



---

# La ville imaginée de demain par la fabrique numérique du patrimoine urbain

L'exemple de Lyon, ville Unesco

Michel Rautenberg

Université de Lyon, Centre Max Weber, Labex IMU\*

\*Je remercie Vincent Jaillot, Manon Istasse, Sylvie Servigne et Isabelle Lefort pour leurs relectures attentives

---

### Vers une connaissance et une pratique hédoniste du patrimoine urbain

Avec le développement croissant du tourisme urbain, la pression foncière qui s'accroît dans les villes et mégapoles internationales, ou le délaissement urbain dans beaucoup d'autres, avec également les processus de marchandisation du patrimoine, le patrimoine urbain est devenu un enjeu important de citoyenneté et de libre usage de la ville. Dans le même temps, on voit aussi que le patrimoine entre de plus en plus fortement dans l'ère numérique. Dorénavant, sans qu'on s'en rende vraiment compte, notre rapport au patrimoine est profondément bouleversé. Des évolutions qu'on percevait depuis une vingtaine d'années, relevant de mouvements de défiance vis-à-vis de la verticalité de nos sociétés, de l'accélération de la mobilité et de la marchandisation du patrimoine, se sont brutalement accélérées avec le numérique. Particulièrement en France, mais aussi dans bien d'autres pays ; même si de manière peut-être moins directe, où le patrimoine était traditionnellement encadré par des institutions publiques. Il contribuait à renforcer le « régime d'appartenance » des individus à des groupes sociaux ou culturels déterminés, et à conjoindre ces groupes dans la nation qui était seule vraiment légitime à décréter la patrimonialité des objets et des lieux. De bons exemples en France, au-delà des musées ethnographiques, sont les monuments aux morts, associant un monument édifié par souscription, sur lequel tous les noms des morts « pour la France » de la commune sont listés, année par année, surmonté d'une figure allégorique représentant généralement la nation, la République, ou la victoire, avec une connotation plus ou moins religieuse selon les régions. Et chaque année, pour le 11 novembre, anniversaire de l'armistice de la Première guerre mondiale, une commémoration est célébrée par le maire de la commune accompagné des autorités civiles.

Cela peut sembler incongru d'évoquer les monuments aux morts à propos de patrimoine culturel. Pourtant de plus en plus ils font l'objet d'inventaires, de présentations dans les sites et réseaux sociaux. Il existe dans toute l'Europe un profond mouvement de patrimonialisation des lieux et édifices liés aux guerres, aux massacres, aux tragédies de l'histoire. Cette patrimonialisation des mémoires douloureuses, associant des localités à l'histoire nationale ou européenne, est à rapprocher des Journées Européennes du patrimoine pour en saisir leur forte dimension symbolique et rituelles. Journées du patrimoine pendant lesquelles tous les Français « communient », grâce à la diffusion numérique des informations, à la déclinaison de leurs différences dans le moule culturel partagé qu'est la nation (Arnaud Druelle, Vincent Puig, Evelyne Broudoux in Gravari Barbas, dir, 2014).

Les Journées du patrimoine soulignent un autre point : le patrimoine est devenu un loisir. Il est passé du registre de l'instruction et de la discipline des âmes, à celui du plaisir et de la découverte. Phénomène qui s'est accentué avec la e-patrimonialisation, qui l'inscrit de plus en plus dans un régime d'hédonisme et de jeu (Rautenberg & Rojon, 2014). Des communautés patrimoniales se forment, par exemple dans d'anciennes villes industrielles comme Saint-Etienne (France) ou Swansea (Pays de Galles), pour partager leur intérêt pour le passé de leur territoire, pour passer des moments agréables et pour occuper leurs loisirs. Elles produisent un patrimoine à leurs mains (« do it yourself heritage »), jouant tous les rôles, étant à la fois producteurs, usagers et visiteurs du patrimoine, utilisant si nécessaire les institutions patrimoniales si elles

peuvent leur être utiles<sup>1</sup>. Ce sont souvent des « amateurs interconnectés » qui interagissent « dans un environnement perceptif comptant avec le numérique » (Rojon, 2019 : 160), navigant avec agilité entre la dématérialisation de la culture que favorisent les réseaux sociaux via les sites de partage d'images et de vidéo tels Flickr ou Instagram, et les lieux bien réels, parfois interdits, dont ils vont faire l'expérience physique en les parcourant et en les visitant.

L'une des particularités de l'économie numérique est ainsi qu'elle favorise la production de récits partagés qui s'inventent aisément au gré des consultations de pages web, donnant un sens singulier aux éléments patrimoniaux, qu'il s'agisse de ceux évoquant les drames du passé ou du plaisir hédoniste des amateurs. Le patrimoine devient un lien narratif entre les individus qui l'incrémentent jour après jour. Ce régime de loisir du patrimoine est nourri par une forte pression contributive des internautes qui contribue à accélérer sa désinstitutionalisation. Comme Sarah Rojon (2019) l'a bien montré dans ses recherches sur l'intérêt des explorateurs urbains pour les friches industrielles, la confiance entre les pairs supplante celle envers les institutions culturelles. A travers les sites de partage, des récits sont produits par les amateurs interconnectés de patrimoine, des récits produits hors des institutions patrimoniales, à côté des spécialistes, mêmes si institutions patrimoniales et « savants » ne sont pas pour autant négligés par leurs connaissances qui sont appropriées et mises au pot commun. Comment des institutions culturelles spécialisées vont prendre en charge cette horizontalité grandissante de la pratique patrimoniale ? C'est l'origine du projet FAB-PAT qui vise à créer un atlas numérique en 3 dimensions du patrimoine lyonnais

### Le projet FAB-PAT : un « atlas numérique 3D du patrimoine de la zone Unesco de la ville de Lyon »<sup>2</sup>

Le patrimoine lyonnais, ce sont d'abord, comme souvent, quelques incontournables. Loin de moi l'idée que le patrimoine de la ville se limite à ses quelques clichés qui confinent aux stéréotypes. Mais ce sont eux qui ont permis de poser les fondements de la démarche qui a conduit à inscrire la ville de Lyon sur la liste des villes Unesco.

Lyon c'est d'abord un site, édifié sur deux collines au confluent de deux des principales rivières françaises, le Rhône et la Saône qui forment une longue presqu'île. Lyon était la « capitale des Gaules » pendant l'empire romain, elle garde de nombreuses traces de cette période antique, en particulier deux amphithéâtres plus ou moins bien conservés. Lyon c'est ensuite l'une des grandes villes de la Renaissance, pendant laquelle elle s'est enrichie par la banque –souvent des Italiens- et la soierie, volée aux Chinois selon la légende. La banque et la soie : les deux ma-

<sup>1</sup> Un cas très typique, à Saint-Etienne, est l'utilisation très courante chez les Urbex de l'ouvrage rédigé par l'ancien conservateur du musée de la mine, qui recense en les documentant très rigoureusement les principaux sites du patrimoine industriel de la région stéphanoise.

<sup>2</sup> FAB-PAT est une recherche pluridisciplinaire financée par le labex IMU. Elle est portée par les laboratoires suivants : EVS, LIRIS, et CMW ; placée sous la responsabilité scientifique de Isabelle Lefort (EVS) avec la collaboration de Gilles Gesquière (LIRIS), Sylvie Servigne (LIRIS) et Michel Rautenberg (CMW), avec le partenariat de la ville de Lyon .

melles de la richesse de la ville pendant près de trois siècles. On considère souvent – mais je n'ai jamais vérifié, en la matière les légendes ont souvent plus de sens que les vérités historiques – que Lyon possède le plus grand ensemble d'architecture renaissance en France. On raconte aussi volontiers que le roi de France François 1<sup>er</sup> a failli en faire sa capitale. Au 19<sup>ème</sup> siècle, Lyon devient un grand centre industriel avec la chimie – fille de la soierie, la mécanique, elle aussi liée à la soierie – l'entreprise Berliet, qui fut le premier fabricant français de camions, et un temps l'un des plus importants en Europe, a été fondée par Marius Berliet, un fils de canut qui avait commencé sa carrière en réparant des métiers à tisser ; Lyon c'est aussi la métallurgie, puis les industries pharmaceutiques et j'en passe. Lyon industrielle, c'est la révolte des Canuts, première révolte ouvrière qui a marqué la mémoire de Proudhon et de Marx, c'est aussi le berceau de l'architecte et urbaniste Tony Garnier qui va dessiner, à la demande du maire de Lyon, les plans de la « cité industrielle » qui inspirera des générations d'urbanistes et d'architectes. Et puis Lyon est connue comme capitale de la gastronomie, c'est l'un des hauts lieux de l'histoire de la révolution française, mais aussi de l'église catholique gallicane (le cardinal de Lyon a le titre de Primat des Gaules) ce qui a donné lieu à la fête du 8 décembre prétendument en souvenir de la Vierge Marie qui aurait sauvé la ville de la peste en 1643, devenue la fête des Lumières, et de la résistance pendant la 2<sup>de</sup> guerre mondiale. Enfin Lyon est la ville de naissance de la marionnette la plus fameuse, connue dans le monde entier : Guignol. Pour faire court, on pourrait dire, si les Lyonnais avaient assez d'humour pour l'accepter, que Lyon est la capitale des capitales (des Gaules, de la gastronomie, de la soie, de la marionnette, de la résistance etc)



Figure 1 : les toits du Vieux Lyon, quartier Renaissance de la ville



Figure 2 : la montée du Gourguillon, une rue mythique du Vieux Lyon

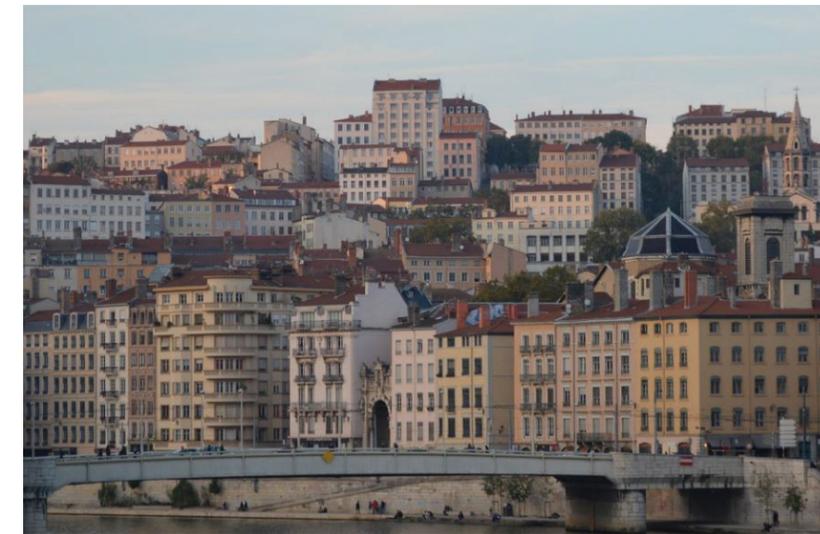


Figure 3 : la colline de la Croix-Rousse, le quartier des Canuts

Parmi les traits principaux de cette riche histoire patrimoniale, il faut retenir ce que l'Unesco a souligné dans son dossier, une assez rare continuité historique sur près de 2 millénaires encore bien visible dans le patrimoine de la ville. Tout ce que je viens d'évoquer est présent, d'une manière ou d'une autre, dans le site Unesco. Le site retenu par l'Unesco en 1998 couvre 478 hectares, soit environ 10 % de la superficie de la ville, représentant la quasi-totalité des édifices antiques, médiévaux et Renaissance, plus le quartier de la Croix Rousse qui abritait les ateliers de tissage des Canuts, auxquels il faut ajouter les rues haussmanniennes du centre ville et une zone dite tampon qui ouvre la zone Unesco sur la ville contemporaine.



Figure 4 : Guignol (avec le baton) et Gnafron



Figure 6 : le périmètre Unesco, au centre la Saône et le Rhône

### • Maquette numérique



- ❖ Données de la Métropole de Lyon
- ❖ Nuages de points et texture
- ❖ Navigation spatiale et temporelle

Figure 7 : la maquette numérique, base de la maquette Fab-Pat

Le projet Fab-Pat a pour origine le souci du responsable du service Mission site historique de la ville de Lyon de rapprocher les habitants et usagers lyonnais de la gestion du site Unesco. Il va mettre autour de la table des universitaires venant des sciences sociales, de l'architecture et des sciences informatiques, ainsi que des responsables de services municipaux pour construire son projet.

Complémentaire aux préoccupations de certains acteurs de terrains traditionnellement attachés au respect de la chaîne patrimoniale allant de la reconnaissance experte à la valorisation par les acteurs du tourisme ou de l'action patrimoniale, le projet entend s'inscrire dans les recommandations de l'UNESCO relatives aux Paysages Urbains Historiques de 2011. Celles-ci prônent de gommer la segmentation entre le patrimoine culturel, naturel et immatériel, tout en préconisant l'intégration des changements urbains et une conception plus démocratique du patrimoine (Reconnecting the city – The historic urban landscape approach and the future of urban heritage – Wiley Blackwell 2015).

Plusieurs points sont mis en exergue dès les premières réunions: un déficit de travail de connaissance a suivi l'inscription du site, et en particulier une difficulté à faire se rejoindre les savoirs académiques, les savoirs experts des professionnels du patrimoine et de la gestion des lieux qui gardent le nez sur le court-terme politique, et les savoirs habitants trop souvent négligés par les précédents. D'une part il n'y a pas vraiment de démarche partagée, d'autre part la définition même du patrimoine, progressivement délaissée par l'Etat depuis les années 2000, devient un vrai problème de politique publique pour les collectivités qui ont en charge la gestion du territoire.

Des premiers échanges il est apparu qu'une solution pouvait être la création d'un Atlas numérique. Il est envisagé comme évolutif puisque destiné à s'enrichir continuellement, collaboratif – c'est à dire partagé avec les institutions détentrices de connaissances sur le patrimoine

lyonnais, et participatif c'est-à-dire partageable avec les usagers qui pourront apporter leurs propres connaissances. Cette dernière dimension est essentielle puisqu'il s'agit de se donner les moyens de promouvoir une co-construction de représentations de ce qui fait patrimoine dans le périmètre du site historique. L'enjeu est de se doter d'un outil conceptuel et opérationnel de la fabrique même de ce qui fait patrimoine. L'idée est émise de créer un outil qui pourrait être développé dans le cadre du centre d'interprétation mis en œuvre par le musée historique de Lyon, idée qui ne sera pas prolongée. Plusieurs problèmes émergent alors : comment prendre en compte l'hétérogénéité des données ? Quels modèles (politiques, sociaux, informatiques) permettent de les qualifier en partant de leur origine, de leur typologie (source écrite ou orale, image ou écrit...), et la nature des objets représentés (bâtiment, paysages, PCI, etc) ? Faut-il, et comment, rendre compte des « ambiances urbaines » étroitement liées aux paysages urbains ? Quels devraient être les modes de représentation et de visualisation des données, l'objectif étant d'aboutir à une représentation 3D annotable et évolutive ? Comment la rendre interoperable avec d'autres dispositifs afin d'éviter sa marginalisation rapide ?

### La mise en œuvre du projet

### Le dispositif de travail retenu est le suivant

- Un post doc sur l'année 2017, qui sera confiée à l'anthropologue Manon Istasse portant sur un état des lieux et de la réflexion sur la démocratie patrimoniale, plus précisément sur la participation citoyenne à la patrimonialisation via le numérique (il s'avèrera que Manon Istasse prendra très vite une place plus importante, travaillant étroitement avec le doctorant en informatique comme nous le verrons plus loin)
- Une thèse en informatique, engagée fin 2016 toujours en cours, de Vincent Jaillot destinée à la production d'un prototype de la maquette
- Un mémoire de master de Benjamin Sorel, également en 2017, portant sur un Inventaire de projets de valorisation du patrimoine par le numérique à travers la géolocalisation
- Un mémoire de master de Chloé Blanchon sur les dispositifs de médiation existants dans des sites comparables en 2018
- En cours deux masters faisant le point sur les actions participatives à la patrimonialisation dans la ville de Lyon, en liaison avec des étudiants américains de Rochester (Massachusetts)
- Deux ateliers se sont tenus en 2017 avec des associations lyonnaises et une présentation d'une expérience québécoise
- Un test de démonstration à l'occasion des Journées du patrimoine 2017

### Quelques expériences proches ( ppt 22-06)

1) Citizen heritage (Melbourne). Lancement novembre 2016. N'importe qui peut s'inscrire pour poster des commentaires. Comment les techniques numériques permettent au citoyen de s'approprier un lieu.

2) History pin. Sur le monde entier. Institution et personnes privées. 87 000 contributeurs à ce jour. Objet : chacun peut documenter le lieu où il habite. On peut aussi visiter les collections des institutions ou des individus. Possibilité d'ajouter un parcours. Commentaire etc. si on est inscrit. Possibilité de protéger ses images, de taguer. Possibilité de *Google street view*..

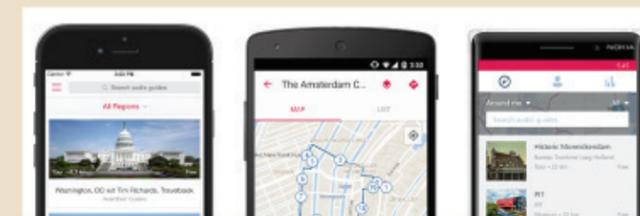
3) Visite virtuelle 360° x 2 de la chapelle du roi à Versailles (2010). La visite virtuelle permettrait plus de détail que le 3D. Hot spot présentant des œuvres de la chapelle. Visite virtuelle 3D : Avignon 3D.(2015). Issu de nombreuses recherches sur le pont d'Avignon. Permet de montrer des choses disparues ; 4 points de vue géolocalisés, nombreux spots : vidéos, bandes sonores, textes, musique ; jeux. Carte permettant de choisir son point de vue, Immersion active ou gyroscopique. Pas de déambulation, mais des points de visualisation fixes. Page Facebook, Twitter ou Google ; proposition que les utilisateurs ajoutent des photos géolocalisées sur Google earth.

4) Visites géolocalisées participatives OHAHCHECK! partenariat avec les Villes d'art et d'histoire. On peut enrichir la base, réseau social autour d'un patrimoine qui a été checké. Appli interactive ; reconnaissance d'images ; chacun peut intégrer les photos dans sa galerie d'images ; vérification par les services de la ville quand la photo est versée sur l'application ; possibilité de discussion entre utilisateurs qui ont déjà checké ; Face Book, Twitter, Flickr...

5) Plateforme d'audioguides participatifs et collaboratifs Izy travel Existe sur Lyon et dans de nombreuses villes françaises et mondiales. Visites géolocalisées ...

### Description:

- Plateforme hébergeant des audioguides proposant des visites guidées de villes et de musées provenant de participation et collaboration d'acteurs extérieur. Les audioguides sont gratuits ou payants.
- L'application propose des visites « Quêtes » proposant des énigmes géolocalisées permettant d'avancer dans le parcours.
- Application permettant une géolocalisation de l'utilisateur et un enclenchement automatique des commentaires audio géolocalisés.
- La création de visite est uniquement disponible sur internet mais est ensuite disponible sur l'application.
- Les visites guidées sont proposées à tous mais elles peuvent être disponibles uniquement pour des utilisateurs ayant le code de la visite.



**Contenus:**

**Visites guidées sur Lyon:**

- Description rapide de la visite,
- Enregistrements audio, Itinéraires de visites, Centres d'intérêts géolocalisés et numérotés
- Indique les langues disponibles pour chaque visite
- Les visites guidées sont classées selon le type de transport (pieds, vélos, voitures, ...)
- Propose des liens extérieurs vers d'autres visites virtuelles, des sites internet, des pages Facebook, ....



Type de sources:

- . Plan interactif
- . Photographies
- . Commentaires audio
- . Textes

-> Les guides sont proposés par: Institutions, associations, partenaires privés, projets artistiques, professionnelles de voyage, étudiants, utilisateur lambda). L'origine de la source est fournis pour chaque audioguide.

**Navigation:**

- Les audioguides sont classés par villes
- La navigation se fait via un module de recherche
- Il existe deux types de visites: visite guidée de la ville, musée.
- Les derniers commentaires audio sont exposés



**Aspects participatifs:**

L'application peut être notée et commentée

Chaque visite peut être commentée, notée et partagée par les utilisateurs (ceux-ci doivent au préalable se connecter).

La création d'audioguide est disponible pour n'importe quel utilisateur enregistré sur le site. Elle sépare les acteurs selon particuliers ou professionnels et propose d'avantage d'informations pour les professionnels que pour les particuliers.

L'utilisateur doit suivre processus de fabrication de visite indiqué par la plateforme.

Les utilisateurs ayant créé leur audioguide peuvent à tout moment le modifier, ajouter ou supprimer le contenu. Ils disposent de l'intégralité des droits des contenus qu'il fournit.

Seul IziTravel peut modérer les contenus en les bloquant ou en recommandant une modification.

Figures 8 à 12 : capture d'écran du site Izi Travel

6) Plateforme Web-Documentaire participative du site de Montluc

## Rencontres avec les acteurs associatifs du patrimoine

- Lyon en 1700 : qui a un projet de maquette 3D numérique de Lyon, entre la place des Terreaux et la place Bellecour, au premier janvier 1700
- Renaissance du Vieux Lyon qui est l'association historique qui a contribué au classement du Vieux Lyon
- Les Madones de Lyon qui recense et organise des visites des statues de la Madone
- Sites et Cités qui a créé une carte interactive du patrimoine de la rive gauche de la ville de Lyon
- Collectif Space Opéra qui crée des narrations sonores disponibles via des applications audio guidés extérieurs et édition de cartes des narrations
- Etc.

Les intérêts pour le projet : renforcer la visibilité des actions de chaque association, mais globalement faible intérêt pour une démarche qui apparait surtout politique et institutionnelle ; les plupart des personnes voient leurs actions comme des activités de loisirs et ne comptent pas s'investir au delà du loisir. En revanche l'intérêt pour les dispositifs numériques est réel

## La création d'un dispositif numérique original : le DHAL<sup>3</sup>

Afin de mettre à la disposition des nombreux acteurs et usagers du patrimoine lyonnais un outil efficace, qui soit à la fois « évolutif, participatif et collaboratif », une collaboration étroite s'est engagée, entre le doctorant en informatique Vincent Jaillot et l'anthropologue post-doctorante Manon Istasse<sup>4</sup>. Un dispositif numérique original a ainsi été créé, le Digital urban Heritage Dispositives AnaLysis (ou DHAL) qui devrait faire l'objet d'une publication prochaine.

La première originalité du dispositif est la pluridisciplinarité qui a présidé à sa conception. Certains indicateurs utilisés pour produire le DHAL proviennent des sciences sociales, par exemple les usages et les opinions des utilisateurs potentiels face au numérique, d'autres des sciences informatiques comme l'analyse des contenus de dispositifs numériques<sup>5</sup> existants, les modes de représentation du patrimoine ou les types de navigation dans les sites..

<sup>3</sup> Ce dispositif fait l'objet d'un article en cours de soumission : Vincent Jaillot, Manon Istasse, Sylvie Servigne, Gilles Gesquière, Michel Rautenberg, Isabelle Lefort Describing, Comparing and Analysing Digital Urban Heritage Dispositives: A Methodological Tool Designed with a Multidisciplinary Approach. De ce fait, nous ne donnerons ici que des éléments très généraux du DHAL

<sup>4</sup> Le projet est placé sous la responsabilité scientifique de la géographe Isabelle Lefort, qui codirige également avec les informaticiens Gilles Gesquière et Sylvie Servigne la thèse de Vincent Jaillot ; le post doctorat de Manon Istasse étant placé sous la responsabilité du sociologue et anthropologue Michel Rautenberg

<sup>5</sup> Plutôt que le terme de « site », nous utiliserons plutôt l'expression plus large de « dispositifs nu-

Toute une série d'analyses ont été faites croisant des dispositifs proches existants avec des données issues du terrain lyonnais. Je n'y insisterai pas ici. Je ne retiendrai que les points les plus généraux qui concernent la participation des usagers.

On remarque qu'à l'usage, plusieurs des dispositifs numériques ont beaucoup bougé au gré de l'avancée des projets : les objectifs de départ peuvent changer, de nouveaux objectifs apparaissent qui n'étaient pas prévus. Par exemple les objectifs affichés de constituer des collections rigoureuses de lieux ou des objectifs clairement promotionnels sont détournés au profit d'un renforcement de la convivialité et des échanges sociaux. C'est ce que montre, parmi d'autres, le dispositif créé pour faire l'inventaire des monuments aux morts du Nord de la France. De manière assez générale, les dispositifs numériques dédiés principalement à collectionner les lieux se retrouvent souvent être des dispositifs participatifs sur lesquels les internautes échangent, discutent, se mobilisent, lancent des controverses. Sans disparaître, la fonction d'inventaire, souvent présentée comme scientifique, se trouve débordée par des fonctions plus sociétales et culturelles. Et les dispositifs qui ne deviennent pas plus participatifs invitent très souvent à utiliser d'autres formes de visites et de médiation, externalisant, si on peut dire, la participation hors du monde numérique pour la renvoyer aux pratiques. En fait, les dispositifs numériques offrent souvent plus d'opportunités que celles affichées du fait de l'utilisation qu'en font les usagers, ou bien ils sont utilisés pour autre chose que prévu. Les fonctions participatives semblent aller avec des dispositifs proposant des formes moins institutionnelles de patrimoine, que ce soit lié ou non au désir des participants d'ouvrir le champ du patrimoine hors des conceptions institutionnelles. De manière générale, les usagers ne créent pas eux-mêmes des dispositifs numériques nouveaux, mais participent à l'enrichissement des dispositifs existants. Dans l'ensemble des cas étudiés, ils ne sont jamais intervenus directement dans leur conception, même si leur avis peut être sollicité au moment de leur création en les évaluant ou pour proposer des améliorations pour de nouvelles versions.

## Conclusion

L'expérience de Fab-Pat, encore en cours, nous montre que si les sites et dispositifs numériques sur le patrimoine urbain sont créés très généralement pas des institutions culturelles, publiques ou privées, avec la collaboration de professionnels du numérique ou d'universitaires, ils peuvent se trouver assez profondément transformés dès lors qu'ils sont proposés à l'utilisation des usagers. Mais quelle est la motivation des participants ? Dans son rapport, Manon Istasse insiste sur la recherche de « loisirs sérieux »<sup>6</sup> qui motive nombre d'internautes. Certes on s'amuse, on se distrait, mais on passe aussi du bon temps en se sentant utile à quelque chose et en s'instruisant. Pratiquer un loisir utile et intelligent : c'est la motivation première de ces participants aux dispositifs numériques du patrimoine urbain. Une enquête rapide faite auprès des publics des Journées du patrimoine de septembre 2017 pendant lesquels une présentation

mériques » qui comprend aussi bien des sites Internet/applications/pages ou groupes Facebook/... que les différents acteurs humains et non humains qui sont impliqués.

6 Notion reprise au sociologue Robert Stebbins

sommaire de Fab-Pat avait pu être exposée vient le confirmer : ce qui est attendu, c'est que le dispositif soit ludique, qu'il aide à se repérer dans l'espace, à se déplacer dans le temps et dans les documents ; parmi les répondants, 34 % des gens se définissaient comme « passionnés » et 33 % comme simples « habitants »

Cette motivation vient recouper les trois logiques qui président à ce régime de loisir patrimonial identifiées dans le rapport Patermondi déjà évoqué : le commentaire, le phantasme de la collection et le désir de participation via le crowdsourcing. (*Arnaud Druelle, Vincent Puig, Evelynne Broudoux in Gravari Barbas, dir, 2014*). En d'autres termes, le patrimoine n'est plus avant tout considéré comme une donnée instituée qui fait référence dans la mémoire collective. Avec son entrée dans le numérique il est plus encore discuté, objet d'appropriations différenciées, contesté, commenté en direct, partagé. La participation fait souvent déborder les dispositifs numériques de leur cadre initial et transforme les objectifs affichés. Ceci n'est pas contradictoire avec le second point, la logique de la collection qui continue, comme depuis les origines révolutionnaires du patrimoine culturel, de le caractériser ; mais la collection devient hobby personnel, elle confère à son détenteur un rôle de spécialiste qui le qualifie dans l'espace social numérique ; enfin le partage de connaissance, de commentaires, d'avis et d'émotions appelle naturellement la participation des usagers à sa définition, mais aussi à sa préservation, à sa sauvegarde dans le « vrai monde ». Car l'heure n'est pas (ou ne sera jamais) à une stricte définition numérique du patrimoine. Derrière toute pratique patrimoniale il y a un souci de sauvegarde, un projet de préserver ce qui nous importe pour le monde à venir, voire de rechercher dans le passé des ressources pour l'avenir.

C'est dans cette perspective qu'on peut considérer que le patrimoine participe de notre imaginaire de la ville de demain. Ce que nous disent le projet Fab-Pat et la plupart des dispositifs numériques sur le patrimoine urbain, c'est que l'imagination patrimoniale résulte de l'hybridation des savoirs, entre la connaissance académique, les compétences plus techniques des professionnels et les expériences habitantes. On peut faire l'hypothèse – ou **émettre l'espoir** – que la ville patrimoniale de demain ne sera ni celle des monuments du 19<sup>ème</sup> siècle, ni celle des quartiers protégés de la fin du 20<sup>ème</sup> siècle, ni même la ville des communautés patrimoniales de l'Unesco des débuts du 21<sup>ème</sup> siècle, mais elle sera celle qu'imaginent les « amateurs interconnectés » férus de loisirs sérieux, c'est-à-dire une ville documentée, ludique, préservant la diversité des points de vue, sauvegardée par l'alliance de la vigilance citoyenne et des réglementations d'urbanisme.

## Références

Druelle, A., Puig, V., Broudoux, E., GT 6 : L'évaluation des nouvelles modalités et dispositifs de e-médiations des patrimoines in Gravari Barbas, M., dir, *Atelier de réflexion prospective : Nouveaux défis pour le patrimoine culturel. Rapport final*, FMSH, Ceité de l'architecture et du patrimoine, Cap Digital, Eirest, 2014, p 56-61

Istasse, M., *FAB-PAT : année 1, ou comment penser pratiquement et théoriquement la participation dans un projet pluridisciplinaire ?*, Centre Max Weber, Labex IMU, Université de Lyon, 2018, 195p

Rautenberg, M., and Rojon, S., Hedonistic Heritage. Digital culture and living environment. *Cultura*, vol 11, n°2, p 59-81

Rojon, S., La production numérique du patrimoine par des amateurs en réseaux. Le cas des pratiques d'exploration et d'exposition de friches industrielles. In Tornatore, JL., *Le patrimoine comme expérience. Implications anthropologiques* ; Paris, Editions de la Maison des Sciences de l'Homme, 2019, p 159-185