

Technologies de l'Information et de la Communication (TIC) et valorisation du patrimoine.

Notre communication se développera sous la forme d'une approche à la fois épistémologique et pragmatique des Technologies de l'Information et de la Communication (TIC) et des mutations qu'elles ont entraînées quant à la transmission entre individus. Nous aborderons également l'impact que peuvent avoir ces technologies, *media* et *transmedia*, sur la valorisation d'un patrimoine, en l'occurrence immatériel : les récits mythiques. Cette approche communicationnelle du patrimoine immatériel corse a pour principale vocation de faire de la mémoire populaire un patrimoine vivant par le biais des Technologies de l'Information et de la Communication.

À une époque où l'uniformisation des masses semble atteindre son apogée, un constat ne peut nous échapper : il existe un besoin d'*être ensemble*, d'appartenir à une communauté spécifique. Alors que les TIC, souvent – injustement – perçues comme à l'origine d'une dépersonnalisation, de mensonges et de manipulation, prennent une place de plus en plus importante au cœur de notre société, il serait inconcevable de penser que ces technologies ne puissent avoir d'impact sur notre société, la circulation des savoirs et l'échange entre être humains. Plus précisément les termes de TIC, *media*, transmission, patrimoine et valorisation s'accordent-ils, et peuvent-ils être une plus-value pour les être-humains et le *territoire physique* sur lequel ils évoluent.

TIC, Société et Transmission

L'appellation TIC, d'apparence simple à définir, révèle pourtant une grande complexité et soulève bon nombre de questions en partie dues à la grande diversité des travaux, théories et méthodologies qui s'y rattachent. Pourtant comprendre les Technologies de l'Information et de la Communication et leurs caractéristiques, notamment lorsqu'il est question d'un *media* dominant tel qu'Internet ou la télévision entre autres, permet ensuite d'aborder les conséquences de celles-ci sur la culture et le fonctionnement de la société.

L'avènement des TIC est intrinsèquement lié à l'avènement d'une société de l'information, à ce que l'on peut nommer *l'informatisation de la société*. Depuis 1975, les Technologies de l'Information et de la Communication participent à la transformation de notre façon de produire, de consommer, de communiquer, de partager des savoirs et d'acquérir des connaissances.

Si les TIC contractent les distances, ouvrent les frontières, réduisent les contraintes géographiques, elles nous proposent un espace virtuel, hors du temps et de l'espace physique, le cyberspace.

Ce territoire de l'intangible et des distances abolies, du moins en théorie, résulte de l'utilisation des Technologies de l'Information et de Communication – et de l'action humaine. Il s'agit d'un espace virtuel au cœur des *media*, d'Internet et des réseaux d'information, de télécommunication hauts débits et des serveurs de données disséminés sur la planète.

Cet espace virtuel, porte et fait s'éclorre de nouvelles relations sociales, de nouveaux modes de création artistique et d'accès à la culture, de nouvelles façons de commercer, de se distraire, de se soigner, de travailler, bouleverse les relations de connexité entre les territoires, s'affranchit des contraintes de distances, repositionne le « local » face au « global ». Les acteurs vivent, partagent ou subissent de nouvelles temporalités, complémentaires ou en décalage avec leurs modes de vie présents, préfigurant les évolutions sociétales que l'on désigne par « société de l'information ».

En marge de ces fonctions de *mise en commun*, de stockage et de diffusion de l'information, de partage de ressources, les Technologies de l'Information et de la Communication ont également un rôle fédérateur important pour les usagers. Comme le dit Daniel Bougnoux « *Exister c'est être reliés* » (Bougnoux, 2001, 18).

Depuis un quart de siècle, les sociétés ont été bouleversées par l'arrivée, puis le développement à grande vitesse des Technologies de l'Information et de la Communication.

Les Sciences de l'Information et de la Communication (SIC) tentent de cadrer l'évolution fulgurante et le développement constant de ce que l'on appelle les TIC. À l'heure actuelle la place qu'occupent les médias (téléphone – TV – Internet) dans notre vie quotidienne est à ce point remarquable qu'elle relève désormais du *superordinaire*.

De nos jours, le quotidien est rythmé par les échanges continus que nous produisons sans limite géographique, culturelle ou sociétale. Qu'il s'agisse de notre poste de télévision duquel nous observons le monde, de notre radio qui nous accompagne sur nos trajets ou encore d'Internet qui nous rassemble à des centaines de milliers de kilomètres, le simple fait d'être coupé de notre utilisation des réseaux sociaux nous inflige un profond sentiment de solitude et de cloisonnement.

Cette dépendance sociétale aux TIC tend à modifier la nature des relations entre les hommes, tant sur un plan personnel que professionnel, culturel ou encore politique.

On peut dès lors se questionner sur l'impact qu'ont les TIC sur l'évolution des sociétés et pourquoi pas, si *a contrario*, les sociétés et les besoins qui les caractérisent conditionnent également une adaptation de ces technologies.

En effet les Technologies de l'Information et de la Communication ne cessent de se renouveler et d'offrir aux sociétés des moyens de mettre en commun des contenus, de partager des informations et de transmettre du savoir cependant ils encouragent l'observation plutôt que l'action. Pour Robert Putnam « *Regarder des choses (spécialement les écrans électroniques) occupe de plus en plus de temps, alors que faire (particulièrement avec d'autres personnes) en occupe de moins en moins.* » (Putnam, 2000,245)

Nous souhaitons ici aborder la question des TIC, médias et transmedia en lien avec la valorisation du patrimoine.

La notion de Patrimoine est étroitement liée à la révolution Française, les biens appartenant à la noblesse et au clergé jusqu'alors, donc privés, sont confisqués et replacés dans la *sphère publique* de l'État. Ce phénomène venant principalement du fait que le patrimoine constituait un siège solide sur lequel installer la Nation. Après être resté sous le contrôle de l'État pendant près de deux cents ans, en tant qu'élément créateur et consolidant un sentiment national, le patrimoine est mis au service de la construction et du développement des territoires, tant sur un plan économique et politique que culturel. Cette notion de patrimoine n'est donc aujourd'hui en grande partie saisissable qu'à travers le prisme du territoire et de la société.

Toute société hérite d'un patrimoine qu'elle se doit de transmettre. En tant que dépositaire l'être humain doit trouver le juste équilibre entre développement et conservation. Que transmet-on ? Comment ? Et à qui ?

La culture, les savoir-faire et l'histoire d'un territoire en font implacablement un lieu singulier, porteur à la fois d'un patrimoine et d'une identité. À l'heure de la mondialisation on ne peut que constater de la part des populations un besoin de retrouver cette identité dont il est question, et les Technologies de l'Information et de la Communication se voient attribuer un rôle crucial au sein de cette démarche. On ne compte plus le nombre de pages virtuelles se créant et rassemblant des milliers d'utilisateurs des réseaux sociaux autour d'une région, d'une ville ou bien d'un village. C'est alors, dans cet espace décloisonné que l'on peut échanger des souvenirs, des images, de la musique nous ramenant à nos racines. Une volonté de retour à l'*essentiel* puis de transmission et pérennisation de cet *essentiel* qui ne peut se trouver satisfaite que si l'être humain se retrouve acteur de son patrimoine *a fortiori* s'il s'agit d'un patrimoine immatériel tel qu'une tradition orale

Or, les outils de valorisation du patrimoine immatériel que proposent aujourd'hui les Technologies de l'Information et de la Communication sont principalement basés sur de l'information théorique et ont vocation à présenter et expliquer différents «objets» : une signalétique, des définitions, des éclaircissements. On peut aisément constater la grande diversité de sites Internet, blogs, films, émis-

sions et pages consacrés à la présentation de tel ou tel objet du patrimoine immatériel. Il est aussi très courant de mettre à disposition de la population toutes sortes de bases de données, de stockage de musiques, chants ou récits.

Concernant les notions de *patrimoine* et *patrimonialisation* les Tic sont mises à contribution tant par le biais des politiques de numérisation ou encore par la mise en réseau des ressources notamment au travers de projets et d'actions visant à la mise en place d'un patrimoine culturel numérique. Néanmoins ces outils n'offrent que peu de libre-accès à l'imagination et à la compréhension globale de l'objet patrimonial, intégrant de ce fait la compréhension d'un territoire, d'une culture et d'une histoire.

Nous postulons que la valorisation du territoire est étroitement liée à la valorisation du patrimoine d'où la nécessité de la mise en œuvre de processus de patrimonialisation visant à répondre à quatre impératifs que sont :

1. La désignation
2. L'authentification
3. La réappropriation
4. La valorisation

Aujourd'hui la sauvegarde et la valorisation voire la revitalisation du patrimoine culturel, qu'il soit matériel ou immatériel, contribue fortement à la construction d'une société du savoir et doit indéniablement passer par les Technologies de l'Information et de la Communication afin de toucher le plus grand nombre ; toutefois afin de saisir toute la dimension d'un patrimoine le spectateur doit aussi en être acteur. De ce fait, nous pouvons nous interroger sur le lien entre la société de l'information et de la communication et plus précisément les Tic et l'appréhension du patrimoine culturel en tant que bien commun.

Historiquement, la littérature orale se développe avant toute littérature écrite. C'est le cas en Corse où, par le biais des Technologies de l'Information et de la Communication, nous avons pu depuis assez longtemps recueillir, enregistrer, et publier des éléments de ce que l'on peut considérer précisément comme des textes relevant des genres oraux traditionnels : des contes, des proverbes, des chants profanes ou sacrés, des devinettes, etc.

Le stade de l'écrit ne change rien. Il s'agit essentiellement d'une reconstruction de l'oralité. Ainsi, la littérature orale devient écrite, ou du moins est transcrite, ce qui peut sembler contradictoire et comporte des risques de sclérose.

Effectivement, figés sur la feuille de papier, ou dans les pages d'un livre, les genres les plus oraux perdent certaines de leurs caractéristiques. Difficile à la lecture de conserver leurs rythmes, ou plutôt leurs respirations, leurs mélodies, leurs timbres, le caractère très largement improvisé et sans cesse renouvelé des productions.

La présence d'un auditoire actif joue un rôle capital dans l'appropriation et la transmission du patrimoine culturel. Sur ce dernier point, il est bon de préciser qu'en Corse le public est souvent témoin et acteur, participant pleinement à cette transmission, de ces échanges entre conteurs, chanteurs, confréries en prière, etc. naît la véritable mémoire vive d'un peuple¹.

Selon Roland Barthes « *Il n'y a pas, il n'y a jamais eu nulle part aucun peuple sans récit* » (Barthes, 1966, 7). La tradition orale est le bien le plus immatériel que nous possédions. Les mythes, contes et légendes qui nous sont transmis durant notre enfance - et souvent même plus tard - ne sont rien sans la voix, qui est tout à fait impalpable. Pourtant ceux-ci sont étroitement liés à la Terre qui, elle, peut être vue, foulée, touchée et sentie. Il est important de conserver le lien entre réel et imaginaire. Entre ce châtaignier que nous pouvons observer dans la forêt, et celui que nous imaginons au fil du conte.

¹ Don Mathieu Santini 2013

La valorisation territoriale d'un point de vue patrimonial, culturel et sociétal doit comprendre la valorisation de la tradition orale qui lui est propre. Et l'inversement proportionnel est plus que valable.

Nouveaux médias et valorisation des récits mythiques

Comme l'écrivait Claude Lévi-Strauss : « *le mythe n'offre jamais à ceux qui l'écoutent une signification déterminée. Pour les participants la culture dont relève le mythe, cette grille confère un sens, non au mythe lui-même mais à tout le reste : c'est à dire aux images du monde, de la société et de son histoire dont les membres du groupe ont plus ou moins clairement conscience, ainsi que les interrogations que leur lancent ces divers objets.* » (Lévi-Strauss, 1950/1968, 41). Il n'existe pas de société ni de territoire sans Histoire et ainsi sans histoire. Les premiers récits sont des éléments fondateurs des groupes humains, ils avaient une fonction explicative. Comment existons-nous ? Qu'est ce que la mort ? Pourquoi et comment tel évènement se produit-il de telle manière ? Autant de questions ayant bercé l'humanité trouvent alors leurs réponses dans ces récits que l'on se conte au fil des générations. Ces récits ne circulent pas nécessairement et c'est le moins que l'on puisse dire, par le biais de supports matériels, au contraire ils ont une dimension palpable dans le sens où ils vivent et évoluent de bouche en oreille. Il est donc particulièrement dangereux de leur imposer un système statique où le spectateur glisse vers une attitude de consommateur et est exclu du processus d'appropriation et de retransmission du récit.

M. Lits affirme dans son ouvrage « Du récit au récit médiatique » que « *Les médias construisent désormais les récits organisateurs de la société.* » (Lits, 2010,36). Nous pouvons avancer l'hypothèse que ce rôle de *Donneur de sens* autrefois joué par les récits mythiques est aujourd'hui en partie assuré par les médias. Ces médias, à travers les histoires et donc les récits qu'ils véhiculent, construisent et donnent un sens à nos sociétés. On remarquera que ces histoires ou récits conservent encore de nos jours une vocation fédératrice auprès de la population : une famille se rassemblant autour d'un réseau social, des adolescents autour d'un *jeu vidéo en ligne*, communicant via *Skype*, des enfants autour d'une *WEB série* ou d'un *Smartphone*.

Les médias de par leur rôle de *porteur* de l'information créent des histoires relatant, d'une manière qui leur est propre, des faits réels ou distrayant par de la fiction. Ils proposent des interprétations et des réponses aux nouvelles angoisses de nos sociétés, conflits sociaux ou géopolitiques, violences, amour etc.

La vision que nous avons du monde dans lequel nous évoluons est en partie construite par les médias qui nous accompagnent quotidiennement, nous pensons qu'une des conséquences de cette réalité est l'amenuisement constant de la frontière entre réel et virtuel.

L'oralité suppose pourtant la présence de la voix et donc du corps, elle implique des notions de performance et de contact que l'audition et/ou la vue seules ne peuvent remplacer, et c'est en cela que la médiatisation d'un patrimoine immatériel constitue un réel défi.

Nonobstant le fait que les Technologies de l'Information et de la Communication soient souvent perçues comme à l'origine d'un appauvrissement culturel et conférant à l'utilisateur une attitude de consommateur frénétique, l'arrivée du web 2.0 favorise la création, l'action et la prise de position publique. Internet implique une diffusion à grande vitesse des idées, s'il les stocke il permet aussi de les répandre et de les faire vivre en touchant simultanément le plus grand nombre.

La multiplicité et la rapidité de ces échanges, rendus réalisables grâce aux médias qui traversent et bouleversent nos sociétés, offrent à un patrimoine immatériel tel que les récits mythiques l'opportunité d'être diffusés à grande échelle tout en conservant l'aspect participatif d'un récepteur direct dont il a viscéralement besoin pour exister et perdurer.

Deux constats peuvent être dégagés au fil de cette communication :

1. Les Technologies de l'Information et de la Communication participent à l'évolution du *monde moderne* ; les médias et plus particulièrement Internet maillent nos sociétés et créent une nou-

velle façon de coexister. La communication interpersonnelle se voit prolongée par la communication médiatique.

2. Le XXI^e siècle a vu la tendance à la mondialisation culturelle être freinée au profit d'un retour au local. Les populations en recherche d'identité expriment le besoin de se retourner vers leurs sources et de protéger leur patrimoine qu'il soit matériel ou immatériel, marqueur indéniable d'un territoire, d'une histoire et d'une culture.

Nous partons donc du principe que les médias par leur caractère de vecteur de l'information ne constituent pas un danger pour la transmission orale et la valorisation d'un patrimoine immatériel tel que les récits mythiques. Bien au contraire ils peuvent représenter un outil de transmission participative non négligeable, à la condition d'optimiser une narratologie médiatique, visant à ce que les supports soient adaptés aux récits et vice-versa.

Le terme de narration transmedia, *Transmedia storytelling*, né d'Henri Jenkins, Professeur en Sciences de l'Information et de la Communication à l'Université de Caroline de Sud, est une forme d'expérience participative basée sur la convergence des médias. Selon lui, le transmedia se définit comme « *Un processus dans lequel les éléments d'une fiction sont dispersés sur diverses plateformes médiatiques dans le but de créer une expérience de divertissement coordonnée et unifiée.* » (Jenkins, 2008).

À ne pas confondre avec le terme de *Cross-média* qui consiste à adapter un même récit sur différents supports, le *transmedia* met en avant la potentialité de façonner une œuvre riche d'un point de vue narratologique et se déployant dans l'univers médiatique de façon non linéaire.

Le récit médiatique est particulier du fait qu'une même information variera en fonction du canal de diffusion que l'on emploiera, ce qui aura un impact sur la réception, la compréhension et l'interprétation qu'en fera le destinataire. Il s'agira alors de mettre en place une stratégie syntaxique et sémantique organisée, *un code*, visant à adapter chaque récit ou partie de récit au support choisi.

L'innovation majeure que permet le transmedia en termes de valorisation de la transmission orale repose sur l'interactivité narrateur-narrataires et narrataires-personnages, l'usager des TIC quitte sa place de spectateur pour devenir acteur de la narration et voyage d'une situation à l'autre par le biais de *portes d'entrée médiatique* : télévision, ordinateur, téléphone mobile, tablette console de jeux. La narration transmedia adaptée aux récits mythiques visera donc à valoriser à la fois, un territoire, une histoire, une culture et des usagers en les articulant autour des Technologies de l'Information et de la Communication et d'un patrimoine immatériel, par essence impalpable, faisant des participants tantôt un spectateur, un lecteur, un acteur ou un visiteur venant s'insérer dans la narration pour la rendre vivante et complète.

Alors que nos sociétés sont en perpétuelles mutations et que le *tout communique* règne sur notre quotidien, il paraît essentiel de se rapprocher de ce qui fait de nous ce que nous sommes. Le patrimoine immatériel, en l'occurrence les récits mythiques, qu'ils soient contes, légendes ou mythes, est un puissant moyen de rapprochement des populations et groupes sociaux et d'affirmation de leur identité culturelle se devant d'être sauvegardé et pérennisé. Soulignant la nature spécifique et l'importance de la tradition orale en tant que partie intégrante du territoire et des hommes qui y vivent et admettant le pouvoir fédérateur des TIC notamment Internet et les réseaux sociaux, cette communication propose de les croiser afin d'offrir aux populations l'opportunité de vivre activement un patrimoine que l'on pensait affaibli pour ne pas dire perdu.

Dans cette optique, l'utilisation des médias et de la narration *transmedia* n'aurait pas vocation à se substituer à l'oralité mais serait vue comme un outil complémentaire, suscitant l'intérêt et provoquant la participation d'un public en recherche d'expériences nouvelles et de retour aux sources.

Bibliographie

- BARTHES R., Introduction à l'analyse structurale des récits. In: *Communications*, 8, 1966. Recherches sémiologiques : l'analyse structurale du récit. pp. 1-27.
- BOUGNOUX D., 2001, *Introduction aux sciences de la communication*, Paris, La Découverte, 125 pages.
- BRETON P., PROULX, S., 2002, *L'explosion de la communication à l'aube du XXIème siècle*, La Découverte, 389 pages.
- BRETON P., PROULX, S., 2002, *L'explosion de la communication à l'aube du XXIème siècle*, La Découverte, 389 pages.
- CARDON D., 2011, *Internet et réseaux sociaux*, Paris, La Documentation française, 136 pages.
- CASILLI A., 2010, *Les liaisons numériques : vers une nouvelle sociabilité*. Paris, Seuil, 331 pages.
- DAVALLON J., 2006, *Le don du patrimoine : une approche communicationnelle de la patrimonialisation*, Paris, Lavoisier 222 pages.
- DEGENNE A., 2004, *Les réseaux sociaux*. 2^e éd. Paris, Armand Colin, 296 pages.
- DÉTIENNE M., 1981, *L'invention de la mythologie*, Paris, tel, Gallimard, 252 pages.
- LÉVI-STRAUSS C., 1950/1968 *Introduction à l'œuvre de Marcel Mauss Sociologie et anthropologie*, 540 pages.
- LITS M., 2008, *Du récit au récit médiatique*, Bruxelles, Éditions De Boeck Université, 235 pages.
- PROPP V., 1965, *Morphologie du conte*, Paris, Édition du Seuil, coll. « poétique », 264 pages.
- PUTNAM R., 2000, *Bowling Alone: The Collapse and Revival of American Community*, New York, Simon & Schuster, 544 pages.
- SANTINI DM., 2000, *Le conte corse entre identité et universalité*, Lille, Presses Universitaires du Septentrion.
- VENTURINI, Marie Michèle, Tic, culture, territoire : le trièdre du développement patrimonial, *Communication et Organisation*, n°30, 2006, p. 216-228.