

De l'édition numérique à l'édition du numérique

Isaac Pante

Après s'être pour longtemps confinées à transposer l'édition papier au format digital, les sciences humaines et sociales (SHS) commencent à tirer parti des innovations techniques pour enrichir leurs manières d'explorer et d'éditer les œuvres et les productions au cœur de leurs disciplines. Les humanités numériques invitent cependant à dépasser cette appropriation des méthodes et des usages du développement logiciel en intégrant l'informatique et ses dispositifs mêmes aux corpus de recherche des SHS. Un continent scientifique inédit s'ouvre ainsi à nous : celui de notre regard sur ces « nouveaux » objets du savoir que constituent le numérique et ses usages et dont il nous reste à produire les éditions critiques.

Quiconque suit de près l'innovation et la créativité dans le domaine du développement web et de l'information en réseau sait que, en matière d'édition numérique, les sciences humaines et sociales sont encore loin d'avoir exploité pleinement le potentiel des technologies de l'information. Cela ne devrait pas nous surprendre : lors de l'apparition d'une nouvelle technologie (ou tout au moins lors de son intégration à un champ de savoir), le premier réflexe consiste le plus souvent à viser une transposition des usages liés aux technologies précédentes. Cette tendance explique une bonne part des déceptions initiales : le sentiment du « tout

ça pour ça » est bien souvent le symptôme d'une appropriation très superficielle de ces nouveaux dispositifs et de la culture qu'ils véhiculent. Durant cette première phase, tandis que les sceptiques sont encombrés par ce surcroît technologique, les enthousiastes sont le plus souvent perçus comme des « inspecteurs gadget » victimes d'une addiction naïve aux « tools ».

Aujourd'hui, entre les exigences du FNS en matière d'édition numérique et une familiarité croissante de la communauté scientifique avec les possibilités du digital, le milieu académique tire de mieux en mieux parti des possibilités offertes par le numérique. Il n'est ainsi plus rare d'inscrire l'œuvre et son appareil critique au sein d'une constellation tirant parti de la complémentarité des dispositifs analogiques et numériques. De même qu'il a fallu attendre la peinture abstraite pour développer notre compréhension de l'art figuratif, cette mise en dialogue des supports éditoriaux les a mutuellement enrichis. En matière d'édition numérique, les interfaces de navigation innovantes capables de visualiser ou de manipuler les œuvres ainsi que la liaison des œuvres à leur écosystème culturel via des ontologies ad hoc se multiplient. L'édition papier ressort tout aussi grandie de ces échanges : l'attention portée au support analogique, que ce soit en termes de matériaux, de textures ou d'interactions (exploitation des possibilités de pliage, jeux sur la transparence, etc.), s'est largement accrue.

Tout indique que cette belle complémentarité des supports éditoriaux n'est pas près de se tarir. Renforcées par la pandémie et la nécessité de dématérialiser les informations et les interactions du quotidien, les passerelles entre le numérique et l'analogique se sont démocratisées. Dans une exposition, peu de personnes seront désormais surprises d'être renvoyées d'un catalogue à un site web au travers d'un code QR. Gageons que la réalité augmentée, qui fait encore office de curiosité (à l'instar du code QR avant 2019), contribuera à enrichir cette mise en dialogue. Si l'on y ajoute (pour n'en citer que trois) les possibilités offertes par le web sémantique, l'intelligence artificielle et la réalité virtuelle, on prend peu de risques en affirmant que l'édition numérique est encore amenée à évoluer profondément, y compris dans sa chaîne de production. Le développement logiciel a en effet vu naître ces dernières années des plateformes de mutualisation du code informatique qui facilitent sa documentation et son écriture collective. Encore très confinées aux milieux de l'ingénierie, ces plateformes mobilisent des stratégies d'organisation du travail et de production *peer reviewed* de la connaissance tout à fait transférables à nos propres champs de savoir.

Le match retour

Reste que, pour les SHS, ce transfert technologique ne constitue que la moitié du chemin à accomplir. Si cette étape est utile et nécessaire à l'accroissement de la littératie numérique, les SHS gagnent également à étudier l'informatique (et le numérique dans son ensemble) au prisme de leurs savoirs disciplinaires. Comment ? En élargissant leurs corpus aux artefacts et aux usages de l'informatique elle-même. Ce match retour, encore trop rare, est aussi nécessaire que prometteur. Il est nécessaire pour cesser de réduire l'informatique (et les humanités digitales) à sa composante instrumentale, éviter une trop forte délégation des savoirs (qui reviendrait à faire des SHS de simples fournisseuses de données pour des acteur-trice-s industriel-le-s) et pour nous permettre de contribuer au développement de dispositifs plus adaptés à nos propres besoins scientifiques. Il est prometteur dans la mesure où, en ouvrant une multitude de terrains d'exploration disciplinaire, il offre autant d'occasions de réviser nos hypothèses et les modèles de savoir qui prévalent dans nos disciplines.

Prenons un exemple : toute édition digitale est aujourd'hui encodée dans des langages et des formats dont la plupart des chercheuses et chercheurs en SHS se soucient peu. Faute de familiarité, beaucoup considèrent en effet que la logique mathématique est seule pertinente pour décrire ces idiomes d'interaction avec des machines et que nos outils descriptifs (notamment linguistiques) sont inopérants. À croire que ces langages (ne devrait-on pas dire « langues » au vu du nombre de personnes qui y recourent ?) ne disposent ni de leur littérature, ni de leurs chefs-d'œuvre. À croire, aussi, qu'ils ne sont pas les produits de groupes d'actrices et d'acteurs situés, dont les identités sociales structurent et sont structurées par ces « langues » techniques qu'ils « parlent » à longueur de journée.

Pour moi qui développe et écris depuis plus d'une vingtaine d'années, je peux assurer que les langages de programmation sont bien loin de réaliser l'idéographie de Gottlob Frege ou les rêves de Rudolf Carnap et de ses compères du Cercle de Vienne. En réalité, sitôt abandonnée la division entre « littéraires » et « scientifiques » qui a trop longtemps scindé (et scinde encore) nos formations intellectuelles, les barrières disciplinaires sont bien plus poreuses qu'il n'y paraît. Accroître les dimensions de l'informatique par un regard interdisciplinaire, c'est prendre acte du fait que, comme toute science, l'informatique s'est aussi bâtie sur des hasards, des querelles et des communautés de pratiques. À l'heure où chaque canton cherche à arrêter les compétences à enseigner à l'école en matière d'éducation numérique, la meilleure manière de percevoir l'intensité de ces appartenances reste de demander aux personnes impliquées s'il est préférable d'enseigner Javascript ou Python, deux langages de programmation très en vogue. La bataille qui s'ensuivra n'aura rien à envier à celle des Anciens et des Modernes autour d'Hernani.

Zusammenfassung

Nachdem sich die Geistes- und Sozialwissenschaften lange darauf beschränkt haben, Printausgaben zu digitalisieren, beginnen sie nun, die technologischen Innovationen zu nutzen, um ihre Methoden zu erweitern und Werke sowie Arbeiten innerhalb der eigenen Disziplinen zu behandeln und zu edieren. Die vom Bund geförderte allgemeine Stärkung der digitalen Kompetenz wird die Aneignung von Methoden und Anwendungen der Softwareentwicklung erleichtern. Die Digitalen Geisteswissenschaften fordern jedoch dazu auf, über diese Aneignung hinauszugehen, indem sie – sozusagen im Rückspiel – die Informatik und ihre Werkzeuge ins Korpus der geistes- und sozialwissenschaftlichen Forschung integrieren.

Als Espen J. Aarseth vor mehr als 25 Jahren so scheinbar heterogene Gegenstände wie Computerspiele, Tarot und Queneaus Hundert Tausend Milliarden Gedichte zusammenbrachte, öffnete er die Literaturwissenschaft und verschaffte sich damit die Möglichkeit, die Epistemologie seines eigenen Fachs neu zu beurteilen. Es ist unsere Aufgabe, diesen Schritt in jeder unserer Disziplinen zu wiederholen. Die grössten Innovationen im Bereich des digitalen Publizierens – ja sogar in den Geistes- und Sozialwissenschaften – könnten sich aus unserer gemeinsamen Fähigkeit ergeben, uns mit dieser digitalen Kultur vertraut zu machen und gleichzeitig zu kritischen Editorinnen und Editoren dieses umfangreichen Korpus zu werden, das durch den digitalen Bereich und seine Anwendungen entstanden ist.

Soit. Admettons que notre regard (ou notre non-regard) sur ces dispositifs soit le fruit d'un préjugé disciplinaire et d'un désintérêt lié à un clivage que nous reproduisons au quotidien. Pourquoi ces langages (et les dispositifs numériques dans leur ensemble) gagneraient-ils à être décrits, étudiés et réinventés à l'aune des traditions de nos champs de savoir ? N'est-ce pas perdre du temps et de l'énergie alors qu'il y a déjà tant à faire dans nos propres champs disciplinaires en nous confinant à nos objets ? Peut-on raisonnablement penser que le bénéfice épistémologique vaut le surcoût de formation et de diversité que réclament de telles explorations ? Bref, ce match retour en vaut-il la peine ?

L'exemple de la littérature ergodique

À vrai dire, ce type de mouvement a déjà fait ses preuves depuis plus d'une vingtaine d'années, notamment dans le milieu de l'analyse littéraire. Dès 1997, Espen J. Aarseth rendait compte des limites des définitions canoniques

de la textualité en s'appuyant sur leurs faiblesses à décrire les « cybertextes ». Sous cette définition, le chercheur n'incluait pas les seuls dispositifs informatiques, mais aussi tous les textes qui requièrent des efforts non triviaux pour produire leurs significations. Dans son ouvrage *Cybertext*, Aarseth rapprochait ainsi, dans un même corpus de littérature « ergodique » (*i. e.* qui exige un « travail » de manipulation en plus de la seule lecture), des œuvres aussi hétérogènes (en termes de supports) que le *Yi Jing*, les fictions interactives vidéoludiques et les *Cent mille milliards de poèmes* de Queneau. Étudiés à partir de cette définition, *Un conte à votre façon* de Queneau et un jeu vidéo ont plus en commun que deux ouvrages de poésie, pourtant rangés côte à côte dans nos bibliothèques universitaires. Avantage ? En repensant la textualité à partir de ses marges et en intégrant des textes jusque-là disqualifiés par leur différence de médium, Aarseth offrait un terrain de jeu plus vaste aux études littéraires et des moyens de réévaluer l'épistémologie de son propre champ.

L'autre continent

Depuis quelques années, ce type de démarches scientifiques prend de l'ampleur. Sous le nom de *Critical Code Studies*, une poignée de chercheuses et de chercheurs entendent ainsi « appliquer l'herméneutique des sciences humaines à l'interprétation de la signification extrafonctionnelle du code source d'un ordinateur »¹. Il va sans dire qu'une telle interdisciplinarité requiert une hybridation avancée des compétences, ou, à tout le moins, des partenariats qui dépassent la pure et simple division du travail entre ingénieure-s et chercheuses et chercheurs en SHS. Dans ce type d'approches, les compétences informatiques ne sont plus acquises à des fins de développement, mais afin de permettre l'application de nos méthodes à d'autres objets. De telles recherches permettent notamment de faire l'histoire de certaines œuvres nativement numériques (y compris vidéoludiques) en déterminant dans quelle mesure ces dernières sont conditionnées par les contraintes logicielles et matérielles de l'époque qui les a vues naître.

Attendez : serions-nous en train d'appliquer les méthodes et les approches de la génétique textuelle au code source d'un programme informatique ? Oui, et c'est absolument fascinant pour quiconque souhaite défier ses épistémologies avec des objets qui semblaient jusque-là interdits et qui sont pourtant parfaitement légitimes, une fois rapportés à leurs composantes essentielles. C'est ainsi que, parti-e-s à la conquête de ce nouveau continent scientifique, des chercheuses et chercheurs thématisent avec succès la poétique du code informatique, en convoquant leur propre savoir disciplinaire.

À mesure de l'accroissement collectif de notre littératie numérique, prenons donc l'habitude de systématiquement nous demander si nous pourrions appliquer nos méthodes à ces dispositifs techniques que le mode scientifique contemporain nous enjoint à maîtriser. Les plus grandes innovations en édition numérique – voire en sciences humaines et sociales – pourraient bien résulter de notre capacité croisée à nous acculturer à ces dispositifs techniques tout en devenant les éditrices et éditeurs critiques de ce grand corpus formé par le numérique et ses usages.

Références

- Aarseth, Espen J. (1997) : *Cybertext. Perspectives on ergodic literature*, Johns Hopkins University Press.
- Carnap, Rudolf et al. (1985) : *Manifeste du Cercle de Vienne et autres écrits*, Presses universitaires de France.
- Frege, Gottlob (1999) : *Idéographie*, Vrin.
- Marino, Mark C. (2020) : *Critical code studies. Initial methods*, MIT Press.
- Paloque-Bergès, Camille (2009) : *Poétique des codes sur le réseau informatique*, Éditions des archives contemporaines.

DOI

<https://doi.org/10.5281/zenodo.5716101>

L'auteur

Isaac Pante est maître d'enseignement et de recherche en cultures et édition numériques et président de la Section des sciences du langage et de l'information de la Faculté des lettres à l'Université de Lausanne (UNIL). Directeur académique du dhCenter UNIL-EPFL et cofondateur du GameLab UNIL-EPFL, il promeut l'hybridation des sciences de l'ingénierie avec les sciences humaines et sociales. Par ailleurs écrivain, il s'est vu décerner le prix de littérature de la Fondation Édouard et Maurice Sandoz (FEMS) en 2019.



1 Citation originale en anglais sur la page Internet : <https://criticalcodestudies.com/#about>