

Revue des Interactions Humaines Médiatisées

Journal of Human Mediated Interactions

Rédacteurs en chef : Sylvie Leleu-Merviel & Khaldoun Zreik

Vol 24 - N°2 / 2023



© europa, 2025

15, avenue de Ségur,
75007 Paris - France

<http://europa.org/RIHM> | <http://rihm.fr>

Contact | e-mail : rihm@europa.org

Revue des Interactions Humaines Médiatisées

Journal of Human Mediated Interactions

Rédacteurs en chef / *Editors in chief*

- Sylvie Leleu-Merviel, Université de Valenciennes et du Hainaut-Cambrésis, Laboratoire DeVisu
- Khaldoun Zreik, Université Paris 8, Laboratoire Paragraphe

Comité éditorial / *Editorial Board*

- Thierry Baccino (Université Paris8, LUTIN - UMS-CNRS 2809, France)
- Karine Berthelot-Guiet (CELSA- Paris-Sorbonne GRIPIC, France)
- Pierre Boulanger (University of Alberta, Advanced Man-Machine Interface Laboratory, Canada)
- Jean-Jacques Boutaud (Université de Dijon, CIMEOS, France)
- Aline Chevalier (Université Paris Ouest Nanterre La Défense, CLLE-LTC, France)
- Stéphane Caro, (IUT Bordeaux Montaigne, France)
- Yves Chevalier (Université de Bretagne Sud, CERSIC -ERELLIF, France)
- Didier Courbet (Université de la Méditerranée Aix-Marseille II, Mediasic, France)
- Viviane Couzinet (Université de Toulouse3, LERASS, France)
- Milad Doueïhi (Université de Laval - Chaire de recherche en Cultures numériques, Canada)
- Pierre Fastrez (Université Catholique de Louvain, GReMS, Belgique)
- Pascal Francq (Université Catholique de Louvain, ISU, Belgique)
- Bertrand Gervais (UQAM, Centre de Recherche sur le texte et l'imaginaire, Canada)
- Patrizia Laudati (Université Côte d'Azur, SICLAB Méditerranée, France)
- Catherine Loneux (Université de Rennes, CERSIC -ERELLIF, France)
- Marion G. Müller (Jacobs University Bremen, PIAV, Allemagne)
- Marcel O'Gormann (University of Waterloo, Critical Média Lab, Canada)
- Serge Proulx (UQAM, LabCMO, Canada)
- Jean-Marc Robert (Ecole Polytechnique de Montréal, Canada)
- Imad Saleh (Université Paris 8, CITU-Paragraphe, France)
- André Tricot (Université de Toulouse 2, CLLE - Lab. Travail & Cognition, France)
- Jean Vanderdonckt (Université Catholique de Louvain, LSM, Blgique)
- Alain Trognon (Université Nancy2, Laboratoire InterPsy, France)

Revue des Interactions Humaines Médiatisées

Journal of Human Mediated Interactions

Vol 24 - N°2 / 2023

Sommaire

Editorial

Sylvie LELEU-MERVIEL, Khaldoun ZREIK (rédacteurs en chef)

iv

De la mise en valeur du territoire à la transmission sensible du territoire : concevoir une médiation expérientielle du patrimoine par le numérique, le cas du webdocumentaire E Strade di San Michele in Balagna

From territorial enhancement to sensitive transmission of the territory: designing experiential heritage mediation using digital technology, the case of the webdocumentary E Strade di San Michele in Balagna

Elia VALLECALLE

1

La matérialité comme externalisation du sens. Approche sémio-pragmaticiste du sujet communicationnel

Materiality as Externalization of Meaning. A Semio-pragmaticist Approach to the Communicative Subject

Julien PEQUIGNOT

33

Méthodologie multimodale pour l'analyse d'usage d'une application à distance

Multimodal methodology for analyzing the use of a remote application

Laura Sofia MARTINEZ AGUDELO, Alain LAMBOUX-DURAND

53

Editorial

Comme le numéro 24(1) de 2023, la *Revue des Interactions Humaines Médiatisées* reste fidèle, dans son deuxième numéro 24(2) de 2023, à sa formule habituelle, à savoir trois textes longs en varia. Deux des trois articles proposés portent sur des dispositifs numériques de médiation culturelle : un webdocumentaire pour le premier, et un parcours de visite en ligne pour le troisième. L'analyse des pratiques et les modalités d'appropriation sont à chaque fois le point focal de la recherche. L'article central, à teneur plus théorique, présente une approche sémio-pragmaticiste de la matérialité dans la pensée communicationnelle.

Le premier article interroge les conditions d'une transmission sensible et située, à travers la conception et l'analyse du webdocumentaire *E Strade di San Michele in Balagna*. En mobilisant une démarche de recherche-crédation transdisciplinaire, fondée sur une connaissance du territoire corse et une réflexion sur la médiation numérique, le dispositif est conçu pour favoriser une expérience du patrimoine engageant la sensibilité des utilisateurs, à travers le récit, la navigation et la relation au territoire. L'analyse qualitative s'appuie sur un double protocole d'enquête, associant des entretiens sous forme de restitutions subjectives en situation, et d'entretiens semi-directifs complémentaires menés auprès de 28 participants.

Le deuxième article propose une approche théorique sémio-pragmaticiste de la question de l'intégration de la matérialité dans la pensée communicationnelle. En adoptant une position radicalement internaliste, est posé le principe d'une matérialité qui ne peut être saisie, analytiquement, que par le biais de la mentalisation. L'approche se construit à partir d'ensembles théoriques résolument pragmatiques, notamment le pragmaticisme de C.S. Peirce, qui à partir de la logique et de la phénoménologie (phanéropsopie) propose une sémiotique dont le sujet, y compris dans sa matérialité, est le centre.

Enfin, le troisième article présente une méthodologie multimodale pour l'analyse d'usage d'une application à distance. Cette méthodologie a été déployée pour « Balade Funi », dispositif de médiation culturelle, initialement conçu et créé sous forme de parcours de visite en ligne sur l'outil *Story Maps*, permettant de découvrir un lieu du patrimoine bisontin : le funiculaire de Beauregard-Bregille. L'approche « topophanique », en tant qu'un modèle interprétatif et comparatif, rend compte d'une analyse théorique et socio-technique des pratiques de visite médiées par le numérique, transposable pour toute étude d'usages devant écran.

Nous vous souhaitons à toutes et à tous une très bonne lecture et nous vous remercions de votre fidélité.

Sylvie **LELEU-MERVIEL** et Khaldoun **ZREIK**
Rédacteurs en chef

De la mise en valeur du territoire à la transmission sensible du territoire : concevoir une médiation expérientielle du patrimoine par le numérique, le cas du webdocumentaire *E Strade di San Michele in Balagna*

From territorial enhancement to sensitive transmission of the territory: designing experiential heritage mediation using digital technology, the case of the webdocumentary E Strade di San Michele in Balagna

Elia VALLECALLE

UMR LISA CNRS 6240, Università di Corsica Pasquale Paoli
vallecalle_e@univ-corse.fr

Résumé. Dans les territoires insulaires comme la Corse, les actions de mise en valeur patrimoniale s'adressent majoritairement à des publics extérieurs, au risque de dissocier les habitants de leur propre patrimoine. Cet article interroge les conditions d'une transmission sensible et située, à travers la conception et l'analyse du webdocumentaire *E Strade di San Michele in Balagna*. En mobilisant une démarche de recherche-crédation transdisciplinaire, fondée sur une connaissance du territoire et une réflexion sur la médiation numérique, le dispositif est conçu pour favoriser une expérience du patrimoine engageant la sensibilité des utilisateurs, à travers le récit, la navigation et la relation au territoire. L'analyse qualitative s'appuie sur un double protocole d'enquête, associant des entretiens sous forme de restitutions subjectives en situation, et d'entretiens semi-directifs complémentaires menés auprès de 28 participants. Les résultats révèlent une diversité de modes d'appropriation, un engagement sensible fort, et une réactivation mémorielle favorisée par la forme narrative et interactive du dispositif. Le webdocumentaire apparaît ainsi comme un vecteur de transmission sensible du territoire, porteur d'une forme de médiation patrimoniale renouvelée.

Mots-clés. Webdocumentaire, médiation patrimoniale, expérience vécue, transmission, territoire.

Abstract. In insular territories such as Corsica, heritage enhancement initiatives are primarily aimed at external audiences, at the risk of disconnecting local inhabitants from their own heritage. This article examines the conditions for a sensitive and situated transmission through the design and analysis of the web documentary *E Strade di San Michele in Balagna*. Drawing on a transdisciplinary research-creation

approach, grounded in an understanding of the territory and a reflection on digital mediation, the project was conceived to foster a heritage experience that engages users' sensibilities through storytelling, navigation, and their relationship to place. The qualitative analysis is based on a dual interview protocol, combining in-situ subjective restitution interviews and complementary semi-structured interviews conducted with 28 participants. The results reveal a diversity of appropriation modes, strong emotional engagement, and a reactivation of memory encouraged by the narrative and interactive form of the device. The webdocumentary thus emerges as a medium for the sensitive transmission of the territory, embodying a renewed form of heritage mediation.

Keywords. Web documentary – heritage mediation – lived experience – transmission – territory.

1 Introduction

Le patrimoine constitue aujourd'hui un enjeu majeur, tant sur le plan identitaire, culturel que politique, notamment dans les territoires insulaires comme la Corse. Il cristallise une tension entre mémoire collective, mise en valeur touristique et transmission locale. En Corse, les actions patrimoniales se concentrent majoritairement sur un public extérieur à l'île, privilégiant souvent une approche commerciale et touristique. Cette dynamique, si elle permet une mise en valeur du territoire dans une logique d'attractivité, peut aussi engendrer une forme de déconnexion entre les habitants et leur patrimoine - qu'il soit naturel, matériel ou immatériel - en instaurant des frontières à la fois symboliques et concrètes. Comme le souligne Françoise Choay (in Davallon, 2006, p.61), ce type d'action tend à figer le patrimoine à le « *muséifier* », le plaçant « *sous cloche* », hors du quotidien et des usages sociaux.

Or, selon nous, le patrimoine ne peut être compris - et reconnu - que dans un rapport vivant, sensible et situé, intrinsèquement lié à son territoire et à ses habitants. Repenser la médiation du patrimoine, c'est donc envisager une transmission qui dépasse la simple logique de diffusion verticale. Le préfixe *trans*-engage en effet une dynamique de passage, de transformation et de relation. Il suppose un mouvement entre un émetteur et un récepteur, mais aussi la traversée d'un espace, d'un temps, voire d'un vécu. Une « trans-mission » du patrimoine engage ainsi des circulations signifiantes - d'émotions, de récits, de gestes - qui le réinscrivent dans une trame sociale et vécue.

Dans cette perspective, les Sciences de l'Information et de la Communication offrent des outils pour comprendre comment se construit le sens, comment circulent les représentations, comment s'opère l'appropriation à travers les technologies, les récits, les images et les interactions. Elles permettent d'aborder le patrimoine non seulement comme un objet à transmettre, mais comme un enjeu de médiation, inscrit dans des dispositifs, des pratiques et des usages ancrés.

C'est là que le numérique intervient comme une modalité incontournable des usages actuels. Les outils numériques ne se limitent plus à une fonction informative ou documentaire. Ils sont devenus de véritables espaces d'interaction, de narration, de co-construction de sens. Dès lors, concevoir un dispositif numérique de médiation patrimoniale ne saurait se limiter à la simple numérisation d'un contenu existant ou à la présentation d'un territoire et de son patrimoine comme des entités détachées de ceux qui les habitent. Il s'agit d'imaginer une expérience à vivre, de créer une mise en relation, un cheminement qui engage l'utilisateur dans une

dynamique à la fois sensible, réflexive et profondément située. Or, face à des individus hyperconnectés mais parfois déconnectés de leurs milieux physiques, il nous est apparu nécessaire de dépasser les approches exclusivement physiques ou strictement numériques du patrimoine, afin d'imaginer des formes hybrides, capables d'articuler ces deux dimensions dans une perspective cognitive et sensible. Dès lors, une problématique centrale se dessine : comment sortir des outils numériques qui se contentent de présenter un patrimoine figé - alignant photographies, textes et vidéos sans intentions situées- pour concevoir des médiations par le numérique qui fassent vivre le territoire, en recréant une expérience sensible, partagée et habitée par ses communautés ?

Pour y répondre, nous avons formulé l'hypothèse que le webdocumentaire, par sa double nature narrative et interactive, constitue un dispositif privilégié pour tisser des liens sensibles et situés entre territoire, récit et utilisateur. Cette dimension impose de penser en amont la place de l'utilisateur dans le dispositif. En effet, comme le souligne Samuel Gantier (2016), un tel format implique la construction d'une figure d'« *utilisateur modèle* », élaborée tout au long du design d'interaction à travers un ensemble de stratégies d'énonciation. Il écrit ainsi que « *la figure de l'utilisateur modèle (...) amène à réfléchir (...) la place, le rôle et le pouvoir d'agir de l'interacteur au cœur de l'écosystème médiatique proposé par l'interface-film* ». Dès lors, le webdocumentaire ne se contente pas d'anticiper la réception : il invite à penser l'utilisateur comme un acteur à part entière - un « utilisateur » - engagé dans une dynamique d'interaction constante avec le contenu, et participant activement à produire le sens de son expérience.

Notre webdocumentaire *E Strade di San Michele in Balagna*¹ prend forme autour de la figure symbolique et religieuse de l'Archange Saint Michel, très présente sur le territoire de la Balagne (région au nord-ouest de la Corse), mais dont les fondations mythologiques et les symboliques ont - presque - été oubliées des habitants. Sa conception s'appuie sur un travail de recherches anthropologiques préliminaires (collectage de récits oraux, inventaire des toponymes, relevé des œuvres et traditions locales), afin de constituer un matériau de travail scientifiquement fiable et ancré dans le territoire.

Pensé dès l'origine comme une maquette évolutive, ce webdocumentaire a été réalisé dans une double posture de recherche-crédation, en tant qu'objet esthétique relationnel pour des utilisateurs précis, et de recherche-action, en tant qu'outil mobilisable et réappropriable par les acteurs du territoire (enseignants, médiateurs, artistes, habitants).

Notre approche s'inscrit donc dans une posture située, à la fois impliquée, et ancrée dans un terrain que nous connaissons de l'intérieur. Elle mobilise un ancrage transdisciplinaire, à la croisée des SIC, de l'anthropologie, de la géographie et de la philosophie, afin de penser les conditions sensibles, symboliques et interactionnelles de la médiation patrimoniale par le numérique.

La méthodologie que nous avons adoptée repose sur deux mouvements conjoints : concevoir un dispositif numérique fondé sur une narration située et une interface interactive, puis analyser les expériences vécues par les utilisateurs pour comprendre comment se joue l'appropriation - et en retour, ajuster les intentions de conception. Pour ce faire, nous avons conduit deux séries d'entretiens, auprès d'un panel de 28 participants issus de divers horizons, afin de recueillir leurs ressentis, leurs réceptions et leurs projections.

1 Hébergé sur : <https://m3c.universita.corsica/s/fr/page/sanmichele>

Les premiers résultats mettent en évidence l'émergence de médiations « *expérientielles* », c'est-à-dire de formes de transmission patrimoniale fondées sur le vécu, l'émotion, l'identification et la co-construction de sens. Ces médiations ne relèvent plus d'une diffusion descendante du savoir, mais d'une dynamique de circulation entre récit, territoire et utilisateur.

Notre article se structure comme suit : nous revenons tout d'abord sur les cadres théoriques ayant guidé la conception du dispositif. Nous présentons ensuite notre méthodologie d'analyse des expériences vécues, avant de proposer une analyse croisée des retours des participants. Enfin, nous engageons une discussion à la lumière des apports théoriques et empiriques, en interrogeant le webdocumentaire comme « dispositif-passerelle », capable de faire émerger une transmission vivante du territoire, à partir d'une médiation profondément située.

2 Conception du webdocumentaire

L'ambition de notre démarche n'est pas de convoquer les théories de manière illustrative ou décorative, mais de construire un socle conceptuel opératoire, à même de guider la création d'un dispositif numérique qui ne se contente pas de mettre en valeur un territoire pour un public extérieur, mais qui permette une réappropriation patrimoniale. *E Strade di San Michele in Balagna* prend corps dans cette perspective : il ne s'agit pas simplement d'un webdocumentaire informatif, mais d'un espace de médiation sensible, immersive, critique, situé dans un territoire et façonné par et pour ceux qui l'habitent.

2.1 Cadrage théorique pour les intentions de conception

Notre approche théorique est résolument transdisciplinaire, articulant les apports des Sciences de l'Information et de la Communication à ceux de la géographie, de la philosophie et de l'anthropologie. Ce choix ne relève pas d'une simple préférence théorique ou d'une posture abstraite, mais d'une nécessité : penser l'expérience vécue dans toute sa complexité - cognitive, corporelle, affective, narrative, contextuelle. Nous avons préféré un ancrage théorique fécond, au service de la création, plutôt qu'une exhaustivité qui risquerait de diluer notre propos. Le pari est donc de faire dialoguer des cadres complémentaires, pour mieux saisir les enjeux sensibles et situés de la médiation patrimoniale par le numérique.

Nous nous sommes appuyée en première intention sur les travaux fondateurs de Jean Davallon (2006) dans lesquels il analyse la médiation patrimoniale comme un acte communicationnel fondé sur des régimes de valeurs. Il y montre que le patrimoine est moins un objet qu'un processus de construction symbolique, traversé par des choix, des discours, des cadres interprétatifs. Il ne s'agit pas d'un donné brut, mais d'un construit, d'un don adressé au public, qui suppose une scénarisation, une légitimation, une intention de valorisation. Toutefois, cette approche, si précieuse soit-elle, en ne distinguant pas les spécificités des publics, tend à négliger la manière dont les habitants eux-mêmes vivent leur rapport au territoire : leurs attachements, leurs récits, leurs gestes quotidiens. Qu'en est-il de l'expérience sensible, de l'attachement, de la cognition ? C'est précisément à cette limite que s'ouvre le travail de déplacement conceptuel que nous proposons. Car, ce que nous cherchons à construire, c'est un dispositif qui permette non seulement de comprendre, mais également de ressentir et de s'approprier.

C'est là qu'intervient la pensée du géographe et philosophe Augustin Berque (2000). En introduisant la notion de milieu, Berque opère un renversement fondamental. Si l'environnement est universel, mesurable, objectivable, le milieu, lui, est toujours relationnel, symbolique, vécu. Dans une perspective anthropologique,

un lieu n'existe pas comme une entité objective indépendante, mais se constitue dans et par les pratiques sociales et culturelles qui le traversent. Il prend sens à travers la manière dont un individu ou un groupe l'interprète, l'habite et l'investit, en établissant avec lui un rapport vécu, construit et signifiant. Ce que Berque appelle *trajection*, c'est ce va-et-vient entre la réalité physique et la conception culturelle : entre ce qui est perçu et ce qui est signifié. Le territoire devient paysage, non par ses qualités objectives, mais par les attachements qu'il suscite, les récits qu'il engendre, les gestes qui l'habitent. Appliquer cette pensée au champ patrimonial, c'est refuser une approche muséale ou touristique du territoire. Le patrimoine ne peut être appréhendé que dans le lien intime, subjectif, sensoriel qu'entretiennent les habitants avec leur territoire. Ce déplacement est décisif : il nous permet de penser la médiation patrimoniale non seulement comme un acte de transmission de savoirs, mais aussi comme une mise en situation de l'expérience, une manière d'habiter le territoire. C'est donc dans ce rapport situé que doit aussi s'inscrire, selon nous, la médiation patrimoniale. C'est à partir de cette pensée que nous souhaitons concevoir notre dispositif numérique : non pas comme une interface informative, mais comme un espace d'expérience d'un milieu particulier, collectif et personnel : la Corse. Notre dispositif ne cherche pas à présenter le territoire, mais à en faire une forme d'habiter sensible.

Pour concevoir un dispositif numérique qui réponde à ces volontés, nous avons souhaité conceptualiser une forme d'expérience vécue incarnée, traversée par des affects, des émotions, une mémoire et une sensibilité. En effet, si la médiation patrimoniale vise souvent à favoriser une expérience, elle ne la garantit pas mécaniquement.

Dans le champ des Sciences de l'Information et de la Communication, l'expérience vécue désigne l'implication sensible, cognitive et émotionnelle d'un individu, qui advient au croisement d'une interaction avec un dispositif - numérique ou non -, d'un contexte, et de son propre horizon d'attente. Là où l'expérience peut désigner un simple fait d'interactions ou d'usages, l'expérience vécue, quant à elle, engage une subjectivité située. Elle n'est pas réductible à une simple réception de contenus ; elle suppose un engagement du sujet, une appropriation active du sens et une inscription mémorielle de l'événement. L'expérience vécue renvoie ainsi à un processus par lequel un sujet ou un groupe entre en interaction dynamique avec son environnement, articulant émotion, action et intellect en un tout cohérent et signifiant. Selon Dewey, l'expérience « *concerne l'interaction de l'organisme avec son environnement, lequel est tout à la fois humain et physique* » (Dewey, 2010, p. 402 in Bernard, 2016). Elle implique donc la succession d'événements reliés émotionnellement, formant un ensemble doté de sens par celui qui la traverse (Dewey, 2005/1934, p. 111 in Bernard, idem).

Sur le plan anthropologique, l'expérience vécue est notre manière d'habiter le monde : « *notre insertion de sujets sociaux dans un tout où est déjà faite la synthèse que notre intelligence cherche laborieusement* » (Merleau-Ponty, 1965, p. 157 in Bernard, ibid). Elle n'existe pas en dehors de l'homme mais dans la manière dont il interprète, traverse et donne sens à son rapport au milieu et aux autres. Loin d'être un état figé, l'expérience vécue est fondamentalement processuelle : elle se construit au fil des interactions et se renouvelle constamment, car « *le monde est toujours en train de se faire – tissu d'interactions et d'expérimentations* » (Benard, op.cit, p. 39). Elle n'est pas seulement individuelle : elle s'ancre dans des médiations sociales, historiques et culturelles qui participent à sa dynamique et à sa capacité de transformation. Ainsi, une médiation patrimoniale réussie est souvent celle qui parvient à susciter une expérience vécue forte - un engagement, un ressenti, une appropriation.

Dans une perspective numérique, nous rejoignons la définition proposée par Philippe Bonfils (2015), pour qui l'expérience vécue désigne le processus par lequel l'utilisateur mobilise simultanément ses perceptions, son corps, son imaginaire et ses capacités interprétatives au sein d'un environnement numérique. L'expérience vécue ne se réduit pas à la réception de stimuli ; elle suppose une appropriation sensible, cognitive et émotionnelle, étroitement liée au contexte socio-culturel dans lequel l'interaction prend place. Ce rapport situé, entre espace numérique, espace physique et monde intérieur, est au cœur de toute médiation immersive réussie.

C'est dans cette perspective que nous avons également appréhendé la notion de LivXD (*Living eXperience Design*), telle qu'elle est interrogée par Patrizia Laudati et Sylvie Leleu-Merviel (2018). À la différence de l'UXD (*User eXperience Design*), centré principalement sur l'efficacité fonctionnelle et la fluidité du parcours utilisateur, le LivXD propose un déplacement fondamental : il vise à concevoir des dispositifs permettant l'émergence d'expériences significatives, mobilisant le corps, l'émotion, la mémoire et l'imaginaire dans une dynamique réflexive. Inspiré par la pensée pragmatiste de John Dewey, pour qui « *nous vivons une expérience lorsque le matériau qui fait l'objet de l'expérience va jusqu'au bout de sa réalisation* » (2005/1934, p. 80-81 in Laudati et Leleu-Merviel, idem), le LivXD invite à penser l'expérience comme un tout structuré, comportant un début, un développement et une fin, et unifié par une dimension émotionnelle forte.

La conception d'un dispositif LivXD repose dès lors sur plusieurs principes méthodologiques essentiels :

- Prendre en compte le contexte sociospatial de l'expérience, en considérant le milieu physique, culturel, historique et social dans lequel elle s'inscrit ;
- Mettre l'accent sur l'émotion comme vecteur de cohésion, car « *c'est elle qui colore ce qu'elle a sélectionné de sa teinte propre, donnant ainsi une unité qualitative à des matériaux extérieurs disparates* » (Dewey, 2005/1934, p. 92 in Laudati et Leleu-Merviel, ibid) ;
- Favoriser une reconnaissance spatiale de l'environnement, en travaillant sur les formes, les repères, les ambiances, pour que l'utilisateur puisse s'orienter et s'approprier le dispositif ;
- Encourager l'appropriation subjective, en laissant des marges d'interprétation et d'initiative à l'utilisateur, plutôt que de prescrire un parcours strict ;
- Préfigurer des possibles sans figer les pratiques : il ne s'agit pas d'imposer une expérience prédéterminée, mais de créer des conditions ouvertes, susceptibles d'activer des vécus riches, diversifiés et transformateurs.

Le LivXD ne vise donc pas à contrôler l'expérience mais à offrir un cadre propice à l'émergence d'expériences de vie, marquantes et situées, où l'utilisateur peut être touché, déstabilisé, enrichi, en relation avec un environnement chargé de sens. Cette sensibilité à la dynamique de l'expérience est prolongée par l'approche énonctionniste proposée par Daniel Schmitt (2018), dans laquelle il développe l'idée que le sens n'est jamais donné, mais co-émergent. Pour Schmitt, l'énonction recouvre les processus de perception, de sélection et d'attribution de sens à l'environnement.

Appliqué à la médiation patrimoniale, ce cadre nous amène à penser un dispositif non plus comme un support de contenus, mais comme un milieu dans lequel se tisse une relation signifiante entre l'utilisateur, le territoire et les formes narratives proposées par le concepteur qui puisse permettre également une appropriation cognitive. Le sujet n'est pas face à un dispositif, il est engagé dans un

couplage avec lui, où la perception et l'action (ou *perçaction*) se mêlent dans une boucle dynamique.

Dans cette dynamique, l'interactivité ne saurait être réduite à une fonctionnalité technique : elle engage un mode de relation situé entre un sujet incarné et un environnement numérique porteur de signes, d'indices et de potentiels d'action. Philippe Bonfils (2015) propose à ce titre un éclairage essentiel sur les processus d'immersion sensorielle et interactionnelle dans des environnements numériques. En replaçant le corps au centre de l'analyse, il nous rappelle que l'interaction ne repose pas uniquement sur des gestes techniques, mais sur une mobilisation sensorimotrice, cognitive et symbolique. Loin d'un schéma dualiste, l'espace numérique devient ainsi un milieu associé, dans lequel le sujet tisse des liens entre perception, action et signification. Ce couplage entre espace physique et espace numérique - qui s'opère par le geste, le regard, la navigation, la posture - est au cœur de l'expérience interactive. Selon Bonfils, il convient de ne pas penser ces espaces comme séparés mais comme imbriqués dans une dynamique d'appropriation progressive, qui engage la mémoire, l'imaginaire et l'affect du sujet. L'interactivité devient ici un acte de présence, une mise en relation située : le sujet interagit, mais surtout il habite l'environnement, y inscrit ses affects, son histoire, ses perceptions culturelles. Cette conception de l'interaction comme relation sensible et signifiante vient interroger les cadres traditionnels de l'analyse des interfaces. Elle résonne avec notre volonté de concevoir un dispositif patrimonial qui ne soit pas simplement un enchaînement de clics, mais un espace de médiation incarnée qui participe d'un processus de co-construction du sens. Dans cette perspective, l'interactivité telle que pensée par Bonfils s'aligne avec notre démarche : elle implique de scénariser l'environnement non seulement pour le rendre navigable, mais pour qu'il accueille des postures sensibles et réflexives, qu'il autorise l'errance, le doute, le ralentissement - autant d'éléments constitutifs d'une expérience patrimoniale vivante. Elle rejoint aussi l'exigence d'un accompagnement des publics dans leurs parcours, en prenant en compte leurs compétences numériques, leurs imaginaires, leurs usages. L'interactivité n'est donc pas seulement une invitation à agir : elle est une épreuve du monde, un moyen de faire émerger un rapport personnel, singulier et situé à un territoire.

Dans cette perspective, le webdocumentaire, bien qu'en perte de visibilité depuis le milieu des années 2010 (Bourgatte, 2024), nous semble porteur d'un potentiel narratif et interactif particulièrement adapté à une médiation sensible du patrimoine et peut apparaître comme un espace d'énonciation intermédial, idéal, tel que décrit par Alexandre Klein (2021). En effet ce format permet à la fois l'exploration, la narration et la mise en forme d'un savoir situé « *de façon immersive, interactive, possiblement ludique et toujours participative* » (idem). Ce croisement entre recherche, narration, documentation et territoire constitue un potentiel considérable pour repenser les formes de transmission : ni linéaires, ni descendantes, mais exploratoires, incarnées, critiques. Le webdocumentaire, devient un espace de co-émergence du sens, où l'utilisateur perçoit, agit, s'implique émotionnellement, engage son corps, sa mémoire, ses affects.

Les travaux de Samuel Gantier (2015 à 2020) nous offrent des outils conceptuels pertinents pour penser la relation entre dispositif interactif et habitants d'un territoire. Il développe une analyse de la manière dont les webdocumentaires scénarisent le rôle et le pouvoir d'agir de l'utilisateur. Dans sa typologie interactionnelle, il identifie six formes d'interaction - hypermédiatique, dialogique, contributive, participative, ludique et performative - qui permettent de saisir comment l'expérience proposée au spectateur est structurellement pensée à travers

des dispositifs narratifs et techniques hétérogènes. Cette typologie éclaire la multiplicité des postures de réception : l'utilisateur n'est jamais un simple récepteur, il est lecteur, joueur, arpenteur, voire co-auteur du récit. Il ne s'agit pas simplement d'optimiser un parcours, mais de créer un espace dans lequel l'utilisateur expérimente et vit un territoire, dans un cadre narratif sensible et situé. Gantier invite ainsi à dépasser les logiques de production descendante pour entrer dans une poétique ouverte, où le sens se construit dans l'intervalle entre le dispositif et l'utilisateur : « *il s'agit pour le concepteur de scénariser un pouvoir d'agir, de définir une place pour l'usager et un contrat de lecture implicite* » (2016).

Pour accueillir cette multiplicité d'usages et d'interprétations, nous avons également mobilisé les formes d'expérience - la structure du webdocumentaire - liées à des figures d'expériences utilisateurs - expériences à vivre à la fois numérique, psychologique et cognitive - décrites par Laurent Collet (2018) afin d'en interroger les transposabilités, ce qui nous permettait de construire une expérience à vivre optimisée. Cette approche rejoint notre volonté de penser une médiation interactive où l'utilisateur puisse naviguer librement entre les lieux et les récits, sans être assigné à un chemin figé.

Mais pour que cette interactivité soit réellement signifiante, il est nécessaire qu'elle s'inscrive dans une structure narrative lisible et accessible, sans pour autant figer l'expérience. L'utilisateur doit pouvoir se projeter dans une logique d'exploration tout en ayant la sensation d'un cheminement possible. C'est dans cette optique que nous avons mobilisé deux trames complémentaires issues de la narratologie : d'une part, le schéma actantiel de Greimas (2015), qui permet de penser les récits en termes de forces symboliques — Sujet, Objet, Adjuvant, Opposant, Destinateur, Destinataire — et ainsi de structurer les tensions narratives qui traversent le dispositif ; d'autre part, la structure en trois actes de Joseph Campbell (2013), héritée du monomythe, qui articule les récits selon une trajectoire universelle de transformation — séparation, initiation, retour. Ces deux cadres nous ont permis d'imaginer un récit souple, modulable, mais doté de repères suffisamment stables pour que l'utilisateur ne se perde pas dans l'excès de liberté. Le webdocumentaire, tel que nous l'avons pensé, pourrait ainsi offrir une architecture narrative ouverte, où chacun peut entrer par des seuils différents, explorer à son rythme, et potentiellement s'identifier à un parcours initiatique, qui pourrait être vécu comme une forme de traversée du territoire permettant l'appropriation du patrimoine. Le rôle du récit ici n'est pas de tout dire, mais de proposer une forme, un souffle, une direction possible, dans laquelle l'expérience vécue peut s'inscrire et faire sens.

C'est à partir de cet ancrage théorique, à la fois sensible, narratif et situé, que nous avons conçu notre propre dispositif de médiation patrimoniale sensible dite « *expérientielle* ». Dans la section suivante, nous reviendrons sur les choix de construction du webdocumentaire *E Strade di San Michele in Balagna*, en montrant comment ces cadres théoriques ont nourri la conception des récits, l'organisation des entrées, les formes d'interaction et la logique de navigation proposées.

2.2 E Strade di San Michele in Balagna

Au point de départ de notre webdocumentaire, il y a un dicton populaire de la région de Muratu dans le Nebbiu (nord ouest de l'île) : « *Vallecallesi arrubanu e campiane, a dicenu quelle di San Michele* » - « *Les habitants du village de Vallecalle sont des voleurs de cloches, à ce qu'on dit : celles de l'église Saint Michel (de Muratu).* »

C'est à partir de cette mémoire orale que nous avons choisi de structurer la trame principale du webdocumentaire. Ce choix n'est pas anodin : Vallecalle est

aussi notre nom de famille, et en reprenant ce dicton, nous avons voulu jouer de cette ambiguïté entre fiction et réalité, entre mythe et autoportrait. Dans le récit, c'est l'Archange Saint Michel lui-même qui apparaît en rêve à la narratrice, que nous incarnons par la voix, lui confiant la quête de retrouver la cloche volée afin de réparer l'affront commis par ses ancêtres. En incarnant nous-même l'héroïne de cette quête, nous avons ancré l'expérience dans une forme de véracité subjective, de présence personnelle, qui brouille les frontières entre récit, documentaire et quête intérieure.

Le webdocumentaire *E Strade di San Michele in Balagna* a été conçu et réalisé de manière autodidacte, à l'aide du logiciel Klynt, en 2022. Il ne s'agit pas ici de présenter un produit fini, figé ou commercialisable, mais bien un prototype narratif, pensé comme une forme ouverte, évolutive, dans une dynamique itérative de création. Chaque choix, chaque module, chaque image ou interface est le fruit d'une réflexion située, mais aussi d'un apprentissage progressif, un geste de conception en train de se faire.

Ce que nous présentons ici, ce n'est donc pas un « produit », mais un objet de recherche-crédation, conçu pour explorer les conditions d'une médiation patrimoniale sensible, interactive, et profondément ancrée dans un territoire vécu. Les sous-chapitres suivants reviennent sur les éléments qui ont guidé cette conception : les formes d'expérience, les effets de sens attendus, la structure du récit et l'interface comme espace de relation. Ensemble, ils composent un dispositif qui cherche moins à expliquer qu'à faire ressentir, à activer un lien intime et situé entre patrimoine et habitant.

2.2.1 Formes et figures d'expérience

Concevoir une médiation patrimoniale ancrée dans le territoire impliquait de penser le webdocumentaire comme une expérience à vivre, à la fois sensorielle, narrative et exploratoire. Il ne s'agissait pas de proposer un parcours balisé ou informatif, mais de mettre en place les conditions d'une rencontre : entre un récit et un lieu, entre une figure oubliée du patrimoine et un utilisateur contemporain, entre un territoire vécu et une culture partagée. Pour cela, nous avons choisi de structurer le dispositif autour de deux formes et figures d'expérience principales identifiées par Collet (op.cit), articulées à un même scénario mais porteuses de logiques d'expérience différentes : la forme cartographique et la forme narrative à la première personne.

La première permet une exploration libre du territoire balanin. Grâce à une carte interactive, l'utilisateur peut localiser les lieux où la présence de l'Archange est signalée, découvrir des parcours thématiques ou choisir de s'aventurer hors des chemins prévus. Ce type de navigation, plus ouvert, plus contemplatif, laisse la place au tâtonnement, à l'errance, à la reconfiguration personnelle du territoire. Nous l'avons pensée pour celles et ceux qui préfèrent avancer à leur rythme, tisser leurs propres connexions, projeter leur propre cartographie affective.

La seconde prend la forme d'un récit initiatique porté par une voix à la première personne. L'utilisateur suit l'héroïne dans sa quête, pour retrouver la cloche perdue. Ce parcours à embranchements, narrativement dense, s'ouvre sur une séquence visuelle où l'onirisme du rêve côtoie les fantômes du paysage. Le récit se déploie comme une traversée symbolique : il est moins question de résoudre une énigme que d'interroger ce que l'on a oublié, ce qui s'est tu, ce qui persiste en sourdine.

Ces deux formes ont été conçues non pas comme deux parcours séparés, mais comme deux manières de vivre une même matière patrimoniale. L'une invite à

s'identifier, à s'immerger dans une voix, une quête, un imaginaire. L'autre sollicite l'arpentage, la mémoire du corps, la géographie intérieure. L'ensemble compose un dispositif qui se veut fluide, modulable et qui permet à chaque utilisateur de choisir sa manière d'entrer, de rester, de revenir.

Ce travail de composition formelle s'appuie sur une conviction forte : on ne transmet pas le patrimoine en l'illustrant, mais en ouvrant un espace où il peut être réactivé. Il ne suffit pas de dire qu'un lieu est important : il faut permettre à chacun de ressentir pourquoi. En ce sens, la médiation ne passe pas seulement par le savoir, mais par des affects, des symboles, des figures. C'est ce que nous avons cherché à construire à travers ces deux formes, en laissant à l'utilisateur une marge de jeu suffisante pour qu'il puisse projeter ses propres représentations, reconnaître ses paysages, ou en inventer d'autres.

Plutôt que d'imposer un seul point de vue, nous avons préféré ménager des seuils d'entrée, des ambiances. Ces interstices sont autant d'invitations à suspendre le regard, à faire lien, à imaginer. C'est dans ces instabilités, ces flottements, que l'expérience devient selon nous significative - non parce qu'elle délivre un message, mais parce qu'elle laisse advenir un sens.

2.2.2 Construire le récit : structurer le sens par l'initiation

Si nous avons accordé une grande importance aux formes de navigation et à la sensibilité des interactions, c'est que nous pensions que l'expérience patrimoniale ne se décrète pas : elle se construit, lentement, à travers un récit qui touche, interroge, enveloppe. Créer un webdocumentaire patrimonial, ce n'est pas seulement raconter une histoire, c'est offrir une structure d'accueil du sens, une architecture symbolique capable de porter les gestes de l'utilisateur, ses hésitations, ses projections.

Dès lors, nous avons choisi de structurer notre scénario autour de modèles narratifs universels, suffisamment souples pour accueillir une diversité d'interprétations, mais suffisamment solides pour ne pas désorienter l'utilisateur. Deux trames nous ont particulièrement guidées : le schéma actantiel de Greimas, et la structure en trois actes développée par Joseph Campbell.

Le premier nous a permis de dégager les fonctions fondamentales du récit : une héroïne (le Sujet), une cloche à retrouver (l'Objet), un Archange mystérieux (le Destinateur), les habitants de la Balagne (les Destinataires), des figures aidantes et des forces d'opposition, à la fois internes et externes. Ce cadre nous a offert une ossature symbolique, qui n'est pas rigide mais qui rend lisible le cheminement : il y a une quête, une épreuve, une résolution. En s'appuyant sur des archétypes partagés, ce schéma agit comme une matrice culturelle discrète, qui aide l'utilisateur à se situer, à s'identifier, à avancer.

La structure en trois actes de Campbell nous a permis, elle, de penser le récit comme un parcours initiatique : séparation, initiation, retour. Le départ de l'héroïne dans un paysage désolé, sa confrontation avec la figure de San Michele, les détours en Italie pour les besoins de la quête (et les fondements patrimoniaux), les rencontres symboliques, puis le retour vers un territoire transformé : tout est construit pour que le spectateur ressente une transformation progressive, un passage d'un monde à un autre. Ce n'est pas un didactisme : c'est une proposition de rythme, une dynamique de traversée.

Mais un récit ne tient pas sans langage. C'est pourquoi nous avons accordé un soin particulier au choix des mots, au ton, aux variations de registre. La narration alterne entre familiarité et langage plus soutenu, entre confidence intime et moments de synthèse. Elle ne s'adresse pas à un public scolaire ou touristique, mais à un individu en quête, à un habitant d'un lieu réel et symbolique. Le pronom

personnel change selon les moments : « je » pour exprimer l'introspection, « nous/on » pour inclure l'utilisateur, « vous » pour l'interpeller sans le contraindre. Ce jeu d'énonciation n'est pas rhétorique : il est le moyen de tracer un lien sans l'imposer, de faire exister une relation.

Les symboles mobilisés - la cloche, les chemins à parcourir, la voix de l'Archange, la perte et la résonance - sont pensés comme des médiateurs silencieux. Ils ne sont pas expliqués, mais activés par les choix graphiques, sonores et narratifs. Ils sont là pour frôler l'émotion, réveiller une mémoire, faire surgir une sensation enfouie. Dans cette optique, la figure de San Michele n'est pas une icône religieuse figée : c'est une silhouette mouvante, entre mythe, croyance populaire et projection intime. Elle incarne à la fois la force, le doute, l'oubli. Elle est ce que chacun peut/veut en faire.

Enfin, tout cela n'aurait pas de portée sans une attention constante aux référents culturels locaux : la langue corse, les expressions idiomatiques, les noms des lieux, les rythmes de la marche, les couleurs changeantes de la météo, les chemins de traverses et les lieux secrets. Ce sont ces détails qui peuvent permettre à l'utilisateur de se dire : « *ici c'est chez moi* », ou du moins « *cela me parle* ».

Concevoir le récit du webdocumentaire, ce fut donc penser un espace symbolique ouvert, dans lequel le spectateur n'est ni guidé ni abandonné, mais invité à vivre une transformation douce, à son rythme. Ce n'est pas une démonstration, ni une explication. C'est un appel discret au sensible, une façon de dire : « *entre ici, c'est aussi ton histoire* ».

2.2.3 Anticipation des productions de sens dans une perspective sémio-pragmatique

Choisir une forme, une voix, un chemin n'est jamais neutre. Concevoir une expérience numérique, c'est toujours anticiper - parfois inconsciemment - la manière dont l'utilisateur va pouvoir, ou non, entrer dans le dispositif, s'y reconnaître, s'y projeter. Cette anticipation n'a rien de mécanique : elle repose sur un subtil équilibre entre ce que l'on souhaite transmettre et ce que l'on espère voir émerger chez l'autre. C'est dans cette tension que se joue, pour nous, le cœur de la médiation. En nous appuyant également sur sémio-pragmatique développée par Odin (2000), nous avons envisagé la médiation non pas comme un simple transfert de savoirs, mais comme une rencontre entre deux univers de sens : celui de l'actant réalisateur et celui de l'actant lecteur. Cette perspective repose sur l'idée qu'« *il n'y a jamais de transmission d'un texte de l'émetteur au récepteur, mais un double processus de production textuelle* » (idem). Ce processus est traversé par ce qu'il nomme des déterminations : c'est-à-dire des cadres symboliques, affectifs, culturels, cognitifs, qui influencent la manière dont le sens est produit et reçu. Plus ces déterminations sont proches entre les deux pôles de l'énonciation, plus la compréhension mutuelle devient possible.

Partant de ce postulat, nous avons conçu un webdocumentaire situé, fondé sur notre propre expérience du territoire balanin, dans l'idée que ce que nous portions - symboliquement, culturellement, sensoriellement - serait partageable avec d'autres habitants de ce territoire. Ce choix s'inscrit *de facto* dans une approche mésologique inspirée de la pensée de Berque, pour qui le territoire ne peut être réduit à une simple étendue mesurable, ce qui nous a permis de penser la médiation comme une expérience vécue du milieu, et non comme un simple discours sur le lieu.

Cette pensée a structuré en profondeur nos choix de conception. Nous avons refusé toute esthétisation touristique des paysages : les images choisies montrent la pluie, les brumes, les ruelles vides, les herbes sèches de la fin de l'été. Elles capturent

ce que nous appelons les *temps creux* du territoire, ceux que l'on habite vraiment. En donnant à voir ces formes de (non)présence ordinaire, nous avons cherché à provoquer une reconnaissance immédiate, une connivence avec l'utilisateur : « *ces lieux sont aussi les miens* ».

Le traitement du discours répond à la même logique. La narratrice ne sait pas tout, elle doute, elle cherche, elle parle à la première personne. Ce n'est pas une voix surplombante, mais une voix traversée par l'émotion, l'intuition, parfois l'hésitation. Cette posture narrative - volontairement fragile - permet à l'utilisateur de ne pas se positionner comme récepteur d'un savoir déjà construit, mais comme compagnon de quête. Le tressage énonciatif (le *je*, le *nous*, le *vous*, le *on*) n'est pas anecdotique : il permet une co-énonciation, où chacun peut trouver une place active. C'est aussi un moyen d'éviter le déséquilibre entre le « sachant » et l'« apprenant » : le savoir n'est pas délivré d'en haut, il est construit en cheminant.

Cette dynamique est en affinité directe avec les principes du LivXD puisqu'il vise une expérience incarnée, marquante et réflexive, qui engage pleinement le sujet. Il ne s'agit pas d'optimiser un parcours, mais de faire émerger une relation signifiante, une dynamique affective et critique. L'utilisateur est placé dans une situation où il peut douter, ralentir, errer, bifurquer - et c'est précisément cette latitude d'expérience qui rend possible la rencontre avec le patrimoine, favorisant « *l'émergence d'un sens particulier pour l'individu* » (Delestage, 2018).

Ce positionnement est renforcé par l'approche énonciationniste où l'expérience ne se réduit jamais à une réaction à un stimulus, mais à une co-émergence entre un sujet et un environnement. Appliquée à notre dispositif, cette approche nous a amenées à penser l'interface non pas comme un support de contenus, mais comme un milieu relationnel, dans lequel l'utilisateur entre en dialogue, sensoriel et cognitif, avec les récits et les images du territoire.

2.2.4 Concevoir l'interface comme espace de médiation sensible

Penser une médiation patrimoniale ne peut se réduire à la seule articulation d'un récit ou d'une structure de navigation. L'interface elle-même - ses couleurs, ses rythmes, ses pictogrammes, ses textures visuelles - constitue un espace symbolique à part entière, un lieu d'accueil du regard et du geste. Elle n'est ni neutre, ni secondaire : elle est le premier territoire traversé par l'utilisateur. À ce titre, elle se doit d'être hospitalière, reconnaissable, mais aussi suggestive, ouverte, évocatrice.

Notre intention était claire : ne pas concevoir un outil, mais un environnement à habiter, un paysage numérique porteur de signes sensibles. Cela a d'abord impliqué de s'éloigner des esthétiques touristiques souvent dominantes dans les dispositifs de mise en valeur patrimoniale - trop lisses, trop colorées, trop normées, trop attendues, trop « carte postale ». Nous avons voulu au contraire restituer une atmosphère, celle du territoire vécu : lumière crue ou tamisée, saisons intermédiaires, ombres portées, temps ralenti. Les photographies, les vidéos, les ambiances sonores ont été choisies avec une attention particulière au climat émotionnel qu'elles pouvaient générer. Les choix esthétiques - typographie inspirée des contes, palette de couleurs contrastée, jeu entre ombre et lumière, compositions musicales originales mais aux accents traditionnels - participent de cette intention. Ils ne visent pas une immersion technique, mais l'activation de *psychotopes* : des formes d'espaces mentaux, culturels, symboliques, qui favorisent la production de sens située. Ces éléments peuvent permettre à l'utilisateur de ne pas seulement recevoir un récit, mais de s'y inscrire, de s'y reconnaître, d'y laisser une trace.

Nous avons également soigné la lisibilité fonctionnelle, sans sacrifier la poétique. Les menus sont simples, les flèches d'orientation explicites, les icônes

connues de tous : une flèche pour avancer ou reculer, un menu déroulant, une église dessinée... Ce vocabulaire graphique repose sur des référents culturels numériques déjà intégrés par les utilisateurs, afin de ne pas créer de rupture d'usage, de ne pas transformer l'exploration en obstacle. Le repérage spatial est facilité, mais sans imposer de parcours unique : chacun peut choisir son rythme, ses pauses, ses retours en arrière.

La typographie, inspirée des contes anciens, a été sélectionnée pour sa charge narrative implicite. Elle évoque quelque chose de l'ordre du récit transmis, de l'oralité stylisée. Les titres, les textes, les encadrés ont été pensés pour accompagner le récit sans l'écraser, et sont donc minimalistes. La langue elle-même, entre français standard et noms des lieux en corse, a fait l'objet d'un équilibre délicat : il fallait que chacun puisse comprendre, mais que certains mots puissent résonner comme des éclats de patrimoine.

Tous ces éléments participent d'un même geste : offrir un cadre d'expérience fluide, mais pas neutre, une interface qui oriente sans enfermer, qui suggère sans surligner. Elle peut ainsi permettre à l'utilisateur de se sentir autorisé à entrer, à rester, à revenir. De retrouver ses propres repères, ou d'en découvrir de nouveaux.

Dans cette logique, l'interface devient plus qu'un outil : elle est un espace de médiation en soi, où la sensorialité, les usages numériques quotidiens, la mémoire visuelle et la projection symbolique se croisent. Elle fait partie de l'histoire. Elle n'est pas seulement ce qui permet de la lire, mais ce qui la fait advenir, au rythme des clics, des hésitations, des élans de curiosité. Comme un chemin qu'on reconnaît avant même de savoir où il mène.

2.2.5 Limites de conception

Si le webdocumentaire *E Strade di San Michele in Balagna* a été conçu avec le soin de rendre l'expérience la plus sensible, incarnée et située possible, il n'en demeure pas moins un prototype expérimental, issu d'un processus autodidacte et évolutif. Ce choix assumé implique nécessairement un certain nombre de limites, que nous jugeons important de nommer.

Tout d'abord, les choix techniques ont été contraints par la plateforme Klynt, dont les potentialités, bien qu'intéressantes en matière de scénarisation interactive, restent limitées sur le plan de l'ergonomie avancée, de l'adaptabilité aux nouveaux usages (notamment mobiles) ou encore de la personnalisation fine des interfaces. Ce cadre a parfois restreint notre marge de manœuvre, notamment dans l'articulation entre esthétisation et fluidité.

Ensuite, nous avons conçu le dispositif de manière autonome, à partir d'un point de vue situé, certes nourri d'enquêtes de terrain, mais sans phase de co-conception directe avec des publics. Cela pose une limite méthodologique importante : si nous avons tenté de nous appuyer sur des déterminations culturelles communes (lieux, expressions, récits, paysages), nous ne pouvions présumer de leur réception, ni de leur activation effective chez les futurs utilisateurs. Le risque d'un décalage interprétatif existe, entre l'intention de transmission et les formes d'appropriation réelle. Par ailleurs, le récit est majoritairement en français, ce qui amoindrit la dimension patrimoniale, pour une île qui dit et qui nomme dans sa langue.

Enfin, si notre démarche se voulait ancrée dans une logique de design d'expérience à vivre, elle a été réalisée dans un temps limité (entre août et septembre 2022), sans pouvoir intégrer toutes les dimensions sensorielles ou interactives que nous aurions souhaité expérimenter, notamment en matière de personnalisation, d'animation ou de modularité du parcours.

C'est précisément en conscience de ces limites que nous avons inscrit notre projet dans une dynamique itérative, ouverte à l'ajustement, à la transformation, à la discussion. Dans cet esprit, il nous a semblé indispensable d'analyser l'expérience vécue d'un panel d'utilisateurs - non pour valider une solution figée, mais pour identifier collectivement ce qui fonctionne, ce qui résiste, ce qui appelle des reformulations. Cette démarche s'inscrit donc dans un processus itératif, où les regards extérieurs permettent d'affiner notre proposition, d'ouvrir de nouvelles pistes, et peut-être de déplacer certains angles morts de la conception initiale.

C'est cette démarche réflexive et exploratoire que nous exposerons dans la section suivante, en revenant sur le protocole d'enquête mis en place pour recueillir et analyser ces retours d'expérience.

3 Méthodologie d'analyse

Dans une recherche où l'on analyse ce que l'on conçoit, où l'on fabrique un objet en même temps qu'on en interroge les effets, la méthodologie ne saurait être pensée comme un cadre extérieur, mais comme un mouvement intérieur au processus de création. Nous avons ainsi travaillé dans une logique itérative, plaçant l'expérience au cœur du dispositif : non comme résultat attendu, mais comme point d'interrogation. Notre webdocumentaire, loin d'être un produit abouti, s'affirme comme un prototype, une forme ouverte à la critique, à la transformation, au tâtonnement. C'est dans cette dynamique vivante que s'est construite notre démarche méthodologique : concevoir, éprouver, observer, ajuster.

3.1 Une recherche ancrée

Notre position n'est pas neutre puisque située. En tant que chercheuse insulaire, engagée dans le champ culturel et patrimonial de la Corse depuis plusieurs années, nous revendiquons cette posture située, informée par les liens tissés avec le territoire et les habitants, par les récits accumulés, par les paysages traversés, par l'identité affirmée. Selon nous, cette proximité n'est pas un biais, mais un levier de connaissance, car elle permet d'instaurer une relation de confiance, de capter des nuances invisibles à l'œil extérieur, de comprendre ce qui fait sens de l'intérieur.

Mais cette implication suppose aussi de maintenir une vigilance critique : ne pas confondre écho et vérité, ne pas projeter notre expérience comme norme et nos hypothèses comme théories. C'est pourquoi notre démarche se veut réflexive à chaque étape, articulant intimité et distance, affect et analyse.

Notre ancrage méthodologique s'appuie sur la double dynamique précédemment évoquée : recherche-crédation, dans la mesure où la conception du webdocumentaire est un geste de recherche en soi ; et recherche-action, dans la mesure où le dispositif a été mis à l'épreuve, en situation réelle, auprès d'un panel d'habitants du territoire. Ces deux mouvements, créer et observer, se sont alimentés l'un l'autre, dans une logique de circularité féconde.

3.2 Composer un panel situé

Le panel a été constitué de manière raisonnée, en puisant dans notre réseau professionnel au sein du champ culturel et patrimonial corse. Ce choix, assumé, répondait à trois objectifs :

- Éviter l'effet de découverte, en sollicitant des personnes déjà familières du patrimoine local, afin de dépasser la fascination immédiate pour accéder à une lecture critique et nuancée tout en évitant les biais d'appropriation ;

- Favoriser la densité des retours, en intégrant des participants capables d'articuler leurs émotions, leurs projections et leurs analyses ;
- Instaurer un climat de confiance, propice à l'expression libre, grâce à notre ancrage partagé dans les dynamiques territoriales.

Le panel initial comptait 40 personnes, dont 28 ont mené l'expérimentation jusqu'à son terme. Les abandons, liés à des contraintes de temps ou de disponibilité, ont été intégrés à l'analyse comme indices concrets des conditions de réception d'un dispositif non prescriptif.

Ces 28 participants présentaient une diversité maîtrisée :

- Domaines d'activité : enseignants (primaire, secondaire, université), agents du patrimoine (offices de tourisme, mairies, collectivités), artistes (plasticien, graphique, musical), guides-conférenciers, techniciens, chercheurs en SHS, étudiants et doctorants en SHS (sociologie, histoire, SIC), agriculteurs, chargés de communication, chefs d'entreprises, professionnel de santé (psychologue), centres culturels (directeurs artistiques, chargés de production).
- Implantation géographique : issus de la Balagne (12), mais aussi d'autres régions de Corse (16)
- Tranches d'âge : de 21 à 85 ans et répartition homme (15)/femme (13) proportionnelle
- Compétences numériques : une acculturation suffisante pour explorer un webdocumentaire, sans expertise technique

Cette hétérogénéité a permis de faire émerger une variété de postures, tout en conservant un ancrage commun dans une culture patrimoniale partagée.

3.3 Un protocole en trois temps : éprouver, ressentir, transformer

L'enjeu n'était pas de produire une validation quantitative, mais de comprendre si et comment le webdocumentaire pouvait faire médiation. Pour cela, nous avons mobilisé une approche qualitative, inspirée de la méthode REMIND (Reviviscence, Experience, Emotions, sEnse MakINg micro Dynamics) développée initialement pour la visite de musées par Schmitt et Aubert (2016), qui repose sur la restitution subjective d'une expérience vécue en situation. Schmitt rappelle que « *l'expérience cristallise un ensemble d'interactions cognitives et affectives avec le monde, avec autrui et avec nous-mêmes [...] sur lesquelles nous avons peu de prise* » (Schaeffer, 2015, p. 40, in Schmitt, 2018). Il insiste sur le fait que « *les actions sont à la source des émotions (Damasio, 2003), mais qu'en retour, les émotions impactent l'action, la relation et la réflexion (Cabour & Lanery, 2011)* » (idem). L'expérience est donc un processus dynamique, historique et contextuel, dont une large part échappe à la conscience immédiate. De fait, comme le rappelle Philippe Bonfils (2014, p.54) : « *accéder aux représentations du sujet dans un environnement numérique en partie simulé oblige le chercheur à prendre en considération l'expérience vécue du monde perçu, car il n'y a pas de réalité objective.* » C'est pourquoi, comme le souligne Schmitt (op.cit), pour pouvoir saisir la construction de sens d'un acteur il faut enregistrer la trace de son activité, à la condition « *que les perceptions soient verbalisées par celui ou celle qui a vécu l'expérience.* » (idem). C'est donc ce que nous avons cherché à faire : observer les traces, les mettre en mots avec les participants, afin de mieux comprendre comment se construit un rapport au patrimoine, dans et par l'interaction numérique.

L'évaluation s'est donc appuyée sur un protocole pensé comme une progression expérientielle, permettant de recueillir à la fois l'immédiateté de l'exploration, les transferts émotionnels, et les transformations subjectives induites

par le dispositif en filmant les entretiens que nous avons eu avec les participants. Cette démarche repose sur une double temporalité expérientielle : celle du vécu immédiat et celle de la remémoration différée. Nous avons ainsi pu observer comment le dispositif s'actualise dans la durée, comment il s'oublie, se ravive ou se réinvente.

3.3.1 Phase d'expérience

La première phase a démarré (entre octobre et novembre 2022) avec un premier entretien exploratoire visant à cerner le rapport initial du participant au numérique, à la figure de San Michele, à sa façon habituelle d'accéder à la culture et au patrimoine, et aux formats interactifs. Il s'agissait de tracer une cartographie subjective préalable, un point de départ.

3.3.2 Phase d'expérimentation

Suite à cette phase d'entretien nous avons placé les participants dans une situation d'exploration libre du webdocumentaire, sans consigne particulière, dans un cadre neutre : médiathèque, salle associative, ou à domicile. L'objectif était de ne pas perturber la spontanéité du parcours, tout en assurant un minimum de conditions techniques. Les sessions ont été, comme nous l'avons précisé ci-dessus, intégralement filmées et nous sortions des pièces afin de ne pas influencer - ne serait-ce que par notre présence - l'expérimentation.

À l'issue de l'exploration, un entretien immédiat a été mené, à chaud, pour accueillir la parole spontanée des participants. Ce temps de restitution verbale permettait de recueillir leurs impressions premières : ce qu'ils avaient ressenti, compris, aimé ou rejeté, les difficultés rencontrées, les éléments saillants de leur parcours, mais aussi les premiers liens affectifs ou symboliques tissés avec la figure de San Michele ou avec le territoire représenté. L'objectif était de saisir l'expérience vécue, sans l'avoir encore intellectualisée, dans sa part intuitive, émotionnelle, parfois confuse mais précieuse.

Nous leur avons proposé par la suite un retour sur images, en revoyant avec chaque participant l'enregistrement de son parcours dans le webdocumentaire. Cette relecture assistée de leur navigation visait à faire émerger les strates plus profondes de l'expérience vécue, souvent inconscientes ou difficilement verbalisables à chaud. Certains gestes, hésitations, arrêts prolongés, sourires, devenaient significatifs dans l'après-coup. Ce dispositif de remémoration, à la fois visuel et réflexif, favorisait la prise de conscience d'émotions diffuses, de choix implicites, d'associations personnelles.

3.3.3 Phase de transformation

La deuxième phase, pensée comme un temps de transformation, s'est déroulée trois à quatre semaines plus tard (entre novembre et décembre 2022). Le participant avait entre-temps la possibilité de revoir le webdocumentaire, librement, dans son environnement habituel. Ce délai était nécessaire pour laisser se déposer l'expérience, et observer ce qu'elle avait produit : des idées, des souvenirs, des usages potentiels, ou parfois un effacement.

Un second entretien était alors mené à distance (pour des raisons pratiques, vu l'éclatement territorial des participants), selon une grille semi-directive. L'accent était mis sur la persistance de l'expérience, son écho dans le temps, sa capacité à susciter une appropriation durable ou à nourrir des projets professionnels ou personnels, ainsi que sur les améliorations possibles.

Le protocole a ainsi permis de croiser le vécu immédiat et la remémoration différée, selon une logique non linéaire mais circulaire, où l'expérience numérique

est perçue comme un événement relationnel susceptible de s'activer ou de se transformer dans le temps. Il ne s'agissait pas d'évaluer un impact mesurable, mais de suivre les déplacements intérieurs que pouvait provoquer ce type de dispositif : une image qui persiste, un récit qui travaille, une émotion qui rejaillit ailleurs.

Une grille d'analyse manuelle a été élaborée à la fin de l'ensemble des entretiens (E1 + E2) à partir des occurrences récurrentes, selon quatre grands axes :

- L'appropriation du dispositif numérique (navigation, repérage, ergonomie, rythme).
- L'expérience vécue (émotions, immersion, identification, inconforts).
- La résonance patrimoniale (reconnaissance, mémoire, projection, sentiment de partage).
- Les améliorations souhaitées (discours, interface, interactivité)

Cette analyse croisée a permis de faire émerger plusieurs figures d'appropriation, que nous détaillerons dans la partie suivante, en les replaçant dans l'horizon sensible et théorique qui guide notre démarche.

4 Résultats / Analyse : réception(s) du webdocumentaire

Afin d'analyser les réceptions du webdocumentaire *E Strade di San Michele in Balagna*, nous avons croisé deux approches complémentaires : d'une part, l'observation des parcours de navigation et des expériences vécues des participants (E1) ; d'autre part, les entretiens semi-directifs (E2) ayant permis de recueillir leurs perceptions, ressentis et interprétations. Notre objectif n'était pas tant de mesurer une efficacité ou une performance, mais bien de comprendre comment cette proposition de médiation par le numérique participait d'une expérience patrimoniale vécue, sensible et signifiante. En cohérence avec notre grille d'analyse, nous avons articulé les résultats selon plusieurs dimensions clefs. Il ne s'agit pas ici de restituer de manière exhaustive l'ensemble des propos recueillis, mais de sélectionner les éléments les plus pertinents pour éclairer les dynamiques d'appropriation, les formes d'engagement sensible et les enjeux de transmission identifiés dans l'analyse. Certains extraits peuvent paraître denses ou subjectifs, mais ils offrent un accès direct à la complexité de l'expérience vécue et permettent de mieux comprendre la manière dont les participants se saisissent du dispositif, y projettent du sens, et s'y engagent de façon singulière.

4.1 Modalités d'entrée et parcours de navigation

Dès les premières interactions, les participants ont révélé une pluralité de modes d'appropriation du webdocumentaire *E Strade di San Michele in Balagna*. Cette diversité s'est manifestée à travers le choix de l'entrée - cartographique ou narrative - mais aussi dans la manière dont chacun a construit son propre parcours de navigation, en fonction de ses repères, de ses habitudes et de sa sensibilité au numérique.

La coexistence de deux entrées distinctes, l'une narrative, l'autre cartographique, a été perçue comme une richesse et une opportunité de personnalisation du parcours. Pour certains, la quête, décrite comme plus "immersive" ou "guidée", a constitué une manière rassurante d'entrer dans le dispositif : « *J'ai commencé par la quête, j'aime bien quand on me prend par la main au début* » (P3 - E1). ; « *Je n'avais pas forcément envie de me repérer tout de suite, j'avais envie de me laisser porter* » (P10 - E1) ; « *J'adore qu'on me raconte des histoires, c'est le côté petite fille en moi* » (P5-E1) ; « *J'ai suivi le « pour une première visite » je me suis dit qu'il y avait une suite logique, je ne vois pas pourquoi j'aurais dévié* » (P6-E1).

À l'inverse, l'entrée par la carte a attiré les participants en quête de repères spatiaux ou désireux de garder une forme de contrôle sur leur exploration : « *J'ai cliqué sur la carte tout de suite, parce que j'ai besoin de visualiser les choses. Où c'est, ce que je connais déjà...* » (P6 - E1) ; « *Je suis plus à l'aise quand je vois où je vais, je me perds vite sinon* » (P14 - E1) ; « *La carte c'est impératif pour une visite de ce style* » (P4 - E1).

Certains ont d'ailleurs navigué entre les deux entrées, dans une logique de complémentarité : « *J'ai fait un peu les deux, j'ai commencé par la quête puis je suis revenu à la carte pour voir si j'avais raté des trucs* » (P8 - E1) ; « *Ce que j'ai aimé, c'est qu'on peut changer de chemin. C'est pas bloqué comme dans un jeu vidéo* » (P17 - E1) ; « *J'ai pris ensuite la carte car j'ai eu envie de voir autre chose* » (P1 - E1) ; « *Quand je rentre dans quelque chose que je connais pas, je clique un peu partout, j'essaie de tout regarder d'abord. Et après je choisis mon chemin.* » (P27-E1) Ces choix révèlent des postures différenciées d'entrée dans le récit : certaines plus affectives, portées par la narration incarnée et les émotions, d'autres plus analytiques, orientées vers la compréhension de l'espace et des lieux.

Mais au-delà de cette première diversité, l'analyse croisée des profils permet de mieux comprendre les déterminants de ces choix. Les participants les plus à l'aise avec le numérique, disposant souvent d'un fort capital culturel - enseignants, chercheurs, médiateurs culturels, artistes - ont privilégié l'entrée narrative, voire une navigation mixte. Leur parcours s'inscrit dans une logique d'immersion sensible, d'appropriation réflexive, parfois même de projection identitaire (P3, P5, P13, P21, P26, P27). À l'inverse, les publics moins familiers des environnements numériques ou ayant un rapport plus fonctionnel à la culture et au patrimoine ont davantage utilisé l'entrée cartographique. Celle-ci leur permet de se repérer plus aisément dans l'interface et de garder une forme de contrôle sur l'exploration (P4, P14, P23, P24, P28).

Les étudiants (P2, P9, P12, P16, P22, P25) forment un groupe plus hybride : leur aisance numérique varie, mais beaucoup font preuve de curiosité et d'intérêt pour le récit. Quelques profils enfin (P6, P8, P17, P20) témoignent d'une bascule d'une entrée à l'autre : initialement cartographique, leur parcours se transforme au fil de l'exploration, illustrant une appropriation dynamique et évolutive du dispositif.

Ces résultats confirment que la navigation dans le webdocumentaire ne relève pas d'un usage neutre ou mécanique, mais s'ancre dans des pratiques culturelles situées et des rapports différenciés au numérique. L'entrée dans le dispositif ne dépend donc pas seulement de son architecture, mais aussi de la manière dont chacun s'en saisit selon son profil, ses repères et ses dispositions.

Concernant l'ergonomie générale et l'interactivité, les réactions sont globalement positives, bien que certaines réticences ou hésitations aient pu émerger dans les premiers instants d'usage. Plusieurs personnes soulignent un effet de surprise initial, mais qui s'estompe rapidement : « *Je savais pas trop si je devais cliquer ou attendre au début, mais après on comprend vite le fonctionnement* » (P7 - E1) ; « *C'est un peu déroutant au début, parce que c'est pas comme un site classique, mais c'est ça qui est bien* » (P5 - E1) ; « *Au début j'ai tâtonné sur deux trois trucs puis après j'ai pris un point de départ* ». (P3 - E1) ; « *J'ai voulu cliquer sur quête en bas de la page, mais j'ai eu peur de faire une bêtise et de tout dérégler, puis finalement j'ai navigué sans soucis* » (P9-E1) ; « *Il m'a fallu une à deux minutes pour bien comprendre, tout bien visualiser mais après c'était facile* » (P25-E1)

L'apprentissage par le geste, s'observe ici. L'interface ne délivre pas tout d'emblée : elle invite à l'exploration, au tâtonnement, ce qui contribue à renforcer le sentiment de participation active. « *J'ai l'impression que c'est moi qui décide, pas juste que je regarde quelque chose* » (P20 - E1). ; « *On est obligé de réfléchir un peu à ce qu'on veut faire, et ça j'aime bien* » (P12 - E1).

Enfin, les premières impressions générales recueillies à chaud dans les premiers entretiens montrent que le dispositif suscite dès les premières minutes un sentiment de curiosité et d'implication : « *Je m'attendais pas à ça, c'est pas un documentaire classique, c'est plus vivant* » (P9 - E1). ; « *J'ai envie de savoir ce qu'il y a après. Je suis restée dedans tout le long* » (P22 - E1) ; « *Je vais y retourner de suite ! Je veux connaître la suite !* » (P18-E1) ; « *Je ne m'attendais pas à quelque chose d'aussi ludique, tu es intégré, tu participes au truc, tu subis pas le documentaire* » (P6-E1).

Ces retours confirment que la structuration du webdocumentaire en deux parcours, associée à une interactivité fluide mais non imposée, crée une dynamique d'entrée qui soutient l'expérience vécue. Ce premier contact, à la fois sensoriel et réflexif, semble poser les bases d'une médiation qui privilégie l'engagement plutôt que la consommation, l'exploration plutôt que la démonstration. La navigation devient un mode d'appropriation, et non un simple moyen technique d'accéder au contenu.

4.2 Engagement sensible et immersion

Au-delà de la navigation, ce sont les modalités d'engagement sensibles des participants qui révèlent la force expérientielle du dispositif. Très tôt dans les entretiens, surgissent des expressions d'émotion, de surprise ou de résonance intime. Ce qui ressort, ce n'est pas tant une accumulation de savoirs ou un plaisir esthétique détaché, mais une forme de relation singulière, incarnée, à l'univers du webdocumentaire.

La voix de la narratrice apparaît comme l'un des vecteurs centraux de cette immersion. Elle agit comme un fil sensible qui soutient la narration et donne corps à la quête. Plusieurs personnes y réagissent spontanément : « *La voix elle est captivante. Elle nous met dans l'ambiance, c'est doux mais pas monotone* » (P17 - E2) ; « *J'ai trouvé ça très agréable à écouter. C'est rare d'avoir une narration aussi personnelle dans un docu* » (P4 - E2) ; « *Après j'image que c'est fait exprès, mais les mots utilisés, le son de ta voix, c'est une sorte de rêverie. Je trouve que c'est super. Même si j'avais fermé les yeux, je crois que je serais restée dedans* » (P6 - E1) ; « *Tu as une manière très pédagogique de raconter, de construire la narration, ce qui fait que tu retiens facilement, tu es attentif et tu retiens parce que tu racontes bien* » (P7-E1); « *Pour moi la voix c'est une énorme partie de ton travail* » (P.13-E1) ; « *Ce qui est bien c'est que c'est vivant et raconté. Moi ce que j'aime dans l'Histoire c'est qu'on la raconte. Tout passe par la narration.* » (P18-E1).

L'oralité, telle qu'elle est mobilisée ici, opère comme une médiation affective. Le timbre, le rythme, la posture de l'héroïne-narratrice instaurent un lien direct, presque intime, avec l'utilisateur : « *Là j'avais de la peine pour la narratrice, quand elle dit 'le temps semble m'avoir devancée' je me suis dit fait chier !* » (P2 -E1) ; « *Les intonations me font rire, on est vraiment dedans, lorsque elle rouspète, qu'elle discute avec l'archange, on rigole et on tremble avec elle. C'est vraiment important, ta voix est très jolie et on a envie de t'écouter.* » (P5 - E1). La voix ne raconte pas un savoir patrimonial, elle partage un cheminement, une émotion, une mémoire. Ce choix de narration à la première personne, appuyé par un design sonore minimaliste, crée une atmosphère propice à l'écoute prolongée et à l'identification. Nous notons également que se sont les participantes qui y sont le plus sensible, hypothétiquement par une assimilation inconsciente.

Au-delà de la voix, c'est l'esthétique globale du webdocumentaire qui provoque une forme d'immersion douce, subtile. *E Strade di San Michele in Balagna* propose un univers visuel onirique, poétique, qui invite à ralentir. Plusieurs participants le soulignent : « *On n'est pas bombardé d'infos. Il y a une douceur, une lenteur qui est agréable* » (P11 - E1). ; « *C'est pas comme les vidéos sur YouTube où t'as mille trucs à la fois. Là, on respire* » (P8 - E2) ; « *C'est calme, et en même temps, on est accroché. C'est rare ce*

mélange » (P2 - E1) ; « On sent l'impact personnel, on sent que c'est pas une équipe de communicants qui a bossé sur un truc froid, c'est pas un objet, c'est un sujet. C'est vivant. C'est calme, ça fait du bien ! Et le fait qu'il y est ta patte, cette poésie, c'est ça qui est super ».(P18 - E1) ; « Le cheminement c'est super poétique et t'apprends plein de choses au passage, c'est une découverte douce. » (P26 - E1).

Les paysages mis en image sont également des vecteurs d'immersion : *« C'est super de beau. Le drone autour du Sant'Anghjulu il est magnifique. On se plonge vraiment dans le récit. » (P2-E1) ; « Les paysages portent le récit. On a envie à la fois d'écouter et de regarder » (P3-E1) ; « Les images aussi sont très belles, surtout les vues en drone. On visualise mieux les lieux. » (P21-E2).*

L'effet d'immersion ne tient donc pas à une sophistication technologique, mais à une cohérence sensorielle, où chaque élément - visuel, sonore, narratif - concourt à faire entrer l'utilisateur dans un monde habitable. Le récit n'est pas plaqué sur le territoire : il en épouse les formes, les silences, les contours.

Cette immersion est aussi corporelle, même si elle s'opère à distance. Plusieurs témoignages expriment une mise en mouvement (parfois symbolique) du corps : *« J'avais l'impression de marcher dans les paysages, comme si je sentais l'air » (P10 - E2) ; « Ça me donne l'impression de suivre les pas de l'héroïne, d'aller là-bas moi aussi » (P13 - E1) ; « Je me suis surprise à sourire ou à froncer les sourcils comme si je vivais vraiment ce qu'elle racontait » (P22 - E1) ; « J'ai été vraiment surprise d'entendre la voix de Saint Michel, j'ai sursauté, j'ai même voulu lui parler, j'ai trouvé ça génial qu'il prenne la parole, je m'y attendais pas ! » (P5 - E1) ; « J'ai commencé à marcher sur ce sentier, pour découvrir le sommet » (P19 - E1) ; « Je m'identifie rarement en plus, mais par contre là je l'accompagne clairement sur les chemins » (P26 - E1). « Quand tu arpentes les rues de speluncatu, ça me donne envie d'y aller. Ou même quand tu vas en haut de la montagne ça donne envie d'y aller, de marcher, de me déplacer ». (P6 - E1)*

Ces retours traduisent une activation corporelle, non pas effective dans l'espace physique, mais stimulée par l'expérience sensible et narrative proposée par le dispositif. Ici, nous retrouvons les effets d'une approche éactive de l'expérience. Dans notre dispositif, bien que l'utilisateur ne bouge pas physiquement, l'interaction numérique, les stimuli sonores, narratifs et visuels engagent une simulation corporelle active : le geste est mentalement « mis en acte ». Le déplacement n'est pas réel, mais il est éprouvé ; la marche n'est pas effective, mais elle est vécue ; l'orientation n'est pas physique, mais elle est affectivement investie.

C'est cette capacité du dispositif à mobiliser une mémoire sensorielle et affective, à simuler l'action et à provoquer un vécu corporel projeté, qui inscrit pleinement cette expérience dans une dynamique éactive. En effet comme le rappelle Schmitt (op.cit) : *« les perceptions visuelles peuvent faire surgir une émotion de plaisir uniquement dans l'expérience d'une couleur et cette émotion peut être suffisante pour établir un lien fort et durable ».*

Enfin, l'engagement émotionnel suscité par l'expérience se prolonge fréquemment dans un désir de partage. Plusieurs participants évoquent ainsi des moments de co-visionnage lorsqu'ils ont revisité le webdocumentaire à domicile entre les deux entretiens, mais aussi des recommandations adressées à leurs proches en leur expliquant le fonctionnement du webdocumentaire, ou encore l'envie de revivre l'expérience différemment, en explorant d'autres chemins ou d'autres modalités d'entrée : *« J'en ai parlé à ma sœur, je lui ai dit qu'il fallait qu'elle le voie » (P18 - E2) ; « Je l'ai montré à mes enfants, ils ont trouvé ça trop cool avec la cloche » (P25 - E2) ; « Je l'ai regardé avec mon collègue, car il aime bien le patrimoine, il chante dans des églises, je me suis dit que ça pouvait le toucher » (P1- E2) ; « Je l'ai regardé avec mon fils de 7 ans, je lui ai expliqué parfois le fonctionnement des boutons, mais il s'est débrouillé seul la plupart du temps ! »*

(P5 - E2) ; « *Je regardais le webdoc et un ami est arrivé, ça l'a intéressé, du coup je lui ai expliqué le concept et on a regardé ensemble* » (P13 - E2) ; « *Je l'ai montré à ma femme, enfin elle l'a regardé en même temps que moi une des fois où j'y suis retourné.* » (P20 - E2).

Ces pratiques signalent un processus de réappropriation : l'expérience ne s'arrête pas à la consultation. Elle se prolonge dans des gestes, des récits, des envies. Le webdocumentaire ne fait pas que mettre en valeur : il engage, il circule, il transforme les liens, il transmet. Cela révèle donc que l'immersion dans *E Strade di San Michele in Balagna* ne repose pas sur des effets spectaculaires, mais sur une attention portée à l'expérience sensible, à la lenteur, à la voix, au paysage. Une médiation qui fait sentir, avant même de faire comprendre. Une expérience qui touche, et qui reste.

4.3 Rapport au territoire et à la mémoire : redécouvrir, reconnaître, habiter

L'un des effets les plus prégnants du webdocumentaire *E Strade di San Michele in Balagna* est sa capacité à transformer le regard porté sur un territoire connu. Loin de proposer une simple découverte patrimoniale, le dispositif engage les participants dans une forme de relecture affective de leur environnement, où mémoire, attachement et imagination s'entrelacent.

Plusieurs personnes évoquent une reconnaissance différée de lieux pourtant familiers, comme si la médiation numérique avait permis de faire surgir une nouvelle lisibilité du territoire et une envie de s'y déplacer : « *J'ai toujours vu ce rocher en passant à Speluncatu, mais je n'avais jamais vraiment pris le temps de le regarder. Là, je me suis dit : "la prochaine fois, j'irai le voir de plus près"* » (P18 - E2) ; « *Le mont Sant'Anghjulu, on le connaît de nom, on le voit de loin, mais là... j'ai eu envie d'y monter, de le revoir en vrai* » (P7 - E2). ; « *J'ai repéré deux chapelles que je ne connaissais pas. J'ai prévu d'y aller le week-end prochain* » (P9 - E2). ; « *Ça m'a redonné envie de marcher, d'aller voir ce qu'il reste, de prendre le temps* » (P20 - E2) ; « *Ça peut donner envie aux gens de se déplacer, de voir les lieux. Le numérique pour moi n'est pas un frein à la découverte mais au contraire une véritable porte. Par exemple là pour Saint-Michel, c'est pas forcément un sujet qu'on connaît, ben ça m'a donné envie de me déplacer et de m'y intéresser.* » (P15 - E1) ; « *Moi la Balagne je connais pas dans les détails, et ça ça me donne envie de découvrir et d'y aller.* » (P16 - E1) ; « *On se dit tient un weekend j'ai envie de me promener je peux aller la bas.* » (P1 - E2) ; « *C'est ce que tu fais là, tu fais habiter le patrimoine.* » (P18 - E2) ; « *C'est un dispositif adéquat car il donne envie de se rendre sur place et parcourir « la strada di San Michele » et de voir certains endroits que l'on ne connaissait pas ou alors d'en revoir d'autre sous un autre angle de vue.* » (P20 - E2)

Ce phénomène de décalage perceptif, souvent associé à une émotion discrète, suggère que le webdocumentaire agit moins comme un outil d'information que comme un révélateur. Il rend visible autrement, en posant un cadre narratif et esthétique qui reconfigure la perception. Le territoire n'est pas montré, il est mis en récit, et ce récit vient réactiver des liens, des souvenirs, des désirs, des valeurs.

Cette dynamique concerne autant les natifs de la Balagne que ceux qui vivent dans d'autres régions de l'île. Le webdocumentaire devient alors un vecteur d'ancrage, une interface sensible entre un vécu individuel et une mémoire collective : « *Je ne suis pas d'ici à la base, mais là j'ai eu l'impression d'être plus proche de ces lieux. J'ai envie d'y aller, de mieux comprendre* » (P23 - E2). « *Je ne connais pas beaucoup la Balagne, mais bon forcément on reconnaît que c'est la Corse. C'est chez nous, ce n'est pas dépayçant* » (P10 - E1).

D'autres évoquent un décentrement du regard, une prise de conscience : « *Le Marsulinu, je passe à côté depuis des années, mais je n'avais jamais fait le lien avec l'archange. C'est fou tout ce qu'on ne voit pas* » (P27 - E2). ; « *Les petites églises de Balagne, je les voyais*

comme des vieilles pierres. Là, elles sont devenues des personnages d'une histoire » (P13 - E2) ; « Après ton webdocumentaire, je me suis rendu compte que l'on pouvait aussi être un touriste chez soi. Je pensais connaître la Balagna, c'est quand même l'endroit où j'ai grandi... et puis non en fait ! Je ne m'étais jamais demandé pourquoi ce sommet s'appelait le Sant'Anghjulu ! Je montais juste pour la balade » (P22 - E2) ; « En fait je connaissais le Sant'Angelo ! Mais je ne savais pas que c'était Saint Michel. Mon second prénom c'est Anghjulu et ma mère m'a déjà raconté la légende. Du coup quand je l'ai entendu j'ai fait le lien » (P10 - E1) ; « Je ne comprends pas qu'on ait laissé tomber le patrimoine à ce point là ! Tous ces endroits que l'on ne connaît pas, qui ne sont pas valorisés, ou même des endroits que l'on croit connaître mais en fait on ignore tout ! » (P3 - E1).

Cette capacité à faire émerger une mémoire incarnée, à raviver des liens enfouis ou à révéler des dimensions symboliques oubliées, est au cœur de l'expérience patrimoniale. Le territoire n'est pas seulement un décor ou un objet de savoir : il est un milieu vécu, porteur d'histoires, de gestes, de croyances. Et c'est précisément cette épaisseur sensible que le webdocumentaire tente de restituer. Ainsi, il ne s'agit pas d'une mise en valeur augmentée, mais d'un retour habité à des lieux qui prennent un nouveau sens. Le webdocumentaire agit comme une passerelle entre une histoire partagée et une expérience personnelle, entre une mémoire symbolique et une mémoire vécue.

Enfin, ce rapport au territoire s'inscrit dans une dimension relationnelle. Plusieurs participants rapportent avoir discuté du webdoc avec des proches, partagé leurs impressions, ou projeté une visite ensemble : « J'en ai parlé avec ma grand-mère, elle connaît bien les endroits, elle m'a raconté ses souvenirs » (P14 - E2). ; « Je l'ai regardé avec mes filles, et après on a regardé sur la carte où on pourrait aller » (P25 - E2) ; « L'Ostriconi par exemple on s'est toujours dit qu'on irait, là ça m'a donné encore plus envie. Ça me donne envie d'aller visiter les églises, de chercher les détails avec mes enfants. Ça a éveillé encore plus ma curiosité. Mais même de regarder ailleurs qu'en Balagne. » (P17- E2). Le webdocumentaire (ré)enclenche alors un processus transmissionnel par le déplacement et l'expérience physique des lieux, avec une nécessité de partager ces instants avec les membres proches.

Ces échanges prolongent l'expérience dans la sphère intime, familiale, amicale. Le territoire devient alors un espace de transmission partagée, où l'on confronte les récits, où l'on transmet une histoire, mais aussi un regard. On observe alors une reconfiguration du rapport au lieu, qui ne passe pas par une injonction à connaître ou à visiter, mais par une invitation à ressentir, à se souvenir, à projeter. Le patrimoine est transmis et réactivé, par une narration sensible qui fait du territoire non pas un objet d'étude, mais un compagnon d'expérience.

4.4 Freins, ajustements et suggestions : vers une lecture expérientielle structurée

Si l'ensemble des participants reconnaît l'intérêt et la richesse du webdocumentaire, leurs retours mettent également en lumière un certain nombre de freins à l'expérience, ainsi que des suggestions concrètes pour en améliorer la portée. Ces remarques, loin de constituer de simples critiques, témoignent d'un engagement actif avec le dispositif, et d'un désir de participation à son évolution. Pour en dégager les enseignements, nous proposons ici une lecture structurée à partir des principales dimensions de l'expérience utilisateur : utilisabilité, accessibilité, engagement et appropriation.

4.4.1 Utilisabilité : prise en main et navigation

Le premier obstacle identifié concerne la prise en main initiale du dispositif. Si l'interface est globalement jugée intuitive une fois l'exploration engagée, les premières minutes peuvent générer du flou, voire un léger découragement : « Je ne

savais pas trop où cliquer au début, j'avais peur de sortir du truc ou de faire une fausse manip » (P12 - E1) ; « C'est un peu bizarre au début, tu ne sais pas s'il faut attendre ou faire quelque chose » (P19 - E1). Ce flottement semble lié à l'absence volontaire de consignes explicites. Une ritualisation d'entrée, plus incarnée, pourrait lever cette hésitation initiale : « Il faudrait une petite intro claire, ou une voix qui explique, genre "vous êtes ici pour explorer une histoire, choisissez par où commencer" » (P14 - E2).

Un autre point soulevé concerne le repérage spatial. Si la carte est appréciée comme outil de localisation, elle peut aussi manquer de lisibilité dans ses premières utilisations : « J'ai eu un peu de mal avec la carte, je ne voyais pas trop où j'étais, ni où ça menait » (P3 - E1) ; « Peut-être que des titres plus visibles ou une légende sur la carte aideraient à mieux se repérer » (P6 - E2).

Certains suggèrent d'ajouter une mini-aide au survol ou un code couleur pour différencier les parcours déjà faits de ceux à découvrir : « J'étais pas sûre de ne pas refaire deux fois la même chose, ce serait bien d'avoir un signe visuel » (P21 - E2).

La durée globale du webdocumentaire n'est pas perçue comme excessive, mais plusieurs participants pointent la nécessité de pouvoir moduler leur temps de visionnage : « Je l'ai fait en plusieurs fois, donc à chaque fois je devais retrouver où j'en étais » (P10 - E2) ; « Une fonction "reprise" ou un marqueur de parcours, ça aiderait à continuer plus facilement » (P5 - E2).

La possibilité d'intégrer des temps de pause, de retour, voire de sauvegarde de progression, est souvent évoquée comme un ajustement utile, notamment dans une perspective d'usages pédagogiques ou collectifs.

4.4.2 Accessibilité : adaptation aux publics et aux contextes

Plusieurs participants expriment le souhait d'une plus grande diversité dans les formats d'accès : « Je pense qu'un sous-titrage en corse serait vraiment bien » (P14 - E2) ; « Peut-être une version avec voix masculine, ou des options de lecture, pour ceux qui préfèrent une autre ambiance sonore » (P26 - E2). Ces remarques relèvent d'une volonté d'inclusion linguistique et sensorielle, essentielle dans une démarche de médiation patrimoniale locale et partagée.

4.4.3 Engagement : médiation cognitive et narration structurante

Sur le fond, certaines remarques invitent à renforcer la médiation explicite pour éviter que le webdocumentaire ne soit perçu comme "trop poétique" ou "trop subjectif" : « C'est très beau, très sensoriel, mais parfois on se perd, on ne sait plus trop ce qu'on apprend » (P11 - E2) ; « Moi j'aurais aimé un petit résumé après chaque étape, genre : voilà ce qu'on a découvert, ce qu'on peut retenir » (P13 - E2). Cela ne remet pas en cause le choix esthétique de la lenteur ou de la narration onirique, mais souligne la nécessité de balisages intermédiaires, ou de points d'ancrage cognitifs, pour accompagner l'expérience sensible d'un cadre de compréhension plus net.

4.4.4 Appropriation : projection, prolongement, co-création

Au-delà des remarques techniques, les participants proposent aussi des prolongements narratifs ou pédagogiques : « Ce serait super d'avoir un petit livret d'accompagnement, ou un dossier pour les scolaires » (P9 - E2) ; « Est-ce qu'on pourrait imaginer une suite ? Avec d'autres figures, d'autres lieux ? » (P17 - E2) ; « J'aurais aimé qu'on puisse cliquer sur les personnages pour en savoir plus » (P24 - E2). Certains évoquent l'envie de contribuer eux-mêmes à un futur dispositif : « Moi je pourrais raconter l'histoire de chez moi, de mon village. Pourquoi pas faire une autre version ? » (P25 - E2) ; « Quel est le prochain sujet ? On se le fait ensemble ? » (P12 - E2) ; « Tu as pensé à ce qu'on pourrait faire avec ça à l'Office du Tourisme ? » (P27 - E1). « Un tel outil s'intègre pleinement dans notre travail à la Communauté des Communes. On pourrait même envisager de faire un « raconte moi

Saint-Michel », ou même de valoriser ton travail en le diffusant. Si ça te dit, moi je suis partante ! ». (P5-E1)

Ces remarques signalent une véritable appropriation personnelle et professionnelle du webdocumentaire, qui dépasse la seule réception pour ouvrir la voie à une co-construction du sens comme le visait la dynamique itérative du projet.

4.4.5 Vers un webdocumentaire évolutif, situé et expérientiel

L'analyse croisée des entretiens E1 et E2 permet de saisir la pluralité des réceptions du webdocumentaire *E Strade di San Michele in Balagna*. Au fil des témoignages recueillis, se dessinent des formes multiples d'appropriation : certaines immédiates, d'autres plus progressives ; certaines fortement émotionnelles, d'autres davantage analytiques. Ce qui relie ces expériences diverses, c'est une disposition à habiter le dispositif, à y projeter des souvenirs, à y nouer une relation au territoire - affective, réflexive, située.

L'entrée dans le webdocumentaire, qu'elle se fasse par la quête ou par la carte, conditionne des postures distinctes, mais également complémentaires : celle de l'explorateur guidé par une voix narrative, ou celle du flâneur géographique, arpentant les lieux selon sa propre curiosité. Dans les deux cas, le parcours devient un acte de réactivation mémorielle, une manière de faire retour sur des espaces connus ou d'en redécouvrir l'épaisseur symbolique. Loin de transmettre un savoir clos, le dispositif agit comme un déclencheur de résonances, comme un appel à porter un nouveau regard sur le territoire et sur les figures oubliées de son patrimoine.

Les effets d'immersion, portés par la voix, les ambiances sonores, le rythme narratif ou la cartographie sensible, ont permis de créer une expérience incarnée pour nombre de participants. Mais cette dimension sensible, si elle touche, peut aussi dérouter : certains participants expriment le besoin d'un meilleur accompagnement cognitif, d'un fil plus explicite, de repères plus nets pour structurer leur compréhension. D'autres, comme nous l'avons vu, pointent des obstacles pratiques, liés à la navigation, au repérage ou à l'accessibilité. Ces critiques, loin d'invalider le dispositif, en révèlent au contraire le potentiel perfectible, et tracent des pistes concrètes d'ajustement pour renforcer l'expérience.

Dans cette perspective, la mobilisation du LivXD tel que développé par Leleu-Merviel et Laudati (*op.cit.*), offre un cadre particulièrement pertinent pour penser l'évolution du webdocumentaire. Contrairement à une logique d'optimisation uniquement fonctionnelle (UXD), le LivXD nous permet de privilégier la construction d'un moment vécu, signifiant, qui engage le sujet dans une dynamique de sens, d'émotion et d'appropriation. À partir des retours recueillis, plusieurs axes d'amélioration peuvent être envisagés : proposer un balisage d'entrée plus incarné, permettant de ritualiser l'accueil dans le dispositif ; offrir des repères intermédiaires pour guider la progression sans contraindre la liberté d'exploration ; enrichir les modalités d'accès (langue, voix, formats) afin de s'adapter aux attentes plurielles des publics. En d'autres termes, il ne s'agit pas simplement d'ajuster des fonctions, mais de renforcer les conditions d'un engagement vécu - un engagement où l'utilisateur ne se contente pas d'interagir, mais éprouve, se reconnaît, projette du sens, et parfois même désire rejouer l'expérience. Dans ce cadre, le webdocumentaire devient non pas un produit fini, mais un dispositif évolutif : un espace de médiation à affiner avec et pour les utilisateurs, dans une logique de conception progressive. Le LivXD nous invite à concevoir cet espace non comme une interface fermée, mais comme une trame relationnelle, traversée de mémoires, de récits et de projections, où la transmission ne se décrète pas, mais s'éprouve, collectivement.

Ces retours soulignent également l'importance d'un équilibre à maintenir entre ouverture poétique et lisibilité fonctionnelle, entre liberté de navigation et lisibilité du récit. Car si l'expérience doit émouvoir, elle doit aussi pouvoir être transmise, racontée, poursuivie. En cela, les suggestions exprimées par les participants - sous-titres, prolongements pédagogiques, déclinaisons locales - sont autant de signes d'une réception active, d'un engagement qui dépasse l'écran pour investir le champ social et éducatif.

Toutefois, cette analyse n'est pas exempte de limites méthodologiques.

D'une part, le panel - bien que diversifié - reste composé majoritairement de personnes déjà sensibilisées au patrimoine, ce qui oriente les formes d'appropriation vers des lectures expertes ou semi-expertes. D'autre part, le protocole d'observation, s'il a permis une collecte des ressentis, ne peut totalement saisir l'expérience dans sa profondeur affective ou dans ses effets différés. Enfin, certaines absences - de publics jeunes, de personnes non familiarisées avec les outils numériques, ou encore de publics extérieurs à la culture insulaire - limitent la portée généralisable des résultats.

Il convient également de souligner que, dans plusieurs cas, une connaissance préalable entre et les participants et nous a pu influencer sur la dynamique d'expression, en instaurant soit une forme de confiance propice à la parole, soit, à l'inverse, une retenue par crainte d'exprimer un ressenti critique, voire une identification à l'héroïne facilité. Si ce facteur relationnel peut être vu comme un biais potentiel, il nous semble aussi constituer une donnée contextuelle précieuse, révélatrice des conditions concrètes de la co-construction du sens dans une recherche située.

Ces limites, nous les considérons comme le point de départ d'un second temps de la recherche. Car l'ambition de ce webdocumentaire ne réside pas dans la clôture d'un prototype parfait, mais dans l'ouverture d'un dispositif évolutif, pensé dans une logique de co-construction avec les habitants. C'est précisément pourquoi nous avons souhaité inscrire notre démarche dans un processus itératif, en intégrant ces retours dans la phase suivante du projet : celle qui analysera de manière plus approfondie les trajectoires d'appropriation, les ajustements à opérer, et les modalités concrètes d'une transmission sensible du patrimoine par le numérique.

5 Discussion : de la mise en valeur du territoire à l'expérience vécue du territoire

Le webdocumentaire *E Strade di San Michele in Balagna* ne se présente pas comme un simple outil numérique appliqué au patrimoine. Il s'inscrit dans une démarche de médiation attentive au territoire, à la croisée de l'expérience, du récit et du symbolique. Conçu à partir d'une connaissance située des contextes culturels et patrimoniaux et porté par une posture de recherche-crédation, il vise à dépasser une logique strictement informative ou illustrative, pour explorer les conditions d'une transmission sensible, impliquée et partagée du patrimoine. Cette discussion propose d'interroger cette dynamique, en analysant comment le dispositif s'organise comme un espace d'expérience à vivre, à l'interface du récit, de l'interaction et des formes d'attachement au territoire.

5.1 Le webdocumentaire comme dispositif-passerelle

À travers ses formes narrative et cartographique, le webdocumentaire agit comme un intermédiaire sensible et symbolique entre l'utilisateur et son territoire. Il relie plusieurs mondes - réel et imaginaire, intime et collectif, passé et présent - dans une logique de médiation mésologique, au sens où l'entend Berque (*op.cit*) : une

trajection entre l'homme et son milieu, entre l'espace tangible et l'univers symbolique qui l'habite.

En proposant une interface non prescriptive, structurée autour d'entrées différenciées, le webdocumentaire laisse à l'utilisateur la possibilité de construire son propre parcours, de naviguer à sa manière, de projeter ses propres repères. Ce désir de liberté est fondamental : il permet à chacun de faire l'expérience d'un territoire non pas donné, mais vécu, traversé d'affects, de souvenirs et de récits.

Le dispositif agit ainsi comme une passerelle entre le lieu et son image, entre la mémoire personnelle et la mémoire collective. Il ne transmet pas un patrimoine « posé là », mais propose de l'habiter à nouveau, par le biais d'une exploration sensible - ce qui en fait un outil de re-territorialisation autant que de médiation.

L'analyse des retours des participants montre combien l'expérience du webdocumentaire est perçue comme immersive, incarnée, engageante. Il ne s'agit pas d'un simple visionnage passif, mais d'un engagement affectif et corporel. Plusieurs personnes évoquent comme nous l'avons vu une forme de présence sensorielle. Ces témoignages traduisent une mise en mouvement symbolique du corps, déclenchée par la voix, les rythmes narratifs, les images mais aussi par la structure ouverte du parcours, qui laisse à chacun la possibilité de se projeter, de choisir, de s'immerger à son rythme.

Ce type d'implication rejoint ce que la sémio-pragmatique désigne comme co-construction du sens : le sens n'est pas livré au spectateur, il émerge de l'interaction entre le dispositif, le contexte et l'utilisateur, qui mobilise ses propres cadres de référence pour interpréter, ressentir, naviguer.

Dans cette logique, l'utilisateur n'est pas seulement destinataire du récit : il en devient acteur et interprète, ce que Samuel Gantier (2016) théorise à travers la figure de l'utilisateur-modèle, pensé dès la conception comme sujet actif. Le dispositif crée les conditions d'un dialogue énonciatif : il adresse un « tu », sans le figer, en laissant la place à l'interprétation, à l'émotion, à la dérive personnelle.

De ce fait, le webdoc fonctionne comme un dispositif relationnel, capable de réactiver une mémoire affective (liée au territoire, à l'enfance, à des récits familiaux), de susciter une relecture identitaire, et même de faire émerger un sentiment collectif d'appartenance.

C'est en cela, selon nous, qu'il devient un véritable outil de transmission expérientielle : non pas en diffusant un contenu figé, mais en permettant à chacun de rejouer, de ressentir, de redonner sens à un patrimoine inscrit dans un milieu, une mémoire, une langue.

Ce que transmet le webdoc, ce n'est pas un savoir sur le patrimoine : c'est un lien à ce patrimoine, éprouvé dans un moment vécu, qui peut être partagé, raconté, joué.

Et c'est peut-être là l'enjeu d'une médiation numérique contemporaine : non pas informer, mais toucher, impliquer, faire mémoire ensemble.

Si cette médiation fonctionne, c'est parce qu'elle repose sur une « co-construction » progressive des parcours de sens. D'une part, le webdocumentaire a été initialement pensé à partir de notre propre connaissance des codes culturels, des habits et des attentes du territoire. D'autre part, l'analyse des expériences vécues par les participants a nourri, *a posteriori*, la compréhension des effets du dispositif, en mettant en lumière les éléments déclencheurs d'émotions, de réflexions ou de reterritorialisation symbolique. Nous entendons ici la co-construction non comme une élaboration collective immédiate, mais comme un processus itératif et situé, où les expériences sensibles recueillies participent directement à l'évolution du dispositif. Contrairement à une phase de test classique, centrée sur l'optimisation

fonctionnelle ou ergonomique, notre démarche vise à comprendre comment les utilisateurs investissent, ressentent et réinterprètent le dispositif, pour ajuster non seulement ses usages, mais aussi la dynamique de transmission patrimoniale qu'il propose.

Dans cette perspective, l'expérience vécue devient un matériau de conception à part entière, révélateur des ajustements nécessaires pour renforcer à la fois l'engagement sensible, la lisibilité du récit et l'appropriation du territoire. Ce faisant, le webdocumentaire n'est plus un dispositif *pour* le patrimoine, mais un dispositif *avec* et *par* le patrimoine, vécu et transmis.

5.2 De la mise en valeur à la transmission

Le passage de la mise en valeur à la transmission patrimoniale constitue un basculement fondamental dans la manière d'envisager la médiation numérique. Là où les dispositifs patrimoniaux numériques classiques se contentent souvent d'une présentation organisée des éléments à valoriser - images, textes, vidéos, données historiques - le webdocumentaire *E Strade di San Michele in Balagna* cherche à mettre en œuvre une médiation fondée sur l'engagement personnel, l'émotion, la mémoire et le lien au territoire. Là où la signification relève d'une lecture codée et stabilisée, le sens, lui, s'élabore dans l'expérience : il engage la mémoire, l'émotion, l'histoire personnelle. C'est dans cette zone mouvante, située et relationnelle que la médiation patrimoniale trouve sa puissance. Le webdocumentaire ne propose pas une simple restitution, mais une expérience de réactivation, une manière d'inscrire le patrimoine dans un tissu relationnel vivant. La mise en valeur se mue en transmission sensible, au sens où elle s'opère par une expérience située, qui fait appel au corps, à l'affect et à l'imaginaire.

Les retours des participants montrent que ce déplacement s'incarne dans la manière dont chacun se projette dans le dispositif. Nombre d'entre eux ne se contentent pas d'apprécier les contenus : ils s'y reconnaissent, y retrouvent des lieux, des noms, des émotions qui les relient à leur propre histoire. L'expérience numérique devient alors un point d'appui pour penser ou revendiquer une appartenance, pour raconter à leur tour, pour convoquer leurs propres récits de territoire. L'identification à la narratrice, l'évocation des églises familiales, la réminiscence des toponymes ou encore l'usage de la langue corse dans certaines séquences activent des formes de reconnaissance et de réappropriation mémorielle.

Ce processus donne lieu à l'émergence d'un « nous » sensible, non prescrit, mais construit dans l'expérience. Il ne s'agit pas d'un « nous » communautaire figé ou essentialiste, mais d'un espace de reconnaissance collective mouvant, fondé sur des déterminations partagées : références culturelles communes, récits familiaux, formes d'émotion liées à l'insularité, à la langue, à la transmission orale. Ce « nous » n'est pas imposé par le dispositif, il se tisse progressivement dans la réception, dans l'effet de miroir qu'induit le dispositif. L'expérience vécue permet une réactivation patrimoniale, le dispositif agit comme un révélateur de mémoire, mais aussi comme un déclencheur de récit. Ce que produit la médiation, ce n'est pas seulement un savoir ou une image, mais une mise en relation entre des mémoires individuelles et une mémoire collective en devenir. L'acte de transmission s'inscrit dans une logique circulaire, polyphonique et évolutive.

Comme nous l'avons vu, certains participants expriment une volonté de prolonger l'expérience, de la partager, voire de la reproduire dans leur propre village ou dans un autre contexte. Cette envie de contribution révèle que le dispositif ne fonctionne pas seulement comme un média clos, mais comme un espace de médiation ouvert, activant des désirs de récit, d'appropriation, de projection. Le

webdocumentaire devient ainsi le lieu d'une circulation mémorielle, un espace de passage entre générations, entre habitants, entre voix singulières et patrimoine partagé.

Cette dimension collective et sensible de la transmission patrimoniale repose donc moins sur la diffusion d'un contenu que sur la création d'un lien - lien affectif au territoire, lien symbolique aux autres, lien réflexif à soi-même - et d'un sens activé. En cela, le dispositif assume pleinement son rôle de trame relationnelle, où le patrimoine n'est plus seulement un objet conservé, mais un milieu à réactiver, un commun à réinventer, un héritage à vivre.

Ainsi, *E Strade di San Michele* ne se limite pas à proposer une interface numérique de plus. Il incarne une forme de médiation patrimoniale fondée sur la conception d'une expérience à vivre, qui conjugue les apports de la mésologie, de la sémiopragmatique et du design d'expérience. Le territoire n'est plus un décor ; il devient un milieu à explorer, à éprouver, à habiter. Et cette exploration se fait non pas dans un temps linéaire, mais dans une temporalité circulaire qui lie passé, présent et futur.

Par l'activation conjointe de la narration, de l'interactivité et de l'engagement émotionnel, le webdocumentaire permet une appropriation identitaire et communautaire qui redonne sens aux paysages, aux figures oubliées, aux toponymes, et plus largement, à une expérience collective du territoire.

6 Conclusion

À travers cet article, nous avons cherché à comprendre comment un dispositif numérique, en l'occurrence le webdocumentaire *E Strade di San Michele in Balagna*, peut dépasser la fonction première d'un dispositif numérique de mise en valeur pour devenir un véritable vecteur de transmission par le biais d'une expérience sensible du territoire. En conjuguant différents apports des Sciences Humaines et Sociales, nous avons proposé une approche transdisciplinaire de la conception patrimoniale par le numérique. Le webdocumentaire que nous avons conçu, analysé et éprouvé se situe ainsi à l'intersection de plusieurs logiques : transmission, communication, médiation, expérimentalité. Il ne se contente pas de montrer ou d'informer : il permet, par le récit, par la carte, par l'interaction et l'esthétique narrative, une reconnexion sensible et symbolique aux milieux traversés. Il donne forme à un « nous » patrimonial qui se construit dans l'expérience, dans le dialogue entre le concepteur et l'utilisateur, entre le réel et le symbolique, entre la mémoire et l'émotion.

Toutefois, cette proposition, aussi éclairante soit-elle, n'est pas exempte de limites. D'une part, notre analyse s'appuie sur un panel restreint, composé essentiellement de personnes partageant des codes socioculturels proches des nôtres, ce qui a sans doute facilité la réception et l'appropriation du dispositif. Cette forte proximité entre conceptrice et participants a permis une mise en résonance des déterminations communes, mais elle pourrait aussi limiter la portée généralisable des résultats. En d'autres termes, le « nous » qui s'est construit ici peut être perçu comme trop spécifique, trop localisé pour être appliqué à d'autres contextes sans adaptations spécifiques. Ce qui interroge la transposabilité du webdocumentaire à d'autres contextes géographiques ou culturels. Le lien fort entre le dispositif et les codes locaux (noms de lieux, tonalité de la voix, choix esthétiques, symboles religieux spécifiques) participe incontestablement à son efficacité dans un territoire familier. Mais pour que le dispositif puisse s'exporter vers d'autres lieux sans perdre sa capacité à créer du sens, il faudrait engager un travail d'adaptation approfondi,

intégrant les référents culturels locaux, les formes de narration reconnues, les attentes sociales du public cible, et les habitus territoriaux. Cela suppose de concevoir le webdocumentaire non comme un produit figé, mais comme une matrice narrative et interactive souple, capable de se décliner à partir des milieux qu'il traverse, dans une logique de co-conception avec les communautés concernées.

Par ailleurs, notre démarche, bien que rigoureuse, reste inscrite dans une recherche-crédation assumée, où l'implication personnelle, affective et identitaire influence nécessairement les orientations du dispositif comme celles de l'analyse. Ce positionnement, loin d'être une faiblesse, constitue pour nous une force méthodologique, dans la mesure où il permet d'ancrer la médiation dans une histoire située, mais il suppose aussi une vigilance réflexive constante.

Il est également important de souligner que tout ne s'est pas déroulé comme nous l'avions imaginé : certaines réactions des participants, certains usages, certaines émotions exprimées ont ouvert des perspectives que nous n'avions pas anticipées. Loin de confirmer mécaniquement nos hypothèses initiales, l'expérimentation a parfois déplacé notre regard, bousculé nos certitudes et nourri de nouvelles questions. Parmi les décalages observés entre nos intentions initiales et les usages effectifs, plusieurs éléments méritent d'être soulignés. Nous avons fait le choix d'une ouverture narrative volontaire, sans consignes explicites ni guidage trop rigide, dans l'idée de favoriser une immersion libre et intuitive. Or, de nombreux participants ont exprimé, dans les premiers instants d'exploration, une forme de désorientation, marquée par des hésitations sur la marche à suivre, le rôle attendu, ou les possibilités offertes par le dispositif. Ce retour met en lumière une tension structurelle entre la liberté narrative, que nous considérons comme un atout expérientiel, et la nécessité d'une lisibilité fonctionnelle minimale, essentielle pour sécuriser l'entrée dans l'expérience. Par ailleurs, là où nous pensions que la narration incarnée - portée par une forme narrative à la première personne - serait le point d'ancrage principal de la navigation, plusieurs participants ont manifesté une préférence marquée pour la forme cartographique, souvent perçue comme plus claire, plus concrète ou plus rassurante. Ce constat révèle une variabilité des attentes et des profils d'usage, qui impose de penser le dispositif non pas pour un utilisateur idéal, mais comme un espace modulable, adaptable à différentes manières d'entrer dans le récit et dans le territoire.

Enfin, si le webdocumentaire a permis de recréer du lien, d'activer du sens, de susciter des émotions fortes, de raviver une mémoire collective et de réactiver une figure patrimoniale oubliée, il reste confronté à un enjeu central : celui de la pérennité. Comment cette expérience, vécue dans le cadre d'un dispositif ponctuel, peut-elle s'inscrire dans une durée, dans une dynamique de transmission continue ? Comment passer d'une médiation incarnée à une véritable culture patrimoniale partagée, transmissible de génération en génération ? Ces questions restent ouvertes, mais elles constituent des pistes fécondes pour la suite de notre travail. Car si nous avons pu observer, dans ce projet, que le numérique peut devenir un lieu de médiation sensible et communautaire, encore faut-il qu'il soit pensé, conçu et utilisé comme tel. C'est pourquoi nous considérons qu'il ne suffit pas de parler de patrimoine à l'ère du numérique ; il faut désormais penser le patrimoine avec le numérique, dans une logique d'expérience à vivre et de sens. Finalement, si le webdocumentaire a pu sembler éclipsé par l'émergence de dispositifs immersifs tels que la réalité virtuelle, il n'en demeure pas moins un espace encore fécond pour expérimenter de nouvelles formes de narration et de médiation.

Bibliographie

- Bernard, F. (2018). Penser et vivre « l'expérience » : apport pragmatistes de John Dewey. *De l'UXD au LivXD. Design des expériences de vie* ; Isté Éd., coll. Sciences, société et nouvelles technologies, Londres, pages 33-43.
- Berque, A. (2000). *Ecumène : Introduction à l'étude des milieux humains*. Belin (Mappemonde), Paris.
- Bonfils, P. (2014). *L'expérience communicationnelle immersive : entre engagements, distanciations, corps et présences*. Mémoire d'Habilitation à diriger des Recherches. Université de Lille Nord de France.
- Bonfils, P. (2015). Immersion et environnements numériques : une approche méthodologique par l'expérience vécue. *Questions de communication*, [En ligne], 27, pages 261-278.
- Bourgatte, M. (2024). « 2000-2015 : un âge d'or du format webdocumentaire ». *Conserveries mémorielles*, [En ligne], 26.
- Campbell, J. (2013). *Le héros aux mille et un visages*. (Trad. Henri Crès). J'ai lu, coll. « Bien-être », Paris.
- Collet, L. (2018). *Analyse de la performance dynamique des agences de communication : expérience utilisateur et formes multimédias interactives*. Mémoire d'Habilitation à diriger des Recherches. Université de Toulon.
- Davallon, J. (2006). *Le don du patrimoine: une approche communicationnelle de la patrimonialisation*. Hermès science publications - Lavoisier (Collection Communication, médiation et construits sociaux), Paris.
- Delestage, C.A. (2018). Pistes ouvertes par une approche énaïve-relativisée de l'expérience : le cas de l'expérience de visionnage. *De l'UXD au LivXD. Design des expériences de vie* ; Isté Éd., coll. Sciences, société et nouvelles technologies, Londres, pages 47-109.
- Gantier, S. (2015). Usages prescrits et figure de l'utilisateur modèle dans le design du web- documentaire B4, « fenêtres sur tour ». *Communication*, [En ligne], 33(2).
- Gantier, S. (2016). Scénariser le rôle et le pouvoir d'agir de l'utilisateur : vers une typologie interactionnelle du documentaire interactif. *Entrelacs*, [En ligne], 12.
- Gantier, S. & Jousse, A. (2020). Rétro-ingénierie du web-documentaire Find me in Kakuma : l'impasse méthodologique du design d'expérience utilisateur. *Études de communication*, [En ligne], 54, pages 179-202.
- Greimas, A.J. (2015). *Sémantique structurale*. P.U.F, Paris
- Klein A. (2021). Le webdocumentaire : un outil numérique innovant au service de l'enseignement, de la recherche et de la valorisation. *Humanités numériques* [En ligne], 2.
- Laudati, P. & Leleu-Merviel, S. (2018). De l'UXD (User eXperience Design) au LivXD (Living eXperience Design) : vers le concept d'expériences de vie et leur design. *De l'UXD au LivXD. Design des expériences de vie* ; Isté Éd., coll. Sciences, société et nouvelles technologies, Londres, pages 10-31.

Leleu-Merviel, S., Schmitt, D. & Useille, P. (2018). Introduction. *De l'UXD au LivXD. Design des expériences de vie* ; Iste Éd., coll. Sciences, société et nouvelles technologies, Londres, pages 1-6.

Odin, R. (2000). *De la fiction*. De Boeck Université (Arts et cinéma), Bruxelles.

Schmitt, D. (2018). L'énaction, un cadre épistémologique fécond pour la recherche en SIC. *Les Cahiers du numérique*. 14(2), 93-112.