

## **L'herméneutique assistée par ordinateur : Une approche théorique et pratique à la conservation des objets numériques complexes**

**Jean-François Blanchette**

*Assistant Professor*

*Department of Information Studies*

*UCLA*

*en collaboration avec Bruno Bachimont*

*INA*

### **Résumé de la présentation**

Le problème de la préservation des objets numériques complexes — œuvres multimédias, jeux vidéos, bases de données, programmes — présente des difficultés considérables. S'il peut sembler raisonnable qu'on puisse abstraire l'« essence » d'un texte ou d'une image, objets numériques statiques, pour en préserver ainsi la substance (par exemple, le « contenu informationnel » d'un document écrit), les objets numériques complexes se définissent quant à eux par leur comportement dynamique, c'est-à-dire les interactions qu'exhibent leurs composantes informatiques logicielles et matérielles avec l'utilisateur.

Ces problèmes sont largement inédits pour l'archivistique. Pire, ils rendent caduc le principe de préservation du support physique comme gage de l'intégrité de l'archive, dans la mesure où un document numérique est toujours reconstitué dynamiquement à partir de son enregistrement en interaction avec des éléments extrinsèques au document (logiciels, matériels).

Nous proposons dans cette présentation une méthode théorique et pratique pour la préservation des objets numériques complexes, méthode qui exige de tisser des liens nouveaux entre producteurs et utilisateurs de ces objets. Elle aborde la préservation à travers la problématique de gérer dans le temps deux formes d'accès. D'une part, l'accès matériel, qui implique la conservation et l'accessibilité physique des objets sur leur support à travers une instrumentation technique et d'autre part, l'accès cognitif, qui

préserve la lisibilité culturelle des objets et qui offre aux lecteurs du futur les éléments de contextualisation permettant la compréhension et la réception de ces objets. Nous illustrons cette méthode par la description de deux projets, l'un concernant la préservation des oeuvres musicales électro-acoustiques à l'IRCAM, l'autre, la préservation des jeux vidéos.