

Intermédialités

Histoire et théorie des arts, des lettres et des techniques

Intermediality

History and Theory of the Arts, Literature and Technologies

Une résistance (tech)nostalgique ? La (ré)animation de la mémoire orale dans le projet transmédia colombien *Cuentos de viejos* (2013–2017)

Sophie Dufays

Number 37-38, Spring–Fall 2021

résister
resisting

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/1086257ar>

DOI: <https://doi.org/10.7202/1086257ar>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Revue intermédialités

ISSN

1705-8546 (print)

1920-3136 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Dufays, S. (2021). Une résistance (tech)nostalgique ? La (ré)animation de la mémoire orale dans le projet transmédia colombien *Cuentos de viejos* (2013–2017). *Intermédialités / Intermediality*, (37-38), 1–27.
<https://doi.org/10.7202/1086257ar>

Article abstract

This article examines the links between nostalgia and resistance in the transmedia project *Cuentos de viejos* and especially the series of animated documentary, focusing on the notion of experience, which is central to the very definition of transmediality. My analysis shows that the experience the project aims to produce is a result of the remediation of previous oral traditions (“*cuento*” and testimony) and is related to a resistant memory, both affective and reflexive.

Une résistance (tech)nostalgique ? La (ré)animation de la mémoire orale dans le projet transmédia colombien *Cuentos de viejos* (2013–2017)¹

SOPHIE DUFAYS

Dans le champ du documentaire audiovisuel, les possibilités technologiques d'enregistrement par un simple téléphone portable et les facilités de stockage et de diffusion offertes par le web ont inspiré de multiples projets collaboratifs ou participatifs fondés sur la collecte et le partage d'entrevues et d'histoires personnelles. Ces projets ne se contentent pas de mettre en ligne une base de données de témoignages à l'état brut mais insèrent souvent les voix enregistrées dans un dispositif cross- ou transmédia, où elles entrent en interaction avec une série de textes, d'images, de documents et de sons, suivant des configurations variées. En Amérique latine, et notamment en Colombie, de nombreuses productions transmédiatiques documentaires revisitent ainsi la tradition bien établie du genre testimonial — laquelle recouvre une série de « pratiques culturelles de dénonciation et de dissidence politique, liées à des projets de visibilisation de situations ignorées par les récits et les médias officiels² » — à partir de nouveaux contextes médiatiques et mémoriels, qui amènent à repenser la résistance associée à ce genre.

¹ Ce travail a été réalisé dans le cadre du projet « Digital Memories », financé par le Conseil Européen de la Recherche (ERC) au sein du programme-cadre de l'Union européenne pour la recherche et l'innovation Horizon 2020 (Contrat de subvention n° 677955). Je tiens à remercier Laura Piaggio de m'avoir donné accès à de nombreux épisodes de la série *Cuentos de viejos* et de m'avoir concédé une entrevue dans le cadre de cet article.

² Citation originale: « prácticas culturales de denuncia y disidencia política, ligadas a proyectos de visibilización de colectivos y situaciones ignoradas por las narrativas y medios oficiales » (je traduis). Jaume Peris Blanes et Gema Palazón Sáez, « Presentación », *Avatares del testimonio en América Latina: tensiones, contradicciones, lecturas*, dossier spécial de *Kamchatka. Revista de análisis cultural*, juillet 2015, p. 1–2, <https://doi.org/10.7203/KAM.6.7597> (consultation le 13 octobre 2021).

Le présent article se penchera sur l'un de ces projets — *Cuentos de viejos* — et montrera que les combinaisons qu'il opère entre un dispositif transmédia, une perspective documentaire et le choix de l'animation d'une part, et, d'autre part, entre mémoire orale, mémoire individuelle et mémoire transculturelle, permettent de cerner les contours nostalgiques d'une résistance médiatique et mémorielle aux discours officiels de ou sur l'Histoire, mais aussi à un désenchantement du monde aiguë par le progrès des technologies numériques. Cette résistance nostalgique, bien distincte d'une simple opposition, consiste à faire s'entrecroiser une multiplicité de voix et de matériaux d'archive et d'expression, configurant une expérience affective de la mémoire qui n'est déterminée ni par le trauma ni par la dénonciation — deux éléments centraux dans la double tradition latino-américaine du documentaire et du témoignage —, et encore moins par une conception bipolaire ou nationale de l'Histoire.

PROJET TRANSMÉDIA ET APPROCHE INTER(MNÉMO)MÉDIALE

Cuentos de viejos (Histoires de vieux) est un projet collaboratif qui inclut une plateforme web avec une base de données de plus de 600 histoires accessibles en ligne³, une série télévisée de documentaires animés (4 saisons d'environ 12 épisodes chacune, 2013–2017⁴, objet de nombreux prix internationaux⁵) et des projets scolaires. Tel qu'il se présente, ce projet relève de la culture de la convergence décrite par Henry Jenkins⁶; il consiste à collecter et organiser des histoires personnelles (anecdotes, souvenirs d'enfance) racontées par des personnes âgées, dans l'idée de coconstruire une mémoire collective de l'Histoire à partir d'un dialogue intergénérationnel, où les voix des plus âgés sont intégrées dans les médias contemporains et ainsi « connectées » à un public plus jeune. Ce public est donc invité à participer activement au projet en faisant parler des personnes âgées sur leur passé et en les filmant. Plus précisément, les créateurs du projet prévoyaient trois modalités possibles de participation : « envoyer

3 <http://cuentosdeviejos.com/> (consultation le 6 juin 2021).

4 Tant la collecte de nouvelles histoires comme la production de nouveaux épisodes animés se sont interrompues à la suite d'un changement de direction de Señal Colombia qui a cessé de soutenir le projet (Propos de Laura Piaggio recueillis par Sophie Dufays dans le cadre d'une discussion privée, le 15 juillet 2021).

5 La liste des festivals auxquels le projet a participé et celle des prix qu'il a reçus sont consultables en ligne : <http://catalanfilms.cat/es/producciones/cuentos-de-viejos> (consultation le 20 septembre 2021).

6 Henry Jenkins, *La culture de la convergence. Des médias au transmédia* [2006], trad. de l'anglais par Christophe Jaquet, Paris, Armand Colin, coll. « Médiacultures », 2013.

une histoire » ; « explorer les histoires sur la plateforme » avec la possibilité de les commenter, les organiser thématiquement, les recommander ou les partager sur les réseaux sociaux, ainsi que de voter pour elles ; et enfin, « réaliser un projet scolaire avec ses élèves » suivant une série de consignes précises⁷. *Cuentos de viejos* conjugue ainsi les deux principales approches de la participation du « public » que peut proposer un projet transmédia : approche simplement « interactive » ou « expérientielle », où les internautes interagissent avec le contenu proposé mais ne sont pas habilités à le cocréer ou le modifier (correspondant à la deuxième modalité) et une approche plus fondamentalement « participative » où « the audience can, with respect at least to a certain aspect of the project, influence on the set of components, such as the story⁸ » (première et troisième modalités). Une partie des récits oraux filmés et mis en ligne par les internautes — les principales « composantes » du projet — est sélectionnée sur la base d'un concours⁹ et utilisée comme fondement narratif des épisodes animés. Ceux-ci recourent à des techniques variées et des matériaux de toute sorte (dessins figuratifs et abstraits, intertextes explicatifs, objets et documents d'archives) pour rendre compte audiovisuellement des mémoires véhiculées par les voix et les gestes enregistrés.

Mon objectif est d'analyser comment la résistance en jeu dans *Cuentos de viejos* tient dans une expérience médiatique et mémorielle fondée sur l'importance de l'oralité et sur le geste intrinsèque à l'animation, et de montrer en quoi cette résistance relève d'une nostalgie réflexive, suivant la terminologie de Svetlana Boym¹⁰. Un tel objectif s'inscrit dans une approche intermédiaire qui prend acte de l'apport des Memory

7 Ces modalités (que je traduis ici synthétiquement) sont présentées sur la page : <http://cuentosdeviejios.com/como-participar/> (consultation le 14 juillet 2021).

8 Renira Rampazzo Gambarato, « Transmedia Project Design: Theoretical and Analytical Considerations », *Baltic Screen Media Review*, vol. 1, n° 1, 2013, p. 87, disponible sur sciendo.com, <https://doi.org/10.1515/bsmr-2015-0006> (consultation le 13 octobre 2021) ; Joakim Karlsen, « Transmedia Documentary: Experience and Participatory Approaches to Non-Fiction Transmedia », Matthew Freeman et Renira Rampazzo Gambarato (dir.), *The Routledge Companion to Transmedia Studies*, Londres, Routledge, 2018, p. 25–34.

9 Pour la première saison de la série, la sélection des histoires s'est fondée sur le seul critère du nombre de votes des internautes. Mais les responsables du projet se sont aperçus que la quantité de votes que recevait une histoire dépendait plus du réseau de contacts de son « conteur » que de sa qualité intrinsèque. C'est pourquoi, à partir de la deuxième saison, ils ont instauré un système mixte de sélection, mettant en balance le système de votes supposément plus « participatif » (« likes ») avec l'instauration d'un jury d'experts incluant les réalisateurs (Propos de Laura Piaggio, *ibid.*, le 15 juillet 2021). Cet aspect montre comment les responsables du projet ont cherché un certain équilibre entre participation populaire et choix artistiques. Cet équilibre se reflète aussi dans la manière dont s'est opérée la collecte des récits : si une grande proportion d'entre eux ont été envoyés spontanément, les créateurs ont eux-mêmes invité certaines personnes âgées à proposer une histoire.

10 Svetlana Boym, *The Future of Nostalgia*, New York, Basic, 2001. L'auteure distingue deux modalités de la nostalgie, restauratrice et réflexive.

Studies et des recherches sur la nostalgie, ou, plus précisément, de l'interpénétration entre ces champs et celui des Media Studies. Les prémisses de ce que certains appellent les Media Memory Studies — une voie de recherche inaugurée notamment par José van Dijck en provenance des Media Studies¹¹, ainsi que par Astrid Erll et Ann Rigney à partir des Memory Studies¹² — consistent à considérer les médias comme des supports et agents de mémoire et, réciproquement, la mémoire (éventuellement nostalgique) comme un phénomène intrinsèquement médiatisé (mediated). Si les recherches sur la nostalgie se sont constituées comme un champ connexe mais distinct de celui des études sur la mémoire¹³, dans le présent article je considère la nostalgie, plus que simplement « liée au concept de mémoire¹⁴ », comme un mode et un affect mémoriels. Le « douloureux désir de retourner¹⁵ » à un temps passé que l'on a connu ou non ne fait pas qu'accompagner la mémoire de ce temps (qu'elle soit personnelle ou collective, communicative ou culturelle) mais lui donne sa substance et son sens.

Médiatisée, la mémoire (nostalgique) est aussi toujours-déjà remédiatisée (remediated), si l'on définit le média à la suite de Jay David Bolter et Richard Grusin comme « that which remediates. It is that which appropriates the techniques, forms, and social significance of other media¹⁶ ». Autrement dit, comme l'écrivent Astrid

11 José van Dijck, *Mediated Memories in the Digital Age*, Palo Alto, Stanford University Press, 2007.

12. Astrid Erll et Ann Rigney, *Mediation, Remediation, and the Dynamics of Cultural Memory*, Berlin / Boston, De Gruyter, 2009. On peut aussi citer les ouvrages collectifs suivants : Joanne Garde-Hansen, Andrew Hoskins et Anna Reading (dir.), *Save as... Digital Memories*, Basingstoke, Palgrave Macmillan, 2009 ; Motti Neiger, Oren Meyers et Eyal Zandberg (dir.), *On Media Memory. Collective Memory in a New Media Age*, Basingstoke, Palgrave Macmillan, 2011 ; ainsi que le livre de synthèse de Joanne Garde-Hansen, *Media and Memory*, Édimbourg, Edinburgh University Press, 2011.

13 Les rapports entre nostalgie et médias sont l'un des axes privilégiés de ces recherches, comme en témoignent le réseau *The International Media and Nostalgia Network* (IMNN), <https://medianostalgia.org/> (consultation le 20 septembre 2021) et une série de publications récentes : Katharina Niemeyer (dir.), *Media and Nostalgia, Yearning for the Past, Present and Future*, Londres, Palgrave Macmillan, 2014 ; Emmanuelle Fantin, Sébastien Fevry et Katharina Niemeyer (dir.), *Nostalgies contemporaines. Médias, cultures et technologies*, Villeneuve-d'Ascq, Presses Universitaires du Septentrion, 2021 ; « Retourner (la nostalgie) », *Intermédialités*, n° 39, à paraître, printemps 2022.

14 Niemeyer explique que la nostalgie est « related to the concept of memory, since it recalls times and places that are no more, or are out of reach », 2014, p. 5.

15 Rappelons l'étymologie du terme « nostalgie » qui associe les mots grecs νόστος (nostos, « retour ») et ἄλγος (algos, signifiant à la fois désir et souffrance).

16. Jay David Bolter et Richard Grusin, *Remediation. Understanding New Media*, Cambridge MA, Londres, The MIT Press, 2000, p. 98. Je coupe intentionnellement la partie finale de la définition (liée à la recherche du réalisme) pour concentrer l'attention sur l'opération de réappropriation et sur l'idée qu'un média est indissociable de ses significations sociales.

Erll et Ann Rigney qui, les premières, ont importé la théorie de la remédiation¹⁷ dans le champ des Memory Studies, « there is no mediation without remediation: all representations of the past draw on available media technologies, on existent media products, on patterns of representation and medial aesthetics¹⁸ ». La dialectique entre « immédiateté » (immediacy) et « hypermédiateté » ou « hypermédialité » (hypermediacy) qui caractérise le processus de remédiation selon Bolter et Grusin peut ainsi être appliquée aux dynamiques de la mémoire culturelle; selon Erll et Rigney, « while “immediacy” creates the experience of the presence of the past, “hypermediacy”, which reminds the viewer of the medium, points to the potential self-reflexivity of all memorial media¹⁹ ».

Comme tout média, le projet transmédia dont il est ici question remédie une série de médias antérieurs, incluant ceux qui sont l'objet d'une transmédiatisation explicite (comme le témoignage filmé, lié à une pratique documentaire établie), mais aussi ces médias primordiaux que sont le geste, le récit oral et même la voix, avec leur portée sociale et mémorielle. Il s'agira donc de cerner à la fois « l'expérience de la présence du passé » et la réflexivité impliquées par les remédiations à l'œuvre dans *Cuentos de viejos*. Plus globalement, cet article s'intéresse aux rapports entre (trans) média et mémoire qu'impliquent le projet et en particulier la série d'animation, et pose la nostalgie et la résistance comme deux effets interdépendants et paradoxaux de ces rapports — deux modes et affects indissociablement médiatiques et mémoriels. Plutôt qu'une approche ressortissant d'une narratologie transmediale qui consisterait à identifier les invariants de la narrativité entre les différents volets médiatiques du projet²⁰, la perspective ici choisie mise sur l'intermédialité comme une méthode permettant de saisir, mesurer et interpréter ce qui varie et ce qui « résiste » dans le

17 C'est bien par « remédiation » plutôt que par « remédiation » qu'il convient de traduire le terme anglais remediation, comme l'explique Jan Baetens dans son article de synthèse: « Remédiation / Remediation », *Glossaire du RéNaF*, mis en ligne le 19 septembre 2018, disponible sur <https://wp.unil.ch/narratologie/2018/09/remediation-remediation/> (consultation le 8 juillet 2021).

18 Erll et Rigney, 2009, p. 4.

19 *Ibid.*

20 Pour une synthèse consistante de cette approche: Raphaël Baroni et Anaïs Goudmand, « Narratologie transmediale / Transmedial Narratology », *Glossaire du RéNaF*, mis en ligne le 21 mars 2019, disponible sur <https://wp.unil.ch/narratologie/2019/03/narratologie-transmediale-transmedial-narratology/> (consultation le 20 septembre 2021).

passage et la reprise d'un média à l'autre²¹, y compris lorsque l'on se focalise sur un seul média tel que le documentaire animé²². Pour cette approche, je m'inspire largement de Sébastien Fevry qui voit dans l'intermédialité « un opérateur de champ capable de mieux dessiner les articulations qui composent le paysage actuel des *Memory Studies*²³ » anglo-saxonnes. Partant d'un article de Rémy Besson qui distingue quatre compréhensions de l'intermédialité²⁴, Fevry a montré comment elles peuvent être mises en relation avec certaines grandes orientations des *Memory Studies*. Parmi les quatre paradigmes qu'il dégage, à savoir le transfert d'un même contenu de mémoire à travers différents médias, la coprésence de différents matériaux mémoriels au sein d'une même production médiatique, l'environnement ou l'écologie médiatique (numérique) pensé comme un « *network memory*²⁵ » et l'émergence de nouveaux médias mémoriels grâce au processus de remédiatisation, c'est surtout ce dernier qui sera au centre de mon analyse de ce qui résiste et ce qui « fait nostalgie » dans l'expérience médiatico-mémorielle proposée par *Cuentos de viejos*.

Encore faut-il préciser que la résistance en cause ici n'est pas seulement présente dans l'œuvre étudiée, mais aussi dans l'approche inter(mnémon)mediale elle-même que je propose de lui appliquer. D'un côté, comme nous allons le voir, le projet manifeste une certaine résistance de ses créateurs aux formats et aux attentes des projets transmédiatiques contemporains (tant sur le plan du type de mémoire mobilisé que sur celui des médias utilisés), une résistance qui est susceptible de se transmettre aux spectateurs et participants. Mais du côté de la démarche, il s'agit de résister à la fois à une approche qui se limiterait à une étude descriptive du phénomène

21 Comme le synthétise Éric Méchoulan, l'intermédialité comme méthode a pour enjeu, par-delà de l'analyse d'une configuration médiatique donnée, « le fait général de mettre en relation des façons de relier, des modes de transmission ou de communication, des manières d'inscrire ou de tracer des expériences ». Éric Méchoulan, « Intermédialité, ou comment penser les transmissions », *Fabula / Les colloques. Création, intermédialité, dispositif*, 2017, www.fabula.org/colloques/document4278.php (consultation le 12 juillet 2021).

22 En effet, comme le précise Méchoulan, « on peut [...] parfaitement imaginer traiter de problèmes intermédiaires dans un seul média, voire dans un seul "et même objet" », *ibid.*

23 Sébastien Fevry, « Le geste intermédiaire dans une cartographie des études mémorielles », *Intermédialités / Interminality*, nos 30–31, automne 2017–printemps 2018, <https://doi.org/10.7202/1049948ar> (consultation le 13 octobre 2021).

24. Ces définitions sont fondées sur différentes conceptions du média — comme production culturelle singulière, comme série culturelle autonome, ou comme « un moyen favorisant la mise en relation dans un milieu donné ». Rémy Besson, « Prolégomènes pour une définition de l'intermédialité à l'époque contemporaine », *HAL Archives-ouvertes*, 2014, n° 5, <https://hal-univ-tlse2.archives-ouvertes.fr/hal-01012325v2> (consultation le 27 septembre 2021).

25 L'expression est de Andrew Hoskins, « Digital Network Memory », Astrid Erll et Ann Rigney (dir.), 2012, p. 92.

transmédiatique, dans la lignée de certaines études transmédiales (d'inspiration sociologique ou narratologique, par exemple), et, dans le champ des Memory Studies, à une perspective qui serait biaisée par un paradigme dominant, tel celui du trauma²⁶. En choisissant d'éclairer l'expérience nostalgique que propose *Cuentos de viejos* plutôt qu'en me focalisant exclusivement sur les traumatismes individuels et collectifs qui y sont — certes — évoqués, j'adopte donc un paradigme théorique « résistant », quoique non strictement opposé, à ceux qui font de la violence et du traumatisme les centres de toute dynamique mémorielle.

Dans ce cadre théorique, mon analyse de la valeur résistante et nostalgique de l'expérience que met en œuvre le projet *Cuentos de viejos* se développera en quatre étapes, les deux premières concernant le projet dans sa globalité et les deux dernières, plus particulièrement la série de documentaires animés. Tout d'abord, il sera utile de situer le projet dans un rapide panorama des productions transmédias documentaires et des documentaires animés en Amérique latine et particulièrement en Colombie ; ce sera l'occasion de s'interroger sur la manière dont ces deux genres médiatiques émergents résistent au modèle globalisé du transmedia storytelling et à la tradition latino-américaine du témoignage engagé. Ce tour d'horizon permettra aussi de mettre en avant certaines caractéristiques distinctives de *Cuentos de viejos*, notamment la nature transculturelle de la mémoire qui s'en dégage. Dans un deuxième temps, l'article se penchera sur cette expérience transculturelle de la mémoire, résistante à une mémoire nationale centripète, et l'articulera au caractère transmédiatique du projet. La troisième étape de l'analyse éclairera la valeur nostalgique de cette expérience transmédiatique en montrant qu'elle procède d'une remédiatisation de deux traditions orales à priori opposées, celle du « conte » merveilleux et celle du témoignage engagé. Finalement, l'analyse se focalisera sur le médium hybride de l'animation dans son rapport à la voix et à la mémoire, et révélera que la nostalgie mobilisée est aussi une technostalgie²⁷.

26 Je me réfère notamment à Ann Rigney, selon laquelle « [b]y now memory studies, because of its investment in the traumatic, has itself become implicated in perpetuating the idea commonly held in public debates that violence is the primary subject of collective memory and grievance the core of identity. More importantly, this fixation on violence forecloses an awareness of alternative modes of remembrance and alternative traditions of recall. More specifically, it leaves memory studies at risk of losing the ability to capture, wherever it does occur, the transmission of positive forms of attachment. » Ann Rigney, « Remembering Hope: Transnational activism beyond the traumatic », *Memory Studies*, vol. 11, n° 3, 2018, p. 369.

27 Je reprends le concept de « technostalgie » à l'ouvrage collectif dirigé par Karin Bijsterveld et José van Dijk : *Sound Souvenirs. Audio Technologies, Memory and Cultural Practices*, Amsterdam,

Commençons donc par situer le projet par rapport au modèle de la narration transmédia et à l'« expérience » qui y est habituellement associée.

PROJETS DOCUMENTAIRES TRANSMÉDIAS ET DOCUMENTAIRES ANIMÉS EN AMÉRIQUE LATINE

Le storytelling transmedia est réputé produire une expérience multidimensionnelle caractérisée par une immersion renforcée dans un monde fictionnel en extension²⁸. Qu'il s'agisse d'un déploiement transmédiatique postérieur autour d'une fiction originelle (c'est souvent le cas avec les séries) ou d'un projet conçu d'emblée pour être diffusé par plusieurs médias, ce caractère immersif apparaît comme central et suppose le recours à des stratégies médiatiques produisant des « effets de réel » pour « attirer l'univers fictionnel à l'extérieur du monde diégétique pour contaminer la vie réelle²⁹ », autrement dit à faire entrer plus profondément la fiction dans la vie du récepteur.

Quand il est utilisé dans le cadre d'un projet documentaire ou journalistique, le développement transmédiatique vise toujours à favoriser une expérience immersive, générant un fort investissement émotionnel, mais cette fois dans le but inverse d'engager le récepteur au sein de la réalité même, et non dans le monde fictionnel dont on simule l'extension³⁰. On le voit, la notion d'« expérience » est au cœur de la définition du transmédia. Pour Matthew Freeman et Renira Rampazzo Gambarato, coordinateurs d'un *Companion to Transmedia Studies* publié chez Routledge, la transmédiabilité consiste en un « experiential mode of engagement and causal relationships between content and people³¹ » et peut même être définie dans les termes suivants : « experience via technology, and relatedly on the creativity of audiences³² ».

La présente étude nous conduira précisément à interroger et redéfinir cette notion d'expérience permise par la technologie à partir de ses liens avec la mémoire, cette dernière étant l'un des axes thématiques dominants dans les projets transmédiés

Amsterdam University Press, 2009; la troisième section de cet ouvrage s'intitule « Technostalgia » ; et à Tim Van der Heijden (« Technostalgia of the Present: From Technologies of Memory to a Memory of Technologies », *NECSUS. European Journal of Media Studies*, vol. 4, n° 2, 2015).

28 Jenkins [2006], 2013, p. 9.

29 Fabienne Denoual, « La narration transmédiatique: vers un continuum entre fiction et réalité », *Fabula/Les colloques en ligne*, « Création, intermédiabilité, dispositif », 20 mars 2017, www.fabula.org/colloques/document4421.php (consultation le 19 juillet 2020).

30 Par exemple Karlsen, 2018.

31 Matthew Freeman et Renira Rampazzo Gambarato, « Introduction. Transmedia Studies – Where Now? », *The Routledge Companion to Transmedia Studies*, Londres, Routledge, 2018, p. 6.

32 *Ibid.*, p. 11, souligné dans le texte.

documentaires³³ ainsi que dans les documentaires animés produits en Amérique latine. L'essor que connaissent ces deux genres ou formes médiatiques émergentes depuis une dizaine d'années dans la région — et particulièrement en Colombie³⁴, l'un des pays qui a le plus investi dans le développement de projets numériques expérimentaux et artistiques, comme le souligne Arnau Gifreu-Castells³⁵ — n'est pas étranger au contexte d'une brûlante construction ou reconstruction de la mémoire collective de récents conflits nationaux dans plusieurs pays. Ainsi, si la mémoire des dictatures argentine et chilienne fait par exemple l'objet de plusieurs projets documentaires qui recourent à l'animation et/ou s'inscrivent dans un dispositif transmédia³⁶, en Colombie le contexte actuel d'un processus de paix toujours fragile et menacé expliquerait en partie un besoin collectif et cathartique de raconter des histoires du passé pour affronter et assimiler ses tragiques événements³⁷, besoin qui s'exprime notamment dans les formes médiatiques considérées.

Ainsi, plusieurs projets transmédiés colombiens se fondent sur la collecte et l'agencement de témoignages autour de la construction de la mémoire du conflit armé, comme *Rutas del conflicto*³⁸ (plateforme journalistique fondée en 2014), *4 Ríos*³⁹ (lancé

33 Nathalia Acosta Salazar, Luis Mario Sanchezvillla et Camilo Andrés Tello Córdoba, *Caracterización de narrativas transmedia de uso social en el contexto social latinoamericano*, mémoire de Master, Universidad autónoma de Occidente, <https://red.uao.edu.co/bitstream/10614/10493/5/T08151.pdf> (consultation le 20 septembre 2021). Ce travail présente en annexe une liste de 75 projets transmédiés à vocation sociale issus en majorité de Colombie. Parmi les cinq catégories thématiques repérées au départ (mémoire, genre, éducation, post-conflit et santé), c'est celle de la mémoire qui s'avère être la plus représentée dans ces projets.

34 Pour une liste non exhaustive des projets transmédiés colombiens, voir la plateforme en ligne *Transcol*, *Prácticas narrativas transmedia en Colombia*, <https://transcol.hypotheses.org/> (consultation le 20 septembre 2021).

35 Pour un aperçu des mécanismes de financement, festivals et autres initiatives visant à favoriser le développement de projets numériques et transmédiés en Colombie: Arnau Gifreu-Castells, « Interactive Documentary Aquí y Ahora – Here & Now: Themes and Directions in South America », Judith Aston, Sandra Gaudenzi et Mandy Rose (dir.), *i-Docs: the Evolving Practices of Interactive Documentary*, New York, Columbia University Press, 2017, p. 69.

36 Concernant le premier volet (documentaire/animation): Vicente Fenoll, « Animación, documental y memoria. La representación animada de la dictadura chilena », *Cuadernos.info*, n° 43, 2018, disponible sur https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0719-367X2018000200045 (consultation le 1er septembre 2020).

37 Arnau Gifreu-Castells, « Representing Peace in Colombia Through Interactive and Transmedia Non-Fiction Narrative », dans Julián Jaramillo Arango, Andrés Bubarino et al. (dir.), *Bio Creation and Peace. Proceedings of the 23rd International Symposium on Electronic Arts*, Manizales, 2017, p. 69.

38 *Rutas del conflicto*, « El portal periodístico que sigue el rastro del conflicto armado en Colombia », <https://rutasdelconflicto.com/> (consultation le 13 octobre 2021).

39 *4 Ríos*, « Proyecto que narra historias del conflicto armado en Colombia a través de distintas plataformas, medios y tecnologías en búsqueda de generar procesos de reflexión en torno a las consecuencias de la violencia en el país », <http://4rios.co/> (consultation le 13 octobre 2021).

en 2016, l'un de ses médias est une bande dessinée interactive) ou *Desarmados* (lancé en 2017)⁴⁰. Parmi ces projets, certains recourent à l'animation pour illustrer ou soutenir les témoignages enregistrés, les voix de victimes de diverses formes de violence liées au conflit. C'est le cas de *Relatos de reconciliación*⁴¹ (Santa et Monroy, lancé en 2018) et de *Reconstrucción: la guerra no es un juego*⁴² (projet dont le support principal est un jeu vidéo lancé en 2016), ainsi que de la série documentaire animée *Las niñas de la guerra* (Espinosa et Toro Bocanegra, 2012–2015) ou encore des deux versions du film *Pequeñas voces* (court métrage, Carrillo, 2003; et long métrage, Carrillo et Andrade, 2011), dont les animations sont basées sur des dessins réalisés par des enfants.

Les deux dernières productions mettent en avant des voix d'enfants, comme c'est aussi le cas d'autres documentaires animés colombiens explorant des thèmes différents : la série *Migrópolis* (Villarraga et Azcuaga, 2012), centrée sur les expériences de migration d'enfants hispanophones; le court métrage *Y vos, ¿a qué le temés?* (Solano et Restrepo, 2011)⁴³, qui explore les peurs de la vie quotidienne; ou le moyen métrage *Fotosensible. La familia de Viviana* (Villarraga et Fonseca, 2005)⁴⁴. Si la série *Cuentos de viejos* aborde elle aussi la perception enfantine, elle la projette telle qu'elle est remémorée et racontée depuis la vieillesse. Par rapport aux autres productions mentionnées, elle présente également l'originalité de remémorer un passé plus lointain, situé entre les années 1930 et les années 1960, donc avant la rupture historique des années 1970⁴⁵.

Dans tous ces projets, le recours artistique au médium de l'animation opère une médiati(sati)on (et une remédiatisation⁴⁶) qui permet de révéler l'état d'une mémoire traumatisée ou fragilisée par une expérience de violence, de déplacement,

40 *Desarmados*, « Proyecto transmedia de intercambio de correspondencia para la reconstrucción de la memoria del conflicto armado », <http://desarmados.org/> (consultation le 13 octobre 2021).

41 *Relatos de Reconciliación*, <https://relatosdereconciliacion.com/> (consultation le 13 octobre 2021).

42 *Reconstrucción: la guerra no es un juego*, produit par Pathos Audiovisual et ViveLab Bogotá, www.reconstruccion.co/#overview (consultation le 13 octobre 2021).

43 Ce court métrage est inspiré d'un programme télévisé portant le même titre. Disponible sur Vimeo.com, <https://vimeo.com/64505592> (consultation le 20 septembre 2021).

44 *Fotosensible. La familia de Viviana*, [Karolina Villarraga], 2005, 25' 58 minutes. www.youtube.com/watch?v=QkSA2N-5a4E (consultation le 20 septembre 2021).

45 Pour une analyse de cette rupture : Claudio Llanos Reyes, « Presentación. América Latina: perspectivas historiográficas para las décadas de 1970 y 1980 », *Revista Millars* (dossier : *Crisis y rupturas en América Latina, 1970-1980*), vol. 41, n° 2, 2016, p. 9–13.

46 Comme nous l'avons vu, toute média(tisa)tion implique une remédiatisation. Comme le synthétise Ann Rigney dans son article « Mediation of Outrage: How Violence Against Protestors is Remembered », la médiation de contenus de mémoire est un phénomène

d'exil ou de peur, et à la fois rend possible un dépassement ou une mise à distance de ce passé traumatique ou douloureux⁴⁷, aussi bien pour les témoins eux-mêmes que pour les récepteurs, les deux positions étant susceptibles de s'échanger dans un projet transmédia. L'animation, qui suppose de la part de ses créateurs un travail d'interprétation esthétique des récits collectés, manifeste aussi un acte d'appropriation de la mémoire en jeu dans ces récits, mais l'appropriation ne débouche pas sur une expérience immersive, ce mode d'engagement généralement associé aux narrations transmédias. Les projets documentaires colombiens ou latino-américains qui ont recours à l'animation comme ressource intermédiaire ou au sein d'un dispositif transmédia ne visent pas à renforcer l'immersion et la transparence — immédiacy — des médias qu'ils utilisent (témoignage oral et animation) et de ceux qu'ils remédialisent (tels que les photographies, cartes postales ou dessins préexistants) mais suscitent une conscience accrue de la matérialité et la plasticité de ces supports⁴⁸, invitant à une forme de réflexivité par rapport à leur fonctionnement mémoriel⁴⁹. Il ne s'agit pas tant d'engager les récepteurs-participants à lutter au service d'une cause que de modifier leur vision et leur expérience du passé pour les amener à ressentir autrement leur appartenance à ce passé et au présent. De cette manière, les projets mentionnés résistent aussi bien à l'hypertrophie du témoignage⁵⁰ qu'au modèle du transmedia storytelling, y compris dans sa modalité documentaire participative développée

multimédiatique, multi-couches, multiscalaire et structurellement sélectif: *Social Research: An International Quarterly*, vol. 87, n° 3, 2020, p. 713–716. Ou, pour reprendre les paradigmes analytiques développés par Sébastien Fevry (2017–2018), la médiati(sati)on (de la mémoire) implique des opérations de transfert, de coprésence et de remédiation (émergence) au sein d'un environnement médiatique compris comme un réseau.

47 Annabelle Honess Roe, *Animated Documentary*, New York, Palgrave Macmillan, 2013. Dans le chapitre 5 (« Animated Memories ») de ce livre, elle montre que l'animation « can be seen as a means for overcoming the effacement of a past blocked by traumatic experience », p. 155.

48 On retrouve ici la dynamique de l'*hypermediacy* définie par Bolter et Grusin, qui « multiplies the signs of mediation » et « makes us aware of the medium or media », 2000, p. 33–34.

49 Je m'inspire de Sébastien Fevry et Nicolas Wouters, qui dans leur article « Réjouer l'archive par l'animation : la performance du geste graphique comme appropriation mémorielle » analysent un corpus de films d'animation à vocation mémorielle et montrent que « la plus-value apportée par le geste graphique » consiste « à augmenter l'ancrage mémoriel de dispositifs relativement fragiles et lacunaires » qu'ils remédialisent, *Intermédialités / Intermédiality* nos 28–29, automne 2016–printemps 2017, <https://doi.org/10.7202/1041078ar> (consultation le 13 octobre 2021).

50 Pour une synthèse de l'évolution de la valeur du témoignage dans le champ des droits de l'homme, voir Eyal Weizman pour qui l'ère du témoignage est aujourd'hui dépassée par de nouvelles approches comme le *forensic turn* (tournant médico-légal). Yve-Alain Bois, Michel Feher, Hal Foster et Eyal Weizman, « On Forensic Architecture: A Conversation with Eyal Weizman », *October Magazine*, n° 156, 2016, p. 116–140.

dans une perspective activiste⁵¹; ils ne s'y opposent pas, mais invitent à interroger l'expérience à laquelle ces formes ou genres médiatiques sont censés donner accès.

En ce qui concerne plus particulièrement *Cuentos de viejos*, il me semble que ce projet invite à réfléchir aux notions d'« expérience » et de « connexion » à partir d'une perspective nostalgique. En même temps qu'il en tire parti, il invite à ressentir les paradoxes et les contradictions de la relation entre expérience et formes médiatiques numériques (relation définitoire de la transmédiatité), et à résister aux attraits ou à l'aplomb d'une technologie numérique qui prétendrait se substituer à une expérience matérielle du monde, une connexion charnelle à celui-ci. Il est frappant d'observer que les trois conditions de la culture de la convergence décrite par Jenkins, à savoir la convergence de plusieurs médias dans le cadre d'une culture participative qui fait appel à l'intelligence collective⁵², visent ici à recréer nostalgiquement une expérience ancestrale qui se serait perdue ou risquerait de se perdre, celle produite par la transmission d'une mémoire de génération en génération, sous la forme de récits oraux. Dans *Cuentos de viejos*, la nature participative et la sophistication technique du transmédia permettent de renouer avec une expérience primordiale liée au partage d'une mémoire portée par des individus. On peut reprendre ici la distinction proposée par Jan et Aleida Assmann entre « mémoire communicative » et « mémoire culturelle », à savoir, d'une part, la mémoire d'un passé récent, que l'on a expérimenté et/ou qui se transmet oralement de manière informelle et non institutionnalisée et, d'autre part, une mémoire d'une histoire plus lointaine, déconnectée de l'expérience autobiographique ou familiale, mémoire désormais transmise et formalisée par des médias et des représentations symboliques⁵³. Dans *Cuentos de viejos*, les combinaisons transmédiatiques entre témoignages, courts métrages d'animation et projets éducatifs sont utilisées pour préserver ou même reconstituer une mémoire communicative qui risqu(er)ait d'être oblitérée par une mémoire culturelle plus institutionnalisée, donc pour maintenir vivante et incarnée la mémoire d'une époque qui tend à n'être plus diffusée que par des médias symboliques.

⁵¹ En plus du chapitre déjà cité de Karlsen, voir celui de Donna Hancox, « Transmedia For Social Change. Evolving Approaches to Activism and Representation », Freeman et Rampazzo Gambarato, 2018, p. 332–339.

⁵² Jenkins [2006], 2013, p. 22.

⁵³ Jan Assmann, « Communicative and Cultural Memory », Astrid Erll et Angsar Nünning (dir.), *A Companion to Cultural Memory Studies*, Berlin/New York, De Gruyter, 2010, p. 110–118.

En même temps, contrairement à ce que l'on observe dans la majorité des projets transmédias latino-américains⁵⁴, cette mémoire communicative est ici à envisager, paradoxalement, dans un cadre transculturel. Si le choix de l'animation au sein d'une approche documentaire est souvent expliqué par le caractère subjectif de la « réalité » à représenter⁵⁵, ici elle permet aussi de résoudre ce paradoxe et d'œuvrer en tant que langage permettant la compréhension mutuelle par-delà les différences entre les contextes culturels dont sont issus les multiples viejos érigés en témoins-conteurs. Dans *Cuentos de viejos*, en effet, le travail de transmédia(tisa)tion (celui de la remédiation par l'animation) et la nostalgie audiovisuelle qui renvoie à une oralité perdue s'allient à une conception transculturelle de la mémoire. Il convient d'examiner brièvement cet aspect dans ce qui suit, avant de revenir sur l'expérience visée et transmise par le projet.

PRODUCTION TRANSNATIONALE ET MÉMOIRE TRANSCULTURELLE

L'hybridité constitutionnelle du projet en termes narratifs, visuels et médiatiques se reflète dans un espace culturel multiple, à la fois local (national) et transnational. La série, coproduite et diffusée par la chaîne de télévision colombienne Señal Colombia, s'adresse au premier chef à un public colombien⁵⁶ et environ la moitié des épisodes animés sont fondés sur des récits de personnes âgées colombiennes — ce qui indique l'orientation nationale qui s'est opérée dans la récolte de ces récits, et le succès des projets scolaires associés. Mais l'origine du projet, sa conception et sa production sont éminemment transnationales. Cette origine tient dans un concept artistique (lié à la capacité de l'animation de rendre visibles les mécanismes de la mémoire) élaboré par l'Argentin Marcelo Dematei et par le Colombien Carlos Smith, co-responsables du master en animation de l'Université Pompeu Fabra de Barcelone. Le projet a pu se concrétiser quelques années plus tard, grâce à l'appui de producteurs en Colombie

54 Selon les rares études qui leur sont consacrées, les projets documentaires transmédias ou interactifs latino-américains sont majoritairement focalisés sur des communautés locales ou des espaces bien spécifiques (le village, le quartier, le centre de détention). Jorge Vázquez Herrero et Gisela Moreno, « Documental interactivo iberoamericano: proximidad y transformación social », *Doc On-line*, décembre 2017, www.doc.ubi.pt (consultation le 20 juillet 2020), p. 123. Il existe quelques projets latino-américains qui visent une expérience transnationale (comme *des-iguales.com*) mais ils sont bien moins nombreux.

55 Voir : Honess Ross, 2013; Fenoll, 2018; Sonia García López, « El documental de animación: un género audiovisual digital », *Zer*, n° 24, 2019, p. 129–145, disponible sur addi.ehu.es, <http://hdl.handle.net/10810/41295> (consultation le 13 octobre 2021).

56 La série est aussi disponible en ligne en streaming, en Colombie (RTVCPlay) et en Espagne (Filmin). En dehors de ces pays, seuls les deux premiers épisodes sont disponibles sur la plateforme du projet.

(HIERROanimación et Señal Colombia⁵⁷) et en Espagne (le studio de production transmédia Piaggiodematei, fondé par Dematei et María Laura Piaggio, également argentine), mais n'était pas au départ pensé pour être colombien ou de quelque couleur nationale que ce soit⁵⁸. L'obtention du Meilleur Projet Cross Média au Festival international du film d'animation d'Annecy et la participation au workshop cross-média Pixel Lab ont marqué des étapes importantes dans son développement.

Cette conception transnationale du projet trouve un écho dans l'ancrage géographico-culturel très varié des histoires proposées. Si à peu près la moitié des épisodes de la série sont situés en Colombie (suivant l'accord conclu avec la chaîne Señal Colombia), les autres histoires proviennent de pays divers (pas nécessairement hispanophones, même si presque tous les récits sont en espagnol), surtout d'Espagne, d'Argentine, du Mexique et de Cuba, mais aussi du Chili, de France, d'Italie, du Brésil, du Tibet, d'Algérie ou de Guinée équatoriale, parmi de nombreux autres. La volonté d'inclure des histoires d'origine diverse a poussé les créateurs du projet à en chercher activement eux-mêmes, notamment grâce à un réseau international de correspondants.

Le tout premier épisode évoque la guerre civile espagnole (« Ysabel. El miedo viene del cielo ») : la narratrice se souvient des bombardements à Bilbao où elle vivait enfant, plus particulièrement du sort d'un parachutiste allemand échoué aux abords de la ville pendant l'un de ces bombardements. Le deuxième épisode, « Hernán. El niño y la muerte », qui nous emmène dans la ville colombienne de Mompox, met en scène une situation narrative assez proche, à savoir la confrontation d'un enfant à ce qu'il perçoit comme un « monstre » ou un « diable » et à la présence de la mort (le monstre est l'Allemand dans le premier cas ; un cadavre lié aux violences résultant de l'assassinat de Gaitán puis un chien féroce dans le second). D'emblée, la série prend le parti d'aborder la Grande Histoire (la guerre d'Espagne, la violence en Colombie) par le double biais d'une mémoire intime de la peur (liée à la mort) et de la perception enfantine de la réalité, une perception marquée par un prisme affectif dont rend compte l'animation.

57 Notons que HIERROanimación et Señal Colombia ont participé à la production d'autres séries documentaires d'animation mentionnées plus haut (*Las niñas de la guerra et Migrópolis*).

58 Les créateurs du projet ont d'abord essayé de le faire financer en Europe (notamment en Espagne et en France) mais sans succès. Dès le départ, il s'agissait pour eux de recueillir des souvenirs de personnes âgées « ordinaires », quelles que soient leur orientation idéologique et leur origine, la seule restriction étant celle de la langue (Propos de Laura Piaggio, *ibid.*, le 15 juillet 2021).

D'emblée aussi, la série manifeste une volonté de connecter l'histoire de la violence en Colombie à d'autres « histoires » de violence (d'autres guerres d'autres pays). Les réalisateurs insistent sur cette notion de connexion, qui est centrale pour le caractère transmédiatique du projet :

[la série] fait partie d'un projet transmédia, basé sur l'intention de provoquer une expérience. Une expérience collaborative riche et complexe, *qui est connectée à l'histoire locale et aux personnes qui l'ont vécue et racontée; à celles qui les écoutent, les découvrent et les enregistrent; et qui en même temps transmet des valeurs qui ont une portée globale*, comme la revendication du dialogue intergénérationnel et l'implication de la communauté dans la construction de la mémoire collective⁵⁹.

Il me semble remarquable que ce besoin passe ici par un décloisonnement de l'histoire nationale et par la connexion de mémoires dans une perspective transculturelle. En effet, l'ancrage historique et géographique varié des récits rend compte d'une mémoire transculturelle—en même temps qu'il participe à la construire—, soit une mémoire caractérisée par un mouvement incessant entre différentes cultures, impliquant une circulation permanente entre les perspectives individuelles et collectives⁶⁰, qu'Astrid Erll oppose au modèle « centripète » d'une mémoire culturelle nationale. Même les récits originaires de Colombie, pris ensemble, mettent en fait en scène un territoire constitué par une série de processus de transculturation⁶¹; ils reflètent ou révèlent la coexistence de croyances, de traditions, de vécus socioculturels très variés au sein d'un même espace national. La perspective transculturelle intervient aussi dans le choix des stratégies audiovisuelles adoptées: l'animation permet de

59 Citation originale: « es parte de un proyecto transmedia, desarrollado alrededor de la intención de provocar una experiencia. Una experiencia colaborativa rica y compleja, *que está conectada con la historia local y las personas que la han vivido y la narran, y aquellas que la escuchan, descubren y registran y a la vez con valores de relevancia global*, como es la reivindicación del diálogo intergeneracional y la implicación de la comunidad en la construcción de la memoria colectiva » (je traduis et souligne). Marcelo Dematei et María Laura Piaggio, « *Cuentos de viejos*: los relatos de la memoria », *Con A de animación*, n° 5, mai 2015, disponible sur <https://polipapers.upv.es/index.php/CAA/article/view/3541/4037>, p. 99 (consultation le 25 juillet 2020).

60 « I conceive of “transcultural memory” as an approach which is based on the insight that memory fundamentally means movement: traffic between individual and collective levels of remembering, circulation among social, medial, and semantic dimensions. », Astrid Erll, « Travelling Memory », *Parallax*, vol. 17, n° 4, 2011, p. 15.

61 La transculturation désigne le « processus de passage d'une culture à l'autre et ses répercussions sociales ». Citation originale: « proceso de tránsito de una cultura a otra y sus repercusiones sociales » (je traduis). Fernando Ortiz, *Contrapunteo cubano del tabaco y del azúcar* (1940), cité par Ángel Rama, *La novela en América latina. Panoramas 1920–1980*, Bogotá, Instituto Colombiano de Cultura, 1982, p. 209.

jouer sur des éléments visuels d'ordre culturel donnant la possibilité d'opérer des croisements transculturels (folklore local / imaginaire transnational). Par exemple, dans « Jacinta, cuando vino la vieja » (saison 2, épisode 10), les réalisateurs ont choisi de doter l'anecdote (à teneur folklorique) d'éléments visuels renvoyant à l'ambiance du conte gothique européen⁶².

Il y a ainsi une étroite articulation entre la conception transculturelle de la mémoire et de l'Histoire et la définition transmédiate du projet, qui permet de récolter et de transmettre des histoires grâce à une série de connexions croisées sur le web. Or cette articulation se fonde sur un double paradoxe. D'une part, comme déjà signalé, le développement poussé des médias numériques est utilisé pour systématiser une expérience ancestrale, celle de la transmission de souvenirs sous la forme d'un récit oral. D'autre part, la série recourt aux stratégies de l'animation 2D et 3D numérique pour renforcer non seulement le contenu de l'information historique, mais aussi et, me semble-t-il, avant tout, la force affective et sensible de son contenant, son médium, à savoir la voix. La suite de cet article va dès lors approfondir ces deux paradoxes en soulignant la nostalgie et la résistance qui leur sont associées.

RÉSISTANCE ET REMÉDIATISATION D'UNE DOUBLE TRADITION ORALE : ENTRE CUENTO ET TÉMOIGNAGE

Pour bien comprendre l'expérience et la résistance en jeu dans le projet, il faut examiner plus précisément les traditions orales dont relèvent les « cuentos de viejos ». On peut d'abord rappeler, avec José Manuel Pedrosa, que l'expression « cuentos de viejos » ou « cuentos de viejas » (que l'on peut traduire par « histoires de vieux » ou « contes de vieilles femmes »), lexicalisée en espagnol, a généralement un sens péjoratif dans le langage oral (des mensonges, des inventions)⁶³; dans la littérature au contraire, ces cuentos ont fréquemment été encensés comme des sources de sagesse et de connaissances, témoignant du fait que, dans les sociétés traditionnelles, « ce sont les discours oraux des personnes âgées, donc de celles qui accumulent le plus

62 Dematei et Piaggio, 2015, p. 98.

63 José Manuel Pedrosa, « Cuentos de viejos, cuentos de viejas: poética, tradición y multiculturalismo de un concepto literario (de la antigüedad al Barroco) », *Revista de Folklore*, n° 250, 2001, p. 14, www.cervantesvirtual.com/nd/ark:/59851/bmc5f0k5 (consultation le 16 août 2020).

d'expérience au sein d'une communauté, qui constituent les sources principales du savoir et l'instrument de base de l'éducation des jeunes⁶⁴ ».

Le concept d'expérience dont il est question dans les *cuentos de viejos* du projet rejoint ainsi celui que commente Walter Benjamin dans son célèbre essai sur l'art de conter, où le philosophe articule précisément cet art à une expérience fondée au départ sur une transmission orale⁶⁵. Dans ce texte et ailleurs, Benjamin reprend la distinction dialectique d'obédience hégéliano-marxiste entre deux types ou deux formes d'expérience : l'expérience vécue telle qu'elle est ressentie dans l'immédiat (*Erlebnis*) d'une part, et l'expérience d'un savoir conféré par le vécu (*Erfahrung*) d'autre part. La première est faite de sensations momentanées tandis que la seconde se fonde sur la mémoire d'une tradition culturelle et historique. Dans « Le conteur », Benjamin condamnait le développement de l'information moderne et déplorait le déclin de l'art de conter qu'il envisageait comme une forme de communication permettant l'intégration dans le présent de l'expérience et de la sagesse de la communauté : « Le conteur emprunte la matière de son récit à l'expérience [...]. Et ce qu'il raconte, à son tour, devient expérience en ceux qui écoutent son histoire⁶⁶ » ; « ce qu'il sait par ouï-dire, le conteur l'assimile à sa propre substance⁶⁷ ». Benjamin considérerait que « le cours de l'expérience a[va]it chuté », à la suite de cette catastrophe traumatisante qu'a constituée la Première Guerre mondiale, qui avait rendu les hommes « pauvres en expérience communicable⁶⁸ ». Comme le rappelle Thomas Elsaesser dans un article où il applique la dialectique entre *Erfahrung* et *Erlebnis* à l'expérience du cinéma⁶⁹, la première est irrécupérable comme telle : son appauvrissement, la « perte de l'expérience » est définitoire de l'expérience moderne mais ne fait que renvoyer à « l'expérience de la perte » constitutive de l'existence humaine⁷⁰ et, en particulier, de la mémoire. La nostalgie que suscite la perte de l'*Erfahrung* est donc une nostalgie

64 Citation originale : « son los discursos orales de los más mayores, y por tanto de aquellos que acumulan más experiencia en el seno de una comunidad, las fuentes principales del saber y el instrumento básico de la educación de los jóvenes » (je traduis). Pedrosa, 2001, p. 141.

65 Walter Benjamin, « Le conteur. Réflexions sur l'œuvre de Nicolas Leskov » [1936], *Œuvres III*, Paris, Gallimard, « Folio essais », 2000, p. 114–151.

66 *Ibid.*, p. 121.

67 *Ibid.*, p. 150.

68 *Ibid.*, p. 115–116.

69 Thomas Elsaesser, « Between *Erlebnis* and *Erfahrung*: Cinema Experience with Benjamin », *Paragraphe*, vol. 32, n° 3, 2009, p. 292–312.

70 *Ibid.*, p. 294.

réflexive et non simplement restauratrice⁷¹ : elle ne vise pas la restauration d'un passé plus ou moins idéalisé que l'on sait bien perdu, mais elle génère ou accroît une conscience de l'expérience de la mémoire et du rapport au passé qui caractérise notre présent.

Une telle nostalgie de l'Erfahrung est au cœur de *Cuentos de viejos* : c'est comme si le projet répondait à la perte de l'oralité que regrettait Benjamin par la volonté de refonder l'expérience d'une mémoire partagée et transmise oralement — même quand cette mémoire convoque une histoire faite de guerres et autres catastrophes. Il me semble que la conception transmédiatique du projet procède essentiellement d'une nostalgie de cette expérience-là, enracinée dans une tradition du conte qui est liée à la mort et qui inclut des éléments merveilleux. Selon Benjamin, l'autorité du récit vient en grande partie de la mort, de l'expérience du mourant ; or de nombreux *cuentos de viejos* évoquent la peur de la mort et manifestent un dépassement de cette peur. C'est justement là qu'intervient le merveilleux, incarné dans des monstres, diables et autres personnages issus d'un monde magique ou mythologique, même si souvent le narrateur explicite que ces « monstres » étaient l'objet d'une croyance enfantine et d'une superstition populaire, donc les explique et les contextualise plutôt que de naturaliser leur caractère merveilleux. Ce que le récit transmet, ce n'est pas la croyance comme telle mais la nostalgie de cette croyance (« je croyais que c'étaient des anges avec des drapeaux rouges qui accueillaient mon père⁷² », confie Gloria Gaitán dans le cinquième épisode de la quatrième saison), la nostalgie d'un monde habité par des forces merveilleuses et des esprits menaçants⁷³.

Mais les *cuentos de viejos* se distinguent de ceux que décrit Benjamin en ce qu'ils ne sont pas nécessairement le lieu d'une morale ou d'une recommandation pratique — même si l'idée d'un apprentissage lié à l'expérience racontée est récurrente — et ils ne s'opposent pas strictement à l'information. Les conteurs livrent quelques explications contextuelles, mais ce sont surtout les réalisateurs qui se chargent d'explicitier

71 Boym, 2001.

72 Citation originale : « yo creía que eran ángeles con banderas rojas recibiendo a mi papá » (je traduis).

73 Il est intéressant de noter que les réalisateurs projetaient une cinquième saison qui se serait focalisée sur des histoires liées au monde magique, mythologique ou mystique, en réponse à l'abondance des récits récoltés dans cette veine ; cette saison n'a pu être réalisée faute de soutien de Señal Colombia (Propos de Laura Piaggio, *ibid.*, le 15 juillet 2021).

l'articulation du souvenir personnel à la Grande Histoire, par l'utilisation de divers documents d'archives et, suivant une perspective didactique, dans les intertitres finaux.

Ces différences s'expliquent par le caractère hybride de ces récits, qui tiennent autant du conte que du témoignage. On peut les inscrire dans la tradition latino-américaine du récit de témoignage, qui a connu un développement important dans le contexte très politisé des années 1970, associé à l'émergence de voix de sujets alternatifs et marginaux, qui n'avaient jusque-là pas été entendues ou inscrites dans l'espace public⁷⁴. Les témoignages sont réputés démontrer une histoire hégémonique, construire une autre histoire, dans une perspective engagée et engageante envers un public appelé à la solidarité. Dans cette perspective, on peut considérer que les personnes âgées appelées à raconter un épisode de leur passé dans *Cuentos de viejos* sont des sujets subalternes dont la voix et la mémoire risquent de se perdre dans le flux décentré d'un monde globalisé, accéléré et numérisé; on peut considérer également que le projet reprend le modèle solidaire du témoignage à partir d'un système collaboratif où le public est appelé à chercher de nouveaux témoins pour enrichir l'expérience commune. Néanmoins, la dénonciation souvent sous-jacente aux témoignages est ici absente. Plutôt qu'une dénonciation d'injustices méconnues, les *Cuentos de viejos* rendent compte d'une résistance mémorielle à une vision bipolaire de l'histoire qui sépare radicalement les victimes et les bourreaux, les héros et les traîtres. De manière programmatique, dans l'épisode pilote, l'aviateur allemand parachuté à Bilbao — le « méchant » de la mémoire collective de la Deuxième Guerre mondiale — devient une victime de l'ire populaire, cruellement mis à mort par une foule en colère. Les différents conteurs sont issus de familles ou situations sociales et politiques parfois opposées (par exemple, en Colombie, certains viennent d'une famille conservatrice, d'autres d'un milieu libéral), mais ils sont unis par leur expérience commune de souffrance et d'incompréhension face à la violence. On trouve là cette résistance éthique propre à la nostalgie réflexive selon Svetlana Boym : « [i]f ethics can be defined as rules of human conduct and relationship to others, then the ethical dimension of reflective longing consists in resistance to paranoid projections characteristic of nationalist nostalgia, in which the other is conceived either as a conspiring enemy or as another nationalist⁷⁵ ».

⁷⁴ Pour un panorama récent des réflexions et débats que suscite le témoignage en Amérique latine: Peris Blanes et Palazón Sáez, 2015.

⁷⁵ Boym, 2001, p. 337.

En lien avec le genre du témoignage, on pourrait rattacher les récits oraux filmés du projet au trope documentaire des talking-head interviews. Mais par rapport à cette tradition médiatique qui, comme le souligne Annabelle Honess Roe, repose sur le présupposé d'authenticité et de véracité du témoignage⁷⁶, il est important d'insister sur le fait que la teneur informationnelle des récits n'est ici pas totalement fiable. Les personnes âgées manifestent de manière diverse la fragilité de leur mémoire (imprécisions, doutes, confusions) et commentent ou soulignent même à l'occasion le caractère incomplet de cette mémoire et donc de leur récit⁷⁷ ou bien insistent sur l'activité de remémoration (avec des phrases telles que « recuerdo tanto... » ou « no lo puedo olvidar »). Ce registre conversationnel et intime de la voix apparaît comme un gage d'authenticité et produit un effet d'« immédiateté » (immediacy); la voix tremblante et la mémoire fragile des conteurs-témoins renforcent la confiance du public en leur sincérité et déterminent en grande partie son intérêt pour leurs récits. La dernière étape de notre analyse consiste maintenant à examiner ce qu'apporte le médium de l'animation à ces deux éléments centraux (voix et mémoire) dans le projet transmédia, de manière à éclairer la valeur de résistance associée à la nostalgie qu'ils suscitent.

RÉSISTANCE TECHNOSTALGIQUE : LES VOIX ET L'ANIMATION DE LA MÉMOIRE

Si l'on reprend la terminologie d'Annabelle Honess Roe, on peut dire que dans la série *Cuentos de viejos* les fonctions substitutives de l'animation documentaire alternent avec sa fonction d'évocation, et sont souvent dépassées par cette dernière⁷⁸. En effet, la diversité des techniques et des matériaux utilisés dans les épisodes animés vise non seulement à représenter et reconstituer l'environnement spatial et temporel évoqué (et donc à renforcer le contenu de l'information historique), mais aussi à rendre compte du processus mémoriel lui-même, processus chargé d'affects qui transparaissent dans les modulations de voix des conteurs. L'animation, qui met en scène une personne âgée occupée à raconter ses souvenirs (par le procédé de la rotoscopie) et un personnage enfantin face à une épreuve, rend compte à la fois de la perception enfantine des

76 Honess Roe, 2013, p. 76.

77 Par exemple, dans le premier épisode : « estoy olvidando... », « yo qué sé », « no sé dónde », « se habrá muerto, seguro, seguro », etc.

78 Honess Roe distingue trois grandes fonctions de l'animation documentaire : substitution mimétique, substitution non mimétique et évocation (Honess Roe, 2013, p. 23 et suivantes).

événements reconstitués par la mémoire et de l'action de l'imagination dans cette reconstruction mémorielle, avec toutes ses distorsions et ses mélanges⁷⁹. Tant cette perception que cette mémoire sont déterminées par des affects, qui ne sont pas toujours explicités sous la forme d'émotions ou de sentiments dans le récit mais sont perceptibles dans la voix des conteurs. Certaines théories de l'affective turn distinguent les affects des émotions : les secondes seraient de nature sociale et liées à une conscience morale tandis que les premiers consisteraient en une réponse corporelle, « the body's response to stimuli at a precognitive and prelinguistic level⁸⁰ ». En jouant sur la fluidité et la force symbolique des formes et des couleurs, qui passent de la figuration à l'abstraction et inversement, l'animation de la série *Cuentos de viejos* met en scène de tels affects, ceux éprouvés dans l'enfance et qui ressurgissent dans le processus de remémoration et dans la voix.

En tant qu'elle incarne « the very coincidence of the quintessential corporeality and the soul⁸¹ », ce lieu affectif entre matérialité et spiritualité ou conscience, lieu à la fois d'un excès et d'une absence de corps⁸², la voix est le lieu d'une double expérience qui est objet de nostalgie dans un monde à la fois dématérialisé (numérisé) et déspiritualisé ou désenchanté. Dans la série, le procédé de la rotoscopie⁸³, qui suppose une connexion indexicale au monde réel, au corps du témoin (l'image rotoscopiée étant calquée sur une image réelle), rend compte de la puissance d'évocation de la voix et son rapport unheimlich au corps⁸⁴ et à ses affects. Plus précisément, l'alternance entre le procédé de la rotoscopie, qui présente un corps animé d'une vibration constante, et des procédés divers d'animation 2D et 3D qui mettent en mouvement aussi bien des jouets et objets quotidiens que des figures humaines et imaginaires, manifeste la double épaisseur de la voix, ancrée dans un corps mais capable d'en hanter — d'en affecter — d'autres, et de susciter dans d'autres esprits une multitude d'images.

79 Dematei et Piaggio insistent sur ce dernier aspect et conçoivent l'animation comme « le médium idéal pour représenter la mémoire : polymorphe, diffuse, propice aux distorsions et aux mélanges inattendus » (« el medio ideal para representar la memoria : polimorfa, difusa, proclive a distorsiones y mezclas inesperadas », je traduis), 2015, p. 92.

80 Jo Labanyi, « Doing Things: Emotion, Affect, and Materiality », *Journal of Spanish Cultural Studies*, vol. II, nos 3–4, 2010, p. 224. Labanyi s'inscrit dans le sillage de Massumi (*Parables for the Virtual: Movement, Affect, Sensation*) qui conçoit les affects comme des « intensités ».

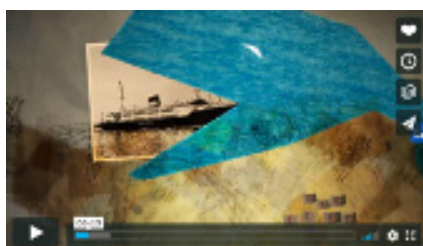
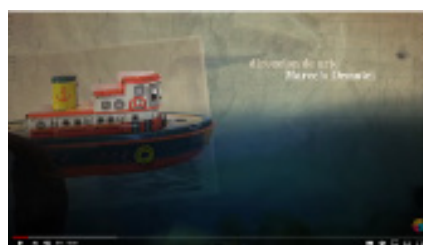
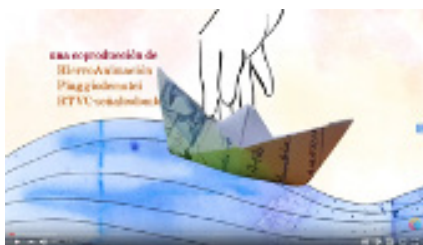
81 Mladen Dolar, *A Voice and Nothing More* [2006], citée par Honess Roe, 2013, p. 102.

82 Honess Roe, 2013, p. 83, qui se réfère ici encore à Dolar.

83 Voir Honess Roe, 2013, chapitre 3 : « Animated Interviews ».

84 *Ibid.*, p. 82.

Le rôle de l'animation par rapport à la voix permet d'éclairer un autre aspect de la résistance à l'œuvre dans le projet, celui d'une mémoire nostalgique non seulement d'un monde passé et d'une perception enfantine de ce monde, mais également d'un rapport au monde marqué par la sensibilité sonore et la matérialité physique. Cette matérialité est aussi mise en avant dans le type de techniques et de matériaux d'animation utilisés, comme on le perçoit dès le visionnement du générique initial de la série. On y voit un bateau de papier couvert d'écriture (soit un document d'archives ayant la forme d'un jouet) (voir la figure 1), se transformer en jouet (voir la figure 2) puis en une photographie de bateau en noir et blanc, laquelle est avalée par une baleine avant de reprendre son aspect initial (voir la figure 3); le bateau est finalement recueilli par un grand-père (voir la figure 4) qui le donne à son petit-fils. Le caractère tactile de la scène est renforcé par la texture de l'arrière-fond, constitué par une feuille de papier lignée et froissée.



Figures 1, 2, 3 et 4. Captures d'écran du générique de *Cuentos de viejos*, mis en ligne le 13 septembre 2014, <https://www.youtube.com/watch?v=hkqHMnuCIT4&t=12s> (consultation le 4 septembre 2020). Crédits.

Le document-jouet métamorphique, l'archive devenue objet animé représente bien une mémoire hybride, multiforme et mobile, mais aussi une mémoire incarnée dans des gestes manuels. Ainsi, tout au long de la série, les documents d'archives d'origine aussi bien privée (jouets, photographies personnelles) que publique (coupures de presse, affiches, cartes postales, etc.) sont appropriés au sein d'une image animée qui, même quand elle est numérique, vise à transmettre la sensation d'un dessin artisanal, d'une esquisse prête à se métamorphoser, renvoyant à la matérialité du geste et à la texture du papier⁸⁵.

Le travail d'animation de la série, tout comme d'ailleurs le design de la plateforme du projet (dont la bannière présentée ci-dessous donne un bon aperçu) (voir la figure 5), peuvent être caractérisés comme « technostalgiques », la technostalgie désignant selon Tim Van der Heijden « the reminiscence of past media technologies in contemporary memory practices⁸⁶ ». Au sein d'un projet transmédia basé sur des ressources numériques, il s'agit d'une nostalgie pour le dessin manuel (un dessin animé par un geste) et pour des dispositifs médiatiques et mémoriels anciens tels que le cahier de notes, le carnet de croquis ou l'album de photographies, dispositifs qui sont clairement remédiatisés dans plusieurs épisodes.



Figure 5. Capture d'écran de la bannière du site web du projet, *Cuentos de viejos*, mise en ligne en mai 2013, <http://cuentosdeviejios.com/que-es-cuentos-de-viejios/>, (consultation le 4 septembre 2020).

85 Sur la valeur mémorielle du « geste graphique » propre à l'animation et sur la capacité de ce geste à rendre sensible le caractère matériel de l'archive : Fevry et Wouters, 2016.

86 Van der Heijden, 2015, p. 104. Sur la notion de technostalgie, voir aussi Bijsterveld et van Dijk, 2009, ou encore, en français, Katharina Niemeyer, « Du mal du pays aux nostalgies numériques. Réflexions sur les liens entre nostalgie, nouvelles technologies et médias », *Recherches en communication*, n° 46, p. 5–16. <http://sites.uclouvain.be/rec/index.php/rec/article/view/10763>, (consultation le 20 juillet 2020).

CONCLUSION

Dans un article consacré aux relations entre héritage et résistance politique ou textuelle qui se jouent dans le recours aux films d'archives, David M. J. Wood propose que les productions audiovisuelles qui utilisent consciemment des technologies dépassées « engage with the interplay between technological obsolescence, audiovisual nostalgia and cultural memory, and confront the notion of linear artistic, technological and social progress⁸⁷ ». C'est le cas aussi du projet et de la série *Cuentos de viejos*, où la résistance au progrès tient notamment dans une nostalgie pour le médium primordial de la voix et dans une animation qui, par-delà la diversité de ses techniques, fait toujours sentir la matérialité, la corporalité du geste à l'œuvre dans le dessin, dans le tracé ou dans le jeu des archives. Cette dimension matérielle et affective s'avère centrale dans le processus mémoriel et l'expérience qui nous sont proposés, en tant que spectateurs de la série et des témoignages, et en tant que participants potentiels au projet. L'expérience en question ne relève pas d'un engagement explicite en termes politiques et n'est pas non plus liée à un trauma, mais consiste en une connexion affective à une voix et une mémoire d'un passé qui amènent à ressentir le présent autrement. L'image animée, le geste graphique qui rejoue la mémoire dans le présent, vient donner au témoignage autobiographique la force d'enchantement du *cuento* et vient faire du *cuento* le témoignage d'un monde (d'une expérience du monde) perdu, mais aussi un lieu où peut être retissé le lien à ce monde — grâce à celui qui unit les paroles des anciens aux dessins des plus jeunes (les réalisateurs). La nostalgie qui opère dans cet espace transculturel, entre conte et témoignage, ne vise pas à restaurer un état du monde ancien, mais engage une réflexion sur le présent. En même temps qu'elle est pleinement affective, cette nostalgie est en effet aussi source de réflexivité, en ce qu'elle manifeste une résistance latente au désenchantement du présent, à notre époque postnumérique marquée par la virtualisation des supports et des contacts humains, par la rupture entre les générations et le repli identitaire sur la culture locale ou nationale. Selon Boym, précisément, la nostalgie reflexive « resists both the total reconstruction of the local culture and the triumphant indifference of technocratic globalism⁸⁸ ». Cette résistance est ici paradoxale, puisqu'elle s'exprime grâce aux

87 David M. J. Wood, « Film and The Archive: Nation, Heritage, Resistance », *Cosmos and History: The Journal of Natural and Social Philosophy*, vol. 6, n° 2, 2010, p. 170, www.cosmosand-history.org/index.php/journal/article/view/199 (consultation le 13 octobre 2021).

88 Boym, 2001, p. 337.

technologies numériques qui permettent le dispositif transmédia, et qu'elle requiert ce même dispositif pour être transmise et partagée. Un tel paradoxe ne mine pas mais approfondit plutôt la portée de la résistance, et invite à réfléchir de manière critique aux rapports entre médias numériques, expérience et affects.

Une résistance (tech)nostalgique ? La (ré)animation de la mémoire orale dans le projet transmédia colombien *Cuentos de viejos* (2013–2017)

SOPHIE DUFAYS

KATHOLIEKE UNIVERSITEIT LEUVEN

RÉSUMÉ

Cet article étudie les liens entre nostalgie et résistance dans le projet transmédia colombien *Cuentos de viejos* et spécialement la série de documentaires animés, en s'axant sur la notion d'expérience qui est centrale dans la définition de la transmédialité. Mon analyse montre que l'expérience visée par le projet est le résultat d'une remédiatisation de traditions orales préalables (le « conte » et le témoignage) et s'articule à une mémoire résistante, à la fois affective et réflexive.

ABSTRACT

This article examines the links between nostalgia and resistance in the transmedia project *Cuentos de viejos* and especially the series of animated documentary, focusing on the notion of experience, which is central to the very definition of transmediality. My analysis shows that the experience the project aims to produce is a result of the remediation of previous oral traditions (“*cuento*” and testimony) and is related to a resistant memory, both affective and reflexive.

NOTICE BIOGRAPHIQUE

Sophie Dufays est une chercheuse postdoctorale attachée à la KU Leuven et l'UC Louvain. Entre autres publications, elle est l'auteure de deux monographies, *El niño en el cine argentino de la postdictadura* (Tamesis, 2014) et *Infancia y melancolía en el cine argentino* (Biblos, 2016); elle a également coédité deux volumes collectifs sur les usages des chansons au cinéma (Libreria, 2018 et Peter Lang, 2019).