

RISQUONS NOUS DE PERDRE NOTRE MÉMOIRE NUMÉRIQUE ?

« Risquons nous de perdre notre mémoire numérique ? » La question résonne avec ampleur tandis que l'émission de France Culture daté du sept septembre deux mille treize présente les différentes problématiques qu'elle prévoit d'étudier dans l'heure. Après une évocation de la « Pierre de Rosette » emblème de la mémoire disparue (puis partiellement retrouvé) pour cause de la perte des référentiels qu'elle oppose au surplus d'archivage numérique qui forcerait nos contemporains à la sélection de notre mémoire, l'émission annonce ses intervenants qui auront la lourde tâche de définir les enjeux de la mémoire numérique, de sa conservation ou de sa perte. Des nombreuses problématiques soulevées certaines se recoupent pour former des axes de réflexion essentiels. Parmi elles on distingue notamment la pérennité de l'objet et du support, la conservation du contexte et la légitimité à vouloir conserver.

Tout débute avec l'expression « Digital Dark Age » inventé en 1987 par des détracteurs de l'archivage et stockage des données numériques et aujourd'hui réinvestie par les plus fervents défenseurs de cette mémoire dématérialisée. Ces mots renvoient évidemment à l'image, erronée pour beaucoup, que l'on se fait du Moyen- Âge, à savoir une période d'obscurantisme et de régression civilisationnelle. Cette inquiétude qui anime notre univers à l'aube de ce que nombre ont déjà surnommé l'ère numérique, est d'autant plus intrigante qu'elle existe sans qu'on percute de sa crucialité. En effet le sujet de la mémoire numérique émeut les experts mais reste assez discret dans notre univers technologiques qu'en bien même elle en serait un élément structurant prépondérant puisque touchant à son ossature et son histoire.

Extraits de la vidéo
«Les anciens objets Geeks vus par des enfants» qui s'inquiète de la vitesse de vieillissement des objets, de leurs pratiques et leur compréhension.



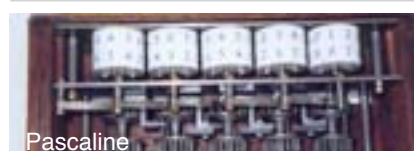
http://www.dailymotion.com/video/xg7k0g_les-anciens-objets-geek-vus-par-des-enfants_tech

Objets à programme

1642 : La Pascaline

XVIII^e s. : liseur partoché

1880 : Machine à broder



LA MÉMOIRE NUMÉRIQUE QU'EST CE QUE C'EST ?

La mémoire numérique est un objet patrimonial qui questionne nombre d'institutions telle que la NASA, IRCAM ou encore l'UNESCO. Bien que pensée dans son apparente jeunesse, elle est vieille de quelques siècles comme le rappelle l'Encyclopédia Universalis en citant la pascaline (1642), les boîtes à musique et les métiers à tisser semi-automatiques (1800). (Ces objets bien que fonctionnant sous la technique mécaniste sont rapprochables du numérique dans le processus de programmation basée sur des chiffres). Cependant, l'émission se centre sur un périodicité enclavée entre 1960 et 2013, plaçant la mémoire numérique comme parentes de l'informatique et de l'électronique. Celle-ci prend cependant de nombreuses formes sur lesquelles insistent chacun des intervenants. Si pour certain elle questionne la reproductibilité et la lisibilité de programmes anciens, pour d'autres elle touche davantage à l'enregistrement de données et à la trace de celles-ci sur la toile.

Ainsi dans le cas de logiciel, la pérennité ou la disparition s'articulent sur trois niveaux : le support numérique c'est à dire le langage de programmation, le support physique à savoir la machine et le support intellectuel ou les compétences et savoirs acquis. Ces points de friction n'ont évidemment pas la même ampleur selon les secteurs. On apprend ainsi que les communautés de « gamers » conservent particulièrement bien le support intellectuel et par système de partage et de collections les supports physiques et numériques. À contrario, en science ou en musique numérique, où les adeptes sont denrée plus rares et les moyens de mémorisation à tel point complexe qu'en l'espace d'un demi siècle des éléments entiers

Dominique Cardon
«*Démocratie Internet,*
***promesses et limites*»**

La définition traditionnelle de l'amateur (celui qui vit pour... la politique, l'information ou la culture, sans vivre de... ; en opposition au professionnel qui vit pour... et de...) n'est sans doute pas la meilleure pour rendre compte des formes d'expressivité diffuse qui animent aujourd'hui l'espace numérique. Cette définition a beaucoup servi à désigner, en périphérie des mondes professionnels, ceux des passionnés qui rêvent d'entrer dans le champ des praticiens légitimes, tout en voyant leur projet sans cesse mis en échec.

Alain Mille
Entretiens du Nouveau Monde
Industriel 2012
<http://enmi12.org/temporalite-de-linternet/>

sont déjà perdus. Ce constat dévoile un premier élément de conservation à travers le collaboratif et la figure de l'amateur-ainsi définit par Dominique Cardon.

Dans le cas du web et de ses données existe un double enjeux. Le premier est de savoir que faire de l'exponentiel afflux continu de données. Faut-il tout conserver ? Doit on sélectionner la mémoire continuellement ? Sur quelle base définit-on ce qui doit être conservé ou non ? À cela les intervenants répondent par des états de fait et des pratiques contemporaines, soulignant la difficulté que pose ces questionnements.

Le deuxième point concerne la contextualisation de ces données. Pour l'un des intervenants il est crucial de conserver le mode d'affichage dans lequel apparaissait les sites d'il y a dix ans et ce afin de garder une trace de l'Histoire numérique. Pourtant l'enjeu de contextualisation se joue aussi dans notre présent comme le rappelle Alain Mille dans les « Entretiens du Nouveau Monde Industriel » de 2012 où il alarmait sur le peu de traçabilité sur le web. Cette notion est à inscrire dans le processus de tracéologie qui permet l'étude et la contextualisation du net. Pour exemple, depuis quelques années la plupart des sites ont supprimés le marqueur temporel DD/MM/AA pour le format « il y'a temps T ». Or ce choix provoque un désencrage feint du réel et induit des

comportements autres. En effet là où la date nous permettait d'associer à un contexte réel historique, le « il y'a » induit davantage un sentiment de recul voir de vieillissement vis à vis des contenus.

LES ACTEURS DE CONSERVATION OU DE NON CONSERVATION

Les acteurs de conservation sont divers. Ils peuvent être, comme nous l'avons vu plus haut, de l'ordre de la communauté dans le cadre des jeux vidéos, de l'institution (IRCAM etc.), ou de chercheurs. À constater que ces trois acteurs ne sont pas toujours hermetiques comme le démontre la pratique de Jean Baptiste de Cley ethnologue travaillant pour des institutions muséales et cotoyant les communautés de «gamers».

Les acteurs de disparition sont eux aussi très important. Ils peuvent être des sociétés pratiquant l'obsolescence programmée, les usagers voire, fait plus intrigant encore, les législations. Ainsi apprend t on que les droits d'auteurs sur les objets numériques et les DRM qui en découlent seront sur le long terme néfastes à la conservation de ces objets pour cause d'interdiction de reproductibilité. L'un des intervenants va encore plus loin en remarquant que le processus actuel impliquant les DRM est injuste puisqu'il puni doublement les utilisateurs légaux qui achètent les objets mais n'ont aucun droit de propriété dessus. Cette notion est illustré sur le tumblr «De L'édition Numérique» par un gif animé humoristique.

Souligné en début d'émission, il est un autre niveau qui favorise la non-conservation. Présenté en tant "qu'anarchie informatique", il renvoie à l'état dans lequel notre environnement numérique n'est peu ou prou normé. Par peu normé il faut entendre l'état dans lequel les objets sont conçus sous le signe de la corporation. Pour exemple, certaine animation web sont maintenant faisable avec une seule ligne de code. Pour autant, les navigateurs refusant pour l'heure de se concerter, le codeur doit rentrer une ligne de code pour chacun de sorte que son action animée fonctionne sur tous. Outre le web, les développeurs d'application sont confronté à cette même problématique lorsqu'ils doivent adapté pour android, apple ou windows. Tout en sachant qu'ils doivent jonglé entre des technologies extrêmement récentes et des supports parfois vieillis, les développeurs sont devenus de vrai équilibristes qui tendent à la nouveauté mais doivent sans cesse l'adapter à l'ancien. En ce sens, ils effectuent un travail de conservation éphémère qui allongent de quelques années ou mois la vie d'objets déjà dépassés.



<http://deleditionnumerique.tumblr.com/post/52778524110/quand-il-ny-a-rien-a-ajouter>

ligne suffisante si concertation _____

transform : translate3D(100 px, 0,0);

lignes des navigateurs

chrome _____

-webkit-transform: translate3D(100 px, 0,0);

mozilla firefox _____

-moz-transform: translate3D(100 px, 0,0);

safari _____

-ms-transform: translate3D(100 px, 0,0);

opera _____

-o-transform: translate3D(100 px, 0,0);

CONSERVER MAIS POURQUOI ? QUI ET COMMENT ?

Une question, et elle n'est pas des moindres, posée par le représentant de l'IRCAM s'interroge sur d'une part la nécessité de conservation et d'autre part la volonté à conserver. Si le deuxième questionnement est couramment avancé et souvent associé à des choix politiques et sociétaux, la nécessité de conserver est une problématique peu entendue et il n'est guère étonnant qu'elle ait été évoquée par un musicien dont la pratique millénaire est de l'ordre du patrimoine immatériel. Sa position s'affranchit de prime abord des questionnements sur la manière de conserver pour demander si l'objet numérique ne peut pas au final se transmettre dans sa continuelle disparition ou transformation. Il remet en avant la place de l'éphémère et questionne notre accroche culturelle à l'objet immuable. Ainsi, oriente-t-il la conservation sous le prisme du « work in progress », l'objet en continuel réappropriation passant par des phases d'abandon, de redécouverte et de métamorphose.

Pour les autres intervenants, la conservation doit être encadrée par des institutions ou chercheurs après définition des orientations de celle-ci. Ainsi face à l'avance du présentateur de traiter les réseaux sociaux comme des biographies d'humains auxquels les « archéologues du futur » se référeront, ils tendent davantage à une pratique où le sociologue étudie ses contemporains et les futurs historiens se baseront sur ses analyses. Dans cette optique, il n'est pas question de placer le quidam comme analyste de ce qu'il produit, sur internet notamment. Prenant le contre-pied de cette prise de position, Louise Merzeau dans son article « L'intelligence des traces » publié dans la revue « Intellectica » va plus loin en définissant non pas une interdiction pour les utilisateurs d'internet mais un manque d'objets numériques permettant l'écriture mémorielle. Pour la chercheuse en sciences de l'information et de la communication, la traçabilité numérique souffre d'une restriction de la personnalisation et appropriation des contenus par les usagers. Ceux-ci, passifs face aux outils qu'ils manipulent et données qu'ils transmettent vivent dans un monde digital sur lequel ils n'ont pas d'emprise. Sans maîtrise par les usagers, la numérique serait donc, selon elle, un hydre de mémoire qui empêche toute renonciation ou oubli.

Louise Merzeau

« *L'intelligence des traces* »

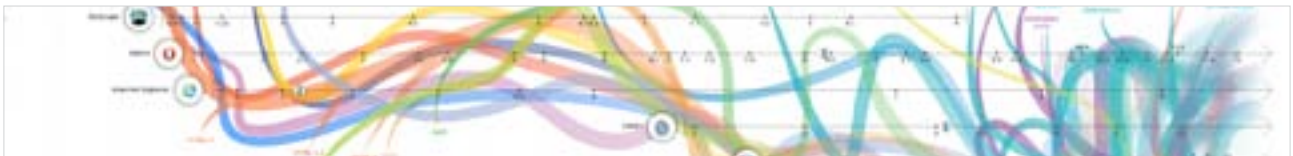
« Dans cet environnement, l'utilisateur aménage ses espaces plus qu'il ne produit de contenus inédits. Automatiquement générées par la moindre de ses activités, les traces qu'il dépose sont pour la plupart non intentionnelles. Traitées comme symptômes, elles le dépossèdent du sens de ses agissements. Traitées comme données quantitatives, elles se détachent et le désagrègent dans le jeu des calculs algorithmiques. Ainsi indexé, l'individu-data se retrouve dans un monde sans oubli, où tout est documenté. »

CHOIX DE CONSERVATION ET ENJEUX

Les choix de conservation touchent à l'objet numérique de bien des façons et ce quelque soit sa nature. Ils peuvent s'orienter davantage dans la pérennité esthétique, dans la retranscription du contexte, dans la réconfiguration du geste, dans la conservation du support.

Il est à noter que les différents niveaux s'imbriquent de sorte que la conservation du support préservera l'esthétique et le geste. De même que la retranscription du contexte nécessite la reconfiguration de celui-ci par le support, le geste et l'esthétique. Pour exemple, les pages internet de 1998, de 2003, de 2008 et de 2013 sont aussi caractérisés par le support écran (qualité en pixel et largeur) qui induit une esthétique spécifique à chaque période, des gestes particuliers liés notamment aux avancés technologiques des langages de programmation (support). Ainsi les actions de «rollover» qui induisent un geste de souris au dessus des éléments pour les faire agir ont été largement développés sous la technologie flash(1996). Aujourd'hui avec l'essor des support tactile, ce geste semble voué à, si ce n'est l'oubli du moins la métamorphose. L'équipe de Google Chrome a présenté une datavisualisation qui temporalise l'évolution d'internet sous le prisme de la technique. Cet objet révélateur de la complexification du web et des avancés en programmation serait complet s'il permettait aussi d'appréhender les réalités d'usages de ces différents temps. Des captures écrans des interfaces complètes disparues et des photographies des ordinateurs utilisés seraient des documents d'enrichissement de cette première pratique d'archivage et analyse temporelle. Dans l'univers du jeu vidéo, les supports numériques sont assez bien conservés. Mais les supports physiques restent souvent introuvables tronquant le contexte et faussant la conservation qu'on en ferait. Les manettes offraient un précision et un geste qui ne peut être remplacé par des formats d'objets plus récent. L'adaptation d'anciens jeux de consoles sur ordinateur ou tablette devient dès lors un non-sens. De même que la fabrication d'objets sonores destinés à imiter les sonorités d'instruments numériques passés.

Datavisualisation du web
par équipe Google Chrome
<http://www.evolutionoftheweb.com/>



CONCLUSION



David Guez, artiste
«Disque Durs en Papier» Livre
écrit à partir du code binaire de
films sous format numérique.
<http://www.guez.org/disque-dur-papier/>

Pour tenter de conclure, la mémoire numérique est un véritable enjeu auquel se confronte déjà notre siècle et nous devons très vite trancher sur la nécessité de la pérenniser et définir les vœux de conservation qui nous affectent. Viendront ensuite les moyens et méthodes qui peuvent parfaitement s'affranchir du numérique comme le prouvent les expériences de conservation par l'ADN ou dans un autre cadre, les œuvres «Disques Durs en Papier» de David Guez. Finalement, comme l'explique le représentant de l'IRCAM, c'est peut-être notre rapport à la temporalité qu'il nous faut requestionner. Notre univers semble pris d'une frénésie d'accélération que nos réflexes d'archivages culturels et naturels peinent à suivre. Nous qui avons pris la pratique d'une mémoire externalisée devons envisager sa disparition ou son inexistence de sorte de trouver les solutions qui permettront à cette mémoire hors du corps de se pérenniser.