

INTRODUCTION

La médiation des mémoires en ligne

RÉMY BESSON

CLAIRE SCOPSI

En abordant les mémoires¹ sous l'angle de leur médiation en ligne, notre intention est d'appréhender les relations entre mémoires et web en tant que phénomènes socio-culturels, techniques, économiques plutôt que comme une nouvelle forme, numérique, succédant à toutes celles – livre, enregistrements audiovisuels analogiques, spectacles, récits – sous lesquelles les mémoires ont circulé et circulent encore.

Ainsi, c'est la médiation, entendue comme une mise en relation via un support (et non le support lui-même), que nous considérons comme le véritable objet de notre investigation. Le numérique, en ligne ou intégré dans un parcours muséal, est donc à considérer non seulement comme technologie conduisant à la production d'artéfacts médiatiques (webdocs, expositions virtuelles, webtv, etc.), mais aussi comme environnement culturel, occasionnant des usages, rituels, pratiques ou normes. Que se passe-t-il lorsque des mémoires, comprises comme un type de rapport au passé entretenu par des individus et par des groupes sociaux en fonction d'enjeux qui leur sont présents, rencontrent la culture du web ? Que se passe-t-il également au cours

1. Le choix du pluriel rend compte d'une part des catégories mémorielles intrinsèques : mémoire d'un individu, d'un groupe, d'une société et d'autre part de la possible coexistence, conflictuelle ou non, de perceptions différentes d'un même passé.

du processus de documentarisation des supports médiatiques de ces mémoires dans un objectif de valorisation ? En quoi les choix opérés lors de l'éditorialisation (sélection, classification, description, notamment) sont-ils susceptibles de modifier le regard d'un groupe sur son passé ? Au final, aujourd'hui, la notion de mémoire elle-même peut-elle être pensée en dehors de la culture web, ou tout au moins sans prendre en compte cette culture ?

Les articles de ce dossier rendent compte d'une mémoire « au travail », orientée vers une utilité sociale qui va d'une dimension ludique à une volonté d'enseignement et de la valorisation de savoirs vernaculaires à la réappropriation par les individus d'artefacts déjà institutionnalisés. Ainsi les objets analysés relèvent-ils de pratiques et d'usages artistiques, culturels et sociaux des technologies numériques sur le web. La diversité des profils concernés – documentalistes, scénographes de musées, archivistes, associations d'amateurs ou communautés informelles (les vlogueurs par exemple) – réoriente les questionnements dans des voies parfois éloignées des seules approches historiennes. Par exemple, quel langage de métadonnées peut rendre compte au plus juste d'un savoir populaire sans l'assimiler à une connaissance scientifique ? Comment créer et fidéliser une audience autour de démonstrations de jeux vidéo « vintage » ? Quelle forme narrative filmée élaborer pour s'adapter à un public spécifique et à l'effet, l'émotion que l'on souhaite produire ? Ces interrogations n'excluent cependant pas le souci, propre à l'historien, de la fiabilité des sources éditorialisées. Il arrive aussi parfois que les mémoires éditorialisées viennent complexifier une mémoire perçue comme trop consensuelle ou uniforme. Des témoignages vidéo proposés sur le web ou en fin de parcours muséal, délivrent des points de vue, exhument des épisodes et des acteurs que les experts et le processus de patrimonialisation ont délaissés.

On le voit, les textes rassemblés dans ce numéro ne visent pas à la description ou à l'analyse de formes médiatiques considérées pour elles-mêmes mais tendent plutôt à comprendre des projets de médiation inscrits dans un espace social donné qui articulent des strates mémorielles et des environnements numériques.

Cette dernière expression, « environnement numérique », est particulièrement illustrée par Jessica de Bideran et Patrick Fraysse dans leur article sur le centre d'interprétation de la bastide de Monpazier. En effet, si leur cas d'étude ne relève pas strictement du web, leur analyse montre bien comment ce bâtiment du sud-ouest de la France est tout entier organisé en fonction de dispositifs info-communicationnels numériques (bornes interactives, écrans et application pour mobiles), dont les formats sont inspirés de ceux qui sont développés en ligne. Ce qui est alors interrogé, est la manière dont la parole des experts, qui s'exprime principalement à propos du passé

lointain du lieu, cohabite avec celle des habitants du village quand il est question du temps présent (la seconde moitié du vingtième siècle). Deux rapports au temps, à la mémoire et au lieu se répondent alors, dans une véritable polyphonie orchestrée via des dispositifs numériques. Les souvenirs des habitants (mémoire vernaculaire) viennent alors enrichir et parfois contredire l'histoire (ici entendue comme connaissance institutionnalisée du passé).

Dans le cas du site web créé à la suite de la patrimonialisation de la prison de Montluc à Lyon, la situation est un peu différente. Il y a, en effet, une claire distinction entre un lieu physique et une plateforme qui peut être consultée en ligne. Cette différence qui est avant tout d'ordre médiatique est aussi relative au contenu qui est partagé. Christine Michel, Marie-Thérèse Têtu, Pierre-Antoine Champin et Laetitia Pot mettent en évidence la manière dont le site web complète le récit mémoriel mis en scène dans le lieu lui-même. En effet, si le mémorial est consacré à la période de l'Occupation, d'autres conflits et d'autres mémoires de groupes sont présentés en ligne. Cette fois, la volonté de complexification ne réside pas principalement dans l'établissement d'un nouveau rapport entre mémoire vernaculaire et histoire institutionnalisée, mais dans une contestation d'une forme d'hypermnésie (période de la Seconde Guerre mondiale) et d'amnésie (vis-à-vis des autres périodes vécues dans ce lieu). Ce processus de revalorisation de mémoires oubliées est mené par le moyen des entretiens mis en ligne et la possibilité pour les usagers de contribuer à l'établissement des connaissances.

L'article d'Alain Lamboux-Durand est, de nouveau, un cas limite puisqu'il réinscrit la pratique du numérique dans des lieux physiques, des musées consacrés à la mémoire des deux conflits mondiaux. Il s'inscrit pleinement dans ce dossier par le questionnement épistémologique développé sur le mode d'enregistrement des acteurs de l'histoire. En effet, il ne s'agit pas ici de venir réviser le rapport entre la mémoire de différents groupes sociaux, mais de s'interroger sur la façon dont la parole filmée est captée, puis partagée, à l'ère du numérique. L'intérêt des dispositifs médiatiques étudiés réside dans la façon dont des objets patrimonialisés sont montrés non plus pour eux-mêmes ou pour illustrer un discours historien, mais manipulés par des individus. Le numérique ne correspond pas alors à un effacement du témoin et avec lui de sa subjectivité et de ses émotions, mais à un renouvellement de cette présence à travers de nouveaux types de propositions formelles qui insistent sur l'établissement de liens interpersonnels.

Cette présence des individus et de leurs vocabulaires est aussi placée au centre de l'article Maëlle Mériaux, qui propose un retour sur l'intégration d'un fonds d'archives orales sur la médecine vétérinaire populaire à la base de données sur le patrimoine oral développé en Bretagne par l'association

DATSUM. L'auteure s'interroge sur les concepts et les mots des mémoires populaires qui diffèrent des normes scientifiques et doivent faire l'objet de langages documentaires adaptés, pour respecter le sens de ce travail de valorisation ethnographique. La démonstration rend ainsi compte de la logique inhérente à ce mode de pensée et d'écarts volontaires vis-à-vis des normes scientifiques préétablies. On retrouve ici le principe d'une nécessaire complexification des rapports entre présupposée scientificité et mémoires vernaculaires.

De mémoires développées en dehors des institutions académiques, il en est aussi question dans l'article de Boris Urbas sur les amateurs de jeux vidéo des années 1970-90. Dans cette analyse, le chercheur montre comment quelques amateurs – au double sens de non professionnels et de passionnés possédant des compétences – ont développé des chaînes YouTube pour promouvoir l'histoire des objets qui les intéressent. Il ne s'agit alors pas pour eux de s'opposer à une version dominante d'une histoire des jeux vidéo, mais de proposer ce qu'ils conçoivent comme de premiers récits dont la forme varie entre le *retrogaming* et la vidéo à la première personne du singulier. Si le fonctionnement des communautés de joueurs est ici assez classique, c'est la manière dont le numérique donne forme à une mémoire de groupe qui est particulièrement intéressante.

L'étude de Sophie Gébeil s'inscrit à la fois dans un contexte opposé et complémentaire à celui-là, puisque son étude porte sur une mémoire constituée avant l'ère du numérique, mais que les objets qu'elle analyse sont, eux, contemporains de la popularisation du web en France (1999-2014). En effet, c'est en s'appuyant sur la conservation de sites de communautés dans le cadre du dépôt légal du web qu'elle interroge les scénographies mémorielles de l'immigration maghrébine. Comme dans l'article précédent, l'analyse est centrée sur les caractéristiques propres aux modes de médiation en ligne afin de comprendre ce qu'ils changent à cette mémoire protéiforme.

Enfin, si dans les articles qui composent ce numéro les mémoires en ligne sont tour à tour interrogées à titre de mise en contact avec le passé et comme moyen de penser le présent, l'article de Joëlle Le Marec et Nicolas Sauret nous invite à nous tourner vers l'avenir. Leur texte, qui porte sur un processus de captation vidéo et d'indexation en temps réel des répétitions de deux spectacles vivants, conduit le lecteur à s'interroger sur les usages potentiels de ces sources par des créateurs, des amateurs et des chercheurs encore à venir. Ce souci d'une mise en forme quasi immédiate de la création artistique rend compte d'une transformation de notre rapport au temps et aux archives audiovisuelles. L'intérêt de l'approche développée est de montrer en quoi le numérique joue ici un rôle clé.

Ainsi, au terme de cette présentation, trois constats s'imposent. Tout d'abord, remarquons que s'il est partout question du web dans ce numéro, c'est tout autant la notion de numérique qui est mobilisée par les chercheurs. La plupart d'entre eux questionne ensemble la présence du web et de dispositifs numériques dans les usages sociaux du passé. Il n'y a pas une claire distinction entre des pratiques qui seraient strictement limitées au web et d'autres manières de faire qui seraient seulement adaptées aux usages du numérique en présentiel. Si de telles distinctions existent parfois, c'est, dans tous les cas, bien plus sur un processus de convergence à la fois technologique et culturel que les auteurs ont insisté. Ensuite, force est de constater que la mémoire en ligne est principalement appréhendée par le biais des dispositifs audiovisuels. Que ce soit des témoignages filmés, des manipulations d'objets, des captations de répétitions, des reconstitutions, des animations plus complexes, les souvenirs des individus et les mémoires des groupes sont ici souvent pensés par l'image en mouvement. La vidéo numérique en particulier est omniprésente sans qu'elle ne soit véritablement analysée en tant que telle. Il est encore trop tôt pour déterminer si ce type de format correspond à une persistance du temps de l'audiovisuel à l'ère du numérique ou s'il s'agit d'un mode de médiation adapté à un tel environnement médiatique.

Enfin, notons, d'un point de vue méthodologique cette fois, que la plupart des auteurs eux-mêmes ont eu recours à l'entretien dans leur processus de collecte de sources portant sur la médiation des mémoires en ligne. L'accès à l'objet – tout à la fois le support médiatique et les usages de celui-ci dans un contexte culturel donné – se fait ainsi via la captation d'une mémoire vive des dispositifs de médiation. Cette mémoire est d'ailleurs bien souvent aussi celle des auteurs eux-mêmes qui partagent à la fois le statut de chercheurs et d'acteurs des processus qu'ils étudient. Il est ici possible de se demander si ce mode d'accès continuera à être dominant dans les années à venir ou si des analyses d'autres types de données quantitatives et qualitatives produites lors de la conception et des parcours d'usagers en ligne viendront concurrencer cette centralité de la parole enregistrée *a posteriori*. Comme nous l'avons proposé dans l'introduction de ce texte, parions sur le fait que c'est certainement un modèle complexe, c'est-à-dire probablement hybride, qui verra le jour. Ce regard rétrospectif, celui du lecteur futur sur ce dossier, viendra ainsi déterminer à quels moments ce numéro relève du symptôme et à quels moments il pose des problèmes d'une actualité renouvelée.

