

## Quand le numérique percute la tradition

Lise Boily

Numéro 139, hiver 2014

Mémoire en séries

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/70884ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Éditions Continuité

ISSN

0714-9476 (imprimé)

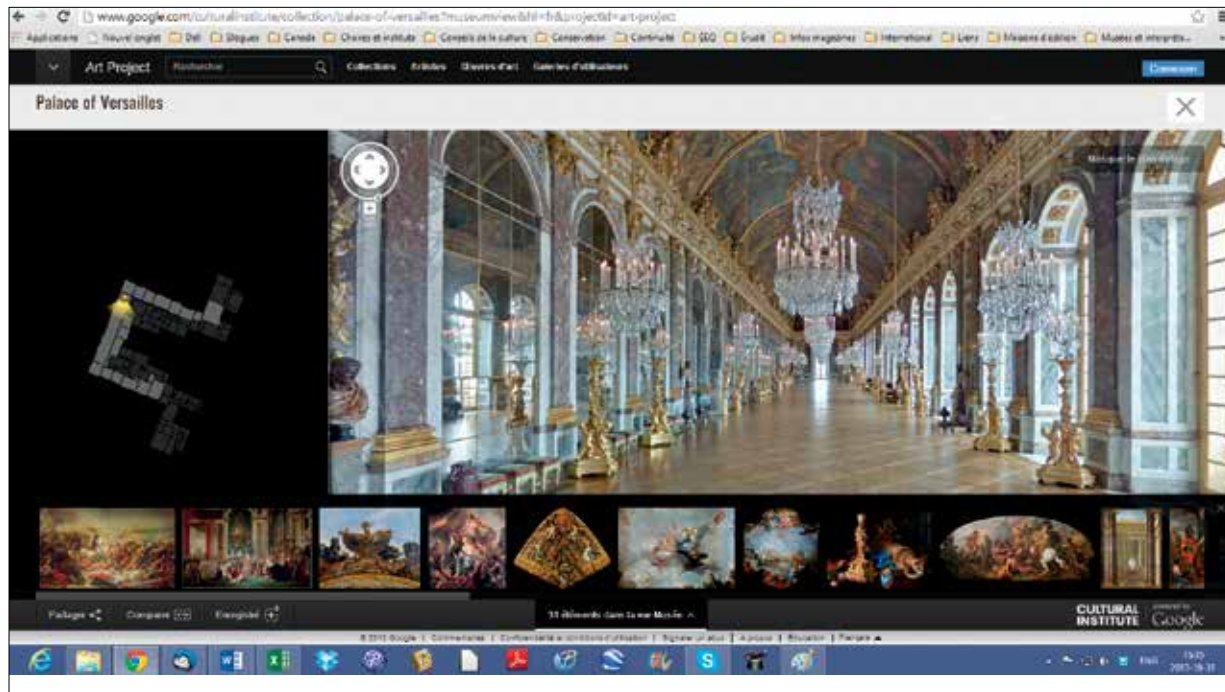
1923-2543 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Boily, L. (2014). Quand le numérique percute la tradition. *Continuité*, (139), 39–41.

# QUAND le NUMÉRIQUE PERCUTE la TRADITION



par Lise Boily

A utrefois l'apanage de riches dandys parfois excentriques, le collectionnement est désormais accessible à monsieur et madame Tout-le-monde. Plus qu'un simple passe-temps, cette activité s'avère une façon de manifester sa singularité. Dans des assemblages souvent novateurs, voire audacieux, les collectionneurs dévoilent leurs goûts, leurs intérêts, l'interprétation qu'ils font des objets et de leur valeur. La collection est l'expression d'une construction de sens, d'une symbolisation que le collectionneur se plaît à partager. Les collections numériques décuplent les possibilités de pratiques innovantes en proposant une porte d'entrée dans le vir-

*Devant leur écran d'ordinateur, les collectionneurs explorent de nouvelles avenues. Cybermuséologie, récits numériques : dans la dimension virtuelle, ils perpétuent la tradition, mais surtout, ils la transforment.*

tuel, où on peut facilement relancer la tradition, voire la renouveler. Et, ainsi, mettre en valeur le patrimoine individuel et collectif autrement. Grâce aux nouveaux outils technologiques, le citoyen se retrouve de plus en plus visible et autonome dans une prise de parole inédite. Numériser des archives personnelles pour constituer des collections numériques, par exemple,

*Grâce au Google Art Project, tout un chacun peut créer ses propres collections, voire son propre musée en ligne... y compris les institutions officielles comme le château de Versailles.*



Dans ce récit numérique qui se trouve sur le site de l'Inventaire des ressources ethnologiques du patrimoine immatériel, l'ébéniste John Zeitoun révèle les techniques de fabrication de canots en écorce.

Photo: IREPI

facilite l'expression des singularités individuelles.

La numérisation d'artéfacts, de données textuelles ou photographiques, de vidéos, d'enregistrements sonores constitue la base des collections numériques. Ces regroupements d'objets, de signifiants culturels, de symboles identitaires sont des œuvres ouvertes, sujettes à réinterprétation. Grâce à un remodelage ou à un nouvel assemblage, ces banques de données peuvent être transformées en banques de connaissances. C'est le cas lorsque des collectionneurs possédant des tableaux n'ayant jamais été exposés rendent leur collection accessible sur le Web. D'autres collectionneurs ou des institutions peuvent alors consulter leur collection et l'information qui y est associée, voire solliciter un emprunt pour une exposition.

Ces nouvelles pratiques entraînent bien sûr une mutation profonde au sein des industries culturelles. La tradition se transforme, les genres existants aussi. Grâce aux collections numériques sont nés l'opéra numérique et l'e-cinéma, mais aussi la cybermuséologie et les récits numériques, qui mettent l'utilisateur au cœur de la collection.

### MUSÉOLOGIE PARTICIPATIVE

Afin de diffuser les connaissances au plus grand nombre, la cybermuséologie s'avère un précieux allié pour les musées. Au carrefour de la muséologie et du numérique, de la tradition et du renouvellement, elle se caractérise par la création de sites Web interactifs, d'expositions numériques et de musées virtuels, qui permettent de diffuser et de mettre en valeur diverses formes de patrimoine culturel.

Mais – et c'est là tout son intérêt – la cybermuséologie n'est pas liée seulement à la gestion de connaissances, elle vise aussi la production de connaissances. Dans les musées virtuels, les usagers peuvent concevoir leurs propres collections à partir d'œuvres numérisées auxquelles ils n'auraient jamais eu accès autrement. En plus d'interpréter le patrimoine culturel, ils peuvent le réinterpréter en se l'appropriant, puis le partager au bénéfice des autres usagers. Loin de s'inscrire uniquement dans le virtuel, ces collections touchent aux dimensions sociales et culturelles, car cette « délocalisation » de la connaissance facilite l'accès au savoir. Le Google Art Project reflète bien cette nouvelle forme d'autonomisation des individus. Il permet aux usagers de créer

non seulement leurs propres collections, mais aussi leur propre musée en ligne.

En outre, la cybermuséologie crée des lieux d'exploration pour des pratiques innovantes. Lorsque, avec sérieux ou humour, des usagers bricolent une collection qu'ils dévoilent ensuite sur YouTube ou sur les blogues des musées virtuels, la fonction éducative se voit bonifiée: les savoirs traditionnels sont réinterprétés de façon inédite et donnent souvent accès à de stimulantes simulations du réel.

### MON HISTOIRE, NOTRE HISTOIRE

Les récits numériques (*digital stories*) sont des courts métrages de 3 à 10 minutes dans lesquels l'auteur-réalisateur raconte son histoire. Si plusieurs médias sont employés dans la création de ces films, la numérisation d'archives personnelles demeure l'outil central. Photos, textes, enregistrements, artéfacts regroupés en collections numériques soutiennent le témoignage de l'auteur-narrateur. Certains centres fournissent les moyens techniques aux gens intéressés à fixer leur vécu dans le virtuel, puis à le diffuser. C'est le cas du Center for Digital Storytelling à Berkeley, en Californie, et, plus près de nous, du Centre d'histoire orale et de récits numérisés de l'Université Concordia, à Montréal.

Indissociables du contexte social dans lequel elles se sont produites, ces histoires individuelles permettent d'enrichir l'histoire collective. L'individu devient en quelque sorte un musée vivant, voire un média. Lorsque des immigrants numérisent les archives personnelles qu'ils ont apportées et les regroupent pour les présenter sous forme de récit numérique, ils contribuent à enrichir l'histoire de leur diaspora autant que l'histoire collective de

## Le magazine d'une Fédération

# HISTOIRE QUÉBEC

Dossier sur le patrimoine scolaire  
dans le numéro de février

[www.histoirequebec.qc.ca](http://www.histoirequebec.qc.ca) sous l'onglet magazine



Photo AHHM, École Irène-Lussier, Montréal

leur pays d'accueil. Le procédé facilite aussi leur intégration: en prenant la parole et en dévoilant leur parcours individuel, ils peuvent sensibiliser davantage leur communauté d'accueil à leur vécu.

Les récits numériques ne servent pas qu'à raconter des histoires: ils peuvent être porteurs de valeurs sociales, ou amener à débattre d'enjeux contemporains. Les organisations peuvent aussi les utiliser comme aide au mentorat, dans une perspective de transfert de connaissances. Lorsque le numérique percute la tradition pour lui donner une extension dans le virtuel, c'est l'ensemble d'un groupe, d'une communauté, voire la planète entière qui en profite. Car qu'on soit à Val-d'Or ou à Hanoï, les connaissances patrimoniales et culturelles sont désormais accessibles d'un seul clic...

*Lise Boily est professeure au Département de communication de l'Université d'Ottawa et professeure associée à MosaiC, Centre de recherche sur le management de la création dans la société de l'innovation à HEC Montréal.*



Les collectionneurs n'ont pas besoin de gros moyens pour diffuser leurs collections sur le Web. André Daunais, par exemple, présente ses poteries à [patrimoinequebec.com/poteries](http://patrimoinequebec.com/poteries).



**MAISONS  
DISTINCTIVES  
SUR MESURE**

MARYSE LEDUC ARCHITECTURE  
DESIGN

[maryseleduc.com](http://maryseleduc.com)  
514 287-1214

**OFFRE À TOUS NOS ABONNÉS**

**CONTINUITÉ**

vous suggère le cadeau idéal qui saura plaire à vos proches tout au long de l'année 2014!

**20% de rabais**

Offrez un abonnement-cadeau de 4 numéros au magazine **Continuité** pour seulement 25,60 \$ (coût régulier 32 \$)

Pour plus d'information :  
Tél. : 418 647-4525, poste 203  
[info@magazinecontinuite.qc.ca](mailto:info@magazinecontinuite.qc.ca)

**BONNE ANNÉE À TOUS !**