Patrimonialiser « le numérique » ?

L'exemple du Répertoire des arts hypermédiatiques du laboratoire québécois NT2

Stéphane Bellin

Maître de conférences en Sciences de l'Information et de la Communication
et membre du Groupe de Recherche sur les Enjeux de la Communication (GRESEC)
Université Grenoble-Alpes.

Résumé : L'auteur de cet article propose d'étudier la patrimonialisation confrontée au « numérique » à travers l'exemple du Répertoire des arts hypermédiatiques. Celui-ci est constitué par les chercheurs du laboratoire québécois NT2 en vue de remédier à la disparition rapide de leur corpus artistique, provoquée par l'obsolescence des technologies numériques. Cette patrimonialisation se manifeste par l'élaboration de substituts documentaires numériques destinés à remplacer l'œuvre. Il en résulte l'émergence d'un patrimoine conçu comme un espace documentaire en perpétuelle modification. Ce régime patrimonial vient répondre à un des principes fondamentaux du médium numérique : sa variabilité. La condition informationnelle et communicationnelle du patrimoine est alors privilégiée plutôt que sa condition esthétique et symbolique.

Mots-clés : arts hypermédiatiques ; patrimoine numérique ; patrimonialisation ; documentation ; dispositif info-communicationnel

Le vocable « arts hypermédiatiques » est une expression francophone qui désigne de manière transdisciplinaire la création sur le net, qui s'est déployée exponentiellement dans les années 2000 avec la démocratisation d'Internet et de l'informatique (Lalonde, 2012, p. 56). Cette dénomination insiste sur l'interactivité, une des caractéristiques majeures de cet art numérique. En effet, l'hypermédia correspond plus largement à l'interactivité proposée par la navigation des pages HTML (*HyperText Markup Language*) du *World Wide Web* (Paquin, 2006). Cette terminologie artistique est utilisée et développée par le laboratoire NT2 [1] *(Nouvelles Technologies Nouvelles Textualités)* de l'UQAM (Université du Québec à Montréal). Il s'agit d'une référence à la définition

1. Le NT2 est un laboratoire de recherche sur les œuvres hypermédiatiques composé de trois antennes affiliées à l'Université du Québec à Montréal, à l'Université Concordia et à l'Université du Québec à Chicoutimi.

de l'hypermédia, elle-même proposée dans le *Dictionnaire des arts médiatiques,* dirigé par la chercheuse québécoise Louise Poissant, au sein duquel il est explicité comme « une structure non linéaire complexe », issue d'un programme informatique et composée de « nœuds » et de « liens activables » comportant à la fois des informations visuelles, textuelles et sonores (Poissant dir., 1996, p. 166-167).

La création hypermédiatique a largement modifié les formes et les enjeux de l'art, autant de conséquences étudiées au laboratoire NT2. Ses membres scientifiques ont dû renouveler leurs cadres conceptuels et méthodologiques, car ceux habituels ne suffisaient plus à l'appréhension de ces archétypes artistiques inédits (Gervais, 2009). Les autres difficultés auxquelles ils ont été confrontés sont l'absence d'institutionnalisation de ces œuvres éparpillées sur l'ensemble du net et leur disparition de plus en plus rapide, induite par le phénomène d'obsolescence des technologies numériques, qui les exclut de fait d'une perspective patrimoniale. Pour illustrer ce phénomène, deux œuvres ont été choisies à partir du Répertoire des arts hypermédiatiques (NT2, 2014a), une base de données mise en place par le NT2, qui en référence plus de 4000 disséminées. Lorsque l'internaute cherche à y consulter les œuvres les plus anciennes comme celles datant de 1991, le répertoire en propose six. Parmi ces dernières, deux font déjà l'objet de difficultés d'accès. Ainsi, l'œuvre littéraire intitulée *Mass* de l'écrivain Shumate Michael n'est plus en ligne (NT2, 2014b). Cet hypertexte de fiction proposait au lecteur deux modes de navigation pour lire une nouvelle, soit de manière linéaire comme un livre classique, soit en suivant le cours des pensées d'un des personnages principaux de l'histoire. Si cette œuvre a été créée en 1991, la fiche du répertoire qui la référence, elle, a été réalisée en décembre 2006. Aujourd'hui à la date de rédaction de cet article, l'hyperlien, qui devrait renvoyer l'internaute directement vers l'œuvre, n'est plus actif [2]. Une recherche simple avec le moteur de recherche *Google* en tapant son titre accompagné du nom et du prénom de son auteur ne permet pas de la retrouver. En 2014, ce même phénomène se répétait lorsque l'internaute souhaitait accéder à l'œuvre de fiction interactive de l'auteur François Coulon, intitulée *L'Égérie, la vie d'Amandine Palmer,* en cliquant sur le lien du répertoire (NT2, 2014c). Celui-ci ne fonctionnait plus. L'œuvre date de 1991 et sa fiche d'août 2006. Depuis 2014, l'hyperlien a été actualisé. Il dirige dorénavant l'internaute vers « une nouvelle adresse », celle du site Internet de l'auteur François Coulon. L'œuvre y est encore référencée [3]. Cependant, l'internaute pour la visionner doit résoudre plusieurs obstacles techniques, notamment celui de télécharger un émulateur gratuit, l'œuvre étant visible seulement sur un système d'exploitation MacOS 8-9.

En réponse à ces difficultés, les membres scientifiques du NT2 ont justement créé le Répertoire des œuvres hypermédiatiques, un outil au service de leurs recherches. Cette plate-forme *Web* se matérialise sur le site Internet de l'institution. Techniquement, il s'agit d'une base de données en ligne fonctionnant grâce au logiciel libre DRUPAL (voir DRUPAL, 2014). Il est présenté sur le site Internet du laboratoire comme un outil de navigation et de localisation, qui donne accès à une collection de plus de

2. http://people.duke.edu/ mshumate/fiction/mass/simul.html [consulté le 7 septembre 2015, aujourd'hui inaccessible].

3. François Coulon, *Fictions numériques, vidéos interactives.* Disponible sur *http://www.francoiscoulon.com/* [consulté le 20 juin 2020].

Published in : Meynard C. ; Lebarbé T. ; Costa S. (dir.) (2020), *Patrimoine et Humanités numériques*, Editions des archives contemporaines, ISBN : 9782813003843, doi : https ://doi.org/10.17184/eac.9782813003843

4000 œuvres hypermédiatiques documentées. Cette base de données témoigne de ce que le chercheur Bertrand Gervais nomme « un changement de paradigme quant à la manière de produire et d'assurer la transmission de la culture et de ses manifestations littéraires et artistiques » (Gervais, 2009). Dès lors, il devient intéressant d'analyser ce dispositif numérique pour voir s'il contribue effectivement à concourir à la patrimonialisation des arts hypermédiatiques et s'il participe à l'émergence d'un régime inédit de patrimonialité, qui répond aux spécificités du médium numérique.

Cette étude mobilise deux notions opératoires. Le qualificatif de « dispositif numérique » est sollicité ici pour « baptiser » ces moyens d'accès aux collections en ligne, nés des évolutions technologiques et de la numérisation du patrimoine, qui envahissent de plus en plus les lieux patrimoniaux et culturels (Dufrêne, Ihadjadene et Bruckmann dir., 2013). La notion de dispositif est un concept opératoire, qui affecte plus largement l'ensemble des activités humaines (Agamben, 2007). En l'extrapolant de sa définition primaire foucaldienne, elle est avantageusement utilisée dans une logique analytique pour étudier un « objet » sous ces différents aspects hétéroclites, à partir desquels il prend sens (Appel, Boulanger et Massu dir., 2010). Dans cette optique, la notion de dispositif info-communicationnel est privilégiée puisqu'elle permet d'analyser la plate-forme Web du NT2 par ses acteurs, ses contenus, ses formes, ses moyens et ses techniques en lien avec son contexte (Couzinet dir., 2009) tout en privilégiant une approche à l'intersection de l'information et de la communication. L'exécution de cette méthodologie a requis une phase d'observation participante, l'analyse des discours de ses acteurs recueillis lors d'une série d'entretiens qualitatifs semi-directifs et l'analyse des contenus rendus disponibles par le dispositif numérique lui-même [4]. L'autre notion opératoire utilisée dans cette étude est celle de patrimonialisation. Habituellement, elle permet de comprendre la fabrication du patrimoine, celui-ci est alors envisagé comme la résultante d'un processus, qui active différentes composantes : des acteurs, des stratégies, des discours, des moyens, des valeurs, etc. Les muséologues André Desvallées, François Mairesse et Bernard Deloche la désignent plus exactement comme « les mécanismes de constitution et d'extension du patrimoine » (2011, p. 423). De son côté, le muséologue Jean Davallon affirme que « la notion de patrimoine est une notion plus opérationnelle qu'épistémique » (2009, p. 273), ce qui permet de l'appliquer au Répertoire des arts hypermédiatiques de manière à répondre à l'hypothétique problématique formulée précédemment.

1 Les arts hypermédiatiques en cours de patrimonialisation

Le muséologue Jean Davallon affirme que :

> pour qu'il y ait effectivement patrimonialisation, il faut donc qu'existe un intérêt social (porté par des « amateurs », qu'ils soient professionnels ou non), une science qui permette une connaissance et une certification, une instance en capacité de déclarer le nouveau statut de l'objet, et enfin des structures sociales permettant exposition et transmission (*ibid.*, p. 276).

4. Cette méthodologie a été déployée uniquement dans le contexte de l'antenne du NT2 affiliée à l'UQAM.

Published in : Meynard C. ; Lebarbé T. ; Costa S. (dir.) (2020), *Patrimoine et Humanités numériques*, Editions des archives contemporaines, ISBN : 9782813003843, doi : https ://doi.org/10.17184/eac.9782813003843

Dès lors, l'art hypermédiatique n'a pas encore le statut de patrimoine, mais il est en cours de patrimonialisation. Premièrement, il suscite un intérêt social de la part d'une communauté artistique et culturelle encore restreinte à des spécialistes, les membres scientifiques du NT2 et le public qu'ils arrivent à fédérer. Celui-ci est en cours d'agrandissement. Deuxièmement, une science émerge depuis plus de dix ans et le NT2 en est un acteur par ses activités. Le répertoire amorce justement celles-ci, car les œuvres qu'il référence constituent le corpus scientifique à partir duquel les chercheurs du NT2 construisent leurs analyses et produisent leurs réflexions théoriques communiquées sous la forme de publications en ligne dans d'autres rubriques du site Internet [5]. Troisièmement, il contribue également *via* le répertoire, les expositions et les événements qu'il organise, à le diffuser et à le transmettre. Par exemple, le répertoire en lui-même constitue un dispositif de monstration dans la mesure où il facilite l'accès des œuvres hypermédiatiques en les localisant. Il devient alors un moteur de recherche spécialisé permettant potentiellement aux internautes de les visualiser et, dans ce sens, il contribue à les situer dans la sphère publique que constitue l'espace virtuel du *Web*. Si trois des quatre facteurs de la patrimonialisation formulés par Jean Davallon sont réunis pour les arts hypermédiatiques, leur statut patrimonial n'a pourtant pas encore été spécifiquement déclaré par une instance compétente en matière de conservation. Cependant, un partenariat entre le laboratoire NT2 et la BAnQ (Bibliothèque et Archives Nationales du Québec), dont la mission et l'expertise en matière de conservation du patrimoine sont attestées, est en cours d'élaboration, ce qui devrait peut-être concourir à cette annonce. Voulu par le NT2, ce partenariat constitue une première étape, qui assure la transmission à des bibliothécaires spécialisés et volontaires, des savoir-faire relatifs à la gestion du répertoire. Il précède une autre étape, aujourd'hui complètement hypothétique, qui serait celle de le transférer sur les serveurs de la BAnQ pour en assurer la pérennisation. Plus largement, la préservation du patrimoine numérique dans son ensemble est déjà devenue un enjeu pour des institutions patrimoniales internationales comme l'UNESCO qui a élaboré la *Charte sur la conservation du patrimoine numérique* mise en ligne en octobre 2003, plaidant pour la recherche d'un accord international sur les questions de son archivage, de sa préservation et de sa diffusion. L'UNESCO y définit le patrimoine numérique comme

> des ressources uniques dans les domaines de la connaissance et de l'expression humaine, qu'elles soient d'ordre culturel, éducatif, scientifique et administratif ou qu'elles contiennent des informations techniques, juridiques, médicales ou d'autres sortes, créées numériquement ou converties sous forme numérique à partir de ressources analogiques existantes. Lorsque des ressources sont « d'origine numérique », c'est qu'elles existent uniquement sous leur forme numérique initiale (UNESCO, 2003).

En se référant à cette définition, les œuvres hypermédiatiques semblent donc relever du patrimoine numérique, car elles sont créées originellement dans un format numérique et elles sont porteuses d'un intérêt artistique et culturel reconnu. Plus récemment, en janvier 2013, l'UNESCO a publié la *Déclaration de Vancouver sur la préservation*

5. Il s'agit des rubriques « Dossiers thématiques », « Cahiers virtuels » et « Expositions ».

Published in : Meynard C. ; Lebarbé T. ; Costa S. (dir.) (2020), *Patrimoine et Humanités numériques*, Editions des archives contemporaines, ISBN : 9782813003843, doi : https ://doi.org/10.17184/eac.9782813003843

du patrimoine documentaire numérique, qui poursuit les engagements pris, il y a maintenant déjà une dizaine d'années.

Si la définition de la patrimonialisation orientée vers sa construction sociale proposée par le muséologue Jean Davallon permet d'affirmer que les arts hypermédiatiques sont un patrimoine en devenir, sa transmission aux générations futures n'est pourtant pas assurée. D'après les muséologues André Desvallées et François Mairesse, le patrimoine peut se définir comme « l'ensemble des biens hérités des ascendants ou réunis et conservés pour être transmis aux descendants [6] ». Dès lors, l'entreprise patrimoniale s'inscrit dans une perspective durable instaurant une continuité entre le passé, le présent et le futur. Le patrimoine est conservé pour assurer sa durabilité dans le temps. Ce lien entre patrimoine, durabilité et conservation est souligné dans la *Convention pour la protection du patrimoine mondial, culturel et naturel* de l'UNESCO. La notion de durabilité est dépendante d'une autre, pas moins importante, qui est celle de l'accessibilité. En effet, la conservation durable du patrimoine a pour vocation le maintien de son accessibilité aux générations futures. Ces dernières doivent pouvoir en faire l'expérience. Dans le cas des œuvres hypermédiatiques, leur accessibilité aux générations futures est dangereusement mise à mal par l'obsolescence des matériaux et des technologies numériques et le temps, qui « transforme la perception que nous avons des objets et des œuvres » (Bergeron, 2011, p. 61) en leur attribuant une valeur historique, ne peut plus opérer. Autrement dit, la rupture mémorielle n'a pas lieu car le temps trop rapide de l'obsolescence numérique ne le permet pas. Le processus de muséalisation, qui participe à faire des œuvres artistiques des objets patrimoniaux, en est affecté. En effet, le fait que les œuvres hypermédiatiques soient soumises peu de temps après leur création à une disparition ou à une destruction partielle programmée précipite leur entrée dans la sphère patrimoniale et celle-ci n'est plus directement opérée par le musée mais par des « scientifiques » alertés par la disparition de leurs corpus de recherche. Par cette prise de conscience patrimoniale, le NT2 inscrit son action dans la longue tradition de l'histoire de l'art, une discipline elle aussi scientifique, qui par ses activités savantes de tri, de classement, de documentation, de description, a largement contribué dans le passé à la constitution du patrimoine artistique. Dans le cas des arts hypermédiatiques, le rôle des chercheurs du NT2 prend alors une place indispensable dans le processus de patrimonialisation qualifiable de « patrimonialisation savante ». Cette nomination confirme les liens resserrés unissant le patrimoine aux communautés savantes : « les disciplines [scientifiques] ont joué un rôle catalyseur dans la concrétisation d'entreprises de conservation » (Boudia, Rasmussen et Soubiran dir., p. 16). La patrimonialisation des arts hypermédiatiques exclue du champ muséal se rapproche de la « patrimonialisation sociale » telle qu'elle est définie par Michel Rautenberg (2003, p. 154-155). En effet, les arts hypermédiatiques sont porteurs d'une symbolique patrimoniale reconnue par le groupe social que constituent les « savants » du NT2 et font l'objet d'une production de connaissance par les activités scientifiques qu'ils mènent. Cependant, par le partenariat qu'ils cherchent à mettre en place avec la BAnQ, ils tentent de faire reconnaître le caractère patrimonial des arts hypermédiatiques par une tierce instance institutionnelle de manière à assurer sa transmission

6. Delaroche, Desvallées et Mairesse, 2011, p. 422. Il est à noter qu'il s'agit d'une acceptation occidentale de ce qu'est le patrimoine car l'objet étudié, les œuvres hypermédiatiques, s'inscrit dans la tradition occidentale, notamment européenne, de ce qu'est le patrimoine artistique.

Published in : Meynard C. ; Lebarbé T. ; Costa S. (dir.) (2020), *Patrimoine et Humanités numériques*, Editions des archives contemporaines, ISBN : 9782813003843, doi : https ://doi.org/10.17184/eac.9782813003843

et sa pérennité. Cette dernière évolution indique la transition d'une patrimonialisation sociale et savante vers une patrimonialisation institutionnelle, c'est-à-dire prise en charge par les acteurs experts de la conservation du patrimoine. Le Répertoire des arts hypermédiatiques est devenu l'outil principal pour parvenir à la concrétisation de cette patrimonialisation.

2 Une patrimonialité dominée par l'angle documentaire

L'instabilité des supports numériques et par conséquence des œuvres hypermédiatiques est devenue une préoccupation pour le NT2. Dès lors, la documentation s'est avérée être, pour eux, le moyen à expérimenter pour saisir ce corpus variable et le conserver dans le temps. Le répertoire est ainsi conçu par l'équipe scientifique comme un dispositif de documentation suffisamment sophistiqué, capable de recueillir et de pérenniser la compréhension des œuvres hypermédiatiques. Si sa fonction première est de les localiser en les listant, le répertoire les catégorise également et surtout les décrit dans des fiches intitulées « Fiche du Répertoire ». En premier, chaque fiche est structurée par une série d'informations, qui l'identifient par le titre de l'œuvre répertoriée, le nom de l'artiste, sa typologie et son année de création ; le tout suivi par d'autres plus complexes comme son site d'hébergement, l'URL de celui-ci, la dernière date de sa consultation par l'équipe du NT2, les coordonnées de l'artiste et le groupe de recherche qui a participé à l'élaboration de la fiche. En second, la description se poursuit par un texte de présentation, qui détaille l'œuvre de manière plus littéraire, selon la méthode de la notice du catalogue muséal. En troisième, une taxonomie composée d'une série de mots-clés, les mêmes mentionnés précédemment pour la recherche dans le répertoire, classifie la fiche de l'œuvre ainsi inventoriée. Idéalement, la documentation ainsi produite est amenée à comporter des informations qui permettent d'appréhender l'objet d'art dans son ensemble, selon ses aspects conceptuels, techniques, mais aussi « expérientiels », c'est-à-dire l'expérience vécue par les spectateurs, comme tentent de le faire les navigations filmées. Il s'agit de l'œuvre qui est en train d'être filmée lorsqu'elle est « visitée » en temps réel par l'internaute.

Au sein du répertoire du NT2, l'œuvre hypermédiatique n'est plus considérée comme un objet d'art matériel, elle y est plutôt perçue comme un document numérique, support d'un système primaire d'informations, celles fixées originellement par l'artiste. Elle devient source permanente d'informations. Cette approche relève de l'histoire de l'art, une discipline scientifique, qui s'est construite autour de l'objet d'art appréhendé comme « document source », à l'image des « documents écrits », « documents sources » pour l'Histoire. Dans ce champ de connaissances, l'œuvre d'art devient un « objet porteur d'informations dont il s'agit d'extraire des données afin de parfaire le discours scientifique » (Mairesse et Deloche, 2011, p. 405). Si l'œuvre d'art rejoint la notion de document, elle se rapproche de la définition qu'en donne le théoricien de l'information-documentation, Jean Meyriat :

> Je propose de définir un document comme un objet qui supporte de l'information et qui sert à la communiquer. Cette notion présente donc des aspects liés l'un à l'autre, l'un matériel (l'objet qui sert de support) et l'autre conceptuel (le contenu de ce support, c'est-à-dire l'information).

Published in : Meynard C. ; Lebarbé T. ; Costa S. (dir.) (2020), *Patrimoine et Humanités numériques*, Editions des archives contemporaines, ISBN : 9782813003843, doi : https ://doi.org/10.17184/eac.9782813003843

> Cette définition est très large, car tout objet contient de l'information (cité par Couzinet, 2001, p. 116).

D'ailleurs, Jean Meyriat avait déjà pensé ce rapprochement entre l'objet d'art et le document :

> On conviendra sans peine que les objets rassemblés dans un musée sont des documents ; ils peuvent avoir une fonction esthétique s'ils sont beaux (il se peut même qu'ils aient été rassemblés parce qu'ils sont beaux) ; mais il est certain qu'ils ont une valeur informative : ils ont été rassemblés pour donner aux visiteurs des informations sur leur auteur ou leur fabricant, sur son milieu, sur son époque... Il faut aller plus loin : tout objet m'apporte des informations (*loc. cit.*).

Jean Meyriat complète sa large définition du document en affirmant que celui-ci sert à communiquer l'information. Il distingue les objets faits pour communiquer de l'information, de ceux qui ont initialement un autre usage, au musée, « c'est le conservateur [...] qui fait d'un objet un document quand il décide de l'inclure dans ses collections parce qu'il y trouve telle information qu'il veut communiquer aux visiteurs » (*ibid.*, p. 115). Cette conception de l'œuvre d'art comme document, proposée par Jean Meyriat, correspond parfaitement à celle mobilisée dans le Répertoire des œuvres hypermédiatiques. Celui-ci est donc symptomatique d'un glissement de l'œuvre vers le « document-œuvre », dans ce cas précis, une fiche qui documente méthodiquement l'œuvre originale.

La collection délimitée par le répertoire forme alors non plus un ensemble d'œuvres mais un ensemble de documents, une collection de fiches descriptives. Celles-ci viennent se substituer aux œuvres hypermédiatiques destinées à disparaître. Elles constituent donc des « substituts documentaires numériques », qui les remplaceront lorsqu'elles ne fonctionneront définitivement plus. Le muséologue André Desvallées dans son « petit glossaire de l'exposition » (Desvallées, 1998) définit un substitut comme la « reproduction qui, lors de la collecte ou, le plus souvent de l'exposition, est destinée à remplacer de *vraies choses* [*sic*] » (*ibid.*, p. 245). Les « vraies choses » désignent ici l'objet d'art, original et authentique. Dans le cas des arts hypermédiatiques, le « substitut documentaire numérique » vient pallier leur disparition programmée et garantit donc leur durabilité dans le temps et leur accessibilité aux générations futures *via* le Répertoire des arts hypermédiatiques. Leur processus de patrimonialisation, qui nécessite l'élaboration de « substituts documentaires numériques » pour être effectif, engendre une conception documentaire du patrimoine, assimilé désormais à un document, source d'informations à transmettre. Elle permet de privilégier le contenu intellectuel sur son support originel : « le patrimoine culturel se définit comme contenu à transmettre requérant un support matériel de transmission : bref de l'information, et seulement de l'information utile » (Desvallées, Mairesse et Deloche, 2011, p. 446-447). Dès lors, le patrimoine « défétichisé » et « réinterprété » se conçoit dans un état transitoire, non plus comme un objet intangible, mais plutôt comme un objet documentaire amené à être modifié.

Published in : Meynard C. ; Lebarbé T. ; Costa S. (dir.) (2020), *Patrimoine et Humanités numériques*, Editions des archives contemporaines, ISBN : 9782813003843, doi : https ://doi.org/10.17184/eac.9782813003843

3 Vers l'émergence d'un régime de patrimonialité numérique

Même si sa fonction première est d'être au service des chercheurs pour la production de savoirs sur l'art, l'animation du Répertoire des arts hypermédiatiques permet de contourner la menace de sa disparition en privilégiant une conception de l'œuvre d'art et de la collection, qui ne se focalise plus sur l'originalité et l'authenticité d'un objet artistique. Il ouvre sur la construction d'un régime de patrimonialité inédit qui favorise l'émergence d'une conception d'un patrimoine artistique variable privilégiant sa condition informationnelle et communicationnelle plutôt que sa condition esthétique ou symbolique. Ce régime patrimonial vient répondre à un des principes les plus importants du médium numérique : sa variabilité. En effet, selon le théoricien des nouveaux médias, Lev Manovich, dans son ouvrage *Le Langage des nouveaux médias*, paru en 2010, chaque objet codé numériquement « n'est pas fixé une fois pour toutes, mais peut exister dans des versions différentes, éventuellement en nombre illimité » (Manovich, 2010, p. 111). Dès lors, la notion de patrimoine telle qu'elle a été construite et pensée jusqu'à maintenant n'est plus guère opérante lorsqu'elle cherche à s'appliquer à des objets par essence numérique. La patrimonialisation des arts hypermédiatiques fonctionne *via* le dispositif numérique du répertoire par sa capacité à élaborer des traces documentaires suffisamment complexes et exhaustives pour maintenir une mémoire dynamique de l'œuvre. Celle-ci prend la forme de « substituts documentaires numériques ». Ce travail de transformation de l'information numérique est largement facilité par l'outil informatique et sa possibilité d'en réaliser une partie automatiquement. Aussi, le patrimoine ne se conçoit plus comme un objet figé mais comme un espace documentaire en perpétuelle recréation et le processus de patrimonialisation s'enrichit d'un facteur supplémentaire par rapport aux quatre déjà établis par le muséologue Jean Davallon ; il suppose la mise en place d'un dispositif de documentation, qui fait office de système de notation de l'objet numérique patrimonialisé, lequel est amené à être modifié rapidement et dans le pire des cas à disparaître aussi vite qu'il a été créé. Dans ce sens, il rejoint alors la patrimonialité telle qu'elle est conçue pour le patrimoine immatériel comme l'affirme Turgeon Laurier, selon lequel nous sommes « passés d'un régime patrimonial soucieux de l'authenticité, de la conservation de la culture matérielle et de la contemplation esthétique de l'objet dans sa matérialité à un régime qui valorise la transformation des pratiques culturelles, la performance de la personne et l'expérience sensible de la culture » (Turgeon, 2010, p. 390-391). Cette évolution de la patrimonialité par la prise en compte de la variabilité propre au médium numérique résulte sans doute du phénomène de l'« informatisation de la culture », qui se manifeste par une expansion des normes et des conventions provenant directement de la culture informatique. Ces changements apportés à « la strate culturelle » par la « strate informatique » sont étudiés par le théoricien Lev Manovich. Il affirme qu'ils correspondent à un « transcodage » de « tous les concepts et catégories culturels » dominants au XX^{e} siècle, ce qu'il nomme plus exactement une « reconceptualisation culturelle », c'est-à-dire que ceux-ci « sont remplacés au niveau de la signification et/ou du langage par de nouveaux concepts et catégories issus de l'ontologie, de l'épistémologie et de la pragmatique de l'ordinateur » (Manovich, 2010, p. 128) au point que l'informatique et les logiciels « finissent par faire intégralement partie de notre système de compréhension [...] de nous-même, des autres et du

Published in : Meynard C. ; Lebarbé T. ; Costa S. (dir.) (2020), *Patrimoine et Humanités numériques*, Editions des archives contemporaines, ISBN : 9782813003843, doi : https ://doi.org/10.17184/eac.9782813003843

monde » (*ibid.*, p. 239). Cette évolution de la notion de patrimoine atteste le constat formulé par le conservateur de bibliothèque Patrick Bazin dans son article intitulé « *La Mémoire reconfigurée* » publié en 2001 dans la revue *Les Cahiers de médiologie* :

> La patrimonialisation généralisée à laquelle nous assistons aujourd'hui ne s'explique pas autrement : la capacité croissante à traiter toute réalité comme tissu d'informations ou comme un document en vient à faire de chaque chose, de chaque évènement, à la fois un écho du passé et le matériau d'une exploration future. [...] Le numérique arrive donc, si l'on peut dire, à point nommé car il extériorise et instrumentalise les capacités mémorielles de l'homme avec beaucoup plus de puissance que n'avaient pu le faire jusqu'à présent les techniques d'archivage et de traitement de l'information (Bazin, 2001, p. 182).

Il rajoute dans un élan prospectif : « on peut sans trop de risque, se préparer à élargir le champ de notre mémoire à une réalité beaucoup plus composite et mouvante que celle à laquelle nous avaient habitués les musées et les bibliothèques » (*ibid.*).

Bibliographie

Agamben, Giorgio (2007) *Qu'est-ce qu'un dispositif ?,* Paris, Rivages poche.

Appel, Violaine ; Boulanger, Hélène ; Massou, Luc (dir.) (2010) *Les Dispositifs d'information et de communication, Concepts, usages et objets*, Bruxelles, De Boeck.

Bazin, Patrick (2001) « La mémoire reconfigurée », *Les cahiers de médiologie* No. 11, p. 177-183.

Bergeron, Yves (2011) « Collection », *Dictionnaire encyclopédique de muséologie*, Desvallees A., et Mairesse F. (dir.), Paris, Armand Colin, p. 55-69.

Boudia, Soraya ; Rasmussen, Anne ; Soubiran Sébastien (dir.) (2009) *Patrimoine et communautés savantes*, Rennes, Presses universitaires de Rennes.

Couzinet, Viviane (dir.) (2009) *Dispositifs info-communicationnels, questions de médiations documentaires*, Paris, Hermes Science Publications.

Couzinet, Viviane (dir.) (2001) *Jean Meyriat, théoricien et praticien de l'information-documentation*, Paris, ADBS Éditions.

Davallon, Jean (2009) « Quelques questions à propos de la patrimonialisation des savoirs », dans *Patrimoine et communautés savantes*, *op. cit.*, p. 271-282.

Deloche, Bernard ; Desvallées, André ; Mairesse, François (2011) « Patrimoine », dans *Dictionnaire encyclopédique de muséologie*, Desvallées A. et Mairesse F. (dir.) Paris, Armand Colin, p. 421-452.

Deloche, Bernard et Desvallées, André (2011) « Objet [de musée] ou muséalie », *Dictionnaire encyclopédique de muséologie*, *op. cit.*, p. 338-419.

Desvallées, André (1998) « Cent quarante termes muséologiques ou petit glossaire de l'exposition », dans *Manuel de muséographie, Petit guide à l'usage des responsables de musée*, M.-O. De Bary et J.-M. Tobelem dir., Biarritz, Atlantica, Option Culture, p. 205-251.

Dufrêne, Bernadette ; Ihadjadene, Madjid ; Bruckmann, Denis (dir.) (2013) *Numérisation du patrimoine. Quelles médiations ? Quels accès ? Quelles cultures ?* Paris, Hermann Éditeurs.

Gervais, Bertrand (2009) « Arts et littératures hypermédiatiques : éléments pour une valorisation de la culture de l'écran_ », *Digital Studies / Le champ numérique, No. 2.*_ Disponible sur http://oic.uqam.ca/fr/system/files/garde/56895/documents/arts_et_litteratures_hypermediatiquesa.pdf [consulté le 20 juin 2020].

Lalonde, Joanne (2012) « Histoire, théorie et critique de la création hypermédiatique », dans *Pratiques de l'histoire de l'art à l'UQAM*, Lalonde, J. ; Lamoureux, È. ; Saint-Gelais Th. (dir.), Montréal, UQAM, p. 56-62.

Published in : Meynard C. ; Lebarbé T. ; Costa S. (dir.) (2020), *Patrimoine et Humanités numériques*, Editions des archives contemporaines, ISBN : 9782813003843, doi : https ://doi.org/10.17184/eac.9782813003843

Manovich, Lev (2010) *Le Langage des nouveaux médias*, Dijon, Les Presses du réel.

Paquin, Louis-Claude (2006) *Comprendre les médias interactifs*, Montréal, Isabelle Quentin Éditeur.

Poissant, Louise (dir.)(1996) *Dictionnaire des arts médiatiques*, Montréal, Presses de l'Université du Québec.

Rautenberg, Michel (2003) *La Rupture patrimoniale*. Paris, L'Harmattan.

Turgeon, Laurier (2010) « Introduction. Du matériel à l'immatériel. Nouveaux défis, nouveaux enjeux », *Ethnologie Française*, No 3, p. 389-399.

Site de DRUPAL (2014) *Drupalfr.org, Communauté Drupal France et francophonie*. http://drupalfr.org/ [consulté le 20 juin 2020].

Site du NT2 (2014a) *Répertoire*. Disponible sur http://nt2.uqam.ca/fr/search/site/?f%5B0%5D=type%3Arepertoire&retain-filters=1 [consulté le 20 juin 2020].

Site du NT2 (2014b) *Mass*. Disponible sur http://nt2.uqam.ca/fr/repertoire/mass [consulté le 20 juin 2020].

Site du NT2 (2014c) *L'Égérie, la vie d'Amandine Palmer*. Disponible sur http://nt2.uqam.ca/fr/repertoire/legerie-la-vie-damandine-palmer [consulté le 20 juin 2020].

UNESCO (1972) *Convention pour la protection du patrimoine mondial culturel et naturel*. http://whc.unesco.org/archive/convention-fr.pdf [consulté le 20 juin 2020].

UNESCO (2003) *La Charte de l'Unesco sur la conservation du patrimoine numérique*. http://portal.unesco.org/fr/ev.php-URL_ID=17721&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html [consulté le 20 juin 2020].

Déclaration de Vancouver sur la préservation du patrimoine documentaire numérique. http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/HQ/CI/CI/pdf/mow/unesco_ubc_vancouver_declaration_fr.pdf [consulté le 20 juin 2020].

Published in : Meynard C. ; Lebarbé T. ; Costa S. (dir.) (2020), *Patrimoine et Humanités numériques*, Editions des archives contemporaines, ISBN : 9782813003843, doi : https ://doi.org/10.17184/eac.9782813003843