



**HAL**  
open science

# **Reconfiguration d'un territoire touristique à travers une nouvelle expérience humanisée : l'exemple du cinéma immersif**

Barbara Szafrajzen, Jean Moutouh

## ► To cite this version:

Barbara Szafrajzen, Jean Moutouh. Reconfiguration d'un territoire touristique à travers une nouvelle expérience humanisée : l'exemple du cinéma immersif. Claudine Batazzi; Véronique Pillet-Anderlini. *Tourismes et territoires : des milieux, des dispositifs et des hommes*, L'Harmattan, pp.23-36, 2020, Des Hauts et Débats, 978-2-343-19349-6. <hal-03176487>

**HAL Id: hal-03176487**

**<https://hal.science/hal-03176487v1>**

Submitted on 22 Mar 2021

**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.



HAL Authorization

Titre : Reconfiguration d'un territoire touristique à travers une nouvelle expérience humanisée : l'exemple du cinéma immersif

Titre court : Cinéma immersif comme nouvelle expérience humanisée

Auteurs :

Barbara Szafrajzen

Maître de conférences en Sciences de l'information et de la communication, Aix-Marseille Université, Institut Méditerranéen en Sciences de l'Information et de la Communication (IMSIC), Marseille

Barbara.szafrajzen@univ-amu.fr

Jean Moutouh

Principal Adjoint, Collège Emmanuel Maffre-Baugé, Paulhan, Hérault

Agrégé d'Economie et Gestion

Docteur en Sciences de l'information et de la communication

Membre associé Institut Méditerranéen en Sciences de l'Information et de la Communication (IMSIC), Marseille

jean-andre.moutouh@ac-montpellier.fr

Résumé :

Dans le contexte d'économie des territoires actuels, le secteur du tourisme Français se doit de développer des services innovants (Boiron, 2014) et emprunts de modernité afin de continuer à être attractif. La culture du numérique (Licoppe, 2009) guide inéluctablement ces transformations à travers un accès au patrimoine (Benhamou, Thesmar, 2011) et à la création contemporaine se voulant facilités, avec pour leitmotiv la démocratisation culturelle, la transmission des savoirs et l'éducation au patrimoine (Szafrajzen, 2015) au service de la diversité de l'offre culturelle. Ainsi, de nouvelles prestations touristiques voient le jour, conduisant à repenser l'engagement expérientiel entre la culture et le visiteur, notamment au sein de parcours pédagogiques innovants (Corroy, Roche, Savignac, 2017). Le présent article étudie une nouvelle expérience humanisée, celle du cinéma immersif du site des neuf écluses de Fonseranes à Béziers, dans l'Hérault (région Occitanie).

Mots clés : sens, cinéma immersif, patrimoine, territoire, expérience.

Depuis plusieurs années, le secteur du tourisme Français connaît d'importantes restructurations ayant des conséquences fortes et directes sur l'économie des territoires. Les multiples et diverses transformations induites par la culture du numérique (Licoppe, 2009) contraignent en sus la filière touristique à faire preuve d'innovation (Boiron, 2014) afin de conserver son caractère attractif. L'enjeu est désormais de faciliter l'accès au patrimoine (Benhamou, Thesmar, 2011) et à la création contemporaine, dans une dynamique de démocratisation culturelle, de transmission des savoirs et d'éducation au patrimoine (Szafrajzen, 2015) au service de la diversité de l'offre culturelle : « *A cet effet, les musées sont des institutions culturelles sélectionnant, conservant, possédant, documentant et exposant des patrimoines.* » (Meunier, Soulier, 2010, p. 22).

Cet enjeu est d'autant plus fort qu'il permet de s'inscrire dans une « culture visuelle numérique » (Catoir-Brisson, Jankeviciute, 2014) en valorisant les gestes de patrimonialisation (Davallon, 2006), en repensant et en recontextualisant (Mucchielli, 2003) les conceptions traditionnelles de la construction des savoirs (Le Moigne, 1990).

C'est ainsi que nous pouvons voir émerger de nouveaux services ou de nouvelles prestations touristiques, conduisant à repenser l'engagement expérientiel entre la culture et le visiteur, notamment au sein de parcours pédagogiques innovants (Corroy, Roche, Savignac, 2017). A ce titre, les espaces muséaux sont contraints de faire preuve de créativité et d'inventivité pour offrir toujours plus de nouvelles expériences humanisées, conduisant à penser le territoire touristique comme un espace organisé par l'homme (Bakis, 1990) et plaçant la question du sens au cœur des problématiques territoriales. En dynamisant l'offre touristique, ces nouvelles prestations offrent également au service touristique une qualification culturelle et patrimoniale d'excellence, désormais indispensable en appui à l'économie locale.

Il semble alors intéressant de se demander comment convoquer les technologies numériques dans la restructuration d'un site touristique ? Comment la communication entre culture et visiteur est-elle (re)pensée ?

Pour répondre à ces questions, nous nous sommes intéressés à l'un des sites majeurs du canal du Midi : le site des neuf écluses de Fonseranes à Béziers, dans l'Hérault (région Occitanie).

Dans un premier temps, nous présentons le dispositif et rappelons le contexte de sa création. Dans un second temps, nous expliquons et analysons ce qu'il se joue entre le visiteur-observateur en situation face à l'objet bâti - toujours en activité - et le visiteur-spectateur dans un cinéma immersif où se mêlent des espaces en mouvement.

### 1. Présentation et mise en contexte de l'objet d'étude

Le site des neuf écluses de Fonseranes est situé à Béziers, dans l'Hérault (région Occitanie). Il est le 3<sup>ème</sup> site patrimonial d'Occitanie le plus fréquenté après le Pont du Gard et la cité de Carcassonne, mais aussi le site le plus visité de l'Hérault en accueillant 400 000 visiteurs piétons par an (80 % de la clientèle vient du Littoral). Les écluses de Fonseranes sont « Le Grand œuvre » de la cité biterroise et ont fait l'objet d'un classement au patrimoine mondial de l'UNESCO par un arrêté du 14 octobre 1996. Il comprend les parements des huit bassins, les quais de l'ensemble de l'ouvrage (sur le canal du Midi et sur le canal d'évacuation), les quatorze volées d'escalier qui flanquent les bassins, les bornes d'amarre en pierre, le ponceau voûté (à l'extrémité aval de l'ouvrage) et la passerelle voûtée (entre le quatrième et le cinquième bassin).

Sa création a été particulièrement complexe tout d'abord au niveau foncier car le Canal du Midi appartient à l'Etat et est géré par les Voies Navigables de France.

Le site n'avait pas été entretenu durant plusieurs années alors qu'un intérêt intellectuel et économique pour le territoire était bien présent. La Communauté d'Agglomération Béziers Méditerranée a accepté de porter le projet après avoir lancé différents marchés et concours d'architectes. Un architecte et un paysagiste ont été retenus grâce à leur connaissance accrue des sites patrimoniaux cachés, l'intérêt étant de présenter le lieu au grand public sans mettre l'accent sur une communication visuelle qui aurait pu polluer le site. L'objectif était d'inviter le visiteur à découvrir le site « chemin faisant », tout en conservant les contraintes fortes du site et du bâtiment déjà existant et en y ajoutant simplement une passerelle et un restaurant.

Ainsi, d'importants travaux de réaménagement ont été réalisés pour un montant total de 13 millions d'euros durant 18 mois permettant de réhabiliter, d'embellir et de respecter les normes de sécurité pour ouvrir au public le 1<sup>er</sup> juillet 2017 : à ce jour, le site a déjà atteint un équilibre financier, principalement grâce aux recettes inhérentes à l'accès au parking.

Le site met aujourd'hui en exergue une innovation technologique assez singulière : un cinéma ou spectacle immersif. Animations visuelles, haltes scénographiques, travelling nocturne lumineux, en 3 D et en immersion totale, le spectateur est invité - durant 19 minutes - à découvrir l'histoire de l'œuvre de Pierre-Paul Riquet, dans un espace et un temps singuliers. Grâce au procédé de scénographie, il est possible de replonger à la fin du 17<sup>ème</sup> siècle au cœur

du chantier de la construction du canal du Midi et des écluses par son maître d'œuvre biterrois Pierre-Paul Riquet, et ce comme si l'on y était grâce à de nombreuses archives véritables.

Il n'a pas été simple d'imaginer et de mettre en place la découverte du Canal du Midi de manière ludique et novatrice ; en effet, différents lieux prouvent qu'un musée peut très vite perdre en attractivité et en modernité en vieillissant rapidement<sup>1</sup>. En outre, il est aujourd'hui particulièrement complexe d'utiliser les technologies en extérieur comme par exemple la réalité augmentée qui est incompatible avec la lumière du jour. Les créateurs ont donc été contraints de composer avec un espace et un bâti préexistants : « *La salle de cinéma nous rend disponibles aux histoires mais aussi aux images et dans cet espace d'attention, le changement de technologie n'est pas neutre.* » (Sorrel, 2014, p. 102).

Bien que la technologie du cinéma immersif ne soit pas particulièrement récente, « *l'évolution constante des technologies numériques de l'information et de la communication a engendré des manières - radicalement inédites - d'appréhender autrement la réalité sociale environnante, d'expérimenter des procédures interactionnelles originales, de développer de nouvelles façons d'être au monde et de consommer des phénomènes culturels.* » (Eyriès, 2017, p. 488), le visiteur ne peut être qu'impressionné face à cette sollicitation synchrone de multiples constructions de sens et d'interprétation, et empreinte de boucles de rétroaction dans la relation entre le sujet humain et son environnement. Technologie du cinéma immersif pour lequel le spectateur n'est plus passif face à la réception du film qu'il peut s'approprier par une reconstruction spatiotemporelle à partir des sources d'informations qui lui sont amenées à voir et à écouter (Sobieszczanski, 2015). Ce rôle d'acteur est ici complété et enrichi par la présence de la salle de cinéma sur le lieu même où se joue l'intrigue.

Pour ce dispositif, l'évolution du film sera facile et réalisable à moindre coût dans la mesure où le reste du dispositif matériel n'a pas vocation à évoluer. La contrainte était également de mettre en place un dispositif ne mobilisant pas de personnel pour fonctionner, ce qui est le cas avec ce spectacle immersif permettant d'accueillir jusqu'à 19 personnes et ne nécessitant qu'une personne pour accueillir les spectateurs à l'entrée et à la sortie de la salle.

La salle se présente comme une pièce rectangulaire très moderne, à la décoration sobre et minimaliste (voire inexistante puisque les murs sont entièrement blancs et disposent uniquement de projecteurs et d'enceintes installés de part et d'autre au plafond), plongée dans une ambiance assez sombre. Dans cet univers, l'éclairage joue un rôle bien particulier ; il s'agit d'un parti pris de départ présidant à l'ensemble du traitement scénographique de l'espace. Nous pouvons ainsi aisément imaginer que ce dernier souhaite rester le plus possible dans des conditions de luminosité proches de celles de l'époque, afin d'en préserver l'ambiance faisant partie de l'expérience vécue par le visiteur.

Dès son arrivée dans la salle, ce dernier est invité à s'asseoir sur les sièges de style très avant-gardiste en plastique blanc transparents et éclairés, placés en quinconce au centre de la pièce.

Dès le début du film, plusieurs des sens du spectateur sont mobilisés ; l'ouïe et la vue, bien entendu, mais aussi fréquemment le toucher lorsque le sentiment est donné d'être tantôt dans un drone, tantôt dans un bateau, ou encore sur le dos d'un oiseau, découvrant alors l'univers qui s'offre sous un angle nouveau. En mouvement constant, le spectateur est invité à suivre le commentateur qui le plonge dans un univers assez réaliste tel un film ou dans un univers plus fantastique à l'instar d'un dessin-animé. D'un mur à l'autre, d'un personnage à l'autre, d'un

---

<sup>1</sup> Nous faisons ici notamment référence au Scénovision Molière, initié dès 2002 et mis en place par le territoire de la Communauté d'Agglomération Hérault-Méditerranée. Dans une ambiance XVII<sup>ème</sup>, au sein de l'hôtel de renommée de Peyrat, le scénovision est mis en place par l'Office de Tourisme de Pézenas et s'inscrit sur un territoire rural au cœur de la ville de Pézenas. Il met en scène un parcours spectacle multi-sensoriel à travers une mise en récit d'images en relief, de décors, et de son spatialisé. Il se veut une réponse apportée comme objet technologique - devenu toutefois très vite obsolète et vieillissant - mis au service de la valorisation d'un patrimoine en territoire rural (Szafrajzen, Moutouh, 2017).

bruit à l'autre, d'un angle de vue à l'autre, il est invité à se mouvoir pour admirer les mouvements et animations se déroulant sur chacun des murs de la salle (y compris le sol et le plafond). Ces multiples déplacements dans l'espace amènent le spectateur à avoir le sentiment d'être en mouvement constant<sup>2</sup>.

Le commentateur devient l'acteur central et interpelle directement le public, en construisant des formes d'interaction, d'une part, dans le cadre d'un langage silencieux où l'espace et la temporalité ont du sens pour le spectateur qui se fait sa propre interprétation en fonction de sa culture liée à son pays d'origine, ses connaissances, son expérience, etc. (Hall, 1959). D'autre part, le commentateur guide le spectateur en cherchant à éveiller sa curiosité, son étonnement et parfois même l'étrangeté d'une scène, formes de questionnements que l'on recouvre dans les circuits touristiques proposés pour aller à la découverte d'espaces urbains ou de quartiers méconnus de grandes métropoles (Corbille, 2009). Ce rapport d'étonnement se révèle *in situ* dans les gestes du quotidien exercés par les marinières sur le site et sur les plaisanciers.

Il existe également un lien fort entre la salle et le film projeté (Bourgatte, 2012) qui participe de l'interaction entre le spectateur et le film ; nous retrouvons ce lien entre le bâtiment hébergeant la salle de cinéma qui n'est autre que l'ancienne auberge « Le Coche d'eau » qui servait autrefois pour les marinières et leurs chevaux pour se reposer avant d'aborder la descente ou la montée des neuf écluses, architecture elle-même située sur le site de Fonsérannes.

## 2. Ancrage épistémologique et méthodologique de la recherche

Ce travail de recherche est largement ancré dans une position épistémologique dite de « *convention constructiviste* » (Le Moigne, 2003) et fondé sur l'idée que toute connaissance est construite par un apprenant sur la base d'une activité mentale le conduisant à se questionner sur le monde pour en construire une vision. Ainsi, l'individu devient acteur, voire « auteur » de sa connaissance « (...)  *dans la mesure où (...) l'individu, au moyen d'actions physiques et mentales par lesquelles il assimile le réel et s'accommode à lui, construit (et reconstruit) les concepts et les structures de son intelligence* » (Vidal, 2004, p. 22).

A travers ces fondements, il est entendu que la pratique pédagogique ne s'essaye pas, elle se vit et se construit progressivement par l'acteur, en « situation en train de se faire » de construction du savoir, et plus précisément ici du patrimoine : « *Les patrimoines sont des constructions culturelles issues d'une collectivité permettant d'asseoir, de revendiquer une identité culturelle et de témoigner de diverses formes d'authenticité. La collectivité assure aussi sa transmission aux générations futures.* » (Davallon, 2002, p. 62).

L'approche méthodologique choisie pour aborder ce terrain de recherche est celle d'une recherche qualitative en Sciences humaines et sociales. Cette démarche méthodologique, rattachée au positionnement compréhensif, est habituellement appelée « *démarche empirico-inductive* » (Thiétart, 2007) et permet de construire progressivement la connaissance sans hypothèse *a priori* : « *En effet, la démarche est dite inductive, c'est-à-dire qu'elle cherche à explorer le réel, sans hypothèses de départ fortes, avec seulement un thème d'enquête, mais sans présupposés sur les résultats. Cela demande de la souplesse dans le déroulement de l'enquête, comme par exemple de changer en cours d'enquête, de technique de recueil de l'information, de populations à rencontrer ou de questionnements.* » (Alami, Desjeux, Garabua-Moussaoui, 2009, p. 25).

Nous avons initialement choisi d'avoir recours à la triangulation méthodologique en cumulant plusieurs techniques de recueil de données, de sorte à obtenir un corpus d'informations diversifiées et complémentaires : « *Cette variété permet de mieux tenir compte des multiples registres et stratifications du social que le chercheur étudie. La prise en compte*

---

<sup>2</sup> A ce titre, certains spectateurs nous confieront même avoir eu « *le mal de mer* » tant les mouvements et les changements d'angles sont fréquents durant la séance.

*de données hétéroclites, plus ou moins pertinentes ou de fiabilité variable, permet d'appréhender des morceaux du réel de nature différente et dont l'imbrication et le recouplement garantissent une plausibilité accrue.* » (Héas, Poutrain, 2003, p. 11). Nous souhaitons donc croiser les résultats obtenus à l'aide d'observations participantes et d'entretiens semi-directifs actifs, afin de ne pas fonder notre corpus sur une seule et unique source informationnelle. Toutefois, dès les premiers entretiens réalisés auprès des visiteurs, nous avons dû renoncer à cette technique car les résultats obtenus étaient pauvres en termes de contenu et les visiteurs se contentaient de jugements de valeurs subjectifs principalement centrés sur des ressentis « à chaud » de type « *c'était bien, cela m'a plu* » (pour près de 9 visiteurs sur 10), sans véritable prise de recul analytique en termes de contenu. C'est ainsi que nous avons choisi de nous centrer uniquement sur des observations participantes.

A travers cette approche qualitative, nous nous intéressons à l'interaction entre le visiteur et l'objet touristique (Cohen, 1988), à l'appropriation de cet objet, à la construction de son savoir : « *En effet, d'une relation au savoir duale, on passe progressivement à une relation nettement plus complexe dans laquelle le savoir n'est plus seulement un objet préfabriqué hérité du passé et qu'il faut transmettre mais devient un enjeu culturel qu'il faut reconstruire sans cesse en fonction du passé bien sûr, mais surtout inscrit dans le présent et en prospectant sur l'avenir.* » (Clénet, Gérard, 1994, p. 18).

### 3. Lecture communicationnelle de l'objet d'étude

Comme nous l'évoquions dans la partie précédente, le taux de satisfaction des visiteurs avoisine les 95 %, ce qui est particulièrement encourageant et valorisant. Et pourtant, l'injonction paradoxale (Bateson, 1956) est que le dispositif connaît une très faible fréquentation : sur les 400 000 visiteurs du site, seuls 16936 personnes ont visité le cinéma lors de sa première année d'ouverture (soit autour de 5 % de juillet 2017 à juillet 2018) et ils n'ont été que 13934 l'année suivante, soit de juillet 2018 à juillet 2019. La première année, ils ont été 121 accompagnants, 12828 adultes, 230 visiteurs par le biais du dispositif Ambassadeur, 476 écoliers hors Agglomération, 742 enfants de 0 à 5 ans, 2010 enfants de 6 à 12 ans, 460 issus de groupes, et enfin 69 visiteurs par le biais de Pass (Cool et Premium).

La deuxième année, ils ont été 58 accompagnants, 8923 adultes, 513 visiteurs par le biais du dispositif Ambassadeur, 191 écoliers hors Agglomération, 324 enfants de 0 à 5 ans, 1269 enfants de 6 à 12 ans, 978 issus de groupes, et enfin 123 visiteurs par le biais de Pass (Cool et Premium).

Ces chiffres démontrent donc que les dispositifs Ambassadeurs et les Pass se sont bien développés ainsi que la présence de groupes ; toutefois, ils posent question sur le développement de la notoriété du site. En effet, si les attractions touristiques doivent se transformer pour renouveler et moderniser l'offre proposée aux visiteurs, cela ne signifie pas que cette nouvelle expérience touristique dépasse le lieu dans lequel elle se trouve, notamment si ce dernier est chargé d'histoire et ainsi « *reste la première attraction et la source de la majeure partie des expériences touristiques vécues.* » (Lefebvre, 2015, p.61).

Une des explications peut venir de l'absence de communication sur le cinéma dès l'entrée sur le site : les visiteurs ne découvrent la présence du spectacle qu'une fois entrés dans l'Office du tourisme qui l'indique en son sein uniquement. De surcroît, les visiteurs s'attendent davantage à faire une visite en extérieur, et non à « s'enfermer » dans un cinéma lorsqu'ils se rendent sur le site des 9 écluses de Fonseranes. C'est ainsi que le cinéma devient une activité « annexe » à la découverte du site et n'est pas mis en avant pour favoriser sa découverte.

Dans la valorisation de ce territoire touristique, la prise en compte de l'espace devient prioritaire sur l'objet mis en avant. Ainsi, cette valorisation du patrimoine résulte d'une « mise en scène » (Gellereau, 2005) destinée à confondre l'expérience du visiteur avec l'objet présenté : « (...) *la mise en scène de lieux de mémoire de travail, revient à désigner comme*

*patrimoine des objets auparavant ordinaires et le sens se construit dans le geste même de la mise en public qui invite à rechercher des éléments qui correspondent aux besoins actuels.* » (Gellereau, Casemajor Lousta, 2009, p. 4).

En ce sens, un « effet miroir » (Szafrajzen, Moutouh, 2017) se joue entre le visiteur-observateur en situation face à l'objet bâti - toujours en activité - et le visiteur-spectateur dans un cinéma immersif où se mêlent des espaces en mouvement permettant une rencontre de la « réalité cinématographique » racontée et de la réalité en situation en train de se faire. Cette rencontre construit l'expérience touristique du visiteur-spectateur par le biais des sens et de la perception d'un mouvement continu dans la réalité virtuelle en immersion et d'un déplacement observé des embarcations passant d'une écluse à l'autre et du chemin à parcourir au bord du canal : « *L'expérience touristique représente, à cet égard, un lieu tout à fait révélateur des lieux du discours et de la scénarisation événementielle.* » (Boutaud, 2019, p.61).

Cette expérience est quelque chose dont on - ici le visiteur-spectateur - sort soi-même transformé (Foucault, 1966). Dès lors, « *on quitte insensiblement le territoire objet d'étude, pour l'étude du sujet dans ses rapports avec le territoire.* » (Boure, Lefebvre, 2000, p. 269).

C'est ainsi que la valorisation de ce patrimoine historique, naturel, paysager et bâti a permis de l'inscrire dans l'« Opération Grand Site de France » : « *Elle permet de définir et de mettre en œuvre un projet concerté de restauration, de préservation et de mise en valeur du territoire.* »<sup>3</sup>.

## Conclusion

Pour rester attractive, l'offre touristique d'un territoire rural doit notamment savoir concilier la mise en valeur du patrimoine respectueuse de l'identité du territoire et de son histoire, les gestes de patrimonialisation (Davallon, 2006), et le développement économique local.

Cette lecture communicationnelle montre que la « *novation est toujours plus efficace quand elle articule l'ancien et le nouveau, la mémoire et l'imagination.* » (Lumbroso, 2017, p.99).

Ce lieu est donc une réponse apportée comme objet technologique mis au service de la valorisation et de l'éducation au patrimoine, une toute nouvelle expérience humanisée, devenant telle une vitrine affichant les ressources et les richesses de ce bassin touristique dans lequel le patrimoine bâti peut également servir de repère identifiable.

Ici, l'éducation au patrimoine se veut centrée sur la construction du savoir « *in situ* » (Gellereau, Casemajor Lousta, 2009) et la signification du sens émergeant, dans la mesure où l'émergence de ces significations apparaît « en situation en train de se faire », au sens de production et construction du sens - ou sensemaking - (Weick, 1995).

En effet, le visiteur va pouvoir partager son ressenti lors de la visite du parcours pédagogique, l'amenant également à une construction collective du sens : « *Le savoir devient une pratique collective qui se développe dans la participation à des activités au sein d'une communauté qui façonne aussi l'identité de ses membres.* » (Morillon, Bouzon, Caria, 2008, p. 167). Les informations délivrées s'accumulent en strates au fil des espaces, selon une architecture interne propre à chaque visiteur, à partir d'un questionnement personnel suscité par les médias interactifs.

En observant comment les acteurs agissent en situation, notre recherche comprend comment la situation prend un sens spécifique pour le visiteur : « *Ce processus de construction de sens est déclenché par l'inattendu, orienté vers l'action et sensible au contexte.* » (Moinet, 2009, p. 222). C'est enfin également une manière d'aborder l'espace territorial par les sens que les hommes ont voulu lui donner et permettre aux visiteurs d'y jouer un rôle-

---

<sup>3</sup> Informations disponibles sur le site internet de l'Office de tourisme Béziers Méditerranée : <https://www.beziers-in-mediterranee.com/decouvrir-beziers-mediterranee/cote-canal-du-midi/les-neuf-ecluses-pratique>

### Références bibliographiques :

ALAMI S., DESJEUX D., GARABUAU-MOUSSAOUI I. (2009), *Les méthodes qualitatives*, Paris, PUF.

BAKIS H. (sous la dir.) (1990), *Communications et territoires*, Montpellier/Paris, IDATE/La Documentation Française, 1990.

BENHAMOU F., THESMAR D. (2011), *Valoriser le patrimoine culturel de la France*, Rapport du Conseil d'Analyse Economique, La Documentation française.

BOIRON M. (2014), « L'innovation en question(s). Tout a été dit, tout a été fait, il ne reste que l'avenir à inventer. », *Cavilam*, p. 23-36.

BOURE R., LEFEBVRE A., (2000), « Télévisions "locales" et territoires en mouvement. Vers un programme de recherches », *Hermès La Revue*, 2000/1 n°26-27, p. 263-282.

BOURGATTE M., (2012), « Le cinéma d'Art et Essai : un label de la qualité institutionnelle mis à l'épreuve de l'expertise ordinaire », *Communication & langages*, 174, p. 109-122.

BOUTAUD J.-J., (2019), « L'expérience comme lieu commun de l'exception », *Hermès La Revue*, 2019/1 n°83, p. 61-67.

CATOIR-BRISSON M.-J., JANKEVICIUTE L., (2014), « Entretien et méthodes visuelles : une démarche de recherche créative en sciences de l'information et de la communication », *Sciences de la société* [En ligne], 92/2014, p. 111-127, mis en ligne le 01 décembre 2014, consulté le 23 février 2018.

CLÉNET J., GÉRARD C. (1994), *Partenariat et alternance en éducation : des pratiques à construire*, Paris, L'Harmattan.

COHEN E. (1988), "Authenticity and Commodization in Tourism", *Annals of Tourism Research*, vol. 15, n° 3, p. 371-386.

CORBILLE S. (2009), «Tourisme, diversité enchantée et rapports symboliques dans les quartiers gentrifiés du nord-est de Paris», *Revue Genèses*, 2009/3, n°76, p. 30-51.

CORROY L., ROCHE E., SAVIGNAC E., (2017), *Educations aux médias et pédagogies innovantes*, Agence Universitaire de la Francophonie, Editions Publibook.

DAVALLON J. (2002), « Tradition, mémoire, patrimoine », In SCHIELE B. (dir.), (2002), *Patrimoine et identité*, Québec, Editions Multimondes.

DAVALLON J. (2006), *Le Don du patrimoine : une approche communicationnelle de la patrimonialisation*, Paris, Hermes Science-Lavoisier.

EYRIES A. (2017), « Martin Sobieszczanski, les médias immersifs informatisés. Raisons cognitives de la ré-analogisation », *Questions de communication* [en ligne], 32/2017, mis en ligne le 31 décembre 2017, <http://journals.openedition.org/questionsdecommunication/11739>, consulté le 12 mai 2018.

FOUCAULT M. (1966), *Les mots et les choses. Une archéologie des sciences humaines*, Paris, Gallimard.

GELLEREAU M., CASEMAJOR LOUSTAU N. (2009), « Dispositifs de transmission et valorisation du patrimoine : l'exemple de la photographie comme médiation et objet de médiation », in Colloque international des sciences de l'information et de la communication,

*Interagir et transmettre, informer et communiquer : quelles valeurs, quelle valorisation ?*, Tunisie, [http://archivesic.ccsd.cnrs.fr/sic\\_00426294](http://archivesic.ccsd.cnrs.fr/sic_00426294), consulté le 20 février 2018.

HALL E. T. (1959), *Le langage silencieux*, Editions du Seuil, mars 1984.

HÉAS S., POUTRAIN V. (2003). « Les méthodes d'enquête qualitative sur Internet », Revue en ligne de sciences humaines et sociales, *Ethnographiques.org*, [en ligne], n° 4, novembre 2003, <http://www.ethnographiques.org/2003/Heas,Poutrain.html>, consulté le 20 mars 2019.

LEFEBVRE N., (2015), Destination et expériences : l'adaptation de l'offre touristique de Paris aux nouvelles attentes, *Annales des Mines - Revue Réalités industrielle*, 2015/3, août 2015, p. 58-62.

LE MOIGNE J.-L. (1990), *La modélisation des systèmes complexes*, Paris, Dunod.

LE MOIGNE, J.-L. (2003), *Le constructivisme. Modéliser pour comprendre*, Tome 3, Paris, L'Harmattan.

LICOPPE C. (et al.) (2009), *L'évolution des cultures numériques. De la mutation du lien social à l'organisation du travail*, Paris, Fyp éditions.

LUMBROSO O. (2017), « Une pratique pédagogie en miroir pour éduquer à un média culturel numérique », in CORROY L., ROCHE E., SAVIGNAC E., (2017), *Educations aux médias et pédagogies innovantes*, Agence Universitaire de la Francophonie, Editions Publibook, p. 87-99.

MEUNIER A., SOULIER V. (2010), « Quel rapport à la culture et au patrimoine ? Un partenariat culturel en contexte muséal avec le milieu scolaire en francisation. », *Les Sciences de l'éducation – Pour l'Ère nouvelle*, 2010/4, vol. 43, p. 19-48.

MOINET N. (2009), « De l'information utile à la connaissance stratégique : la dimension communicationnelle de l'intelligence économique », *Communication & organisation*, <http://communicationorganisation.revues.org/855>, consulté le 17 août 2017.

MORILLON L., BOUZON A., CARIA M. (2008), « Les acteurs de l'entreprise face à l'émergence des TIC : des pratiques plurielles », in GERBAULT J. (Dir), *La langue du Cyberespace : de la diversité aux normes*, l'Harmattan, p. 161-172.

MUCCHIELLI A. (2003), *La méthode du tableau panoramique pour l'étude des situations*, CERIC, Montpellier 3, février 2003.

SOBIESZCZANSKI M. (2015), *Les médias immersifs informatisés. Raisons cognitives de la ré-analogisation*, Peter Lang AG International Academic, Publishers, 2015

SORREL V. (2014), « La numérisation des salles de cinéma en France : l'impensé culturel d'une transition technologique », *NecPlus Communication & Langages*, 2014/3 n°181, p. 99-114.

SZAFRAJZEN B. (2015), « Education au patrimoine à travers un parcours pédagogique innovant en territoire rural », *Revue francophone du développement durable. L'éducation au patrimoine*. Hors-série n°3, décembre 2015, p. 115-127.

SZAFRAJZEN B., MOUTOUH J. (2017), « Une pratique pédagogie en miroir pour éduquer à un média culturel numérique », in CORROY L., ROCHE E., SAVIGNAC E., (2017), *Educations aux médias et pédagogies innovantes*, Agence Universitaire de la Francophonie, Editions Publibook, p. 27-51.

THIETART R.-A. (dir.) (2007), *Méthodes de recherche en management*, Paris, Dunod.

VIDAL F. (2004), « Piaget avant Piaget. Pour une relecture de l'œuvre piagétienne », in HOUDÉ Olivier, MELJAC Claire (dir), *L'esprit piagétien : hommage international à Jean Piaget*, Paris, Presses Universitaires de France, 2ème éd. Rev. et augm, p. 21-37.

WEICK E. K., (1995), *Sensemaking in Organizations*, Sage, Thousand Oaks, Californie.