

**« CIRCULER » DANS LA JEUNESSE LIÉGEOISE DE SIMENON
ENJEUX DE CRÉATION ET DE RÉCEPTION D'UN DISPOSITIF
DE MÉDIATION, MUSÉALISATION ET PATRIMONIALISATION
DU LITTÉRAIRE PAR LE BIAIS DE LA RÉALITÉ AUGMENTÉE**

**Alexis Messina, Sarah Radicchi
Björn-Olav Dozo, Michaël Schyns & Benoît Denis
Université de Liège**

[...] la littérature connaît mille et une métamorphoses quand elle sort des sentiers battus et qu'elle devient un objet culturel que d'autres espaces et institutions s'approprient. Son exposition la fait ainsi connaître à un public surpris de la trouver là où on doit désormais s'attendre à la voir. (Régnier, 2015 : 20)

Liège célébrait en 2023 les cent-vingt années de la naissance de Georges Simenon. À cette occasion, un festival nommé « Printemps Simenon » y était organisé en grandes pompes sous l'impulsion de Benoît Denis, professeur à l'Université de Liège et directeur du Centre d'Études Georges Simenon, et de John Simenon, deuxième fils du romancier et gestionnaire de son œuvre. Cet événement a fait l'objet d'une collaboration d'envergure entre l'Université de Liège, la société Simenon.tm et la Ville de Liège, à travers ses échevinats de la Culture et du Tourisme, et en particulier son Office du Tourisme.

C'est dans ce cadre qu'a été décidée la rénovation du parcours touristique « Sur les traces de Simenon », datant de 2003 et centré sur la période liégeoise de l'auteur, de sa naissance à sa « fuite » vers Paris, en passant par sa courte, mais marquante fréquentation de la célèbre « Caque », située derrière l'église saint-Pholien et dont la visite était le point d'orgue de la balade. Celle-ci était agrémentée d'une série de pistes audio donnant à entendre la voix du commissaire Maigret. Ce parcours, dont l'origine est à trouver dans la passion d'un employé de l'Office du tourisme de Liège, Rudi Katusic, était lui-même issu de l'Itinéraire Simenon (Boussart et Walthéry, 1994), imaginé au début des années 1980 par

Jean-Denys Bousart, guide touristique et folkloriste passionné du romancier. Cependant, malgré les améliorations apportées en 2003, le parcours souffrait encore d'approximations historiques et scientifiques. De ce fait, en proposer une nouvelle version semblait bienvenu dans le contexte du festival.

D'abord commandé comme un dispositif vidéoludique, lequel fut rapidement jugé inadéquat, le nouveau « Parcours Simenon » a donc été actualisé et augmenté de ressources illustratives, expérimentables en autonomie au moyen d'une application pour smartphone. À cela s'est ajouté une scénarisation en réalité augmentée – technologie visant à « superposer » des éléments graphiques, textuels ou sonores par le prisme d'un écran interposé – accessible dans une Caque entièrement nettoyée et sobrement décorée.

Dans le présent article, nous détaillerons ce projet de rénovation visant à faire découvrir la jeunesse de Simenon à Liège, ainsi que la présence de Liège dans son œuvre. Ce sera l'occasion de mettre en lumière les objectifs, les difficultés et les enjeux de notre travail.

LA RÉNOVATION D'UN PARCOURS TOURISTIQUE DÉDIÉ À SIMENON

La collaboration entre l'Université de Liège, Simenon.tm et la Ville de Liège dans ce projet avait pour objectif de produire un nouveau dispositif de médiation portant sur l'œuvre et la vie du romancier, un dispositif actualisé, pratique et sourcé.

Actualisé, car la dernière refonte importante du parcours « Sur les traces de Simenon » datait de 2003. Or, la recherche scientifique dédiée au romancier s'est enrichie depuis lors, et la scénographie créée dans la Caque avait subi les affres du temps. Elle était composée de mannequins à taille humaine, vêtus d'habits caractéristiques de la jeunesse de Simenon et disposés autour d'une table de fortune non loin d'un piano, un texte de Nietzsche enregistré sur cassette audio faisant office de fond sonore.

Pratique, car l'accès à certains endroits du parcours, mais aussi à la Caque, était malaisé et nécessitait d'être facilité pour améliorer la promenade. Le choix d'une application pour smartphone comme support de contenus de médiation résultait, quant à lui, de la volonté de rendre l'utilisateur·rice moderne autonome, maître·sse du temps et de l'espace lors de la balade. Ce faisant, il s'agissait

également de toucher des publics jusque-là moins intéressés, notamment les plus jeunes.

Sourcé, car notre travail a reposé sur une expertise plurielle issue de la collaboration étroite entre les différent·e·s artisan·e·s du projet. Il s'agissait de produire un discours plus précis historiquement et mieux fondé scientifiquement sur la jeunesse du romancier, mais toujours accessible au grand public, en proposant à ce dernier une série d'archives introuvables par ailleurs.

Ce triple objectif a donné lieu à deux modifications majeures de l'ancien parcours. D'un côté, le remaniement du parcours et de ses contenus a impliqué la modification de son tracé, ainsi que la révision des contenus textuels qui nécessitaient un approfondissement. D'un autre côté, la modernisation de la scénographie de la Caque a consisté en la création d'une narration interactive au moyen de la réalité augmentée. Celle-ci avait pour mission de mettre en contraste deux romans de Simenon très fortement liés à la Caque et entre eux, mais relevant de deux types de littérature différents : autobiographique d'une part, fictionnelle de l'autre. Ces modifications ont soulevé une série de questions liées au caractère « exposable » de la littérature romanesque dans un dispositif muséal semi-numérique, à l'adaptation du texte littéraire pour la réalité augmentée, mais aussi aux problèmes engendrés par le dispositif que nous envisagions dans le cadre d'une exposition permanente.

Cadre théorique

Pour entamer la révision du parcours, et de manière plus générale, pour déterminer quel serait le fil conducteur du projet, nous nous sommes appuyés sur plusieurs constats issus de la recherche scientifique et des biographes de Georges Simenon, lesquels témoignent d'un rapport dialectique entre la vie du romancier et son œuvre. En effet, nombreux sont les auteurs ayant traité de la porosité qui existe chez Simenon entre autobiographie et fiction, l'une et l'autre se contaminant réciproquement¹.

¹ Voir notamment : Gothot-Mersch Cl. et al. (1980), *Lire Simenon. Réalité, fiction, écriture*, Labor ; Boutry M.-P. (1995), *Les 300 vies de Simenon*, Éditions de l'Arsenal ; Dumortier J.-L. (dir.) (2003), *Le roman de Simenon. Pedigree : entre réalité et fiction*. La Renaissance du livre ; Dumortier J.-L. (2003), *Georges Simenon, un romancier pour aujourd'hui ?*, Labor ; Plamondon J.-F. (2011), *Figurations autobiographiques*, Libreria Stampatori Torino.

Dans le premier volume de la revue *Traces*, paru en 1989, René Andrianne dédiait déjà à ce sujet un article intitulé « Pour une biographie de Georges Simenon », dans lequel il expliquait que « la réalité et l'imaginé se sont brassés inextricablement au point que certaines descriptions des *Mémoires* sont plus proches de celles de certains romans que de la réalité vécue jadis » (Andrianne, 1989 : 15). En 1993, le cinquième volume de *Traces* contenait les actes d'un colloque consacré à la question de la biographie. Marie-Paul Boutry, dans un article intitulé « L'œuvre romanesque de Simenon : une autobiographie en éclats », soutenait que « Simenon ne cesse [...] non seulement de raconter son histoire, mais d'affirmer qu'il la raconte, par l'intermédiaire d'un jeu de miroirs entre romans, mémoires de toutes sortes et interviews, créant ainsi une œuvre d'une extrême cohérence par rapport à l'autobiographie. » (Boutry, 1993 : 43).

Ce constat a constitué la clé de voûte de nos travaux ; il nous a permis de nous situer dans l'œuvre de Simenon et de déterminer nos objectifs : d'abord, illustrer, pour le grand public, la porosité entre l'œuvre de Simenon et son expérience personnelle au travers du parcours, sans devoir pour cela recourir à un discours trop scientifique. Ensuite, montrer la récurrence de son expérience liégeoise et de motifs qui en sont tirés dans les textes qu'il a publiés tout au long de sa vie. Enfin, faire en sorte que le parcours de médiation soit pratique, intéressant et ludique.

Les principales réalisations du projet

Notre travail de recherche documentaire, de création et de révision a abouti à une application pour smartphone proposant un parcours urbain composé de dix-sept stations disposées à des lieux importants de la jeunesse de Simenon, de contenus textuels, photographiques, sonores et interactifs illustrant le parcours ainsi que d'extraits d'œuvres de Simenon contextualisées en rapport avec ces stations, et d'une expérience en réalité augmentée dans le local de la Caque, auquel il est désormais possible d'accéder en autonomie grâce à un digicode. Ce dispositif est disponible en quatre langues : le français, le néerlandais, l'anglais et l'allemand. Il est téléchargeable sur l'App Store d'Apple et la Play Store d'Android.

a) Un tracé révisé

Initialement, le tracé du parcours se présentait comme suit : une vingtaine de stations assorties de pistes audio reliaient la Place Saint-Lambert à Outremeuse, en passant par plusieurs lieux bien connus des Liégeois : le Pont des Arches, l'église Saint-Pholien, la rue Roture ou encore l'Hôpital de Bavière, pour se terminer à la fameuse Caque, située derrière l'église Saint-Pholien. Dans la Caque, une mise en scène grandeur nature attendait les visiteurs, mais n'était accessible qu'en présence d'un guide touristique. Cette mise en scène matérialisait l'interprétation libre du témoignage d'Andrée Bonvoisin-Pietteur, laquelle aurait fréquenté les lieux pendant un été et a livré ses souvenirs à Jean-Denys Boussart.

Après évaluation de la pertinence de chaque station, deux changements importants du parcours ont été réalisés. D'une part, le lieu de départ de la balade – qui se situait sur la place Saint-Lambert – a été transféré à l'Office du Tourisme. Ce faisant, nous avons souhaité rappeler l'importance des ambiances et des sens dans l'œuvre de Simenon, liée à son attrait pour les marchés, tel celui du quai de la Goffe cité dans plusieurs de ses écrits. Ce transfert offre par ailleurs aux promeneur·euse·s la possibilité d'être conseillé·e·s et accompagné·e·s au départ de la balade pour le téléchargement de l'application, l'achat d'écouteurs, l'accès à la Caque ou encore l'obtention d'un jeu d'enquête pour enfants. D'autre part, un aller-retour dans la rue Roture, située en Outremeuse, a été supprimé, car cette rue occupait une place très réduite dans l'œuvre de Simenon. D'une manière plus globale, des modifications légères ont été effectuées afin d'éviter les traversées de routes dangereuses pour les promeneur·euse·s.

b) Les contenus, canevas de base et révision

Les textes préexistants ont été considérablement approfondis et augmentés d'extraits des œuvres romanesques ou autobiographiques. Ils ne concernent plus uniquement les lieux dans lesquels Simenon est passé, comme le sous-entendait le parcours précédent, mais également sa relation à la famille, à l'Église ou encore à l'École ; ils mettent en relation l'œuvre de Simenon et sa biographie. En d'autres termes, nous avons souhaité distribuer, sur l'ensemble du parcours, tous les éléments pertinents de la période liégeoise de l'auteur.

De plus, aux extraits de romans sont maintenant associées des lectures audios réalisées par l'agence créative Les Visions. À cela s'ajoute, en guise d'illustration, de nombreuses photos d'époque. Elles représentent la ville de Liège autrefois, la famille et l'entourage de Simenon, les différents lieux qu'il a fréquentés et des manuscrits. Certaines de ces photos sont associées à un dispositif interactif qui permet, par transparence depuis l'appareil photo du téléphone, de superposer la ville qu'a connue Simenon aux rues d'aujourd'hui.

c) La réalité augmentée

Le Parcours Simenon contient un dispositif technologique en fin de tracé permettant une expérience en réalité augmentée. On entend par là tout élément de type sonore, image, en deux ou trois dimensions, ou encore vidéo, superposé à une captation du réel. Concrètement, le téléphone enregistre des photographies et des vidéos auxquelles la réalité augmentée ajoute des éléments qui n'apparaissent qu'à l'écran, intégrés dans le décor réel.

Cette expérience en réalité augmentée prend place en fin de parcours, dans le local de la Caque. Elle est composée de deux scénographies, construites en parallèle et qui correspondent à des scènes tirées du *Pendu de Saint-Pholien* (1931) et des *Trois Crimes de mes Amis* (1938). Ces romans racontent en effet deux histoires où il est question de la Caque. La réalité augmentée du Parcours Simenon a donc pour objectif de plonger le public dans ces histoires et de montrer leur relation dialectique.

Méthode et corpus

Plusieurs corpus de travail ont été formés pour produire les différents contenus du projet. Nous les regroupons par nature et thématique : des extraits autobiographiques et fictionnels de Georges Simenon, des travaux biographiques et scientifiques, ainsi que de multiples traces du passé et le parcours de 2003 « Sur les traces de Simenon ».

Comme nous l'avons évoqué, une partie importante du corpus biographique sur Georges Simenon a été produite par Simenon lui-même, qui s'est énormément « raconté », définissant et redéfinissant les contours de sa biographie au fil des interviews et dans ses écrits autobiographiques. Ces récits ont constitué un matériau illustratif particulièrement riche lors de la conception des textes du

Parcours. À cela s'ajoutent ses textes fictionnels où, comme Simenon l'a souvent reconnu, des traces de Liège apparaissent à foison.

Les travaux biographiques et scientifiques produits à propos du romancier et de son œuvre ont représenté une seconde source de première main, nous permettant d'opérer un tri dans les informations produites par Simenon lui-même. Dans un second temps, une étude minutieuse a été conduite afin de séparer les textes hagiographiques de recherches véritablement scientifiques. Nous avons pu nous appuyer sur une série d'ouvrages de référence, comme la revue *Traces*, les ouvrages de Michel Lemoine (2002, 2003) les biographies de Mathieu Rutten (1986) et de Pierre Assouline (1996), ainsi que, bien entendu, l'appareil critique réalisé par Jacques Dubois et Benoît Denis (2003, 2009) pour la publication des œuvres de Simenon dans la Bibliothèque de la Pléiade.

Concernant les traces du passé – articles de presse, photographies de familles, photographies d'époque de Liège –, il nous faut distinguer deux types de mobilisations. D'une part, ces traces ont pu servir de supports pour notre travail scientifique, en permettant de croiser les sources, de retrouver des informations précises sur les lieux fréquentés par Simenon, les costumes d'époque ou encore l'apparence de Simenon lors de son passage à la Caque. Ce travail a notamment servi à concevoir la réalité augmentée. D'autre part, ces archives, après sélection, ont constitué un support à la fois illustratif et interactif pour l'application. Nous avons par exemple pu attester grâce à des photos d'époque, l'existence de la Pharmacie Germain, lieu phare du premier roman de Simenon, *Le Pont des Arches*.

Enfin, notre projet consistant en la rénovation d'un parcours préexistant, il allait de soi que ce dernier soit pris en considération.

Des expertises croisées

Le présent projet a bénéficié d'expertises croisées que le caractère multidimensionnel de notre rénovation rendait indispensables. Historiquement, un premier groupe de travail s'est constitué dès l'été 2022, sous la direction de Benoît Denis, Bjorn-Olav Dozo et John Simenon. La coordination du projet a été attribuée à Alexis Messina et Sarah Radicchi, dont le travail en binôme – tantôt sur les mêmes tâches, telles que la révision globale du tracé du parcours urbain et la sélection des contenus iconographiques, tantôt sur des tâches spécialisées en fonction de leurs expertises personnelles – a permis de conceptualiser l'application

pour smartphone et l'expérience en réalité augmentée, de réviser les différents contenus proposés durant le parcours, mais également de coordonner les interventions des nombreux collaborateur·ice·s, que nous citerons dans les lignes suivantes.

L'application pour smartphone et la réalité augmentée ont été conçues par le Liège Game Lab de la Faculté de Philosophie et Lettres, entité constituante de l'unité de recherches « Traverses », et développées par le SIG Lab de l'École de Commerce de l'Université de Liège sous la direction de Michaël Schyns, avec une équipe composée de Quentin Decharneux, Jérémy Jagers et Anaïs Thys.

La traduction des textes de l'application a fait l'objet d'une collaboration avec plus de trente étudiant·e·s du département de Traduction et Interprétation de l'Université de Liège, sous la direction de Marie Herbillon, Isa Hendrix et Myriam-Naomi Walburg. Celle des textes présents sur les panneaux signalétiques disposés dans la ville et dans la Caque a été prise en charge par la Ville de Liège, l'Office du Tourisme se chargeant depuis lors de l'accueil des promeneur·euse·s et de la promotion du Parcours.

Trois fonds d'archives nous ont permis de réunir les contenus photographiques disponibles dans l'application : le Fonds Simenon, les Fonds Patrimoniaux de la Ville de Liège et le fonds du Musée de la Vie wallonne. Dans ce cadre, nous tenons à souligner la précieuse collaboration d'Anne Drechsel, responsable des Collections photographiques du Musée de la Vie wallonne, qui a réalisé un important travail de dépouillement afin de nous permettre de sélectionner les photos adéquates.

Les enregistrements audios d'extraits de romans, accessibles depuis l'application, ont quant à eux été réalisés par l'agence Créative Les Visions, qui s'est également chargée du mixage et de l'export des fichiers.

Enfin, l'identité graphique de l'application ainsi que la carte qui accompagne le parcours ont été créées par l'agence de communication créative Globule Bleu.

ANALYSE DU DISPOSITIF

Deux lieux de médiation, muséalisation et patrimonialisation du littéraire

Le Parcours Simenon doit être considéré comme un dispositif de médiation et de muséalisation, cette dernière appellation s'entendant comme « l'opération tendant à extraire, physiquement et conceptuellement, une chose de son milieu naturel ou culturel d'origine et à lui donner un statut muséal, la transformer en musealium ou muséalie, objet de musée, soit à la faire entrer dans le champ du muséal » (Mairesse, 2011 : 251)

Nous suivons en cela Régnier, qui invite à ne pas restreindre la muséalisation « (...) à certaines institutions (musée, bibliothèque équipée d'un espace ad hoc...) ou à certaines formes d'expositions » (Régnier, 2015 : 9). L'application du Parcours Simenon, dédiée à l'auteur et à son œuvre, devient dans cette perspective un outil numérique de muséalisation du littéraire, tandis que la Caque représente un espace muséal historique où le romancier est véritablement passé.

La révision des contenus de l'application et la création de la réalité augmentée exigeaient la résolution de nombreux problèmes de médiation littéraire, puisqu'il s'agissait de distribuer les contenus créés (textes, images, réalité augmentée...) dans deux espaces muséaux ayant leurs spécificités et reposant, toujours au moins en partie, sur un dispositif numérique. Notre travail a porté sur les quatre dimensions de la littérature qui peuvent faire l'objet d'une exposition, identifiées par Heike Gfereis (Gfereis, 2012 : 271) et réexpliqué en ces termes par Cornelia Ilbrig (Ilbrig, 2015 : 41) :

[...] premièrement, la dimension « réelle », « matérielle » (en premier lieu les manuscrits et les livres ou les témoignages de vie d'auteurs), deuxièmement, la dimension « imaginaire » ou fictionnelle. On entend par là la fiction dans les textes littéraires, ce que Gfereis définit comme « ce qui peut être inventé avec la langue », par exemple les personnages, les actions, les lieux, les époques... Troisièmement, Gfereis cite la dimension « artificielle » du texte, l'élément stylistique, linguistique, « ce qui est inventé et fait avec art avec la langue », c'est-à-dire « les voix, les textures et les structures ». Quatrièmement, l'auteur cite la dimension historique et

la définit comme « ce qui a été traduit dans l'œuvre d'art à partir du temps et de l'espace et qui peut être traduit à partir de celle-ci »².

a) L'application pour smartphone

Cette application fait la part belle à la dimension « matérielle » de la littérature simenonienne. Elle contient des archives numérisées illustrant les textes scientifiques, comme le manuscrit de la préface d'*Au pont des Arches*, ou diverses couvertures de premières éditions. En proposant une version numérique de ces documents d'archive par ailleurs peu accessibles, nous nous sommes inscrits dans une démarche de médiation numérique de la littérature à travers ce que Perava et al. appellent une « mise en média » visant à promouvoir l'accès et la diffusion des savoirs et de la culture (Paquin & Lemay-Perreault, 2016 : 134, citant Perava et al., 2012 : 2). Ainsi nous avons mis à la disposition du public, expert ou non, des documents de travail du romancier ou des archives prouvant la véracité de certains faits évoqués dans les romans (par exemple, dans *Au Pont des Arches*, les boîtes de pilules pour pigeon vendues dans la Pharmacie Germain). La médiation du littéraire devient alors une « re-médiation³ » numérique de la dimension matérielle du livre (par les couvertures et les manuscrits). Cette re-médiation concerne aussi la dimension fictionnelle des œuvres, par l'intégration d'extraits. Les dimensions artificielles et historiques sont quant à elles présentes à travers les commentaires qui accompagnent les extraits et les différentes stations du nouveau parcours, lorsque le style de Simenon et sa biographie sont évoqués.

Notre recherche documentaire sur la période liégeoise de Simenon a également permis de combler les lacunes et de corriger les imprécisions du parcours existant, en nous appuyant sur de récents travaux scientifiques grâce auxquels le public peut dépasser l'image de Simenon comme auteur de romans policiers pour se faire une idée de l'étendue de son œuvre littéraire et de son

² Le texte non traduit : « erstens die „reale“, „materielle“ Dimension (in erster Linie Handschriften und Bücher oder Lebenszeugnisse von Autoren), zweitens die „imaginäre“ bzw. fiktive. Damit ist das Fiktionale in literarischen Texten gemeint, das – so definiert Gfrereis – „was mit der Sprache erfunden werden kann“ wie z.B. Figuren, Hand lungen, Orte, Zeiten, das Fiktive also. Drittens nennt Gfrereis die „artifizielle“ Di mension des Textes, das stilistische, sprachliche Element also, „was mit der Sprache kunstvoll erfunden und gemacht ist“, also „Stimmen, Texturen und Strukturen“. Viertens führt die Autorin die historische Dimension an und definiert sie als „das, was aus Zeit und Raum in das Kunstwerk übersetzt wurde und aus ihm übersetzt werden kann“. »

³ Nous empruntons ce terme à Régnier, 2015 : 9.

importance dans le champ littéraire mondial. Il s'agissait, en somme, de sortir Simenon du folklore liégeois l'associant uniquement à Maigret, au chapeau et à la pipe, comme c'est encore le cas dans la plupart des dispositifs de médiation le concernant. En cela, nous avons souhaité participer à la patrimonialisation et à la reconstruction d'une image historiquement et scientifiquement plus correcte du romancier. Cette patrimonialisation, souhaitée par l'Université et les descendants de Simenon, a également été approuvée par les édiles liégeois qui ont encadré institutionnellement cette nouvelle représentation du romancier, lui assurant ainsi une légitimité pérenne aux yeux du public belge comme étranger⁴.

Il nous fallait enfin exposer la tension entre des références liégeoises récurrentes dans l'œuvre de Simenon et son départ précipité et presque définitif de Liège. En combinant les dimensions historique et fictionnelle des œuvres, nous avons traité cette thématique à travers des textes documentaires accompagnant les différentes étapes du parcours et ceux présents sur la signalétique, associés à des extraits choisis de romans et de textes autobiographiques de Simenon.

b) La Caque

La caque représente un espace muséal particulier : il s'agit d'un local dans lequel nous avons choisi d'intégrer un dispositif numérique dépendant du support de l'application (le smartphone). Ce local comprend deux pièces, la plus grande dédiée à la réalité augmentée, l'autre à un dispositif muséal plus classique, composé de panneaux informatifs rappelant le lieu et les personnes qui l'ont fréquentée. À cela s'ajoutent des informations sur le contenu de l'application, pour celles et ceux qui n'auraient pas la possibilité d'utiliser la réalité augmentée sur leur smartphone.

Pour la réalité augmentée, notre choix s'est porté sur une représentation figurative d'extraits de Simenon. Notre travail a consisté en une adaptation interprétative, ce qu'Ilbrig nomme une « transformation médiatique » des textes littéraires (Ilbrig, 2015 : 13). Dans ce cadre, la multiplication des intervenants dans la conception de la réalité augmentée a entraîné celle des interprétations du contenu littéraire, et le résultat est à considérer comme une synthèse de ces dernières. La mise à la disposition du public d'extraits des romans nous ayant

⁴ Ces mécanismes liés à la patrimonialisation littéraire sont décrits dans Henryot F., 2020.

guidés pour concevoir la réalité augmentée lui permet de faire le lien entre le texte, la réalité (le local de la Caque) et la production en réalité augmentée, et d'adhérer ou non aux choix réalisés dans la mise en scène de l'œuvre littéraire.

Ce travail de mise en scène a commencé par l'analyse des deux ouvrages précédemment cités qui évoquent la Caque : *Les Trois Crimes de mes Amis* (1938) et *Le Pendu de Saint-Pholien* (1931). Un premier travail de comparaison entre les récits, appuyé sur les informations historiques à notre disposition (tirées de Simenon et de ses biographes, voir Lemoine, 2002 et 2003, Eskin, 1986, etc.) a d'abord été réalisé. Il nous est rapidement apparu qu'une double scénarisation pouvait permettre de rendre saillante la manière dont les textes fictionnels de Simenon absorbaient sa biographie. Nous avons donc réalisé une double proposition, sous la forme de schématisations graphiques minimalistes fournies à l'équipe en charge de la réalisation numérique de la réalité augmentée, accompagnées des extraits qui nous avaient servi à les construire. Elles étaient assorties de demandes précises concernant la gestuelle de certains personnages, leur habillement et les traits saillants du décor. Une partie de notre travail de recherche a servi à fournir aux équipes de conception graphique les différents éléments nécessaires pour évoquer au mieux l'époque à laquelle se déroule l'action des deux romans. Les concepteurs ont donc reçu un dossier reprenant des images du mobilier d'époque, des costumes ornés de lavallières, des personnages ayant participé aux événements lorsqu'ils étaient cités, etc. À partir de ces documents, ils ont été libres de réaliser une proposition qui a fait l'objet de quelques ajustements avant la version finale. C'est donc un travail de transformation médiatique pluriel et commun portant à la fois sur la dimension fictionnelle et historique des romans de Simenon qui a abouti aux deux scénographies.

La première représente des scènes de vie tirées du chapitre 3 des *Trois Crimes de mes Amis* : des membres de la Caque boivent, fument, s'amuse et débattent (1938, p. 48-50). Certains éléments du décor correspondent aux descriptions de l'auteur, notamment le squelette d'étude dans la salle (*id.*, p. 48). L'action principale se situe à une table, où un personnage inquiétant, nommé par Simenon « le Fakir », réalise un tour de prestidigitation devant des convives ébahis (*id.*, p. 52-53). Parmi eux, l'influçnable « petit Kleine », décrit comme la cible favorite du Fakir. Dans le roman de Simenon, cette scène précède la dégringolade du jeune peintre (*id.*, p. 55-64).

Dans la seconde scénographie, évoquant une action qui a lieu dix ans après le décès du jeune K dans la temporalité du *Pendu de Saint-Pholien*, trois anciens membres des « Compagnons de l'Apocalypse » se retrouvent à la Caque pour le dénouement de l'intrigue (1931, p. 134-175). Ils sont accompagnés du commissaire Maigret, curieux, mais silencieux, occupé à découvrir les restes de ce qui était auparavant le lieu de réunion de cette bande de « rapins ».

Ces deux scénographies sont proposées en parallèle aux visiteur·euse·s disposant d'un smartphone et sont construites en miroir pour montrer que dans les romans, les deux scènes se font écho. Ainsi, dans le local où se réunissaient les personnages de chaque roman (la Caque dans *Les Trois Crimes de mes amis*, le lieu de réunion des Compagnons de l'Apocalypse dans *Le Pendu de Saint-Pholien*) se trouvent des objets similaires (un squelette dans le premier, p. 48 ; des pièces détachées d'un squelette jetées sur un divan dans le second, p. 136-137) ou des éléments faisant explicitement référence à la biographie de Simenon (la Caque est décrite comme un ancien atelier d'ébéniste dans *Les Trois Crimes de mes Amis*, p. 48 ; des matériaux et créations d'ébénisterie se retrouvent pêle-mêle sur le sol dans *Le Pendu de Saint-Pholien*, p. 136). Dès lors, les visiteur·euse·s sont capables de comprendre la relation intertextuelle entre les deux romans, laquelle illustre la manière dont Simenon réinjecte des éléments biographiques dans ses textes de fiction. Tout l'intérêt de cette double scénographie tient donc au fait qu'elle permet de « montrer » de manière très frappante ce que l'on enseigne régulièrement en cours de littérature : l'irruption possible du vécu d'un auteur dans ses romans. En ce sens, Simenon fait figure de cas d'école et devient, par le dispositif créé pour la Caque, un moyen de transmettre cette réalité au public de manière concrète et ludique, tout en restant scientifique.

La réalité augmentée : enjeux de création d'un dispositif sociotechnique

Notre projet porte à réfléchir sur les moyens de la médiation qu'implique un tel projet. Cette médiation s'opère grâce à deux dispositifs parallèles qui forment un tout cohérent : une expérience en réalité augmentée et un texte accompagnateur (panneaux signalétiques dans le parcours et la Caque, supports écrits publiés sur l'application pour smartphone, etc.). Ces deux éléments, qui entretiennent une relation dialectique, suscitent une réflexion sur les modalités de

conception et de réception de ce qui doit être considéré comme un dispositif sociotechnique. En d'autres termes, la création d'un tel dispositif ne va pas de soi et nous a forcés à nous poser les questions suivantes : pourquoi conjuguer expérience en réalité commentée et lecture de textes ? Comment adapter un dispositif technique à un public bigarré aux compétences différentes ? Que montrer ? Qui est le responsable de la chaîne de création ?

Dans notre projet, la reconfiguration de la médiation muséale implique qu'à la fois on tienne compte du fonctionnement des expositions traditionnelles qui ne donnent à voir que des objets matériels (voir Drouguet et Gob, 2003 : 148) et que l'on s'en distancie. En effet, l'implication d'une scénographie uniquement accessible en réalité augmentée demande un travail de récolte d'informations et de sources afin d'entreprendre un travail de création cohérent et pertinent. Cette création implique à son tour l'intervention de corps de métiers éloignés du monde littéraire, tels des graphistes et des informaticiens, mais également des connaissances sur la littératie médiatique. De plus, la multiplication des équipes de production dans la création de la réalité augmentée, implique que chaque participant du processus de conception reconfigure de son point de vue le dispositif à concevoir, s'énonçant ainsi, consciemment ou inconsciemment, en tant qu'agent de la production et non en tant que simple exécutant dans un travail à la chaîne⁵. Dès lors, le dispositif muséal est à considérer comme un objet hybride, résultat de multiples négociations et soulevant des problèmes spécifiques.

À titre d'exemple, un texte accompagnateur a été imaginé pour remplacer l'expérience en réalité augmentée lorsque, pour cause d'incompatibilité ou d'impossibilité d'accès depuis le smartphone de l'utilisateur·rice, elle ne pouvait être vécue. Or, les textes accompagnateurs, qui sont des dispositifs de médiation à part entière, font l'objet de débats dans la recherche sur la médiation muséale. D'un point de vue philologique, ils sont considérés comme intrinsèques à l'exposition, renvoyant sa muséographie à des considérations secondaires (voir Sunier, 1997 : 203), tandis que d'un point de vue expérientiel, ils sont à considérer comme annexes à la muséographie (Drouguet et Gob, 2003 : 164). Or dans le présent cas où la littératie médiatique et les capacités techniques de la réception doivent être prises en compte dès la conception, le texte

⁵ À l'instar de l'énonciation éditoriale d'un livre admettant que l'auteur n'est pas seul producteur des contenus de l'objet-livre (Souchier, 2007).

se dote d'une nouvelle importance : il sert d'alternative en cas d'impossibilité d'accès à la réalité augmentée, ou de compensation si cette dernière déçoit. Ce substitut est d'autant plus nécessaire que le lieu de l'exposition, la Caque, ne contient pas d'éléments matériels permettant de contextualiser l'endroit et de le replacer dans l'œuvre de l'auteur.

Un autre exemple particulièrement représentatif de cette négociation est la technique utilisée pour activer la réalité augmentée à l'arrivée dans la Caque. Elle a changé à plusieurs reprises au cours du projet. La réalité augmentée démarrant depuis la capture photographique au moyen du smartphone d'un point déterminé dans l'espace matérialisé sous la forme d'un QR code ou d'un logotype, décider du point précis ou de la nature du logotype a entraîné plusieurs changements de scénarisation, notamment de ses points de départ et d'arrivée. Les capacités techniques des téléphones, les outils informatiques utilisés, les connaissances qu'a chaque membre d'une équipe des missions et des compétences de ses coéquipiers et de celles des membres des autres équipes sont autant de facteurs qui ont provoqué, au fil du temps, des révisions itératives impliquant une réinterprétation constante de la scénarisation (observation tirée, dans les projets de l'Université de Liège, avec le travail de Messina et al, 2023).

Enfin, le dispositif suscite également de nombreuses questions ayant trait à sa réception et à sa conservation dans le temps. Si la précédente scénographie de la Caque – dont la rénovation est l'un des principaux buts de notre projet – était considérée comme vétuste et dépassée, sa réalisation avait néanmoins l'avantage d'offrir à chacun une matérialisation concrète de la scénographie du lieu. Désormais, seule l'utilisation du smartphone donne accès à la nouvelle scénographie. Dès lors, la possession d'un tel objet, ou d'un objet dont les configurations techniques permettent l'utilisation de la réalité augmentée, conditionne l'accès au dispositif : il ne suffit plus d'entrer dans le local dit La Caque pour se faire une idée de ceux qui l'ont fréquenté. La littératie médiatique du public, c'est-à-dire l'ensemble des compétences nécessaires à l'utilisation des médias (numériques en particulier), dont fait partie l'utilisation du smartphone, est également un frein potentiel à la réception. À l'inverse, l'utilisation d'une scénarisation digitalisée résout partiellement les problèmes de conservation dans le temps : là où la précédente scénarisation souffrait d'une dégradation temporelle progressive, liée à la poussière et à l'usure des matériaux utilisés, la scénographie

virtuelle ne peut se détériorer et restera toujours accessible, telle que conçue, à la condition que le dispositif technique servant de soubassement à la réalité augmentée soit opérationnel, ce qui implique l'hébergement de l'application sur serveur, sa mise à jour critique régulière, etc.

CONCLUSIONS : UNE QUADRUPLE MÉDIATION

Le Parcours Simenon propose désormais au visiteur de plonger dans la vie liégeoise de Georges Simenon, par le truchement d'un parcours commenté et d'une double scénarisation au sein de la Caque. L'objectif de ce nouveau parcours est de produire une vision plus claire des milieux et des événements qui ont marqué le romancier durant sa jeunesse, et qui l'ont poussé à quitter Liège pour Paris. Les dispositifs mis en place dans l'application permettent également d'avoir une idée plus fidèle de la ville de Liège telle que l'a connue Georges Simenon. Enfin, le parcours offre dorénavant au visiteur la possibilité de saisir les rapports intertextuels entre ouvrages autobiographiques et fictionnels dans l'œuvre ainsi que la saillance du vécu du romancier dans ses romans.

La réalisation de ce projet de recherche-crédation a soulevé plusieurs problèmes scientifiques, littéraires, médiatiques et techniques, et notre réflexion sur la création et la réception du nouveau dispositif nous porte à penser que s'y joue une quadruple médiation.

Premièrement, il produit une médiation documentaire par l'utilisation de témoignages relatifs à la vie de Simenon, ainsi que par celle de ses écrits ou de travaux portant sur ces derniers.

Deuxièmement, la valorisation du lieu de la Caque et la mise en place de dispositifs physiques et textuels pour en assurer la visite produisent inévitablement une médiation patrimoniale. Celle-ci est renforcée par la place de Simenon dans l'espace littéraire local. Il s'agit d'un romancier internationalement connu dont l'ancrage liégeois est un objet de fierté souvent mobilisé pour des politiques culturelles.

Troisièmement, la réalisation du projet a mis en lumière le rapport dialectique entre la biographie de Simenon et son œuvre : ses écrits autobiographiques, ses autofictions avant la lettre et ses romans. Par conséquent, nous considérons que le dispositif produit également une médiation scientifique :

il rend accessibles des connaissances issues de la recherche littéraire et historique, il exhibe des traces, des témoins et des sources fiables.

Enfin, notre projet opère une médiation culturelle impliquant une expérience de la réalité augmentée, une technologie offrant une scénarisation aux modalités particulières. Le recours à de nouvelles technologies permet ainsi de provoquer un jugement esthétique, lié à une expérience inédite où l'innovation technologique se conjugue avec les modalités traditionnelles de l'exposition.

Bibliographie

- Andriane R. (1989). « Pour une biographie de Simenon », *Traces* n°1, p. 15.
- Assouline p. (1996). *Simenon*, coll. « Folio », Paris : Gallimard.
- Boussart J.-D. et Walthéry F. (1994). *Liège de Simenon. L'itinéraire Simenon*, Liège : Noir Dessin Production.
- Boutry M.-P. (1993). « L'œuvre romanesque de Georges Simenon : une autobiographie en éclats. », *Traces* n°5, p. 43.
- Damala A., et al. (2013). Exploring the Affective Museum Visiting Experience: Adaptive Augmented Reality (A²R) and Cultural Heritage. *International Journal of Heritage in the Digital Era*, 2(1). <https://doi.org/10.1260/2047-4970.2.1.117>
- Drouguet, N., & Gob, A. (2003). La conception d'une exposition : du schéma programmatique à sa mise en espace. *Culture et Musées*, 2.
- Dubois J. et Denis B. (éd.) (2009). *Pedigree et autres romans*, coll. « Pléiade », Paris : Gallimard.
- Dubois J. et Denis B. (éd.) (2003). *Simenon. Romans*, t. I et II, coll. « Pléiade », Paris : Gallimard.
- Stanley Eskin, *Simenon : une bibliographie*, trad. Par Christian Mari, Paris : Presses de la Cité, 1986
- Gfereis H. (2012). « Das Gesicht der Poesie. Die neue Dauerausstellung im Schiller-National museum Marbach. Mit einem Seitenblick auf das Literaturmuseum der Moderne », in: Hellmut Th. seemann und Thorsten

- ValK (Hrsg.), *Literatur ausstellen. Museale Inszenierungen der Weimarer Klassik*, Göttingen, Jahrbuch der Klassik Stiftung Weimar, p. 271.
- Henryot F. (2020). « Introduction. Le patrimoine écrit : histoire et enjeux d'un concept. » in Henryot F. (éd.), *La fabrique du patrimoine écrit (1-)*. Presses de l'enssib. <https://doi.org/10.4000/books.pressesenssib.10663>
- Ilbrüg C. (2015). « Objektaura, Inszenierung, künstlerische Annäherung: Was stellt man aus, wenn man Literatur ausstellt? », in Régnier M.-C. (dir.) (2015) « Ce que le musée fait à la littérature. Muséalisation et exposition du littéraire », dans *Interférences littéraires/Littéraire interferences*, n° 16, p. 41-57.
- Lemoine M. (2002). *Liège couleur Simenon*, t. 1-3, Liège : Éditions du Céfal ;
- Lemoine M. (2003). *Simenon, écrire l'homme*, Paris : Gallimard.
- Mairesse F. (2011). « Muséalisation », dans desVallées A. & Mairesse F. (dir.) (2011), *Dictionnaire encyclopédique de muséologie*, Paris : Armand Colin.
- Messina A., et al. (2023). Developing a video game as an awareness and research tool based on SARS-CoV-2 epidemiological dynamics and motivational perspectives. *Transboundary and Emerging Diseases*, 2023.
- Paquin M. et Lemay-Perreault R. (2016). « Typologie des médiations muséales : des logiques d'intervention au registre d'actions culturelles », *Muséologies* vol 8 n°2.
- Perava D., Marquet p., Hülsman T. et Moeglin p. (2012). « Médiation, médiations... », *Distances et Médiations des savoirs*, vol. 1 n°1
- Régnier, M.-C. (dir.) (2015). « Introduction. Ce que le musée fait à la littérature. Muséalisation et exposition du littéraire », dans *Interférences littéraires/Littéraire interferences*, n° 16, p. 7-20.
- Rutten M. (1986). *Simenon, ses origines, son œuvre*, Nandrin : Eugène Wahle éditeur.
- Souchier, E. (2007). *Formes et pouvoirs de l'énonciation éditoriale. Communication & langages*, 154(1), 23-38.
- Sunier, S. (1997). *Le scénario d'une exposition. Culture & Musées*, 11(1), 195-211.

Zaghden R. (2018). La réalité augmentée : pour une mise en scène et une mise en œuvre de l'espace muséal des années 1990 à nos jours. Thèse de doctorat, Université Paris Nanterre.