



HAL
open science

Patrimonialiser “ le numérique ” ? L'exemple du Répertoire des arts hypermédiateurs du laboratoire québécois NT2

Stéphane Bellin

► **To cite this version:**

Stéphane Bellin. Patrimonialiser “ le numérique ” ? L'exemple du Répertoire des arts hypermédiateurs du laboratoire québécois NT2. 2020. <hal-03020310>

HAL Id: hal-03020310

<https://hal.science/hal-03020310v1>

Preprint submitted on 23 Nov 2020

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



HAL Authorization

Proposition d'article pour les actes du colloque « Patrimoine et humanités numériques ».

Auteur : Stéphane Bellin, doctorant en Muséologie, Médiation et Patrimoine, co-joint à l'Université d'Avignon et des Pays de Vaucluse (Centre Norbert Elias UMR 8562, Équipe Culture & Communication) et l'Université du Québec à Montréal (Faculté des arts, Équipe Études supérieures en muséologie).

Titre :

Patrimonialiser « le numérique » ? L'exemple du Répertoire des arts hypermédiatiques du laboratoire québécois NT2

Résumé :

Le Répertoire des arts hypermédiatiques inventorie un ensemble d'œuvres, qui servent de sources aux membres du laboratoire NT2 pour la production de savoirs artistiques. Cette équipe est confrontée à l'accélération de l'obsolescence des technologies numériques, qui aggrave la vitesse avec laquelle ces œuvres disparaissent les excluant de fait d'une étude rétrospective et d'une entrée dans la sphère patrimoniale. Par sa facilité à agréger des contenus sur internet, le répertoire étudié est capable de stabiliser leurs compréhensions dans l'élaboration de documents descriptifs que sont ses « fiches » et participe ainsi à assurer leur patrimonialisation en cours de constitution. Les conceptions mêmes de l'œuvre d'art, de la collection et du patrimoine en sont modifiées privilégiant une approche documentaire.

Summary :

The Hypermedia art Directory catalogues a collection of work that allows NT2 laboratory researchers to produce artistic knowledge. The research team is confronted to the increasing obsolescence of digital technologies resulting in an acceleration of web art obsolescence itself. This logically forbids any retrospective studies and therefore excludes such works from the patrimonial sphere. Due to its efficiency as a web content aggregator, the Directory is able to stabilize the understanding of those works by creating descriptive documents. It thus opens for them the process of patrimonialization. Through this extended documentary approach, this challenges our definitions of work of art, collection or heritage.

Texte principal :

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 nomination 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 NT2¹ (*Nouvelles Technologies Nouvelles Textualités*) de l'UQAM (Université du Québec à Montréal) en référence à la définition 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

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.

Proposition d'article pour les actes du colloque « Patrimoine et humanités numériques ».

Auteur : Stéphane Bellin, doctorant en Muséologie, Médiation et Patrimoine, co-joint à l'Université d'Avignon et des Pays de Vaucluse (Centre Norbert Elias UMR 8562, Équipe Culture & Communication) et l'Université du Québec à Montréal (Faculté des arts, Équipe Études supérieures en muséologie).

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 exclue de fait d'une perspective patrimoniale. Pour illustrer ce phénomène, deux oeuvres ont été choisies à partir du Répertoire des arts hypermédiatiques², 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. Par exemple, l'œuvre littéraire intitulée *Mass* de l'écrivain Shumate Michael n'est plus en ligne³. Cet hypertexte de fiction proposait au lecteur deux modes de navigation pour lire une nouvelle, soit de manière linéaire comme un livre classique, ou alors 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 actif⁴. 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. Le même phénomène se répète lorsque l'internaute souhaite 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 répertoire⁵. Celui-ci ne fonctionne plus. L'œuvre date de 1991 et sa fiche d'août 2006. Contrairement à la précédente, celle-ci est encore accessible *via* le site internet de l'auteur François Coulon⁶. 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 Drupal⁷. 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 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 » (*Ibid.*). 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 ?

2 NT2 (2014), *Répertoire*, [en ligne], [URL : <http://nt2.uqam.ca/fr/search/site/?F%5B0%5D=type%3Arepertoire&retain-filters=1>], consulté le 7 septembre 2015.

3 NT2 (2014), *Mass*, [En ligne], [URL : <http://nt2.uqam.ca/fr/repertoire/mass>], consulté le 7 septembre 2015.

4 *Not Found*, [En ligne], [URL : <http://people.duke.edu/~mshumate/fiction/mass/simul.html>], consulté le 7 septembre 2015.

5 NT2 (2014), *L'Égérie, la vie d'Amandine Palmer*, [En ligne], [URL : <http://nt2.uqam.ca/fr/repertoire/legerie-la-vie-damandine-palmer>], consulté le 7 septembre 2015.

6 François, Coulon (2014), *Fictions numériques, vidéos interactives*, [En ligne], [URL : http://www.francoiscoulon.com/titres/egerie/prise_multiple.html], consulté le 7 septembre 2015.

7 DRUPAL (2014), *Drupalfr.org, Communauté Drupal France et francophonie*, [en ligne], [URL : <http://drupalfr.org/>], consulté le 7 septembre 2015.

Proposition d'article pour les actes du colloque « Patrimoine et humanités numériques ».

Auteur : Stéphane Bellin, doctorant en Muséologie, Médiation et Patrimoine, co-joint à l'Université d'Avignon et des Pays de Vaucluse (Centre Norbert Elias UMR 8562, Équipe Culture & Communication) et l'Université du Québec à Montréal (Faculté des arts, Équipe Études supérieures en muséologie).

Cette étude mobilise deux notions opératoires. Le qualificatif de « dispositif numérique » est sollicité ici pour « baptiser » ces « objets » 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 (Dufrière, Ihadjene 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 foucauldienne, 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-même⁸. L'autre notion opératoire utilisée dans cette étude est celle de patrimonialisation. Usuellement, 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 Devallées, François Mairesse et Bernard Deloche, la désignent plus exactement comme « les mécanismes de constitution et d'extension du patrimoine » (Deloche, Desvallées et Mairesse, 2011, p. 423). De son côté, le muséologue Jean Davallon affirme que « la notion de patrimoine est une notion plus opérationnelle qu'épistémique » (Davallon, 2009, p. 273), ce qui permet de l'appliquer au Répertoire des arts hypermédiatiques de manière à répondre à l'hypothétique problématique formulée précédemment.

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).

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 culturel 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 internet⁹. 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

⁸ Cette méthodologie a été déployée uniquement dans le contexte de l'antenne du NT2 affiliée à l'UQAM.

⁹ Il s'agit des rubriques « Dossiers thématiques », « Cahiers virtuels » et « Expositions ».

Proposition d'article pour les actes du colloque « Patrimoine et humanités numériques ».

Auteur : Stéphane Bellin, doctorant en Muséologie, Médiation et Patrimoine, co-joint à l'Université d'Avignon et des Pays de Vaucluse (Centre Norbert Elias UMR 8562, Équipe Culture & Communication) et l'Université du Québec à Montréal (Faculté des arts, Équipe Études supérieures en muséologie).

localisant. Il devient alors un moteur de recherche spécialisé permettant potentiellement aux internautes de les visualiser et dans ce sens, il participe 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 sa pérennisation. Plus largement, la préservation du patrimoine numérique dans son ensemble est déjà devenu un enjeu pour des institutions patrimoniales internationales comme l'UNESCO (*United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization*) 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 qu'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 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 » (Delaroche, Desvallées et Mairesse, 2011, p. 422)¹⁰. 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

¹⁰ 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.

Proposition d'article pour les actes du colloque « Patrimoine et humanités numériques ».

Auteur : Stéphane Bellin, doctorant en Muséologie, Médiation et Patrimoine, co-joint à l'Université d'Avignon et des Pays de Vaucluse (Centre Norbert Elias UMR 8562, Équipe Culture & Communication) et l'Université du Québec à Montréal (Faculté des arts, Équipe Études supérieures en muséologie).

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 de patrimoine artistique. Dans le cas des arts hypermédiatiques, le rôle des chercheurs du NT2 adopte 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 (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 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.

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 de l'œuvre hypermédiatique. 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

Proposition d'article pour les actes du colloque « Patrimoine et humanités numériques ».

Auteur : Stéphane Bellin, doctorant en Muséologie, Médiation et Patrimoine, co-joint à l'Université d'Avignon et des Pays de Vaucluse (Centre Norbert Elias UMR 8562, Équipe Culture & Communication) et l'Université du Québec à Montréal (Faculté des arts, Équipe Études supérieures en muséologie).

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 originalement 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 « documents sources », à l'image des « documents écrits », « documents sources » pour l'Histoire. Dans ce champs 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). Cette définition est très large, car tout objet contient de l'information » (Meyriat dans Couzinet éd., 2001, p. 114).

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 » (*Ibid.*).

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 suppléer 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 à leur disparition programmée et garantie donc

Proposition d'article pour les actes du colloque « Patrimoine et humanités numériques ».

Auteur : Stéphane Bellin, doctorant en Muséologie, Médiation et Patrimoine, co-joint à l'Université d'Avignon et des Pays de Vaucluse (Centre Norbert Elias UMR 8562, Équipe Culture & Communication) et l'Université du Québec à Montréal (Faculté des arts, Équipe Études supérieures en muséologie).

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 à 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 dans un objet intangible, mais plutôt comme un objet documentaire amené à être modifié.

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, 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 recreation et le processus de patrimonialisation s'enrichit d'un facteur supplémentaire des 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, qui 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 immatérielle 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 sur « la strate culturelle » par la « strate informatique » sont étudiés par le théoricien Lev Manovich dans son ouvrage *Le Langage des*

Proposition d'article pour les actes du colloque « Patrimoine et humanités numériques ».

Auteur : Stéphane Bellin, doctorant en Muséologie, Médiation et Patrimoine, co-joint à l'Université d'Avignon et des Pays de Vaucluse (Centre Norbert Elias UMR 8562, Équipe Culture & Communication) et l'Université du Québec à Montréal (Faculté des arts, Équipe Études supérieures en muséologie).

nouveaux médias, paru en 2010. Il y affirme qu'ils correspondent à un « transcodage » de « tous les concepts et catégories culturels » dominants au XXe 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 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 événement, 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'archivages 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 et 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* n°11, p. 177-183.
- BERGERON Yves, 2011, « Collection », *Dictionnaire encyclopédique de muséologie*, A. Desvallées, et F. Mairesse dir., Paris, Armand Colin, p. 55-69.
- BOUDIA Soraya, RASMUSSEN Anne et 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 éd., 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 », *Patrimoine et communautés savantes*, S. Boudia, A. Rasmussen et S. Soubiran dir., Rennes, Presses universitaires de Rennes, p. 271-282.
- DELOCHE Bernard, DESVALLÉES André et MAIRESSE François, 2011, « Patrimoine », *Dictionnaire encyclopédique de muséologie*, A. Desvallées et F. Mairesse dir., Paris, Armand Colin, p. 421-452.
- DELOCHE Bernard et DESVALLÉES André, « Objet [de musée] ou muséologie », *Dictionnaire encyclopédique de muséologie*, A. Desvallées et F. Mairesse dir., Paris, Armand Colin, p. 338-419.
- DESVALLÉES André, 1998, « Centre quarante termes muséologiques ou petit glossaire de l'exposition », *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.

Proposition d'article pour les actes du colloque « Patrimoine et humanités numériques ».

Auteur : Stéphane Bellin, doctorant en Muséologie, Médiation et Patrimoine, co-joint à l'Université d'Avignon et des Pays de Vaucluse (Centre Norbert Elias UMR 8562, Équipe Culture & Communication) et l'Université du Québec à Montréal (Faculté des arts, Équipe Études supérieures en muséologie).

DUFRENE Bernadette, IHADJENE Madjid et BRUCKMANN Denis dir., 2013, *Numérisation du patrimoine. Quelles médiations ? Quels accès ? Quelles cultures ?* Paris, Hermann Editeurs.

GERVAIS Bertrand, 2009, « Arts et littératures hypermédiatiques : éléments pour une valorisation de la culture de l'écran » [en ligne], *Digital Studies / Le champ numérique*, n°2, [URL : http://oic.uqam.ca/fr/system/files/garde/56895/documents/arts_et_litteratures_hypermediatiquesa.pdf], consulté le 7 septembre 2015.

LALONDE Joanne, 2012, « Histoire, théorie et critique de la création hypermédiatique », *Pratiques de l'histoire de l'art à l'UQAM*, J. Lalonde, É. Lamoureux et T. Saint-Gelais dir., Montréal, UQAM, p. 56-62.

MANOVICH Lev, 2010, *Le Langage des nouveaux médias*, Dijon, Les Presses du réel.

PAQUIN Louis-Claude, 2006, *Comprendre les médias interactifs*, Montréal, Isabelle Quentin Editeur.

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*, n°3, p. 389-399.

UNESCO, 1972, *Convention pour la protection du patrimoine mondial culturel et naturel* [en ligne], [URL : <http://whc.unesco.org/archive/convention-fr.pdf>], consulté le 7 septembre 2015.

UNESCO, 2003, *La Charte de l'Unesco sur la conservation du patrimoine numérique* [en ligne], [URL : http://portal.unesco.org/fr/ev.php-URL_ID=17721&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html], consulté le 7 septembre 2015.

UNESCO, 2013, *Déclaration de Vancouver sur la préservation du patrimoine documentaire numérique* [en ligne], [URL : http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/HQ/CI/CI/pdf/mow/unesco_abc_vancouver_declaration_fr.pdf], consulté le 7 septembre 2015.