

## ***Les humanités numériques***

Les humanités numériques restent un domaine peu connu en Europe, et découvrir les relations possibles avec le design peut être une bonne porte d'entrée pour s'y intéresser. Le manifeste publié en 2010 à l'issue du THATCamp à Paris, propose une base à partir de laquelle je compte démarrer cette recherche. Le prolongement de mon DNAT sur les outils et leur influence semble propice à l'exploration des humanités numériques, en raison des idées partagées, notamment avec la culture du libre, l'open-source, et la réflexion par la pratique. Ces questions, qui m'ont intéressé, n'ont pas été épuisées et au contraire, ce que j'ai pu aborder en surface m'a donné envie d'approfondir mes recherches. À la fin de mon DNAT une phrase du jury m'est restée en tête : « Avec ces expérimentations, maintenant, tu as des bagages pour voyager », même si ma première réaction, un peu butée, à été de croire qu'ils n'avaient rien compris, que ce qui m'intéressait, c'était justement ces expérimentations comme une fin en soit. Je pense que le contexte des humanités numériques me permettra de voyager.

## ***Une histoire des humanités numériques***

S'inscrivant à la suite des « humanities computing », le travail de Roberto Busa est présenté comme l'un des premiers dans le champ des humanités numériques, avec l'utilisation d'un des premiers ordinateurs pour réaliser une analyse lexicale de l'oeuvre de Thomas d'Aquin. Son partenariat relativement exceptionnel pour l'époque, découle de sa rencontre avec Thomas J. Watson, en 1949, le fondateur d'IBM, et l'amène à publier une édition en 56 volumes dans les années 1970, porté ensuite sur CD-ROM à la fin des années 1980, et enfin, diffusé sur le web en 2005. Ce travail pris en référence permet de comprendre un peu le rapport qu'entretiennent les humanités numériques entre contenu et moyen de diffusion, à savoir créer une relation qui fasse sens, comme nous le verrons plus tard dans les développements. On peut trouver dans Voyant Tools une continuité des recherches de Busa, puisque cet outil propose un environnement de lecture et d'analyse de texte en ligne (<http://voyeurtools.org/>).

Les difficultés à traduire de l'anglais au français Digital Humanities, se retrouve dans tout le lexique technique lié à l'ordinateur, mais également dans le design, et l'exemple du design graphique face au graphisme. Le fait que l'on trouve en Allemand différents termes (Entwurf ou Gestaltung) ou encore en Italien (Progettazione), opposé à l'anglicisme français, révèle un problème lexical, et

risque de compliquer les traductions qui pourront accompagner cette recherche (comme Alexis me le faisait remarquer avec le terme inventé par Enzo Mari Auto-progettazione, dans son livre éponyme).

En France, représentés lors des THATcamp (the humanity and technology camp) dont la 5ème édition a eu lieu à Lyon en Octobre 2014 (après Paris 2010, 2012, Lausanne 2011, et Saint-Malo 2013) les humanités numériques semblent avoir trouvé un certain public, bien qu'elles restent relativement méconnues.

On peut cependant relever une dizaine d'institutions qui fleurissent au sein de différentes universités francophones, dont cléo (Centre pour l'édition électronique ouverte) fait parti. Cette structure propose un ensemble de plateformes tournées vers la diffusion des savoirs, puisque les quatre pôles sont relatives à l'édition (OpenEdition Books), aux revues publiées en rapport avec les humanités numériques (revues.org), aux carnets de recherches (Hypothèse) et enfin à l'élaboration d'un agenda commun (Calenda).

## **Présentation des humanités numériques par leur définition**

À partir du manifeste des humanités numériques, on peut dégager une première présentation, basée sur les trois points de définition données.

«1. Le tournant numérique pris par la société modifie et interroge les conditions de production et de diffusion des savoirs.»

La modification des conditions de production, surtout dans le design graphique, a énormément évolué depuis l'avènement de l'ordinateur personnel. La compression de la chaîne de production réduite à un ou deux intervenants a entraîné une simplification, aussi bien positive que négative. D'un côté l'accès beaucoup plus facile à ces technologies qui entraîne un foisonnement, d'un autre côté la perte d'un savoir (-faire) qui entraîne un appauvrissement de la production. La pratique amateur, opposée à celle d'expert, nécessite une étude en elle-même, mais mérite d'être abordée, surtout face à la question de la diffusion des savoirs.

2. Pour nous, les digital humanities concernent l'ensemble des sciences humaines et sociales, des arts et des Lettres. Les digital humanities ne font pas table rase du passé. Elles s'appuient, au contraire, sur l'ensemble des paradigmes, savoir-faire et connaissances propres à ces disciplines, tout en mobilisant les outils et les perspectives singulières du champ du numérique.»

Le point de vue selon lequel le numérique ne remplace pas les objets déjà existants (tels que le livre) mais les complète, ou leur apporte ou nouvelle dimension, n'est pas encore partagé, ou adopté, par les étudiants (en design graphique, entre-autres). La question de la perspective singulière, ouverte par le numérique, s'applique également aux champs du design, comme nous l'avons vu plus haut, mais également dans une optique d'ouverture des possibles.

3. *Les digital humanities désignent une transdiscipline, porteuse des méthodes, des dispositifs et des perspectives heuristiques liés au numérique dans le domaine des sciences humaines et sociales.»*

**La volonté des humanités numérique de se poster dans une pratique d'exploration et d'apprentissage permanent permet de trouver un contexte à la recherche en design graphique. De plus, on retrouve dans le design graphique la nécessité d'être une transdiscipline, traduisant un message, souvent au service d'un domaine.**

## **Ouverture**

Si les frontières de ce sujet encore très vaste demandent à être précisées, le point de départ permet de l'envisager comme une enquête, et peut s'inscrire dans la volonté de faire découvrir les humanités numériques. La relation, pour l'instant très peu présente, avec la typographie sera une étape de cette recherche. Je souhaite également approfondir les possibilités offertes par le versionning et pourquoi pas aborder des outils de mise en page, que nous ne connaissons pas (tels que LaTeX, ou le balisage XML).

Nous, acteurs ou observateurs des *digital humanities* (humanités numériques), nous sommes réunis à Paris lors du THATCamp des 18 et 19 mai 2010. Au cours de ces deux journées, nous avons discuté, échangé, réfléchi ensemble à ce que sont les *digital humanities* et tenté d'imaginer et d'inventer ce qu'elles pourraient devenir. À l'issue de ces deux jours qui ne sont qu'une étape, nous proposons aux communautés de recherche et à tous ceux qui participent à la création, à l'édition, à la valorisation ou à la conservation des savoirs un manifeste des *digital humanities*.

- 1.** Le tournant numérique pris par la société modifie et interroge les conditions de production et de diffusion des savoirs.
- 2.** Pour nous, les *digital humanities* concernent l'ensemble des Sciences humaines et sociales, des Arts et des Lettres. Les *digital humanities* ne font pas table rase du passé. Elles s'appuient, au contraire, sur l'ensemble des paradigmes, savoirs et connaissances propres à ces disciplines, tout en mobilisant les outils et les perspectives singulières du champ du numérique.
- 3.** Les *digital humanities* désignent une trans-discipline, porteuse des méthodes, des dispositifs et des perspectives heuristiques liées au numérique dans le domaine des Sciences humaines et sociales.

#### 4. Nous constatons :

- que se sont multipliées les expérimentations dans le domaine du numérique en Sciences humaines et sociales depuis un demi-siècle. Qu'on t'émergé, plus récemment, des centres de *digital humanities*, qui sont tous, à l'heure actuelle, des prototypes ou des lieux d'application spécifique d'une approche des *digital humanities* ;
- que le numérique induit une présence plus forte des contraintes techniques et donc économiques dans la recherche ;
- que cette contrainte est une opportunité pour faire évoluer le travail collectif ;
- qu'il existe un certain nombre de méthodes éprouvées, inégalement connues et partagées ;
- qu'il existe de multiples communautés particulièrement issues de l'intérêt pour des pratiques, des outils ou des objets transversaux divers (encodage de sources textuelles, systèmes d'information géographique, lexicométrie, numérisation patrimoniale culturelle, scientifique et technique, cartographie du web, fouille de données, 3D, archives orales, arts et littératures numériques et hypermédiales, etc.), ces communautés étant en train de converger pour former le champ des *digital humanities*.

- 5.** Nous, acteurs des *digital humanities*, nous nous constituons en communauté de pratique solidaire, ouverte, accueillante et libre d'accès
- 6.** Nous sommes une communauté sans frontières. Nous sommes une communauté multilingue et multidisciplinaire.
- 7.** Nous avons pour objectifs le progrès de la connaissance, le renforcement de la qualité de la recherche dans nos disciplines, et l'enrichissement du savoir et du patrimoine collectif, au-delà de la seule sphère académique.
- 8.** Nous appelons à l'intégration de la culture numérique dans la définition de la culture générale du XXI<sup>e</sup> siècle.

**9.** Nous lançons un appel pour l'accès libre aux données et aux métadonnées. Celles-ci doivent être documentées et interopérables, autant techniquement que conceptuellement.

**10.** Nous sommes favorables à la diffusion, à la circulation et au libre enrichissement des méthodes, du code, des formats et des résultats de la recherche.

**11.** Nous appelons à l'intégration de formations aux *digital humanities* au sein des cursus en Sciences humaines et sociales, en Arts et en Lettres. Nous souhaitons également la création de diplômes spécifiques aux *digital humanities* et le développement de formations professionnelles dédiées. Enfin, nous souhaitons que ces compétences soient prises en compte dans les recrutements et les évolutions de carrière.

**12.** Nous nous engageons dans l'édification d'une compétence collective s'appuyant sur un vocabulaire commun, compétence collective qui procède du travail de l'ensemble des acteurs. Cette compétence collective a vocation à devenir un bien commun. Elle constitue une opportunité scientifique, mais aussi une opportunité d'insertion professionnelle, dans tous les secteurs.

**14.** Nous appelons à la construction de cyberinfrastructures évolutives répondant à des besoins réels. Ces cyberinfrastructures se construiront de façon itérative, s'appuyant sur le constat de méthodes et d'approches qui font leurs preuves au sein des communautés de recherche.

VOUS POUVEZ SIGNER LE MANIFESTE EN LIGNE

**Web :** <http://www.humanistica.eu/>  
**Courriel :** [contact@humanistica.eu](mailto:contact@humanistica.eu)  
**Liste de discussion :** [dh@crui.fr](mailto:dh@crui.fr)

*Humanistica* est la future association européenne pour les Digital humanities

## **Bibliographie**

Page wikipédia des humanités numériques:

[http://fr.wikipedia.org/wiki/Humanit%C3%A9s\\_num%C3%A9riques](http://fr.wikipedia.org/wiki/Humanit%C3%A9s_num%C3%A9riques)

L'association francophone des humanités numériques/digitales:

<http://humanisti.ca>

Digital humanities [en] Open acces editions,

Anne Burdick, Johanna Drucker, Peter Lunenfeld, Todd Presner, Jeffrey Schnapp, Cambridge, MIT Press, 2012

THATcamp Saint-Malo 2013,

Non actes de la non conférence, Non collection, 2014

THATcamp Paris 2012,

Non actes de la non conférence, Non collection, 2013

Mari Enzo, Autoprogettazione ?,

Corraini, Italie, Les trois ourses, 2010