

Pour une archéologie de l'injonction : leitmotifs dans la presse autour des projets numériques patrimoniaux

Article inédit, mis en ligne le 20 Déc, 2019

Nolwenn Pianezza

Nolwenn Pianezza est attachée d'enseignement et de recherche en sciences de l'information et de la communication à Avignon université et membre du Centre Norbert Elias (UMR 8562). Selon une approche sémio-ethnographique des processus patrimoniaux contemporains, ses recherches portent sur les usages sociaux et la mise en scène des patrimoines, en termes de médiations émergentes et de communication patrimoniale. nolwenn.pianezza@univ-avignon.fr

Nicolas Navarro

Nicolas Navarro est maître de conférences en sciences de l'information et de la communication à l'Université Lumière Lyon 2 et membre d'ELICO (EA 4147). Ses travaux portent sur la mise en communication des territoires à travers une approche ethno-sémiotique des objets et êtres culturels et de leurs médiations, en particulier du patrimoine et des musées. n.navarro@univ-lyon2.fr

Lise Renaud

Lise Renaud est maître de conférences en sciences de l'information et de la communication à Avignon université et membre du Centre Norbert Elias (UMR 8562). Ses recherches portent sur les relations entre discours d'escorte, imaginaires et pratiques socioculturelles notamment celles appareillées de dispositifs techniques mobiles. Adoptant une approche socio-sémiotique, ses travaux visent à qualifier les processus de médiatisations, d'inscriptions et de figurations visuelles à l'œuvre dans les relations que nous tissons avec les médias informatisés.

Plan de l'article

Introduction

1. Des arguments aux allures de leitmotifs
2. Des transformations discursives : changement des acteurs en jeu
3. De la pertinence de la posture archéologique pour décomposer la réquisition

Conclusion : l'escorte médiatique par la répétition

Références bibliographiques

RÉSUMÉ

Cette contribution étudie les projets numériques de restitution patrimoniale à travers l'évolution de leur représentation médiatique depuis la fin des années 1980 jusqu'à nos jours. L'analyse d'un corpus d'articles de presse dédiés à des projets emblématiques met à l'épreuve la répétition d'arguments médiatiques susceptibles de devenir des formules avec le temps. La reprise de promesses dont la construction est issue de la rencontre entre

les valeurs associées au numérique et au patrimoine est envisagée comme participant d'un phénomène de réquisition pour les institutions patrimoniales. Cet article propose de décomposer cette réquisition entre trois modalités d'encouragement au déploiement de dispositifs numériques de médiation patrimoniale.

Mots clés

Médiation patrimoniale, discours d'escorte, injonction, leitmotiv, valorisation.

TITLE

Archaeology of an Obligation: Cultural Heritage Digital Projects and Leitmotivs in the Media

Abstract

This paper looks at the projects of cultural heritage digital restitution in the light of their representation in the media from the 1980s to the present day. Drawing on an analysis based on a selection of press articles about emblematic digital projects, the paper discusses the recurrence of the arguments presented in the media and likely to become coined phrases overtime. The recurrence of certain 'promises', at the conjunction of values linked to the digital and to the heritage worlds, is here seen as a form of obligation for the heritage institutions involved. This paper aims to outline this process in three stages and types of obligation to embrace the digital tools and processes for heritage interpretation.

Keywords

Heritage interpretation, accompanying discourse, obligation, leitmotiv, heritage valorization

TÍTULO

Arqueología de una requisición: proyectos patrimoniales digitales y leitmotivs en la prensa

Resumen

Este artículo analiza los proyectos digitales de restitución patrimonial a través de la evolución de su representación mediática desde finales de los años 1980 hasta nuestros días. El análisis de un corpus de artículos periodísticos dedicados a proyectos emblemáticos pone a prueba la repetición de ciertos argumentos que pueden convertirse en 'fórmulas' a lo largo del tiempo. La reanudación de ciertas "promesas", cuya construcción surge del encuentro entre los valores asociados con lo digital y el patrimonio, se considera parte de un fenómeno de requisición para las instituciones del patrimonio. Este artículo propone dividir esta requisición en tres modalidades de incitación al uso de procesos digitales de mediación patrimonial.

Palabras clave

Mediación patrimonial, discurso de acompañamiento, obligación, leitmotiv, valorización.

INTRODUCTION

Les relations entre patrimoine, médiation et numérique se densifient depuis plusieurs décennies. Au développement en nombre des outils numériques de médiation patrimoniale s'adjoit une circulation de plus en plus conséquente de discours enjoignant les institu-

tions culturelles et patrimoniales à en être, à participer de ce mouvement d'appropriation et d'acculturation réciproques.

On note en effet une osmose entre un mouvement de transformation des musées initié dans les années 1980, souvent décrit comme un tournant à la fois gestionnaire (Tobelem, 2005) et communicationnel (Davallon, 1997 ; Jacobi, 2012), et le déploiement des médias informatisés dans le champ culturel. Les institutions patrimoniales deviennent rapidement un champ d'application fertile pour les industries de la communication, d'une part en constituant un fragment de marché porteur pour les entreprises du numérique, et d'autre part en valorisant des mises en usage des productions informatisées dans un environnement à forte valeur symbolique. Ce mouvement semble s'accélérer depuis 2010 par le développement de nouvelles formes d'aide à l'interprétation telles que les applications mobiles de visite sur téléphone portable et/ou tablette, les tables interactives ou les cartels numériques. Cette accélération est par exemple perceptible à travers les recensements proposés par le Club Innovation Culture France (CLIC France) faisant état de 70 applications mobiles patrimoniales en 2012, 273 deux ans plus tard jusqu'à 511 à la fin de l'année 2018.

Pour autant, ce développement de l'informatisation dans le champ muséal ou patrimonial n'est pas récent. Cette accélération et cette abondance nouvelle de dispositifs cachent une appropriation ancienne et progressive. De rares et récents travaux en muséologie ont pu retracer en partie cette histoire des rapports entre informatique et musée (Couillard, 2017). Dès la fin des années 1970, les premières bases de données informatiques sont créées (la base Joconde des collections muséales en 1975, la base Mérimée des monuments historiques en 1978), initiant le fort encouragement du ministère de la Culture et de la Communication aux programmes de numérisation, encouragement encore perceptible aujourd'hui dans des appels à projets tels que « Services numériques innovants ». En parallèle, les outils informatisés de médiation se développent in-situ à partir des années 1980 avec par exemple en 1986 l'installation des premières bornes qualifiées d'interactives à la Cité des Sciences et de l'industrie ou de postes de consultation numérique au musée d'Orsay. Dans les années 1990, deux types de productions multimédias deviennent prépondérantes au sein des institutions patrimoniales : d'une part, les CD-Rom culturels dont le déclin à la fin des années 1990 n'arrivera pas à être enrayeré par une transformation sous forme de DVD-Rom, d'autre part, la première génération de sites internet qui seront rénovés lors de la décennie suivante et complétés par l'usage par les institutions des réseaux socio-numériques.

L'approche diachronique de ces outils constitue pourtant comme un point aveugle des recherches en muséologie ou en sciences de l'information et de la communication. Cela semble s'expliquer en partie par le poids des discours, des représentations et des imaginaires dans la préfiguration et la configuration des dispositifs et des pratiques associées. Cet ensemble discursif qui encourage le développement des médias informatisés fait davantage qu'accompagner leur insertion sociale : il travaille leur matérialisation, signification et appropriation (Renaud, 2019). C'est en ce sens qu'il est plus qu'un accompagnement et doit être pensé comme un discours d'escorte (Jeanneret, 2001).

En effet, ces discours érigent en perpétuelle nouveauté chaque outil, et ce faisant rompent et masquent les généalogies à l'œuvre pourtant essentielles pour comprendre la trajectoire des dispositifs et de leurs usages. La sociologie des usages a pourtant montré l'importance des pratiques antérieures dans l'appropriation d'un objet technique en mettant au jour l'effet diligence (Perriault, 2002) ou de généalogie des usages (Jouët, 2000). L'histoire des médias souligne de même le poids de l'archéologie des formes et des formats, l'importance des filiations médiatiques dans le déploiement des médias. De fait, adopter

un regard diachronique pour appréhender la nébuleuse de représentations qui entoure ces outils peut permettre de comprendre les enjeux de cette rhétorique de masquage des filiations. Les discours circulant autour du « numérique muséal ou patrimonial » ne sont encore en effet que peu questionnés dans une approche diachronique, et en particulier la récurrence des logiques discursives et arguments qu'ils peuvent charrier : innovation, ludification, modernisation, interactivité, démocratisation... En parallèle, ces discours font également sens car ils construisent une sorte de grand « fatras numérique au musée » (Navarro, Renaud, 2019) dans lequel une formule telle que « médiation numérique » permet de désigner une extrême variété de pratiques et de gestes : numérisation des collections, construction de bases de données documentaires, communication institutionnelle en ligne, médiations in-situ, productions de produits éditoriaux, etc.

Cette multiplication des projets entraîne de surcroît une diversification des acteurs impliqués, chaque partie prenante se révélant motivée par des objectifs différents : des enjeux électoraux pour les acteurs politiques, une recherche de nouvelle clientèle pour les industries du numérique, une valorisation de leur image et une augmentation de la fréquentation pour les institutions patrimoniales¹. Pourtant, malgré cette hétérogénéité des projets et des acteurs en jeu, on remarque de prime abord une grande similarité dans les arguments de valorisation (Sandri, 2016). De ce constat émerge l'objectif de cet article d'identifier les arguments médiatiques, les enjeux politique et économique qui les sous-tendent, et d'étudier la circulation des figures qu'ils construisent dans le temps et l'espace médiatiques. En partant du postulat que ces arguments poussent les institutions culturelles et les acteurs territoriaux à agir, cette recherche vise à comprendre à quel point la dimension symbolique, tant des représentations collectives du numérique que du patrimoine, joue dans la circulation des arguments et dans la trajectoire des dispositifs numériques. Quelle est la part injonctive de ces discours ? Comment encouragent-ils le déploiement des projets numériques patrimoniaux ?

Pour mettre à l'épreuve ce questionnement, nous nous sommes penchés sur des « projets emblématiques » de dispositifs numériques de médiation basés sur des restitutions virtuelles. Il s'agit d'une part de projets caractérisés par une succession de dispositifs numériques déployés dans le temps long autour d'un même site patrimonial, à l'exemple de ceux développés sur le site de Cluny depuis les années 1990². D'autre part, on considère des projets institués en modèles de référence circulant dans les discours professionnels et médiatiques : *Jumièges 3D*, présentée comme la première application de « réalité augmentée » en 2012 et ayant obtenu le prix 2013 de la meilleure application numérique mondiale (Congrès mondial de la Société de l'Information à l'ONU) ; *Cavrois numérique*, projet de médiation uniquement par outils numériques lors de l'ouverture de la Villa Cavrois au public en 2015 ; *Histopad* au Palais des Papes d'Avignon présenté comme le plus grand déploiement mondial d'outils numériques en 2016 ; Projet de reconstitution 3D du Pont d'Avignon (programme PAVAGE) d'ampleur scientifique (financement ANR de 2.4 millions d'euros) ayant donné lieu notamment à *Avignon 3D*, application mobile de visite lancée en 2014.

.....

1. L'analyse approfondie de ces enjeux et de leur implication font actuellement l'objet du projet de recherche POLI-APP (Politiques numériques des applications de visite patrimoniale : processus de décision, stratégies communicationnelles et jeux d'acteurs) projet émergent 2019 de la FR Agorantic, piloté par Lise Renaud. Le descriptif détaillé du projet est disponible à l'adresse suivante : <https://agorantic.univ-avignon.fr/wp-content/uploads/sites/13/2019/01/POLI-APP-AAP-Agorantic-2019.pdf>

2. (2) Autour des vestiges de l'abbaye de Cluny, divers projets de médiation ont été réalisés que l'on peut inscrire dans la filiation des premières modélisations réalisées par Christian Père en 1991 dans le cadre de son projet de fin d'études à l'ENSAM. Nous pouvons citer : le film *Mémoire de pierres* en 1992 ; le film *Maior Ecclesia* en 2005, remasterisé en 2010 ; les bornes de réalité augmentée mises en place en 2007, l'application Cluny-vision lancée en 2010 suivie par l'application mobile ClunEtour en 2013.

L'analyse présentée dans cet article se focalise sur les discours médiatiques à partir d'un corpus d'une centaine d'articles de presse traitant de ces projets numériques. Il a été constitué à partir d'une recherche dans la base de données *Europresse* en utilisant la dénomination commerciale des projets comme mots-clés. Ce corpus a été complété par une sélection d'articles plus anciens, publiés dès la fin des années 1980 et faisant état de l'évolution de la conception des dispositifs numériques dans les médias (projets Karnak, Marmaria, etc.). Une méthodologie d'analyse de discours a permis de repérer les champs lexicaux, les formules, les modalités de qualification des dispositifs et de leurs contenus, les arguments et promesses développés. L'approche diachronique privilégiée ici, se penche ainsi non pas sur une circulation synchronique, une intertextualité entre plusieurs genres discursifs (Levoine, 2017), mais sur un seul genre pour analyser la circulation, la reprise et la transformation dans le temps long des arguments.

Le discours médiatique étudié apparaît ainsi en premier lieu traversé par des arguments récurrents qui inscrivent les projets de médiation numérique patrimoniale dans des imaginaires propres au champ du numérique et au champ patrimonial. En second lieu, les transformations discursives relevées mettent en exergue l'évolution du rôle des diverses parties prenantes de ces projets. Ces deux logiques invitent à questionner plus finement les régimes d'encouragement au développement numérique dans une perspective tant diachronique que synchronique.

1. DES ARGUMENTS AUX ALLURES DE LEITMOTIFS

L'analyse diachronique permet de relever la permanence d'arguments dans le temps long du déploiement des divers médias informatisés au sein des institutions patrimoniales. Ces arguments apparaissent posés comme des principes indiscutables. Ils témoignent de la rencontre fertile entre deux imaginaires aux enjeux symboliques forts : le numérique et le patrimoine.

1.1 Les arguments technicistes : la puissance du numérique

À un premier niveau, on relève ainsi deux récurrences d'arguments centrés sur la dimension technique des dispositifs.

La première concerne un argument qui relève d'un principe « déterministe technique ». Le dispositif numérique par sa simple existence produit un changement mécanique, a un effet automatique sur les publics et leur expérience de visite. Ainsi l'« *Histopad renouvelle la visite du Palais des Papes* » (La Provence, 17 octobre 2017) et son concepteur, l'entreprise Histovery, « révolutionne la visite au musée » [sic] (*Les échos*, 23 décembre 2016). Cette transformation de l'expérience de visite s'appuie sur l'idée que la médiation introduite supprime totalement les autres dispositifs dans une forme d'écrasement des autres médiations grâce au numérique, « rempla[çant] le traditionnel audioguide » (*Les échos*, 17 décembre 2017) ou « relègu[ant] aux oubliettes le guide touristique de chair et de sang » (La Provence, 16 décembre 2016). Et surtout le dispositif va permettre par lui-même d'attirer un public plus conséquent et ainsi « redynamiser la fréquentation » et « ré-attirer un public local et régional » (La Provence, 16 décembre 2016). Présenté comme un outil de démocratisation culturelle, le « numérique » apparaît à même de séduire de nouveaux publics : « *En rêvant légèrement, on peut imaginer que les images virtuelles amèneront à l'archéologie et à l'histoire les adeptes des jeux vidéo. Et il n'est pas impossible d'imaginer que les disciplines rébarbatives liées à l'archéologie acquièrent des couleurs vivifiantes* » (Sud-Ouest, 2 décembre 2007). Les articles valorisent les projets numériques patrimoniaux en s'appuyant sur la croyance au pouvoir du déploiement d'un outil technique sur les publics.

La seconde récurrence peut être apparentée à un principe de « bluff technologique » (Elul, 1988). Elle passe dans notre corpus par l'expression d'une sorte de fascination pour la technique. Dans notre contexte d'étude (champ patrimonial), l'enchantement repose sur l'idée d'une association non naturelle entre patrimoine et technologie : « *Apparemment contre-nature, cette association spectaculaire des archéologues et des bâtisseurs des temps technologiques modernes était peut-être inévitable* » (Le Monde, 22 novembre 1989). Cette fascination s'exprime en premier lieu par une mention quasi systématique des caractéristiques techniques des dispositifs (« modélisations 3D », « images de synthèse »), dont on loue à la fois la « grande qualité » (*Le journal de Saône et Loire*, 25 janvier 2015) mais surtout la quantité (« *le plus gros dispositif de réalité augmentée au monde* », *La Provence*, 16 décembre 2016) faisant ainsi écho à l'imaginaire de l'immensité des données numériques. Circulent ainsi des métaphores révélatrices de « tentatives de naturalisation » (Ibekwe-Sanjuan, Paquienséguy, 2015 : 21) et symptomatiques ici d'une fascination pour la technique exprimée à la fois dans la qualification des dispositifs comme « miracle » (*Le Progrès*, 21 août 2014) ou « magique » (*Le journal de Saône-et-Loire*, 26 août 2010), mais également par la réaction produite chez les publics : « *c'est fou ce qu'on arrive à faire de nos jours avec une tablette* » (*Nordéclair*, 29 août 2015). L'éblouissement suscité par les restitutions infographiques apparaît ainsi exprimé de façon constante depuis les premières expérimentations de la fin des années 1980 jusqu'à nos jours.

1.2 Les arguments patrimoniaux : des jeux de temporalité

Ces deux récurrences d'arguments valorisant les dispositifs numériques de médiation à travers leur technicité voilent en apparence les enjeux propres au champ patrimonial. Ceux-ci sont exprimés alors principalement par la construction d'une valorisation des projets et dispositifs qui passent par un jeu autour des temporalités. Les articles ont en effet tendance à osciller en permanence entre passé et futur, à construire leur argumentation sur ce passage, ce glissement de l'un à l'autre et réciproquement.

Le premier de ces glissements est révélé par la fréquente association par métonymie entre d'une part le patrimoine et le passé et d'autre part la technologie et le futur. Le dispositif numérique posséderait un effet de modernisation en permettant au passé, représenté par l'objet patrimonial, d'acquérir de la modernité, à la manière d'un « *bain de jouvence numérique* » (*Le Figaro Magazine*, 28 juin 2013). Ce processus à l'œuvre est souvent représenté par l'idée d'un avant-après, d'un basculement (« *Le centre des monuments nationaux bascule dans le numérique* », *Les échos*, 06 avril 2016) ou d'un changement d'époque (« *Les monuments sont entrés dans l'ère numérique* », *Aujourd'hui en France*, 04 mai 2018).

Un deuxième glissement apparaît dans la possibilité offerte pour le public *via* le dispositif d'aller dans le passé, à la manière d'une machine à explorer le temps : « *Jumièges 3D, l'application qui remonte le temps* » (*Ouest France*, 05 août 2016), « *Une application de visite permet de replonger totalement en 1932* » (*Nordéclair*, 29 août 2015) « *Saut dans le temps au Palais des Papes avec Histopad* » (*Midi Libre*, 15 juin 2017), « *Une visite virtuelle du Palais des Papes... au XIV^e siècle* » (*Midi Libre*, 15 septembre 2017). Ce processus se manifeste grâce au recours aux champs lexicaux du déplacement (« voyage », « balade », « promenade architecturale ») et de l'immersion, en particulier par la métaphore liquide (« plongée », « immerger »).

Une dernière modalité d'expression des jeux de rapport au temps construit un « effet phénix », autrement dit une sorte de fascination pour la résurgence du patrimoine permise par le dispositif numérique. Que ce soit dans les titres ou dans le corps du texte des articles, on relève une omniprésence de mots construits avec le préfixe « re- ». Ce choix de construction grammaticale vise ici à exprimer le retour à un état initial ou l'action consistant à faire changer quelque chose d'état. Les articles de notre corpus insistent de façon

récurrente sur cette modification qui produit pour les sites où différents projets ont été développés une impression d'éternel recommencement : « *Cluny revit* » (*Le Point*, 30 mars 2012), « *L'abbaye de Cluny renaît de ses cendres* » (*Historia*, 01 mai 2014), « *La Villa Cavrois ressuscitée* » (*Le moniteur des travaux publics et du bâtiment*, 16 juin 2015), « *Le Palais des Papes retrouve des couleurs* » (*Aujourd'hui en France*, 27 octobre 2017).

Ces jeux temporels relevés dans le discours de presse mettent en jeu la dimension communicationnelle du patrimoine. Le processus de patrimonialisation est convoqué par ce va-et-vient entre passé, présent et futur, décrit comme participant des gestes constitutifs du patrimoine par Jean Davallon (2006). Ce processus est réactualisé lors de la visite équipée d'un dispositif numérique et permet de reproduire l'expérience de la « trouvaille » (Éco, 1993), c'est-à-dire l'expérience qui allie la perception d'un objet ordinaire à sa capacité à représenter quelque chose d'absent. Mais lors de ces visites, la trouvaille est autant, si ce n'est plus, la représentation informatisée que l'objet patrimonial lui-même. Le décalage constant entre ces deux signes, entre l'objet patrimonial et son « substitut numérique » (Tardy, 2015), met en scène la valeur d'ancienneté propre au patrimoine (Riegl, 1903). En rendant visible le passage du temps par exemple par la reconstitution des parties manquantes du monument ou d'une patine évoquant l'usure de l'édifice, le dispositif numérique renforce implicitement la dimension patrimoniale des objets représentés.

2. DES TRANSFORMATIONS DISCURSIVES : CHANGEMENT DES ACTEURS EN JEU

Face à l'invariance de certains arguments dans notre corpus, l'analyse diachronique révèle également des transformations discursives. Nous présentons ici les deux principales : la variation dans les manières de désigner les projets de médiation, variation qui témoigne d'effets de mode terminologique, et la variation des logiques énonciatives (de la presse nationale vers la presse quotidienne régionale) qui révèle l'évolution d'un rapport politique, économique et territorial de ces projets.

La terminologie utilisée pour désigner les projets et les techniques employées évolue fortement depuis les premières mentions dans les années 1980 jusqu'à nos jours. Les premières descriptions insistent fortement sur les technologies utilisées, qu'il s'agisse précisément d'une « conception assistée par ordinateur » (*Le Monde*, 22 novembre 1989) ou plus génériquement de « technologies de pointe » (*L'express*, 29 avril 1993). Si le vocable de « nouvelles technologies » traverse les époques, avec par conséquent toute l'ambiguïté de l'association de ces deux termes (Jeanneret, 2007), le « multimédia » apparaît aujourd'hui remplacé par le terme « numérique » dont le recours permet, par son caractère plus générique et sa variance entre adjectivation et substantivation, la désignation d'une plus grande diversité de projets. Plus récemment, l'expression « réalité augmentée » rencontre un succès depuis une dizaine d'années dans les discours médiatiques. D'une part, cette expression permet de désigner l'ensemble des restitutions numériques patrimoniales – même si elles ne correspondent pas toujours à une définition technique de la réalité augmentée³, et d'autre part elle est la garantie d'un enrichissement de la visite. Ce phénomène témoigne d'un basculement dans la description des projets en ne marquant plus seulement l'intérêt pour leur dimension technique mais en insistant également sur leurs bénéfices en termes d'expérience pour les publics. L'« augmentation » s'inscrit à la fois

.....

3. La réalité augmentée peut être définie comme une technologie permettant une combinaison de données numériques avec une captation en temps réel des éléments de l'environnement perçu par l'utilisateur. Elle est ainsi une combinaison *via* un logiciel spécifique entre le monde physique et des données numériques (en 2D ou 3D) relatives au contenu du champ de vision.

dans les imaginaires liés au numérique, notamment le « *Big* » évoqué plus haut, tout en désignant en creux les manques d'une visite « diminuée ». Mais surtout l'évolution de cette logique argumentative peut être interprétée au regard de l'évolution des acteurs à l'œuvre dans la circulation médiatique de ces projets qui sont d'ailleurs illustrés par les citations utilisées dans les articles. Les chercheurs et mécènes d'expérimentations scientifiques sont progressivement remplacés par les entrepreneurs du numérique et les acteurs des institutions patrimoniales en charge de la conservation, de la médiation des monuments voire de la valorisation touristique.

En parallèle, une seconde évolution transparaît à travers la modification des logiques de publication journalistique faisant écho à une transformation du statut des projets : d'expérimentations infographiques à partir de recherches archéologiques soutenus par du mécénat technologique (De Bideran, 2013) vers l'industrialisation des productions par des entreprises se spécialisant dans le marché de la médiation culturelle informatisée. Les premiers articles, portant sur les premiers aperçus des images de synthèse patrimoniales, sont exclusivement publiés dans la presse spécialisée (*Dossiers d'archéologie* n° 153, octobre 1990) ou la presse nationale (*Le Monde*, *Libération*, *L'Express*). Ils présentent essentiellement les avancées technologiques des projets permettant de valoriser les entreprises mécènes (EDF ou IBM). Ce n'est que dans les années 2000 que la thématique de la médiation et les visiteurs sont placés au cœur du traitement médiatique du sujet. Cette évolution s'effectue en parallèle d'une diffusion à l'œuvre majoritairement dans la presse quotidienne régionale, avec une répartition tributaire du territoire de déploiement du projet (*Le journal de Saône et Loire* ou *Le Progrès* pour Cluny ; *La Provence* ou *Midi Libre* pour l'*Histopad* du Palais des Papes ou le projet de reconstitution du Pont d'Avignon ; *La Voix du Nord* ou *Nordéclair* pour la Villa Cavroix ; *Paris-Normandie* pour *Jumièges 3D*). Au-delà de l'augmentation en nombre des projets, l'importance de leur inscription dans un territoire, leur dimension politique liée aux logiques de financement et à l'impératif de valorisation touristique sont autant de facteurs qui peuvent expliciter ce glissement vers la presse quotidienne régionale. On peut par ailleurs relever à l'interface de ces deux périodes, un moment de transition au tournant du siècle où plusieurs articles font état d'expositions dédiées à la technologie appliquée à l'archéologie et au patrimoine : « *Les ordinateurs recomposent le passé* » en 1998, « *Du Nil à Rome* » en 2000. Cet événement peut être interprété comme le moment du déplacement des projets numériques depuis des enjeux scientifiques vers des enjeux politiques et de médiation culturelle, par l'intermédiaire notamment d'une couverture médiatique importante inscrivant ces projets dans l'espace public. Ce déplacement entraîne avec lui l'arrivée de nouveaux acteurs, les personnels des institutions culturelles et les acteurs politiques, dans la lignée de la prise en compte grandissante de ces enjeux par le ministère de la culture et de la communication.

3. DE LA PERTINENCE DE LA POSTURE ARCHÉOLOGIQUE POUR DÉCOMPOSER LA RÉQUISITION

Ces transformations discursives invitent à revenir sur l'intérêt d'une approche diachronique, à rebours de l'argument de nouveauté constante de ces projets. L'analyse du discours médiatique montre l'apparition successive de différentes strates d'acteurs, entrant chacune en jeu dans le déploiement de ces projets. Une archéologie fine de ceux-ci nous paraît être la plus à même de rendre compte de ces logiques d'acteurs et des discours injonctifs portés par chacun. En effet, les discours analysés ne se résument pas à une seule valorisation des projets, mais portent en eux des impératifs et stratégies propres à chaque acteur. On entend ici l'archéologie au sens de Michel Foucault (1969), c'est-à-dire une

description de l'archive envisagée comme « *jeu des règles qui déterminent dans une culture l'apparition et la disparition des énoncés, leur rémanence, leur effacement, leur existence paradoxale d'événements et de choses* » (Foucault, 2001 : 708).

D'un point de vue diachronique, c'est le caractère répétitif, depuis plus de vingt ans, qui a construit progressivement des arguments et des promesses par l'intermédiaire de « formules » (Krieg-Planque, 2009), c'est-à-dire des expressions figées qui s'apparentent à des clichés aux allures de slogan ou de leitmotifs, telles que « réalité augmentée » ou « technologies innovantes »⁴. Cette répétition a selon nous pour effet de transformer la valorisation discursive des projets en injonction.

D'un point de vue synchronique, le déploiement du numérique dans le champ patrimonial peut être envisagé comme une « réquisition » (Labelle, 2011) car il s'appuie sur différentes modalités qui poussent les institutions à agir. Cette performativité des discours prend en effet sa source dans un « *ensemble de moyens techniques, idéologiques, formels qui contribuent à pousser toute une société à adopter des outils médiatiques, sans nécessairement avoir de raison ou de but particulier pour y recourir et qui tend à marginaliser ceux qui n'y ont pas recours* » (Jeanneret, 2014).

Ainsi, face à ce mouvement où se mêlent injonction dans le temps long et réquisition à l'instant t, la focalisation sur les parties prenantes de ces discours nous conduit à proposer l'hypothèse de différents mécanismes d'encouragement en fonction du degré de proximité avec le site patrimonial des acteurs qui produisent ces encouragements. Ces mécanismes se construisent ainsi sur un double plan : temporel selon une appréhension diachronique et spatialisé selon une appréhension synchronique.

- *De l'incitation à l'injonction.* Un premier niveau se construit à l'échelle de l'espace public par l'entremise du discours médiatique. Celui-ci, par la mobilisation de références aux grands sites culturels présentés comme des modèles à suivre incite les autres institutions culturelles à participer à ce mouvement. La récurrence de ces incitations et la répétition des modèles construisent alors une injonction pouvant s'appuyer sur une circulation des arguments, une intertextualité : « *Il n'y a pas que les grandes villes ou les sites touristiques les plus connus qui se lancent dans l'aventure des visites en 3D* » (Le Parisien, 16 décembre 2012).

- *De la prescription à l'implication.* Un deuxième niveau mobilise le discours des instances qui font autorité, des experts et en particulier le ministère de Culture, fréquemment cités dans les articles étudiés. Ce discours est souvent combiné aux actions techniques directement mises en œuvre par ceux-ci. On pense notamment aux financements des projets, tels les programmes de subventions et appels à projet du ministère, mais aussi au groupe de travail ayant abouti à la charte *Tous photographes !* ou aux rencontres des animateurs de communautés des établissements publics (CM-Min). A ce niveau sont fabriquées des prescriptions par ces politiques culturelles publiques (enjeu de démocratisation culturelle, programme de modernisation des institutions) qui se matérialisent notamment dans les critères d'acceptation des projets et de leurs financements publics ou dans des réglementations plus ou moins formalisées et contraignantes. L'emprise sur un temps plus ou moins long de ces prescriptions conduit à une implication plus ou moins forte des institutions. Ces dernières mettent en œuvre des dispositifs qui « *configurent réellement les situations de communication et la place que les sujets peuvent y occuper* » (Jeanneret, 2014 : 67), autrement dit, appliquées au domaine patrimonial, ces implications jouent directement sur les relations entre le patrimoine et son public.

- *De l'imposition à l'obligation.* Un troisième niveau se construit au plus proche des institutions, en particulier dans le cas des sites gérés par les collectivités territoriales.

Il s'agit de l'imposition de la mise en œuvre des projets par les acteurs politiques (choix d'une politique tarifaire, d'un sujet d'exposition...), tel que l'on peut l'observer dans le cas d'Avignon où les acteurs politiques de la municipalité ont imposé le déploiement du dispositif numérique de médiation et délimité les conditions de sa mise en place. Ces discours et actions du champ politique construisent par leur récurrence un système d'obligations que subissent les institutions.

Ces trois niveaux jouent naturellement de concert, s'auto-alimentent les uns les autres pour créer, à l'instant de la prise de décision du déploiement d'un dispositif numérique, une situation de réquisition au numérique par les institutions culturelles. Surtout, la double articulation spatiale et temporelle de ces régimes d'encouragement enjoint à la mise en œuvre d'une posture de recherche portant à la fois un regard grand angle sur les acteurs en jeu dans ces projets et un regard rétrospectif, archéologique sur les conditions pratiques mais surtout symboliques de leur mise en œuvre.

CONCLUSION : L'ESCORTE PAR LA RÉPÉTITION DISCURSIVE

L'analyse diachronique d'un corpus d'articles de presse portant sur des projets numériques patrimoniaux permet de montrer que le discours médiatique participe de l'incitation au déploiement de ces projets au sein des institutions culturelles. C'est par la répétition d'arguments, par la reprise de formules, que la presse contribue à la circulation d'une rhétorique qui participe de la réquisition. Certes les logiques de productions du discours journalistique induisent une circulation plus large de ces arguments auprès des acteurs impliqués dans le déploiement, bien au-delà des journalistes. En parallèle, ce phénomène invite à interroger d'autres espaces discursifs de circulation de ces mêmes arguments pour envisager cette intertextualité au travers de plusieurs genres discursifs. On pense aux discours issus des relations presse dont se nourrit abondamment le discours journalistique, comme le laisse à penser la reprise telle quelle des formules relevées dans l'analyse. Remonter à la source de ces citations (communiqué ou dossier de presse) et à leur énonciateur – qu'il s'agisse des institutions patrimoniales ou des industries du numérique – permettrait de révéler les acteurs parties prenantes de cette circulation. Parmi eux, le rôle des acteurs politiques apparaît central tant au plus proche des dispositifs (maires, élus locaux) que dans une logique de politique culturelle centralisée et nationale au niveau ministériel. Le poids de ces discours politiques (textes de lois, appels d'offres, discours d'inauguration, interviews...) et leurs fréquentes mentions dans le discours médiatique laissent à penser d'un rôle central dans la circulation des injonctions, comme tend à le montrer les premiers résultats du projet POLI-APP.

Toutefois cette reprise continuelle, cette sempiternelle ritournelle, ces leitmotifs constituent une incitation à laquelle viennent s'ajouter d'autres modalités d'encouragements qui enjoignent au final les sites patrimoniaux qui veulent être de leur temps, à mettre en place un projet numérique patrimonial. Cette rhétorique discursive qui doit sa force à sa répétition et à sa capacité de circulation, ne vient pas juste se juxtaposer aux projets, elle les innerve au point qu'ils deviennent, à leur tour, porteurs de cette argumentation. L'escorte du déploiement du numérique patrimonial résulte en ce sens de la vivacité de ce discours circulant et transparaît dans la configuration des projets eux-mêmes.

Pour une meilleure compréhension de ce discours d'escorte et des événements discursifs dont il témoigne, et afin de rendre compte des mécanismes à l'intérieur de ce discours qui préside à ce que l'on énonce, il nous semble important de combiner une approche diachronique à une approche synchronique, dans une perspective inspirée de Michel Foucault. Si l'on considère que la réquisition au numérique constitue une forme d'évé-

nement discursif, il s'agit alors d'envisager les conditions qui régissent « *l'apparition des énoncés, leur conservation, les liens qui sont établis entre eux, la manière dont on les groupe en ensembles statutaires, le rôle qu'ils exercent, le jeu des valeurs ou des sacralisations dont ils sont affectés, la façon dont ils sont investis dans des pratiques ou dans des conduites, les principes selon lesquels ils circulent, ils sont refoulés, ils sont oubliés, détruits ou réactivés* » (Foucault, 2001). Penser ces projets et leurs représentations circulantes, dans une approche archéologique apparaît ainsi plus que nécessaire pour démythifier leur perpétuelle nouveauté et les appréhender dans leur filiation tout en posant la question de leur pérennité.

RÉFÉRENCES BIBLIOGRAPHIQUES

- Couillard, Noémie (2017), *Les community managers des musées français : identité professionnelle, stratégies numériques et politique des publics*, thèse en SIC sous la direction de Jacqueline Eidelman et de Yves Bergeron, Avignon université.
- Davallon, Jean (1997), « L'évolution du rôle des musées », *La lettre de l'OCIM*, n° 49, p. 4-8.
- Davallon, Jean (2006), *Le don du patrimoine*, Paris : Hermès Science-Lavoisier.
- De Bideran, Jessica (2013), « Premier aperçu de l'histoire des images de synthèse patrimoniale. Retour sur quelques expériences de restitution infographique », [en ligne], Consulté le 14 mai 2019 <https://lageduvirtuel.hypotheses.org/384>.
- Eco, Umberto (1993), « Observations sur la notion de gisement culturel », *Traverses*, n° 5.
- Ellul, Jacques (1988), *Le bluff technologique*, Paris : Hachette.
- Foucault, Michel (1969), *L'archéologie du savoir*, Paris : Gallimard.
- Foucault, Michel (2001), « Sur l'archéologie des sciences », *Dits et écrits*, Paris : Gallimard, vol.I, texte n°59.
- Ibekwe-Sanjuan, Fidelia ; Paquienséguy Françoise (2015), « Open, Big, Collaboration : trois utopies de l'innovation au XXIe siècle » (p. 15-29), in Chartron, Ghyslaine ; Broudoux, Évelyne (dir.), *Big Data – Open Data : Quelles valeurs ? Quels enjeux ?*, Paris : De Boeck Supérieur.
- Jacobi, Daniel (2012), « La muséologie et les transformations du musée », (p. 133-149), in Meunier, Anik ; Luckhoff, Jason (dir.), *La muséologie, champ de théories et de pratiques*, Québec : Presses de l'Université du Québec.
- Jeanneret Yves (2001), « Autre chose qu'un discours, davantage qu'un accompagnement, mieux qu'une résistance », *Terminal*, n°85, [en ligne] URL : http://www.terminal.sgdg.org/no_speciaux/85/Jeanneret.html
- Jeanneret, Yves (2007), *Y a-t-il (vraiment) des technologies de l'information*, Villeneuve d'Ascq : Presses Universitaires du Septentrion.
- Jeanneret, Yves (2014), *Critique de la trivialité, Les médiations de la communication, enjeu de pouvoir*, Paris : Éditions Non Standard.
- Jouet, Josiane (2000), « Retour critique sur la sociologie des usages », *Réseaux*, n° 100, 2000, p. 487-521.
- Krieg-Planque, Alice (2009), *La notion de « formule » en analyse du discours : cadre théorique et méthodologique*, Besançon : Presses universitaires de Franche-Comté.
- Labelle, Sarah (2012), « La société de l'information. Formule, récit et réquisition » (p. 33-44), in Chouteau Marianne ; Nguyen Céline (dir.), *Mises en récit de la technique*. Paris : EAC.

Levoine, Xavier (2017), « Numérique éducatif et interdiscursivité : comment la circulation de mots d'ordre contribue à la mobilisation des acteurs », *Argumentation et Analyse du Discours*, n° 19, [en ligne], Consulté le 14 mai 2019. URL : <http://journals.openedition.org/aad/2412>.

Navarro, Nicolas ; Renaud, Lise (2019), « La médiation numérique au musée en procès », *Revue française des sciences de l'information et de la communication*, n° 16, [En ligne], Consulté le 28 juin 2019, <http://journals.openedition.org/rfsic/5592>.

Perriault, Jacques (2002), *L'accès au savoir en ligne*, Paris : Odile Jacob (collection : Le champ médiologique).

Renaud, Lise (2019), « Le paratexte pour penser la configuration des pratiques numériques », *Communication & Langages*, n°202.

Riegl, Alois [1903] (1984), *Le culte moderne des monuments. Sa nature, son origine*. Paris : Éditions du Seuil.

Sandri, Eva (2016), *L'imaginaire des dispositifs numériques pour la médiation au musée d'ethnographie*, thèse en SIC sous la direction de Cécile Tardy et de Catherine Saouter, Avignon université.

Tardy, Cécile (2015) « *La médiation d'authenticité des substituts numériques* », in *Mémoire et nouveaux patrimoines*, Tardy, Cécile ; Dodebei, Vera (dir.), [en ligne], Consulté le 14 mai 2019, <https://books.openedition.org/oepe/453?lang=fr>, Marseille : OpenEdition Press.

Tobelem, Jean-Michel (2005), *Le nouvel âge des musées. Les institutions culturelles au défi de la gestion*, Paris : Armand Colin.