



HAL
open science

Modalités de circulation et d'appropriation du patrimoine à travers les ressources numériques

Jessica de Bideran, Patrick Fraysse

► To cite this version:

Jessica de Bideran, Patrick Fraysse. Modalités de circulation et d'appropriation du patrimoine à travers les ressources numériques: Le cas des "monuments augmentés". Colloque Patrimoines et humanités numériques, 21-23 juin 2012, Jun 2012, Paris, France. hal-01399356

HAL Id: hal-01399356

<https://hal.science/hal-01399356>

Submitted on 18 Nov 2016

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.



Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial - ShareAlike 4.0 International License

How heritage circulates and is appropriated using digital resources, the case of « enhanced monuments », In *Heritage and digital humanities. How should training practices evolve ?*, Colloque Patrimoines et humanités numériques, 21-23 juin 2012, sous la dir. de Bernadette Dufrêne, Berlin : éd. LIT, p. 213-224.

**Modalités de circulation et
d'appropriation du patrimoine à
travers les ressources numériques : le
cas des « monuments augmentés »**

Jessica FEVRES - DE BIDERAN

PatrickFRAYSSE

La documentarisation du patrimoine emprunte aujourd'hui des chemins variés qui s'appuient notamment sur des techniques et des

expérimentations numériques. Différents types de documents virtuels (sites web, bornes vidéos interactives, applications pour tablettes tactiles...) illustrent ou traduisent les monuments, en reprenant aussi bien les discours scientifiques que les discours de vulgarisation ou de divertissement. Par ailleurs, ces médiations documentaires numériques « classiques » rencontrent aussi le monde du jeu et de la fiction qui utilisent alors le patrimoine ou l'Histoire comme décor. Ces technologies d'immersion dans un méta univers proposent au public une interactivité que l'on retrouvait auparavant surtout dans les musées de sciences et mettent en place les conditions d'une immersion dans un univers historique distant, ludique et interactif.

Les préoccupations de conservation et de diffusion du patrimoine monumental au travers des documents patrimoniaux créés par les musées, les monuments et les sites historiques sont légitimes. Or elles se heurtent aujourd'hui aux injonctions non moins légitimes de valorisation et d'animation de ces patrimoines documentaires. Comment concilier ces deux approches autour desquelles se créent des partenariats et une nouvelle appropriation par les publics ? Autrement dit, quels liens se tissent autour de ces stratégies de médiations entre la mémoire des documents accumulés et la vie des monuments qu'il s'agit d'animer, de parcourir, de mettre en réseaux dans des parcours variés ?

Nous proposons d'observer ces processus de transformation de la médiation éditoriale du patrimoine face à l'avancée des connaissances historiques ou archéologiques, à l'accumulation de documents, aux progrès des technologies numériques et à la pression de l'industrie culturelle et touristique. Nous analyserons la capacité de nouveaux objets hybrides à proposer une médiation de l'espace et du temps, à travers les notions de documentarisation, d'hybridation, de spectacularisation et d'immersion. Après avoir rappelé les formes et les significations attachées au monument historique et à ces traductions documentaires et numériques, nous proposerons finalement d'envisager une nouvelle figure de monument, « le monument augmenté », qui semble substituer l'expérience du jeu historisant (du monde des jeux de rôle et des jeux vidéo) à celle de l'Histoire ludique et interactive de ces nouveaux supports de médiation.

DOCUMENTARISATION DU PATRIMOINE ET RESSOURCES NUMERIQUES

Patrimonialisation et documentarisation du patrimoine sont intimement liées. Ces deux processus de modification du regard que nous portons sur notre société et celles qui les ont précédées s'alimentent l'un l'autre. Chaque étape de la patrimonialisation, de la découverte de l'objet de

patrimoine à sa célébration et à sa diffusion en passant par son étude scientifique et à la certification de son époque d'origine (Davallon, 2006), s'accompagne d'une documentarisation c'est-à-dire de la création de documents décrivant l'objet et son histoire. Par ailleurs chaque technique d'enregistrement de la mémoire provoque une nouvelle documentarisation du monde. Ces « redocumentarisations » mobilisent les outils les plus novateurs de la technique, aujourd'hui numérique, pour diffuser le patrimoine par des doubles documentaires, accessibles et globalisés.

Cet enregistrement globalisé du patrimoine est le symptôme d'un double mouvement contradictoire : d'une part une recherche d'identité et de racines qui trouve un ancrage dans un lieu particulier et, d'autre part une uniformisation, une recherche d'universalité, une soif de pittoresque (sous la forme du tourisme notamment). Ces changements ont provoqué ou amplifié la création de ces lieux qui nient les distances par la représentation monumentaire, qui veulent donner l'impression de l'ailleurs par la copie, par l'image, par le document. Les collections d'objets qui font référence à d'autres lieux (ailleurs) ou à d'autres temps (hier) se multiplient et cette multiplication vient parfois faire écran entre le public et la réalité. Ce sont des inscriptions spatiales de fiction de l'ordre du patrimonial qui offrent une vision particulière du monde et de son histoire. Ces « documents de lieux »

ou « documents de temps » ou « documents-monumentaires » (Frayssé, 2006), sont des endroits qui croisent les données documentaires d'intérêt archéologique, architectural ou patrimonial avec des préoccupations touristiques (équipements d'exposition muséale, infrastructures d'accueil d'hôtellerie et de restauration). Le patrimoine monumental, inventé par des médiations informationnelles a donc parallèlement engendré des documents, qui eux même, dans une boucle récursive et complexe, peuvent subir une conversion monumentaire.

Le premier résultat de ce travail empirique d'inventaire et de cette méthode d'analyse croisant les préoccupations d'une possible théorie du document, de la sémiotique de l'architecture et de recherches sur la médiation, est le constat sur le terrain d'une hybridation des notions de document et de monument aboutissant à la mise en évidence d'objets hybrides que nous avons nommés « documents-monumentaires » (Frayssé, Régimbeau, 2006). Cet objet hybride est créé à partir d'un certain regard. En effet en suivant la méthode des historiens, le regard porté sur l'architecture peut amener à considérer le monument comme un document. Par ailleurs, la prise en compte systématique du dispositif documentaire et informationnel qui englobe ou détourne désormais le monument nous a amené à des distinctions typologiques pour parler de ces catégories de

monuments tellement liés à la documentation que leur existence en est inséparable ou en dépend¹. Cette approche informationnelle permet de désigner et de caractériser ces nouvelles figures de monuments produites par la culture de l'artefact et les techniques de la reproduction. L'étude des monuments à travers leurs représentations iconiques amène à mieux comprendre le phénomène de perte ou de modification de sens qu'ils subissent. Leurs formes signifiantes peuvent être détournées mais ce constat doit être vérifié sur le terrain auprès des usagers du patrimoine afin de cerner les différences entre l'offre de patrimoine et les pratiques vécues. La manière dont le document peut réviser l'image du monument est confronté ici aux simulations « 3D » qui surajoutent des images sur le monument comme une médiation numérique de l'espace et du temps (Fèvres, 2012).

Les étapes de la documentarisation du patrimoine, d'abord livresque, puis monumentaire et numériques mettent en évidence des acteurs et des types de médiations variées. Le rapprochement entre les institutions patrimoniales publiques, qui ont beaucoup œuvré dans la première documentarisation

¹En 2006, nous avons décliné le concept de « document-monumentaire » dans une typologie qui comprenait des « Monument-thèque », « Monument-média », « Monument-songe », « Monument-fête », « Monument-drome » et enfin « Monument-données » (Frayssé, Régimbeau, 2006). Ces différents types de copies monumentaires ont été observés depuis notamment à propos du patrimoine médiéval qui se voit déployé dans l'espace public au moyen de ces « inscriptions spatiales de médiévalité » (Frayssé, 2012).

du patrimoine, et les industries culturelles qui inventent les jeux et les univers numériques, est aujourd'hui notable. On observe ainsi un mouvement d'hybridation des formes d'édition et de médiation et la mise en place de nouvelles manières de penser les rapports entre les institutions du patrimoine (les sites patrimoniaux par exemple) et leurs publics. Les institutions gestionnaires du patrimoine ne se contentent plus, en effet, d'offrir au public toute la palette des supports classiques imprimés ou multimédia qui traduisent plus ou moins efficacement le monument brut que le visiteur arpente.

LE MONUMENT AUGMENTÉ DU CHATEAU DE VINCENNES

Le cas du donjon du château de Vincennes qui propose aux visiteurs une évocation du décor du cabinet de travail de Charles V en « réalité augmentée » servira de fil rouge dans cette étude des modalités de circulation et d'appropriation du patrimoine à travers les ressources numériques².

Cet exemple illustre les recherches en cours de nouvelles formes de médiations numériques et graphiques des monuments historiques et, notamment, celles qui gravitent autour de la

² Pour d'autres exemples de réalité augmentée appliquée à des Monuments Historiques on se référera par exemple à (Favre-Brun et alii., 2011) et (Père, Baud, 2011).

technologie de la réalité augmentée. Ce dispositif consiste à superposer en temps réel une image virtuelle en deux ou trois dimensions sur les éléments de notre réalité, le tout médiatisé par un artefact technique (tablette tactile, écran d'ordinateur ou téléphone mobile le plus souvent). Il s'inscrit également dans un contexte de coopération entre institutions patrimoniales et industries culturelles puisque c'est sous l'impulsion du *Centre des Monuments Nationaux (CMN)* que les sociétés *AXYZ* et *Art Graphique et Patrimoine* se sont associées au *CNRS*, pour proposer cette expérimentation³.

Situé dans le châtelet du donjon, le cabinet qui est l'objet de cette nouvelle forme de médiation est aujourd'hui une pièce nue, dépourvue du faste et des décors qui l'ornaient à la fin du XIV^e siècle. Il s'agit donc de proposer au public une restitution en image de synthèse de son aménagement intérieur sous Charles V, ou du moins une évocation, qui donne à voir comment les chercheurs se représentent cet

³ Plus précisément, c'est en fin d'année 2008 que le pôle de compétitivité numérique de la région Île-de-France, *Cap Digital*, lançait divers appels à projets afin de relancer les investissements économiques dans la Recherche & Développement en Informatique (R&D) et l'innovation numérique. Dans ce contexte, les sociétés *Axyz* et *Art Graphique et Patrimoine* se sont associées, sous le titre de *HéritageProd*, pour proposer, sous l'impulsion et le soutien du *Centre des Monuments Nationaux*, un projet de réalité augmentée permettant aux visiteurs du Château de Vincennes de découvrir ce que pouvait être l'aménagement intérieur du cabinet de travail du roi Charles V à la fin du XIV^e siècle.

espace compte tenu des sources et des données recueillies.

L'ensemble du contenu historique a de fait été produit sous l'égide d'une équipe scientifique du *CNRS*, dirigée par Jean Chapelot, l'ERCVBE ou Équipe de Recherche sur le Château de Vincennes et la Banlieue Est. Ces chercheurs ont en particulier suivi l'ensemble des travaux de restauration du site et ainsi récolté une masse d'informations archéologiques, architecturales et historiques d'envergure : les fouilles préventives du manoir royal ont notamment livré des carreaux vernissés et objets divers tandis que les études architecturales du donjon ont permis d'analyser des traces de polychromie et des lambris encore en place⁴. Cette documentation a considérablement renouvelé les connaissances sur l'histoire de l'édifice et de ses occupants. De fait, dès 2004 et en prévision de la réouverture au public du site en 2007, Jean Chapelot préconisait au *CMN* d'accentuer le futur parcours muséographique sur l'évocation de la vie au temps de Charles V et de son fils Charles VI (Chapelot, 2005)⁵.

⁴ Pour un historique complet des travaux de restauration du château de Vincennes voir, notamment : <http://www.chateau-vincennes.fr/> et (Collectif, 2006).

⁵ (Inédit) Consultable à la médiathèque de Vincennes. Cette préconisation est particulièrement intéressante et prouve que l'archéologie étant une discipline qui fabrique du savoir avec des objets matériels, la mise en exposition est un sujet qui passionne ses chercheurs : « *En archéologie, connaissance et communication sont rarement des activités entièrement distinctes. Dans leur pratique même, lorsqu'ils réfléchissent à leurs objets et agissent sur eux, les archéologues ont*

Cette expérimentation, menée en 2009, s'inscrit donc dans cette volonté et le contenu précis de la restitution infographique suit, en ce sens, le rapport scientifique réalisé par l'ERCVBE. De nombreux éléments « meublant » la modélisation tridimensionnelle s'inspirent en particulier des vestiges encore présents sur le site. Le mobilier a pour sa part été modélisé selon l'inventaire du mobilier de Charles V datant de 1380, confronté aux collections conservées par le musée de Cluny. Le décor peint des voûtes propose quant à lui une interprétation de celui ornant la chapelle de la Vierge de la cathédrale Saint-Julien du Mans. Ce choix a été effectué par Jean Chapelot en respectant le thème des anges musiciens très présent sur les deux sites (en sculpture notamment). La restitution opte par conséquent pour un rendu photoréaliste, en conformité avec les attentes de l'équipe du château de Vincennes et de l'ERCVBE. L'ensemble des éléments historiques, architecturaux et archéologiques accumulés et succinctement rappelés ci-dessus a en effet permis à l'équipe de faire une représentation richement argumentée et d'une grande qualité scientifique permettant de tendre vers ce rendu. Elle n'en demeure pas moins une proposition, où la vraisemblance prime sur la

souvent à l'esprit des techniques d'exposition et de visualisation. C'est ainsi qu'ils abordent des questions de différences et de similarités sur la base du caractère matériel et tangible, donc à première vue objectif et (dé)montrable, des vestiges du passé. »(Schlanger, Le Marec, 2003).

certitude, une représentation qui doit pouvoir être lisible par un large public non-spécialiste.

Le discours de médiation vise donc l'immersion : il s'agit de « transporter » le visiteur au sein d'une époque révolue. Du point de vue de l'application, l'objectif est par conséquent de proposer à ce dernier l'utilisation d'un appareil mobile, sur le modèle des audio-guides, un terminal à la croisée de l'ordinateur portable et du téléphone. Un grand degré de liberté et d'interactivité est laissé au public qui devient ainsi acteur de sa visite et découvre la mise en scène des données documentaires rassemblées dans une démarche personnelle et active. Cette exigence suppose que, d'un point de vue technique, l'affichage du modèle tridimensionnel sur le terminal mobile suive en temps réel les mouvements du visiteur dans la pièce, ce qui explique la présence de marqueurs positionnés sur les murs de la pièce (Fèvres, Plantier, 2009). À terme, l'objectif de cette expérience est de faire disparaître ces marqueurs qui gênent effectivement la lecture du monument pour lui-même⁶.

En définitive, le choix de cette salle pour l'expérimentation est la conséquence de ces objectifs

⁶ Précisons toutefois que ces marqueurs ont été installés sur les murs avec une technique non permanente et en accord avec l'architecte des Monuments Historiques gérant le site. Par ailleurs, lors de l'enquête réalisée par le *Centre des Monuments Nationaux*, l'administration du site et les deux sociétés privées, seuls 18% des visiteurs se sont déclarés gênés par leur présence.

scientifiques et techniques mais répond aussi à une question de pratique. Le cabinet de travail de Charles V prend effectivement place au début du parcours de visite du monument et bénéficie des infrastructures nécessaires permettant d'accueillir du public ou de gérer les dispositifs techniques (alimentation électrique, consigne et restitution du matériel, vérification du fonctionnement, assistance à l'utilisation). À l'entrée de la pièce, un gardien ou un guide remet donc au visiteur la tablette qui peut être utilisée sans formation particulière. Deux personnes – ou plus exactement deux groupes de personnes – peuvent tester en même temps le prototype dans le cabinet puis le restituent à leur sortie⁷. Si pour l'expérimentation, la durée moyenne d'utilisation a été estimée à cinq minutes, celle-ci peut être gérée selon l'affluence, le flux de visiteurs, les informations disponibles, etc.

Par ailleurs, l'outil est particulièrement intéressant pour les visites guidées durant lesquelles les guides se servent du prototype comme support pédagogique. Les premiers jours de mise en exploitation ont de fait permis de roder le discours de médiation en évaluant les échanges avec le public et la perception qu'il avait du dispositif.

⁷Pendant la durée de l'expérimentation, ce dispositif a été mis gratuitement à la disposition du public, celui-ci n'ayant qu'à acquitter le droit d'entrée au château.

LA REALITE AUGMENTEE COMME DISCOURS DE MEDIATION DES MONUMENTS

En permettant à cette unité de recherche de valoriser la masse documentaire accumulée, ce projet constitue en effet un enjeu de médiation et de communication du patrimoine monumental important et l'enquête menée pendant trois jours auprès des visiteurs livre quelques éléments intéressants⁸. Ainsi 86% du public interrogé a jugé le dispositif utile et aisément compréhensible. Il traduit les multiples hypothèses et discours premiers produits par les spécialistes, difficilement déchiffrables sans pré-requis, en un discours second adapté au public. Pour plus de 55% des visiteurs, il modifie même la perception de cet espace historique en donnant à voir les conditions de travail de Charles V, répondant en cela aux difficultés de transmission autrefois éprouvées par les guides. À l'opposée de la visite guidée qui peut être vécue comme disqualifiante (Deshayes, 2002) dans la mesure où elle positionne le visiteur dans une logique d'assisté, la liberté que confère ce genre de dispositif est vécue par le visiteur comme un affranchissement valorisant. Reste que si ce discours est pertinent, il n'est jugé suffisant que pour 44% du panel interrogé : pour que le visiteur ne devienne pas le simple

⁸Nous avons personnellement participé à cette enquête menée conjointement avec le personnel administratif du Château de Vincennes et les sociétés *Art Graphique et Patrimoine* et *Axyz*. 223 questionnaires ont ainsi été remplis pendant trois jours, du 29 au 31 mai 2009. L'expérimentation a accueilli au total plus de 2000 personnes sur 15 jours, du 29 mai au 07 juin 2009.

réceptacle des hypothèses des experts, les médiateurs qui, par empathie avec le public, l'accompagnent dans sa réflexion et s'adaptent à son niveau, demeurent essentiels.

Cette expérimentation, si elle ouvre de nouvelles perspectives de développement dans le domaine muséographique, interroge aussi les spécificités de ce nouveau discours de médiation. Car la réalité augmentée, par rapport aux autres outils de réalité virtuelle déjà exploités dans des expositions historiques, va au-delà d'une simple facilitation de lecture. Elle réinvente les codes de transmission en situant le discours non pas au niveau de la simple visualisation, mais à un niveau d'expérimentation, contextualisant l'usage des lieux de vie et des collections muséographiques. En bougeant dans la pièce et en interagissant avec le réel, le visiteur se confronte à des données sensibles telles que la dimension des meubles, l'omniprésence du bois, le caractère encombré de la pièce, etc., et s'approprie à son rythme les documents rassemblés.

La liberté ressentie par le public à l'utilisation de ce dispositif ne supprime pourtant pas le fait qu'un écran vient encore s'interposer entre le monument et le visiteur. Les données historiques combinées au ludique de la manipulation d'objets numériques ne rajoutent-elles pas finalement une couche supplémentaire de médiation quand on sait que l'accompagnement humain est tout autant sollicité

par les visiteurs ? Fort de ce constat le *CMN* a d'ailleurs exigé que les guides du château de Vincennes soient associés à cette réalisation afin que ces derniers puissent accompagner les visiteurs dans leur appréhension de cet outil immersif et mobile et du message qu'il implique. La formation des guides et des diverses personnes en contact avec le public à l'utilisation de ces nouvelles formes de médiation représente donc un enjeu important pour les institutions patrimoniales.

Enfin, ce type d'expérimentation crée des objets-hybrides où culture savante (références érudites aux peintures murales de la cathédrale du Mans et aux mobilier médiéval provenant des collections du Musée de Cluny qui « peuplent » la restitution) et culture populaire (image d'un passé restitué et mis en scène caractéristique des représentations populaires du patrimoine ; « effet d'histoire ») se rejoignent dans une tendance à la spectacularisation du savoir et à l'immersion dans le propos. Le discours patrimonial se renouvelle dans une approche plus sensible que pédagogique ; cette application se propose de restituer au monument une « âme », c'est-à-dire, plus prosaïquement, de rappeler les présences humaines et matérielles du passé. En « ré-humanisant » le monument, elle déplace en définitive la symbolique monumentale du château médiéval de la forteresse guerrière à la résidence royale.

EN CONCLUSION

La « docu-monumentalisation » est un des effets des processus de transformation ou d'évolution du patrimoine dans une société de communication. Outre la classique documentarisation du patrimoine, trois mouvements peuvent être repérés à partir de cet exemple de « monument augmenté » : la monumentalisation de la documentation, la patrimonialisation de l'éphémère et la spectacularisation du savoir.

La documentarisation du patrimoine est le processus le plus étudié et le plus visible de la patrimonialisation. Celui de la monumentalisation de la documentation est plus récent et donc moins connu. Avec les techniques numériques en général, et avec la réalité augmentée en particulier, il s'agit d'exploiter les données historiques produites pour animer le patrimoine et intéresser le public en proposant de nouvelles formes de médiations éditoriales plus axées sur le sensible et le spectaculaire.

La patrimonialisation de ces objets hybrides que sont les « documents monumentaires »⁹ se

⁹Les « documents-monumentaires » identifiés peuvent être entendus, sur le plan scientifique, comme des modèles qui nous permettent de mettre en lumière de nouvelles tendances de patrimonialisation à l'œuvre aujourd'hui. Leur valeur heuristique devrait permettre de mieux comprendre les liens et les ruptures de productions

matérialise dans le transfert de fonction ou de statut du monument vers sa copie. La fonction de mémoire et d'enseignement est dévolue à ce double virtuel qui, lui-même, va entrer dans un processus de patrimonialisation. La documentarisation mute en patrimoine ; conséquemment, le processus de patrimonialisation engendre, non plus seulement des monuments ou des documents, mais aussi des hybrides, ni complètement documents, ni complètement monuments et qui appartiennent à l'histoire du lieu et de son étude. La spectacularisation du savoir et de l'histoire s'inscrit quant à elle dans une tendance générale de notre univers visuel où culture scientifique et culture médiatique font désormais appel aux mêmes codes iconiques et motifs signifiants. Elle se caractérise ici par une forte immersion du visiteur dans le monument virtuel. Il s'agit de « captiver » ce dernier, de le faire pénétrer totalement dans l'Histoire, dans « *un temps et un lieu particuliers* » (Belaën, 2005). Sans occulter les bases scientifiques sur lesquelles sont construites ces médiations éditoriales, il est clair que celles-ci reprennent la logique des parcs à thème ou des parcs historiques. Elles s'inscrivent dans une logique de narration et de fictionnalisation du patrimoine monumental et donc dans un appel au divertissement propre aux industries culturelles.

En définitive, la monumentalisation de la documentation illustre le passage de l'exceptionnel à l'ordinaire du concept de monument. Cet « *abus de monuments* »¹⁰, pour reprendre une expression célèbre, appelle une nouvelle exceptionnalité à travers la mise en scène ou le spectacle évocateur. Cette situation aboutit à une grande fragilité du monument qui peut devenir invisible derrière trop de connaissances ou évanescer avec l'accélération de sa consommation. Ces mouvements de transformation symbolique du patrimoine sont une conséquence de ce que nous pensons pouvoir appeler, dans certains cas, une rupture du contrat patrimonial. Le processus de patrimonialisation dans le domaine monumental nécessite l'existence d'une architecture dont le statut utilitaire évolue vers un statut culturel, porteur de significations différentes venues du passé. Le contrat patrimonial, qui consiste à reconnaître une valeur autre que fonctionnelle à un bâtiment peut alors être rompu quand on prend en compte ces monuments qui sont tellement transformés aujourd'hui qu'ils n'ont plus grand-chose à voir avec leur aspect d'origine. Les efforts de la recherche archéologique, appuyés sur les ressources documentaires disponibles donnent l'illusion de l'authenticité dans ces monuments augmentés. L'exemple du donjon de Vincennes est caractéristique de ce besoin qu'ont les sociétés de

¹⁰Nous reprenons ici le titre des entretiens du patrimoine de 1999 dirigés par Régis Debray.

créer des points d'ancrage matériels pour fixer la mémoire, de rechercher ce sentiment d'appartenance en créant des substituts de mémoire dont l'information est la matière première.

Références bibliographiques :

(Belaën, 2005) : BELAËN(Florence), « L'immersion dans les musées de science : médiation ou séduction ? », *Culture & Musées* (5), 2005, pp. 91-110.

(Chapelot, 2005) : CHAPELOT (Jean), *Programme scientifique de présentation au public du château de Vincennes. Le donjon et son châtelet, la Sainte-Chapelle, l'intérieur de l'enceinte, l'enceinte et fossés, les abords proches*, 2005, 392 p., 600 illustrations.

(Collectif, 2006) : Collectif, « Dossier Vincennes », *Monumental*, semestriel (1), 2006, pp. 4-41.

(Davallon, 2006) : DAVALLON(Jean),*Le don du patrimoine. Une approche communicationnelle de la patrimonialisation*. Paris : Hermès, Lavoisier,2006.

(Deshayes, 2002) : DESHAYES (Sophie), « Audio-guides et musées », *La lettre de l'OCIM* (79), 2002, pp. 24-31.

(Favre-Brun et alii., 2011) : FAVRE-BRUN(Aurélie), DE LUCA(Livio) et HARTMANN-VIRNICH(Andreas), « De l'acquisition 3D à la réalité augmentée : le cas de la

chartreuse pontificale de Villeneuve-lès-Avignon (Gard) », dans Christian PERE, & Juliette ROLLIER (éd.), *Actes du colloque Arch-I-Tech 2010, Archéovision n° 5* (pp. 109-117). Bordeaux : Ausonius, 2011.

(Fèvres, 2012) : FEVRES-DEBIDERAN(Jessica), *Infographie, images de synthèse et patrimoine monumental. Espace de représentation, espace de médiation*. Université de Bordeaux III Michel de Montaigne : thèse de doctorat en Histoire de l'Art, sous la dir. de Philippe ARAGUAS, 2012.

(Fèvres, Plantier, 2010) : FEVRES(Jessica) et PLANTIER, (Bruno), « Une expérience de réalité augmentée au château de Vincennes : le cabinet de travail de Charles V », dans Robert VERGNIEUX, & Caroline DELEVOIE (éd.), *Actes du colloque Virtual Retrospect 2009, Archéovision n° 4* (pp. 123-127). Bordeaux : Ausonius, 2010.

(Fraysse, 2006) : FRAYSSE(Patrick), *Le patrimoine monumental en images : des médiations informationnelles à la conversion monumentaire des documents*, Université de Toulouse Le Mirail : thèse de doctorat en Sciences de l'Information et de la Communication, sous la dir. de Viviane COUZINET et Gérard REGIMBEAU, 2006.

(Fraysse, 2012) : FRAYSSE(Patrick), « Images du Moyen Âge dans la ville : l'inscription spatiale de

médiévalité », *Communication et langage* (171), mars 2012, pp. 3-18.

(Frayse, Régimbeau, 2006) : FRAYSSE(Patrick) et REGIMBEAU (Gérard), « Le patrimoine architectural entre monuments phares et documents monumentaires », dans *La transmission des connaissances, des savoirs et des cultures, Actes du colloque, 12 au 15 mars 2006 à Alexandrie*. (n.p.), 2006.

<http://www.ulaval.ca/afi/colloques/colloque2006/actes2006/>

(Père, Baud, 2011) : PERE(Christian) et BAUD (Anne), « Restitution de la *Maior Ecclesia* du XII^e au XV^e siècle », dans PERE(Christian)&ROLLIER (Juliette) (éd.), *Actes du colloque Arch-I-Tech 2010, Archéovision n° 5*, Bordeaux : Ausonius, 2011, pp. 79-95.

(Schlanger, Le Marec, 2003) : SCHLANGER(Nathan) et LEMAREC(Joëlle), « L'archéologie et ses objets : connaissance et communication », *Médiamorphoses* (9), 2003, pp. 42-48.