



Recherche / Archives :  
numériser les images, et après ?

18 / 19 / 20 novembre 09

Research/Archives:  
Digitizing images, then what?

## INDEXATION DE MASSE ET NOUVEAUX OUTILS DE REPRESENTATION

### De l'audiovisuel comme récit au récit sur l'audiovisuel

**Bruno BACHIMONT,**

*INA.*

Je vais vous parler de l'audiovisuel comme récit au récit de l'audiovisuel. Pour tout vous dire, il s'agit d'un titre que j'ai donné à Marc Vernet il y a quelques mois, lorsque nous avons préparé cette journée. Il a trouvé que ce titre était très bon, et que nous allions le prendre. Je l'ai repris il y a quelques jours pour préparer l'intervention, et je me suis vraiment demandé ce que je voulais dire par là. Je suppose que vous avez à peu près la même interrogation que moi. Par contre, j'ai une petite longueur d'avance sur vous, j'y ai réfléchi un peu avant de venir.

Ma manière de présenter les choses est de rebondir sur l'exposé fait au début de cette session sur la notion de fragment. Tout simplement, l'idée est de dire que l'audiovisuel est un tout temporel qui aujourd'hui a été fragmenté par le numérique. Nous avons déconstruit l'audiovisuel comme récit, c'est-à-dire cette unité temporelle qui raconte quelque chose. Nous en faisons un fragment de récit. Aujourd'hui, le principal problème est de savoir comment reconstruire, à la lecture, un récit à partir de ces fragments audiovisuels. L'enjeu est de savoir comment nous pouvons redonner du sens à un contenu qui a été déconstruit et fragmenté par le numérique, et sa numérisation ou sa mise en œuvre dans un contexte numérique.

Évidemment, nous allons parler de grain. Je vois pas mal de collègues de l'INA dans cette salle, je peux vous dire que nous avons tous un « petit grain ». De toute manière, lorsque nous parlons de numérique, nous ne sommes jamais tellement dépayés.

Mon exposé va comporter trois parties, puisque nous sommes toujours dans une logique trinitaire et il est hors de question d'en sortir. Je vais donc aborder :

- en quoi le numérique déconstruit la logique temporelle de l'audiovisuel ;
- les problèmes que cela nous pose et une manière de le dire entraînent une certaine crise de confiance dans nos contenus et la manière de nous en emparer ;
- les possibilités de reconquête du sens audiovisuel à partir de sa fragmentation.

Pour commencer avec le document et le contenu audiovisuel, je vais revenir à des considérations assez élémentaires pour nous remémorer en quoi la temporalité est constitutive de l'audiovisuel, et donc, l'unité temporelle est constitutive de l'unité audiovisuelle.

Quand nous parlons de documents, certains doivent reconnaître ces diapositives, nous allons avoir plusieurs dimensions dans un document, dans un contenu :

- ce qui va nous permettre de l'enregistrer, de le préserver sur un support capable de préserver le temps. Nous le faisons à plus ou moins bon escient et plus ou moins de bonne heure. Aujourd'hui, nous numérisons, ce qui en fait est la pire des solutions quand nous voulons conserver dans le temps. C'est la mode, on le fait ;
- la nécessité de devoir réaccéder au contenu, et de pouvoir, à partir de ce support enregistré, recouvrer le contenu à partir d'un support de restitution, par exemple un écran de télévision ou d'ordinateur lorsque nous avons conservé un contenu sur une trace numérique, à savoir une cassette, un magnéto-optique, etc.

Entre les deux, nous avons un dispositif de reconstruction qui permet de passer du contenu conservé au contenu restitué. Ces distinctions sont un peu byzantines lorsque nous allons nous intéresser au cas du papier qui a pour bonne particularité de confondre ces dimensions de l'enregistrement et de la restitution. C'est le même support qui va me permettre de préserver le contenu dans le temps, et qui va me permettre de le recouvrer à la lecture. Nous avons un dispositif de médiation, le scripteur et le lecteur. À travers l'apprentissage que nous avons eu de la lecture et de l'écriture, nous sommes capables de confier au papier nos contenus, et de recouvrer à partir du papier les contenus que nous avons écrits.

Il y a environ un siècle, les choses se sont compliquées lorsque nous avons voulu sortir de ce cadre exemplaire du manuscrit, du support papier, etc., pour aborder d'autres types de contenus. Ces autres types de contenus ne viennent pas tant d'un problème de support au départ que du type de forme de restitution, c'est-à-dire de la forme sémiotique que nous voulions mobiliser à l'aide de ces contenus.

Si nous prenons nos contenus habituels, c'est-à-dire les livres, les papiers, etc., ils sont caractérisés par le fait que nous avons des structures interprétables, nous sommes capables de lire ce qu'il y a sur le papier. Ces structures interprétables sont toutes présentées au même moment sur le support, et à travers le processus de lecture, nous allons déterminer l'ordre et le rythme dans lesquels nous allons lire ces contenus. En fait, nous avons une définition spatiale du contenu, et il est temporalisé lors de la lecture lorsque nous allons mettre en place notre démarche de lecture.

Cela change un peu lorsque nous allons avoir des contenus que l'on voudrait être des déroulements temporels, c'est-à-dire un flux d'images ou de son. À partir de ces éléments temporels, nous voudrions pouvoir les conserver. Ce qui compte dans ces éléments temporels, c'est que ce sont des déroulements qui imposent l'ordre et le rythme de lecture à travers le contenu même. La lecture doit donc coïncider avec le flux temporel du document. Il y a une coïncidence entre ma conscience qui est en train de lire le contenu, et le flux temporel de ce contenu. En fait, il y a identité entre le flux de conscience qui est un flux de la lecture que je suis en train de faire et le flux audiovisuel.

Nous en faisons tous l'expérience lorsque nous décrochons d'un flux temporel, par exemple une conférence que nous sommes en train d'écouter. La temporalité a cette particularité d'être un déroulement qui, si vous voulons l'appréhender, il faut coïncider avec lui. Dans le contenu audiovisuel, l'unité temporelle fait l'unité du contenu. Or, si nous voyons aujourd'hui l'expérience que nous pouvons avoir grâce à la numérisation de l'audiovisuel, nous retrouvons exactement ce qui a été présenté par le premier exposé, cette logique de fragmentation, de déconstruction de la temporalité, c'est-à-dire que l'unité temporelle du contenu audiovisuel va être explosée en d'innombrables extraits, mais également servir à des fragments qui délinéarisent, qui déconstruisent le flux temporel de l'audiovisuel. Évidemment, cela pose plein de problèmes et de questions éditoriales.

- En quoi un extrait est-il représentatif du tout dont il est issu ?
- Quel est le sens de l'extrait lorsqu'il est tout seul ?
- Comment le recontextualiser pour qu'il ait néanmoins un sens par rapport au reste ?

Vous voyez ici un exemple que vous pouvez trouver sur le site de l'INA, qui est « le jalon ». Il s'agit de toute une bibliothèque de programmes, essentiellement d'extraits qui sont recontextualisés dans un

contexte temporel et culturel, et qui permet d'avoir un regard sur l'histoire de la culture, de l'économie, etc., au XXe siècle.

Nous nous retrouvons dans un contexte établi par le numérique que j'aime bien rassembler sous deux grandes tendances. J'ai déjà évoqué la logique de fragmentation et de recombinaison, fragmentation qui dès lors que vous numérisez quelque chose, par essence, vous allez l'exploser en unités de calcul qui vont vous permettre après d'interagir avec lui. Ce qui compte, ce n'est pas tant la notion de fragment que celle de fragmentation. Non seulement nous avons des fragments, mais nous sommes dans un processus de fragmentation. Un fragment n'est jamais qu'un fragment pour un temps donné, par rapport à la prochaine fragmentation qu'on va lui imposer.

Ces extraits ont ensuite pour vocation d'être récupérés, piratés par des internautes perfides et lâches, comme tout le monde le sait. Ils vont vouloir prendre des images à partir de ces fragments. Ils vont donc surajouter une fragmentation à notre précédente fragmentation. En fait, il s'agit d'un processus et non pas un état. Nous ne pouvons pas dire que d'abord nous avons un tout et puis après nous l'avons fragmenté, et qu'ensuite nous traquons les fragments. Il y a toujours une fragmentation supérieure que nous pouvons faire parce qu'elle n'a pas de limite. La seule limite est ce que nous sommes capables de recalculer à partir de la fragmentation que nous aurons faite, c'est-à-dire les 0 et les 1 que nous allons mettre en œuvre pour pouvoir coder ces contenus audiovisuels et après les décoder pour pouvoir les utiliser.

Nous avons cette logique de fragmentation qui, dès lors, conduit à une logique de recombinaison, c'est-à-dire que ces fragments nous pouvons les recombinaison pour pouvoir reconstruire le document. Cela a été très bien montré tout à l'heure. Le poisson-caméléon qui est sur le fond reconstruit une unité factice à partir des fragments qui sont éparpillés dans les mémoires numériques.

Il n'y a pas seulement cette logique de fragmentation, mais aussi une logique de représentation. Lorsque vous codez quelque chose, vous arrivez à mettre des contenus et des éléments très hétérogènes comme l'audiovisuel, l'image, le son, la photo, le texte, les graphiques, etc., dans un environnement numérique. Nous employons désormais le mot virtualisation, qui est le mot consacré. Nous virtualisons ces contenus pour les plonger dans un code numérique homogène, c'est-à-dire les mobiliser dans un système, et du coup, nous pouvons les faire interagir et construire des entités composites parce que composées à partir d'éléments homogènes d'un point de vue numérique, mais hétérogène du point de vue de ce qu'ils représentent.

Nous obtenons une logique de fragmentation, de construction et de virtualisation dans le numérique, qui fait rupture avec ce qu'il y avait avant. Ici, nous voyons bien qu'il y a une logique de fragmentation des différentes mémoires qui doivent être codées sur différents supports disséminés dans des disques durs. Au sein d'un même disque dur les contenus sont explosés et rangés à tous les endroits où il y a de la place pour être ensuite recombinaison par des lois du calcul totalement arbitraires par rapport au sens des contenus que nous aurons fragmentés et archivés, pour reconstruire, avec la liberté que permet le calcul, des contenus, des programmes qui vont pouvoir être consultés et abordés par les utilisateurs.

Vous avez une fragmentation du codage, mais aussi une fragmentation lors de la reconstruction qui vous permet de reconstruire tout ou partie ou tout à fait autre chose du contenu à partir de ce qu'il y avait sur les ressources. Cela existait déjà avant. Avec le papier nous avons tous, les uns et les autres, écrits à notre voisine avec des éléments découpés dans les journaux pour pouvoir faire des lettres anonymes. Cette logique de fragmentation est possible avec le support papier. Pour l'audiovisuel il y a eu le montage. Mais là où il y a rupture, c'est parce qu'avec le numérique, c'est un principe de fonctionnement du numérique. Le papier a une unité, comme le rappelait l'intervenant tout à l'heure, avec l'unité du support qui fait qu'un contexte, une globalité, sont donnés. Nous pouvons la déconstruire avec une paire de ciseaux, un cutter, etc., mais spontanément c'est une unité.

Avec le numérique, c'est exactement l'inverse ; spontanément nous avons une fragmentation. À partir de là, il faudra reconstruire l'unité. Nous nous retrouvons dans un contexte où n'ayant affaire qu'à des fragments, des fragments isolés de ce qu'ils représentent parce que nous avons un codage,

des fragments isolés par rapport aux contenus parce qu'ils ont une défragmentation, peuvent conduire à une reconstruction arbitraire par rapport aux contenus d'origine.

Cela entraîne une certaine crise de confiance. Nous avons des fragments codés que nous allons devoir faire évoluer au gré de nos utilisations. Par exemple, nous allons passer de MPEG2 à MPEG4, nous allons changer les formats de codage, nous allons changer les tailles des fragments.

Un problème d'évolution va se poser en termes de continuité de nos contenus : comment pouvons-nous respecter l'intégrité de nos contenus en faisant évoluer leur codage ? À partir d'un code donné, de fragments donnés, nous allons faire des reconstructions éditoriales, variées. Nous allons faire des contenus sur le site Web, sur d'autres types de supports comme des PDA. Nous allons avoir des contenus pour la télévision. Donc, une démultiplication des contenus en fonction des supports, des publics, etc.

Cette reconstruction étant variable, quel rapport, quelle intégrité et identité du contenu allons-nous pouvoir avoir entre ces différents fragments reconstitués à partir des fragments déconstruits par la numérisation des documents et des contenus audiovisuels ?

Cela amène à une série de questions qui sont des notions bien connues dans le monde des documents et des archives, mais qui ne sont pas forcément des choses faciles à aborder :

- le problème de l'intégrité. Le contenu est bien comme il devrait être. Quand nous l'avons transformé, quel critère d'intégrité pouvons-nous conserver ?
- l'authenticité. Le contenu est-il bien ce qu'il prétend être ?
- la fiabilité et validité. Peut-on lui faire confiance, en quoi dit-il le vrai ?

Dès lors que nous conjugons ces questions avec le numérique, nous nous apercevons que les choses ne sont pas évidentes. Lorsque nous allons faire migrer un contenu, le faire évoluer pour le garder compatible avec nos contraintes de fonctionnement, nos contraintes techniques, etc., en quoi s'agit-il toujours du même contenu ? Quels sont les invariants que nous pouvons respecter ?

Lorsque par exemple, nous allons faire migrer un contenu, nous allons avoir la grande question de la qualité du codage, un codage avec ou sans compression, un codage avec tel échantillonnage plutôt que tel autre. Quel est le bon codage par rapport à la qualité que nous voulons avoir du contenu, à la qualité que nous estimons être conforme à ce que nous considérons être l'authenticité ou l'intégrité du contenu ? Ces questions ne sont pas simples lorsque nous abordons les contenus, en particulier non textuels.

L'authenticité est un problème qui découle également du précédent. En quoi, face à une transformation numérique que nous avons appliquée à un contenu, permet-il de considérer qu'il est authentique par rapport à ce qu'il prétend être ? Un contenu que nous avons recodé plusieurs fois est-il toujours un contenu qui correspond à un contenu d'archives ? Lorsque nous avons dégradé la qualité au cours de la migration, en quoi est-ce encore le même contenu ? Du coup, en quoi peut-il tenir lieu du programme qu'il est censé représenter, incarner ?

En quoi un contenu numérique transformé peut-il être fiable lorsque nous allons vouloir le mobiliser, notamment par exemple dans des recherches scientifiques et une interrogation du document pour lui-même ? En quoi est-il digne de confiance ? Peut-on croire ce qu'il dit, sachant que le numérique est quelque chose qui a toujours été manipulé par essence ? Si vous voyez quelque chose à votre écran, c'est qu'il est calculé par un programme. En quoi pouvez-vous faire confiance au programme qui a reconstruit ce que vous voyez à l'écran, à partir de ce qu'il y a sur le disque dur ? Naïvement, nous faisons tous confiance à nos *players*, qu'ils soient Real, MPEG et Windows Media Player, etc. La planète fait confiance à Bill, mais Bill est-il digne de confiance ?

Nous nous retrouvons à reposer des questions que nous pensions avoir traitées pour tout un ensemble de contenus. Le numérique nous rappelle que ces questions sont toujours difficiles à traiter, comme la question de l'identité du contenu. Qu'est-ce qu'un contenu ? En quoi est-il identique

à lui-même ? En quoi le fait de le transformer à travers une manipulation de son inscription, de son enregistrement, va le transformer dans son intégrité et dans son identité ?

Je propose ici différents niveaux d'identité où on peut considérer l'objet en lui-même, le *token* différent de tous les autres exemplaires que l'on pourra avoir. C'est une certaine unicité. Si je compare entre eux tous les exemplaires du dialogue de Platon, je vais avoir des différences entre l'édition chez Garnier Flammarion et l'édition chez Folio. En même temps, ces différences matérielles où je m'aperçois que celui-ci est identique à l'exemplaire de celui-ci, mais il est différent de celui-là. Ils disent tous le texte tel qu'il a été codifié par le travail des humanistes. D'une certaine manière, ces textes vont être rapprochés d'autres textes de Platon que l'on peut rendre à une identité sémantique de l'interprétation de la philosophie de Platon. Ce sont certains niveaux d'identité, d'invariants. À chaque fois que nous allons transformer un contenu, il faut savoir à quel niveau nous travaillons. Par exemple, lorsque je fais une copie d'un exemplaire à un autre, nous disons une copie bit à bit, je considère que je travaille à ce niveau-là. J'ai une identité matérielle, je considère que les deux exemplaires que je vais avoir vont être indiscernables. Je peux donc les utiliser comme étant des exemplaires du même contenu. Pourtant, *stricto sensu*, ils n'ont pas la même identité numérique, donc ce ne sont pas les mêmes contenus.

Toutes ces questions paraissent triviales sur un tel exemple, mais dès lors que nous allons aborder des cas concrets dans les collections, nous nous apercevons que de définir l'identité d'un contenu est un problème toujours récurrent. Nous le traitons souvent au cas par cas sans avoir forcément des règles de méthode générales pour pouvoir le codifier et le traiter. La situation dans laquelle nous sommes est que cette logique de fragment due au codage numérique et à la fragmentation numérique nous met dans une situation où nous ne savons pas très bien comment faire confiance à nos contenus et comment leur donner une signification.

La troisième partie de mon intervention porte sur la reconquête du sens avec deux sous-questions :

- Comment pouvons-nous faire sens avec les contenus numérisés ?
- Comment pouvons nous faire du vrai avec du numérisé ?

Tout à l'heure lors du premier exposé, nous avons parlé du Web sémantique dans la fragmentation numérique. Il s'agit d'une logique de la fragmentation des contenus, et de leur description à l'aide de métadonnées formalisées. Nous pourrions croire que le Web sémantique, d'une certaine manière, a résolu le problème. Si nous regardons les choses complètement, l'autre partie de l'histoire du Web sémantique est qu'il fait des hypothèses excessivement fortes sur la manière dont les fragments peuvent travailler ensemble. Comme vous le savez sans doute, dans le Web sémantique nous faisons l'hypothèse d'une cohérence logique, fondamentale entre tous les fragments. En termes jargonneux, nous dirions que nous sommes dans une logique monotone. Quand un fragment dit quelque chose de vrai, et qu'un autre fragment dit quelque chose de vrai, les deux vérités sont compatibles entre elles.

Cela paraît trivial, mais c'est moins anodin que ça en a l'air. Je vais prendre un petit exemple. Vous connaissez tous Titi l'oiseau. On vous dit Titi est un oiseau. Vous avez une grande expérience, vous avez vu les pinsons, etc., donc Titi vole. Vous avez deux connaissances, le fait que Titi est un oiseau et le fait que Titi vole. Après on vous dit, oui attention Titi n'est pas l'oiseau près de chez vous, mais une autruche qui vit en Australie. Donc, Titi ne vole pas. « Titi ne vole pas » est une inférence que vous venez de faire et qui, du coup, va invalider celle que vous aviez faite avant en disant que Titi vole. Votre niveau de connaissance évolue en fonction des fragments que vous considérez. Le Web sémantique a dit qu'il n'en voulait pas parce qu'il ne sait pas faire. Il considère que tous les fragments sont cohérents entre eux, et quand un nouveau fragment arrive, il ne remet pas en cause les fragments qui étaient là avant. Cela pose donc des problèmes logiques.

Le deuxième problème est, également, en jargonneux, dans une logique de monde ouvert. Il y a les fragments que je connais. Je considère que les fragments que je ne connais pas peuvent être vrais, même si je ne les connais pas *a priori*. En gros, vous pourriez avoir un autre point de vue de dire que tout ce que vous savez, vous le savez et les choses que vous ne savez pas vous considérez qu'elles

sont fausses en vous contentant du monde dans lequel vous êtes. Le Web sémantique, du fait que tout est distribué un peu partout, est dans une logique de monde ouvert. Il y a des vérités que je connais, il y en a d'autres que je ne connais pas. Ce n'est pas parce que je ne les connais pas que je ne dois pas présupposer qu'elles peuvent être vraies. Elles doivent être compatibles avec ce que je suis en train d'écrire du fait de l'hypothèse de monotonie qu'on a vue avec Titi.

Le Web sémantique impose des référentiels comme troisième niveau de cohérence. Vous avez tous entendu un jour le mot barbare ontologie, c'est-à-dire avoir des référentiels communs qui permettent de raccrocher les fragments ensemble. Le Web sémantique fait comme nous, mais de manière formalisée avec une force un peu brutale, celle de la formalisation logique et mathématique : la formalisation nous permet de recouvrer ce que le numérique nous a fait perdre avec la fragmentation. Mais il y a forcément un prix à payer. Le Web sémantique le paye par ces hypothèses de formalisation.

Je vais prendre une autre approche qui n'est pas la logique de la formalisation, mais plutôt la logique de la narration, la logique de la lecture. Nous avons affaire à des fragments. Comment dois-je faire un parcours sur un système audiovisuel ? Je vais pouvoir redonner du sens à ces différents fragments. L'idée toute bête est de pouvoir reconstruire une logique de lecture à l'aide de fragments transformés. Or, le problème de logique de lecture qui travaille des fragments a été plusieurs fois abordé dans la théorie du récit, notamment avec Paul Ricoeur qui a beaucoup travaillé sur ce sujet. Il nous dit quelque chose de très intéressant : le récit est la synthèse de l'hétérogène. La synthèse de l'hétérogène veut dire que lorsque vous avez des fragments qui n'ont rien à voir les uns avec les autres, la meilleure manière de les rassembler et de faire du sens avec cela, c'est de faire comme si on racontait un récit avec les différents éléments mis ensemble. La logique narrative, la logique de la reconstruction via une histoire est le fantastique moyen que l'on a eu pour pouvoir rassembler les éléments épars qui, *a priori*, n'ont pas d'homogénéité et n'ont pas de liens argumentatifs forts les uns avec les autres. Nous le connaissons tous avec le récit littéraire, le récit audiovisuel, etc., c'est la manière de pouvoir rassembler des images qui représentent des choses tout à fait différentes ou des fragments textuels qui racontent des choses tout à fait différentes.

Vous connaissez l'hypothèse de Ricoeur, qui fait l'exergue de son travail monumental *Temps et récit* en disant : « *le temps ne devient humain que lorsqu'il est raconté, et l'humain s'exprime à travers son déploiement temporel et raconté* ». L'idée est de pouvoir travailler à la narrativisation, le fait de faire récit avec les différents contenus que nous avons. Nous arrivons à l'idée de pouvoir construire une lecture numérique à l'aide des bases de fragments que nous allons obtenir en ayant numérisé nos collections. Très vite, nous arrivons à un problème : le numérique ne se laisse pas faire comme cela. Le numérique est une logique de calcul, une logique combinatoire. Le numérique s'exprime beaucoup plus facilement à travers la notion de jeu qu'à travers la notion de récit. Un récit numérique : ce sont des choses qui ont du mal à aller ensemble.

La lecture et le récit sont une trame temporelle qui apporte une unité, une synthèse sur un contenu qui garde sa cohérence propre. Le numérique est une logique de jeu, c'est une combinatoire où l'on peut manipuler les choses dans un ordre arbitraire, comme on veut, mais dans la limite de ce que permet le calcul autorisé. Dans la logique du jeu, on peut toujours revenir au cas précédent. Quand vous avez perdu une vie dans un jeu vidéo, vous recommencez la partie. Nous connaissons tous plus ou moins cette expérience. Il y a un clivage de générations, je peux prendre la pâtée avec mon fils, j'essaie quand même, je m'accroche. Quand je perds, plus souvent que lui d'ailleurs, je me remets toujours à la case départ et je peux toujours recommencer. On ne peut pas le faire dans un récit, il y a une trame ayant une irréversibilité.

Une hypothèse serait de dire que le numérique peut devenir récit lorsque le jeu inhérent au numérique introduit des irréversibilités. Nous voyons émerger cela dans les interfaces de lecture et les notions de Web contributif que nous voyons apparaître sur certaines bibliothèques et certains contenus audiovisuels ou même textuels. L'internaute, lorsqu'il va venir consulter une collection, va avoir un jeu qui sera un parcours dans cette collection, mais ce jeu va le forcer à avoir une certaine irréversibilité. Il va faire des choix qu'il ne pourra plus remettre en cause. Même s'il revient en arrière,

le choix sera verrouillé. En fait, il va construire un parcours linéaire qui sera son propre récit, sa propre aventure dans le contenu. C'est le parcours dont vous êtes le héros. Nous avons bien vu cette logique dans le monde du texte lorsqu'ils ont commencé à profiter de la fragmentation éditoriale. Nous avons vu un double jeu, un mouvement qui allait du récit au jeu. Nous nous apercevons que le jeu que nous voyons évoluer aujourd'hui tend de plus en plus à sortir de la bête logique combinatoire pour pouvoir avoir une logique narrative de plus en plus sophistiquée, comme le montre aujourd'hui la scénarisation des jeux qui fait des progrès de plus en plus conséquents.

Nous nous apercevons que la reconquête du sens avec le numérique est, sans doute, de prendre au sérieux les deux logiques. La logique du numérique est une fragmentation qui impose une combinatoire dont le sens est plus proche du jeu que du récit et l'audiovisuel qui a une unité temporelle plus proche du récit que du jeu. La manière de pouvoir réconcilier ces deux logiques est sans doute d'inventer des interfaces, plutôt dans la série du Web contributif, du Web 2.0 qui nous permettrait d'avoir des jeux consultatifs, c'est-à-dire de pouvoir aborder une lecture sédimentée qui se construit de manière cumulative, et donc irréversible, pour pouvoir donner sens aux fragments que nous sommes en train de consulter. Il s'agit de *zapping* qui fait sens.

Faire vrai avec le numérique est ma deuxième sous-question. Comme je l'ai dit tout à l'heure, le numérique étant codé, il est incapable d'être un instrument de preuves. Le numérique n'est pas quelque chose que l'on peut mobiliser comme une preuve en soi. Si nous voulons interroger le discours de vérité du numérique, il va falloir inventer une dimension critique et argumentative liée à la fragmentation d'une part, et à la reconstruction d'autre part. Là non plus, ce n'est pas totalement nouveau. Beaucoup de disciplines réfléchissant sur leur travail ont déjà montré qu'elles n'avaient pas de preuves brutes, qu'elles étaient déjà dans une logique de reconstruction.

Par exemple, Paul Veyne dit que l'histoire, pour lui, est un roman vrai, que les fragments que sont les archives ne sont pas des preuves, mais ne sont que des indices à partir desquels on va construire une fiction, pas n'importe laquelle, une fiction qui sera vraie parce qu'on l'aura soumise à la critique scientifique, à la critique argumentative de l'histoire.

Dès lors que nous avons un contenu numérique, faire vrai avec le numérique signifie être capable d'inventer cette logique de la critique, de l'argumentation qui va permettre de définir à quelles conditions nous pouvons faire confiance à un contenu numérique. Cela veut dire de renouer avec des disciplines anciennes qui existent déjà. Les personnes du texte se sont déjà aperçues du problème, il n'y a pas de texte fiable en soi. La critique va donc permettre d'établir les versions auxquelles nous pouvons nous fier, c'est de la philologie, et les interprétations que nous pouvons reconstruire. Ces disciplines bien connues des codicologues, des herméneutes, etc., restent, à mon avis, intégralement à aborder dans le monde de nos contenus audiovisuels et maintenant, pour nous tous, numérisés.

En conclusion, récit et narration sont des modes de réappropriation du contenu après sa dislocation. Aujourd'hui, la notion de bibliothèque participative émerge assez fortement, surtout dans le monde anglo-saxon. Nous ne sommes pas seulement dans le contributif, mais dans la participation entre les médiateurs naturels que sont les bibliothécaires avec les internautes qui ne sont pas uniquement des usagers, mais qui deviennent également des contributeurs, mais aussi des médiateurs vis-à-vis des autres. On peut envisager ce double jeu entre cet usager et le bibliothécaire, médiateur de tout bord, avec des logiques de parcours qui soient des logiques de réappropriation.

Nous avons des ressources fragmentées, codées. La vérité ne pourra pas venir de ces contenus puisque pour y accéder il faut les décoder. Pour y accéder, il va falloir construire d'autres fragments. Nous sommes donc enfermés dans les fragments, puisque travailler sur les fragments c'est en faire d'autres. La seule manière de s'en sortir est de pouvoir construire des inter-récits, c'est-à-dire des lectures reconstruites pour faire sens à partir de différents fragments que nous aurons mobilisés.

Pour conclure, je vous propose ce slogan de potache : fragments de tous les pays, unissez-vous !

\*\*\*\*\*

*Suivi éditorial : Lorraine Pereira – chargée de mission pour le patrimoine cinématographique / INP.*