace qui est infini. Il induit en effet des possibilités d'interaction avec les différents objets le caractérisant. Il engendre aussi des entrées de sens construites ou inscrites dans des choix institutionnels. Ces choix cherchent à mettre en relief ou à privilégier des éléments de sa composition et peuvent être considérés comme une forme d'éditorialisation afin de permettre au/à la visiteur·euse de « mieux » appréhender et objectiver le lieu avec le concours d'un guide.

L'ouverture de l'espace urbain à de prochaines compositions, évoquée dès l'introduction de cette thèse, est explorée et questionnée dans la confluence :

- d'un modèle théorique (issu des analyses de pratiques dans l'espace médié et par le biais de dispositifs de visite)
- et des propositions pratiques (de conception et d'analyse de résultats).

De cette manière, pour aider à la mise en place d'un dispositif dans un contexte de visite urbaine, cette thèse propose :

- la prise en compte de stratégies de visite comme entrée de conception et d'interprétation des pratiques des usager·ère·s.

dispositifs de visite et témoignages médiés

- la mise en place d'outils d'analyse mixtes pour aborder et rendre visibles les traces de la perception et représentation de la navigation (à distance/en ligne) et des visites (sur place/en situation écologique).

Cette démarche permet de compléter la définition et la mise en place des processus de conception, création et médiation de dispositifs de médiation urbaine. Dispositifs au sein desquels les usager·ère·s rendent compte de leur expérience d'interaction avec un espace médié.

Des points clés des démarches théoriques et méthodologiques sont ici mis en relief. Ils incluent la projection des analyses et des résultats de ces travaux et rendent compte des modalités et des transformations de l'étude des espaces médiés sollicités :

- La démarche exploratoire, entreprise au départ de cette recherche, convoque des références scientifiques diverses pour créer de nouvelles expériences à analyser. Cela permet d'inclure d'une part le dialogue entre les expériences, les pratiques et les ressentis de la perspective de la déambulation et, d'autre part, celles relatives à la conception, création et médiation de dispositifs de visite au sein d'une étude qualitative.
- Les résultats des études de cas, notamment les différentes manières de parcourir un même espace (et la représentation graphique de cette commobilité associée à l'appropriation du lieu) peuvent être inclus ou confrontés dans le cadre d'autres expériences de visite à l'aide de dispositifs socio-techniques numériques.
- Les lieux sont par nature sociaux. Leur configuration est construite à partir des représentations et des pratiques des personnes qui les traversent, les habitent, les interrogent et se les approprient. En ce sens, les lieux rendent compte des processus de création de liens et des réseaux sociaux qui permettent de les signifier et de les transformer par et dans leur pratique. Ces processus mettent en évidence des modalités d'appropriation des espaces et de la diversité de pratiques pour l'altérer. Ces dynamiques correspondent aux besoins individuels (intimes, subjectifs) et collectifs (associatifs et/ou institutionnels). Il s'agit alors des besoins pour dialoguer avec les espaces, les mettre en relief, les visibiliser ou bien les protéger et les renouveler – notamment dans le cas des lieux et des objets du patrimoine. Cela illustre que « *les rapports sociaux construisent des territoires symboliques, tout aussi réels et*

pertinents que les territoires matériels »¹²² et que, pour les rendre intelligibles, il est important d'étudier les différentes modalités pour les représenter.

Ainsi, cela implique la mise en place d'outils d'analyse permettant d'aborder les traces de ces nouvelles représentations. Celles-ci circulent et rendent compte des appartenances individuelles et collectives associées à la pratique de lieux et aux médiations inscrites.

- La mémoire et l'appartenance aux territoires jouent des rôles clés pour comprendre d'une part des modes de réappropriation des lieux et d'autre part leur prolongation par le biais de dispositifs de médiations (ou des initiatives sociales et associatives les impliquant).
- Les applications mobiles urbaines co-intègrent le corps du sujet et le corps de la ville. Elles impliquent une écriture et une lecture simultanées de la ville (Paveau, 2020). Cette simultanéité est complétée par la pratique effective du lieu médié – notamment par les stratégies de visite mises en place qui dessinent la façon dont les individus s'approprient l'espace, se déplacent et communiquent avec lui.
- Le terrain émerge dans l'enquête et dans la mutation du contexte où les pratiques sont interrogées et analysées (cf. 5.4 , p. 287). Les observations participantes réalisées et les témoignages sollicités lors des expériences (à distance et en situation écologique), ainsi que les commentaires et les rendus post-parcours, rendent compte des potentialités de la recreation de l'espace lui-même.
- L'aspect émotionnel des individus lors de la conception et/ou mise en place de parcours de visite dans la ville est à prendre en compte d'une part comme un élément clé pour la compréhension du sens accordé aux lieux et d'autre part de l'aspect sensible motivé par des pratiques en situation de visite urbaine à l'aide de dispositifs numériques. Il s'agit de s'intéresser d'une part à la conception de stratégies de médiation adaptées à un public sollicité et, d'autre part, d'accorder une importance à l'adaptation de dispositifs de visite et à l'identification d'éléments

122 Gaëtan Tremblay (2021). Conférence inaugurale : sur la piste des mutations communicationnelles à l'ère numérique. Une problématique des déplacements. Actes du congrès SFSIC 2021 : Sociétés, espace en mouvement. Page 18. URL : <https://www.sfsic.org/wp-inside/uploads/2022/04/actes-congres-sfsic-2021-grenoble.pdf>

déclencheurs pouvant motiver/solliciter un regard réflexif, un discours ou une action dans la progression de l'expérience avec l'espace médié (cf. 6.4.3 , p. 367).

- L'imaginaire et la subjectivité sont intimement liés à des aspects matériels, contextuels et paysagers (Mons, 2016). Le sens d'appartenance et l'émotion esthétique des lieux sont ainsi importants comme des entrées d'analyse qualitative des pratiques des lieux et de la compréhension des « topophanies » (cf. 8.1.3 , p. 445), notamment dans un registre communicationnel.
- Une approche communicationnelle des espaces médiés, au sein de la recherche/action, ainsi que la mise en relief des formes de représenter les pratiques spatiales, motive à entamer des cas d'étude qui incluent l'adaptation et la transformation des usages associés aux dispositifs socio-techniques. Le choix de cas d'études plus spécifiques rend possible une meilleure distinction des pratiques médiées en situation de visite.
- Le prolongement des réflexions et de propositions sur de nouvelles compositions de l'espace urbain, au sein du registre de la commobilité, permettent ainsi d'accorder une importance aux variations de son statut et à celles de la pratique effective des individus. Ces derniers reconfigurent en permanence l'espace urbain à partir de leur processus d'appropriation des dispositifs de médiation disponibles pour parcourir les lieux.

Ainsi, le sens des lieux est attribué et reconfiguré d'une part par les individus et les groupes sociaux et d'autre part par les traces des pratiques qui constituent l'expérience de commobilité. Ces traces potentialisent la création et la recreation des formes et des signifiants. Ceux-ci rendent compte de contextes et de publics d'inscription variés et polysémiques.

Les analyses sur les dispositifs numériques de visite et ses possibles médiations font appel d'une part à l'identification de besoins des pratiquantes des espaces. D'autre part à l'adéquation d'outils d'analyse permettant d'intégrer les traces (ou de justifier leur absence ou inintelligibilité) dans la pratique de l'espace urbain médié.

Enfin, les dispositifs de visite et les témoignages médiés à l'ère de parcours commobiles deviennent des entrées pertinentes pour continuer à interroger le

phénomène spatial. Ils intègrent un champ d'étude scientifique en évolution et transformation au sein des sciences de l'information et de la communication.

L'étude de cas pratiques de visite urbaine, pour aborder et analyser les transformations des lieux et des territoires, ainsi que le statut de l'espace altéré, permet de faire le suivi des indices et des traces d'inscription concrètes des pratiquant·e·s des espaces. Il est possible ainsi de rendre visibles certaines des spécificités des espaces interrogés.

De nouvelles perspectives conceptuelles et d'analyse ressortent et permettent d'aborder la reconfiguration des pratiques urbaines médiées, ainsi que le rôle des DISTIC (Dispositifs Socio-Techniques d'information et de communication) pour l'intelligibilité du sens des lieux de la ville et la conception de nouveaux dispositifs de visite.

Bibliographie

- AGAMBEN, Giorgio, 2014. *Qu'est-ce qu'un dispositif ?* Paris : Payot et Rivages. ISBN 978-2-7436-2868-0.
- APPEL, Violaine, BOULANGER, Hélène et MASSOU, Luc, 2010. *Les dispositifs d'information et de communication. Concept, usages et objets*. Culture&Communication. Bruxelles : Éditions De Boeck Université. ISBN 978-2-8041-6242-9.
- ARMANO, Emiliana, MAZALI, Tatiana et TELI, Maurizio, 2021. Pandemic city. Hypothèses et interprétations pour une enquête sur les dualismes de l'espace urbain. CAVAZZINI, Andrea (trad.), *Cahiers du GRM. publiés par le Groupe de Recherches Matérialistes – Association* [en ligne]. 20 septembre 2021. N° 18. [Consulté le 27 janvier 2022]. DOI 10.4000/grm.3173. Disponible à l'adresse : <https://journals.openedition.org/grm/3173>
- AUGOYARD, Jean-François, 1979. *Pas à pas. Essai sur le cheminement quotidien en milieu urbain*. Paris : Éditions du Seuil. Espacements. ISBN 2-02-005170-2.
- AUGOYARD, Jean-François, 1991. Les qualités sonores de la territorialité humaine. [en ligne]. 1991. [Consulté le 28 mai 2020]. Disponible à l'adresse : <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-02104003>
- AUGOYARD, Jean-François, 2013. Entrer dans un espace sonore urbain et le qualifier. *Expérimenter et analyser un parcours de phénomènes sonores*. 2013. N° 8, pp. 14.
- BAILLY, Emeline, 2016. Les paysages urbains en mal d'émotions. *Carnets de géographes*. 28 août 2016. N° 9, pp. 19. DOI 10.4000/cdg.594.
- BAILLY, Emeline, 2018. Sentir le mouvement, éprouver la ville. *Vertigo - la revue électronique en sciences de l'environnement* [en ligne]. 5 décembre 2018. Vol. 18, n° 3. [Consulté le 19 janvier 2022]. DOI 10.4000/vertigo.22551. Disponible à l'adresse : <https://journals.openedition.org/vertigo/22551>
- BAKIS, Henry, 1997. Approche spatiale des technologies de l'information. *Revue Géographique de l'Est*. 1997. Vol. 37, n° 4, pp. 255-261. DOI 10.3406/rgest.1997.2333.
- BENJAMIN, Walter, 1989. *Paris, capitale du XIXe siècle: le livre des passages*. Paris : Éditions du Cerf. Passages. ISBN 978-2-204-03157-8.
- BESSE, Jean-Marc, 2004. Quatre notes conjointes sur l'introduction de l'hodologie dans la pensée contemporaine. In : *Les Carnets du paysage* [en ligne]. 2004. pp. 26. [Consulté le 17 janvier 2022]. Disponible à l'adresse : <https://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-00113334>
- BIGANDO, Eva, 2013. De l'usage de la photo elicitation interview pour appréhender les paysages du quotidien : retour sur une méthode productrice d'une réflexivité habitante. *Cybergeo: European Journal of Geography* [en ligne]. 17 mai 2013. [Consulté le 28 avril 2021]. DOI 10.4000/cybergeo.25919. Disponible à l'adresse : <http://journals.openedition.org/cybergeo/25919>

486 Donner du sens aux lieux à l'ère des parcours commobiles :
dispositifs de visite et témoignages médiés

- BLANCHET, Philippe, 2009. La réflexivité comme condition et comme objectif d'une recherche scientifique humaine et sociale. *Cahiers de sociolinguistique*. 2009. Vol. n° 14, n° 1, pp. 145-152.
- BONACCORSI, Julia, 2020. *Fantasmagories de l'écran : Nouvelles scènes de lecture 1980-2012*. Presses Univ. Septentrion. ISBN 978-2-7574-3182-5.
- BONACCORSI, Julia et JARRIGEON, Anne, 2014. Introduction : Visualisations urbaines et partage des représentations. *Communication & langages*. 2014. Vol. 180, n° 2, pp. 25-30. Cairn.info
- BONACCORSI, Julia et TARDY, Cécile, 2019. Analyser les données urbaines comme de nouvelles cultures de savoirs. *Questions de communication*. 2019. Vol. N° 36, n° 2, pp. 7-23.
- BONIN, Olivier, 2014. La carte, modèle analogique et calcul spatial. *Communication & langages*. 2014. Vol. 180, n° 2, pp. 47-61. Cairn.info
- BONNET, Daniel, 2014. Le réseau social comme espace d'individuation hodologique. Esquisse d'une hodologie des réseaux sociaux. *Sciences de la société*. 1 novembre 2014. N° 91, pp. 50-61. DOI 10.4000/sds.1061.
- BORDEAUX, Marie-Christine et RENAUD, Lise, 2012. Patrimoine « augmenté » et mobilité : Vers un renouvellement de l'expérience culturelle du territoire. *Interfaces numériques*. 2012. Vol. 1, n° 2, pp. 273-286. DOI 10.3166.
- BOUGENIES, Fanny, 2015. *Expérience de visite muséale for all* [en ligne]. phdthesis. Université de Valenciennes et du Hainaut-Cambrésis. [Consulté le 2 octobre 2022]. Disponible à l'adresse : <https://hal-uphf.archives-ouvertes.fr/tel-03360813>
- BOULLIER, Dominique, 2008. Le Web immersif. *Quaderni*. 2008. Vol. 66, n° 1, pp. 67-80. DOI 10.3406/quad.2008.1848.
- BOURDELOIE, Hélène et CHEVRET-CASTELLANI, Christine, 2019. *L'impossible patrimoine numérique. Mémoire & traces, Lormont, Le Bord de l'Eau*. [en ligne]. [Consulté le 24 août 2021]. Disponible à l'adresse : https://archivesic.ccsd.cnrs.fr/sic_02022497
- BREZINSKI, C., 2005. Géodésie, topographie et cartographie. *Bulletin de la Sabix. Société des amis de la Bibliothèque et de l'Histoire de l'École polytechnique*. 1 décembre 2005. N° 39, pp. 32-66. DOI 10.4000/sabix.525.
- CAQUARD, Sébastien et STEFANIE DIMITROVAS, 2017. Story Maps & Co. Un état de l'art de la cartographie des récits sur Internet/Story Maps & Co. The state of the art of online narrative cartography – Mappemonde. [en ligne]. 2017. N° 121. [Consulté le 16 avril 2020]. Disponible à l'adresse : http://mappemonde.mgm.fr/121_as1/
- CASTELLS, Manuel et DELAMARE, Philippe, 1998. *L'ère de l'information 1. La société en réseaux*. Paris : Fayard. <<L'>>ère de l'information. ISBN 978-2-213-60041-3.

- CAUNE, Jean, 2015. Pratiques culturelles et processus de communication. Quels savoirs scientifiques ? *Hermès, La Revue*. 4 juin 2015. Vol. n° 71, n° 1, pp. 272-280.
- CAUQUELIN, Anne, 2010. Parler du lieu. *Communications*. 2010. Vol. n° 87, n° 2, pp. 77-84.
- CERTEAU, Michel de, 1990. *L'invention du quotidien. 1. arts de faire*. Paris : Gallimard. folio essais, 146. ISBN 2-07-032576-8.
- CHASSERAY-PERALDI, Pauline et JEANNERET, Yves, 2019. Partout et nulle part : Le corps in absentia des dispositifs épiphoniques. In : GALINON-MELENEC, Béatrice (éd.), *L'Homme-trace : Des traces du corps au corps-trace* [en ligne]. Paris : CNRS Éditions. pp. 49-68. Sociologie. [Consulté le 14 février 2022]. ISBN 978-2-271-13035-8. Disponible à l'adresse : <http://books.openedition.org/editionscnrs/29842>
- CHAUMIER, Serge, KREBS, Anne et ROUSTAN, Mélanie, 2013. *Visiteurs photographes au musée* [en ligne]. La Documentation française. [Consulté le 5 septembre 2022]. Disponible à l'adresse : <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-00800968>
- CHELKOFF, Grégoire et LAROCHE, Sylvie, 2019. Cartophonies sensibles : la construction d'une mémoire sonore des lieux. In : FABUREL, Guillaume, GUIU, Claire, MERVANT-ROUX, Marie-Madeleine, TORGUE, Henry et WOLOSZYN, Philippe (éd.), *Soundspaces : Espaces, expériences et politiques du sonore* [en ligne]. Rennes : Presses universitaires de Rennes. pp. 203-214. Géographie sociale. [Consulté le 12 janvier 2022]. ISBN 978-2-7535-6399-5. Disponible à l'adresse : <http://books.openedition.org/pur/59692>
- CHOPIN, Cyrille, 2018. Cartographie numérique : Les story maps : un outil de narration cartographique innovant ? *Cartographie numérique* [en ligne]. 2018. [Consulté le 15 mai 2020]. Disponible à l'adresse : <http://cartonumerique.blogspot.com/2018/11/les-story-maps-un-outil-de-narration.html>
- COMPIÈGNE, Isabelle, 2010. Chapitre I. La société numérique. Quelles réalités ? *Petite bibliothèque*. 2010. pp. 7-18.
- DA LAGE, Emilie, 2012. Présentation de la méthodologie de recherche mise en œuvre pour analyser et comprendre les pratiques de collection et de médiation des collectionneurs d'objets de la Première et de la Seconde Guerre mondiale. In : Gellereau, Michèle (éd.), *Valoriser la mémoire des témoins et des collectionneurs d'objets des deux Guerres mondiales : médiation, communication et interprétation muséales en Nord-Pas de Calais et Flandre occidentale - Rapport de synthèse*. [en ligne]. Lille, France. pp. 27-35. Disponible à l'adresse : Rapport accessible sur OAE https://oae.univ-fcomte.fr/content/fcomte/nZyKEf_sz
- DAVALLON, Jean, 1991. *L'image médiatisée : de l'approche sémiotique des images à l'archéologie de l'image comme production symbolique* [en ligne]. thesis. Paris, EHESS. [Consulté le 14 avril 2020]. Disponible à l'adresse : <http://www.theses.fr/1991EHES0305>
- DAVALLON, Jean, 2000. Le patrimoine : « une filiation inversée » ? *Espace Temps*. 2000. Vol. 74, n° 1, pp. 6-16. DOI 10.3406/espat.2000.4083.

488 Donner du sens aux lieux à l'ère des parcours commobiles :
dispositifs de visite et témoignages médiés

DAVALLON, Jean, 2006. *Le don du patrimoine, une approche communicationnelle de la patrimonialisation*. Paris : Lavoisier. Collection Communication, Médiation et Construits Sociaux sous la direction de Yves Jeanneret. ISBN 2-7462-1436-9.

DAVALLON, Jean, 2016. Penser le patrimoine selon une perspective communicationnelle. *Sciences de la société*. 31 décembre 2016. N° 99, pp. 15-29. DOI 10.4000/sds.5257.

DE WAAL, Martijn, 2014. *The City as Interface: How Digital Media are Changing the City*. Nai010 Publishers. ISBN 978-94-6208-050-8.

DEBORD, Guy, 1956. Théorie de la dérive. *Les Lèvres nues*. 1956. N° 9, pp. 2.

DECAUX, Bernard et GUINOT, Bernard, 1969. *La mesure du temps* [en ligne]. [Consulté le 23 février 2022]. Disponible à l'adresse : <https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k33637981>

DELEUZE, Gilles, 1985. *L'image-temps*. Paris : Editions de Minuit. Collection « Critique », 2. ISBN 978-2-7073-1047-7. PN1995 .D396 1985

DEMAILLY, Kaduna-Eve, MONNET, Jérôme, SCAPINO, Julie et DERAËVE, Sophie, 2021. *Dictionnaire pluriel de la marche en ville* [en ligne]. L'oeil d'or. [Consulté le 16 novembre 2021]. Critiques et cités. Disponible à l'adresse : <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-03346807>

DENIS, Michel, 2016. Espaces virtuels. In : *Petit traité de l'espace* [en ligne]. Wavre : Mardaga. pp. 251-266. PSY-Théories, débats, synthèses. ISBN 978-2-8047-0322-6. Disponible à l'adresse : <https://www.cairn.info/petit-traite-de-l-espace--9782804703226-p-251.htm> Cairn.info

DERNAT, Sylvain, BRONNER, Anne-Christine, DEPEAU, Sandrine, DIAS, Pierre, LARDON, SYLVIE et RAMADIER, Thierry, 2018. *Sociocognitive representations of geographical space* [en ligne]. Strasbourg, France. [Consulté le 21 avril 2020]. Disponible à l'adresse : <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01934636>

DE SOUZA E SILVA, Adriana, 2006. From Cyber to Hybrid: Mobile Technologies as Interfaces of Hybrid Spaces. *Space and Culture*. 1 août 2006. Vol. 9, n° 3, pp. 261-278. DOI 10.1177/1206331206289022.

DESPRÈS, Michel, LORD, Sébastien et NEGRON-POBLETE, Paula, 2019. (Re)placer la mobilité dans son contexte : le parcours commenté, un outil de recueil et d'analyse de données demobilité. *RTS - Recherche Transports Sécurité*. juin 2019. Vol. 2019, pp. 21p. DOI 10.25578/RTS_ISSN1951-6614_2019-07.

DESPRÈS-LONNET, Marie, 2012a. La dématérialisation comme délocalisation du contexte interprétatif. *Communication & langages*. 2012. Vol. 173, n° 3, pp. 101-111. DOI 10.4074/S0336150012013075. Cairn.info

DESPRÈS-LONNET, Marie, 2012b. Médiations des lieux de médiations. *Communication & langages*. 2012. Vol. 173, n° 3, pp. 43-48. DOI 10.4074/S0336150012013038. Cairn.info

- DESPRÉS-LONNET, Marie, 2014. La documentation photographique d'un site culturel, fabrique d'atopies. *Communication & langages*. 2014. Vol. 180, n° 2, pp. 31-46. Cairn.info
- DE VRIES, Imar, 2009. *The vanishing points of mobile communication*. Amsterdam : Amsterdam University Press. ISBN 978 90 4850 666 8.
- DI MÉO, Guy, 2010. Subjectivité, socialité, spatialité : le corps, cet impensé de la géographie. *Annales de géographie*. 2010. Vol. 675, n° 5, pp. 466-491. DOI 10.3917/ag.675.0466. Cairn.info
- DOMENGET, Jean-Claude, 2013. La fragilité des usages numériques. *Les Cahiers du numérique*. 2013. Vol. 9, n° 2, pp. 47-75. DOI 10.3166/LCN.9.2.47-75.
- DOMENGET, Jean-Claude, LARROCHE, Valérie et PEYRELONG, Marie-France, 2015. Reconnaissance et temporalités. In : JEAN-CLAUDE DOMENGUET, Valérie Larroche et Marie-France Peyrelong (éd.), *Reconnaissance et temporalités. Une approche info-communicationnelle* [en ligne]. L'Harmattan. pp. 15-33. Communication et civilisation. [Consulté le 14 décembre 2020]. Disponible à l'adresse : <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01514311>
- DOMENGET, Jean-Claude, MIÈGE, Bernard et PÉLISSIER, Nicolas, 2017. Temps et temporalités en information-communication : des concepts aux méthodes. *Temps et temporalités en information-communication*. 2017. pp. 194.
- FABRE, Isabelle, 2012. Médiation documentaire et culturelle dans le musée. *Communication & langages*. 2012. Vol. 173, n° 3, pp. 83-99. DOI 10.4074/S0336150012013063. Cairn.info
- FABUREL, Guillaume, GUIU, Claire, MERVANT-ROUX, Marie-Madeleine, TORQUE, Henry et WOLOSZYN, Philippe, 2015. *Soundspaces : Espaces, expériences et politiques du sonore*. Rennes : PU Rennes. ISBN 978-2-7535-3460-5.
- FLOCH, Jean Marie, 2002. Êtes-vous arpenteur ou somnambule ? In : *Sémiotique, marketing et communication. Sous les signes, les stratégies* [en ligne]. Presses Universitaires de France. pp. 19-47. Formes sémiotiques. [Consulté le 21 janvier 2022]. Disponible à l'adresse : <https://www.cairn.info/semiotique-marketing-et-communication--9782130525363-page-19.htm>
- FOGEL, Jean-François et PATINO, Bruno, 2013. *La condition numérique*. Grasset&Fasquelle. Paris. ISBN 978-2-246-76801-2.
- FONTANILLE JACQUES, 2004. *Soma & séma : figures du corps*. Paris : Maisonneuve & Larose. Dynamiques du sens. ISBN 978-2-7068-1823-3.
- FONTANILLE, Jacques, 2015. *Pratiques sémiotiques*. Presses Universitaires de France. ISBN 978-2-13-073994-4.
- FOUCAULT, Michel, 2004. « Des espaces autres ». *Empan*. 2004. Vol. 54, n° 2, pp. 12-19.

490 Donner du sens aux lieux à l'ère des parcours commobiles :
dispositifs de visite et témoignages médiés

- FOURNOUT, Olivier, 2009. La matrice relationnelle Du diatexte à l'anthropologie de la communication. *Communication & langages*. 2009. Vol. 162, n° 4, pp. 29-48. DOI 10.4074/S0336150009004025.
- FRAU-MEIGS, Divina, 2011. *Penser la société de l'écran : dispositifs et usages*. Paris : Presses Sorbonne nouvelle. Les fondamentaux de la Sorbonne nouvelle. ISBN 978-2-87854-512-8.
- GARCIN-MARROU, Isabelle, 2018. Espace public et production de l'information. *Études de communication. langages, information, médiations*. 1 juin 2018. N° 50, pp. 129-146. DOI 10.4000/edc.7615.
- GAWIN, Geoffroy, 2017. *Les évolutions des médiations testimoniales dans différents musées de la Résistance : du présentiel à l'audiovisuel - Volume 1*. Villeneuve d'Acq : Lille 3.
- GENTÈS, Annie et JUTANT, Camille, 2011. Resumen. *Communication langages*. 2011. Vol. 168, n° 2, pp. 97-111.
- GILLET, Alexandre, 2006. Dérives atopiques. *Espacestems* [en ligne]. 8 mai 2006. Disponible à l'adresse : <https://www.espacestems.net/articles/derives-atopiques/>
- GRANJON, Fabien, 2011. Abstract. *Communications*. 2011. Vol. 88, n° 1, pp. 67-74.
- GREENFIELD, Adam, 2007. *Every[ware]: la révolution de l'ubimedia*. FYP editions. ISBN 978-2-916571-00-3.
- GRIFFOND-BOITIER, Anne, MARIANI-ROUSSET, Sophie et LITOT, Florian, 2021. Un outil pour saisir les représentations sociocognitives de l'espace végétal en ville. *Cybergeog: European Journal of Geography* [en ligne]. 9 décembre 2021. [Consulté le 19 janvier 2022]. DOI 10.4000/cybergeog.37842. Disponible à l'adresse : <https://journals.openedition.org/cybergeog/37842>
- GROSJEAN, Michèle, THIBAUD, Jean-Paul et AMPHOUX, Pascal (éd.), 2001. *L'espace urbain en méthodes*. Marseille : Parenthèses. Collection Eupalinos. ISBN 978-2-86364-624-3. HT151 .E757 2001
- GWIAZDZINSKI, Luc, 2009. Chronotopies - L'événementiel et l'éphémère dans la ville des 24 heures (Chronotopia - The happening and the ephemeral in the 24 hour city). *Bulletin de l'Association de Géographes Français*. 2009. Vol. 86, n° 3, pp. 345-357. DOI 10.3406/bagf.2009.2679.
- HAAS, Valérie, 2004. Les cartes cognitives : un outil pour étudier la ville sous ses dimensions socio-historiques et affectives. *Bulletin de psychologie, Groupe d'étude de psychologie*. 2004. Vol. 57, n° 6, pp. 15.
- HALBWACHS, Maurice, 1997. *La Mémoire collective*. Paris : Albin Michel. ISBN 978-2-226-19889-1.
- HAMIDA, Karim Ben, 2016. Cyborg vs Inforg : quel modèle d'évolution humaine dans la société de l'information ? *Sociétés*. 4 octobre 2016. Vol. 131, n° 1, pp. 87-95.

- HOYAUX, André-Frédéric, 2002. Entre construction territoriale et constitution ontologique de l'habitant : Introduction épistémologique aux apports de la phénoménologie au concept d'habiter. *Cybergeo : European Journal of Geography* [en ligne]. 29 mai 2002. [Consulté le 26 avril 2020]. DOI 10.4000/cybergeo.1824. Disponible à l'adresse : <http://journals.openedition.org/cybergeo/1824>
- IDJÉRAOUI-RAVEZ, Linda, 2012. *Le témoignage exposé. Du document à l'objet médiatique*. Paris : L'Harmattan. Communication et civilisation. ISBN 978-2-296-99616-8.
- JACOBS, Bénédicte, 2014. Flânographier l'espace : pour une poétique computationnelle de saisie de l'expérience Urbaine. . 2014. pp. 20.
- JEANNERET, Yves, 2008. *Penser la trivialité. Volume 1 : La vie triviale des êtres culturels*. Paris : Hermès-Lavoisier, coll. Communication, médiation et construits sociaux.
- JEANNERET, Yves, 2013. Faire trace : un dispositif de représentation du social. *Intellectica*. 2013. Vol. 59, n° 1, pp. 41-63. DOI 10.3406/intel.2013.1085.
- JEANNERET, Yves, 2014. *Critique de la trivialité. Les médiations de la communication, enjeu de pouvoir*. Paris.
- JEANNERET, Yves, 2019a. L'urbanité, c'est là et ça va donner. *Questions de communication*. 2019. Vol. N° 36, n° 2, pp. 25-42.
- JEANNERET, Yves, 2019b. Complexité de la notion de trace : De la traque au tracé. In : GALINON-MELENEC, Béatrice (éd.), *L'Homme trace : Perspectives anthropologiques des traces contemporaines* [en ligne]. Paris : CNRS Éditions. pp. 59-86. CNRS Sociologie. [Consulté le 22 février 2022]. ISBN 978-2-271-13008-2. Disponible à l'adresse : <http://books.openedition.org/editions-cnrs/16683>
- JOUËT, Josiane, 2000. Retour critique sur la sociologie des usages. *Réseaux. Communication - Technologie - Société*. 2000. Vol. 18, n° 100, pp. 487-521. DOI 10.3406/reso.2000.2235.
- JUNG, Carl Gustav, 1973. « *Ma vie* » : *souvenirs, rêves et pensées*. Nouvelle édition revue et augmentée d'un index. Paris : Gallimard. Collection Témoins. ISBN 978-2-07-023503-2.
- LABOUR, Michel, 2011. *Université Lille Nord de France École doctorale 473-SHS Laboratoire Design Visuel et Urbain Equipe d'Accueil 2445 MEDIA-REPERES. Une méthode pour l'explicitation des construits de sens au visionnage* [en ligne]. thesis. Université de Valenciennes et du Hainaut-Cambrésis, UVHC, (France). [Consulté le 30 avril 2020]. Disponible à l'adresse : <https://tel.archives-ouvertes.fr/tel-01248143>
- LAMBERT, Emmanuelle, JULIA, Jean-Thierry et DERAMOND, Julie, 2015. La ville en live . Itinéraires numériques et artistiques à travers le patrimoine urbain. *Études de communication*. 2015. Vol. 45, n° 2, pp. 113-128. Cairn.info
- LAMBOUX-DURAND, Alain, 2016a. *Production et usage de l'audiovisuel en contexte scientifique - Les témoignages pour des lieux d'exposition* [en ligne]. Éditions Universitaires Européennes. [Consulté le 31 janvier 2022]. Disponible à l'adresse : <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-03161909>

492 Donner du sens aux lieux à l'ère des parcours commobiles :
dispositifs de visite et témoignages médiés

LAMBOUX-DURAND, Alain, 2016b. Enregistrement et diffusion numérique de témoignages. *Les Cahiers du numérique*. 14 septembre 2016. Vol. 12, n° 3, pp. 51-74.

LAMBOUX-DURAND, Alain, 2017. Understanding audiovisual biases for an appropriate scientific analysis of recorded situations. In : *Applying visual methods to digital communication / Los métodos visuales aplicadas a la comunicación digital / Les méthodes visuelles appliquées à la communication numérique* [en ligne]. [Consulté le 27 avril 2020]. Disponible à l'adresse : <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01943772>

LAMBOUX-DURAND, Alain et BOUCHEZ, Pascal, 2017. Mémorisation audiovisuelle et usages de témoignages sur des objets de guerre. In : *GELLEREAU, Michèle (éd.), Témoignages et médiation sur les objets de guerre en musée*. Villeneuve d'Ascq, France : Presses universitaires du Septentrion. pp. 125-146. ISBN ISBN 978-2-7574-1490-3.

LAMIZET, Bernard, 1997. *Dictionnaire encyclopédique des sciences de l'information et de la communication*. Paris : Ellipses. ISBN 978-2-7298-4766-1.

LAMIZET, Bernard, 1999. *La médiation culturelle*. Paris : L'Harmattan. ISBN 978-2-7384-8644-8.

LAMIZET, Bernard, 2002. *Le sens de la ville*. Paris : L'Harmattan. ISBN 978-2-296-29387-8.

LAMIZET, Bernard, 2006. *Sémiotique de l'événement*. Paris : Lavoisier. ISBN 978-2-7462-1437-8.

LAMIZET, Bernard, 2007. La polyphonie urbaine : essai de définition. *Communication et organisation*. 1 décembre 2007. N° 32, pp. 14-25. DOI 10.4000/communicationorganisation.1141.

LAUDATI, Patrizia, 2013a. Construits de sens urbains par fragments diachroniques. In : *LELEU-MERVIEL, BOULEKBACHE-MAZOUZ, S. & et H. (EDS) (éd.), Recherches en Design. Processus de conception, écriture et représentations* [en ligne]. ISTE Editions, Hermes Sciences Publishing Ltd. pp. 89-98. [Consulté le 17 novembre 2021]. Disponible à l'adresse : <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01811751>

LAUDATI, Patrizia, 2013b. ID 2314972 : *Une approche plurielle de la réception urbaine (A Plural Approach of the Urban Reception Process)* [en ligne]. SSRN Scholarly Paper. Rochester, NY : Social Science Research Network. [Consulté le 5 octobre 2020]. Disponible à l'adresse : <https://papers.ssrn.com/abstract=2314972>

LAUDATI, Patrizia, 2016. Urbanités hybrides: nouveaux savoirs et savoir-faire. In : *CRISTINA BOGDAN, Béatrice Fleury et Jacques Walter (éd.), Patrimoine, création, culture: à l'intersection des dispositifs et des publics*. [en ligne]. L'Harmattan. pp. 157-169. [Consulté le 5 octobre 2020]. Disponible à l'adresse : <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01811757>

- LAUDATI, Patrizia et BOULEKBACHE, Hafida, 2013. Prospectives urbaines : de la connaissance des villes aux stratégies d'action. In : SANSON, Pascal (éd.), *Les arts de la ville dans le projet urbain : Débat public et médiation* [en ligne]. Tours : Presses universitaires François-Rabelais. pp. 21-33. Perspectives Villes et Territoires. [Consulté le 17 novembre 2021]. ISBN 978-2-86906-316-7. Disponible à l'adresse : <http://books.openedition.org/pufr/135>
- LAUDATI, Patrizia, LAOUSSE, Dominique et ZREIK, Khaldoun, 2014. *Introduction Mobilité et parcours hybrides*. ISBN 979-10-90094-16-1.
- LAUDATI, Patrizia et MENASSEL, Mei, 2015. Les dispositifs numériques " créatifs " comme outils de médiation dans l'espace urbain. In : BONACCORSI, J., BOURDAA, RAICHVARG, M. & et D. (DIR) (éd.), *Arts et Créations au prisme des TIC*. [en ligne]. L'Harmattan. pp. 161-171. [Consulté le 28 avril 2020]. Disponible à l'adresse : <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01811753>
- LAVABRE, Marie-Claire, 2000. Usages et mésusages de la notion de mémoire. *Critique internationale*. 2000. Vol. 7, n° 1, pp. 48-57. DOI 10.3406/criti.2000.1560.
- LE MAREC, Joëlle, 2002. Situations de communication dans la pratique de recherche : du terrain aux composites. *Études de communication. langages, information, médiations*. 1 décembre 2002. N° 25, pp. 15-40. DOI 10.4000/edc.831.
- LEFEBVRE, Henri, 1986. *La production de l'espace*. Paris : Anthropos. ISBN 978-2-7157-1046-7.
- LELEU-MERVIEL, Sylvie, 1996. *La scénistique. Méthodologie pour la conception de documents en media multiples suivant une approche qualité*. [en ligne]. Thèse/HDR. Sciences de l'Information et de la Communication. Paris : Université Paris VIII Vincennes-Saint Denis. [Consulté le 21 juillet 2022]. Disponible à l'adresse : <https://tel.archives-ouvertes.fr/tel-00660099>
- LELEU-MERVIEL, Sylvie, 2003. Les désarrois des "Maîtres du sens" à l'ère du numérique. In : HERMÈS (éd.), *Hypertextes, hypermédias. Créer du sens à l'ère numérique. H2PTM'03* [en ligne]. Lavoisier. pp. 17-34. [Consulté le 14 janvier 2022]. Disponible à l'adresse : <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-00467743>
- LELEU-MERVIEL, Sylvie, 2013. Traces, information et construits de sens. 65 Déploiement de la trace visuelle de la rétention indicielle à l'écriture. *Intellectica*. 2013. Vol. 59, n° 1, pp. 65-88. DOI 10.3406/intel.2013.1086.
- LEWIN, Kurt, 1936. *Principles of Topological Psychology*. McGraw-Hill.
- LUCAS, Jean-François, 2012. Interactions et réalité mixte dans la ville hybride. In : Zreik Khaldoun (sous la dir.), *HyperUrbain 3 : Villes hybrides et enjeux de l'aménagement des urbanités numérique, Actes de colloque*. Europa Production. pp. 20.
- LYNCH, Kevin, 1972. *What time is this place ?* Cambridge (Mass.) London : the MITPress. ISBN 978-0-262-12061-6.
- LYNCH, Kevin Andrew, 1969. *L'image de la cité*. Paris : Dunod. Aspects de l'urbanisme.

494 Donner du sens aux lieux à l'ère des parcours commobiles :
dispositifs de visite et témoignages médiés

LYNCH, Kevin et RIVKIN, Malcolm, 1959. *A Walk Around the Block*. Landscape.

MANOVICH, Lev, 2010. What is Visualization ? [en ligne]. 2010. [Consulté le 14 avril 2020]. Disponible à l'adresse : <http://www.manovich.net>

MARIANI-ROUSSET, Sophie, 1992. *Les parcours d'expositions : une situation de communication. Du comportement à la construction du sens*. Thèse de doctorat. Psychologie. Lyon : Université Lumière - Lyon 2.

MARIANI-ROUSSET, Sophie, 2002. Espace public et publics d'expositions. Les parcours : une affaire à suivre. In : *Grosjean, M. et Thibaud, J.-P. (dir.) Espace urbain en méthodes*. Parenthèses. Marseille. pp. 29-44. Eupalinos.

MARIANI-ROUSSET, Sophie, LAMBOUX-DURAND, Alain et MARTÍNEZ AGUDELO, Laura Sofía, 2020. Le patrimoine et les applications mobiles : dispositifs de visite en Bourgogne-Franche-Comté, France. In : *Rencontres interprofessionnelles patrimoine, numérique et participation : conception, fonctionnement et usages des dispositifs numériques participatifs relatifs au patrimoine* [en ligne]. Charleroi, Belgium. mars 2020. [Consulté le 25 février 2022]. Disponible à l'adresse : <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-03540100>

MARIN LOUIS, 1994. *De la représentation*. Paris : EHESS Gallimard Seuil. Hautes études. ISBN 978-2-02-022187-0.

MARTIN, Jean-Yves, 2006. Une géographie critique de l'espace du quotidien. L'actualité mondialisée de la pensée spatiale d'Henri Lefebvre. *Articulo - Journal of Urban Research* [en ligne]. 1 décembre 2006. N° 2. [Consulté le 12 janvier 2022]. DOI 10.4000/articulo.897. Disponible à l'adresse : <https://journals.openedition.org/articulo/897>

MARTÍNEZ AGUDELO, Laura Sofía, 2019. Dispositifs de visite et représentations spatiales : le cas des applications mobiles. In : *Troisièmes Journées Cartotête* [en ligne]. Besançon. 17 octobre 2019. [Consulté le 9 mars 2021]. Disponible à l'adresse : <https://hal-univ-fcomte.archives-ouvertes.fr/hal-03154534>

MARTÍNEZ AGUDELO, Laura Sofía, 2020. Dispositifs de visite : le cas des applications mobiles et des parcours urbains en ligne. In : *Colloque Scientifique International Ludovia 2020 : « Injonctions numériques : entre techno-enthousiasme et pratiques collectives »* [en ligne]. Ax-les-Thermes. 24 août 2020. [Consulté le 6 janvier 2022]. Disponible à l'adresse : <https://hal-univ-fcomte.archives-ouvertes.fr/hal-03503468>

MARTÍNEZ AGUDELO, Laura Sofía, 2021a. Dispositifs numériques : profils d'usage et modes d'appropriation du lieu. In : *Méthodes visuelles en SHS : de la captation à la diffusion des résultats. Données, méthodes, résultats, valorisation* [en ligne]. Ténérife. 9 décembre 2021. [Consulté le 6 janvier 2022]. Disponible à l'adresse : <https://hal-univ-fcomte.archives-ouvertes.fr/hal-03503488>

- MARTÍNEZ AGUDELO, Laura Sofía, 2021b. Dispositifs numériques de visite et carte mentale. In : *TRANSCRIPT, Cartes mentales : entre transcription mémorielle et projection symbolique* [en ligne]. Paris, France : Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne - ANR CORES. mai 2021. [Consulté le 6 janvier 2022]. Disponible à l'adresse : <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-03503477>
- MARTÍNEZ AGUDELO, Laura Sofía, 2022a. Dispositifs de visite et représentations spatiales. *Mappemonde. Revue trimestrielle sur l'image géographique et les formes du territoire* [en ligne]. 7 novembre 2022. N° 134. [Consulté le 31 octobre 2022]. DOI 10.4000/mappemonde.7965. Disponible à l'adresse : <https://journals.openedition.org/mappemonde/7965>
- MARTÍNEZ AGUDELO, Laura Sofía, 2022b. *Dispositifs numériques de visite et carte mentale* [en ligne]. avril 2022. [Consulté le 16 mai 2022]. Disponible à l'adresse : <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-03640754>
- MARTÍNEZ AGUDELO, Laura Sofía, MARIANI-ROUSSET, Sophie et CHAUVIN-VILENO, Andrée, 2017. *Les traces d'une ville : mise en mots et images de l'espace urbain bisontin par des étudiants étrangers* [en ligne]. Mémoire de master 1 : Sciences du langage. Discours, Texte, Communication. Besançon : Université de Franche-Comté. Disponible à l'adresse : <http://www.sudoc.fr/233988041>
- MARTÍNEZ AGUDELO, Laura Sofía, MARIANI-ROUSSET, Sophie et CHAUVIN-VILENO, Andrée, 2018. *L'appropriation subjective et sociale de l'espace urbain par des étudiants en mobilité* [en ligne]. Mémoire de master 2 : Sciences du langage. Analyse du discours. Besançon : Université de Franche-Comté. Disponible à l'adresse : <http://www.sudoc.fr/235883808>
- MELLOT, Sandra, 2016. Les dispositifs exploratoires de la ville (dé)font-ils les nouveaux explorateurs ? *Sciences du Design*. 23 juin 2016. Vol. n° 3, n° 1, pp. 79-91.
- MERLEAU-PONTY MAURICE, 1945. *Phénoménologie de la perception*. 3e édition. Paris : Gallimard. Bibliothèque des idées.
- MERLEAU-PONTY, Maurice, 2013. *La structure du comportement* [en ligne]. Presses Universitaires de France. [Consulté le 21 février 2022]. ISBN 978-2-13-062018-1. Disponible à l'adresse : <https://www.cairn.info/la-structure-du-comportement--9782130620181.htm>
- MERZEAU, Louise, 2012. La médiation identitaire. *Revue française des sciences de l'information et de la communication* [en ligne]. 6 juillet 2012. N° 1. [Consulté le 25 août 2021]. DOI 10.4000/rfsic.193. Disponible à l'adresse : <http://journals.openedition.org/rfsic/193>
- MERZEAU, Louise, 2014. Le flâneur impatient. *Medium*. 23 octobre 2014. Vol. N° 41, n° 4, pp. 20-29.

496 Donner du sens aux lieux à l'ère des parcours commobiles :
dispositifs de visite et témoignages médiés

- MILLETTE, Mélanie, MILLERAND, Florence, MYLES, David et LATZKO-TOTH, Guillaume, 2020. *Méthodes de recherche en contexte numérique : une orientation qualitative* [en ligne]. Les Presses de l'Université de Montréal. Montréal. Libre accès, PUM. ISBN 978-2-7606-4250-8. Disponible à l'adresse : https://www.pum.umontreal.ca/catalogue/methodes_de_recherche_en_contexte_numerique
- MITROPOULOU, Eleni, 2017. Écrans interactifs, promesses d'interaction. *Interfaces numériques*. 12 décembre 2017. Vol. 1, n° 1, pp. 90-90. DOI 10.25965/interfaces-numeriques.136.
- MOLLENKOPF, John H. et CASTELLS, Manuel, 1991. *Dual City: Restructuring New York*. Russell Sage Foundation. ISBN 978-1-61044-404-0.
- MONDZAIN, Marie-José et LAURET, Pierre, 2008. « Sans image, il n'y a pas de logos ». *Cahiers philosophiques*. 2008. Vol. 113, n° 1, pp. 52-63.
- MONS, Alain, 2016. Une ville émotionnelle : Mouvances de l'intime et agglomérations coexistentielles. In : CARMES, Maryse et NOYER, Jean-Max, *Devenirs urbains* [en ligne]. Paris : Presses des Mines. pp. 291-323. Territoires numériques. [Consulté le 20 janvier 2022]. ISBN 978-2-35671-448-0. Disponible à l'adresse : <http://books.openedition.org/pressesmines/2380>
- ORILLARD, Clément, 2014. Kevin Lynch et l'innovation dans les systèmes de visualisation urbaine. *Communication & langages*. 2014. Vol. 180, n° 2, pp. 63-77. Cairn.info
- PAGÈS, Dominique et PÉLISSIER, Nicolas, 2000. *Territoires sous influence*. 1. Paris [etc : l'Harmattan. Communication et civilisation. ISBN 978-2-7384-9220-3.
- PARMENTIER, Marc, 2018. Espace, mouvement et corps virtuels chez Merleau-Ponty. *Methodos. Savoirs et textes* [en ligne]. 1 janvier 2018. N° 18. [Consulté le 25 février 2022]. DOI 10.4000/methodos.5014. Disponible à l'adresse : <https://journals.openedition.org/methodos/5014>
- PAVEAU, Marie-Anne, 2019. Technographismes en ligne. Énonciation matérielle visuelle et iconisation du texte. *Corela. Cognition, représentation, langage* [en ligne]. 11 juin 2019. N° HS-28. [Consulté le 14 juillet 2022]. DOI 10.4000/corela.9185. Disponible à l'adresse : <https://journals.openedition.org/corela/9185>
- PAVEAU, Marie-Anne, 2020. L'iconisation du discours dans les urbanitécrans. Applications mobiles et photographies déictiques. In : *Regards croisés sur la communication et la trace numérique* [en ligne]. [Consulté le 14 juillet 2022]. Disponible à l'adresse : <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-03052848>
- PÉLISSIER, Nicolas, 2003. Le territoire, la plume et le réseau. *Questions de communication*. 1 juillet 2003. N° 3, pp. 231-243. DOI 10.4000/questionsdecommunication.7531.
- PELTIER, Claire, 2019. Hélène Bourdeloie, Christine Chevret-Castellani, L'Impossible patrimoine numérique ? Mémoire & traces. *Questions de communication*. 2019. Vol. N° 36, n° 2, pp. 378-380.

- PÉQUIGNOT, Julien, 2021. Le numérique comme objet intellectuel. *Interfaces numériques* [en ligne]. 25 avril 2021. Vol. 10, n° 1. [Consulté le 30 avril 2021]. DOI 10.25965/interfaces-numeriques.4510. Disponible à l'adresse : <https://www.unilim.fr/interfaces-numeriques/index.php?id=4510>
- PERRIAULT, Jacques, 2008. *La logique de l'usage: Essai sur les machines à communiquer*. Editions L'Harmattan. ISBN 978-2-296-19969-9.
- PÉTONNET, Colette, 1982. L'Observation flottante. L'exemple d'un cimetière parisien. *Homme*. 1982. Vol. 22, n° 4, pp. 37-47. DOI 10.3406/hom.1982.368323.
- PETROVA, Lilyana Valentinova, 2017. *Le Parcours Commobile. Des pratiques numériques en situation de mobilité : approches interdisciplinaires et visuelles de l'immersion* [en ligne]. Thèse de doctorat. Sciences de l'Information et de la Communication. Université Grenoble Alpes. [Consulté le 27 avril 2020]. Disponible à l'adresse : <https://hal.archives-ouvertes.fr/tel-02514420>
- PEYTARD, Jean, 1992. *De l'évaluation et de l'altération des discours : sémiotique, didactique, informatique*. Paris : Les Belles lettres. Syntagmes, 4. ISBN 978-2-251-60479-4.
- PIGNIER, Nicole et DROUILLAT, Benoît, 2004. *Penser le webdesign: Modèles sémiotiques pour les projets multimédias*. L'Harmattan. ISBN 978-2-7475-7078-7.
- PIVETEAU, Jean-Luc, 2010. Lieu et territoire : une consanguinité dialectique ? *Communications*. 2010. Vol. n° 87, n° 2, pp. 149-159.
- POINCARÉ, Henri, 1906. La relativité de l'espace. *L'Année psychologique*. 1906. Vol. 13, n° 1, pp. 1-17. DOI 10.3406/psy.1906.1285.
- PRADO, Patrick, 2010. Lieux et « délieux ». *Communications*. 2010. Vol. n° 87, n° 2, pp. 121-127.
- REGNAULT, Cécile, 2015. Cartes postales sonores. In : ROBERTO BARBANTI, Pierre Mariétan (éd.), *L'écoute du monde*. [en ligne]. Lucie Editions. [Consulté le 28 mai 2020]. Disponible à l'adresse : <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01315209>
- RÉNIER, Alain, 2008. Les espaces opérateurs de la sémosis architecturale. *Actes Sémiotiques*. 2008. Vol. 111, pp. XX-XX.
- RICŒUR, Paul, 1986. *Du texte à l'action. Essais d'herméneutique*. Paris : Seuil. ISBN 978-2-02-106820-7.
- ROBERT, Pascal, 2013. Pour une anthropologie du virtuel. *MEI - Médiation et information*. 2013. N° n°37, pp. 10.
- ROCCA, Fabio La, 2016. Introduction. *Sociétés*. 14 décembre 2016. Vol. n° 132, n° 2, pp. 5-7.
- RODIONOFF, Anolga, 2012. *Les territoires saisis par le virtuel*. Rennes : Presses universitaires de Rennes. Espaces et territoires. ISBN 978-2-7535-2002-8.

498 Donner du sens aux lieux à l'ère des parcours commobiles :
dispositifs de visite et témoignages médiés

- RODIONOFF, Anolga, 2013. *Les territoires du virtuel. Mondes de synthèse (MMORPG), univers virtuels (Second life), serious games, sites de rencontre...* Paris : L'Harmattan. MEI. Médiation et information. Revue internationale de communication, 37. ISBN 978-2-343-02374-8.
- SANSON, Pascal (éd.), 2013. *Les arts de la ville dans le projet urbain : Débat public et médiation* [en ligne]. Tours : Presses universitaires François-Rabelais. [Consulté le 17 novembre 2021]. Perspectives Villes et Territoires. ISBN 978-2-86906-316-7. Disponible à l'adresse : <http://books.openedition.org/pufr/116>
- SCHIELE, Bernard, 2018. Des fourmis, des papillons, des poissons, des sauterelles aux prises avec deux ethnologues de l'exposition. *Communication langages*. 5 septembre 2018. Vol. N° 196, n° 2, pp. 55-72.
- SCHMITT, Daniel, 2012. *Expérience de visite et construction des connaissances : le cas des musées de sciences et des centres de culture scientifique* [en ligne]. Thèse de doctorat. Sciences de l'Information et de la Communication. Université de Strasbourg. [Consulté le 2 août 2022]. Disponible à l'adresse : <https://tel.archives-ouvertes.fr/tel-00802163>
- SIBERTIN-BLANC, Guillaume, 2010. Pratiques de la ville et inconscient urbain : déplacements de l'utopie dans le discours critique de l'urbanisme. *Meta: Research in hermeneutics, phenomenology, and practical philosophy*. 2010. Vol. II, n° 2, pp. 29.
- SMYRNAIOS, Nikos, 2020. Le confinement n'a pas révolutionné l'espace public numérique, mais il a accéléré sa transformation. *La Revue des Médias* [en ligne]. 2020. [Consulté le 18 mai 2020]. Disponible à l'adresse : <http://larevuedesmedias.ina.fr/confinement-coronavirus-usages-numerique-medias-espace-public>
- SOUCHIER, Emmanuël, CANDEL, Etienne, GOMEZ-MEJIA, Gustavo et JEANNE-PERRIER, Valérie, 2019. *Le numérique comme écriture*. Armand Colin. Paris.
- SUNDARAM, Ravi, 2017. Vers une ville augmentée ? *Techniques & Culture. Revue semestrielle d'anthropologie des techniques*. 6 juin 2017. N° 67, pp. 150-153.
- SUTCLIFFE, Anthony, 1992. (Gabriel Dupuy) L'Urbanisme des réseaux : théories et méthodes. *FLUX Cahiers scientifiques internationaux Réseaux et Territoires*. 1992. Vol. 8, n° 9, pp. 60-61. DOI 10.3406/flux.1992.1648.
- THIBAUD, Jean-Paul, 2001. La méthode des parcours commentés. In : *Grosjean, Michèle; Thibaud, Jean-Paul. L'espace urbain en méthodes*. Marseille : Parenthèses. pp. 79-99.
- THIBURCE, Julien, 2018. *Le dialogisme urbain : de l'usage tacite des espaces publics aux formes d'appropriation narrative et affective de la ville* [en ligne]. phdthesis. Université de Lyon. [Consulté le 28 janvier 2022]. Disponible à l'adresse : <https://tel.archives-ouvertes.fr/tel-02059301>

- THOMAS, Rachel, 2009. Faire corps, prendre corps, donner corps aux ambiances urbaines. In : *Colloque international : Ambiencias Compartilhadas: cultura, corpo e linguagem. Ambiances en Partage : culture, corps et langage. Rio de Janeiro, 3-6 novembre 2009 [En ligne]* [en ligne]. 3 novembre 2009. pp. 1. [Consulté le 20 janvier 2022]. Disponible à l'adresse : <https://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-00596780>
- TONON, Hector, 2009. *Mémoires de Bregille (2e édition)*. Besançon : Cetre. ISBN 978-2-87823-196-0.
- TRELEANI, Matteo, 2017. *Qu'est-ce que le patrimoine numérique ? Une sémiologie de la circulation des archives*. Lormont : Le Bord de l'eau. UDPN. ISBN 978-2-35687-515-0.
- TROUCHE, Dominique, 2012. Le dispositif architectural comme médiation du passé. Le Centre de documentation de Günther Domenig à Nuremberg. *Communication & langages*. 2012. Vol. 173, n° 3, pp. 67-81. DOI 10.4074/S0336150012013051. Cairn.info
- TVERSKY, Barbara, 2003. Structures Of Mental Spaces: How People Think About Space. *Environment and Behavior*. 1 janvier 2003. Vol. 35, n° 1, pp. 66-80. DOI 10.1177/0013916502238865.
- URBAIN, Jean-Didier, 2010. Lieux, liens, légendes. *Communications*. 2010. Vol. n° 87, n° 2, pp. 99-107.
- URBAIN, Jean-Didier, 2012. Vers une sémiotique de la culture. De la mort au tourisme. *Communication & langages*. 2012. Vol. 173, n° 3, pp. 3-15. DOI 10.4074/S0336150012013014. Cairn.info
- URRY, John, 2005. Temporalités. In : *Sociologie des mobilités : Une nouvelle frontière pour la sociologie ?* [en ligne]. Paris : Armand Colin. pp. 111-134. Collection U. [Consulté le 31 janvier 2022]. Disponible à l'adresse : <https://www.cairn.info/sociologie-des-mobilites--9782200262792-page-111.htm>
- VALENTIN, Jérémie, 2007. TICs et la géographie : vers une « géographie 2.0 » ? *Netcom. Réseaux, communication et territoires*. 16 décembre 2007. N° 21-3/4, pp. 385-394. DOI 10.4000/netcom.2268.
- VERHOEFF, Nanna, 2012. *Mobile Screens: The Visual Regime of Navigation* [en ligne]. Amsterdam University Press. [Consulté le 17 février 2021]. ISBN 978-90-8964-379-7. Disponible à l'adresse : <https://library.oapen.org/handle/20.500.12657/34549>
- VERÓN, Eliseo, 1987. *La sémiosis sociale*. Saint-Denis : Presses Universitaires de Vincennes.
- VERÓN, Eliseo et LEVASSEUR, Martine, 1983. *Ethnographie de l'exposition : l'espace, le corps et le sens*. Paris : Bibliothèque Publique d'Information : Centre Georges Pompidou. ISBN 2-902706-19-7.
- VIAL, Stéphane, 2013. *L'être et l'écran* [en ligne]. Presses Universitaires de France. [Consulté le 31 mai 2021]. ISBN 978-2-13-062170-6. Disponible à l'adresse : <https://www.cairn.info/l-etre-et-l-ecran--9782130621706.htm>

500 Donner du sens aux lieux à l'ère des parcours commobiles :
dispositifs de visite et témoignages médiés

VIAL, Stéphane, 2016. Voir et percevoir à l'ère numérique. In : *Vivre par(mi) les écrans* [en ligne]. Les Presses du Réel. pp. 63-85. Perceptions. [Consulté le 12 juin 2020]. Disponible à l'adresse : <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01516807>

WALLON, Henri, 1942. *De l'acte à la pensée, essai de psychologie comparée*. Flammarion. Paris.

WATREMEZ, Anne, 2008. Vivre le patrimoine urbain au quotidien : pour une approche de la patrimonialité. *Culture & Musées*. 2008. Vol. 11, n° 1, pp. 11-36. DOI 10.3406/pumus.2008.1467.

WEBER, Pascale et DELSAUX, Jean, 2010. *De l'espace virtuel, du corps en présence*. Presses universitaires de Nancy. ISBN 978-2-8143-0009-5.

WOLOSZYN, Philippe, 2014. *Les hyperpaysages urbains : une approche géographique, sociolangagière et communicationnelle de l'espace sonore urbain*.

ZEITOUN, Jean, 2008. Du lieu au lien : représentation du territoire et espace numérique. *Quaderni*. 2008. Vol. 66, n° 1, pp. 41-50. DOI 10.3406/quad.2008.1845.

Annexes

Annexe 1 : Transcription de la première expérience de visite (application « Balades des gens célèbres »)

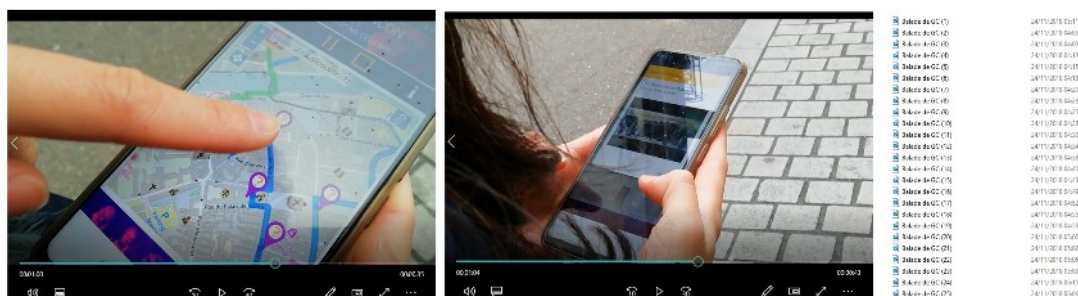


Figure 162: Captures d'écran - Enregistrement vidéo partiel de la première expérience de visite

- Date : 24/11 /2018
- Participante : Étudiante chinoise en master FLE, 25 ans
- Dispositif utilisé : Application Balades des gens célèbres à Besançon
- Protocole d'accompagnement : Enregistrement vidéo partiel, parcours commenté, prise de photos

Après le visionnage de 25 vidéos partielles, voici la sélection des extraits où la participante fait des commentaires précis sur l'expérience de visite.

La transcription des commentaires est présentée en ordre chronologique :

- *« C'était bien le premier point (église de la Madeleine), mais la vidéo était un peu longue, il y a beaucoup d'information, on parle de la vie de personnages, il y a des images aussi par rapport à quelques œuvres, j'avais déjà lu des informations sur ça dans des brochures touristiques ».*
- *« Rue du lycée ? Je suis jamais passée par cette rue. Je suis un peu perdue là, je dois faire des tours. Je pense qu'il fallait pas passer par ici mais plutôt par là-bas. On doit descendre et traverser de l'autre côté. Je pense que s'il y avait des flèches pour indiquer un petit peu plus le sens, je veux dire... des flèches dans la rue pour indiquer la direction, où aller concrètement, ça serait beaucoup plus facile... ».*

dispositifs de visite et témoignages médiés

- *« Ils ont parlé de la vie de Courbet et de comment il a commencé à dessiner et tout ça... J'ai vu beaucoup de peintures dans le musée de Beaux-Arts de cet artiste et juste maintenant que je le reconnais à partir des informations de l'application dans ce lieu... J'ai reconnu des peintures au musée avec ce qu'ils ont montré dans l'application, en fait je suis allée la semaine dernière au musée, c'était la réouverture et je reconnais maintenant ce qu'ils viennent de montrer dans la vidéo... Et je me souviens aussi qu'il y a aussi quelques arrêts de bus avec son nom, je n'avais jamais fait le lien ! Mais c'est le même, c'est lui ! Génial ! Je ne savais pas cette partie de l'histoire de ce personnage à Besançon... ».*
- *« Incroyable, je passe souvent par ici (vers Place Pasteur), mais jamais de ce côté (petite ruelle) et ça donne dans la même rue (Grande rue) ».*
- *« La plus grande difficulté pour moi ici, c'est que je ne sais pas dans quelle direction il faut continuer, j'aimerais qu'il y ait de l'affichage sur place associé à l'application pour mieux suivre le parcours » .*
- *« Il y a un arrêt de bus qui s'appelle Tristan Bernard, mais avant cette visite et ces infos, je ne connaissais pas son histoire.... Il y a beaucoup d'arrêts de tram et de bus qui sont nommés avec les noms de ces personnages, mais on n'est jamais conscient ou on sait pas qui c'est tel ou tel... C'est bien de l'apprendre, c'est important quand même... ».*
- *« La ligne verte sur la carte signale qu'on est passé par le bon endroit et fait le tracé de tous les points visités, j'aime bien ça, ça m'aide à me repérer mieux ! ».*
- *« Voilà, finalement un personnage que je connais... C'est Stendhal, parce que j'ai lu son roman Le rouge et le noir et avant de venir à Besançon je savais déjà qu'il y avait un lien avec cette ville et maintenant je confirme cette histoire... Ils expliquent le lien avec le Doubs, en plus on est en face du Palais de Justice, je ne savais pas qu'il se trouvait ici dans cet endroit, un lieu associé à la vie du personnage... Je passais à côté de ce lieu... parce que je marche que sur la Grande rue, la rue centrale, on rate des fois les lieux si on marche pas par les petites ruelles... ».*
- *« Il y a encore beaucoup d'informations et je ne comprends pas tout, le contenu est un peu trop compliqué pour moi et en plus je pense que... il y a en même temps l'image, et aussi les informations sonores et on doit*

aussi marcher pour découvrir, c'est un peu dur... donc il faut s'arrêter, voir l'image, voir la vidéo et puis chercher le bon endroit qui est signalé... ».

- *« Il y a une statue de Victor Hugo ici ? (Place Granvelle, près de la fac) (Rires) Je ne savais pas ! Où es-tu Victor Hugo ? Ah oui, il est là, c'est incroyable, je ne savais pas que cette sculpture... c'était lui, je traverse cette place presque tous les jours et je n'ai jamais fait attention... je l'avais jamais vue consciemment... ».*
- *« Ils parlent dans le parcours de l'horlogerie, des montres, très important à Besançon et en Suisse, en fait, tu sais, je suis allée au Musée du temps aussi, il y a deux mois, et c'est ma troisième année à Besançon, je ne pouvais pas partir sans y aller... ».*
- *« Et voilà, on arrive à la rue de la fac, Mégevand et je ne sais pas trop qui c'est... ».*
- *« Ici on parle d'une religieuse, de sa vie, de comment elle a établi une école et comment elle a aidé les autres, j'avais aucune idée de l'histoire de cette femme bisontine... ».*
- *« Ici c'est 136 et c'est 131 le lieu, je trouve pas (rires) ».*
- *« Ah, les frères Lumière, je les connais aussi, et oui, avant il n'y avait que des images qui ne bougeaient pas, ils les ont fait... bouger (rires), la naissance du cinéma ! Dans le document sonore, ils ont parlé de la place... j'ai oublié quel est le rapport mais bon, j'imagine que c'est parce qu'ils sont nés ici, et oui, effectivement, voilà la plaquette avec leur noms... ».*
- *« Maintenant, c'est Victor Hugo... J'avais déjà entendu parler qu'il était né ici, avant de venir, en fait c'est pour ça que j'ai voulu faire mes études ici, c'est une ville historique... ».*

Annexe 2 : Transcription du commentaire post-parcours de la première expérience

- Date : 24/11 /2018
- Participante : Étudiante chinoise en master FLE, 25 ans
- Protocole : Entretien semi-dirigé et enregistrement vidéo post-parcours
- Durée de l'entretien : 7m20

Transcription de l'entretien post-parcours :

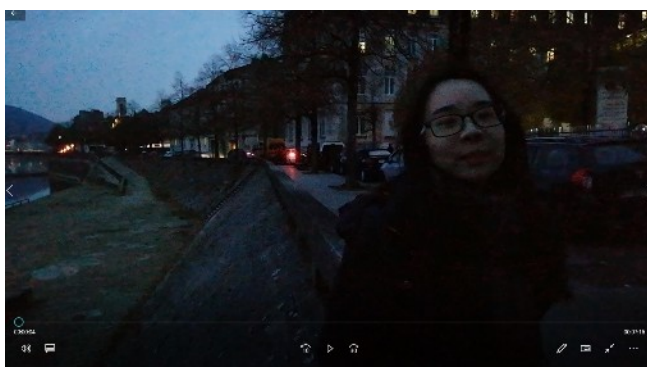


Figure 163: Première expérience de visite avec l'application Balades des gens célèbres à Besançon

Comment as-tu trouvé ce parcours ?¹²³

C'est intéressant et c'est pas très fatigant. En fait, dans deux heures, j'ai pu découvrir mieux la ville... Même si c'est déjà ma troisième année ici, je ne savais pas qu'il y avait tant de monuments et de personnages à découvrir à Besançon... donc c'est bien !

Quelles difficultés as-tu rencontré lors du parcours ?

En fait, la plus grande difficulté, c'est qu'il y ait pas de flèches, parfois je suis perdue, je ne sais pas quelle direction prendre, et on ne trouve pas où sont les lieux indiqués. En plus, il y a les vidéos qui sautent toutes seules et on ne

¹²³ Toutes les questions posées sont en italique.

retrouve pas l'endroit indiqué, je n'ai pas réussi à trouver deux ou trois endroits par exemple...

Il y a quelque chose qui aurait pu t'aider à mieux te repérer ?

Oui, je pense que le parcours pourrait avoir les photos des bâtiments associés aux personnages ou à ce qu'ils racontent, parfois ils sont difficiles à repérer et à retrouver seulement avec la position sur la carte, ça bouge ou ne correspond pas tout le temps. Il pourrait y avoir par exemple sur la carte une photo ou une image pour mieux identifier le bâtiment auquel on fait référence sinon on risque de ne pas le voir !

Avais-tu déjà utilisé des applications pour parcourir une ville ?

C'est la première fois que j'utilise une application pour faire ça, surtout en France... Mais en Chine, oui, je l'avais déjà fait quelques fois, il y a des applications avec des informations sur les villes, mais il n'y a pas de documents sonores, plutôt avec des cartes, mais pas comme celle-ci que c'est le personnage qui raconte sa vie, c'est plus touchant comme ça, le fait d'entendre les voix, c'est sympa quand ils parlent avec les voix, comme si la personne te racontait son histoire en vrai...

Quel est le personnage ou l'histoire que tu as plus aimé découvrir ?

Le personnage le plus intéressant... En fait, ce que j'ai plus aimé, de manière générale, c'est que j'ai écouté beaucoup d'histoires... En deux heures, j'ai pu découvrir la vie de plusieurs personnages, c'est bien, et sans devoir lire beaucoup de livres... Tu imagines ? Je passerais beaucoup de temps à lire sur tous ces personnages historiques et en deux heures j'ai eu un aperçu de leurs vies, c'est très efficace !

Utilises-tu d'autres sources ou sites pour découvrir la ville ?

J'utilise Trip advisor ou Wikipedia ou bien quelques sites chinois pour découvrir les lieux les plus importants des villes que je visite ou où j'habite, je cherche par exemple s'il y a des monuments historiques à voir ou des commentaires des touristes qui donnent des conseils sur des lieux à visiter, je veux dire, les gros monuments comme ici la Citadelle ou des lieux comme le Musée du temps. Je trouve que dans cette application, il y a beaucoup de détails d'histoire, plusieurs personnages importants de l'histoire française et c'est une autre manière de découvrir la ville... Mais j'aimerais dire que c'est difficile pour nous, les étudiant·e·s étranger·ère·s, de tout comprendre, parce qu'il y a le son, les

510 Donner du sens aux lieux à l'ère des parcours commobiles :
dispositifs de visite et témoignages médiés

vidéos, il faut marcher en même temps, ça m'a posé parfois des problèmes de marcher en même temps et il serait mieux qu'il y ait une personne qui parle dans la vidéo, au lieu des images qui passent, pour suivre bien ce qui est dit et pouvoir mieux comprendre...

Conseillerais-tu ce type d'application comme proposition de visite pour découvrir une ville ?

Je pense que l'application est un bon choix pour découvrir une ville qui est inconnue pour moi, mais je pense que ça doit être un complément, quelque chose de complémentaire, parce que moi je connais déjà un peu la ville de Besançon et j'ai déjà visité les grands monuments donc c'est bien pour moi pour découvrir d'autres choses, comme les personnages, mais je ne sais pas si pour un touriste qui vient à Besançon pour la première fois et qui a juste une journée pour visiter Besançon s'il serait peut-être plus intéressé à aller voir directement la Citadelle ou les monuments les plus célèbres d'abord... Dans tous le cas, si peut-être après j'ai à nouveau l'occasion d'utiliser une application pour découvrir une ville, je le ferai, c'est bien, au moins ça change un peu !

Annexe 3 : Deuxième expérience de visite (application « Balades des gens célèbres »)

- Date : 05/08/2020
- Participante : Lectrice d'anglais (Nord-Américaine), 28 ans.
- Protocole : Enregistrement vidéo partiel de l'expérience. Parcours commentée, signalisation de points d'intérêt par la participante et prise de photos.
- Remarque : L'application ne marchait pas très bien. Elle s'est arrêtée de fonctionner avant la fin du parcours.

Transcription des commentaires ponctuels lors du parcours par ordre chronologique :

Commentaires dans les différents points	Remarques générales et mouvements associés
« Ça bouge » (la localisation) « On fait comme ça ou comme ça ? » (pour trouver le sens du parcours) Battant – Lycée « Je reconnais ce nom des Maisons d'édition » « Est-ce que tu connais l'histoire du nom Battant, du quartier ? Je connais un peu sur ma rue (Rue d'Arènes), je me pose toujours ce type de questions » « J'ai appris au Musée de Beaux-Arts des infos sur ma rue (d'Arènes), sur les grands panneaux, l'histoire, j'aime bien, je passe plein de temps au musée, je lis tout, ça prend du temps » « J'avais pas visité cette église (Madeleine), aucune église ici, c'est différente, je dirais très moderne, très jolis les vitraux » « Je suis pas très sûre du lien avec l'église (du personnage) » Inscription : « J'ai toujours le cœur et le yeux (recherche de la traduction de la devise en latin affichée à l'entrée) » Liens sculpture médiathèque et enregistrements (sur les frères Lumière) Problèmes de compréhension de certains extraits en français.	Se positionner, regarder en haut, faire des rondes. Regarder aux alentours pour retrouver le bon endroit. Enlève les écouteurs plusieurs fois pour marcher librement. Trop de passants et de bruits externes lors du parcours. Exploration des lieux internes hors des points signalés par le parcours. 

512 Donner du sens aux lieux à l'ère des parcours commobiles :
dispositifs de visite et témoignages médiés

Annexe 4 : Visite Tour de la Pelote à Besançon

- Date : 06/08/2020
- Participante : Lectrice d'anglais (Nord-Américaine), 28 ans.
- Protocole : Enregistrement vidéo partiel de l'expérience (suite de l'expérience de l'annexe 3). Commentaires ponctuels lors de la visite ;

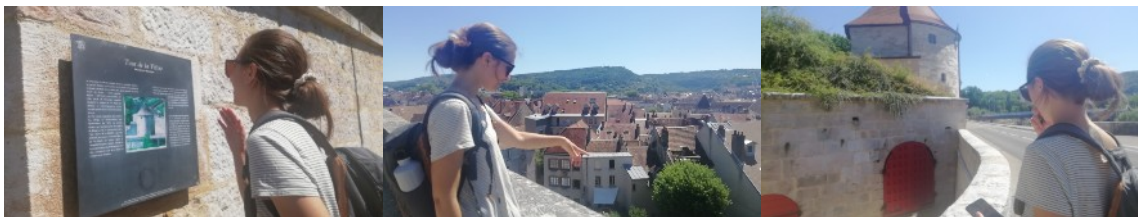


Figure 164: Plaquette informative Tour de la Pelote Figure 165: Vue panoramique depuis le Fort Griffon Figure 166: Visite Tour de la Pelote

Commentaires :	Observations lors de la visite :
• Avant la visite : « Est-ce que tu sais pourquoi elle est fermée (La Tour de la Pelote) ? » « Après... J'ai entendu qu'il y a eu un incendie » « Ça serait sympa de la voir re-ouverte (elle lit les informations de la plaquette et observe les alentours). Tu sais, je connais Vauban, j'ai lu pas mal d'information sur lui à la Citadelle... » • Après la visite : « C'est hyper ancienne cette tour, dans la vidéo tout cela est mentionné, avant il y avait les remparts... C'est hyper cool, j'adore... En fait, je suis passée plusieurs fois par ici, je l'avais pas remarquée, en plus, quand je suis arrivée à Besançon, il y avait des travaux, j'avais même pas vu les alentours de cette Tour... et ça c'est le tunnel ? Wow, c'est tout petit, c'est pas pour les gens (rires)... » • Prolongation de la balade (choix d'un autre lieu aux alentours, le Fort Griffon) : « J'aime bien l'idée de jardins pour la communauté (partagés), je pense que Besançon est vraiment une ville verte, plus que les autres... » « Il est où l'église Madelaine ? On l'a vu dans l'appli (Balades des gens célèbres)... Ah oui, regarde, depuis ici on survole la ville, on a plus de perspective... Je peux voir autrement les points du parcours que nous avons fait avec l'application »	• Besoin de comprendre pourquoi il n'y a plus d'accès au lieu. • Compréhension de l'histoire et des transformations du lieu à partir des vidéos de la visite en réalité augmentée. • Associations de noms et des informations avec d'autres endroits de la ville (Vauban, Citadelle). • Mise en relief de l'ancienneté du lieu. • Prise de conscience spatiale : Rendre visible un élément dans un trajet habituel. La participante rend compte des transformations du lieu avant et après les travaux aux alentours. • Depuis le Fort Griffon, la participante regarde la vue panoramique du quartier Battant et repère/associe certains points visités à l'aide de l'application « Balade des gens célèbres » • Mise en relief des jardins partagées, notamment l'aspect communautaire du partage associatif des espaces de la ville. • « Survoler la ville pour avoir plus de perspective » : le « panoramique desire » (désir panoramique) (Verhoeff, 2012) est mis en relief ici et notamment la possibilité de revoir autrement les mêmes points parcourus.

Annexe 5 : Exemples des exercices - TD Étudier le sens

Exercice :

► Après l'expérience avec l'application :

1. Quel est le sens donné aux lieux/objets présentés ?
2. Quels éléments pourrait-on analyser et sous quelles catégories ? (Signes, choix thématique, déplacements, images, sons...) Donnez des exemples.
3. Quel est le rôle du dispositif technologique utilisé pour découvrir le lieu/l'objet/l'espace de visite ?
4. Quel est la relation entre un signe (un système de signes), un objet et un concept ? Illustrez votre réponse avec un exemple de votre expérience de visite.

Figure 167: Capture d'écran de l'exercice proposé

Cadre récapitulatif des observations des étudiant·e·s :

Tableau 89: Tableau récapitulatif des observations des étudiant·e·s

Observations générales Commentaires post-parcours	Catégorie d'analyse	Description	Exemples
« Bonne expérience de découverte de nouvelles rues et des personnages représentatifs de la ville. » « Agréable pour découvrir la ville en marchant, bonne idée de parcours et de concept. » « Nous n'avons pas beaucoup aimé ce parcours. C'était intéressant mais nous préférons nous perdre dans les rues et aller où notre instinct nous mène, plutôt que de suivre un chemin prédéfini. » « J'ai l'impression d'être le nez sur mon téléphone et de passer à côté de tout ce qu'il y a à voir... »	Le mouvement	« Le rapport entre le corps et l'espace est modifié en fonction des déplacements proposés. » « Beaucoup de marche/marche saccadée. » « L'application nous guide, l'utilisateur se déplace dans la ville en suivant les points. »	La délimitation des étapes du parcours. Le regard dirigé/centralisé Points d'écoute fixes Arrêts et départs Tracé violet du parcours Déplacement dans différents quartiers.
	La culture et la découverte	Thèmes abordés grâce à l'application (histoire, littérature, politique) qui ne sont pas forcément abordés ailleurs. Parallèle entre ce qu'on voit maintenant et ce qui a été.	Les auteurs, l'histoire, les bâtiments L'évolution de l'espace urbain et naturel Victor Hugo : il est immortel Importance des traces des personnages célèbres.

514 Donner du sens aux lieux à l'ère des parcours commobiles :
dispositifs de visite et témoignages médiés

<i>J'ai la tête baissée au lieu de lever les yeux</i> ». « Description un peu longue sur un sujet qui nous intéresse peu » « Textes et interventions très longues, monotonie des voix » « Pas intéressant comme support de médiation, l'application ne fonctionnait pas tout le temps. » « La météo n'était pas favorable. » « L'application ne garde pas les points déjà visités pour faire le parcours en plusieurs fois » « Cela m'a été très instructif, en effet j'ai pu découvrir des lieux de Besançon que je ne connaissais pas. Cependant, j'ai trouvé dommage d'évoquer des personnes célèbres sans préciser l'endroit où il faut regarder précisément... » « Ce parcours nous a permis d'aller dans des endroits où l'on ne serait pas allés de nous-même »		Dimension universelle de l'art, intemporelle. Aspect touristique Apprentissage sur la ville : découvrir de nouveaux lieux dont certains peu connus. Liens avec des connaissances.	Limité à 10 personnages alors qu'il y en a sûrement plus.
	Les sens (l'écoute, les enregistrements audios, le regard/la vue)	Prendre son temps pour écouter/s'intéresser, perception des sons qui nous entourent, analyse de l'entourage. Rapport entre ce qu'on entend et ce qu'on peut voir, ou sentir. Odeurs captées par hasard, toucher les pierres décrites. Très complet et personifié comme si c'était le vrai personnage. Observer des éléments devant lesquels on passe sans les voir. Construction des images à partir des voix. Suivre, rechercher, se positionner. Le regard vers le haut, et sur le téléphone.	Citations Utilisation de la première personne du singulier, le personnage qui nous parle Description vocale d'un bâtiment en parallèle avec ce qu'on voit Bruits de la ville : absence de silence Images et descriptions Noms de bâtiments Les plaques commémoratives Les peintures aux murs
	L'espace-temps La spatialité (l'espace urbain, la distance) Le temporalité (le temps de la balade, la chronologie)	Se repérer dans les rues et sur une carte. Nouveau rapport, la notion du temps parcouru entre deux points, évolution. « <i>On parcourt le temps avec l'application et à travers elle</i> » 5km pendant une heure, idéal pour découvrir approximativement la ville Lien entre le passé, le présent et les nouvelles technologies.	Manipuler l'application, marcher/regarder « Deux points peuvent paraître éloignés sur une carte mais assez proches quand on se balade » Le temps du parcours et le temps mémorisé Recréation des voix des personnages.
	La nature	Végétation omniprésente, l'eau...	La nature est présente tout le long du parcours

Annexe 6 : Configuration de l'espace (consigne TD)

B _____

E _____

S _____

A _____

N _____

Ç _____

O _____

N _____

Exercice : Quels sont mes repères dans la ville ?



Le sens « d'exister » nous renvoie étymologiquement à l'idée de « se tenir hors de ». On est mobile par nature, on se place et on se déplace constamment.*

*L'ancrage = l'endroit où « je me tiens » **

* « Hyperlieux mobiles », Conférence à Paris transmise en ligne le 7 février 2019 sur la page Maif Social Club

Figure 168: Capture de d'écran de l'exercice proposé

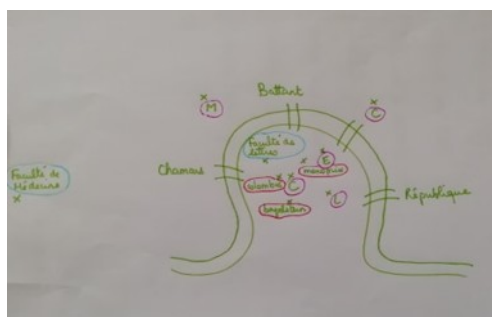
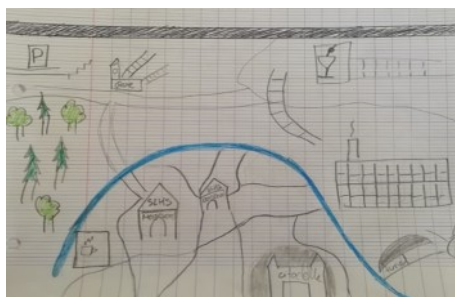
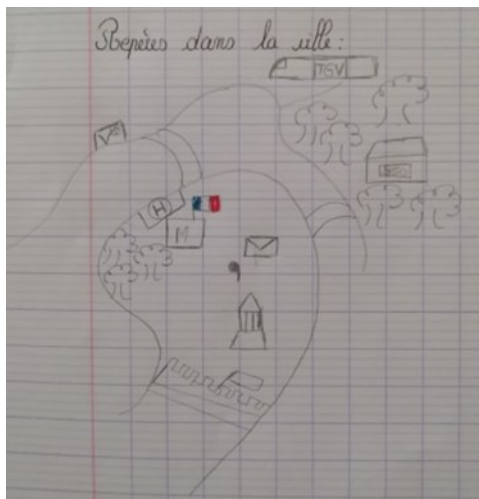
516 Donner du sens aux lieux à l'ère des parcours commobiles :
dispositifs de visite et témoignages médiés

Annexe 7 : Acrostiches - Outil de sensibilisation

Exemple de cadre récapitulatif des acrostiches proposés par les étudiant·e·s :

1. Invitation, sensibilité, contemplation, observation, regard poétique, abstraction, détente, conseil, optimisme	2. Problématique sociale, sombre, désespoir, image négative d'un quartier, registre familier, ironie, cynisme, fracture entre la ville et le quartier, danger, fuite, peur, mise en garde, lyrisme, rupture	3. Rappel, description, style slogan, simple, ordre, cri du cœur, poétique, adjectival/accumulation d'adjectifs mélioratifs, insistance sur des qualités dans chaque vers, monoterme	4. Invitation, accueil, focalisation sur un groupe, bienveillance, festif, jeux de mots, interpellation, contraste nous/vous, accroche, centres d'intérêt, balade, localisation, ville étudiante, vivante, thème de la détente, registre familier
Bonjour	Bienvenue dans cette ville	Besançon	Bonjour
Ecoutez-moi tous	Etonnante et stupéfiante	Est	Etudiants
Sortez de chez vous	Surtout à Planoise	Simple	Santé
Allez voir le monde et	Avec leurs armes et leurs drogues	Ambitieuse	A vous
N'oubliez jamais	Nous risquons de tous y passer	Naturelle	Nous allons boire un
Comme la vie est belle	Cassons nous vite	Captivante	Coup
Observez le ciel	On peut prendre le tram et	Onirique	O bord du Doubs
Ne voyez-vous pas l'amour ?	Ne jamais revenir	Ne l'oubliez pas !	Notre point de repère
5. Interpellation indirecte aux étudiants, appel à l'émancipation/liberté, solidarité, partage, amertume, nostalgie, carpe diem, profiter du présent, nous, réaliste, exagération, métaphorique, pression, suffocante, généralisation du ressenti, appel au secours, utopique, rêveur, l'oublié	6. Nature, liberté, espoir, invitation, onirisme, poétique, fluide, douceur, métaphore du fleuve	7. Description géographique et temporelle, récit /repère historique, description, pas beaucoup de verbes, patrimoine, métaphore du temps, connotations, nature-homme, la ville du temps	8. Confort, boucle, métaphore de Rome (sublimée), tristesse, descriptif, patrimoine, secrets, atmosphère, ambivalence, poétique, histoire, géographie, métaphore de l'ennui et de la ville morte, questionnement vers la recherche de la vérité, mort et vie liés, questions rhétoriques
Buvons à la fontaine	Baigne toi	Briques au béton	Boucle
Et partageons ensemble	En ce lieu	Entourée de verdure	Entourant le cœur
Sans penser au lendemain	Sous les arbres	Serpente le Doubs	Sept collines
Aux partiels inhumains	A la dérive	Au gré des saisons	Au-delà du Doubs
Ni à l'emploi du temps incertain	Nés du Doubs	Nichée entre les collines	Notre petite Rome
Cet instant hors du temps	Ça et là	Chronomètre de nos vies	Cadavérique
Oublions toutes les tensions	Oublie le temps	Observée par Vauban	Ou endormie ?
Nous sommes à Besançon	Nettoie les peines	Notre histoire vous surprend	Nombreux trésors insoupçonnés, sont-ils gelés ?

Annexe 8 : Exemples de la configuration de l'espace (TD)



518 Donner du sens aux lieux à l'ère des parcours commobiles :
dispositifs de visite et témoignages médiés

Annexe 9 : Fiche synthétique de l'expérience du parcours associatif

- Date : 05/04 /2019
- Description : Parcours d'exploration d'un secteur du quartier Battant
- Objectif : Proposer un circuit alterne dans un secteur du quartier et associer différents dispositifs de visite disponibles.
- Participantes :
 - P1 : Doctorante en géographie (1ère année), 26 ans, algérienne
 - P2 : Étudiante M2 en Sociologie-Anthropologie, 27 ans, française
 - P3 : Étudiante au CLA, master FLE, 30 ans, colombienne
- Protocole d'accompagnement suivi :

Enregistrement vidéo partiel : questions de sensibilisation avant la visite, commentaires pendant le trajet et post-parcours et prise de photographies des lieux lors de la visite.

Annexe 10 : Transcription avant le parcours associatif – P1

- Date : 05/04/2019
- Participante (P1) : Doctorante en géographie (première année), 26 ans, algérienne
- Cet entretien a été réalisé avant d'arriver au premier point du parcours associatif (La Tour de la Pelote, visite virtuelle).
- Protocole d'accompagnement : Enregistrement vidéo partiel, entretien itinérant avant le parcours, prise de photographies avant, pendant et après la visite.

Transcription de l'entretien :

Tu avais déjà entendu parler de la Tour de la Pelote ?¹²⁴

P1 : Non, franchement, non, je la voyais mais je connaissais pas le nom.

Depuis combien de temps tu habites à Besançon ?

P1 : Je suis venue en septembre dernier, 8 mois.

Et quand tu regardes la tour tu imagines que c'est... ?

P1 : Franchement, je me suis jamais posée la question de ce que c'était ou de ce qu'il y avait à l'intérieur. Je l'avais déjà vue et si je la vois comme ça je dirais (elle regarde la tour au loin) que c'est... franchement je saurais pas te dire, je sais pas à quoi cela correspond, je passe seulement par là quand je suis en vélo.

Ça ne fait partie de tes trajets quotidiens ou...

P1 : Justement, je passe pas souvent par là

Depuis que tu es à Besançon comment tu fais pour découvrir la ville ?

P1 : J'aime marcher, j'aime pas avoir un itinéraire tracé et tout, je préfère marcher comme ça et s'il y a un bâtiment qui m'intéresse ou un parcours qui me paraît agréable donc je passe par là, je préfère ne pas avoir des cartes ou...

¹²⁴ Toutes les questions posées à la participante sont en italique.

520 Donner du sens aux lieux à l'ère des parcours commobiles :
dispositifs de visite et témoignages médiés

des cartes oui mais pour m'orienter, pas pour passer par là obligatoirement ou suivre un parcours ou un itinéraire, j'aime découvrir...

Tu as découvert quels lieux ?

P1 : ... à Besançon ce que j'ai découvert en marchant c'est la Gare d'eau, par hasard, mais les grands monuments comme La Citadelle ou la Maison de Victor Hugo, le Musée de Beaux-Arts, je suis partie exprès pour les visiter.

Et si je te dis que nous allons faire la visite virtuelle de la tour à quoi tu penses ?

P1 : Une visite virtuelle... Je pense à un écran voilà, un grand écran dans lequel il y a un... ensemble... pour m'expliquer... je sais pas, les tracés, l'évolution dans l'art historique, je pense plutôt à ça.

Annexe 11 : Transcription avant le parcours associatif - P3

- Date : 5 avril 2019
- Participante (P3) : Étudiante au CLA, master FLE, 30 ans, colombienne
- Cet entretien a été réalisée avant d'arriver au premier point du parcours associatif.

Transcription de l'entretien :

Tu avais déjà entendu parler de la Tour de la Pelote ?

P3 : Pas vraiment mais un ami m'en avait parlé un peu et c'est comme ça que j'ai connu...que ça existe, je passe par là quand je vais à la gare ou quand je prends le bus...

Ça te fait penser à quoi ?

P3 : Tour de la Pelote... Je l'associe à un mot en espagnol « pelota », ballon... Je pense que c'est un ancien bâtiment, peut-être du Moyen Âge, qui protégeait la ville quand la ville était seulement...un très petit village à l'époque...une tour pour faire la surveillance de tout ce qui arrivait par la rivière, les quais...

As-tu déjà fait des visites virtuelles ou en réalité augmentée et si c'est le cas aimes-tu ce type de visites ?

P 3 : Oui, il y en a plein, surtout aux musées, quand j'étais en Italie pour l'œuvre de Leonardo Da Vinci à Florence, aussi pour des musées à Munich...pour regarder les musées et les œuvres dans le temps, comme si on était là (...) J'aime bien mais accompagné avec la vraie visite, c'est-à-dire, quand il y a des bâtiments en restauration je comprends et c'est un bon outil, mais je pense que les applications sont complémentaires, moi je suis du type de personnes qui préfèrent le contact avec la réalité, l'expérience physique (...)

Annexe 12 : Transcription des commentaires de la visite Tour de la Pelote - P1

- Description : Commentaires de P1 lors de la visite en ordre chronologique.
- Précision : La participante a fait la visite avec ses écouteurs et commentait des extraits des contenus de manière discontinue.
- Protocole : Enregistrement vidéo partiel de ses commentaires

Transcription :

- « Ils nous mettent le plan, on voit les différents niveaux à l'intérieur de la tour, c'est pas mal ça, ils nous mettent les niveaux mais ... il y a rien ».
- « *Je vais faire ça, ah ! Je suis à l'intérieur, d'accord, je peux ouvrir la porte et je sors... Ah, c'est ça le niveau intérieur, nous on est là...* ».
- « *Du coup, on a la coupe avec différents niveaux et on peut accéder à chaque niveau mais on est dans un seul point, on peut pas se déplacer mais on a une vision à 360° et tu peux même regarder le toit... et c'est niveau-là, il y a une espèce de document et j'essaie de lire mais j'ai pas tout compris...* ».
- « Il y a un problème de connexion, j'écoute mais je vois pas, donc je vais me rapprocher de la tour, ça marche uniquement quand on est là tout près ».
- « Ah, il y a eu un incendie ici ! C'était en bois, oui ! Ah, donc tout a été refait c'est ça ! ».
- « Ils expliquent bien dans les vidéos ! »
- « Ah ! C'était une tour de défense et après elle a été transformée, le resto, et après en 2013 il y a eu l'incendie, d'accord »
- « *Ah voilà comment elle était avant ! T'as vu comment elle était au départ ? Elle était plus haute avant ! Ah, c'est pour ça qu'ils disent que c'était une tour de défense, c'est bien ça, tu m'apprends des trucs !* ».

Annexe 13 : Transcription du commentaire après la visite de la Tour - P1

Transcription à partir de l'enregistrement vidéo :

P1 : « Je pense que c'est une nouvelle manière de découvrir la ville (...) Ce qui diffère dans le cas de cette visite, par rapport à d'autres applications où tu es chez-toi et tu peux faire la visite virtuelle (mais tu retiens pas grand-chose, pour ma part, je ne retiens pas grand-chose qu'en regardant sur l'écran), ce que là tu es à la fois devant le bâtiment et tu as un support... Dommage que... on ne peut pas avoir les vues panoramiques depuis l'intérieur de la tour parce que regarde... pour avoir la perspective sur Besançon (...) Je pense qu'il faut mettre des affiches, pas seulement devant la porte, seulement quelqu'un qui est curieux ou par hasard va s'approcher... et en plus c'est un des chemins pour aller à la gare, ils pourraient mettre des panneaux, des affiches pour expliquer et encore pour quelqu'un qui ne maîtrise pas trop la connexion, le wifi, pour mieux accéder... ou mettre un écran à l'extérieur, j'ai pas tout regardé, mais ils proposent plein d'informations et de plans et tout... mais bon, j'ai appris pas mal de choses de la tour de la Pelote ! ».

Annexe 14 : Transcription du commentaire après la visite de la Tour - P3

P3 : « C'est vraiment une bonne visite, j'ai bien aimé, je trouve que c'est très intéressant car... je suis passée par ici plusieurs fois mais je savais pas que... et je me demandais même pas ce que c'était cette tour... J'ai jamais imaginé qu'il y avait toute cette histoire à propos de cette tour. J'avais aucune idée qu'il y avait des connexions entre cette tour et celle de l'autre côté et je voudrais entrer après avoir vu les vidéos en réalité augmentée, j'aimerais avoir la visite réelle, l'expérience physique, surtout que comme j'ai déjà dans la tête les idées et je comprends à quoi ça correspond telle ou telle chose, je veux bien comprendre ce qu'il y a vraiment là-bas, il y a même lors de la visite des informations pour mieux comprendre, des documents que tu peux ouvrir et lire (...) mais je suis un peu triste parce que mon copain il a été déjà deux fois ici à Besançon et il adore ce type de visites et j'avais aucune idée de l'existence de ce type de visites donc c'est dommage, mais j'espère que s'il reviendra on le fera et j'aimerais ce type d'activités dans toute la ville, ça serait magnifique ! Je suis un peu triste parce que je suis étudiante internationale et je suis ici depuis une année et j'avais jamais entendu parler de ce type de visites et, par exemple, je trouve que nous les étudiants internationaux, nous venons pour apprendre la langue française, mais aussi sa culture, on peut étudier la langue chez-nous mais on vient aussi pour découvrir la culture française, bien sûr ici il y a plusieurs activités pour les étudiants, il faut le dire, mais on n'est pas au courant de ce type de visites, j'espère inviter mes amis à vivre cette expérience et j'attends surtout que la tour sera ouverte, j'aimerais pouvoir connaître les tunnels et les autres espaces et je suis vraiment contente d'avoir pu la visiter... Il y avait des problèmes de connexion, le wifi ne marche pas trop, les deux vidéos sont géniales mais il manque une visite guidée pour pouvoir entrer et poser des questions, il manque la publicité et la visibilité. Plusieurs personnes passent à côté sans se rendre compte. Ils identifient la tour pour l'arrêt de bus et c'est tout et ce que j'ai trouvé intéressant en plus c'est que c'est la dernière tour de ce type restaurée, toutes sont déjà détruites et il faut valoriser ça et une meilleure connexion wifi va toujours aider à mieux vivre l'expérience surtout si on veut faire la visite en hiver, on va pas attendre pour réessayer. En général, je suis très contente d'avoir fait la visite ! ».

Annexe 15 : Transcription des commentaires de la visite au tiers lieu

- Protocole : Enregistrement vidéo partiel et entretien semi-dirigé
- Transcription à partir de l'enregistrement vidéo partiel.
- *Qu'en pensez- vous des tableaux ? Avez-vous retrouvé des liens avec la ville ?*



P2 : « La première chose que j'ai vue c'est vraiment les couleurs des tableaux parce que Besançon est une ville... son architecture est un peu... les tons marrons, gris, des fois c'est trop gris, le climat... et aussi il y a aussi la nature parce que ce que j'aime le plus dans la ville, c'est le côté nature et je pense que cette image représente très bien la nature autour de la ville, j'ai pensé à Chamars (...) L'autre tableau, de l'homme avec la boussole dans ses mains, je l'associe à Besançon parce que c'est la ville du temps, l'histoire de l'horlogerie, c'est quelque chose très importante de la ville qui pourrait être là, représentée ... »



P1 : « Dans ce tableau, j'identifie l'architecture, le type de pierres, les cheminées, les couleurs dans la ville... c'est peut-être au centre-ville ? »

Que pensez-vous de cette exposition et quel est le rapport avec la ville ? Comment intégrer ce type d'expositions, ce type d'espaces dans un parcours de visite ?



Figure 169: *Commentaire visite tiers lieu*

P1 : « Moi je suis très tableaux... et cette exposition fait partie d'une autre génération d'artistes, parce que dans la région c'est vrai qu'il y a le musée Courbet à Ornans, qui est un peintre très connu de la région, et c'est intéressant de voir les rapports entre les différentes générations de peintres »

P2 : « Je suis pas très tableaux, mais je peux passer et regarder et je découvre, là c'est une artiste que je connaissais pas et rien que le fait de découvrir ce lieu, c'est intéressant (...) Oui, pourquoi pas l'intégrer ? C'est intéressant si nous pouvons passer et découvrir de nouvelles expositions, les gens peuvent entrer et regarder ce qu'il y a et trouver un lien avec la ville... ».

Vous connaissez ce que c'est un « tiers lieu », comme ce le cas de cet espace de l'exposition ?

P1 : « Tiers lieu je voyais pas ce que c'était mais plutôt... je connais des lieux de coworking parce que ce sont des salles avec des tables où les personnes font des formations ensemble donc le concept je le connaissais avant mais le fait d'intégrer ce type d'expositions d'art à cet espace je pense que c'est une très bonne idée... »

Annexe 16 : Transcription des points alternes du parcours associatif

- Points de repères alternes au circuit repérés par P1 et P2 :

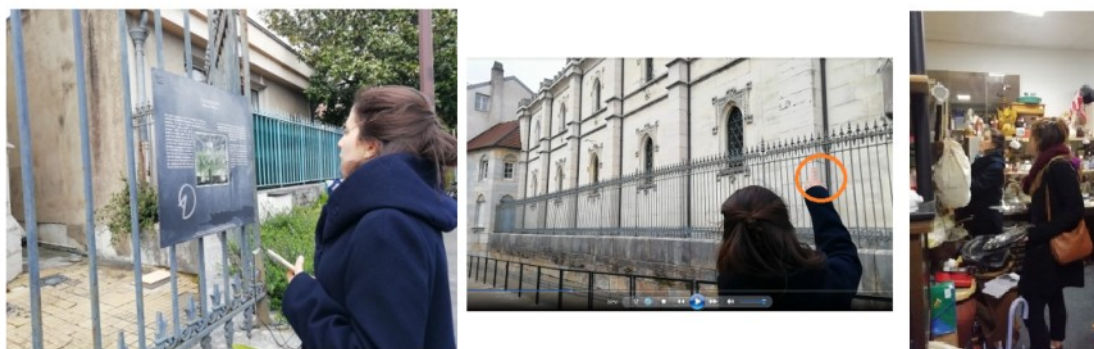


Figure 170: Autres repères – Brocante et Synagogue

Commentaires les points hors du trajet proposé :

P1 : Ah ! Là, ça, c'est quoi ? (Elle signale et lit le panneau) (...) Ah, c'est la synagogue de Besançon ! J'aimerais bien pouvoir la visiter ! Ah, mais c'est fermé, dommage ! Un jour je reviendrai ! Elle est où l'étoile de David ? Ah, voilà, elle est là ! J'adore l'architecture, les formes géométriques, très jolie !

P2 : J'adore entrer dans ce type de lieux (brocante), on retrouve toujours des objets magnifiques et pas très chers. J'ai acheté une lampe il y a quelques semaines...

Annexe 17 : Commentaire P3 - Point avec l'application

- Participante : P3 (Parcours associatif)
- Protocole : Entretien semi-dirigé et enregistrement vidéo partiel

Transcription :

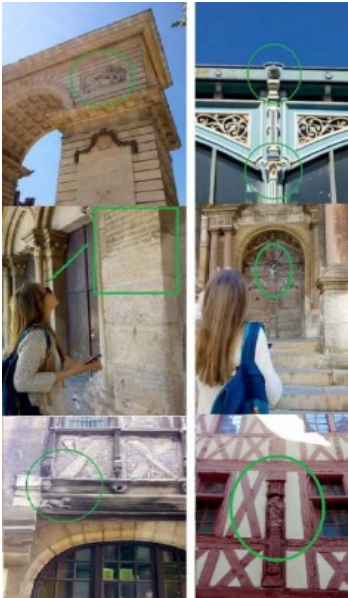
Tu penses quoi de cette expérience avec l'application dans ce point de notre visite ?

P3 : « J'ai adoré, c'est connaître autrement la ville où j'habite depuis une année, c'est la connaître d'une manière différente, même si je connais les personnages célèbres qui sont nés ici, j'ai jamais eu ce type d'expérience directe. J'ai aimé la vidéo où il décrit sa vie et il parle des rues dans lesquelles j'ai marché et il parlait par exemple du Pont Battant et je suis passée par là plusieurs fois ou bien l'église Madeleine donc ça me fait créer un sens... d'approche avec la ville de Besançon et j'aime bien parce que ça me donne une idée différente pour mieux comprendre l'histoire à propos des personnes qui ont habitées ici et c'est génial parce que c'est une application gratuite, c'est magnifique, et ça fait la ville comme un grand grand musée, mais à l'extérieur ! »

Annexe 18 : Le parcours de la Chouette

- Application : « Le parcours de la Chouette »
- Durée : 1 heure
- Distance : 3 km
- Lieux à visiter : 22
- Participante (P1D) : Jeune Dijonnaise chargée de diffusion à l'APARR (Association des Professionnels du cinéma et de l'Audiovisuel de Bourgogne-Franche-Comté).
- Protocole : enregistrement vidéo partiel, observation participante, entretien itinérant et prise de photos. Transcription de commentaires précis lors de la visite.
- Bilan de l'expérience : Mise en relation des informations proposées par l'application et des éléments mis en relief par la participante.

530 Donner du sens aux lieux à l'ère des parcours commobiles :
dispositifs de visite et témoignages médiés

Éléments à retenir : catégories d'analyse	Quelques traces de l'expérience : Captures d'écran des vidéos et photographies prises lors de la visite	Transcription de commentaires de P1D : Extraits du parcours commenté
Les lieux et ses ambiances : la représentation de l'espace vécu qui s'oppose et/ou complémente l'histoire et la mémoire du lieu. Exemples : Les souvenirs personnels et du quotidien vs. les éléments emblématiques et historiques mentionnés par l'application.		« Au-delà de son histoire et de la sculpture de l'ours polaire, j'ai des souvenirs ici, des après-midis passés au square, la fontaine en été, il y a eu pas mal de concerts sympas ici... » (Parc Darcy). « J'y suis allée une fois avec mes parents, à l'intérieur il y a un restaurant, c'est joli, j'étais allée à l'époque pour l'anniversaire de mon oncle... » (Hôtel de la Cloche). « J'aime bien les Halles et à côté il y a des cafés partout, le matin il y a le soleil par ici un peu, j'ai des souvenirs dans pas mal d'endroits autour de cette place, du marché... Il y a aussi quelqu'un qui vend des fleurs juste à côté et j'aime bien les acheter là-bas. »
Mise en relief de détails : la contemplation esthétique et la recherche du sens. Exemples : Les petites sculptures, les symboles et les inscriptions visibles dans les lieux publics et sur les façades et les murs des bâtiments et des monuments.		« J'aime bien les petites sculptures de l'arc (Porte Guillaume, arc de triomphe), l'application n'en parle pas du tout » « Je n'avais jamais remarqué les petits lions de la façade (Les Halles), j'aime bien, je vais prendre une photo... Mais je me demande pourquoi des lions, je comprends les raisins et les fruits en lien avec le marché mais les lions, je ne sais pas, peut-être un emblème... » « Ce que j'aime, c'est les inscriptions sur le mur (Eglise Saint-Philibert) mais je ne connais pas le sens ... » « Ils ne parlent absolument pas de la porte (Palais de Justice), ils parlent que de l'intérieur, et tu vois la porte, elle est juste incroyable, je vais la prendre en photo, c'est dommage, et puis surtout pour la symbolique, il y a plein de détails donc ça manque d'explication, on va lire le panneau au moins... » « J'adore le chien et les visages cachées de la façade, il y a pas mal de choses à exploiter autour de ce type de sculptures, surtout des anciennes maisons... »

Découverte des liens entre les lieux et les usages, le repérage de nouvelles informations, le temps d'observation :

Rendre visible/donner du sens à un lieu grâce à la mise en relation avec un autre.

Exemple :

Découverte de bâtiments du même architecte.



« **Je ne savais pas** que les deux bâtiments (Hôtel des Postes et immeuble Art Nouveau) étaient du même architecte (Louis Perreux) ... Il n'y a pas de lien entre les deux et c'est pour ça que c'est étonnant que les deux soient du même architecte, celui-là plutôt Art Nouveau par rapport à l'autre plus classique, j'aime bien, c'est original, maintenant je pense qu'il y a des résidences mais c'est très chouette, **je ne savais pas, je n'avais jamais prêté trop d'attention à ces bâtiments, je n'avais pas pris le temps de m'arrêter et de le regarder, je vais faire une photo, c'est chouette, c'est joli...** »



« **Vraies gargouilles, fausses gargouilles ?** Il ne reste que quelques gargouilles du 13^{ème} siècle, **je ne savais pas, je vais prendre une photo, je les aime bien, toutes sont différentes...** » (Notre Dame)

Apprendre des curiosités du lieu.

Exemple :

Restauration et rénovation des monuments

Comprendre l'appellation d'un lieu du quotidien grâce au lien avec son origine.

Exemple :

Liens entre les appellations officielles et courantes des endroits.



« Ah ok, « bas rosés », **je ne savais pas pourquoi on l'appelait la place du « Bareauzai »**, nous les Dijonnais on dit tout le temps rendez-vous à la place du Bareauzai et c'est pour la statue du vendangeur placée au-dessus de la fontaine, après avoir foulé longtemps le raisin les vignerons sortaient avec des « bas rosés » (Place François Rude)

532 Donner du sens aux lieux à l'ère des parcours commobiles :
dispositifs de visite et témoignages médiés

Le rôle des médiateurs spontanés dans la ville : des passants intervenant lors du parcours pour donner du sens aux lieux, un nouveau regard, des éléments visibles mais pas forcément perçus. Exemple : Les lieux et ses transformations dans le temps, la question du respect de l'espace public et du patrimoine (le cas d'une église découpée pour donner la place au passage des voitures).	 	Passant : « Non, il n'y a plus rien dedans, si vous voulez voir une particularité de cette église (Église Saint-Philibert), je suis voisin, c'est que l'arrière de l'église a été découpé pour permettre des véhicules larges de passer, avant c'était vraiment un truc qu'on pouvait que passer une seule personne, on voit encore les traces au sol, juste derrière, vous pouvez regarder par terre, il y a encore la marque de la sacristie... C'est juste derrière, vous n'avez qu'à prendre la photo et voilà... » P1D : « Ok, vu qu'on y est, on va regarder... Ah oui, cette petite rue, ah oui, carrément, c'est dingue, c'est fou, ils s'en foutent quand même, tout ça pour l'espace des véhicules, regarde, c'est incroyable, ah oui, la trace de la sacristie, ils ont tout coupé, j'ai appris quelque chose, mais il fallait juste faire le détour de l'église non ? Ils ne pensent qu'à détruire, on ne cherche même pas à comprendre... »
Les lieux et les repères personnels en lien avec le parcours proposé. Exemples : Les coins isolés au cœur du centre-ville (squares, terrasses). Les préférences et les choix du regard : le fait de privilégier et de mettre en valeur certains lieux ou objets par rapport aux autres, la question sur les éléments...	 	« Le petit square fait partie de mon parcours, j'adore, mais je ne connais pas le nom du square, pour moi c'est le square du musée, avec l'arbre, j'adore... » (Square des Ducs) « La Maison Millière, j'aime beaucoup, il y a des touristes parce que c'est connu pour le tournage de scènes du film Cyrano de Bergerac... Au fait

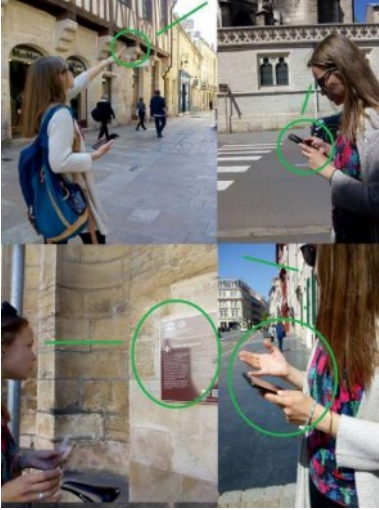
ments traditionnels et les contemporains, l'orientation du regard de la ville par des institutions.		là il y a une cour intérieure, et on peut boire des cafés, tu as l'intérieur de la maison qui est très belle avec une petite cuvette, des fleurs, tu te dis que tu es en plein centre mais en même temps isolé, j'aime beaucoup cet endroit » « Je n'aime pas trop cette place (Place François Rude), il y a trop de monde, les cafés sont chers... En plus, attends, ça va pas (elle lit les informations sur l'application), ils préfèrent parler de la sculpture d'art à visage humain, de deux œuvres contemporaines d'artistes installés en Bourgogne... Je ne comprends pas qu'on préfère parler de ça alors qu'il y a une fontaine et des maisons anciennes à colombages, les toits... »
La question de l'accès aux lieux, de l'espace public et l'espace privé, l'intérieur et l'extérieur, les coins secrets de la ville.		« Je ne connais pas, je veux y aller, je n'ai jamais été à l'intérieur et ça m'intéresse grave mais c'est fermé aujourd'hui, il faut longer le couloir pour découvrir un joyau du gothique flamboyant... je reviendrai... » (Hôtel Chambellan) « C'est fermé, on ne peut pas accéder... » (Église Saint-Philibert) « Les hôtels particuliers sont maintenant des résidences qui sont ouvertes pour les journées du patrimoine mais ouvertes juste la cour comme là on a vu mais par exemple pour le quartier des antiquaires, imagine que derrière chaque porte il y a des jardins magnifiques à découvrir mais on ne peut pas accéder... »

534 Donner du sens aux lieux à l'ère des parcours commobiles :
dispositifs de visite et témoignages médiés

La mise en question des symboles et des éléments emblématiques de la ville, le regard d'un touriste et d'un local, les choix touristiques (institutionnels). Exemple : La Chouette de Dijon, nom choisi pour l'application et clé pour suivre le chemin des plaques dorées de la rue accompagnant le parcours.	 	« Très honnêtement quand je passe il y a toujours beaucoup de monde et je n'ai pas une affection particulière pour la chouette, non, j'aime mieux les gargouilles de la cathédrale, après l'histoire en elle-même c'est pour promouvoir la croyance de se dire que ça va porter du bonheur (la caresser de la main droite, la main du cœur et faire un vœu) et il faut toujours des attractions dans la ville pour les touristes... »
L'ancrage à la nature, l'appréciation des lieux et leur découverte. Exemple : Les grandes places entourées des bâtiments historiques et de verdure artificielle.		« C'est une place un peu... Paris, je trouve que c'est assez froid quand même, pour moi ça manque de végétation, un peu de verdure et pas de verdure artificielle, je n'apprécie pas particulièrement la place en dehors de l'aspect architectural qui évidemment est à voir et la tour remarquable avec des gargouilles et tout mais je ne sais pas, pour moi c'est un peu froid... »

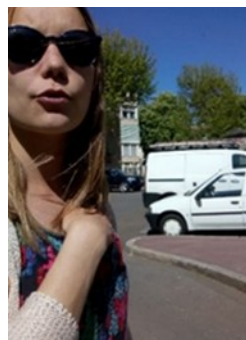
Les lieux et la mise à jour des informations concernant des événements, des activités proposées dans la ville, la question sur la reconversion des lieux. Revisiter / Redécouvrir Exemples : Des expositions temporaires qui pourraient être mentionnées en lien avec les lieux à visiter, les programmations des spectacles du mois, des informations sur l'entrée gratuite aux musées.	Exposition temporaire de photographie « D'hier à aujourd'hui : Dijon se redessine », installée sur les grilles du Jardin Darcy mettant en relief les transformations de la ville de ces quinze dernières années.	« L'église Saint-Jean, j'aime bien, elle a été reconvertie en théâtre, à l'intérieur c'est très beau, il y a un café, tu peux venir boire un verre quand il y a des spectacles, c'est le Centre Dramatique National, et comme c'est une ancienne église donc il y a toujours des vitraux, le seul truc qu'il faudrait qu'ils restaurent, c'est un peu l'extérieur... » « Dans ce théâtre, il y a de bons spectacles, j'y suis allée aussi pour des conférences, l'intérieur est très beau, mais il manque un peu d'explications, je crois que pour les deux ou trois euros de l'application, c'est très léger alors qu'il y a d'autres applications avec beaucoup plus de contenu et gratuites, comme celle des balades de Bourgogne » « La Nef, je connais bien, c'est la bibliothèque municipale et il y a une salle d'expos et de conférences en bas, sur la musique et plein de choses, et on a fait déjà des projections cinéma là-bas... » « Le Musée de Beaux-Arts, on ne va pas passer, il y a des travaux, ils ne mentionnent pas ça, mais j'ai très hâte de le découvrir restauré... »

536 Donner du sens aux lieux à l'ère des parcours commobiles :
dispositifs de visite et témoignages médiés

La question du mouvement, du corps, du regard, des repères dans la ville Exemples : Contemplation de certains points en silence, contact direct ou distance avec les lieux, lecture à voix haute des informations, posture du corps changeante en fonction de la certitude d'être dans le bon endroit, lecture des panneaux physiques pour des informations complémentaires, vérification de la localisation à l'aide et sans le téléphone.		<i>« Je ne trouve pas très logique certaines indications, l'organisation de certains points du parcours ou tout simplement le fait de mentionner des lieux sympas à proximité, comme le quartier des antiquaires, que j'aime beaucoup, mais ils ne nous font pas passer dedans... »</i> <i>« Je ne suis pas sûre, c'est le bon endroit ? Je ne trouve pas le numéro, ça correspond ou je suis folle ? »</i> <i>« Ils nous font aller où là ? Un détour ? »</i>

Annexe 19 : Transcription commentaire post-parcours (P1D)

- Commentaire final de l'expérience avec l'application :



Transcription du commentaire post-parcours :

Question demandée : *Que penses-tu de cette expérience de visite et de l'application ?*

« Je trouve que c'est assez chouette, il y a des points qu'on ignore et qu'on découvre avec l'application, à côté de ça, comme j'ai dit tout au long du parcours, je trouve que les explications sont assez succinctes pour une application payante, ça fait connaître l'histoire des lieux, ça c'est sûr et chouette, il y avait des choses que j'ignorais des bâtiments, mais il y a des trucs qui manquent, comme ce que nous a dit le monsieur, que l'église a été détruite, découpée, et ce n'est pas indiqué, ce n'est pas un élément central de la visite mais c'est très intéressant quand même, après c'est pas trop long et c'est pas mal, mais c'est assez pressé, pour moi ça va parce que je connais la ville, je sais où se situent les choses, on a pas besoin de réfléchir où on va, mais on a carrément mis bien une bonne heure donc j'imagine pour un touriste qui arrive et qui ne connaît pas, tu passes encore plus de temps... J'aurai mis aussi certains lieux avant, comme le square avant le théâtre, et j'aimerais plus d'explications sur pas mal de points... Ce format-là n'est pas mal, je trouve, tu as les lieux, tu as un parcours, tu t'arrêtes, mais pour moi c'est la même chose que les panneaux qui étaient en physique placés sur les endroits sauf que la différence avec ces panneaux ce qu'une application permettrait de mettre plus de texte ou audio pour remplacer par exemple 10 panneaux et je trouve que

538 Donner du sens aux lieux à l'ère des parcours commobiles :
dispositifs de visite et témoignages médiés

c'est plus pauvre que les explications sur panneaux qu'on avait il y a quelques années, après je préfère plutôt le mélange entre les visites et peut-être des visites plus variées, faire des choses qui s'échangent où tu vois un peu de nature ou des parcs, un peu des églises, en même temps de l'art et en même temps d'autres choses, avoir des choses plus diversifiées... et je trouve intéressant de pouvoir lier ça avec des œuvres culturels quelque chose qui puisse faire sens chez le gens, le format de l'application est bien mais je suis un peu déçue, c'est un format dématérialisé et l'application est payante, je m'attendais à avoir beaucoup plus d'information mais là j'ai envie d'aller revisiter certains lieux quand même (...) Je suis plus nature, mais il y a tout à Dijon, il y a quand même pas mal d'endroits, quand tu sors au parc de la Colombière ou tu te promènes au bord de l'Ouche, c'est un côté nature de la ville qui est assez chouette, même le canal pour aller au lac Kir est très sympa... J'aime beaucoup aussi le quartier Zola l'été, quand il fait beau, la place, mais j'ai pas de coins préférés dans l'hyper centre, j'aime tout le vieux centre de Dijon, les quartier des antiquaires, la Maison Millière, le café j'adore, le petit parc près de Beaux-Arts, voilà... ».

Annexe 20 : Fiches du parcours de la Chouette (visites suivies en groupe)

- Date : 03/08/2020

Trois participantes (P2D, P3D et P4D) : Il·elle·s connaissent Dijon, mais Il·elle·s n'avaient jamais utilisé l'application proposée pour parcourir la ville.

- Date : 16/08/2020

Deux participantes (P5D et P6D) : une Dijonnaise et l'autre participante habite à Dijon depuis 6 ans. Elles ne connaissaient pas l'application.



Figure 171: Participant·e·s (P2D-P4D) en été (2020)



Figure 172: Participant·e·s (P5D-P6D) en été (2020)

Protocole :

- Enregistrement vidéo partiel de l'expérience
- Prise de photos discontinues en fonction des points signalés
- Parcours commenté : questions itinérantes en fonction des points signalés
- Consigne et objectif : relever des éléments intéressants à leur vue, compris ou non lors du parcours
- Commentaire filmé après l'expérience (post-parcours)
- Envoi des photos prises à partir de l'application et lors du parcours.
- Extraits des commentaires individuels et puis en commun (8min).
- Les vidéos post-parcours ont été envoyées via courriel électronique.

540 Donner du sens aux lieux à l'ère des parcours commobiles :
dispositifs de visite et témoignages médiés

Tableau 90: Participantes - Visites en groupe, été 2020

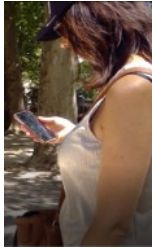
Participant·e·s	Âge	Nationalité	Études/Profession
P4D 	30	Portugaise	Production audiovisuelle
P3D 	26	Canadienne	Lectrice d'anglais en université
P2D 	28	Française	Professeure de français langue étrangère (FLE)
P5D 	37	Française (Née à Auxerre mais habite à Dijon depuis plusieurs années)	Infirmière
P6D 	35	Française (Dijonnaise)	Psychologue

Tableau 91: Commentaires post-parcours - Visite en groupe, été 2020

P2D (Dialogue avec l'autre participante dans la vidéo pour donner son commentaire)	P3D (Prise de commentaires à l'écrit et puis envoi d'une vidéo)	P4D (Commentaires post-parcours à l'oral)
Parcours complet et énormément d'informations Le point 22, par lequel on a commenté : on entend parler d'un personnage historique et on sait pas de quoi on parle ou pourquoi il est là ? Besoin de plus de repères pour mieux comprendre Les petites informations et anecdotes très intéressantes Mon attention a souvent été retenue par d'autres éléments (monuments et statues) qui n'étaient pas forcément lors du parcours J'ai bien aimé les questions et les petits quiz le long du trajet, l'aspect ludique, c'était super, ajouter plus de question, ça aide pour participer et s'intégrer au parcours Pas besoin d'autres vidéos lors du parcours s'il y a pas d'autres éléments à montrer sous ce format (Ex. Église) Idee : personnage médiévale, une gargouille, un personnage plus On se pose la question sur le choix de la Chouette Pourquoi ce suite logique de monument ou trame, pourquoi ce n'est pas expliqué ? Parcours en tant qu'une mission d'exploration, pour trouver tous les points Il faut que tu lises et que tu découvres. Il y avait des statues ou des monuments hors du parcours dont on a envie d'avoir une explication Les photos sont inutiles mais rigolo, pour faire le suivi des points des fois Les photos se sauvegardent automatiquement cela permet de garder un souvenir d'un album sur le portable	Besoin de plus de vidéos comme celle à la moitié du parcours « si tu peux ajouter une, pourquoi pas deux ? » Plus de questions et de quiz ça aide aussi à interagir avec le parcours La seule vidéo un peu longue, pas la bonne place, plutôt au début, sous forme d'introduction, pour expliquer le parcours Il manque un fil conducteur ou une histoire fictive (Ex.Musée). Tu attends de voir quelque chose de plus. Chercher un personnage historique ou fictif que tu puisses suivre à travers les points Pourquoi le choix de la Chouette ? Manque de contextualisation, du lien entre les points Ce type de parcours permet aux gens d'explorer la ville, d'avoir un aperçu général Cette application permet de traverser des zones les plus connues Cela te permet ou te force de prendre ton temps, aller plus lentement et regarder Je connaissais déjà Dijon mais cela m'a permis de parcourir d'autres lieux L'aspect social me permet de créer un lien avec la ville L'application était ludique On a loupé un des points proposés Quelques questions un peu difficiles	Besoin de plus de vidéos Quiz intéressants, cela donne plus d'interaction et dynamisme dans le parcours Trop d'informations qui ne sont pas forcément intéressantes (comparaison avec une page Wikipedia) Manque de plus de personnage pour rendre plus vivant le parcours et connaître d'avantage les lieux historiques

542 Donner du sens aux lieux à l'ère des parcours commobiles :
dispositifs de visite et témoignages médiés

P5 : Points repérés – Sens des lieux	P6 : Points repérés – Sens des lieux
Parc Darcy : J'ai assisté à des concerts ici, c'est un espace aéré, je sais pas si c'était pour la Fête de la musique ou Jazz en ville, je me rappelle plus de la période, en plus il y a l'ombre des arbres, et tu peux te placer où tu veux, même loin de la musique si tu veux pas entendre et ça fait un moment que je me demandais (repérage d'un élément au parc) ce que c'était (lecture des informations). Il est très joli et proche du centre-ville mais je viens pas souvent... quand tu viens au centre-ville tu vois plutôt en terrasse tu n'y penses même pas Ici tu as un peu de nature/campagne dans la ville, il est ouvert de 17h30 au coucher du soleil (lecture du panneau informatif) Regarde ! C'est le grand truc de la Chouette (plaque sur le sol) c'est ça le repère, non ? On les perd des fois Façade de la cloche : pour quelqu'un qui ne connaît où sait le point n'est pas très clair, ça serait pas mal s'il y ait un plan plus clair. On doit y aller faire un brunch bientôt, le restaurant est bon mais côté hôtel c'est vrai que quand on est dijonnais on sait pas, on pourrait y aller dormir mais vu le rapport qualité-prix ou que le prix, je sais pas si je dormirais dans ma propre ville, après le brunch est assez bon, avec un prix qui reste abordable et puis il est bien placé, il est joli et propre mais il y a rien à envier à celui qui est à côté avec ses façades charmantes, style haussmannien, l'appart là je le vise depuis quelque temps Place Darcy : une de mes préférées de Dijon, je trouve l'architecture très jolie de ce côté-là, les bâtiments sont magnifiques, le cinéma je l'aime bien... Palais de justice : pas grande chose à dire à part la façade et l'architecture. Je suis allée une fois dans le cadre de mon bulot, mais rien de marquant, c'est pas funky, c'est la cour d'assis Cour intérieure, entrée avec des lions : on va te montrer quelque chose, une anecdote, c'est un ami qui nous a montré cette curiosité... On va te raconter une histoire... Tu peux nous dire le nombre de lions que tu vois ? (Lieu fermé) Dommage est fermé, tu veux qu'on te spoile ? Quand tu rentres dans la cour l'architecture est faite de sorte qu'il y a un des lions que tu vois toute de suite en arrivant et il y en a l'autre qui apparaît beaucoup plus tard et plus loin donc quand tu rentres dans la cour au milieu et que tu regardes tu vois plus qu'un lion, il y a un truc, c'est que le mur n'est pas épais de la même façon mais il faut le voir... Bon, tant pis ! Signale des éléments des façades de l'architecture (colombages) On va traverser, on va passer, un mini île dans le square, on peut appeler ça de petits archipels ? Là en tout cas ça manque un petit peu d'eau On a rejoint de parcours de la Chouette (valises au sol) Place de la Mairie/Liberté : elle est super, puis tu as le Plais de Ducs aussi, tu peux monter à la Tour Philippe le Bon, j'y suis déjà allée, ils font des apéros bien, avec vue sur Dijon, sinon tu peux monter les escaliers, c'est joli... A Noël les murs sont bien décorés, avec les lumières, pas plus d'anecdotes ici... Quand il y avait pas de Covid, il y	Parc Darcy : lecture des explications de l'application et des panneaux (réseau d'alimentation de l'eau potable au XIXème siècle). J'aimerais bien acheter un petit ours (souvenir) comme celui-ci du parc, il est trop beau. Le jardin est de plus en plus mal famé parce que la gare est près et le parc est un peu squattée là donc... après le parc est magnifique, en plein centre-ville, il y a de l'eau, de l'herbe... c'est rare de trouver un coin pareil dans d'autres villes. C'est chiant que tu fais clic, ça disparaît, et après il faut revenir (par rapport à l'affichage de l'application, problème aussi lié à l'utilisation d'iPhone), ça passe quand tu quittes le plan, pour revenir aux points du parcours Façade de la Cloque : je préfère la façade de l'autre hôtel Église Saint Philibert : là, j'avais jamais trop remarqué cette église, parce que, je sais pas, j'admire pas... par contre, là, de l'autre côté, avec le cloche... Dijon est la ville à 100 clochers et celui-là (elle signale) c'est le plus haut, je crois ! Point de la Chouette : et puis ça c'est des croyances, c'est tout... Lectures des informations à voix haute lors de premiers points du parcours, passage rapide après et lecture en silence Là c'est pas terrible pour passer (petite ruelle, vers la Place de la Mairie) Place de la Mairie : le soir est super agréable, elle est bien aérée et à Noël est joli pour se promener... Avant, il y avait un parking donc la place c'est le mieux qu'ils ont pu faire... (Suivi de points, détours, repris du chemin pour suivre le parcours en ordre) Commentaire juste avant de finir le parcours : le parcours il est bien, il est pas trop long, dans une heure c'est bien, l'appli c'est... très <i>light</i>, l'appli pourrait y avoir des choix (facile, moyen ou difficile)...

avait des concerts gratuits... Ah, la gingnette ! Les gamins profitent pour se rafraîchir un peu (elle met les pieds) On n'a pas trop d'anecdotes historiques, que des anecdotes de vie J'aime bien voir des endroits hors de mon parcours habituel Office de tourisme : voilà l'office de tourisme ou comme dirait ma mère « le syndicat d'initiatives » parce qu'à l'époque ça s'appelait comme ça... quand on arrive à une nouvelle ville ma mère elle appelle ça comme ça, et au fond quand tu réfléchis au nom... Syndicat d'initiatives... (rires). Cathédrale : il y a une qui ressemble à un chien et l'autre à un hippopotame (« ah, non, c'est une vache » (signalisation des gargouilles). Point de la Chouette : et le parcours il pourrait faire que tu arrives du bon côté de la Chouette à mon avis... et peut-être... t'arrêter une fois que t'as vu la Chouette ? C'est dommage parce qu'il y a le square des Duucs, c'est magnifique, il y a d'autres choses, après c'est peut-être moi... Place Bossuet : Elle s'appelle Place Bossuet et j'avoue que j'ai du mal à trouver que c'est une... place... ça fait partie des interrogations mais bon, par là il y a un très joli bâtiment... et après on va où... ?	

Annexe 21 : Texte original de la balade sonore

« Il faut qu'il revienne... »¹²⁵

Revenir sur les pas,
le mouvement des câbles
qui s'étendent
tout au long du chemin de fer
témoignant
des allers-retours
du quotidien.

Quelles sont les histoires
construites
après la descente ?
Quelles sont les mémoires
qui remontent
et s'interpellent
lors du trajet ?

Trois coups de sonnette
annonçant le départ !

Une pause mobile,
conviviale.

125 Texte inspiré des reportages d'ancien·ne·s utilisateur·rices du Funiculaire de Beauregard-Bregille à Besançon (2008) qui a fonctionné de 1912 à 1987.
Source : <http://lesamisdufuniculaire.hautetfort.com/archives>

Des visages connus,
un paysage
à redécouvrir.

3 minutes et 10 secondes,
tous les quarts d'heure...
Des activités suspendues
dans l'espace-temps.

Le petit bonheur ?
La montée sur Besançon,
le regard paisible
de la ville en mouvement :
le vert dévorant le paysage
d'une colline
habitée.

Les matins frais,
le bonjour des voisins,
le bois mouillé
et le chant des oiseaux.

Remonter à midi
pour prendre le déjeuner.

En bas,
la vie du village,
les bains salins,

546 Donner du sens aux lieux à l'ère des parcours commobiles :
dispositifs de visite et témoignages médiés

le musée, l'école, les restos,
les paniers qui remontent remplis
de nouveaux goûts et parfums
le jour du marché.

Les retrouvailles dans les places
les petites histoires de quartier,
la vie de tous les jours
racontée,
partagée.

Le week-end,
tout est prêt pour le pique-nique,
le temps de la balade en haut,
de rendre visite aux grands-parents.

Toutes les générations
s'y retrouvent
entre les bâtons
et les poussettes.

Les enfants et les jeunes
montent
avec leurs vélos
sur la plateforme
et descendent les escaliers
et les rampes,

le long du funiculaire.
De petits accidents,
et des gens imprudents
au cours de la route.

Le comptable,
toujours assis
dans son bureau,
avec les tickets
et les cartes postales.
Et puis, l'odeur du pain frais qui s'installe
avec le beau sourire du boulanger
et les secrets transportés
par le facteur.

Les temps difficiles arrivent...
les militaires,
l'Occupation,
les mutilés de guerre,
la Résistance,
les armes cachées
transportées à l'intérieur
dans les sacs à provision
des jeunes femmes.

Courir pour rattraper le dernier service,
avant 19h30.

548 Donner du sens aux lieux à l'ère des parcours commobiles :
dispositifs de visite et témoignages médiés

S'empêcher de sortir
trop tard le soir.
Les falots en hiver
toujours nécessaires
pour éclaircir la voie
au milieu de la brume.

C'est la nostalgie
des trajets
perdus
et de ceux archivés
dans la mémoire.

C'est le temps du partage
qui manque
comme un chez-soi
où l'on veut toujours rester,
retourner.

Deux voitures
et deux gares
reliant
des appartenances collectives.

Où sont-ils les fils
qui tiennent
et qui permettent un croisement des histoires

au milieu du chemin,
parmi les tensions et les absences ?

Où sont-elles les voies ?
Des désirs et des attentes,
connectés par des horaires
fixes
Entre la distance
et la rencontre.

Un micro-monde,
incrusted dans la nature,
qui évoque des liens
et invite
à transiter,
à reconstruire
les voix des souvenirs.

Trois coups de sonnette
annonçant l'arrivée !

La circulation sanguine,
à travers
le cordon ombilical,
est funiculaire.

Annexe 22 : Entretien - Médiation culturelle

- Nom : Coraline Serrand
- Fonction : Médiatrice culturelle à Radio Campus
- Date : 19/09/2019
- Lieu : Radio Campus, Besançon

Transcription de l'entretien :

L : *Pourrais-tu te présenter ?*

C : Je suis Coraline Serrand, je suis médiatrice pour le projet parcours balades sonores pour Radio Campus Besançon. J'ai 25 ans, je viens de finir mes études et d'obtenir un DUT en information et communication.

L : *Pourrais-tu nous parler du projet « balades sonores » ?*

C : Les balades sonores sont des documentaires de création inédits, on a travaillé avec des artistes et on leur a fait écrire des documentaires qu'on a associé à des parcours de marche dans la ville. On va emmener des publics découvrir ces balades avec un casque et un mp3 et c'est vraiment une expérience sonore qui sort un peu du quotidien et qui nous permet d'aborder la ville avec un autre regard.

L : *Et le choix du mp3 comme dispositif...*

C : Le mp3 c'est parce qu'en termes techniques... C'était la facilité au départ, quand on a créé le projet, en 2013, on n'avait pas encore tous ces systèmes d'aujourd'hui, de l'application ou de la synchronisation collective, on utilisait des mp3 et aujourd'hui le projet va se moderniser. On espère pouvoir sortir une application dans l'année pour faciliter l'usage. Ces balades sonores sont également disponibles sur un site internet (www.parcoursbesancon.fr) où on peut aussi en autonomie charger son téléphone et partir seul sans avoir besoin d'un mp3, mais en départ collectif on va utiliser les mp3 pour le public.

L : *Est-ce que ces balades sonores ont un lien avec les balades qui étaient proposées auparavant à l'Office de tourisme de Besançon ?*

C : Justement on a eu un partenariat avec eux quand on a créé le projet de 2014 à 2017, mais c'est vrai qu'au niveau de l'Office de tourisme on a constaté qu'on avait du mal à former les équipes, à proposer l'activité, donc on n'a pas gardé le partenariat, même si pour nous c'était vraiment un atout d'être avec l'Office de tourisme, on n'a pas continué. On avait déposé des mp3 au CRIJ, mais c'est pareil, ça donnait pas vraiment de dynamique et du coup on était limité en termes de matériel et on a facilité les choses en arrêtant les partenariats, mais on est toujours partenaires quelque part de ces acteurs-là.

L : *C'est lié aussi au manque de médiation culturelle ou...*

C : Exactement, c'est ça, en fait à la base on avait ouvert des partenariats pour que ça puisse être pris en charge par l'Office de tourisme et le CRIJ et on s'est rendu compte qu'effectivement il manquait une médiation, il manquait quelqu'un pour accompagner le public, donc on a décidé de tout centraliser au niveau de Radio Campus et du projet parcours balades sonores et j'ai été embauchée dans le but d'accompagner ces publics et de jouer un rôle d'intermédiaire entre les artistes, le public et les structures partenaires comme la DRAC, le Frac Franche-Comté, etc...

L : *Et comment tu te sens dans ton rôle de médiatrice culturelle ? Quel type de difficultés as-tu trouvé (si c'est le cas) à partir de ce que tu as exploré auprès du public ?*

C : Il a fallu que je m'installe dans mon poste quand même... Les balades sonores est un projet que je suivais depuis 2016 parce que j'étais en service civique chez Radio Campus donc c'est vrai que ça m'a permis de faciliter mon entrée dans l'association, je connaissais le projet, et donc la difficulté principale du rôle de médiatrice c'est vraiment de gérer le public, de réussir lorsqu'on part en balade. Nous on se limite à 15 personnes parce qu'on a 15 mp3 mais ça reste quand même un groupe qui est assez conséquent et donc il y a des gens qui par exemple n'arrivent pas à utiliser le mp3 ou des gens qui ne comprennent pas forcément l'intention du projet donc là il y a tout ce rôle de communication et justement de faire attention tout simplement au public et pour moi c'est la difficulté principale, d'avoir ce sentiment et cette volonté de faire adhérer tout le monde aux valeurs du projet et de les entraîner dans une expérience positive et sortir quelque chose de positif, c'est important pour moi...

L : *Et quels types de retours tu as eu sur le site ou sur place après l'expérience ?*

C : J'ai souvent des retours d'expériences qui sont plutôt bons alors souvent c'est vrai que c'est très sommaire on va voir des commentaires comme « ah, c'était bien, c'était génial, ça change de mon quotidien ! » mais après on a des choses beaucoup plus personnelles et beaucoup plus pertinentes, on va avoir des gens qui vont nous dire par exemple qu'une balade sonore ça crée des environnements sociaux parce qu'ils se retrouvent avec d'autres personnes et aussi ce côté très intimiste du fait de mettre le casque, on va avoir des gens qui vont nous dire qu'ils redécouvrent la ville vraiment avec un autre regard et qu'ils avaient perdu cette valeur d'appartenance à leur ville et d'un coup ils retrouvent la fierté d'être bisontins et de vivre à Besançon. Ce sont de petits commentaires comme ça qui me touchent et aussi au niveau de la médiation j'ai souvent des commentaires positifs ça fait toujours plaisir et on est convaincu que notre projet tient debout.

L : *Et c'est aussi un projet on pourrait dire intergénérationnel ?*

C : Exactement, on n'a pas une cible définie, on parle vraiment d'un public très large, j'ai déjà eu des enfants même et notre force c'est ça on a tout un panel de balades, aujourd'hui on a 13 balades sur la collection et donc tout ce panel nous permet de nous adresser à des gens différents avec des sensibilités différentes parce qu'en fonction de la thématique... On va avoir des thématiques sur la nature, thématiques sur le patrimoine, les thématiques sur les discriminations et donc chacun peut venir y chercher ce qu'il a envie d'y prendre et c'est vrai que ça parle autant à une personne de 25 ans qui est curieux et a envie de découvrir la ville autrement autant qu'à une personne de 60 ans qui aime juste se balader et qui veut découvrir une nouvelle manière de se promener.

L : *Quel type de retours as-tu eu par rapports aux thématiques proposées ?*

C : Souvent c'est vrai qu'on a cette réflexion ou parfois on attire des publics qui sont attirés par le côté visites guidées, ce côté un peu « je vais apprendre beaucoup de choses sur ma ville » et les balades sonores ce n'est pas forcément ça, on va plus proposer une expérience avec un documentaire qui va oui ou non apprendre des choses sur la ville mais en tout cas ce que ça va donner c'est un autre regard donc on ne va pas forcément apprendre des choses sur le patrimoine ou ressortir avec des dates par exemple sur les fortifications Vauban ou des choses comme ça mais on va plus poser un autre regard qu'il y a vraiment de fines nuances de sensibilité et donc parfois c'est vrai que j'ai des publics qui sont attirés par le côté très touristique et

malheureusement on peut pas leur répondre en terme de contenu parce qu'on a des histoires très différentes, c'est une sensibilisation surtout à l'art sonore à la création sonore, c'est surtout notre objectif premier.

L : Et pour l'application en réalité augmentée, de visualisation 3D des fortifications de Vauban, qui fait partie d'un des parcours, comment ça se passe lors de la balade ?

C : C'est vrai que ça attire vraiment un public spécifique et qui est vraiment intéressé par le côté patrimoine de la ville et c'est vrai que moi au niveau de la médiation il va falloir que je me forme à répondre à un panel de questions que les gens peuvent se poser et c'est important aussi de pouvoir leur répondre. J'ai essayé il n'y a pas très longtemps cette balade en départ collectif et pour moi ça a été une épreuve parce que je n'avais pas les connaissances nécessaires à apporter au public, donc il y avait cette application de visualisation 3D qui était super parce que les gens pouvaient se projeter et donc notre apport au son, que nous avons apporté aussi à cette application, qui est très intéressante mais c'est vrai qu'en terme de médiation ça demande un effort supplémentaire pour pouvoir parfois aborder le rôle de guide touristique et répondre à cette cible aussi qui est venu chercher ça dans la balade, donc oui on a deux directions qui nécessitent de bien se poser les bonnes questions pour agir mieux et apporter des connaissances qui sont essentielles. Le rôle de médiatrice il englobe aussi le rôle de communicant donc tout ce qui est communication, la gestion des réseaux sociaux c'est moi que l'a fait, la mise à jour du site Internet et puis la création graphique toutes ces choses-là ça rentre en compte dans le travail d'une médiatrice culturelle et donc là aussi c'est pour ça que je suis une formation, j'ai un diplôme qui me permet d'appliquer mes connaissances et de proposer une communication qui est juste. On essaie de dynamiser sur les réseaux sociaux et ça fonctionne plutôt bien on a de bons résultats, depuis que je suis arrivée, j'ai réussi à bien redynamiser, j'ai fait des petites vidéos un peu rigolotes que les gens puissent s'amuser un petit peu sur les réseaux et s'intéresser surtout et essayer d'attirer la curiosité parce que souvent le frein des balades sonores c'est qu'on se dit c'est chouette c'est super j'ai envie de le faire et d'un autre côté on a toujours cette peur d'y aller, il y a des gens qui ont peur de tester et en fait une fois qu'on a testé on se rend compte que c'est super, c'est un bon projet et donc il faut surévaluer la communication agir sur ça donc se dire il faut que j'attire la curiosité des gens et qu'ils fassent la démarche de venir essayer les balades sonores et j'essaye de maximiser les chances

parce qu'on a une cible qui est très large donc autant les jeunes ça va aller sur le côté virtuel où ils vont pouvoir s'inscrire assez facilement via la plateforme, on utilise Helloasso pour toutes nos inscriptions ce qui facilite de mon côté la logistique et puis on a cette tranche d'âge où les gens sont un peu plus réfractaires à la technologie et au virtuel donc en fait je laisse quand même mon numéro de téléphone de m'appeler pour s'inscrire, ça facilite aussi les choses et puis ça nous rend aussi plus proches d'eux, d'être aux petits soins de notre public.

L : Et parmi les balades, quelle est ta préférée ?

C : Ma balade préférée, c'est très personnel, c'est celle de Chloé, c'est une balade qui parle des expériences d'une femme, donc elle a un récit qui est absolument divin, magnifique, ce n'est pas une balade, c'est un morceau vraiment ému et c'est pour ça qu'elle me plaît parce qu'elle est très poétique et qu'elle est pleine de sens notamment, le parcours je le trouve super bien pensé et bravo à elle, c'est celle que je préfère écouter...

L : As-tu découvert d'autres endroits dans la ville lors de ton rôle comme médiatrice ?

C : Tout à fait, ça m'arrive tout le temps, dès que je fais de nouvelles balades, je découvre de nouveaux endroits à Besançon. Je suis ici depuis six ans et c'est vrai qu'on est dans notre quotidien, métro boulot dodo comme on dit, on ne prend pas forcément le temps de voir sa ville et les balades sonores elles me poussent à aller découvrir de nouveaux endroits et en fait je me surprends à devenir de plus en plus curieuse, je me balade seule puis je me retrouve à rentrer dans des petites cours à aller voir ce qui s'y passe ou m'arrêter sur une petite statue et essayer de voir de comprendre ce que c'est et je deviens de plus en plus curieuse.

L : Est-ce qu'il y aurait un outil, un dispositif ou une manière de faire qui faciliterait ou t'aiderait dans ton rôle en tant que médiatrice culturelle ?

C : Tout à fait ça, c'est des questions qu'on se pose tous les jours et justement j'ai demandé à Radio Campus qu'on puisse investir dans un système de... en fait c'est des boîtiers qui fonctionnent comme des talkies walkies et donc pour que tout le monde puisse avoir un boîtier et que ce soit moi qui active le son et donc tout le monde aurait le son en même temps, ce qui rendrait la balade beaucoup plus facile à réaliser et aussi pour moi parce que je suis obligée en fait à chaque fois d'aller voir chaque personne pour l'aider à régler le mp3, il y

en a qui s'acclimatent très rapidement à l'utilisation d'une mp3 et ceux qui ont plus de difficultés ça me demande une intervention de ma part alors que si c'est moi qui gère tout voilà c'est beaucoup plus facile et donc en termes médiation ça me faciliterait vraiment la vie.

L : Et comme ça se passe du côté de la gestion du groupe, du déplacement lors des balades ?

C : C'est une bonne question parce qu'en fait j'essaie toujours de m'adapter à mon groupe donc quand c'est des points d'écoute c'est facile parce que vu que c'est un son, qu'on reste dans un lieu, après on enlève le casque, on repart dans un autre lieu, je peux attendre tout le monde mais quand c'est une balade en continu il y a aussi cet enjeu de faire suivre tout le monde en même temps pour que tout le monde ait les mêmes paysages en même temps que moi en fonction de la balade donc c'est le côté un petit peu complexe et c'est vrai qu'il y a des gens qui marchent plus lentement, des gens qui marchent plus vite donc souvent on me dit soit je marche très vite soit je marche trop lentement, donc c'est difficile de s'adapter à son groupe mais voilà ça se fait doucement et il ne faut pas se frustrer, il faut être à l'écoute de tout le monde et il faut réagir mais en général ça se passe plutôt bien et j'ai déjà eu des groupes où j'avais des gens qui partaient par exemple complètement à l'opposé et je les attends en fait et je me dis tant pis c'est pas grave je les attends, je mets sur pause, je les remettrai en arrière sur le mp3 et puis on reprendra le fil de la balade, c'est pas très grave et du coup, ça nécessite que je sois attentive et que je sache où sont mes promeneurs et puis après que je sois forcée aussi de les regrouper à chaque fois pour repartir dans le bon sens, voilà !

Annexe 23 : Entretiens Balades sonores lors des JEP 2019

- Nom : Participant·e·s (anonymes) de la balade sonore programmée par Radio Campus dans le cadre des JEP 2019
- Date : 22/09 /2019
- Lieu : Place Granvelle Besançon (point d'arrivée de la balade sonore)
- Protocole : Observation participante et retour des habitant.e.s sur place

Transcription des échanges :

L : *C'était comment cette expérience de balade sonore ?*

B1 : En fait on est bisontins de naissance, donc les balades sur la ville... c'est vraiment très intéressant parce qu'on apprend quand même toujours des choses de la ville, c'est bien effectivement très intéressant, c'est franchement une balade qu'on a appréciée.

L : *Et il y a un élément que vous a surpris ?*

B1 : Comme j'ai dit, on est né ici mais il y a quand même des choses comme par exemple la Porte Noire, toute l'explication qu'on a eue, une porte de presque 2000 ans, donc c'est impressionnant parce que c'est un truc qu'on connaissait pas, c'est intéressant, il y a des choses qu'on apprend et puis aussi un peu de fierté bisontine...

B2 : Oui et aussi la pharmacie et tout le chemin qu'on a fait, très intéressant !

L : *Avez-vous l'habitude de vous balader comme ça dans votre temps libre ?*

B1 : Oui, on fait pas mal de randonnées autour de Besançon, c'est une ville verte, c'était la première ville verte de France donc il y a énormément des balades et des randos tout autour qui sont super jolies et on voit beaucoup de choses magnifiques pour ceux qui aiment marcher, découvrir la ville comme ça... On a beaucoup de collines autour de Besançon et on a toujours un panorama différent sur Besançon partout où on peut se trouver on a de belles vues... On habite vers Chaudanne, il y a le vert partout !

L : *Et vous, vous avez trouvé comment la balade ?*

B2 : J'ai adoré, j'ai vraiment adoré

L : *C'est la première fois que vous faites ce type de balade ?*

B2 : Non, on a fait une en Noël et puis à la Citadelle au mois d'août.

B1 : Et puis Besançon, c'est aussi une ville d'histoire, il y a énormément de choses à raconter, donc forcément toujours des choses à découvrir et de le faire différemment, on l'a déjà fait pendant la nuit depuis la Citadelle, on la fait de nuit donc même quand on connaît, c'est impressionnant de découvrir la ville comme ça, on a des vues magnifiques donc c'est beau...

L : *La fierté bisontine*

B1 : Oui, c'est bien d'être amoureux de sa ville, il y a beaucoup de choses qui sont faites maintenant sur la ville pour lui redonner un petit peu de valeur partout. Maintenant, on a tendance un peu à rénover ce qui existe pour rendre un peu la ville plus attrayante. Il y a aussi l'économie qui joue et aussi les touristes qui font vivre la ville.

L : *Connaissez-vous des applications mobiles pour se promener dans la ville ?*

B1 : Du tout, non, on est d'une génération où on n'est pas plongé à 100% sur les applications, si on a besoin, oui, mais on n'ira pas forcément chercher là...

B2 : Peut-être Facebook pour se renseigner

L : *Vous avez trouvé comment la balade ?*

A : J'ai bien aimé le chemin qu'on a fait pour aller à la Citadelle, je ne l'avais jamais fait...

J : Moi, je suis en France depuis pas si longtemps, j'aime bien me promener dans la ville et je n'avais jamais visité l'église Saint-Jean, c'est très intéressant et la musique aussi, c'était la musique, les oiseaux de la région, c'était très spécial pour moi de les entendre comme ça...

M : J'ai aimé qu'il y avait de la musique, on apprend sur la ville, les oiseaux de Besançon, aussi les vues panoramiques, c'était très beau !

K : Moi, c'est la deuxième fois que je fais ce type de balades, moi j'ai bien aimé la première fois, c'était plus sonore, il y avait plus de voix et de témoignages, là c'était plutôt historique, ça parlait beaucoup, je me sens bien de marcher ici et savoir qu'il y avait des personnages célèbres qui ont vécu ici et savoir que je suis là, c'est comme suivre des traces, voir les choses autrement !

Annexe 24 : Entretien - Édition et création

- Nom : Aurélien Bertini
- Fonction : Responsable d'édition et de création à Radio Campus Besançon
- Date : 03 /10 /2019
- Lieu : Radio Campus Besançon

Transcription de l'entretien :

L : Pourrais-tu nous présenter le projet Parcours balades sonores ?

A : On fait appel à des artistes ou des auteurs qui proposent un sujet en lien avec un nouveau parcours de marche dans la ville donc les balades sonores c'est un parcours de marche nouveau avec un sujet, une intention narrative d'un auteur. Après, on le donne à écouter sous casque aux gens, en gros, c'est l'écoute sous casque de documentaires de création sonore...

L : Tu es chargé de la partie de création, de conception. Comment ça se passe ?

A : Effectivement, j'ai lancé le projet, c'est un projet qui maintenant date un peu. En 2001, j'avais fait une préfiguration de ce projet-là, j'avais écrit quelque chose mais je pense que c'était pas encore mature. L'année suivante, je me suis dit qu'il fallait d'abord que je crée une balade pour que les gens comprennent ce que c'était parce que quand je l'ai présentée aux services culturels ici, et à d'autres structures, les gens ne se rendaient pas compte parce que déjà le son à l'époque n'était pas forcément si développé qu'aujourd'hui, le son était plutôt du documentaire radiophonique et pas forcément sous une forme qui sort de la radio, il y avait quand même un peu le début de podcast mais c'était pas du tout comme aujourd'hui parce que là je parle de 2001 même si par exemple Arte Radio existait déjà, que c'est une plateforme de podcast radio précurseur, voilà, mais disons qu'à cette époque on avait du mal à imaginer qu'il y ait une proposition artistique en dehors de la radio donc il a fallu faire la première balade qui était autour de l'usine LIP. Elle est quand même beaucoup empreinte de documentaire parce que moi je viens de ça, je viens du documentaire radio, donc il y a beaucoup cette partie de documentaire radio. J'ai créé la première balade, j'ai fait évidemment attention au parcours en traînant sur ce sujet et il

est vite apparu qu'il y a eu, à un moment donné à Besançon, une grande marche pour soutenir LIP, c'était en 73, il y avait 120000 personnes à Besançon qui venaient de partout donc je me suis dit, ben tiens, ce qui serait intéressant, c'est de reprendre cette grande marche, le parcours, donc ce qui a été dure en fait c'est de retrouver le parcours de cette marche à l'époque... Ils étaient partis on va dire de Planoise pour arriver au centre-ville et moi j'ai repris cette grande marche mais je la propose un peu à l'inverse, c'est-à-dire, en gros, on part de là où ils étaient arrivés à l'époque pour aller vers l'endroit de départ. C'est pour interroger sur l'idée de la lutte, on revient un peu dans le passé, on entend ces témoignages d'ouvriers et ces archives qu'on a numérisés et on remonte un peu le temps et quelque part, en remontant le temps, on s'interroge aussi sur nos propres capacités à lutter donc je m'arrête un peu dessus parce que du coup, évidemment, le côté parcours dans la vie et important parce qu'il vient en écho avec le son ce qu'on appelle une intention artistique donc j'ai lancé ma premier balade, j'en fais et je m'occupe aussi et je suis responsable de la partie artistique de ce projet là maintenant et depuis ses origines qu'on va dater de 2013.

L : Je voudrais savoir un peu plus sur ce processus de création, quelles sont les étapes concrètement que tu as suivi pour faire ce type de proposition de parcours sonore ?

A : Alors pour la balade LIP, et pour les autres, c'est d'abord un peu ce qu'on fait quand on propose un documentaire c'est-à-dire établir une note d'intention, de quoi on veut parler, quelle est notre intention, et si on arrive à l'accoucher sur une page c'est que déjà on sait où on veut aller et pourquoi j'ai envie de traiter ce sujet, comment je veux le traiter, avec quels moyens et évidemment dans ce travail-là cette note d'intention, il y a aussi ce qu'on appelle la note de réalisation, c'est-à-dire, comment on se projette dans le travail, comment serait la balade sonore, avec quel plan, comment les autres plans arriveraient comment ils se succèdent et éventuellement, même si c'est une projection à ce moment-là, quelle fin j'imagine, donc toute suite quelle problématique, quels moyens, quels outils, quels dispositifs on va faire ça, quels micros, ça renvoie aussi au côté technique, quel micro choisir, pourquoi j'interroge cette personne dans cet endroit-là et pas dans un autres, quels sens, c'est tout ça ce qu'il faut coucher sur papier, je pense qu'une fois qu'on a fait ce travail écrit après on peut effectivement commencer à faire ces enregistrements même si au final le résultat est différent de notre intention mais ça passe déjà par ça donc ce travail

dispositifs de visite et témoignages médiés

d'écriture et après ce travail d'enregistrement, de montage, aussi d'écriture sonore, en gros qu'est-ce qu'on fait des éléments qu'on a enregistré comment on les met au monde, comment on le donne à écouter, avec quel rythme, avec quel effet sonore, avec quelle dramaturgie, dans quel sens on le met. Après, il y a le travail de mixage que tu peux faire toi-même, si tu as les compétences, ou si tu préfères de le donner à quelqu'un de plus compétant donc c'est un travail long parce qu'il y a l'écriture, l'enregistrement, le montage et puis le mixage.

L : Et par rapport aux choix de thématiques, comment ça se passe le choix des propositions pour les balades, ou ce que vous privilégiez dans l'équipe ?

A : Ça dépend des auteurs et des artistes, par exemple, quand on a une proposition ou quand on a une rencontre avec quelqu'un ou quand on va envers quelqu'un, on sait que cette personne, son travail, nous intéresse et qu'il pourrait coller au projet et, inversement, quand quelqu'un nous fait une demande, la personne sait que c'est une demande dans le cadre du projet de balades sonores, elle sait aussi qu'on fait pas d'audio guides donc c'est des personnes qui globalement ont envie d'écrire pour une ville comme une approche plastique de la géographie, du patrimoine... Il y a des personnes que je choisis parce que l'idée au départ était d'avoir une idée de l'approche du sonore et c'était ça en gros avoir des profils différents soit vraiment des artistes soit des auteurs naturalistes ou soit des plasticiens qui pour le coup n'ont pas forcément travaillé avec le son. Pour les balades, il y a deux profils différents, il y a des plasticiens qui ont déjà utilisé le son pour son travail et qui fait déjà partie intégrant de son projet et d'autres qui étaient plasticiens mais qui n'avaient jamais travaillé avec le son donc là on les a accompagné, ça dépend, c'est un travail de repérage, et il y a eu des rencontres comme par exemple pour la balade Toby Chien, c'était un rencontre avec le FRAC, et j'avais vu que leur démarche était tellement intéressante et j'avais envie pour qu'on puisse le montrer en balade sonore. On avait l'habitude de faire des visites un peu guidées en parallèle avec une vue un peu décalée du patrimoine avec toujours une présence d'objets à une dimension poétique et ils se sont arrêté dans des objets où ils voient une certaine poésie et ils nous la retranscrivent, de la même manière ils s'aperçoivent qu'il y a des endroits peut-être un petit peu abandonnés qui méritaient d'être vus donc voilà cette démarche là je me suis dit ça colle vraiment au projet parcours parce que là on est vraiment dans une démarche découverte du patrimoine et de la ville différente avec un propos singulier.

L : Et vous avez fait avec l'équipe ensemble les balades ou chacun a essayé de faire les balades ?

A : Pour Toby Chien, je les ai accompagné, ils sont venus en résidence plusieurs fois donc pareil, il y a eu un travail, on est parti en parcours et ils avaient envie de s'éloigner du centre-ville et moi j'avais envie aussi parce qu'il y a beaucoup de balades qui sont vraiment au centre-ville et moi j'aimais cette idée de partir en quartier et de faire de grandes traversées et faire du périurbain et il y avait déjà cette intention-là, après, ils ont allés faire des repérages pour savoir ce qu'il y a et ainsi que leur écriture a commencé à s'enfiler, ils travaillent en fonction de points d'arrêt et d'écoute, la balade que tu as fait il y a moins d'arrêts que l'original et ils font un travail de repérage, ensuite, j'étais associé à leur travail de repérage et à ce moment-là on voit qu'il y a un enregistrement et on voit si ça fonctionne ou ça fonctionne pas et aussi des choses qui disparaissent ça fait partie du jeu, ils s'arrêtent sur des choses qui sont éphémères et qui sont plus là comme le jardin botanique qui a été déplacé et là il y a aussi un autre point hyper important qui est le hiéroglyphe de la place Pasteur qui est toujours là mais qui peut être effacé après il y a eu tout ce travail-là d'enregistrement et on l'a testé plusieurs fois et aussi avant le premier départ, moi j'ai fait aussi un départ équipe pour voir et tester un peu comment ils recevaient cette proposition artistique.

L : Quels ont été les retours de cette expérience ?

C'est un souci qu'on a dans ce moment, il y a des retours techniques du son, en fait, on a un souci avec le mode de marches des mp3 et des casques après le problème qu'on peut avoir c'est que le mp3 ne sont pas faits pour avoir une création sonore parce qu'en gros sont des mp3 qui sont faits pour écouter de la radio ou pour écouter un son très formaté, mixé, compressé comme il faut et pour un travail artistique est différente et des fois on est au maximum, on n'entend pas super bien donc là il y a eu remixage derrière et j'ai mis quelques effets pour que ça puisse être mieux sinon d'un point de vue artistique les gens se sont bien laissé transporter, ils se sont laissé surprendre, ils ont joué le jeu, c'est plutôt très bien et peut-être qu'il y a eu cette idée de longueur qui est apparu peut-être pour certains ça va peut-être être un peu long.

L : Peut-être l'habitude aussi de la condition sonore, se laisser porter par le son...

A : Oui, c'est vrai que ce sont des proposition inhabituelles donc il faut que les gens s'y mettent, c'est comme un spectacle vivant, c'est ça les balades sonores, dans le sens où on va mettre son casque, on va écouter une création et donc on est déjà dans une disposition particulière, on voit ce qui se déroule devant nos yeux, on est donc interpellé par le casque et donc il y a toute une posture différente on peut se surprendre par l'arrivée d'un son ou un personnage qui arrive dans le cadre du réel qui n'était pas prévu mais qui peut participer à la découverte du son.

L : Quand vous avez fait la conception est-ce qu'il y avait derrière l'intention d'un public cible, d'attirer à un certain type de public ?

A : Il y a eu cette idée là sur la deuxième ou la première balade j'ai voulu faire créer cette balade pour que les gens se rendent compte de ce que c'était, de quoi on parlait, d'ailleurs c'était comme ça que le projet a été conçu d'abord des œuvres différentes avec des publics différents et pour des publics différents et ensuite s'intéresser au côté technologique, par exemple la première balade je l'estime vraiment par son tracé, par son montage, qui est plutôt grand public puisqu'on passe dans des endroits assez connus de Besançon, on passe par le Square Caston, la Porte Noire, la citadelle, on redescend au départ à la place Granvelle, donc on est passé par des endroits très connus des bisontins avec un propos et un montage qui pour une oreille plus alerte est assez facile à recevoir et peut-être pas être sur un propos artistique on va dire travaillé musicalement ou travaillé dans le langage, faire quelque chose un peu plus attendu en termes de, par exemple, des interviews entre l'auteur et la responsable du patrimoine, ce sont des choses plutôt classiques et là c'est aussi une balade, la première c'était celle de LIP avec des compositions un peu inhabituelles mais la dernière était un format assez standard, ensuite, les sujets ils font écho quand même à la ligne éditoriale de la radio en tout cas c'est pour ça qu'on a parlé des violences face aux femmes, c'est des choses qu'on traite ici à la rédaction de la radio, les premières ont été plutôt dans ce sens-là et heureusement j'évolue aussi dans mon approche et je me laisse surprendre par des gens et quand je travaille j'ai envie qu'ils me surprennent, on a travaillé avec des naturalistes, des plasticiens et l'idée c'était d'arriver à une vingtaine de balades et après terminer le projet.

L : Avant le projet était centralisé à l'Office de tourisme, comment est-ce que le changement a été fait pour la médiation culturelle ?

A : J'ai voulu travailler à l'Office de tourisme rapidement pour avoir un peu de place, c'est un projet jeune, il y avait aussi l'idée d'être reconnus, et donc quelque part l'office c'était l'endroit idéal pour avoir vraiment reconnaissance du projet après ça pouvait être simple avec eux parce que je pense que c'est aussi toute la difficulté qu'ils ont aussi de leur côté je pense que ce produit là... Il y a des habitudes à l'Office de tourisme, des salariés de l'équipe, et nous on sort du cadre parce qu'on leur a laissé du matériel en dépôt et j'ai bien vu que ça marchait pas, spontanément les salariés, le personnel de l'office du tourisme ne sortaient pas le matériel parce qu'eux-mêmes ils n'ont pas fait les balades, et c'est normal de parler de ce qu'on connaît que d'aller valoriser un projet extérieur qu'on connaît pas et qu'on connaît très mal parce que déjà le sens on ne le connaît pas bien, il faut écouter être et en plus c'est un projet particulier avec des casques et il y a un côté technique qui est un frein et j'ai proposé des modules de formation à l'office pour que justement il puisse avoir cet échange avec le personnel et qu'on puisse peut-être faire tomber leur propres barrières et leurs propres freins et donc on ne les dépose plus là parce qu'au départ je pense que c'était important pour nous d'être reconnus mais c'était compliqué, ça marchait pas et rarement ils sortaient les casques et puis ils avaient pas la médiation nécessaire pour faire ça donc finalement on a un tout internalisé et on a arrêté et ça date de cette année parce que c'est pas une grosse équipe à l'office qui change pas mal et c'est trop compliqué, on a eu des retours des gens qui allaient à l'Office de tourisme et qui revenaient vers nous et ils comprenaient pas, ils ne leur ont pas offert les casques etc...

L : *Et par rapport aux application mobiles qui ont un lien avec le projet...*

A : Je suis pas très bien placé pour en parler, j'ai pas vraiment regardé les applications de la ville mais je peux te parler de celle que je connais, celle de Vauban, qui ne marche pas, donc c'était un problème parce qu'on a participé dans cette application qui consiste à voir les constructions de Vauban telles qu'elles étaient à l'époque et avec un son qui arrive, donc, on s'est occupé on a fait onze capsules pour ce projet qui a été lancé l'année dernière, dans le cadre de 10 années de Vauban au patrimoine de l'Unesco, donc comme il n'y a pas de suivi de ce projet par la ville, ça marche pas et c'est souvent le problème, il y a des structures qui veulent par exemple faire des balades sonores mais derrière il y a pas de suivi et c'est pour ça que nous on a voulu qu'il y ait une médiatrice sur le projet et qu'on reprend souvent les balades à nos comptes, parce que normalement on a un catalogue de quinze en tout et une médiatrice

qui les fait vivre pendant l'été, de juin à octobre, et aussi on fait des départ privés le reste de l'année avec d'autres publics spécifiques et en fait quand on a créée les balades sonores ça vient aussi épouser le public de la radio sur le 15 et 50 ans qui est la trace d'écoute de la radio donc les départs en balade sont assez mélangés, il y a des jeunes, plutôt de la vingtaine et il y a des gens plus âgées, et chacun avec son profil par exemple et les plus âgées ont des difficultés sur le côté technologique mais ils ont une écoute beaucoup plus fidèle que les jeunes surtout quand c'est une balade par points d'écoute, les gens vont regarder leur téléphones ou regarder ailleurs mais avec le projet de balades on veut proposer une approche différente mais il y a un problème avec ça c'est que on sort de l'écoute quand même quand les balades sont d'une traite avec un pendant 30 40 minutes il y a une vraie immersion donc tu te laisse vraiment transporter par le son alors que quand c'est les points d'écoute au bout d'un moment entre deux points tu vois ton téléphone et ça te sort un peu du contexte...

L : Et vous avez eu des retours après la session de balades de cet été ?

A : Oui, on a établi un questionnaire qu'on envoie à chaque participant, avant on avait des retours un peu sporadiques de vive voix on a essayé de solliciter ça par le site mais ceux qui ont fait la balade ne vont pas forcément revenir sur le site pour commenter mais c'est l'appli qui va venir qui pourra capter le ressenti toute suite après que la balade soit finie, les gens ont quelque part un profil et ils pourront toute de suite mettre directement. C'est vrai que quand on laisse attendre ça ne fonctionne pas, on a quelques retours et on va avoir de plus en plus mais globalement les retours sont bons comme pour le festival sonore modulation pendant lequel les balades sonores sont proposées pour être avec le public et la plupart du temps les gens sont contents, une fois qu'ils ont écouté en général ils sont fidèles ils vont écouter les autres et faire les autres balades donc il faut dépasser ce frein de non connaissance de la balade ou le frein technologique une fois que les gens passent le cap, 80% du temps sur tous les départs qu'on a fait depuis 6 ans ils ont aimé la balade donc globalement les gens aiment toujours mais il faut qu'on arrive à leur donner envie de les faire.

L : Et aussi l'idée de le faire dans une autre langue, en anglais...

A : La difficulté c'est que les créations sonores sont faites en français avec une manière de choisir des voix... Le problème c'est qu'on ne va pas le refaire en anglais avec les comédiens donc ça sera un langage artificiel donc on peut

peut-être perdre un peu l'âme de certaines balades mais on va quand même le tester justement avec une boîte avec laquelle on risque de travailler eux ils sont porteurs de mettre plusieurs langues comme ça donc on testera si ça ne de nature pas l'âme de la création.

L : Coraline a mentionné aussi de la possibilité de centraliser le son pour mieux gérer les différents rythmes de balades...

A : Oui, on est quand même dans un système pour l'instant archaïque dans le sens où tout le monde a son mp3 chacun le lance de manière autonome et on part en balade, un peu conférencier, donc les gens ne le lancent pas au même moment. On cherche un système avec un émetteur et des récepteurs, c'est l'émetteur qui envoie le son à tout le monde et on part en même temps, c'est un peu mieux et du point de vue volume on sera très confortable je pense qu'on aura toujours le mp3 et le casque mais ce système là va venir le remplacer très prochainement et puis j'ai testé là ce matériel avec une balade que je suis en train de préparer et ça sera l'occasion pour voir si c'est mieux mais on va vite aller vers ce système qui devrait gommer les problèmes de la non simultané.

L : Les artistes du projet ont demandé de retour de leur travail ?

A : Oui, c'est une bonne question, pour le festival Bien Urbain j'ai eu des retours et en général on est assez proches des gens et on leur demande de faire des retours j'ai eu un peu les critiques que c'est vrai que c'était une balade très dense comme pour celle de LIP parce que c'est vrai qu'il y avait pas beaucoup d'espace, un rythme de marche un peu serré donc mon idée après c'était d'aller moins sur la parole... C'est souvent les gens qui sont loin et ils m'ont demandé on leur a donné directement de retours c'est pour ça qu'on avait créé ce festival pour avoir des retours toute de suite et les envoyer aux personnes aux artistes donc oui finalement on leur en donne toute de suite moi de temps en temps je refais parce que comme c'est un catalogue d'œuvres qu'on fait revivre et il y a toujours de nouveaux retours donc j'envoie un petit message. Cette année, on reprogramme une balade avec un nouvel auteur, on a voulu refaire un nouveau point d'écoute parce qu'il avait fait 4 et on était un peu sur notre fin et on sentait qu'un cinquième point d'écoute serait mieux et c'est un système un peu particulier qu'on fait de manière inédite au festival, on a toujours ce retour, on garde toujours ce lien parce que finalement... C'est bien de poser cette question... Parce que vu qu'il y a beaucoup d'auteurs différents, il y a des

566 Donner du sens aux lieux à l'ère des parcours commobiles :

dispositifs de visite et témoignages médiés

artistes locaux et ils ont toujours des retours après il y a des gens qui sont plus loin et voilà ça se passe comme ça...

Annexe 25 : Entretien - Association Les Amis du Funiculaire

- Nom : Patrick Dignac
- Fonction : Membre du CCH (Conseil consultatif d'habitants) de Bregille et Vice-Président de l'association « Les amis du funiculaire » qui ont proposé la balade « Parcours Art Nouveau et funiculaire » dans le cadre des journées du patrimoine 2019 à Besançon.
- Date : 15 /10 /2019
- Lieu : Funiculaire de Besançon (cabine principale, gare basse)

Transcription de l'entretien :

L : Quel est le cadre de conception et de création de la balade que vous propose ?

P : Puisque vous êtes intéressée à la balade qui a été organisée, dans le cadre des propositions du CCH, je vais vous expliquer déjà le rôle du CCH et de la balade Art Nouveau que nous avons organisée à l'occasion de la Journée du patrimoine. On est ici aujourd'hui dans le funiculaire, ce qui reste du funiculaire de Besançon... Le CCH et l'association du funiculaire opèrent ensemble pour les journées du patrimoine et j'ai les deux casquettes, je suis dans l'association et au CCH, je suis membre du CCH depuis 2005 et le CCH est un dispositif légal de la ville mis en place dans le cadre de la loi de la participation citoyenne dans les villes de plus de 20.000 habitants donc c'est une obligation. La ville est répartie en 8 CCH, avant il y avait 13, ici c'est le CCH Brégille Près-de-Vaux Clair de soleil, donc ça représente 13.000 habitants environ. Le CCH est un conseil consultatif d'habitants donc on est censé d'intervenir dans le cadre de la consultation que les élus veulent bien nous accorder, nous dépendons du service de démocratie participatif, dans le cadre de la recherche de la participation citoyenne pour pouvoir débattre sur la finalité et l'efficacité des actions dans le quartier, et nous essayons de motiver par différents thèmes, en l'occurrence celui qui nous intéresse ici c'est le thème du patrimoine parce que

évidemment le funiculaire fait partie du patrimoine, ça date de 1912 donc le dossier funiculaire est un dossier qu'on traite aussi dans le cadre du CCH et c'est dans ce sens là qu'on a rattaché la balade art nouveau puisque le funiculaire date de la période art nouveau d'ailleurs il est art nouveau et c'est pour ça qu'on a organisée cette balade à laquelle vous avez participé. Il faut savoir que le CCH a aussi d'autres rôles et d'autres centres d'intérêt qui visent des problématiques du quartier et la commission patrimoine à laquelle j'appartiens est une des plus actives parce qu'il y a une matière à dire et surtout à faire des choses, c'est ce qu'on a fait, c'est pour ça que cette balade art nouveau a été organisée avec le concours d'un jeune amateur mais qui connaît bien l'art nouveau. Je dois dire qu'il y a deux façons d'appréhender le rôle du CCH, il y a celle de la majorité des intervenants qui est liée aux centres d'intérêt et à la problématique dont on s'occupe et il y a un autre courant dont je fais partie qui est plus orientée vers le pourquoi d'un CCH et comment on peut développer une idée de participation citoyenne, c'est ça ce qui me passionne aussi autant que le patrimoine et, à travers ces actions, c'est-à-dire ces balades, puisque avec ces balades on recherche...on les fait pas pour nous, on les fait pour essayer de faire venir les gens, pour les faire justement s'approcher d'un dispositif qui est ouvert parce qu'on est là pour ça et donc le rôle que moi j'attribue aussi au CCH c'est aussi de rechercher les moyens d'accroche, c'est de ça de ce qu'il s'agit, il faut un peu se vendre parce que si non les gens ne vous voient pas, ils ne vous connaissent pas, donc la présence sur le terrain et les balades font justement partie de cette présence et c'est la cause ou ce qui devrait être la base pour le conseil consultatif, donner la parole aux habitants, bref la démocratie participative elle n'existe que dans la place qu'on veut bien l'accorder... la démocratie représentative. Après, il faut savoir aussi que ça fait plusieurs années qu'on fait ces balades parce qu'on a trois autres balades sur notre secteur, on ne s'occupe pas de toute la ville mais simplement d'un quartier, donc on a fait trois balades dans lesquelles on a demandé la présence des habitants du quartier... Pour faire une image au funiculaire il y a depuis 2005 1.500 visiteurs donc vous imaginez bien et dans les balades on a eu des gens de toute la ville...

L : Vous avez reçu des retours à propos de ces balades ?

P : On a des retours bien sûr des gens qui ont participé mais c'est pas forcément des retours des personnes très intéressées par le patrimoine ou par la problématique du quartier, on est quand même dans une action un peu

ludique, c'est amusant de faire des balades, d'ailleurs on a essayé toujours de leur donner un côté convivial, que la convivialité fait aussi partie du rôle des animateurs du quartier donc parce qu'il n'y a que le CCH il y a aussi les maisons de quartier, qui sont presque les mêmes personnes d'ailleurs, donc les retours des participants il y en a mais ça reste anecdotique, il faut pas s'attendre au bouleversement ou à des personnes qui vont tout d'un coup s'intéresser et dire oui il faut absolument faire quelque chose et il faut sauver le funiculaire qui est spectaculaire etc. mais il faut aussi savoir qu'il y a une hiérarchie du service participative, on fait comme on peut on est des bénévoles amateurs, mais peu de jeunes, il faut être clair, donc on essaie d'apporter quelque chose, concernant les balades on a constitué les dossiers et on sollicite les services de la ville, diverses d'ailleurs, pour essayer de poser des points d'interrogation sur des points précis qui ont été sauvés pendant ces balades et quelques fois ce sont des petites choses, pas comme le funiculaire, mais à côté de ça il y a par exemple une petite source pas très loin d'ici qui a été oubliée voire enterrée puisqu'on l'a canalisée pour pas qu'elle gêne la circulation et nous on essaie non pas de la remettre dans l'état parce que ce n'est pas possible mais de dire qu'il y a une source et qu'elle existe toujours et il faut peut-être valoriser la source avec le patrimoine vu qu'elle est dans un état d'abandon et chaque fois qu'on montre ça à des gens qui ignorent ils disent ah mais je ne savais pas donc il y a une espèce de curiosité et il y a plein de petites choses comme ça qui se regroupent aussi sur le terrain et puis dans l'histoire de la ville, dans l'histoire des évolutions, ces petites choses se regroupent et ça fait un centre d'intérêt, donc ces trois balades qu'on a fait c'est sur deux ans quand même donc on a fait des listes de questionnements, dans différents services de la ville pour avoir des réponses et on a des entretiens et notre idée de base, on sait pas si ça aboutira, mais c'est que ces balades elles deviennent des circuits formalisés pour pouvoir les utiliser comme circuits et tout ça c'est notre objectif mais c'est très difficile parce qu'il y a déjà pas mal de balades qui existent même sur la ville donc de créer encore, déjà c'est ça ce qui nous a été répondu d'une manière globale et pas pour nous décevoir, de créer encore un nouveau circuit les services qui s'en occupent sont pas trop favorables donc dans notre CCH une personne qui est passionnée par l'histoire viticole de la ville, on peut considérer que ça fait partie du patrimoine, et on voudrait que ce passé soit mis en valeur pour parler du passé viticole de Besançon. On est toujours surpris de la réaction des gens, les gens sont emballés mais après ils ne restent pas, pour faire prendre la mayonnaise c'est assez difficile, donc vis-à-vis des habitants et

de la ville et des services c'est un vrai travail et on essaie d'obtenir des choses qui nous semblent aller dans la valorisation du petit patrimoine don voilà en gros l'action, on a des réunions et des échanges avec les services mais l'idée est arriver avec des arguments pour cadrer notre travail, avec des documents qui restent amateurs mais qui représentent ce qu'on a fait et ce qu'on veut dire.... Le côté administratif des fois est lourd on n'est pas les seuls il y a aussi des autres CCH dans d'autres domaines mais pour nous le patrimoine ça nous intéresse plus... Nos balades ça reste ludique et ça s'est très bien passé mais il n'y a pas de choses qui s'installent vraiment après la balade comme du type on va vous recontacter, c'est du travail... On est toujours un peu dans l'urgence, on est plus communicants sur le stand et il y a des documents et des actions et des choses de faits en sachant qu'on n'est pas une association mais on est un dispositif de la ville et je trouve que quand on travaille avec des associations qui sont très ciblées sur nos problématiques ça donne du corps au CCH, des échanges et on s'aperçoit qu'il y a des choses qui se font et qu'il y a plein de choses à faire et que tout contribue...

L : Quels sont les projets à venir pour le funiculaire et les balades ?

P : Le funiculaire est en protection depuis 2005, année de la création de l'association des amis du funiculaire par un jeune étudiant qui maintenant est moins jeune mais il est toujours le président, on a obtenu en 2008 la restauration de la voiture dans laquelle on est ici aujourd'hui, donc ça a été fait mais ce n'est pas ça la finalité nous ce qu'on voudrait c'est de le voir en fonctionnement mais il y a évidemment des intérêts, il y a aussi des contraintes extrêmement lourdes, financières, dans ce moment on est plutôt dans des configurations défavorables pour la remise en état du funiculaire mais c'est pas complètement vrai parce qu'il y a le problème d'argent évidemment mais on a le budget mais s'il n'y a pas un projet suffisamment bien construit... Nous à l'association on réfléchit depuis le début à donner une affectation à cet ensemble du funiculaire autre ou en complément de simplement être un élément pour monter et descendre les gens parce que si on se base juste là-dessus on ne refera jamais le funiculaire donc on a travaillé sur des projets touristiques avec plus au moins de bonheur, et puis aussi avec l'expérience on est arrivé à avoir une maturité, on a 15 ans d'existence, toujours avec la même structure, 300 adhérents mais les gens se braillent, si ça bouge pas, les gens partent vite, ils oublient de payer leurs cotisations, au CCH c'est pareil, il y a 53 inscrits mais en réunion quand on est 12 c'est rare et pour le funiculaire c'est un

peu pareil, on a beaucoup de sympathisants parce que ce funiculaire génère un mouvement, un courant de sympathie et même affectif pour les gens qui l'ont connu mais ça suffit pas donc pour faire un pas géant dans notre parcours par exemple après la remise en état par la ville de la partie base on se trouve dans la problématique de la gare du haut qui est à l'état d'abandon mais qui appartient au Grand Besançon vital de logement social mais qui souhaite s'en défaire, au sens économique du terme, parce que pour eux c'est une vieille roue, pas une autre chose, donc il faut qu'il se passe quelque chose et avec le bruit qu'on fait on a une aura médiatique assez importante cette année pas trop mais la dernière il y a eu des reportages importants, on a même eu plusieurs fois des reportages nationaux à telle point que la région s'est montrée intéressée et s'est portée pour soutenir notre projet donc on travaille actuellement sur le projet pour trouver du financement pour les études et puis après les études la région se portera autour de table donc c'est une question d'argent, ça se fera mais il y a un bon chemin à faire mais c'est pas intéressant, vous trouverez tout sur le site, il est assez bien fait, les archives historiques et les panneaux, il y a trois funiculaires en France, deux réhabilités sauf le nôtre, il y a des gens du quartier qui sont sensibilisés mais les nouvelles générations pensent plutôt à il faut laisser la place plutôt pour faire du parking donc c'est le maire du dernier mandat il a quand même protégé nos instances et puis voilà...

L : Vous avez eu des propositions artistiques liées au funiculaire pour sa réactivation ?

P : On a eu plus au moins mais c'est assez difficile parce que déjà, il n'y a pas énormément de place mais une année, dans le cadre d'une manifestation de la ville sur la musique de créateurs un peu originaux donc en haut ils ont installé un truc de production de son étrange voilà et l'artiste il aimait bien parce qu'il s'est installé dans la voie, le côté encaissé, il disait qu'il y avait un son qui lui plaisait bien donc ça a plus au moins bien marché parce qu'il faut quand même monter mais bon de toutes façons dans les animations qu'on envisage il y aura des choses de cet ordre là et on a des pistes en jeu mais ce qu'on peut dire en gros il faut oublier de faire revivre le funiculaire tout seul, il faut trouver un motif, et le motif est le plateau Beau regard qui est tout en haut, nous on a plusieurs projets, on présentera plusieurs choses aux gens qui feront l'étude qui sont de l'animation, protection de la nature et voilà c'est un gros travail... Moi je m'occupe d'un groupe de théâtre, tout peut se faire, tout est possible, une année le maire est venu pour une activité et puis on a dans nos cartons un

572 Donner du sens aux lieux à l'ère des parcours commobiles :

dispositifs de visite et témoignages médiés

projet de projet lié au petit fort ou bastion qui est de forme octogonale en haut
ça serait une idée, faire des présentations, motiver les gens à monter et avoir
une expérience différente, voilà !

Annexe 27 : Liste des archives visuelles du funiculaire consultées

- Besançon - Besançon Pittoresque - Le Funiculaire. [image fixe], 1904/1913
- Besançon - Besançon - Vue générale des Chaprais et Saint-Claude prise de la station du *funiculaire* de Beauregard. [image fixe] : Edit. L. Gaillard-Prêtre – Besançon, 1904/1930.
- Besançon - Besançon - Coteau Beauregard - Le *Funiculaire*. [image fixe] : Phototypie artistique de l'Est C. Lardier, Besançon (Doubs), 1904/1930.
- Besançon - Besançon - Vue Générale de Beauregard et le *Funiculaire*. [image fixe] : Edit. L. Gaillard-Prêtre – Besançon, 1904/1930
- Besançon - Besançon - Le *Funiculaire* - Vue de Beauregard. [image fixe] : Edition des Nouvelles Galeries : Bauer-Marchet et Cie, 1904/1916
- Besançon - Besançon - Le *Funiculaire* - Vue prise du jardin des Bains. [image fixe], 1904/1925
- Besançon - Besançon - *Funiculaire* et Fort Beauregard [image fixe] : LL., 1904/1910.
- Besançon - Besançon - *Funiculaire* de Beauregard-Bregille. [image fixe] : Phototypie artistique de l'Est C. Lardier, Besançon (Doubs), 1904/1913
- Besançon - Besançon Pittoresque - Le *Funiculaire*. [image fixe], 1904/1930

Annexe 28 : Guide d'entretien semi-dirigé à Dijon

- Nom : Anonyme¹²⁶
- Date : 16/08/2020
- Lieu : Dijon
- Durée : 30 min
- Fiche de questions prévues à aborder lors de l'entretien par thématique
- Transcription : non disponible (à pétition de l'interviewé).

Fiche de questions prévues à aborder lors de l'entretien par thématique :

1. Rôle de (anonyme)

- Présentation du responsable
- Priorités institutionnelles et leur transformation au cours de années
- Le numérique et le tourisme : défis, problèmes, réussites

2. Présentation du produit – Conception et création

- Multidisciplinarité et besoins de la ville et de nouveaux visiteurs-touristes.
- Qui sont les acteurs appelés à réfléchir l'espace urbain à parcourir ? Sous quel regard ?
- Choix institutionnels médiés par différentes instances sociales, culturelles et éducatives privilégiant des lieux, des personnages et des objets et orientant le regard des visiteurs, les appartenances et les ressentis face à leur territoire.
- Quelles ont été les choix des responsables de la conception et de la création ? Quels sont les choix institutionnels qui président la création de l'application ? Comment procéder ?

126 Pas de possibilité de publier son nom et les informations données. La personne donne autorisation d'utiliser les informations générales du contenu de l'entretien pour les objectifs de la recherche mais sans transcription de leur propos ni mention de noms des personnes ou institutions associées.

576 Donner du sens aux lieux à l'ère des parcours commobiles :

dispositifs de visite et témoignages médiés

- Sélection d'une thématique et d'un cheminement entre les lieux, quel filtre ?
- Signalétique : lieux choisis, suivi des plaques par terre, au niveau régional ?
- Possibilité de faire audio, de commenter en ligne, de renouveler les points
- Plusieurs parcours complémentaires
- Choix payante – quelle plateforme ?

3. Suivi et retours de l'application :

- Conséquences sociales des dispositifs et leur réception dans l'espace social : retours, adaptation de l'application
- Quel type de médiations pour la mise en place de l'application et son suivi ?
- *La création du sens, porteuse d'injonctions : qui en décide, de quelle façon et pour quel résultat ?*
- Les usager·ère·s sont sommés sous diverses injonctions à investir le monde numérique qui a été créé pour eux : retours des usagers de l'application ?

4. Notions à aborder de manière transversale :

- La notion de parcours : ce qu'il prescrit, ce qu'il proscrit
- La notion de patrimoine pour la ville de Dijon (priorités)
- La notion de la ville et de l'espace urbain
- Médiation numérique des injonctions du parcours : quelles difficultés retrouvées avant, pendant ou après la conception du parcours/ dimension expérientielle du numérique en situation de visite.
- Les usagers sont sommés sous diverses injonctions à investir le monde numérique qui a été créé pour eux : retours des usagers de l'application ?

Annexe 29 : Transcription des commentaires Post-parcours de l'expérience en ligne (« Il faut qu'il revienne »)

Les transcriptions des commentaires post-parcours des 13 participantes (1PL-2PL) de l'expérience du parcours en ligne « Il faut qu'il revienne » sont présentées par la suite en ordre chronologique (date de la visite) :

- 1PL : *« J'ai bien aimé la balade... Ressentir les ambiances, voir les images et connaître un nouveau lieu dans cette période de confinement. J'aimerais bien pouvoir y aller pour de vrai avec mon chien... La visite est très agréable, j'ai beaucoup aimé découvrir l'association, son engagement, la problématique et avoir accès à des liens pour... lire les informations et tout... Surtout que je vois qu'il y a beaucoup d'histoire et des voix impliquées... Les photos sont trop belles, aussi celles du site de l'association, et puis ça donne envie d'être là, de faire la montée au milieu de toute cette verdure... Avec les sons, l'audio, la partie du boulanger qui montait au funi... J'ai même imaginé l'odeur du pan frais, l'ambiance à l'intérieur de la voiture du funiculaire, les rails... et puis, la vidéo, génial, toutes ces couleurs, c'est la machinerie avec plein de lumières, on voit le mouvement, on imagine que peut-être un jour tout le site sera réhabilité non ? Bon, on sait jamais... Sinon, j'ai beaucoup aimé et surtout ça sera un lieu à visiter avec mon chien quand tout ça (confinement) sera fini... J'ai même essayé de voir le trajet de ma maison jusqu'au funiculaire, c'est pratique d'avoir un carte pour trouver ses repères en tout cas, merci beaucoup pour cette expérience... ».*
- 2PL : *« J'ai bien aimé les images et les voix lors de la balade, il y a une narration et ça te fait sentir comme si c'était une histoire... Tu as une sensation beaucoup plus réelle du parcours... Je n'ai pas réussi à voir les cartes postales, j'avais pas Flash ou je sais pas, la page ne chargeait pas. J'ai bien aimé aussi les points numérotés à la fin pour avoir un aperçu du chemin parcouru... Je suis allée une seule fois à Besançon, j'aimerais bien me promener aux alentours du funiculaire la prochaine fois, parfois on reste trop au centre-ville et il y a des endroits sympas aux alentours... Merci beaucoup pour cette visite ! ».*

- 3PL : *« Cette expérience parcours du funiculaire a été très intéressante surtout parce que... le fait qu'il y avait une guide audio m'a permis de me transporter à cet endroit, d'écouter les différents points de vues... des personnes ou des habitants de cet endroit qui ont relié les souvenirs du passé jusqu'au moment présent... C'était très agréable de faire une balade avec les bruits de cet endroit, j'ai beaucoup aimé aussi la métaphore entre la roue et la circulation sanguine... la roue du funiculaire... parce que c'est vraie que... les roues ont été un outil qui ont permis le développement de l'humanité, de la société d'aujourd'hui... J'ai apprécié vraiment le fait qu'il y avait des cartes puisque que j'ai pu faire la balade depuis chez-moi, j'ai cherché dans la carte l'endroit où j'habite et puis je me suis rendue jusqu'au chemin du funiculaire, c'était sympathique, puis aussi j'ai été étonnée de savoir quelque chose que je ne savais pas la réhabilitation du funiculaire qui fait partie d'un sujet pour les municipales de 2021 donc c'était... J'ai trouvé ça pratique d'avoir des informations d'actualité de cet espace en plus que c'est un espace que je ne connaissais pas donc qui reste encore un peu mystérieux et que j'ai réussi à parcourir avec cette expérience... J'ai beaucoup apprécié et je vous encourage à faire le parcours du funiculaire qui est très sympa et merci pour l'expérience ».*
- 4PL : *« J'ai beaucoup apprécié cette expérience de visite inattendue d'un lieu de Besançon que je ne connaissais pas et que je découvre pendant ce temps de confinement. Je suis passée plusieurs fois devant le point de départ, mais je n'imaginais pas qu'il y avait un funiculaire et c'est étonnant de le voir même s'il n'est pas en fonctionnement, merci beaucoup pour cette expérience, ça donne envie d'y aller découvrir d'autres endroits de la ville qui sont pas forcément très connus... ».*
- 5PL : *« C'est une balade qui nous permet de changer les idées dans ce temps de confinement et qui nous laisse nous fondre dans le paysage. Je ne connaissais pas cet endroit. J'ai aimé les cartes et les photos des alentours, comme si on était sur place. L'audio est comme un récit, c'est un plus pour la balade, le suspense créé dans notre pensée... J'ai surtout aimé le chemin des points numérotés, c'est comme si je prenais un train qui s'arrêtait à chaque point. J'ai bien apprécié la balade ».*
- 6PL : *« Voici mon commentaire par rapport au parcours 'Il faut qu'il revienne', donc, d'abord, je vais commencer que... ça me donne envie*

de faire le parcours et d'aller au funiculaire en fait donc... Je ne suis pas bisontin, je ne connaissais pas, je suis arrivé ça fait un an et demi à Besançon et je savais pas par rapport au funiculaire et le parcours et le trajet que j'ai vu sur 'Il faut qu'il revienne' me laisse avec l'envie ou me donne envie d'y aller donc je pense que c'est un aspect positif aussi avec les plans et les cartes qui sont à disposition sur le parcours, c'est très facile de se repérer et de savoir comment faire le trajet. Avec les photos et les images qui sont dedans et qu'on voit au fur et à mesure qu'on monte dans le funiculaire, on va dire, on le fait virtuellement, c'est très agréable, je pense aussi c'est que peut-être un aspect ou un point à améliorer, c'est de mettre des photos où... du passé, où il y a des gens dedans ou qu'on voit qu'ils montent, en fait dans mon expérience et dans mon parcours là, j'ai essayé de voir les photos qui sont proposées sur l'histoire (cartes postales) et j'ai pas pu peut-être que je vais y aller après mais quand on monte dans le parcours au fur et à mesure une ou deux photos on pourrait bien les mettre donc... Ah ! Le son et le bruit des rails du funiculaire, c'est très très bien parce qu'en fait ça nous met dans le contexte et ça donne l'envie de le faire et avec les témoignages et les phrases qui sont réalisées... sont très très bien donc voilà mon commentaire par rapport au parcours Il faut qu'il revienne et bon voilà, merci ! ».

- 7PL : *« J'ai trouvé très intéressant le fait de pouvoir se transporter à travers l'écran dans un endroit si beau et représentatif de l'histoire de Besançon. Cette balade virtuelle m'a fait revivre une partie du chemin que j'avais eu l'occasion de parcourir il y a quelques années, mais dont je n'avais pas porté une attention si particulière à son histoire...du coup j'ai envie d'y revenir, cette fois-ci en appréciant mieux les détails du funiculaire et de cette histoire. Côte technique j'ai eu l'impression qu'au début, dans les 20 premières secondes, l'audio démarrait trop vite par rapport au moment où l'on se met dans le parcours... peut être parce qu'il commence toute de suite sans lire les premiers intitulés de la page... je ne sais pas, ce n'est que mon avis. Dans ce qui est décrit dans l'audio j'ai eu l'impression d'avoir un mix : un départ plus poétique, puis un peu d'histoire très intéressant et enfin une description aussi littéraire avec message subliminal et tout, et un peu d'histoire. Ce qui a attiré mon attention c'est le fait que certaines photos, (à droite surtout vers la fin), avaient un petit commentaire alors que les premières ne*

l'avaient pas. Il y a eu une qui met la source, mais le lien n'a pas fonctionné pour moi (carte postale). La partie du chemin parcouru avec les points numérotés est ma partie préférée, mais en bref ... énorme ce travail, félicitations et bon courage ! ».

- 8PL : *« Excellente présentation, j'ai adoré parcourir des parties de Besançon que je ne connaissais pas. Je vous remercie pour cette opportunité de visiter ce musée virtuel et j'espère pouvoir voir beaucoup plus après... ».*
- 9PL : *« J'ai beaucoup apprécié la balade, ce n'est pas loin de chez moi, je suis déjà passée plusieurs fois devant la gare basse. Je le trouve très sympa comme chemin, surtout pour son côté vert. On a en même temps le contact avec la nature sans perdre la vue de la ville. Les photos sont très belles et j'ai trouvé le titre de l'audio très approprié, on pense effectivement : il faut qu'il revienne... On a envie d'avoir les sensations qui sont décrites. Merci pour cette expérience, surtout pendant le confinement, ça me permet d'aérer un peu l'esprit. Je l'ai trouvée très sympathique comme expérience ! Il faut qu'il revienne ! ».*
- 10PL : *« J'ai bien aimé ce parcours, c'est super sympa de faire quelque chose de différent pendant le confinement. J'habitais à Besançon avant, ça m'a permis de voir quelques coins que je ne connaissais pas. J'ai bien aimé le côté historique dans le texte, un côté nostalgique, poétique et assez humain. En plus, le site t'amène vers la page de l'association Les Amis du Funiculaire et ça permet de voir aussi le côté de la communauté. J'ai bien apprécié la carte numérotée à la fin. Au début, on ne sait pas bien comment s'y prendre mais quand tu suis le texte et les photos, tu sens que tu suis un parcours et la carte permet de te retrouver. Si je reviens à Besançon un jour, je ferai le parcours. Besançon reste dans mon cœur, c'est une ville assez verte et calme. Merci pour cette balade ! ».*
- 11PL : *« Alors j'ai trouvé cette expérience très agréable, c'est une forme différente de découvrir la ville et ses merveilles, en plus avec l'audio on peut se sentir vraiment dans l'endroit, ce qui fait encore plus agréable la visite, je trouve que la page est très bien faite, que les photos elles sont très très belles, et avec la carte... nous permet de connaître l'endroit exact et comment y accéder, c'était une expérience très très belle, très différente, très agréable qui m'a permis de découvrir une partie de la ville*

que je ne connaissais pas forcément et qui donc m'a donné une envie très forte d'aller découvrir, explorer, en plus la page nous permet de connaître les alentours, ce qui donne une envie folle d'aller découvrir ces endroits... Et en plus par exemple chez-moi, en Bolivie, le funiculaire est un type de transport en commun, comme un bus, par exemple, et je trouve cette idée assez attirante puisque on peut découvrir une autre perspective de la ville, d'autres points de vue, c'est une très belle expérience, je vous remercie pour me faire partie de cette expérience »

- 12PL : *« Je ne connaissais pas ce lieu, ça va faire 4 ans que je suis à Besançon et personne ne m'avait parlé de cet endroit. L'idée de la balade virtuelle est très bonne, c'est une belle expérience, enrichissante et importante, je trouve, pour les gens qui vivent à Besançon ou pour ceux qui sont juste de passage. C'est une expérience à essayer surtout que le funiculaire n'est pas parmi les lieux les plus présentés aux touristes ou même aux gens d'ici. J'encourage l'idée de cette balade ! ».*
- 13PL : *« En tout, je suis restée 4 mois à Besançon, je ne connaissais pas cet endroit, le paysage est magnifique, ça me rappelle la ville... Ça m'a donné envie d'y aller. Avec le texte, l'audio, le bruit des rails et la vidéo de la maquette, je pouvais mieux imaginer l'ambiance du funiculaire, la famille, les voisins, la rencontre, la vie quotidienne, le sourire des gens. J'ai bien aimé la partie de la machinerie, on peut sentir le mouvement du funiculaire. Les photos de la nature, des fleurs, sont jolies aussi. J'aurais aimé voir plus de vieilles photos, comme sur la carte postale. Merci pour cette balade, c'était une bonne expérience ».*

582 Donner du sens aux lieux à l'ère des parcours commobiles :
dispositifs de visite et témoignages médiés

Annexe 30 : La balade en ligne sur les réseaux sociaux

- La publication originale est consultable en ligne¹²⁷.



Figure 173: Capture d'écran du site officiel de l'association Les amis du funiculaire

127 Publication originale sur le site de l'association :

<http://lesamisdufuniculaire.hautetfort.com/archive/2020/05/index.html>

- Page Facebook de l'association Les Amis du Funiculaire de Besançon :



- Page Twitter de l'association :



584 Donner du sens aux lieux à l'ère des parcours commobiles :
dispositifs de visite et témoignages médiés



Annexe 31 : Témoignage Post-parcours avant JEP

- Nom : Marie (nom de famille anonymisé)
- Date : avant les JEP 2020
- Protocole : enregistrement vidéo partiel et suivi des commentaires post-parcours

Transcription du commentaire post-parcours (20min12) :

- Comment avez-vous trouvé l'expérience de visite ? Des éléments à mettre en relief ou à améliorer du dispositif ?

« Imagine quelqu'un qui est touriste qui connaît pas Besançon, il faut qu'avant de démarrer la présentation il y ait un point de repère, moi dans ma tête, parce que les gens ils viennent, ils sont touristes, ils viennent en voiture ou depuis un hôtel, c'est bien de savoir où c'est, d'autant plus que si tu veux, il y a eu beaucoup de travaux là, et donc ça a changé, moi j'habite ici depuis longtemps mais je n'avais plus en tête où c'était, je croyais que c'était plus en bas, et puis d'habitude on arrive par une autre rue (Fontaine argent), parce que moi je suis arrivée par le parc, et donc j'ai fait un tour, ça m'a fait promener, c'est pas le problème, mais disons, pour les gens, qu'ils puissent se repérer par exemple depuis le centre-ville, pour arriver sur place et ils vont pouvoir écouter au même temps qu'ils marchent... L'idée est d'accéder, c'est la première chose, et puis après la présentation elle est bien mais personnellement j'aurai aimé une petite explication historique... En fait tu peux utiliser ce qu'ils font en termes d'histoire, on entend bien dans ton propos l'aspect local où les gens se retrouvaient, c'était très convivial, et c'était un peu tout le monde qui prenait le funiculaire, un truc du quartier, ça faisait partie du point central, de retrouver ce funiculaire, mais pour quelqu'un qui vient de l'extérieur, moi personnellement j'aime bien l'histoire, donc quelqu'un qui vient de l'extérieur il a envie de savoir quand il a été construit, pour quelle raisons, et puis à partir de quand il a été arrêté, au moins ça, mets un petit peu d'histoire, on peut les imaginer de l'époque avec ton audio mais de presque toutes les années, je sais même pas quand il a été construit, en 87 j'étais à Besançon, et je me rappelle, car j'étais jeune, on

s'occupe pas de l'histoire à fond, et donc en fait je me rappelle qu'il y avait toute une polémique sur la fermeture de ce funiculaire, il y avait des gens qui n'étaient pas d'accord, et puis ils ont dit que ça coûtait trop cher et à moi même je me suis dite, c'est idiot de fermer ce truc, c'est quelque chose qui existe, qui est pratique et qui rend service à toute la population ici, c'est un bien commun pour moi, donc pourquoi fermer alors que tout le monde l'utilise, ou alors il y avait plus personne qui l'utilisait, je sais pas, mais ça m'étonne, alors, aussi ce qu'il y a c'est qu'à partir du moment où on peut accéder à Bregille qu'en voiture, il faut, les moyens pour avoir une voiture, et maintenant Bregille est un quartier de gens riches, peut-être qu'avant les gens n'étaient pas si riches, je sais pas comme a tout évolué ici, mais maintenant si tu veux habiter à Bregille il faut être assez riche, parce que ça coûte cher, donc ils ont du construire les routes à la place du funiculaire, et puis en fin de comptes les gens ils ont leur voiture et puis chaque un est chez soi et maintenant que je dis ça, ça me fait penser à une ancienne collègue qui était venue habiter à Bregille dans la maison de ses parents qui habitaient là, et elle me disait cette maison elle est vieille, c'est une vieille maison toute simple, peut être d'ouvriers, donc en fait ça serait intéressant de voir la population qui habitait le temps du funiculaire parce que tu vois quand on arrive en bas il y a une ancienne usine, des anciennes usines d'horlogerie, et ces usines là, c'était des ouvriers qui travaillaient là... Et puis il y a aussi le Grand dessert, le sud de la colline qui est en calcaire, pas de végétation, mais apparemment, je ne sais pas comme c'est maintenant, mais c'était mal réputé, ces dernières années, beaucoup de gens qui viennent traîner là, éventuellement une femme toute seule n'y irait pas... Alors que ça pourrait être une balade bisontine, tout à fait respectable, comme à la Citadelle, ou comme les autres forts Chaudanne, Rosemont et Planoise. En plus la ville a sa réputation des 7 collines et celle ci est un peu oubliée par les bisontins, tu vois... Moi je pense que ça fait partie du patrimoine et ce funiculaire il servait aux ouvriers d'usine, de l'horlogerie parce qu'il y a pleine d'usines d'horlogerie en bas, et ça fait partie de l'ensemble de la ville de Besançon... C'est dommage parce que quand tu regard ça, l'état de la gare haute, il est mangé par les bestioles, et donc un jour il va s'écouler, c'est quand même dommage, c'est une architecture des années 30, art nouveau... J'ai une petite image comme si je l'avais pris une fois, je sais pas pourquoi d'ailleurs, mais vraiment c'est pas très clair dans ma tête, l'image d'être dans la cabine, pour moi je pense que c'est important de restaurer ce lieu, en plus sa nécessité énormément de travail, et puis surtout qu'en ville on essaie de redonner la vie aux vélos etc C'est vrai que

ça pourrait aider à faire moins de voitures... Et en plus, avant c'était Besançon les Bains, maintenant non, c'est fini, les curistes l'utilisaient... Tu pourrais avoir un circuit de collines de Besançon dont celui là...Après ils ont tout sacrifié à la voiture, une voiture par personne, c'est du n'importe quoi, c'est les nouvelles générations qui sont obligées de récupérer le problème... Quand je suis arrivée à Besançon, en ville, les tramways, ça me faisait peur, ils l'ont supprimé aussi...Avec ma copine on essaie de faire une balade tous les après-midis... »

Annexe 32 : Promotion balade 2020

Journées du Patrimoine : le programme du Funiculaire !

[f Share](#) [t Tweeter](#) [Permalien](#)



Pour la quinzième année consécutive, nous assurerons des animations au Funiculaire dans le cadre des Journées Européennes du Patrimoine (JEP) les 19 et 20 septembre ! Venez nombreux !

Crise sanitaire oblige, le programme proposé cette année sera quelque peu réduit, avec une installation concentrée autour de la gare basse, en plein air et le long de la voie ferrée.

Dans les classiques, on retrouvera les traditionnelles **visites commentées***, historiques ou techniques, le samedi à 14h30 et 16h00, le dimanche à 11h00, 14h30, 16h00 et 17h30.

Nouveauté 2020, un parcours sonore sur demande, proposé par Laura Martinez, doctorante à l'Université de Franche-Comté, sera également proposé (se munir d'un smartphone et d'écouteurs). Pour plus d'informations sur le parcours, [lire notre note du 9 mai dernier](#).

On retrouvera également en gare basse notre stand de **produits dérivés** autour du Funiculaire : tote-bags, mugs, montres, tapis de souris... Pour rappel, ces produits sont disponibles toute l'année sur [notre boutique en ligne](#).

Comme chaque année, nous en profiterons pour communiquer au public sur nos actions et les projets en cours : gare haute, contacts avec les nouveaux élus, étude de faisabilité... Pour que vive notre Funiculaire !

** Conformément aux dispositions actuellement en vigueur, le port du masque est obligatoire pour les visites guidées et dans l'intérieur de la gare basse. Des flacons de gel hydroalcoolique seront à disposition à l'entrée de la gare.*

Annexe 33 : Témoignage post-parcours JEP 2020

- Nom : Géry (il a donné son accord pour utiliser son prénom)
- Date : le 19 de septembre 2020 lors des JEP.
- Lieu : Gare basse du funiculaire, stand de présentation de l'application « Balade Funi ».
- Protocole : Enregistrement vidéo de ses commentaires après l'expérience *in situ*.

Transcription du commentaire de l'utilisateur/visiteur (5 min) :

L : Comment avez-vous trouvé cette expérience ? Quels souvenirs vous viennent à l'esprit ?

G : « Ça me rappelle pleins de souvenirs, des vélos, des poussettes, puis dans l'arrêt en dessus il y avait plus de sensations que dans l'arrêt en bas, la cloche et tout, quand on arrivait en dessus je me souviens bien du ding ding, oui je me rappelle... Je le prenais souvent, c'était les jeudis qu'il y avait pas d'école, tous les jeudis, et puis les samedis, c'était mes cousins qui habitaient à Bregille, donc avec ma mère, mon frère, on montait là bas, on montait à pied aussi mais c'était génial avec le funiculaire... Il y a une voisine qui fait partie de l'association et elle le prenait souvent aussi, je connais des gens qui le prenaient souvent aussi, des gens de ma génération... J'ai perdu ici une petite voiture, dans les wagons, elle est tombée sur la voie... Je le prenais aussi quand j'allais à Beauregard, quand j'avais 9 ans ou 8 ans, pareil on le prenait pour aller là en haut, il y avait un autre garçon avec qui je prenais le funiculaire pour descendre et aller au centre, c'était vraiment génial, le trajet... C'est dommage, vraiment, le funiculaire c'est ce qui manque à Besançon, je sais qu'il y a plusieurs personnes qui voudraient le reprendre par nostalgie ou par... même des jeunes et de gamins de maintenant, le funiculaire c'était toute une expérience, en bus c'est pas pareil, il y avait des vélos et de poussettes, je me souviens aussi des cries de bébés... En bas, on voyait la voiture, des fois on attendait exprès que l'autre remonte pour voir le croisement les voitures, rien que pour ça, pour voir les voitures qui se croissent, merci pour l'écoute, c'était vraiment génial... ».

Annexe 34 : Entretien - Ancien utilisateur du funiculaire

- Nom : Géry (il nous a donné son accord pour utiliser son prénom). Ancien utilisateur du funiculaire et participant à la balade sonore proposée lors de JEP (19 et 20 septembre 2020).
- Durée : 30 minutes
- Lieu : Voiture du funiculaire, cabine de la gare basse.
- Date : le 2 octobre 2020

Transcription de l'entretien semi-dirigé :

Pourriez-vous vous présenter et nous raconter un peu sur votre intérêt par le funiculaire ?

Je m'appelle Géry, j'ai 59 ans et j'habite à Besançon, je suis un ancien utilisateur du funiculaire, j'ai pris le funiculaire dans les années 67, 68, 69 et début 70 parce qu'après je suis rentré au collège donc j'allais plus chez mes cousins sur le plateau de Bregille, Clairs Soleils, mais si je prenais le funiculaire c'est parce qu'on se rejoignait là au-dessus pour aller au Grand Désert. Ce qu'on appelle le Grand désert, c'est un endroit où il y a de la place pour jouer, on était des gosses à cette époque-là donc on jouait sur le Grand Désert, donc c'était plus pratique de prendre le funiculaire que d'aller à pied, ça prenait trop de temps, donc on prenait tous le funiculaire, en fait, moi, mon frère et ma mère, et pour redescendre parfois mes cousins nous accompagnaient en bas et remontaient avec le funiculaire, voilà.

C'était comment la fréquentation au funiculaire à l'époque ?

J'ai toujours vu du monde dans le funiculaire, entre 8, 10, 12 personnes, je n'ai jamais monté seul ou si, une fois on est monté, il n'y avait que ma famille, personne d'autre, mais ça c'était une seule fois, il y avait tout le temps du monde...

Quelle était l'ambiance ?

Le gens se parlaient, tout le monde se parlait... Il y avait les bancs, 4 ou 5 personnes de chaque côté et les gens se parlaient, il y avait certains parents qui restaient du côté là où il y a le coin pour les vélos, ils restaient là, le

mécanicien n'aimait pas trop mais bon il autorisait aux gens de rester là devant, même s'il y avait d'autres personnes, parce que les bébés étaient dans les bras... mais moi je savais que je pouvais aller là parce que j'insistais pour y rester, pour voir passer la deuxième voiture, et pour faire coucou aux gens quoi...

Un souvenir des conversations dans la cabine ?

Je n'ai pas trop le souvenir de conversations, les gens parlaient de problèmes de famille, de tout et de rien, comme on dit, de la pluie et du beau temps...

Qui était ceux-elles qui l'utilisaient ?

La plupart du temps il y avait ceux qui habitaient à Bregille et qui remontaient du travail pour aller chez eux ou qui rentraient du centre-ville, qui rentraient chez eux oui, et il y a ceux qui descendaient qui allaient dès chez eux au centre-ville début d'après-midi mais je le voyais pas parce que je montais et je restais l'après-midi sur le plateau de Bregille.

Le preniez-vous pour aller à l'école ou à un autre endroit à part le Grand Désert ?

Non, je ne le prenais pas pour aller à l'école, l'école était près de chez moi, du côté de Palente. Si je l'ai pris entre 69 et 70, c'était pour aller au centre aéré, à Beauregard, là-dessus il y a la gare du funiculaire et deux cent mètres plus loin, il y a ce qu'on appelle le centre Beauregard qu'avant c'était le centre aéré et donc j'étais là pendant l'été 1969 et l'été 1970, donc j'allais au centre aéré, souvent en voiture ou avec le funiculaire de temps en temps, mais le plus souvent en voiture parce que j'allais avec un autre garçon que j'allais chercher, qui avait la même âge que moi donc 10 ans et c'est son père qui nous amenait en voiture, mais on prenait aussi le funiculaire, il nous déposait là en bas et hop, on prenait le funiculaire, voilà.

Avez-vous témoigné des transformations du funiculaire ? Lesquelles ?

Pas trop, au 87, je suis venu quand ils avaient repeint et qu'ils avaient remis la voiture en place mais je ne suis pas resté parce que je travaillais en maison de retraite donc j'avais pas beaucoup de temps...

- Photo-élicitation :

Pourriez-vous me parler un peu des photos de vues aériennes du funiculaire que vous m'avez envoyées ?

Ça c'est les vues aériennes du funiculaire des années 53 et 67 donc là il faut aller sur le site Géo portail et dans le menu il y a marqué « Remonter le temps », il faut marquer le nom de la ville, moi j'ai marqué Besançon et on cherche le quartier qu'on veut, donc moi j'ai fait beaucoup de recherches sur mon quartier, à côté, Les Chaprais, et j'ai eu l'idée aussi de rechercher pour le funiculaire, donc c'est deux photos là, mais à cette époque-là, c'était des photos prises par avion, il y avait pas les pixels de maintenant, il y avait pas la technologie de maintenant, donc les photos sont très flues, et j'ai pas trouvé les vraies photos avec des détails, comme on pourrait prendre avec un drone, un rafale, les avions ne s'arrêtaient pas, ils voilaient et ils prenaient en noir et blanc évidemment pour avoir de la couleur il faut monter jusqu'à 1986, c'est les premiers clichés en couleur, mais là on voit bien la gare du haut et la gare du bas quoi mais on peut pas avoir les détails précis, il fait plusieurs années mais il y a des années où il y a pas de photos du funiculaire, du quartier du funiculaire, et des fois les photos sont prises en 87 ou 89 mais il y a pas cet endroit-là, il y a d'autres quartiers, centre-ville, mais pas ici.

Avez-vous cherché des détails ?

Oui parce qu'on peut zoomer sur la photo et puis avoir des détails mais là je n'ai rien trouvé pour le funiculaire, j'ai regardé presque 20 photos du funiculaire mais c'est toujours la même, on voit pas bien les détails...

Comment avez-vous connu GéoPortail ?

C'est mon frère qui m'a parlé du site, il a fait des recherches sur un autre quartier sur Géo portail et il m'a dit, tiens, on va voir sur Géo portail et j'ai trouvé les photos...

Il cherchait aussi des images du funiculaire ?

Il cherchait plutôt de son quartier, moi aussi je cherchais sur mon quartier, j'ai des photos en couleur de mon immeuble des années 60 de sa construction mais pas du funiculaire, je n'ai rien trouvé récemment...

- Photo élicitation :

Pourriez-vous me parler des photos que vous avez prises de la voie du funiculaire et de la machinerie lors des JEP et de vos autres visites ?

Là, c'est le croisement du funiculaire, c'était mon coin préféré quand je montais, quand il marchait encore, quand il fonctionnait, c'est là que j'adorais parce qu'on croisait l'autre voiture, donc à chaque fois que je montais, quand j'étais

petit, à la gare basse ou à la gare du haut aussi, on savait pas où se croisait le funiculaire donc j'étais à la fenêtre là, et on surveillait par la fenêtre ici l'arrivée de l'autre en face et dès qu'on le voyait arriver on disait oui il va arriver et hop et s'il arrivait de ce côté-là on allait à la fenêtre et on courrait là et on faisait coucou aux gens en face, c'était vraiment magique, tellement magique ce coin-là, c'était toujours le coin qu'on attendait, le moment qu'on attendait c'était le croisement, et il y avait le petit coups de sonnette, ding, ding, ding... C'est pour ça que quand je viens, même maintenant encore quand je viens, je viens souvent à cet endroit-là même s'il ne reste plus grande chose, il y a même pas les câbles, il y a plus rien mais c'est vrai que je vais me remémorer de ce moment-là et là c'est la machinerie mais là je l'ai vue qu'aux journées du patrimoine, je l'avais jamais vu fonctionner avant dans les années quand je prenais le funiculaire, c'était interdit, il y avait la fenêtre là au-dessus de la gare du haut et on voyait le technicien qui vérifiait si tout fonctionnait bien mais j'avais jamais vu la machinerie, par contre, j'ai découvert ça en 2019 aux Journées du Patrimoine, là j'ai explosé de joie parce que j'avais jamais vu ces grandes roues, les câbles et tout et ça fonctionne toujours donc avec les mains on peut faire tourner les roues mais le moteur fonctionne apparemment, mais c'est super génial de voir ça, parce que j'ai tout découvert donc j'étais comme un gosse, j'ai pris des photos, j'ai fait la vidéo aussi qui est sur ma chaîne YouTube mais c'est beau, vraiment beau le moteur, c'est magique...

Et ces autres photos de la machinerie... ?

Là, c'est la machinerie avec les grandes roues qui fonctionnait avec les câbles mais ça on peut le faire tourner à la main mais il faut mettre des gants parce que c'est pas très propre, mais tout fonctionne, les tableaux, tout, c'est magique, c'est vraiment beau, ça vous pouvez tourner à la main, c'est encore... Si c'était tout graissé, ça marcherait bien, et moi ça me ferait plaisir si ça marche...

Faites-vous partie de l'Association Les Amis du Funiculaire ?

Je fais pas partie de l'association parce que je fais déjà parti de 3 associations donc j'ai pas le temps d'aller aux réunions et puis tout ça. Je suis parti de la Croix Rouge, Protection des enfants et Protection des animaux. Je vais deux fois par semaine sur le site de l'association Les amis du funiculaire. Twitter, YouTube, j'ai pas de Facebook parce qu'avec les dangers, j'ai pas d'Instagram non plus.

Pourriez-vous me parler de cette photo de la maquette du funiculaire à la Gare haute ?

C'est la maquette du funiculaire qui a été faite, je sais pas combien de temps ils ont mis pour la faire, 300 heures je crois, là c'est pareil, c'est comme si je revenais dans le passé, parce que là la maquette fonctionne, il y a la gare de haut et la gare du bas et on voit les deux funiculaires qui se croisent et là je suis resté à peu près 30 minutes à regarder la maquette et j'ai fait une vidéo aussi, je pense je l'ai mise sur YouTube, mais là c'est magique parce que là on voit le funiculaire marcher mais on peut pas monter dedans, c'est une maquette mais par contre là ça fait revenir des souvenirs quoi, elle est bien faite la maquette...

Dans la gare haute, j'ai revu la machinerie et la maquette, il y avait pas de distanciation ni de masques, il y a eu beaucoup d'enfants qui sont venus aux Journées du patrimoine et qui pouvaient découvrir ce que moi j'ai vu il y a une quarantaine d'années, un peu plus, et là j'ai vu des enfants mais là ça serait bien qu'ils découvrent en vrai le funiculaire mais il y avait plus d'ambiance là-dessus parce qu'il y avait un stand, il vendaient des souvenirs, des mugs, des trucs comme ça, mais c'est surtout qu'il y avait la machinerie et la maquette en fonctionnement et j'ai pu monter à la salle de haut où il y avait le technicien qui surveillait le funiculaire quand il était en fonctionnement, j'ai vu la fenêtre, j'ai pris des photos, c'était... j'étais bien quoi, en 2019 ça...

Et maintenant, quel est votre ressenti de la situation actuelle du funiculaire ?

Il faudrait en parler, il faudrait des reportages télévision, parce que les journées du patrimoine c'est que deux jours donc il y a pas assez de gens donc il faudrait faire des flyers mais dans les boîtes aux lettres, plus de documentation, faire plus de reportages, et réunir le maximum de personnes comme moi, qui l'ont pris, qui ont des souvenirs, mais il faudrait faire vite parce qu'il va pas rester beaucoup de monde, mais ça serait bien qu'il y ait des reportages, surtout télévisés, sur France 3, qu'il y a la région, ou des étudiants qui font des reportages et qui sensibilisent les gens sur le funiculaire, parce qu'il faudrait vraiment qu'il remarque, parce que c'est mieux que le bus, c'est mieux que le tram, même si ça dure pas longtemps, c'est... On peut pas comparer en fait... C'est mieux, c'est plus familial, c'est plus... On est proche des gens, dans le Tram personne se parle, dans le bus personne se parle, mais là, on est obligé, parce qu'on est en face, il y a 5 personnes là, 5, 6, 5, 6, les gens sont obligés de se parler, d'échanger, ça serait bien quoi...

Avez-vous invité déjà quelqu'un à visiter le funiculaire ? Si oui, pourriez-vous nous raconter un peu comment vous l'aviez fait découvrir ?

Je suis venu avec des amis pour leur faire découvrir les voies mais ça les a pas trop marqué. Il y a un qui m'a dit j'aurai voulu le prendre quand il fonctionnait encore, ça fait 26, 27 ou 28 ans, je me rappelle plus, il l'a vu quand ils ont refait la voiture sur les rails parce qu'il passait là mais il m'a dit j'aurai bien voulu connaître le fonctionnement et le prendre aux années 70, mais il était pas né, mais il m'a dit qu'il aimerait bien le voir fonctionner, voilà...

Et de votre famille ?

Ma mère elle a vu la gare, parce qu'elle habitait à côté, elle a vu la gare bombardée, ce qui en restait mais le funiculaire non, je sais qu'elle le prenait avant que je sois né, le funiculaire, elle me l'a dit mais elle a pas d'anecdotes qui lui reviennent, mais elle l'a pris dans les années 50, avant ma naissance quoi, elle prenait souvent parce qu'il y avait toute ma famille à Bregille, là en haut, enfin il y avait, à cette époque-là, elle avait une sœur et un frère qui habitaient là à Bregille Clairs Soleils, donc elle allait voir sa famille en funiculaire avec mon père, ils se connaissaient, il étaient deux jeunes mariés...

Un souvenir, une anecdote que vous appréciez de votre expérience dans le funiculaire ?

Souvenir : petite voiture bleue

La petite voiture c'était... j'allais chez mes cousins comme tous les jeudis et samedis, je crois que c'était un jeudi d'ailleurs, j'avais une petite voiture bleue Majorette, de la marque Majorette, et je jouais sur la barrière côté où il y avait les vélos, je jouais sur la barrière, comme ça, et je sais pas pourquoi, j'ai laissé tomber la voiture sur la voie, donc je me suis planché mais après il fallait arriver à la gare de haut, on pouvait pas descendre sur les voies, c'était interdit, il fallait... c'était dangereux quoi, donc la voiture j'ai laissé... Je suis revenu, je sais pas combien de temps après mais j'ai jamais retrouvé cette petite voiture et j'y pense tout le temps, je me souviens plus de la marque de la voiture mais c'était une petite voiture bleue qui est restée sur les voies, combien de temps, je sais pas, peut-être qu'elle a été récupérée par d'autre enfant qui devait marcher le long des voies quand le funiculaire ne marchait pas mais je sais pas...

Souvenir : ambiance détaillée dans la voiture, la convivialité

L'ambiance, c'est les gens qui faisaient des signes, c'était tout le temps, tout le temps, moi je sais que... aussi loin que je me souviens, à chaque fois que les voitures se croisaient, il y avait tout le temps des signes, tout le temps, les gens se parlaient vite fait, ça va et tout, et je me souviens aussi que quand on était à la gare du bas surtout parce qu'à la gare de haut il n'y avait pas de voie ou de route à côté mais là je me souviens que quand il démarrait, il y avait toujours des enfants qui étaient là, pas toujours, mais souvent des enfants qui étaient là, le long du trottoir et qui courraient après la voiture, sur le trottoir, qui faisaient 20, 30 mètres, et qui faisaient coucou aux gens qui étaient dans le funiculaire, ça je m'en souviens bien, mais c'est surtout quand les voitures se croisaient, des fois on essayait de se toucher mais c'était trop loin, ça marchait pas, mais c'est que de bons souvenirs, et si un jour il remarque, j'espère qu'il remarquera avant que je pars définitivement, je serais très content... Si je pouvais lancer un appel à quelqu'un qui ait des moyens, qui pourrait faire que ça remarque, je sais qu'il y a beaucoup de gens qui voudraient que ça remarque, on connaît pas mal mais je sais que moi j'ai que de bons souvenirs, le bus c'est enfermé et là c'est un peu ouvert, parce que les portes étaient souvent ouvertes même quand il roulait, en été c'était ouvertes, on faisait attention, mais les gens se parlaient, c'est pas le même ambiance, dans les bus personne ne se parle, le tram c'est chacun dans son coin, les gens maintenant ont les Smartphones, il sont collés tout le temps, mais là il y avait pas le téléphone, on pouvait échanger, mais je me souviens, il y avait beaucoup d'enfants dans le funiculaire, beaucoup de familles, c'était des familles, et il y avait beaucoup d'enfants, de bébés, des enfants de toutes les âges, même des adolescents, et toutes les années que je l'ai pris il y avait du monde, c'était rare qu'il montait vide, et je me souviens du technicien, qui nous faisait monter là, il regardait toujours derrière « tout se passe bien ? » il disait, et quand on arrivait en haut il disait « arrivée », « on arrive » ou « arrivée », ça dépend, il changeait tout le temps, et l'arrivée là ça secouait un petit coup et là on était un peu déçus parce que c'était fini quoi et on attendait le soir pour repartir, c'est vrai qu'on passait de bonnes journées avec mes cousins au Grand désert, on jouait, on pensait pas au funiculaire mais quand on retournait, je me souviens quand on venait voir les rails, à peu près 1km à pied, mais on le faisait presque en courant pour reprendre le funiculaire, ma mère elle disait attendez-moi, attendez-moi, parce qu'elle courait pas, mais nous on arrivait les premiers, au moins 10 minutes avant elle, voilà, c'était vraiment bien...

Souvenirs spontanés :

Je me souviens bien... C'était ouvert ça et je me penchais et il y avait le technicien qui me disait, vous vous penchez pas trop hein les enfants, moi j'étais tout le temps là moi, en train de voir, et puis mon frère en face, celui qui était en face il regardait derrière pour voir s'il y avait du monde et on se pressait... C'est magique, magique...

C'était refait à l'original la voiture, le sol a été refait aussi mais, parce que c'était usé le sol là.

Il y a eu des accidents ?

Accidents ? Non, je sais qu'une fois il s'est arrêté au milieu mais j'ai jamais su pourquoi mais il a démarré trois ou cinq minutes après parce qu'il y avait un passage à niveau-là, comme pour les trains, je sais qu'une fois un chevaliste s'est fait renverser mais avant que je sois né, j'ai lu des articles là dessous, je cherchais des anecdotes pour en parler mais c'est que les coucous et ma petite voiture, je cherche, je cherche mais... ça a pas changé, à part les arbres, c'est toujours pareil, c'était plus propre évidemment parce qu'avec le temps, les façades sont salies, mais ça n'a pas tellement changé, c'était repeint, mais l'endroit-là est pareil, on montait par là... Il y avait une petite caisse où on achetait les... Je sais pas où était la caisse, je pense qu'il y avait quelqu'un avec un... comme dans le cinéma mais je me souviens qu'on achetait un ticket en haut et un ticket en bas, il n'y avait pas de ticket aller-retour, c'était 30 centimes, 50 centimes je crois, à l'époque de francs, pas 50 centimes d'euro, c'était bien quoi, même le vélo, on le prenait avec nous, le grand désert, c'est comme un grand champs mais il est caillouteux, il y a un fort mais c'est dangereux, un ancien fort quoi, il y a déjà uns qui sont tombés, mon cousin a failli tomber, moi j'ai failli tomber, mais maintenant il y a certains qui font la moto là-bas, le cross, je pense qu'il y a eu un qui est tombé, et il y a un parcours sportif aussi...

Cette époque-là, c'est fini, les enfants d'aujourd'hui ne jouent plus comme ça, le Grand Désert maintenant c'est un lieu pour la drogue, le soir il y a du deal et comme ça, je sais que la police monte là de temps en temps mais... J'y vais là en vélo, en été, et ça monte, c'est fatigant pour y arriver, je prends souvent des photos là-bas mais ça reste pareil, ça change pas.

598 Donner du sens aux lieux à l'ère des parcours commobiles :
dispositifs de visite et témoignages médiés

Annexe 35 : Profil identifié sur le compte Twitter de l'association

Tableau 92: Twits du visiteur (ancien utilisateur du funiculaire) suite à la visite lors des JEP

Annexe 36 : Article Est-Républicain

L'article complet est accessible en ligne¹²⁸.

Besançon | Patrimoine

Simple témoin du passé ou nouveau mode actif à venir ?

Grâce à ses « Amis » qui entretiennent la flamme depuis quinze ans, le funiculaire électrique de Bregille a ouvert son histoire aux curieux ce week-end, durant les Journées du patrimoine.

Par **ÉR. B.** - 20 sept. 2020 à 14:34 | mis à jour le 20 sept. 2020 à 15:30 - Temps de lecture : 2 min



L'Est Républicain
 Euro Information
 Disponible - sur Google Play

OUVRI

Par **Photos ER/Arnaud CASTAGNÉ** - Hier à 12:30 | mis à jour à 10:36 - Temps de lecture : 1 min

 |  | Vu 1055 fois



02 / 19

L'association "Les Amis du funiculaire de Besançon", créé en 2005, tente de le voir refunctionaliser un jour.
 Photo ER/Arnaud CASTAGNÉ



128 Article complet : <https://www.estrepublicain.fr/culture-loisirs/2020/09/20/simple-temoin-du-passe-ou-nouveau-mode-actif-a-venir>

Annexe 37 : Transcription des commentaires à la résidence Marulaz

- Date : 23/05/2022
- Lieu : Résidence Marulaz – Proposition de visite (dernière expérience).
- Protocole : Enregistrement vidéo partiel (30 min en discontinue).

Transcription des commentaires des participantes (extraits) :

- *P1RM : « Ce qui m'a frappé quand je suis arrivée cette année... c'était un coin... pas de gens fortunés, mais plein de maisons très habitées avec des jardins bien entretenus, mais pas résidentiel... avec des villas extraordinaires, même s'il y en a... Parce que là où ma fille a acheté son terrain c'était que des chemineaux qui habitaient, c'était de grandes maisons, ils existent toujours, les gens de la SNCF, ça nous avait frappé ça, voilà ».*
« Ça m'avait frappé qu'ils étaient restés très villageois... »
- *P2RM : « C'est bien, je suis content de la visite que vous avez proposée, surtout d'avoir vu les photos, vous savez, les mentalités ont beaucoup beaucoup changé, hein ? Et pourtant il y a quelque chose à faire aussi avec le funiculaire, ça touche peut-être l'urbanisme, le tourisme, des structures culturelles, il y a du boulot. Il y a du personnel qui pourrait s'en servir du funiculaire, surtout à la maison de retraite à Bregille (rires). Après... Pourquoi on revient sur la nostalgie, à part l'association, qui s'intéresse, qui a lancé des idées sur le funiculaire ? Je me pose la question, sur la ville, les lieux du patrimoine... Moi, j'ai vu démolir les portes de Battant, après la guerre. On sait pas l'histoire comme cela se passe, enfin... J'aimerais savoir la suite, du projet, de ce qui va se passer avec le funiculaire et merci pour le petit souvenir de l'activité (ticket du funiculaire) ».*
- *P3RM : « C'était bon ce que j'ai entendu... Il y a des souvenirs, des choses auxquelles je pense, en fait, je pense à des choses, il y a*

des images qui reviennent et quand j'entends en parler... C'est bien. J'utilisais le funiculaire en 71, plus au moins à la même époque du monsieur du témoignage, ça impacte tout ça, je le prenais pour faire une balade, me promener, c'est vrai qu'on montait et on discutait avec les gens. J'aimerais aller cet été, ça m'a donné envie. C'est bon, ça me soulage de faire tout ça, ce type d'activités, voilà ».

- *P4RM : « J'ai bien apprécié le témoignage, ce que j'ai regardé sur l'ordinateur. Et j'ai trouvé des... liens... avec ce que j'ai entendu après (la balade sonore). Merci et tenez-nous au courant de la suite ! »*

Titre : Donner du sens aux lieux à l'ère des parcours commobiles : dispositifs de visite et témoignages médiés

Mots clés : Dispositifs numériques, espace urbain médié, parcours, profils de visite

Résumé : L'espace qualifié de virtuel ou ubiquitaire, de plus en plus présent au sein de l'espace public, intéresse les chercheur·euse·s, particulièrement en sciences de l'information et de la communication. Outre l'étude de l'état de l'art autour de l'espace virtuel lors de parcours de communication en situation de mobilité, il s'agira de répertorier les lieux ou événements concernés, les dispositifs analogiques, humains et/ou techniques utilisés pour représenter l'espace et les différentes propositions technologiques exploitées ou non.

Il s'agit d'une tentative de dynamisation, d'adaptation et de renouvellement, destinée à écrire, susciter et/ou modéliser les traces des visiteur·euse·s et proposer de nouveaux dispositifs. Un des objectifs de la thèse sera donc de créer et tester un « objet » original construit à partir des dires ou traces des individus afin de guider les futur·e·s visiteur·euse·s pour découvrir des espaces dans la ville. Sont proposés alors des outils théoriques et méthodologiques d'analyse de pratiques médiées dans l'espace urbain et des modalités possibles pour les représenter.

Title: Giving meaning to places in the era of commobile itineraries: visit devices and mediated testimonies

Keywords: Digital devices, mediated urban space, itinerary, visit profiles

Abstract: The space qualified as virtual or ubiquitous, increasingly present within the public space, is of interest to researchers, particularly in information and communication sciences. In addition to the study of the state of the art around the virtual space during communication paths in a mobility situation, it will be a question of listing the places or events concerned, the analogical, human and/or technical devices used to represent the space and the different technological proposals used or not.

It is an attempt to revitalize, adapt and renew to describe, create and/or model the traces of visitors and propose new devices. One of the objectives of the thesis will therefore be to create and test an original "object" built from the words or traces of individuals in order to guide future visitors to discover spaces in the city. Theoretical and methodological tools for the analysis of mediated practices in the urban space and the possible methods for representing them are then proposed.