



**HAL**  
open science

# La fabrique des pratiques culturelles. Patrimonialisation des cimetières et dispositifs ludiques de musée

Eleni Demetriou, Nicolas Doduik

► **To cite this version:**

Eleni Demetriou, Nicolas Doduik. La fabrique des pratiques culturelles. Patrimonialisation des cimetières et dispositifs ludiques de musée. Session Culture et Territoire, May 2019, Aix-en-Provence, France. hal-02135892

**HAL Id: hal-02135892**

**<https://hal.science/hal-02135892v1>**

Submitted on 21 May 2019

**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.

# La fabrique des pratiques culturelles. Patrimonialisation des cimetières et dispositifs ludiques de musée

Eleni Demetriou

Aix Marseille Univ, CNRS, LAMES, Aix-en-Provence, France

Nicolas Doduik

Aix Marseille Univ, CNRS, LAMES, Aix-en-Provence, France



Laboratoire méditerranéen de sociologie  
UMR 7305 - Aix Marseille Université - CNRS  
Maison méditerranéenne des sciences de l'homme  
5 rue du Château de l'Horloge, BP 647  
13094 Aix-en-Provence  
<http://lames.cnrs.fr>



# La fabrique des pratiques culturelles

Patrimonialisation des cimetières et dispositifs ludiques de musée

Eleni Demetriou et Nicolas Doduik - doctorants au Lames

L'exemple de la patrimonialisation des cimetières comme celui des dispositifs ludiques dans les musées relèvent d'un **processus commun** pour les deux institutions : celui de créer des **pratiques dites « culturelles »** à partir d'**usages préexistants** des deux types d'espace. Ces deux cas permettent d'examiner en particulier le rôle des **professionnel·les** dans la conception de ces dispositifs, afin de comprendre l'écart entre une pratique imaginée et ses **multiples réceptions**.

## Installer une borne interactive dans un cimetière



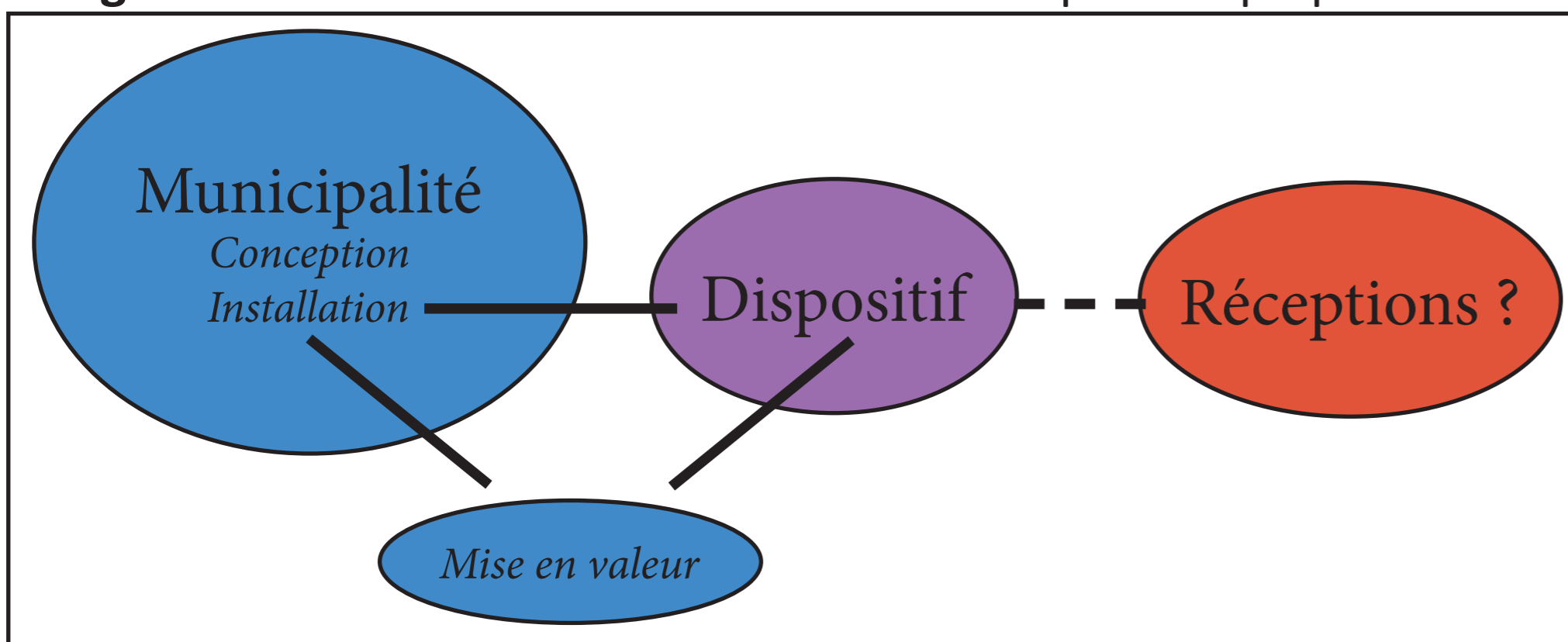
Borne interactive, 2017  
Photographie : © E. Demetriou

Notre cas d'étude permet d'interroger les différents moments de thématisation d'un **problème public** relatif à la préservation d'un certain nombre de concessions installées au cimetière en question, en parallèle de la constitution d'une solution « patrimoniale ».

Un des moments de ce processus correspond à la tentative de fabrication d'une « **pratique culturelle** » par divers professionnel·les de la municipalité : leur activité donne lieu à l'installation d'une borne interactive au cimetière, dont le contenu a été élaboré en fonction d'éléments identifiés comme « remarquables » lors de l'**inventorisation** du cimetière.

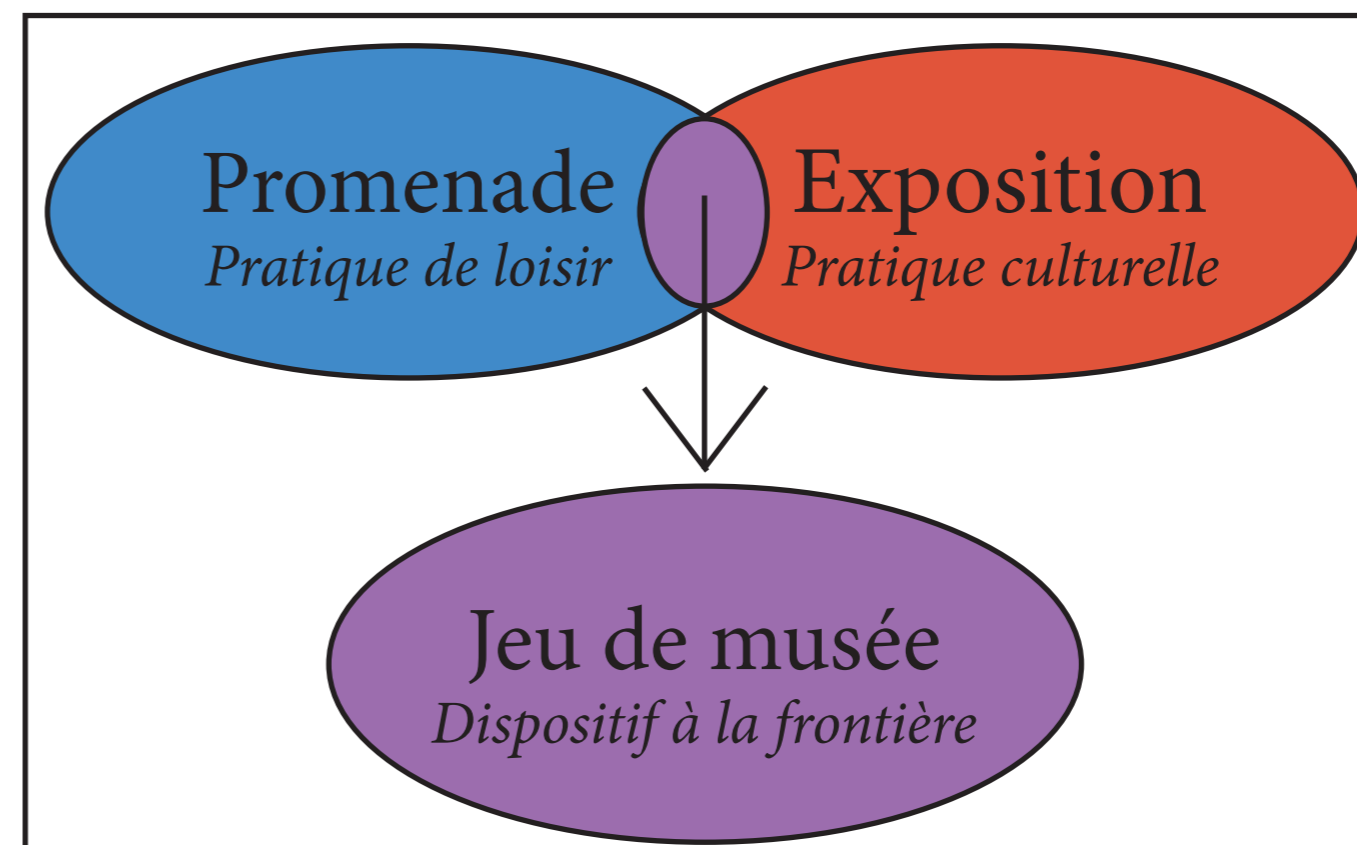
Ce dispositif vise à remplir simultanément les deux fonctions suivantes : il s'agit, en premier lieu, de la **fonction « classique »** des cimetières en tant que lieux de mémoire familiale, visée par la rubrique « Recherche de défunt » qui facilite la recherche des concessions des personnes inhumées. En second lieu, une **fonction « patrimoniale »** ouvre la possibilité de concevoir ce lieu sous un angle touristique. Cinq parcours de visite sont ainsi proposés sous la rubrique « Tourisme » intitulés « Paul Cézanne », « Monuments commémoratifs », « Peintres et sculpteurs », « Personnalités » et « Architectures ».

Cette borne rend ainsi accessibles des outils techniques et conceptuels à ses usagers supposés, sans pour autant prendre en considération les rapports au cimetière de la variété des publics auxquels il s'adresse. Ayant été peu entretenue et utilisée depuis sa mise en place, elle semble constituer une **solution patrimoniale à court terme**, qui participe dans la **légitimation** de l'activité des services municipaux impliqués.



## Transformer une promenade en pratique culturelle

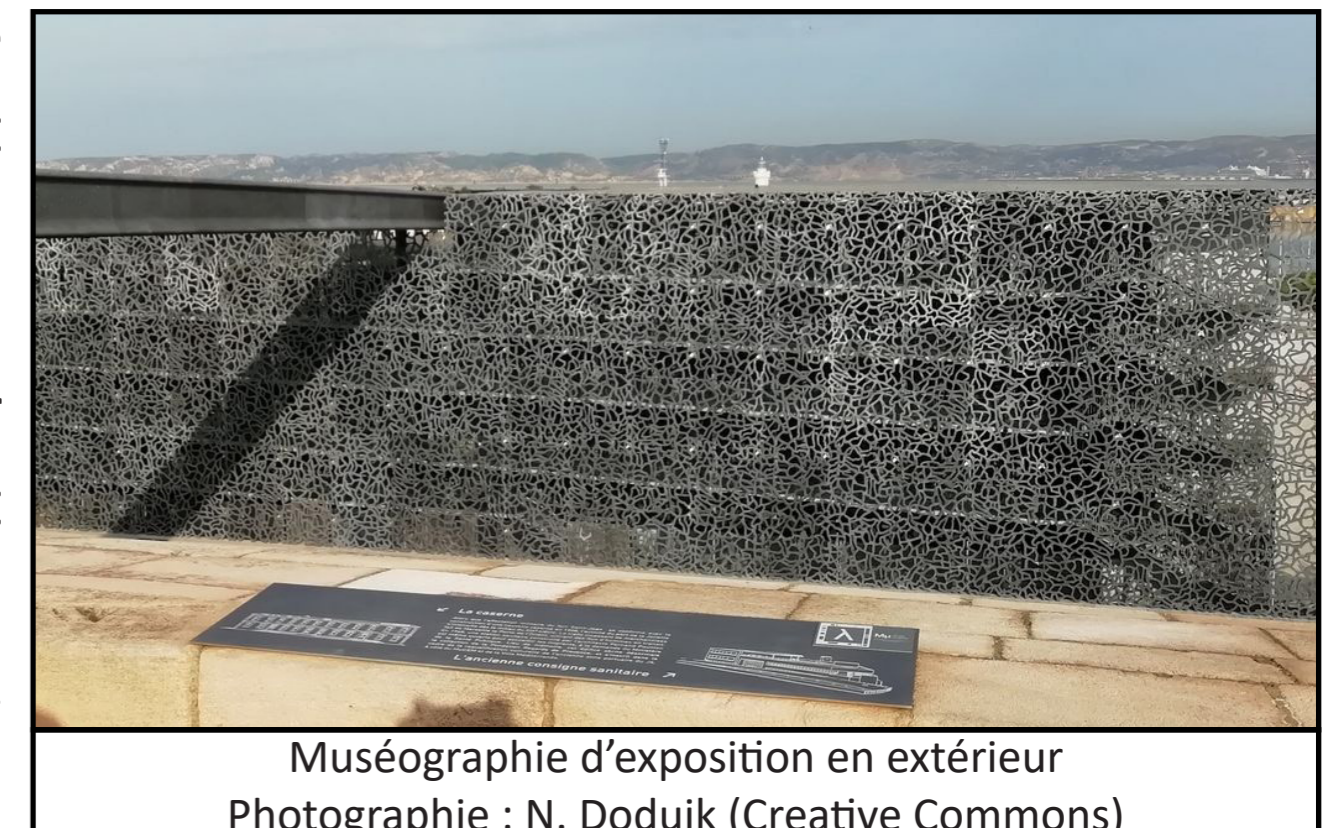
Le Mucem est à la fois un musée de société qui propose des expositions et un lieu de promenade à la jonction entre deux quartiers de Marseille. Si la majorité de ses publics parcourt ses espaces extérieurs, un tiers seulement d'entre eux visite ses expositions. Le service des publics du musée voudrait tisser des liens entre la pratique de la balade et le contenu des expositions. Il cherche donc à fabriquer une « **pratique culturelle** » à partir d'une **pratique supposée de loisirs**, la promenade.



Le musée crée donc un jeu vidéo sous forme d'application numérique, dispositif de médiation culturelle pensé pour s'inscrire dans la promenade au Mucem. Si le contenu de ce jeu fait référence

aux espaces extérieurs, sa forme adopte les postures classiques de la muséographie. Le ton est en effet proche des textes de salle d'exposition, et les publics doivent adopter des postures de lecture et des références aux thèmes du musée. L'usage du jeu vidéo, censé évoquer des loisirs au sein de la culture légitime, suppose donc ici d'avoir une posture de réception « culturelle » au sens où l'entendent les professionnel·les des musées.

Ainsi, le dispositif créé est bien à la frontière entre culture et loisirs, mais ne remplit ni les **conventions ludiques** attendues socialement d'un jeu (compétition, objectif, et surtout amusement), ni les **conventions culturelles** attendues d'un dispositif de médiation de musée (apport de connaissances, posture de réception intellectuelle). L'échec de la **fabrication artificielle d'une pratique culturelle** vient peut-être souligner le fait que la promenade est déjà culturelle pour ses publics, qui ne voient pas de différences entre les pratiques supposées de loisirs et de culture.



Muséographie d'exposition en extérieur  
Photographie : N. Doduik (Creative Commons)

## Conclusion

Ces deux exemples mettent en évidence des pratiques pensées pour entrer dans les mondes de la culture qui ne s'intègrent que de manière artificielle dans la **multiplicité des réceptions possibles** de leurs publics. Au surplus, elles constituent des **catégories d'action** pour les professionnel·les qui s'inscrivent dans des logiques de projets à court terme. Les dispositifs analysés, sortant des catégories attendues, n'entrent pas en correspondance avec les **usages sociaux de ces lieux**. Ainsi, les notions de « **pratique culturelle** » et plus généralement de « **culture** » ne font sens que dans leur **cadre institutionnel de production**.

## Session Culture et Territoires

MMSH, Cherpa et Lames, 26 avril 2019