
Analyse sémio-communicationnelle des représentations du temps en milieu muséal ; le cas de l'HistoPad dispositif de réalité augmentée au musée de Falaise.

Pascal Bué

Laboratoire Gripic - EA 1498

Celsa – Paris Sorbonne

pascal.bue@hotmail.fr

MOTS-CLES :

Réalité augmentée – musée – analyse sémio-communicationnelle – régimes temporels – médiation – ostension de communication – médiation – dispositif muséal

RESUME :

Les dispositifs numériques font désormais partie de la palette du professionnel de la muséographie pour travailler les collections ou concevoir la médiation. La collection peut sous-tendre l'existence d'objets naturels ou artificiels, matériels ou non, empreintes du passé, et qui en sont la trace. Ils activent en tout cas « un régime de témoignage », preuve que ces objets attestent de la véracité historique des expôts. Mais ces dispositifs qui articulent différents régimes de temporalité, peuvent également donner à voir un lieu, et une collection qui n'existerait pas sans la médiation technologique appareillée qu'elle constitue, et dans laquelle l'histoire voit sa présence réactivée par le dispositif technique.

INTRODUCTION

Implanté au sud de Caen en Normandie, le château de Falaise, va être érigé au X^e siècle, après la victoire obtenue par Rollon le Viking sur le roi de France ; en acceptant de devenir chrétien, il négocie un large territoire au nord de la Seine au cœur duquel se trouve Falaise qui devient l'une des premières cités de Normandie. Lieu de pouvoir des nouveaux maîtres du pays, la ville est le lieu de naissance du plus célèbre d'entre eux, Guillaume le Conquérant, futur roi d'Angleterre.

Forteresse typiquement anglo-normande, il ne reste aujourd'hui que de faibles traces du donjon de Guillaume. Soutenu par le ministère de la Culture et commandité par la ville de Falaise, le projet de réhabilitation a duré dix ans. L'état général du bâti appelle une restauration dont l'objet est de redonner au monument sa lisibilité, ceci afin de rétablir les fonctions d'origine des donjons et permettre aux visiteurs de mieux comprendre les lieux. Le programme est ambitieux, car il doit contribuer à faire connaître au grand public les donjons d'un château souvent méconnu qui demeure cependant l'un des rares vestiges en France de l'architecture anglo-normande. Conformément à la charte de Venise de 1965 —

particulièrement les articles 9, 10 et 11¹—, les interventions de l'architecte destinées à remplacer les parties manquantes mettent en œuvre des techniques et des matériaux modernes. Privilégiant la dimension architecturale et monumentale, il s'agit avant tout d'éviter au public de faire la confusion entre architecture ancienne et restauration. La réalisation des travaux se fait en plusieurs étapes, et se termine par la création audacieuse de l'avant-corps qui évoque la construction médiévale du dispositif de défense, avec des matériaux contemporains. La scénographie est quant à elle minimaliste et se focalise sur l'intérêt architectural de la bâtisse. Le château-musée de Falaise se trouve ainsi vidé de tout expôt. Il y a trois ans, la direction du musée et la ville décident de travailler à une nouvelle scénographie qui privilégierai résolument un dispositif numérique. Le choix se porte alors sur la proposition d'une tablette numérique et d'un dispositif de réalité augmentée : l'HistoPad.



Figure 1: le château de Falaise et son avant-corps

L'HistoPad est un dispositif numérique qui se compose d'une tablette digitale permettant de prendre le contrôle de la visite *« de façon interactive, ludique, et personnalisée. Le visiteur peut interagir avec les collections exposées et les salles parcourues. En orientant l'écran dans toutes les directions, la tablette permet d'explorer un lieu reconstitué à une époque donnée grâce à la Réalité Augmentée. [...] L'HistoPad permet ainsi de rendre visible l'invisible, et d'animer les objets exposés »*, comme le rappellent ses concepteurs².

Le terme de « réalité augmentée », *« apparu en référence à celui de « réalité virtuelle », est de plus en plus remis en question »*³. Cognitivement et dans les faits, ce n'est pas la « réalité » qui est augmentée mais notre propre perception. Elle concerne donc nos qualités proprioceptives. Dès lors elle peut augmenter n'importe lequel de nos cinq sens, même si elle peut faire usage d'objets virtuels. *« La réalité augmentée (RA) est une variante des environnements virtuels (EV), ou réalité virtuelle (RV) comme elle est communément appelée. [Elle] permet à l'utilisateur de voir le monde réel, avec des objets virtuels superposés sur ou qui composent avec le monde réel. Par conséquent, la réalité augmentée se superpose à la*

1 http://www.icomos.org/charters/venice_f.pdf

2 <http://www.normandyproductions.com/>

3 Association de promotion de la réalité augmentée, RA Pro <http://www.augmented-reality.fr/cest-quoi-la-realite-augmentee/>

réalité, mais ne la remplace pas. »⁴. Ainsi elle se place sur un continuum entre environnement réel et environnement virtuel.



Figure 2: le continuum de Milgram et Kishino

L'usage d'un dispositif comme celui de la réalité augmentée relève de la communication médiatisée, c'est-à-dire d'« *une production de représentations, incarnées dans des textes, eux-mêmes configurés dans leurs propriétés formelles par les traits de leur support médiatique* » (Jeanneret, 2006 : 166). Il nécessite de la part du visiteur un apprentissage et une adaptation au dispositif dans lequel il se trouve « configuré », permettant de faire se succéder trois figures du visiteur — un visiteur/touriste, un visiteur/voyageur et un visiteur/invité/commensal — tandis que de son côté, le guide se mue en hôte/accueillant, au cours d'une visite où s'alternent deux régimes temporels : un temps historicisé et un temps comme ambiance. L'articulation de ces deux temporalités donne vie à une collection présente dans la représentation numérique mais absente dans la rénovation, et donne au final naissance à un régime de présence de l'Histoire.

Le cadre théorique dans lequel s'appuie cette analyse s'inspire de la « pensée de l'écran » (Christin, 1995) et est pleinement inscrit dans l'analyse des écrits d'écran (Souchier, 1996). La méthodologie sémio-communicationnelle et ethno-sémiotique permet de décrire les situations créées par l'interface du dispositif, d'appréhender des conditions d'utilisation, des imaginaires encapsulés dans le dispositif et la façon dont celui-ci configure l'utilisateur. Elles sont un ensemble de situations de communication idéales anticipées par l'organisme muséal qui offre une représentation (Marin, 1988) du château, une vision du médiéval dans laquelle la présence pléthorique d'objets signifie autant « virtuellement » la collection qu'une invitation pour le visiteur à vivre l'Histoire produite par le dispositif numérique. Ce qu'il propose serait une « expérimentation » médiatique (Weissberg, 1999) de l'Histoire.

4 « Augmented Reality (AR) is a variation of Virtual Environments (VE), or Virtual Reality as it is more commonly called. VE technologies completely immerse a user inside a synthetic environment. While immersed, the user cannot see the real world around him. In contrast, AR allows the user to see the real world, with virtual objects superimposed upon or composited with the real world. Therefore, AR supplements reality, rather than completely replacing it. Ideally, it would appear to the user that the virtual and real objects coexisted in the same space [...] ». Ronald Azuma, in *Presence : Teleoperators and Virtual Environments*. Août 1997, pp 355-385. C'est nous qui traduisons.

1 LE TEMPS HISTORICISE : EVENEMENTIALITE ET MONUMENTALITE

1.1 La visite comme événement

La visite commence dans l'espace accueil du château, espace qui fait cohabiter trois lieux en même temps : l'espace de vente de tickets pour la visite, l'espace de vente d'objets souvenirs et la cuisine — rendue visible par la réalité augmentée — et par laquelle commence la visite. La prise en main de la tablette se fait donc dès l'accueil, un guide étant chargé des premières explications de manipulation de l'outil. Son rôle est d'inciter et de former le visiteur à l'utilisation de la tablette numérique. Il invite le visiteur à repérer la cible au centre de l'écran. Celui-ci doit viser des médaillons appelés « les portes du temps », inscrits sur des pupitres. Chaque espace visitable du château contient une porte du temps. Le visiteur repère le médaillon à l'aide de la caméra de la tablette, une barre de chargement en jaune lui signifiant qu'il est en train de franchir un espace-temps. Au bout du processus de chargement, le visiteur découvre la pièce telle qu'elle était supposée être au Moyen-Âge. Il peut dès lors se déplacer et visualiser cet espace dans toutes les directions possibles. Une fois sa visite terminée, il lui suffit d'appuyer sur la cible blanche située en haut à gauche de l'écran pour faire redémarrer la caméra avant de changer de pièce et répéter l'opération. Cette entrée en matière, prélude d'une visite manifestement didactique et heuristique, est aussi le moment où le visiteur rencontre l'organisme muséal et perçoit son « *ostension d'une intention communicationnelle lisible* »⁵ (Jeanneret, 2008 : 61). Le château-musée de Falaise est porteur d'une intention de communication et de représentations de ce que doivent être et la communication, et le visiteur dans le programme de visite tel qu'il est proposé. Aussi se trouve-t-il en situation d'apprenant, phase durant laquelle toute son attention doit être tournée vers le dispositif numérique. La phase d'apprentissage ne se termine pas une fois les explications délivrées par le guide, un totem prend le relai des explications orales et appelle le visiteur à expérimenter par lui-même le dispositif. Cette phase d'apprentissage remplit plusieurs fonctions :

- elle rassure le visiteur qui ne serait pas familier des outils numériques, elle permet une prise en main de la tablette facilitée par la médiation technique du guide et du panneau ;
- elle fait prendre conscience au visiteur qu'il va changer d'espace et de temps par « la magie » de l'appareillage technologique, et qu'il alternera des périodes avec et sans la tablette, marquant déjà là les différentes dimensions temporelles et spatiales dans lesquelles il se trouvera engagé ;
- elle transforme le guide en hôte/accueillant dans une demeure moyenâgeuse, et amorce les mutations d'un visiteur qui se trouvera tour à tour configuré en visiteur/touriste, visiteur/voyageur et en visiteur/invité/commensal.

5 Jeanneret Yves. (2008). *Penser la trivialité- volume 1 la vie triviale des êtres culturels*, Paris : Lavoisier.



Figure 3: une ostension d'une intention communicationnelle lisible



Figure 4: et une invitation à expérimenter le dispositif

1.1.1 Rôle des médaillons : l'imaginaire du voyage dans le temps

Dans chacun des espaces visitables, une « porte du temps » différente attend le visiteur. C'est par le passage de la première porte du temps et à la lecture du tout premier médaillon, que le visiteur fait véritablement l'expérience de la réalité augmentée et de son tout premier voyage à travers le temps et l'espace. Le voyage débute par la lecture d'une inscription en latin sur le médaillon de la porte du temps : *porta temporis in castello falesiensi Guillelmi Conquescoius Aula* (Porte du temps au château de Falaise Guillaume le Conquérant Aula). Ce passage d'un espace et d'une temporalité à l'autre, consacre une figure du visiteur qui n'était jusque-là encore que touriste, en le commutant en voyageur spatio-temporel. Par ailleurs elle l'engage dans un rituel entre les deux temporalités puisque cette opération devra se répéter dans chaque espace du château, lui faisant alterner les moments comme visiteur/touriste dans l'espace architectural rénové et visiteur/voyageur spatio-temporel à chaque franchissement de porte.

C'est là le premier événement, qui débute la visite avec les explications du guide le commutant de guide à hôte ; l'événement se trouve à chaque fois renouvelé dans le rituel du passage temporel et la commutation d'une figure du visiteur à l'autre en aboutissant à la visite de la pièce en réalité augmentée une fois la porte du temps franchie. Il est aussi le passage de l'architecture du lieu rénové, au lieu historicisé par la représentation numérique. L'événement présentifie l'ubiquité du visiteur qui peut ainsi arpenter deux lieux et deux temporalités synchroniquement : un lieu du temps présent où son corps physique, situé dans l'architecture rénovée est sollicité par la manipulation de l'outil numérique et l'attention que nécessite l'appréhension de l'architecture rénovée, et un lieu représenté numériquement où son attention est immergée dans l'espace médiéval. L'événement est par là-même présentifié. Par la médiation technique du dispositif — l'alternance avec et sans réalité augmentée — entre continuité et discontinuité, se situe l'événement qui devient une forme d'expérience esthétique. Le château qui alterne lui aussi les deux temporalités différentes, est à son tour *événementialisé* et *monumentalisé* car à la fois ouvrage rénové, ouvrage caractéristique d'une architecture médiévale et lieu de mémoire, traces, réactivé par la médiation numérique.



Figure 5: porte du temps; porta temporis in castello falesiensis Guillelmi Conquescoius Aula

2 LE TEMPS HISTORICISÉ : LE TEMPS COMME AMBIANCE

Il semble, concernant le cas particulier du château-musée de Falaise, que l'ambiance, en tant que milieu qui environne et conditionne le parcours du visiteur soit nécessairement à l'articulation d'une expérience architecturale dans le temps présent (l'actuel) et d'une expérience architecturale et muséale numérique (le virtuel). L'articulation de ces deux expériences est l'expérience de réalité augmentée elle-même. En effet, puisque celle-ci concerne bien l'augmentation de nos qualités proprioceptives, et particulièrement la vue, il n'échappe pas au visiteur qu'il est confronté à la fois à un espace vide quand il s'agit de la rénovation dans laquelle il se promène, et à un espace plein quand l'image augmentée se superpose à l'espace réel. Ainsi le musée vidé et sans expôt ne peut offrir qu'une visite de son architecture rénovée, une « visite de murs », hors la tablette. Prenons deux exemples. La Aula est « l'espace public » du château, lieu de vie où le Duc de Normandie siège pendant les assemblées, assure les jugements, reçoit les solliciteurs, règle les conflits. Espace de réception festif et animé lors de fêtes et de banquets, la Aula est la plus grande salle du château située dans le donjon principal. Par conséquent, on imagine sans mal un espace socialement animé et dans lequel on trouverait pléthore d'objets. Dans la rénovation, l'espace est quasiment vide privilégiant la dimension monumentale fidèle aux choix de réhabilitation et de la charte de Venise ; la scénographie, pour minimaliste qu'elle soit, se suffit d'un arbre généalogique représenté sur un mur et de trois pupitres, dont celui de la porte du temps. Mais une fois le voyage spatio-temporel accompli, le visiteur/voyageur est plongé dans la version médiévale de la Aula. La représentation médiévale tranche radicalement avec l'espace rénové. Si l'espace figuré est respecté dans sa dimension monumentale, il est très nettement enrichi. Le jeu des lumières et des couleurs frappe le regard quand les deux espaces, physique et numérique, se superposent, marquant là un véritable changement, un contraste syntagmatique, dans le sens où ces deux espaces s'opposent et se rapprochent en même temps, soumis au regard de l'usager de la réalité augmentée. Les couleurs froides et artificielles du musée se recouvrent des couleurs chaudes de la représentation numérique tandis que la lumière tamisée du médiéval accentue « l'historicisation » du temps. Puis, c'est la radicalité de l'aménagement de la pièce dans la réalité augmentée qui interpelle. Le mur qui supporte l'arbre généalogique est désormais drapé et formé de colonnades, alors que le mur de droite avec ses trois grandes ouvertures en arc donnant sur l'extérieur est décoré de grandes draperies disposées en plis harmonieux. La pièce quant à elle est meublée sobrement dans la lignée des pièces de réception des cours des châteaux ducaux : des bancs sont disposés contre chaque mur, invitant les spectateurs ou les habitués à la cour du Duc à s'asseoir, tandis que deux braseros au pied de l'estrade nous confortent dans l'idée que ce type de pièce avait besoin d'être perpétuellement chauffée. En se rapprochant des braseros avec la tablette, le visiteur peut même entendre le crépitement du feu. Le sol est en plancher bois alors qu'il est en verre et acier dans la rénovation. Le plafond lui répond avec les mêmes matériaux, solives et poutrelles sont apparentes quand il s'agit de poutrelles métalliques et de toiles dans la rénovation. Enfin, dans le fond de la pièce le trône ducal marque la présence de l'autorité gouvernementale du seigneur. D'une manière générale, on constate le souci du détail apporté à la réalisation de cette représentation du passé.



Figure 6: la Aula, un contraste syntagmatique

Cette analyse peut être faite pour n'importe quelle pièce du château. Par exemple, la salle des gardes, une des plus vides du château excepté un panneau explicatif sur l'un des murs et la porte du temps, renouvelle et accentue cette expérience. Le vide de la salle des gardes se commue en plein dans sa version moyenâgeuse. L'aménagement de la salle interpelle par son remplissage de meubles, d'objets, armes révélateurs de la période. Le médaillon de la porte du temps est lui-même remplacé par un seau rempli de flèches ou de traits d'arbalétriers. La lumière donne l'idée d'un éclairage indirect, comme celui que l'on aurait eu avec une bougie, tandis que le traitement de l'image numérique fait penser aux vieilles photos jaunies par le temps. Le visiteur aperçoit tour à tour en orientant la tablette, une table rustique en bois sur laquelle repose une épée, des pots en bois ou de terre cuite, une couche sommaire couverte d'une couverture grise qui semble faite d'une grosse toile de bure, une arbalète, une épée, trois pots de terre, un broc d'eau, un plateau avec des fruits et du pain, des boucliers normands, etc. Cette composition, réaliste, est à l'instar de la photographie chez Barthes un « ça-a-été » (Barthes, 1980 : 120), car pour le visiteur « *il y a double position conjointe : de réalité et de passé* »⁶ que propose l'image numérique. C'est une composition globale qui s'offre au regard d'un visiteur plongé en plein XII^e et XIII^e siècle.



Figure 7: la salle des gardes, une composition globale du XIII^e siècle

2.1 Une collection simulée

6 Roland Barthes, *La chambre claire. Note sur la photographie*, Gallimard, Le Seuil 1980.

Cette profusion d'objets, ce souci du détail donne au temps de la réalité augmentée une valeur historique. Ils sont « la collection » du château-musée rendue présente dans la réalité augmentée. Si la collection est étymologiquement l'action de choisir et de rassembler (du latin colligere), il s'agit là d'une collection non fondée sur la possession. Nous n'avons pas simplement affaire à une accumulation d'objets représentés numériquement puisque dans cette expérience muséale de réalité augmentée, chaque objet a été choisi par un comité scientifique composé d'universitaires historiens médiévistes et archéologues, qui a validé chacun d'entre eux, du design à sa disposition dans la représentation afin d'en garantir la véracité scientifique et historique. C'est de la sorte que la collection numérique donne de la valeur au temps qui devient « ambiance », qualité d'un milieu dans lequel chacun des objets joue son rôle en conférant à la représentation son régime d'historicité. De sorte que le temps, dans l'acception que lui donne l'historien François Hartog⁷ en parlant de régime d'historicité — c'est-à-dire une façon d'articuler le présent et le passé tout en mettant l'accent sur la présence de l'homme — est là aussi une expérience esthétique. Dans chacune des deux pièces brièvement décrites, le visiteur se sent accueilli comme s'il faisait partie de la scène. Par l'immersion, il se trouve ainsi commuté en visiteur/hôte du château troisième figure prescrite par le dispositif, lui donnant ainsi l'idée de participer à l'« Histoire » qui a lieu sous ses yeux. Il peut s'imaginer aisément invité du Duc de Normandie ou interpellant un garde dans son logis dans une expérience à la fois esthétique et historique qu'il appréhende et arpente en comparant les deux espaces, comme s'il jouait au jeu des sept erreurs.

3 L'HISTOIRE COMME PRÉSENCE

Temps événementialisé et temps comme ambiance plongent le visiteur au cœur d'une expérience médiatique, à l'articulation entre le passé et le présent et construite par le dispositif muséal de réalité augmentée. Ce que vit le visiteur est une expérience de deux temps, dans la même simultanéité de temps, soit une expérience à la fois « duo-chronique » et isochronique.

Que je sois dans une pièce rénovée, au temps présent de la visite, ou dans la même pièce simulée, au temps de l'histoire, les deux espaces, dont l'un se superpose à l'autre, se laissent « vivre ». Ils sont l'un l'autre des espaces à parcourir. « *L'observateur transformé en voyageur est employé à fouiller dans la mémoire du lieu, dans le souvenir lointain [d'une autre civilisation], en se livrant à l'enchantement et au drame de son imagination* »⁸ (Parret, 2006 : 96). Rénovation et simulation se livrent au regard du visiteur stimulé par le dispositif

7 François Hartog, Régimes d'historicité, présentisme et expériences du temps, éditions du Seuil 2012.

« Formulée à partir de notre contemporain, l'hypothèse du régime d'historicité devrait permettre le déploiement d'un questionnement historique sur nos rapports au temps. Historien, en ce sens qu'il joue sur plusieurs temps, en instaurant un va-et-vient entre le présent et le passé ou, mieux, des passés, éventuellement très éloignés, tant dans le temps que dans l'espace. Ce mouvement est sa seule spécificité. Partant de diverses expériences du temps, le régime d'historicité voudrait un outil heuristique, aidant à mieux appréhender, non le temps, tous les temps ou le tout du temps, mais des moments de crise du temps, ici et là, quand viennent justement, à perdre de leur évidence les articulations du passé, du présent et du futur. » p38

8 Herman Parret *Épiphanies de la présence*, essais sémio-esthétiques, p. 96, Pulim, 2006.

numérique de réalité augmentée. Suscitant une excitation, de l'intérêt, du rejet, de la confiance ou du croire, mais l'une et l'autre provoquent chez lui une émotion, favorisée par son changement statutaire — de visiteur à touriste, puis à voyageur spatio-temporel et pour finir à invité — que provoque cette expérience sémio-esthétique. Elle convoque, comme le dit Herman Parret du paysage, un « ethos affectif ».

Cet ethos affectif se nourrit de l'alternance des situations entre le vide du monde « naturel » (qui est tout de même un monde culturel) de la pièce architecturale, au plein du monde simulé. Ce qui se joue entre vide et plein par contraste est la forme d'une présence nourrie par l'absence d'expôts ou d'une collection censée activer le régime de témoignage du monde de référence. Restaurer le château dans sa dimension architecturale et monumentale, comme le dit Jean Davallon de la création d'un monument historique, c'est créer « [...] dans le but de conserver présent le souvenir d'un événement, c'est construire un lien entre deux temps : le présent de la création du monument et le temps futur de la réception, le temps des générations à venir. Cette création vise donc à étendre le présent dans le futur, à tenter d'éterniser ce présent. Le présent de la création (le présent originaire) s'inscrit, s'installe dans le présent de la réception ; il l'habite »⁹ (Davallon, 2006 : 81). Or le château-musée dans son choix de rénovation et l'absence de collection est volontairement réifié dans une dimension monumentale qui tend à fixer la rénovation dans une « actualité », un présent où l'histoire semble rendue discrète par ce « palimpseste architectural ». Si le présent semble bien s'étendre dans le futur, l'Histoire, elle, semble s'arrêter avec la rénovation. L'absence, comme le rappelle Herman Parret, « ne peut être vue que comme une présence absente, une modification d'une présentation ou d'une présentification »¹⁰. La rénovation, dans la charte de Venise, accentue l'éloignement de l'objet perçu. Elle neutralise l'Histoire. Son absence justifie ainsi une technologie comme la réalité augmentée qui devient seule à pouvoir garder présent le passé, ajustant ensemble les deux temporalités par la mise en scène du voyage spatio-temporel et de la représentation de l'Histoire. Ainsi la réalité augmentée active-t-elle deux modes de présence, celui d'un visiteur qui par son corps physique se déplace dans le château, active le dispositif et fait vivre le monument dans le temps présent, et celui d'un invité qui, découvrant la représentation historique du lieu par l'immersion dans l'écran fait exister l'ambiance, les objets etc ... rendant effective la présence de l'Histoire.

9 Jean Davallon Le don du patrimoine, une approche communicationnelle de la patrimonialisation, p. 81, Hermès Lavoisier, 2006.

10 Herman Parret Ibid, p. 16.



Figure 8: de la collection simulée à la présence de l'histoire

CONCLUSION

Une fois la phase didactique passée, le visiteur pris en charge par le dispositif alterne des figures de voyageur spatio-temporel et d'invité sur un mode de communication entre continuité et discontinuité. Ces différentes figures font exister le château-musée dans sa dimension monumentale quand le visiteur parcourt l'espace muséal rénové, puis dans sa dimension historique quand il parcourt l'espace dans la représentation en réalité augmentée. On passe ainsi d'une dimension temporelle et spatiale sous le mode de l'actuel, à une dimension temporelle où la présence épiphannique de l'Histoire doit sa manifestation au monde, au virtuel de la réalité augmentée. Cette articulation quasi deleuzienne de l'actuel et du virtuel (du latin *virtus*, vertu, force, puissance : « Qui n'est tel qu'en puissance, qui est à l'état de simple possibilité ») en creux du dispositif de réalité augmentée est spécifique au château-musée de Falaise puisqu'elle repose sur un espace muséal vide qui doit légitimer son existence au-delà de la rénovation et la préservation d'un bâti architectural. L'Histoire, supportée par la collection virtuelle représentée dans la réalité augmentée, semble « tordre » les définitions d'un virtuel en attente de son actualisation. Si par principe l'Histoire est aussi ce qui a déjà eu lieu, la rénovation telle qu'elle s'applique au singulier cas falaisien, fait exister l'Histoire sans qu'elle se manifeste. C'est l'Histoire elle-même qui serait pour lors virtuelle car effacée partiellement par la rénovation. Étonnamment, c'est dans un contexte d'interaction entre humain et système informatique — le visiteur et le dispositif de réalité augmentée qui lui, relève de la dialectique du virtuel et de l'actuel — qu'elle se trouve d'une part réactualisée et surtout qu'elle se met à être. L'Histoire au château-musée de Falaise nous apparaît au travers d'un outillage numérique. Elle ne peut dès lors pas être abordée, dans ce cas précis, uniquement à l'aune d'une critique qui ne la supposerait qu'artefactuelle, mais sous l'angle par

lequel elle nous apparaît en tant qu'« être ». La question que nous pose de fait ce dispositif numérique est « à quel « être-histoire » » avons-nous à faire ? Peut-être est-ce au regard de l'ontophanie (Vial, 2013) de l'Histoire simulée au travers d'un écran de réalité augmentée qu'il conviendrait prolonger cette étude.

BIBLIOGRAPHIE

Barthes Roland (1980), *La chambre claire. Note sur la photographie*, Les cahiers du cinéma, Gallimard Le Seuil.

Boutaud JJ., Berthelot-Guiet K. (2013), *La vie des signes au sein de la communication : vers une sémiotique communicationnelle*, Revue française des sciences de l'information et de la communication.

Christin Anne Marie (1995), *L'image écrite ou la déraison graphique*, Flammarion.

Davallon Jean (1999), *L'exposition à l'œuvre : stratégies de communication et médiation symbolique*, L'Harmattan, Paris.

Davallon Jean (2008), *Le don du patrimoine, une approche communicationnelle de la patrimonialisation*, Hermès Lavoisier.

Eco Umberto (1995), *Lector in fabula*, Grasset.

Hartog François (2012), *Régimes d'historicité, présentisme et expériences du temps*, éditions du Seuil.

Herman Parret (2006), *Épiphanies de la présence, essais sémio-esthétiques*, Pulim.

Hennion Antoine (1993), *La passion musicale, une sociologie de la médiation*, Édition Métailié.

Jeanneret Yves (2008), *Penser la trivialité Volume 1, la vie triviale des êtres culturels*, Hermès Lavoisier.

Lévy Pierre (1995), *Sur les chemins du virtuel*, Paris, La Découverte.

Marin Louis. (1978), *Représentation et simulacre*, In : Critique, n°373-374, Tiré à part, Revue générale des publications françaises et étrangère.

Souchier E., Jeanneret Y., Le Marec J. (dir.). (2003), In *Lire, écrire, récrire*, Paris : Bibliothèque publique d'information.

Souchier Emmanuël (1996), *L'écrit d'écran, pratiques d'écriture & informatique*, In: Communication et langages. N°107, 1er trimestre pp. 105-119.

Vial Stéphane (2013) , *L'être et l'écran*, Paris.

Weissberg Jean-Louis (1999/3), *Dispositifs de croyance*, In : Hermès, La Revue N° 25. pp. 169-178.