



Centre
Norbert Elias
UMR 8562 - Équipe Culture & Communication



Institut de recherche
pour le développement

VILLE AUGMENTEE, VILLE DIMINUEE ?

*LE RAPPORT TERRITORIAL A L'INFORMATION DANS
LES VISITES NUMERIQUES DE VILLE*

Réponse à l'Appel à Projets de la Structure Fédérative de Recherche *Agorantic*

Janvier 2014

Le projet proposé s'intéresse aux transformations à l'œuvre dans les pratiques de visites touristiques culturelles et urbaines avec l'introduction des médiations numériques. Il vise à développer un protocole d'analyse de ces pratiques dans l'objectif de monter un programme plus vaste qui sera déposé auprès de l'Agence Nationale de la Recherche.

Éléments de présentation

Titre du projet

Ville augmentée, ville diminuée ? Le rapport territorial à l'information dans les visites numériques de ville

Porteur du projet

Cécile Tardy (CNE-ECC)

Équipe de 6 chercheurs

Cécile Tardy, Lise Renaud, Marie-Sylvie Poli : sciences de l'information et de la communication, Centre Norbert Élias, Équipe *Culture et Communication*.

Philippe Bachimon, Pierre Dério, Laurent Arcuset : géographes, Equipe AIMS/Passage, l'UMR Espace Dev (IRD).

Laboratoires associés

L'Équipe *Culture et Communication* du Centre Norbert Élias (UMR 8562) s'associe pour ce projet à l'UMR Espace Dev (IRD).

Financement demandé

10 800 euros, soit 60% du budget du projet.

Présentation du Projet

Contexte scientifique

Le devenir « numérique » des objets, des savoirs, d'éléments architecturaux, d'archives etc. amène une surenchère et une diversité des contenus informationnels rendus disponibles à la circulation sociale. L'introduction de la matérialité informatique modifie considérablement la quantité de ressources disponibles mais également le champ des possibilités de l'existence sociale de ce qui est numérisé. En même temps que l'histoire des formes matérielles est bousculée (Melot, 2007 ; Jeanneret, 2004 ; Doueïhi, 2008), ce sont les contextes sociaux de médiation et de réception qui sont affectés par la production effrénée de contenus numériques (Davallon, 2012). Cette montée en puissance de la matérialité informatique concerne largement le monde de la visite touristique (dénommée *m-tourisme*¹). Les concepteurs d'applications de visites de villes se multiplient, liant des partenariats ou non avec les institutions du tourisme et du patrimoine, et attendent de la part de l'individu une activité technologique sans répit (Fogel et Patino, 2013) : activer les applications mais aussi les alimenter de ses expériences et les partager.

Les recherches antérieures que nous avons menées notamment en sciences de l'information et de la communication (Renaud, Bordeaux 2012 ; Tardy, Davallon, 2013 ; Tardy, 2014) interrogent ce développement en pleine expansion des propositions de visite de ville équipées d'appareils connectés en soulignant la confusion qui règne entre l'accessibilité technique à des ressources et leur mise en médiation pour des sujets sociaux. La possible « dissémination » massive d'unités informationnelles (Dodebei, Gouveia, 2007) n'implique pas automatiquement une pratique culturelle, comme si celle-ci se limitait à appuyer sur un bouton. La production de signification par un usager ne nécessite pas seulement une compétence technologique, ni une compétence linguistique. Elle se réalise dans un contexte de reconnaissance d'une forme graphique, d'une matérialité et d'une activité propre à l'usager (Harris, 1993). La multiplication des contenus numériques et leur apparente facilité de transport au sein d'outils numériques a tendance à faire oublier qu'il n'y a pas de relation toute faite à un usage. Au-delà des imaginaires d'une amorce naturelle de la pratique de visite du moment qu'elle serait guidée par une technologie – notamment la géolocalisation –, les recherches conduites ont interrogé les modalités de mise en médiation des supports téléphoniques et plus largement numériques dans la ville en situation de visite².

Au regard de nos travaux de recherche, la mise en médiation de supports numériques dans

¹ Voir *Espaces N°300* : « L'Innovation, information et médiation », <http://www.revue-espaces.com/librairie/8251/innovation-information-mediation.html>, et l'étude de la DGCIS « Prospective du m-tourisme » avec notamment une partie sur les sites culturels, http://www.dgcis.gouv.fr/files/files/directions_services/etudes-et-statistiques/etudes/tourisme/m-tourisme.pdf

² Par exemple, elles interrogent la place des écrits d'écrans dans une déambulation urbaine, le rapport entre le sonore et le visuel dans l'expérience de visite, l'économie de l'attention à une signalétique urbaine proposant d'enclencher une application, la communication touristique annonciatrice et préparatrice d'une pratique à venir.

la ville tend à reconfigurer à la fois les modèles traditionnels de conception du parcours urbain et la structuration de l'espace touristique. L'attention accordée à la gestion de l'espace par les concepteurs de parcours évolue. La pratique de visite touristique ne semble plus être considérée comme une visite programmée car il y a l'idée d'une intégration dans une flânerie. Notre intérêt se porte vers ces nouvelles modalités de visite car elles demandent d'interroger la façon dont les outils numériques retravaillent notre rapport à l'espace touristique urbain (Bachimon, 2013 ; Arcuset, 2013).

Descriptif du projet

Quel protocole d'analyse des pratiques touristiques numériques en situation de visite de ville ?

Le projet que nous déposons auprès de la Structure Fédérative de Recherche *Agorantic* de l'UAPV interroge le rapport entre pratiques de visite et pratiques numériques : comment visite-t-on une ville avec une/des application(s) mobile(s) ? Plus précisément, comment et par qui s'opérationnalise la conception numérique de la visite de ville porteur d'un imaginaire de la ville et de la relation à la ville ? Nous avons commencé, antérieurement à ce projet, à prendre en compte les usages médiatiques dans la ville à partir d'études visant à tester des prototypes d'outils numériques de visite (Renaud, Bordeaux 2012 ; Tardy, Davallon, Jacobi, Cendoya, 2011). Mais aujourd'hui, nous voudrions franchir un pas vers l'analyse des pratiques effectives des usagers touristes vis-à-vis d'applications mobiles développées à grande échelle.

La finalité du projet consiste en l'élaboration d'un protocole d'analyse des pratiques touristiques culturelles en situation de mobilités piétonnes urbaines et d'usages d'outils de guidage numériques. Le croisement entre les dimensions numérique et spatiale des pratiques sera au centre de notre analyse, pour comprendre comment s'articulent la prescription de parcours touristiques et patrimoniaux et l'effectivité de pratiques déambulatoires.

L'enjeu se situe dans la conception d'une méthodologie d'analyse des pratiques effectives des visiteurs équipés dans une ville en tant qu'espace ouvert. L'ouverture du lieu à la fois en termes d'usagers potentiels et de délimitation spatiale du territoire constitue la principale difficulté méthodologique à surmonter. L'analyse ne peut en effet se satisfaire d'une adaptation des méthodes d'analyse de visites équipées dans des lieux clos comme les musées ou les monuments, déployant des enquêtes d'usages sur site.

L'approche à développer doit en outre nous permettre de surmonter les deux écueils principaux des travaux et études menés sur les usages des applications mobiles de visite de ville. D'une part, ces travaux présupposent, de la part des usagers, l'installation et l'activation de l'application au cours de leur visite. De ce fait, ils n'interrogent ni les motivations des usagers lors de la réalisation de cette étape préalable fondamentale, ni plus largement la façon dont se forme une attention à un tel dispositif³. D'autre part, les études d'usages ont tendance à se focaliser sur un genre particulier d'application (par exemple guide de voyage sur mobile

³ Comment l'utilisateur prend connaissance de ce type d'application ? Qu'est-ce qui déclenche sa mise en service ? S'agit-il de préparer sa visite avant d'arriver sur place ? S'agit-il de se repérer sur un site ? L'utilisateur cherche-t-il en priorité à accéder aux documents numérisés ? Etc.

ou application dites de « réalité augmentée ») et sur un seul territoire. L'impensé de l'étape préalable à la mise en service de l'application tout comme la restriction à un territoire observé obligent à concevoir une méthodologie qui non seulement, redonne son épaisseur temporelle à la pratique de visite de ville mais aussi prenne en considération l'hétérogénéité des applications mises à disposition.

La centration de notre recherche sur le rapport territorial à l'information nous permettra d'approfondir ces questionnements sans avoir à ouvrir trop largement la recherche. Ainsi, l'analyse des pratiques se centrera sur le rôle de la scénarisation spatiale des contenus dans le parcours touristique, en prenant en compte à la fois la reconnaissance sociale par l'utilisateur (en amont de la visite) de cette proposition de visite territorialisée, la façon dont il la mobilise à travers une ou plusieurs applications, la mise en œuvre en situation de visite d'itinéraires « numériques » (Bachimon, 2013).

Objectifs et résultats attendus

Ce projet a pour objectif à moyen terme d'asseoir le rayonnement des deux laboratoires partenaires et de l'université d'Avignon et des Pays de Vaucluse sur le plan national et international en matière d'analyse des usages d'outils numériques dans le domaine du tourisme et de la médiation patrimoniale urbaine.

C'est pour cela que nous considérons cette recherche, conduite sur la courte durée d'une année, comme exploratoire. Elle vise à implémenter un programme plus vaste qui sera déposé auprès de l'Agence Nationale de la Recherche pour valider et appliquer le protocole méthodologique élaboré.

Le projet déposé permettra d'examiner la faisabilité méthodologique d'une analyse des pratiques numériques de visites de ville et la pertinence d'une analyse centrée sur le rapport entre les formes numériques de spatialisation des pratiques et les modalités d'itinérance effectives des touristes. Nous chercherons à savoir si la prise en compte du rapport à l'espace géographique est un indicateur pertinent pour prendre en compte les pratiques liées aux médias numériques mobiles (Bachimon, 2013).

Le montage d'un protocole d'investigation des pratiques touristiques numériques en situation de visite de ville nécessitera, durant cette année allouée à la recherche, (a) de configurer précisément l'objet d'étude et (b) de définir les modalités d'enquête.

(a) Le projet de recherche s'attachera à définir le corpus d'applications de visites de ville à prendre en compte et les hypothèses concernant les pratiques numériques touristiques en situation.

La définition du corpus d'applications passera par des analyses sociosémiotiques de tels dispositifs numériques⁴ destinées à repérer les différentes propositions de mise en relation du touriste avec le territoire⁵. Les analyses de ces applications doivent nous permettre de

⁴ Pensons à différentes applications qui proposent de faciliter la découverte du patrimoine d'une ville, telles que *Monument Tracker*, *MonNuage*, *MobiTour*, *En-Quête Rouen*, *Mobilytrip*, *Traboules* et *click'n Visit* (patrimoine industriel) à Lyon, en instaurant chacune une relation particulière entre le visiteur, la ville et l'application numérique.

⁵ L'analyse portera par exemple sur la conception des parcours et les orientations qu'ils contiennent vers des objets, des savoirs, des institutions (par exemple leur degré de prescription d'un enchaînement, le choix d'étapes, la nature de l'information

formaliser des hypothèses sur leur fonctionnement en terme de guidage spatial pour de futurs usagers de façon à composer un corpus resserré et pertinent. Ces hypothèses permettront d'analyser par la suite la façon dont les touristes se conforment à l'offre de visite, ou la réinventent, la détournent voire la délaissent. En somme, il s'agit d'envisager le rapport entre normes médiatiques et interprétations des visiteurs, entre parcours idéaux de visites proposés par les outils et itinérances effectives préfigurées par les tests. La mise en visibilité cartographique pourra être un outil de représentation de ces différentes mobilités urbaines culturelles et touristiques.

Pour approfondir ces analyses de dispositifs, nous proposons de les compléter par une expérimentation d'usages experte à l'échelle d'une ville test : Arles. Cette ville présente plusieurs avantages pour l'expérimentation d'une analyse de pratiques médiatiques en situation de visite de ville : la concentration de ses monuments, sa politique d'incitation aux développements des initiatives culturelles numériques, la bonne connaissance du territoire par les laboratoires impliqués dans ce projet de recherche et surtout la diversité des applications mobiles dédiées à la visite de la ville.

En fonction de notre temps et de notre budget, nous prévoyons également de nous rendre sur Bordeaux pour tester une application dont l'intérêt pour la recherche est à la fois sa promesse de l'articulation entre l'espace urbain actuel et un voyage dans le passé de la ville (*Imayana*), et la présence d'une prescription d'usage par une institution touristique (l'office de tourisme).

Cette phase d'analyse destinée à tester les applications mobiles demande un important niveau d'expertise. Elle sera effectuée par les chercheurs engagés dans ce projet de recherche qui se constitueront en communauté d'experts représentant les usagers potentiels sur la base de leurs connaissances des règles de l'art en matière de visite et pour ce qui concerne les usages des technologies par les différentes catégories de public dans le secteur culturel et patrimonial. Ce groupe d'experts s'adjoindra éventuellement un groupe de testeurs considérés comme des experts concernant les technologies, la connaissance des pratiques urbaines de telle ville, l'élaboration et la transmission d'informations culturelles et touristiques.

(b) La mise en place du protocole d'investigation nécessitera de répondre à un certain nombre de problèmes concernant les modalités d'enquête. Nous souhaitons au cours de ce projet, d'une part examiner la possibilité de délimiter des zones urbaines plus restreintes en lien avec les orientations de visites données par les applications pour favoriser l'observation de pratiques territoriales. D'autre part, nous voulons interroger les avantages et inconvénients de différents outils méthodologiques pour se saisir de pratiques numériques mobiles en milieu ouvert (Jeanneret, Lallement, Menrath, 2005). Nous pensons notamment à l'entretien itinérant (Thibaud, 2003) qui permettrait de suivre des touristes tout en leur faisant commenter leurs pratiques, ou à des entretiens conduits avec une population touristique en ville sans que celle-ci soit en situation d'usages d'applications, afin d'enquêter sur la connaissance et les pratiques déclarées des applications mobiles de visites de ville. Enfin, nous voulons nous pencher sur la question de la prescription de l'usage d'applications (au-delà de la prescription par l'outil) par des acteurs du tourisme tels que les offices de tourisme. Non seulement l'enquête se trouverait facilitée par l'identification d'une population touristique à

livrée contextuellement, entre pédagogie, ludique, esthétique).

partir d'un office de tourisme, mais elle prendrait aussi en compte le rôle des prescripteurs touristiques dans l'usage des outils numériques pour la visite d'une ville.

Pour avancer sur la question des modalités d'enquête, nous proposons d'organiser deux séminaires sur un an en invitant des chercheurs extérieurs au groupe constitué sur ce projet et qui auraient expérimenté ce type d'enquête portant sur des usages médiatiques en milieu ouvert. Ces séminaires viseront à confronter les problèmes liés à notre méthodologie à des expériences conduites sur d'autres projets de recherche.

Caractère innovant de ce projet

Ce projet de recherche est certes innovant au regard du secteur culturel, social et économique auquel il s'intéresse, celui du secteur d'activité du voyage et du développement du tourisme numérique mobile (du *e-tourisme* au *m-tourisme*), aujourd'hui en pleine expansion. Cependant, si de tels objets sont intéressants pour notre recherche, ce n'est pas pour la place qu'ils occupent ou qu'ils devraient occuper sur le marché économique touristique. C'est parce qu'ils représentent une évolution de la conception traditionnelle de la visite touristique et qu'ils amènent à s'interroger en contrepoint sur la construction du rapport territorial à l'information du côté des usagers.

L'enjeu de la recherche est ainsi de s'intéresser à un moment de transformations de nos pratiques culturelles et touristiques en mettant en relation les logiques de conception avec celles des usages. L'aspect méthodologique est au cœur de l'innovation proposée par la recherche au regard des contraintes qu'elle doit surmonter pour proposer des résultats en terme d'analyse de pratiques sociales, au-delà d'un traçage informatique des consultations par les usagers des outils techniques. Notre projet vise davantage à se tenir au plus près des pratiques effectives dans l'espace ouvert de la ville, tout en s'intéressant à la façon dont les applications parviennent jusqu'à l'utilisateur. C'est au regard de cette ambition méthodologique et de la durée limitée du projet à une année que nous avons fait de la conception de ce protocole d'investigation l'objectif central du projet de recherche.

Sa dimension interdisciplinaire : sciences de l'information et de la communication et géographie

Nous réunissons une équipe capable d'aborder les applications mobiles de visites de ville du point de vue de l'information touristique et de la médiation culturelle. La convergence que l'on constate aujourd'hui entre le domaine du tourisme et celui de la médiation invite les chercheurs à repenser leur démarcation disciplinaire en terme de complémentarité pour se saisir de ces objets de recherche. C'est ce que nous proposons pour cette recherche en rassemblant des chercheurs venus de la géographie et intéressés plus spécifiquement par les pratiques touristiques (Équipe AIMS de l'UMR Espace Dev, IRD), et des chercheurs venus des sciences de l'information et de la communication intéressés par la médiation de la culture et des patrimoines (Équipe *Culture et Communication* du Centre Norbert Élias). Cet aspect interdisciplinaire de la recherche n'est pas à négliger en terme d'innovation puisqu'il permettra de construire des relations de recherche entre des laboratoires et des chercheurs

au sein de l'UAPV, au-delà des relations plus ponctuelles existantes dans nos enseignements de master (séminaire commun sur la visite de la ville).

Positionnement dans la SFR

Ce projet s'inscrit selon nous prioritairement dans deux axes de la SFR. Le premier est l'axe transversal méthodologique, au regard de l'enjeu scientifique du projet qui vise l'élaboration d'un protocole des pratiques numériques touristiques en milieu urbain. Le second est l'axe 4 « Mobilité, transports intelligents et TIC au service des *patrimoines* », car nous prêtons attention à la mobilité piétonne lorsqu'elle est en relation d'une part avec des outils de guidage ou d'orientation dans la ville, d'autre part avec la visite d'un environnement urbain patrimonial.

Partenariats extérieurs

Ce projet vise à impliquer également des professionnels dont le champ d'activités croise un investissement particulier pour la ville d'Arles qui sera le terrain principal d'expérimentation de ce projet, le soutien au développement d'outils de visite numériques, la conception de tels outils au service du développement touristique et de ses institutions.

Nous souhaitons associer à ce projet :

- La CCI du Pays d'Arles avec l'OTSI d'Arles (Office de tourisme et syndicat d'initiative) qui ont élaboré un outil de visite virtuelle dénommée *Arles 365°*, primé en 2013 par le prix régional PACA de l'innovation touristique. Cet outil mis gratuitement à la disposition des visiteurs avant et pendant la visite est accessible sur tout support. Il est donc particulièrement adapté aux multi-usages et agrège de nombreuses applications additives (billetterie, réservations, carnet d'adresses, événementiel, guide pratique...) qui en font à ce jour l'un des meilleurs exemples de ce que l'on peut qualifier de réalité augmentée. Avec nos partenaires nous nous proposerions d'en analyser les territorialités (pratiques et représentationnelles) qu'il anticipe afin de prendre en compte dans un futur programme ANR les effets sur les usages et les comportements des visiteurs.
- L'agence *Canopée*, investie dans le design de communication et travaillant notamment sur l'offre numérique dans le domaine du tourisme. Ce projet de recherche permettrait de consolider un partenariat déjà existant entre l'Équipe *Culture et Communication* et *Canopée* (étude réalisée pour Atout France en 2012 ; soutien à une thèse en cours sur le numérique dans les offices de tourisme). L'agence *Canopée* est intéressée à différents titres par le projet : les résultats du projet constitueront un retour possible vers sa démarche de conception ; elle pourra orienter l'équipe de chercheurs vers des testeurs d'outils ; elle nous apportera des éclairages sur les logiques d'anticipation du territoire urbain dans la conception d'applications dédiées à l'accompagnement de visite.

Budget prévisionnel et financements envisagés

Montant demandé à la SFR : 10.800 €

Poste de dépense	Détails	Total projet : 18000 €
Frais de missions	<u>Missions Tests :</u> Chaque mission implique X membres du projet - 30 missions en Arles (50€ / pers) - 6 missions à Bordeaux (500€/ pers.)	1500 € 3000 €
	<u>2 séminaires de travail</u> Frais de missions des intervenants (déplacement , restauration et hébergement) . Soit 6 chercheurs et professionnels (national et régional) = 500€/ per.	3000 €
	<i>sous Total</i>	<i>7500 €</i>
Vacations	<u>Ingénierie de projet</u>	2000 €
	<u>Vacations chercheurs</u>	5000 €
	<i>sous Total</i>	<i>7000 €</i>
Documentation et impression	Achat de documentation	1000 €
	Reprographie :	500 €
	<i>sous Total</i>	<i>1500 €</i>
Matériel	Achat des applications mobiles payantes 50 euros / pers. (10 chercheurs impliqués)	500 €
	Tablette pour les tests (3 x 500 €)	1500 €
	<i>sous Total</i>	<i>2000 €</i>

Poste de dépense	Montant demandé à la SFR	% dans le budget
Frais de missions	4500 €	60 % de 7500 €
Frais documentation et d'impression	900 €	60 % de 1500 €
Vacations	4200 €	60 % de 7000 €
Matériel	1200 €	60 % de 2000 €

Références bibliographiques

- ARCUSET, L., 2013, *La prise en compte de la diversité des acteurs dans un processus de tourisme durable*, Thèse de l'Université de Grenoble, 523 p.
- AMIROU R. & BACHIMON Ph., Dir., 2000, *Le tourisme local*, Paris, l'Harmattan,
- AMIROU R. & BACHIMON Ph., Dir., 2005, *Tourisme et souci de l'autre*, Paris, l'Harmattan,
- BACHIMON Ph., 2013, *Vacance des Lieux*, Paris, Belin.
- DA LAGE E. 2013. « *Creative Brisbane : expérience touristique, villes créatives et esthétique de la transformation urbaine* », *Communication & Langages* [175], p. 119-140.
- DOUEIHI M. 2008. *La grande conversion numérique*, Paris : Éditions du Seuil.
- DAVALLON J. 2012. « Du numérique pour la culture à la culture numérique ? », Actes de la 2^{ème} Journée scientifique internationale du Réseau MUSSI, Rio de Janeiro, 24, 25 et 26 octobre, p. 21-36.
- DÉRIOZ P. 2012. *L'apparence des choses. Analyser les paysages pour comprendre les systèmes territoriaux*, Habilitation à Diriger des Recherches, E.N.S. de Lyon, 348 p. + annexes.
- DÉRIOZ P., BACHIMON P., LOIREAU M., LAQUES A.-E., DESSAY N. 2012. « La mise en tourisme d'un territoire montagnard fragilisé. Sports de nature et patrimoine au cœur du projet de développement et de la politique de communication en Vicdessos (Ariège, France) », *Revue des Régions Arides*, n°28 (2/2012, n° spécial), Actes du colloque international LOTH *Développement territorial, patrimoine et tourisme en zones fragiles et menacées : entre dynamiques économiques, démocratie participative et communication*, Djerba (Tunisie, 14-16 novembre 2012), p. 17-31. [en ligne : http://www.ira.agrinet.tn/imgcommon/files/Colloque_LOTH_2012.pdf]
- DODEBEI V., GOUVEIA, I., 2007, « Organisation et préservation de l'information : Questions posées à l'expérience de virtualisation des musées brésiliens », Actes de colloque de l'ISKO, Toulouse, pp. 381-398.
- EIDELMAN J., GOTTESDIENER H., LE MAREC J. 2013. « Visiter les musées : expérience, appropriation, participation », revue *Culture & Musées*, hors-série – « La muséologie : 20 ans de recherches », p. 73-113.
- FOGEL J.-F., PATINO B. 2013. *La condition numérique*, Paris : éditions Grasset.
- HARRIS R. 1994. *Sémiologie de l'écriture*, Paris : CNRS Éditions.
- JACOBI D. 2006. « La signalétique conceptuelle entre topologie et schématisation : le cas des parcours d'interprétation du patrimoine », p. 37.48, in *Indice, index, indexation*, sous la direction de Kovacs & Timini. ADBS.
- JEANNERET Y., LALLEMENT E. et MENRATH J. (dir.). 2005. *Le téléphone mobile aujourd'hui : usages, représentations et comportements sociaux*, Rapport d'étude pour l'AFOM, janvier.
- JOSEPH I. 1984. *Le passant considérable*, Paris : Librairie des Méridiens.
- MELOT M. 2007. « Mémoire et numérisation », pp. 157-165, in *Image et mémoire*, Actes du 3^{ème} colloque international Icône-Image Musées de Sens, 6-8 juillet 2006. Éditions Obsidiane-Les Trois P.
- POLI M.-S. 2000. « Stéréotypes culturels et multimédia : le musée de la Galerie des Offices à Florence sur CD-ROM interactif », *L'Italie comme stéréotype ; Analyse de textes touristiques*, M. Margarito (dir.), Paris : Éditions l'Harmattan, p. 37-64.
- POLI M.-S. 2012, « Que signifie réellement engager des médiations innovantes ? », In Regourd M. (dir.), *Musées en mutation : un espace public à revisiter*, Paris : L'Harmattan, p. 243-254.
- RENAUD L., BORDEAUX M.-C. 2012. « Patrimoine "augmenté" et mobilité. Vers un renouvellement de l'expérience culturelle du territoire », *Interfaces numériques* [2], sept.

RENAUD L., BORDEAUX M.-C. 2012. « La reconfiguration symbolique des territoires touristiques par la réalité augmentée : nouvelles écritures des visites patrimoniales », Colloque international, *Les cultures du déplacement. Mobilités et requalifications des lieux et des territoires*, Nîmes, juin.

TARDY C., DAVALLON J., JACOBI D., CENDOYA J. 2011. *Rapport d'étude des usages lors de la conception des Sentiers numériques (Arles)*, remis à PACALabs, avec comme partenaires la ville d'Arles et l'agence Vide (Vibrant design).

TARDY C., DAVALLON J. 2013. « L'imaginaire du rapport à l'information dans un parcours numérique de ville ». Communication au colloque international Ludovia *Imaginaire(s) du numérique*. 26-29 août 2013. À paraître dans la revue *Interfaces numériques* en 2015.

TARDY C. À paraître. « La médiation d'authenticité des substituts numériques », in *Mémoire et nouveaux patrimoines*, sous la direction de Tardy C. et Dodebei, V. OpenEditionPress (français-portugais).

THIBAUD J-P. 2003. « La parole du public en marche », in G. Moser et K. Weiss (dir.), *Espaces de vie. Aspects de la relation homme-environnement*, chapitre III, p. 113-138.

Annexe

CV du porteur de projet

Cécile Tardy

Maître de conférences à l'Université d'Avignon et des Pays de Vaucluse depuis 2005.

Thèse en sciences de l'information et de la communication (muséologie), *La construction patrimoniale d'un territoire : le cas du parc naturel régional Livradois-Forez*. Soutenance le 2 décembre 1999 à l'Université Jean Monnet-Saint-Etienne.

Habilitation à diriger des recherches en sciences de l'information et de la communication, *Le regard de la photographie, pratiques documentaires et de visibilité du patrimoine et des musées*, soutenue le 12 juillet 2010 à l'Université Toulouse 3.

Titulaire de la prime d'excellence scientifique 2011.

Animation et direction de projets de recherche

2003-2005 : Collaboration, avec Yves Jeanneret, à l'animation scientifique du programme de recherche *Métamorphoses médiatiques, pratiques d'écriture et médiation des connaissances* financé par les départements SHS/STIC du CNRS, Appel à proposition « Écrit, nouvelles technologies, communication et cognition ». Contrat jeune chercheur (IR2) au CNRS.

2007-2010 : Responsable d'étude au sein du programme de recherche *Traces d'usage et médiations éditoriales dans les grands corpus du Web (Tramedweb)* dirigé par Jean Davallon et financé par l'Agence nationale de la recherche (ANR-06-BLAN-0133).

2009-2012. Direction du programme Jeunes Chercheurs *Les médiations photographiques du patrimoine : la photographie documentaire, outil et média (Medphopa)* financé par l'Agence nationale de la recherche (ANR-08-JCJC-0117). Aide allouée de 155 912 euros.

2011-2013. Co-direction du programme et de l'ouvrage collectif franco-brésilien « Mémoire et nouveaux patrimoines », sélection dans le cadre de l'appel à projets 2010 Saint-Hilaire (n° 06/2011), avec Vera Dodebei (Université Fédérale de l'État de Rio de Janeiro – UNIRIO).

Sélection de publications et de conférences

- Ouvrages

TARDY, C (dir.). À paraître 2014. *Les médiations documentaires des patrimoines*. Paris : L'Harmattan (Collection Nouvelles Études Anthropologiques).

TARDY, C. 2012. *Représentations documentaires de l'exposition*. Paris : Hermann Éditeurs (Collection Cultures numériques).

TARDY, C. (dir.). 2009. « L'écriture du patrimoine ». *Culture & Musées*, 14.

TARDY, C., Jeanneret, Y. (dir.). 2007. *L'écriture des médias informatisés : espaces de pratiques*. Paris : Hermès Sciences-Lavoisier (Coll. « Systèmes d'information et organisations documentaires »).

- Conférences internationales invitées

TARDY, C. 2013. « L'oubli des médiations. L'imaginaire du rapport à l'information dans la culture numérique », École des sciences de l'information de l'Université Fédérale de Minas Gerais, 6 décembre, Belo Horizonte, Brésil.

TARDY, C. 2012. « Médiations photographiques du patrimoine », Conférence invitée de clôture du colloque international *em Memória Social: memoração, patrimonialização e imagens documentárias*. Université Fédérale de l'État de Rio de Janeiro – UNIRIO, 13, 14 et 15 mars, Rio, Brésil.