



# LE POTENTIEL INFINI DES HUMANITÉS À L'ÈRE DU NUMÉRIQUE

---

Libretos

## FICHA TÉCNICA

### TÍTULO

LIBRETOS

*LE POTENTIEL INFINI DES HUMANITES A L'ERE DU NUMERIQUE*

Novembro de 2018

### PROPRIEDADE E EDIÇÃO

INSTITUTO DE LITERATURA COMPARADA MARGARIDA LOSA

[WWW.ILCML.COM](http://WWW.ILCML.COM) |

VIA PANORÂMICA, S/N

4150-564 PORTO

PORTUGAL

E-MAIL: [ilc@letras.up.pt](mailto:ilc@letras.up.pt)

TEL: +351 226 077 100

### CONSELHO DE REDACÇÃO DE LIBRETOS

#### DIRECTORES

ANA LUÍSA AMARAL

ANA PAULA COUTINHO

GONÇALO VILAS-BOAS

ROSA MARIA MARTELO

#### ORGANIZADORES DO LIBRETO Nº 19

ANA PAULA COUTINHO

JOSÉ DOMINGUES DE ALMEIDA

MARIA DE FÁTIMA OUTEIRINHO

#### AUTORES

ANA PAULA COUTINHO

JOSÉ DOMINGUES DE ALMEIDA

KISITO HONA

MARIA DE FÁTIMA OUTEIRINHO

MILAD DOUEIHI

SÉRGIO GOMES

SÍLVIA ARAÚJO

#### ASSISTENTE EDITORIAL

LURDES GONÇALVES

#### CAPA

Fusellog

PUBLICAÇÃO NÃO PERIÓDICA

#### VERSÃO ELECTRÓNICA

ISBN 978-989-99999-8-5

DOI: 10.21747/9789899999985/lib19

**OBS:** Os textos seguem as normas ortográficas escolhidas pelos autores. O conteúdo dos ensaios é da responsabilidade exclusiva dos seus autores.

© INSTITUTO DE LITERATURA COMPARADA MARGARIDA LOSA, 2018

Esta publicação é desenvolvida e financiada por Fundos Nacionais através da FCT – Fundação para a Ciência e a Tecnologia, no âmbito do Programa Estratégico “UID/ELT/00500/2013” e por Fundos FEDER através do Programa Operacional Fatores de Competitividade – COMPETE “POCI-01-0145-FEDER-007339”.



Libretos #19

## Le Potentiel Infini des Humanités a L'Ère du Numérique

---

Orgs. Ana Paula Coutinho, José Domingues de Almeida,  
Maria de Fátima Outeirinho



UID/ELT/00500/2013



POCI-01-0145-FEDER-007339



UNIÃO EUROPEIA  
Fundos Europeus  
Estratégia de Investimento





## Le potentiel infini des Humanités à l'ère du numérique<sup>1</sup>

Le statut des Humanités dans le contexte contemporain – dévalorisées par rapport aux sciences dites dures, exactes ou appliquées – continue d'engager un débat profond multi- et transdisciplinaire sur leur importance en tant que savoir et garde-fou contre une technologisation totalitaire, déshumanisante, fondée particulièrement sur une culture scientifique exclusive. Ce débat s'impose de plus en plus au moment où la critique amorce un tournant éthique et manifeste un souci axiologique, non seulement dans le contexte des études culturelles, artistiques, mais aussi dans d'autres domaines épistémologiques.

Il se trouve que la conjoncture et le cadrage pluriels de la recherche prennent aujourd'hui acte, voire fomentent et mobilisent des approches non cloisonnées des connaissances et des domaines scientifiques. Parfois même, ces convergences (Ceserani 2010) ou contaminations discursives ont même fini par susciter de cocasses impostures intellectuelles (Bricmont et Sokal 1997) qui n'ont certes pas contribué à la crédibilité des Humanités, notamment dans la recherche en littérature.

Aussi devient-il capital de penser de plus en plus les tenants et aboutissants de l'interaction épistémologique à l'aune du tournant numérique, favorable qu'il est à la formation d'un champ particulier, celui des humanités digitales, où création, valorisation, diffusion, conservation, échange, partage et croisement de savoirs deviennent des maîtres-mots.

Ce n'est certes pas un hasard si, en 2010, le THATCamp<sup>2</sup>, rédigeait un manifeste («Manifeste des digital humanities») où on en appelait «à l'intégration de la culture numérique dans la définition de la culture générale du XXI<sup>e</sup> siècle», et où l'on proposait une définition d'humanités numériques à trois volets:

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, savoir-faire 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 transdiscipline, porteuse des méthodes, des dispositifs et des perspectives heuristiques liés au numérique dans le domaine des Sciences humaines et sociales<sup>3</sup>.

Malgré le développement exponentiel de la recherche autour des enjeux de la Toile, persistent une méconnaissance, un sentiment de suspicion, voire une dévalorisation du numérique, justement du côté des Humanités, qui justifient ainsi que l'on s'attarde sur ce phénomène omniprésent dans notre quotidien. À cet égard, colloques, publications et projets appliqués dégagent des points de contact et d'intersection entre les Humanités et des domaines de savoir apparemment distants: médecine, neurosciences, droit, architecture, physique, etc. Preuve que les Humanités ont toujours leur place de plein droit dans le concert de la construction de la pensée complexe (Morin 1990), prise, elle aussi et de plus en plus, à la synergie transdisciplinaire du numérique.

Pour nous aider à y voir plus clair, et surtout plus large, dans les enjeux des Humanités Numériques, nous comptons sur l'éclairage de Milad Doueïhi, théoricien majeur des propriétés et des implications du numérique, lequel pointe une philologie numérique et une herméneutique algorithmique assise sur la matérialité différente de l'information qui expliquerait pour une bonne part notre quotidien numérique.

Par ailleurs, dans le cadre d'échange d'expériences et d'apports de recherche assemblés par cette publication, comme autant de leviers de la construction du savoir à l'âge numérique et de démythification des prétendus dangers ou dérives du potentiel du digital appliqué aux Humanités, José Almeida tisse quelques considérations qu'il qualifie, non sans ironie, d'analogiques, à propos de figures et de modalités d'inscription du numérique en littérature, que ce soit donc dans la création romanesque ou dans la recherche et la critique littéraires, alors que Sandra Araújo se penche sur le potentiel du numérique au service des Humanités, notamment quand il s'agit de lire ou d'écrire des multitextes en contexte éducatif.

De son côté, Ana Paula Coutinho prend la mesure de l'impact et des enjeux de l'élaboration de, plus que de bases de données, de «bases de connaissance» numériques base de connaissance numériques dans le cadre de la littérature comparée, notamment à

partir de l'expérience en cours au sein de l'Institut de Littérature Comparée Margarida Losa de Porto, tandis que Sérgio Gomes, dans le contexte spécifique des fouilles archéologiques, passe en revue les nouvelles convergences qui peuvent se nouer entre l'exercice de cet art et les avancées du digital.

Par ailleurs, dans un tout autre contexte, Kisito Hona démontre à partir de son étude de *Séraphine de Senlis: de la peinture à la folie* d'Alain Vircondelet les inévitables complicités entre la textométrie classique et les apports du numérique, alors que, de son côté, Fátima Outeirinho part de son expérience personnelle et de son témoignage en tant qu'enseignante et chercheuse où elle se confronte à des phénomènes informationnels et de sociabilité aux changements profonds et rapides qui pointent la constitution d'une culture participative face à un public d'étudiants, lui aussi issu d'un contexte où le web social devient un fait omniprésent, totalisant, voire totalitaire.

Il ressort des différents apports de cet ouvrage que le numérique s'invite, voire s'impose de plus en plus dans le fait littéraire, aussi bien du côté de la production que de la recherche. Cette nouvelle donne ne peut être ignorée et porte forcément à réflexion, d'autant plus que les Humanités, et les études littéraires plus spécifiquement, notamment comparées, ont beaucoup à gagner à élargir l'éventail de leurs outils et la portée de leurs prospections. Dans ce domaine scientifique comme dans d'autres nous sommes face à un potentiel infini en théorie infini, mais que, dans la pratique, nous devons accompagner avec une vigilance critique, propre à l'humain saisir.

*Ana Paula Coutinho*

*José Domingues de Almeida*

*Maria de Fátima Outeirinho*

## NOTES

---

<sup>1</sup> Cette publication numérique s'inscrit dans le cadre du projet stratégique de recherche de l'Institut de Littérature Comparée Margarida Losa « Littérature et Frontières de la Connaissance : politiques d'inclusion », financée par les fonds FEDER du Programme d'Exploitation des Facteurs de Compétitivité – COMPETE (POCI-01-0145-FEDER-007339) et par les fonds nationaux de la FCT – Fondation pour la science et la technologie, dans le cadre du projet stratégique « UID/ELT/00500/2013 ».

<sup>2</sup> <https://tcp.hypotheses.org/category/thatcamp-paris-2010> [Consulté le 23/10/2018]

<sup>3</sup> <https://journals.openedition.org/jda/3652> [consulté le 17/10/2018]





## Une philologie numérique?

**Milad Douheih**

*Directeur scientifique, BL Institut*

**Résumé:** Une philologie numérique? A partir de Vico et de Nietzsche, peut-on aujourd’hui visiter les aspects les plus dominants des Humanités numériques: cartographie, visualisation, ontologies et sémantiques, pour ne rien dire des archives, corpus et les multiples effets de la massification des données culturelles et des outils permettant de les interroger et les mobiliser? Quelques remarques concernant une philologie numérique (et non pas du numérique).

**Mots-clés:** humanités numériques; philosophie numérique

**Resumo:** Uma filologia digital? A partir de Vico e de Nietzsche, poder-se-á revisitar hoje os aspetos mais dominantes das Humanidades Digitais: mapeamento, visualização, ontologias e semânticas, para já nem falar de arquivos, corpora e dos múltiplos efeitos da massificação dos dados culturais e das ferramentas que permitem interrogá-los e aproveitá-los? Algumas observações relativas a uma filologia digital (e não do digital).

**Palavras-chave:** humanidades digitais, filosofia digital

Les Humanités Numériques représentent aujourd’hui, dans le paysage académique, une constellation d’activités, le plus souvent collectives, façonnées par le potentiel des outils numériques. Ainsi, on assiste à une prolifération de projets portant, dans un premier temps, sur la numérisation de corpus importants, associée à des encodages (par exemple la TEI<sup>1</sup>), qui incorporent un vocabulaire critique dérivé de plusieurs disciplines (la critique littéraire, l’histoire des sciences, la sociologie, la

stylistique, etc.). Ces projets de numérisation semblent s'inscrire dans la tradition du père fondateur canonique des Humanités numériques, Roberto Busa. Mais au-delà de leur importance, d'autres mouvements proposent des lectures transversales, parfois inspirées par la «lecture à distance» qui interrogent certains des acquis des disciplines classiques en mettant en œuvre des approches dites algorithmiques, questionnant, par exemple, le processus de la formation des canons littéraires.

Mais au-delà de la question du statut des textes (qui sont aujourd'hui d'une importante complexité, parfois portant sur une époque, comme dans le cas du siècle des Lumières ou bien de projets à grande échelle, comme l'*Encyclopédie* de Diderot et d'Alembert, ou bien le réseau de correspondances d'un groupe influent...), de nouvelles questions, d'ordre à la fois épistémologique ou politique se font jour. C'est le cas, par exemple, de la Digital labour<sup>2</sup> et les enjeux, suite au succès des plateformes dites sociales, autour de l'exploitation des traces et des données et de leur valorisation économique et symbolique. Ici, il s'agit bien d'un conflit idéologique autour de ce que l'on pourrait désigner comme le capitalisme digital, ses formes de concentrations et les effets pervers qu'il a produit sur la tradition du libre accès. Un second aspect, proche de cette problématique, se penche sur l'économie de l'attention, et essaie d'évaluer les déplacements des sites de production de la valeur. Ce sont ces «jardins clos» (Closed gardens), ces écosystèmes dont la priorité se réduit, certes schématiquement, à l'encouragement à la production de données massives qui nourrissent à leur tour, les scénarios analysés par la Digital labour. C'est bien le passage à une échelle massive de données qui explique l'importance de cette transition, une transition certes rendue plus complexe par l'émergence d'une nouvelle culture algorithmique et de l'apprentissage machine.

Parmi ces effets pervers, il faut certes nommer, si n'est juste pour prendre en compte si non pas leur importance mais en tout cas leur popularité, les *fake news* et les multiples discours sur la Post-Vérité. Pour résumer, on peut dire qu'en fait on est en train de vivre une crise de confiance<sup>3</sup> inédite vis-à-vis la culture numérique telle qu'elle est incarnée par la sociabilité actuelle.

Il n'est pas question pour moi, dans cette intervention, de dresser ni un paysage exhaustif ni un bilan des Humanités numériques. Loin de là. Par contre, ce que je

propose, c'est un autre regard, un regard j'espère complémentaire. Il s'agit de ce que, faute d'autre désignation existante, j'identifie comme une philologie numérique et une herméneutique algorithmique. Une philologie et une herméneutique qui ont leur ancrage dans un fait observé par les pères fondateurs de l'informatique et que, pour de multiples raisons, on a mis du temps à accepter en tant que tel: l'information est une matière<sup>4</sup>, une matière qui n'est pas comme celles que nous avons connues dans notre passé et qui a des propriétés et des qualités qui expliquent en partie le paysage actuel de notre quotidien numérique. Ce nouveau matérialisme<sup>5</sup> nous invite à développer de nouvelles approches, de nouvelles méthodes qui sont capables de mieux cerner les usages, les pratiques tout comme les déplacements institutionnels qui se sont traduits, au fur à mesure de l'évolution de l'environnement numérique, par la mise en place de nouveaux critères et de nouveaux repères. Car c'est bien ce matérialisme qui explique à la fois l'importance croissante de l'économie de l'attention et l'émergence du paradigme de la recommandation qui est comme la pierre de touche qui alimente la sociabilité actuelle.

Mais pourquoi insister, dans un tel contexte, sur la philologie? Tout dépend, en effet, de la façon dont on définit ou comprend cette philologie. Pour moi, c'est bien l'entreprise de Giambattista Vico qui correspond le mieux et qui fournit le meilleur guide pour cette philologie.

Commençons par une citation tout à fait remarquable de Giambattista Vico<sup>6</sup>, tirée de la troisième version de «*La science nouvelle*» (*La Scienza nuova*, 1725, 1744). Je traduis : *la philologie observe l'autorité de la nature ou du travail humain (de la liberté humaine, dit-il en italien) et ce qui rend possible la certitude*. Si la philologie observe l'autorité de la liberté humaine, il est peut-être intéressant d'approfondir cette question non pas pour célébrer la philologie, qui a sa présence institutionnelle, universitaire et scolastique, mais plutôt pour insister sur un aspect particulier de la philologie qui va bien au-delà du statut de la science et de ce qui est scientifique. Dans toute son œuvre, la question n'était pas tant, pour Giambattista Vico, de contester tout ce qui est scientifique, mais plutôt de réfléchir aux conditions de production du savoir scientifique dans le cadre d'une pensée philologique qui lui était propre et qui, à mon sens, peut être extrêmement pertinente pour parler d'une certaine philologie numérique, non pas d'une

philologie du numérique mais d'une philologie numérique capable de s'adapter à la fois à la valorisation symbolique, à la circulation et aux contraintes mises en œuvre par ce qu'on a choisi d'appeler, depuis un certain temps, le numérique.

Mais pourquoi revenir sur cette citation de la philologie, telle qu'elle a été formulée par Giambattista Vico, comme *l'observation de la liberté humaine dans sa manière de modifier les institutions civiques*, à travers le déplacement du sens et de la signification des mots utilisés d'une époque à l'autre? Rappelons quand même une observation philosophique très intéressante: *verum et factum* sont la même chose (*Verum ipsum factum: le vrai est le faire même*). Le «vrai» et le «faire» ne cessent de se convertir en fonction de la construction sociale de chaque époque et cette opération de «conversion» est tout à fait essentielle (c'est le mot de Vico), d'autant plus qu'elle servira sa critique, au sens positif du terme, qu'il fera de la science et de la *mathesis* de son époque (je rappelle que sa bête noire était René Descartes qu'il appelait *Renato le petit monstre qui a tout faussé dans sa façon de construire sa pensée*). Et enfin, une observation, pas nécessairement théologique ou religieuse, mais devenue quasiment naturalisée de Dieu qu'il définit comme *factor*, c'est-à-dire le «faiseur», celui qui fait, qui fabrique. Cette dimension du «faire» est tout à fait importante puisqu'elle émane d'une réflexion issue d'une dimension particulière de cette philologie. Et ce n'est point un hasard si aujourd'hui on assiste à l'émergence d'un âge du Faire<sup>7</sup>, des Makers inspiré de la tradition du libre et de l'Open Source en informatique et qui semble répondre, à sa façon, aux contraintes imposées par les géants de la sociabilité numérique et leurs monopoles.

Dans ce contexte, une première observation consiste à dire qu'un des déplacements concerne la modification de l'*habitus* social par la transformation architecturale rendue possible par l'informatique. Je rappelle que l'*habitus* était à la fois l'habit et la coutume, comme on le disait au Moyen Âge (le mot *habitus* est devenu en français «habit», en anglais «*habit*», c'est le même mot mais qui signifie un peu autre chose, alors que le latin signifiait les deux) et l'intérêt avec l'*habitus* (cela a été remarqué par les philologues comme par les sociologues, comme Pierre Bourdieu), c'est qu'il est impossible de l'observer de l'extérieur. Il n'y a pas de point de vue privilégié, de méta d'observation et d'analyse qui nous permette de le voir, il faut y entrer, et on se retrouve

effectivement dans la même situation que ce soit avec les systèmes de logiques formelles à cause de leur incomplétude (il faut essayer de créer de l'approximation très complexe et cela ne peut être arbitraire) ou avec cette architecture qui se met en place, qui devient extrêmement puissante et déplace au fur et à mesure les monuments classiques et conventionnels, comme par exemple les bibliothèques qui sont sans doute le lieu où est le plus visible ce déplacement de l'espace monumental du savoir, compte-tenu des modalités d'accès offertes vers ces plateformes qui produisent évidemment d'autres environnements, d'autres contextes et d'autres milieux.

Le constat qu'on peut faire, c'est qu'aujourd'hui *l'architecture numérique et informatique a effectivement ses monuments*. Mais, comment les identifie-t-on? Et surtout, quels seraient aujourd'hui les équivalents de ces ruines pour un historien, comme Ernest Renan ou Constantin-François Volney qui, arrivant à Rome ou à Athènes, voyait toutes ces ruines pour réfléchir aux révolutions des temps et des empires et à tous les mouvements qui ont eu lieu? Pour commencer, nous pouvons peut-être répondre qu'aujourd'hui les plateformes sont monumentales. Il suffit de regarder Facebook avec le nombre d'utilisateurs, ou Google et Amazon, toutes ces plateformes ont une architecture monumentale, c'est le moins qu'on puisse dire! Mais qu'en sera-t-il de leur milieu? Ont-elles une forme d'existence comparable à la solidité célébrée de la pierre et de ses traces, qui pourrait persister dans le temps et qui amènerait quelqu'un à réfléchir et à dire : *voilà, les grands empires de Google et (pour le dire vite) des Gafa (Google, Apple, Facebook, Amazon)*? Comment va-t-on pouvoir les évaluer, les comparer avec ce qui les a précédés? Que peut-il en rester? Il est intéressant de voir que cette *architecture informatique et numérique ne peut pas avoir de ruines*. Bien sûr, je simplifie! Elle ne peut pas produire de ruines comme nous avons pu en voir dans le passé, tout d'abord parce que la matière utilisée pour les fabriquer n'a pas la même solidité alors qu'elle est toute aussi matérielle, aussi puissante et aussi active que peut l'être la pierre et les espaces qu'elle a rendu possible. Donc, quelque chose a changé, s'est déplacé qui nous invite à repenser, peut-être, la manière de faire l'espace, de fabriquer des sites, dans tous les sens du terme, pas seulement des sites Web mais des plateformes, avec cette architecture informatique et surtout ces traces. Ces monuments numériques se nourrissent de traces, c'est ce qui les alimentent.

C'est une des raisons pour laquelle, pour insister sur l'intérêt de cette dimension, j'avais évoqué la manière de penser de Giambattista Vico, qui ne s'inscrit pas du tout dans une forme déterministe de ce qu'est le lieu, mais plutôt dans une façon d'observer que les évolutions et les mutations sont portées à la fois par les mots, par les discours mais surtout par des formes d'efficacité qui sont aujourd'hui incarnées de manière puissante par l'informatique et le numérique. Ce n'est donc pas un hasard si le mot «architecture» a été utilisé. Il l'a été quand nous avons découvert qu'en fait on fabriquait énormément d'espaces, énormément de proximités et de distanciations, ce qui *de facto* modifiait les rapports et les liens spatio-temporels et on pourrait poursuivre la déclinaison. C'est sans doute une manière un peu indirecte, en partant de ce qui n'est pas nécessairement négatif mais un peu problématique, de mieux comprendre la manière dont on pense l'histoire. En tout cas, les traces sont toujours visibles et lisibles, desquelles on peut reconstruire ou imaginer autre chose. A mon avis, ce point d'entrée est extrêmement fertile et puissant pour essayer de réfléchir sur le statut, le positionnement de l'humain. Mais, le plus intéressant dans les monuments, ce n'est pas seulement la mémoire, la mémoire telle qu'elle est gardée, stockée, préservée, ce sont plutôt les éléments des traces, au sens ancien presque classique du terme, qui permettent de mémoriser et d'imaginer des événements et surtout des parcours. Ce n'est donc pas la mémoire en tant que telle, dans son intégrité, sa totalité, qui est préservée. La question ici est celle de ce que c'est que la culture: transmission et apprentissage, mais transmission et apprentissage à l'âge des machines et des algorithmes et qui, dans un premier temps imitent l'humain et plus généralement le vivant, et en même temps, commence à produire une nouvelle mémoire, d'une autre nature qui ne cesse de nous interroger et questionner nos rapports avec l'informatique et le numérique.

Est-ce bien dans un tel déplacement, visible dans le changement de la nature des monuments du savoir et de la mémoire, qu'on peut identifier les origines et les sources de l'inquiétude pour ne pas dire de l'angoisse autour du statut de la vérité au sein de l'environnement numérique? Notre *habitus* a bien changé; on habite la terre autrement grâce et avec le numérique.

Si je reprends la philologie de Giambattista Vico sur le «vrai» et le «faire», on peut dire que le «faire» de l'informatique fabrique un autre «vrai», un «vrai» qui n'est pas de la même nature que celle que l'on a connue par le passé. S'il y a une radicalité de ce matérialisme numérique, s'il y a une nouveauté, ce n'est pas juste dans le fait que l'informatique puisse convertir, aller beaucoup plus loin que tout ce que nous avons pu faire, mais plutôt dans le fait qu'elle a commencé et qu'elle commence à produire un autre savoir, qui n'est pas une nouveauté, pour lequel nous n'avons de nom et qu'à mon sens, nous n'avons pas encore pleinement saisi, ce qui explique aussi nos tâtonnements et nos manières de réagir à ce qui se met progressivement en place, que ce soit du côté de l'algorithmique ou autres, parce que nous nous rendons compte tout de même qu'autre chose émerge que nous pouvons parfois expliquer en disant: *on ne sait pas comment les algorithmes fonctionnent, comment ils apprennent* (c'est devenu pratiquement un lieu commun) comme nous le disent les spécialistes puisqu'après un certain moment, la complexité est telle qu'on ne peut plus suivre le cheminement qui amène à certaines conclusions. C'est un moment tout à fait fondamental. De nouveaux maîtres de la vérité émergent, de nouveaux maîtres de ce que l'on pourrait désigner comme une *soft Vérité*<sup>8</sup> et qui répond à la nouvelle configuration, parfois perverse et problématique, d'autres salutaires, de l'environnement numérique, de cet *habitus* qui de nos jours forme notre héritage.

Mais comment expliquer, ou du moins illustrer cet habiter autrement? C'est bien le rapport de l'humain avec la terre, avec le sol qui est en question, et il est bien évident que le numérique, depuis l'irruption de la géolocalisation et tout ce qu'elle a rendue possible, a transformé d'une façon inédite ce rapport, qui, d'ailleurs, est fondateur. Un bref détour par les grecs semblent pertinents pour mieux saisir l'importance de ce déplacement et la manière dont il s'est traduit dans le politique, au sens le plus large du terme. Retour qui va conjuguer sol, terre et mer.

Deux textes importants sur la notion d'autochtonie, *né de la Terre* dans le monde Grec (en grec ancien *autókhthōnos*, de *autós* «le même» et *khthōn* «la terre»), c'est-à-dire le rapport de la genèse du genre humain vis-à-vis du sol. Il s'agit d'abord du livre de Nicole Loraux qui s'intitule «*Né de la Terre. Mythe et politique à Athènes*» (1998) et ensuite du livre intitulé «*Comment être autochtone. Du pur Athénien au Français raciné?*»

(2003) de Marcel Detienne qui va problématiser la version grecque et surtout la réception philosophique de cette manière d'identifier la genèse du genre humain avec le sol.

Nicole Loraux propose deux modèles racontent l'émergence du genre humain. Le premier est un modèle philosophique: *l'humain* (l'homme comme on disait à l'époque) *surgit de la Terre comme une plante sort du sol*. C'est une manière de décrire l'humain, mais on retrouve ici des questions qui intéresseront le numérique nous feront retomber sur des tensions entre le «naturel» et «l'artificiel». Autre aspect important, celui d'*être né littéralement de la Terre, sans spécification particulière*. Le deuxième est le modèle des théogonies et c'est tout l'intérêt du monde Grec: le cas classique est Hésiode qui raconte tout à fait une autre histoire, puisqu'il raconte une histoire de fabrication, une histoire du «faire». On est plongé immédiatement dans la fabrication, sans étape préliminaire, d'une créature auto-générée, d'une création qui émerge d'elle-même, mais avec une différence importante puisque c'est la femme et non pas l'homme qui est fabriquée. Il s'agit donc d'une fabrication «genrée» qui suscitera beaucoup de difficultés et de problèmes dans sa réception.

Pourquoi est-ce intéressant pour nous? Parce que la façon dans le temps dont cela sera interprété posera plusieurs questions qui peuvent intéresser directement celle du numérique. Tout d'abord, quels liens y a-t-il entre des formes particulières de la naissance et leurs modes de transmission à la postérité? Selon qu'on sera dans le modèle de «l'artificiel» ou dans le modèle du «faire», de la fabrication, les paradigmes seront différents: ils ne seront pas sur le même registre, mais du même ordre.

Au-delà, l'autre aspect pertinent pour nous est celui du statut de la mémoire et de sa constitution, si on retient cette dimension de genèse et de généalogie dont dépendra une certaine construction de la mémoire, selon qu'elle s'accomplit avec l'acte de création ou l'acte de fabrication, et surtout des modalités de sa transmission ensuite. Dans ce cas, on retrouve une première définition étymologique, comme le disait Emile Benveniste, qui était heureusement un peu plus qu'étymologiste: *autochtone ne veut pas dire seulement né de la Terre, mais veut dire surtout rester sur place*. Cette définition traduit un anti déplacement, un anti mouvement, c'est-à-dire le fait d'être contre une certaine forme de mobilité et donc le fait de rester. Si vous êtes né à Athènes, vous resterez à



Athènes, si vous êtes né à Sparte, vous resterez à Sparte. Donc, rester sur place est une forme d'attachement au sol et à la Terre. Cette dimension «rester», d'attachement à la terre va caractériser, beaucoup plus que la naissance, le déroulement de la vie et surtout la généalogie.

On a donc un dualisme, une forme de state stabilité ou de fixité, de permanence qui définira l'identité de l'autochtone et qui constituera, au fur et à mesure de l'architecture de la sphère publique, une circonscription destinée à délimiter l'intérieur de l'extérieur, le barbare, l'étranger, parfois le sauvage, du citoyen de politesse grecque et donc dans une certaine forme de permanence, l'identité. De là, on peut en déduire toutes les formes possibles de mémoire collective, de construction de l'identité à la fois de l'individu et du groupe.

On entrevoit déjà ici un premier moment entre le mouvement et le déplacement. Il se trouve que curieusement, dans le monde Grec, montera une critique radicale de cette position, en particulier celle d'Aristote dans *«Politique», Livre III.*<sup>9</sup> Aristote élimine tout de suite la question de la stabilité, de la permanence, en particulier du domicile et de la résidence, comme un élément pouvant déterminer le statut de l'individu dans la société en qualité de «citoyen». Aristote dit: *on n'est pas citoyen uniquement par le fait d'occuper un domicile ou d'être dans les limites reconnues de telle ou telle Cité ou de telle ou telle communauté.* Il en donne des arguments très simples: d'abord, un étranger peut avoir le droit d'être locataire, mais cet étranger n'a pas le droit de participer aux décisions politiques de la communauté. Même un esclave, comme il le rappelle, peut être rattaché à un domicile, à une demeure. Ensuite, ce qu'il nous dit est assez curieux mais fort, si je reprends les traductions anciennes du Grec: poursuivant l'idée absolue du citoyen, il donne une définition de ce qu'est un «citoyen absolu», nous livrant ainsi une approche qui sort complètement de l'idée d'autochtonie et de toutes les réflexions qui y sont attachées, puisqu'il dit: *le trait le plus déterminant, le plus puissant, le plus important pour savoir si quelqu'un peut accéder au statut extrêmement privilégié de citoyen, c'est si on décrète, par une décision collective et participative, qu'il peut un jour accéder au poste, au statut de juge ou de magistrat.* On voit bien qu'on change complètement de registre et il s'en explique et insiste, en disant: *l'important n'est pas tant qu'il soit nommé, désigné, élu comme tel, mais qu'il puisse avoir les compétences et les qualités lui permettant*

*d'accéder à ce poste.* Selon lui, il faut absolument que le citoyen soit un sujet délibérant, un sujet qui puisse «faire», ce qui rappelle dans la tradition Française les idées d'un Condorcet. *De facto*, le statut de citoyen, l'association collective, se trouvent associés non pas tant à une forme de convivialité, mais plutôt à une forme de pertinence avec les particularités, le contexte d'une communauté qui va s'autorégulée selon ses propres constitutions, le plus souvent soumises à des modifications ou des gestes d'interprétation de l'ordre de l'herméneutique.

Ce qui est intéressant dans «habiter la Cité», «habiter la polis», ce n'est donc plus d'être attaché au sol. Il ne suffit plus d'être *né du sol*, il faut plutôt *avoir une identité reconnue par la communauté*, par les pairs qui permettront qu'à un certain moment on puisse juger, décider dans des procès, des conflits ou des choix soumis à la communauté comme par exemple, partir en guerre ou toute une série de décisions de ce genre. Pourquoi est-ce important pour nous de partir de ce point de vue-là? L'intérêt est qu'une des questions que nous allons interroger progressivement à partir de là est celle de la souveraineté, associée à des traditions extrêmement conflictuelles depuis le 17<sup>e</sup> siècle jusqu'à aujourd'hui, qui reste toujours d'une actualité étonnante, celle de savoir: *qu'est-ce que la souveraineté sur des espaces qui n'admettent pas de frontières, qui ne sont pas des espaces de l'ordre du sol?* D'où, la question de l'espace maritime et de toutes les discussions tournant autour. La thèse d'Aristote a le mérite de nous introduire dans cette perspective là, mais on verra ensuite qu'il y aura d'autres échos à cette perspective.

Avec ce résumé extrêmement rapide et simpliste de la thèse d'Aristote, j'aimerais insister sur l'idée qui me semble également pertinente, celle de dire qu'habiter n'est pas nécessairement associé à un espace, au sens conventionnel du terme, mais est associé à un espace de délibération et surtout d'échange. D'où, la question de savoir quels vont être les objectifs les plus intéressants associés à ces formes d'échange, puisqu'on passe de l'individu délibérant à la constitution d'une communauté, d'une assemblée. Rappelons-nous qu'on a beaucoup insisté, à une époque, sur l'idée qu'Internet, avant le Web, était précisément cette communauté délibérante, sans frontières, le «Village global», avec une insistance particulière sur la dimension collective avant même qu'intervienne la phase de l'intelligence collective où tout un discours allait se référer en quelque sorte à cette dimension.

J'aimerais, rappeler ici un grand texte d'Emile Benveniste, repris dans un des tomes de «*Problèmes de linguistique générale*». Il s'agit d'une thèse de trois pages, publiée dans sa première version dans un ouvrage d'hommage à son ami et collègue Claude Lévi-Strauss, qui s'intitulait «*Deux modèles linguistiques de la Cité*» (1970). Pour résumer, Emile Benveniste dit : *moi, je suis un philologue et pas un homme de sciences positives, spécialiste de l'histoire, de la politique ou de la Grèce ancienne, mais je suis souvent frappé, lorsqu'on parle de démocratie, qu'on cite toujours Athènes comme le modèle*. Et, il cite à l'appui des gens qu'il a très bien connus, de Cornelius Castoriadis à tous ceux qui n'ont pas cessé de raconter cette histoire, probablement avec raison, et il poursuit: *j'observe comme un philologue que Polis fait politesse, la Cité fait le citoyen. Étymologiquement, le mot «citoyen» dérive de la Cité et pas l'inverse, mais curieusement en Latin, c'est le contraire*. Il va donc opposer deux modèles de la Cité: d'une part, une Cité ancrée sur le sol et le sang et d'autre part, une Cité ancrée sur des formes d'assemblées qu'il appelle «virtuelles». Mais, le plus intéressant encore, si on reprend les citations très savantes qu'il savait piocher dans tous les textes classiques, est qu'il ajoute: *Rome existe non pas du site géographique de Rome en Italie mais là où se trouvent, en se déplaçant à n'importe quel moment, pour n'importe quelle raison, les représentants légitimes de Rome. Ils peuvent être en Asie mineure, ils peuvent être en Egypte, ils peuvent être dans n'importe quel coin de l'Empire, là où ils se trouvent, se trouve Rome*. On voit que le sol est mobile, il est portable, il est plutôt l'identité qui accompagne celle des représentants délibérants, qui ont été élus (bien sûr, il peut y avoir des tyrannies, des monarchies, etc., mais peu importe), sans pour autant être liés, et exclusivement liés, à des frontières terrestres.

Il y a eu, à une certaine époque, celle de la première phase de l'Internet et de la première époque du Web, la volonté de modifier l'identité en essayant de la détacher de son enracinement territorial à un Etat, à des frontières, et ainsi de suite, pour aller vers un modèle qui n'était pas nécessairement le modèle grec, mais plutôt le modèle romain. De ce point de vue-là, toutes les notions d'assemblée, d'*agora* deviennent plus problématiques puisqu'à l'époque, dans ce déplacement (ce qui n'est plus le cas aujourd'hui, mais c'est important de le retenir), la notion de l'identité numérique était plutôt fluide, polyphonique. Aujourd'hui, on a plutôt tendance à revenir à des modèles beaucoup plus proches du modèle grec, des modèles davantage attachés à des formes

plus conventionnelles et ce, pour toute une série de raisons liées notamment au retour, justifié ou non, de notions de souveraineté et de territorialité.

Souveraineté et territorialité semblent un couple inséparable, surtout concernant l'identité, individuelle et collective, et l'autorité. Ce qui explique l'intérêt philologique qu'on peut porter sur les figures maritimes et le numérique. Si on avait vécu dans la période soi-disant utopique du Web avec une prolifération de métaphores maritimes (Surfing, etc.), aujourd'hui on s'en éloigne pour des raisons à la fois techniques et politiques.

Du point de vue des nations et des Etats, c'est relativement simple: on a vu très vite que la notion de frontière s'était fragilisée (alors qu'on avait célébré dans un passé proche les *soft borders*) de façon extraordinaire par le choix technique des noms de domaines qui s'est propagé d'une façon telle que les frontières n'étaient plus visibles. Aujourd'hui, on assiste à un retour très puissant vers des notions de souveraineté territoriale qui émanent de choix techniques et technologiques, mais surtout des choix économiques et financiers des plateformes dominantes, dont l'intérêt est d'exploiter les données de géolocalisation afin d'optimiser l'offre et la recommandation et tout ce qu'on peut imaginer de cet ordre. Du point de vue des nations et des Etats, on assiste donc à une tension entre d'un côté, des formes de protection des individus, de leurs données, de leur traçabilité, et de l'autre, un retour à des règles de loi imposées, auparavant contournées par cette soi-disant disparition des frontières, que ce soit du côté de la propriété intellectuelle ou d'autres aspects surtout économiques.

Au-delà, il me semble extrêmement utile de relire un texte de 1996, qui à l'époque avait fait grand bruit: il s'agit de *la Déclaration d'indépendance du Cyber espace*.<sup>10</sup> Je rappelle que c'était pour Davos une sorte de déclaration d'indépendance qui avait été modelée sur *la Déclaration d'indépendance des Etats Unis*, il suffit de comparer les textes. Plusieurs éléments sont à noter: ce texte (qui pose problème quand on le lit aujourd'hui de façon rétroactive) dit: *nous sommes un Etat souverain et vous n'avez aucun droit d'intervenir dans notre domaine. Nous, nous avons constitué, formé un gouvernement qui est délibératif (the new home of mind) : c'est celui de l'esprit, de l'entendement et nous n'avons pas de corps dans cet Etat, nous n'avons que nos échanges, nos transactions, nos collaborations, les proximités qu'on peut créer, etc.* Effectivement,

ceci est assez intéressant pour l'époque (on était en 1996): cette déclaration non négligeable a façonné le paysage car finalement on voit toujours persister une forme immatérielle de l'identité telle qu'elle avait été conçue à l'époque. Aujourd'hui, nous sommes loin de cette conception immatérielle de l'identité numérique et heureusement. A mon avis, c'était une utopie de dire que cette identité n'avait pas du tout de corps, presque de physicalité, et donc qu'elle ne pouvait pas être soumise ou sujette aux lois classiques, traditionnelles de tel ou tel Etat, peu importe lequel.

L'autre aspect intéressant de ce texte est qu'il oppose, dans un dualisme très curieux, corps et esprit. Le corps appartient aux Etats, aux formes de souveraineté héritées et conventionnelles, aux frontières et aux sols, au droit de gestion de la propriété intellectuelle, de la surveillance, de la liberté d'expression. Et, l'esprit appartient au domaine de la liberté absolue, avec tous les aspects pervers que cela peut engendrer. Cette forme de dualisme curieux se met en place en s'opposant à tout ce qui relèverait d'une dimension mercantile de l'économie classique, commerciale, comme s'il s'agissait d'un univers, d'une utopie de «*pure mind*». Ceci est d'autant plus intéressant qu'il s'agissait d'un aveuglement assez remarquable et on voit donc bien l'écart entre cette utopie et l'arrivée ensuite des grands acteurs.

Mais pour rester avec le *surfing*<sup>11</sup> comme le locus de la problématique qui nous intéresse le plus et qui incarne cette liberté représenté par les espaces maritimes. L'histoire est effectivement longue. Elle commence au 17<sup>e</sup> siècle, à la suite de conflits sur des intérêts économiques sur la Mer, mais surtout après un premier conflit entre les Pays Bas et l'Angleterre où, la position anglaise est souvent contradictoire.

Les Pays Bas engagent un spécialiste, grand érudit, Hugo Grotius pour qu'il rédige un essai pour légitimer, justifier leur contestation du droit payé imposé par les Anglais à toutes les marines européennes. Le texte devenu classique, «*Mare liberum*» («*De la liberté des mers*», 1609), dont le titre est très parlant, reprend à la fois des références bibliques et classiques pour justifier les arguments. Il sera modifié plus tard dans un grand texte, «*Le droit de la guerre et de la paix*» publié en 1625, dans lequel Hugo Grotius dira: *la Mer, puisqu'elle n'admet pas de frontières, ne peut pas avoir des lieux de souveraineté territoriale. C'est l'absence des frontières dans l'espace maritime qui implique une liberté de circulation et donc, de fait aucune Nation, aucun Etat n'a le*

pouvoir d'imposer à un autre ce qu'il peut ou non faire, ou lui donner la permission, en échange d'argent ou d'autres formes d'échange, d'aller pêcher ou de faire ce qu'il veut.

Les Anglais avaient aussi un grand spécialiste, qui s'appelait John Selden et qui publiera également un texte dont le titre dit bien, là encore, tout ce qu'il a voulu dire, «*Mare clausum*» («*La Mer fermée*», 1635): *la Mer a toujours admis des formes de transfert et d'expansion de la souveraineté*. Ceci justifiera au fur et à mesure le pouvoir et la puissance de l'Angleterre, puis de l'Empire Britannique dérivé et indissociable de la Marine.

Pour rester juste un instant avec ces textes, curieusement ils sont très présents mais, en dépit du texte de John Selden cité partout par les Espagnols pour contredire les arguments des Anglais, la Reine Elisabeth I avait tout de même dit devant toute la Cour de l'époque: *the use of sea and air is common to all (l'usage de la mer et de l'air appartient à tout le monde)*. C'est le bien commun! En même temps, dans la pratique, c'était tout à fait le contraire qui se produisait. Depuis, on est dans une logique de négociation incessante entre bien commun et soumission à des formes de souveraineté, qu'elles soient associées à un pouvoir militaire ou à d'autres formes de pouvoir. Autre aspect intéressant pour nous, qui à mon avis n'est pas seulement figuratif, c'est le fait de dire qu'à cause de ces conflits autour des thèses présentées au 17<sup>e</sup> siècle, avec toutes les réceptions, analyses et extensions qui leur ont été associées, des modèles se sont mis en place sur *les manières de traiter avec l'autre dans des situations de conflit*, qui demeurent toujours aujourd'hui et qui peuvent être associés (mais pour certains cela se discute) avec ce que le numérique fait aujourd'hui avec l'humain.

Trois modèles, déjà identifiés par Carl Schmitt,<sup>12</sup> émergeront: évangélisation, colonisation et impérialisme. Aujourd'hui, ces trois modèles sont toujours très présents. On parle toujours de colonialisme, de colonisation numérique, pas seulement à l'école mais dans d'autres sphères. On critique l'hégémonie, de l'impérialisme américain, avec tout ce qu'on peut rappeler des GAFA (*Google, Apple, Facebook, Amazon*), des GAFAM (*Google, Apple, Facebook, Amazon, Microsoft*) et autres modèles économiques, on pourrait décliner à l'infini. Sur l'évangélisation, il y a beaucoup d'évangélistes, si vous regardez les grandes entreprises de la Californie du Nord, elles ont toutes leurs évangélistes partout présents.

Pour conclure, une dernière observation sur l'identité, l'identité numérique. Tout d'abord, on a changé de conception de l'identité numérique. C'est, je crois, le point le plus saillant. On ne parle plus de la même identité à la fin des années 90, au début des années 2000 et aujourd'hui, pas seulement du point de vue des plateformes ou des individus, mais aussi du point de vue des autorités juridiques et c'est sans doute cet aspect qui est le plus intéressant. Quand on regarde, aujourd'hui, les décisions de la CNIL française (Commission nationale de l'informatique et des libertés) comme celles de la Commission européenne, ce qui fait l'identité, ce sont des données collectées. Toutes les propositions actuelles visent à créer en quelque sorte une bulle juridique qui va accompagner ces données, peu importe la localisation de leur hébergement. Et donc, on va dire: *si les données collectées sur un citoyen Français par une plateforme américaine sont hébergées aux Etats Unis, si l'accord arrive à terme et est signé, on doit respecter les règles de gestion de ces données qui sont applicables sur le lieu d'origine territoriale de cette identité et non pas les règles de gestion applicables sur le lieu d'hébergement des données. In fine, on inverse la responsabilité puisque c'est la plateforme qui sera responsable, mais les Américains sont allés plus loin, puisqu'ils ont développé les BCR (Binding corporate rules), les règles d'entreprise contraignantes qui stipulent que les entreprises qui voudraient pour leurs propres succursales héberger ou modifier le site, le lieu, la localisation de l'hébergement, doivent aussi respecter les règles. On voit très bien qu'on commence à resserrer les règles. On mesure combien on a depuis évolué et où on est arrivé aujourd'hui. On voit très bien que ces questions de territorialité et de souveraineté reviennent en fait par le biais des données. On remodifie la projection de l'autorité juridique, comme si c'était un espace maritime extensible, en fonction des accords et conventions passés entre des autorités représentant des Etats, ou selon la mobilité des données connectées.*

Ensuite, l'autre question qu'on peut effectivement se poser est celle de savoir comment va-t-on appréhender et traiter toutes ces questions lors de conflits, sans que ce soit exclusivement des conflits d'ordre économique et financier? Les enjeux économiques sont énormes, personne ne peut le contester, mais il me semble qu'il y a aussi des conflits émanant de traditions juridiques très différentes qui sont parfois extrêmement difficiles à concilier. Si on regarde la définition juridique de «Safe Harbor»,

c'est le fait d'admettre dans certaines lois des exceptions aux règles étatiques. Le terme est difficile à traduire: ce n'est pas un simple «port franc», puisqu'il y a aussi l'idée d'une protection donnée à quelqu'un qui serait accueilli dans un lieu. C'est donc une zone de protection particulière, un « havre de sécurité ». Mais, cette idée de port reste éloquente.

Philologie numérique donc à la manière de Vico qui interroge des déplacements d'apparence simples mais qui nous permettent de saisir certains des enjeux épistémologiques et culturels, voire même politiques portés par les mutations de notre environnement numérique.

**Milad Doueïhi** est Directeur scientifique, BL Institut. Auteur de *La grande conversion numérique* suivi de *Rêveries d'un promeneur numérique*, *Pour un humanisme numérique*, *Qu'est-ce que le numérique* et *Du matérialisme numérique*.



## NOTES

---

<sup>1</sup> <http://www.tei-c.org/>

<sup>2</sup> [https://fr.wikipedia.org/wiki/Travail\\_num%C3%A9rique](https://fr.wikipedia.org/wiki/Travail_num%C3%A9rique)

<sup>3</sup> Voir, par exemple, M. Doueïhi et J. Domenicucci, eds., *La confiance à l'ère numérique* (Berger-Levrault, Paris, 2018).

<sup>4</sup> Norbert Wiener: «Information is information, not matter or energy. No materialism which does not admit this can survive at the present day.»

*Cybernetics: or Control and Communication in the Animal and the Machine* (1st. ed. 1948). Cambridge, MA: MIT Press, p. 132.

<sup>5</sup> Je me permets ici de renvoyer au volume *Du matérialisme numérique* (Hermann, Paris, 2018).

<sup>6</sup> *La Science Nouvelle, Principes d'une science nouvelle relative à la nature commune des nations*, 1744, traduit de l'italien et présenté par Alain Pons, Paris, Fayard, 2001.

<sup>7</sup> Par exemple, Michel Lallement, *L'Âge du faire. Hacking, travail, anarchie* (Seuil, Paris, 2015).

<sup>8</sup> Cet aspect est développé dans un ouvrage à paraître, *soft Vérité* (Seuil, Paris).

<sup>9</sup> <http://remacle.org/bloodwolf/philosophes/Aristote/tablepolitique.htm>

<sup>10</sup> <https://www.eff.org/fr/cyberspace-independance>

<sup>11</sup> Je me permets de renvoyer, pour une version plus développée, à *Rivages numériques* (Berger-Levrault, 2019), co-écrit avec Edouard Geffray.

<sup>12</sup> Carl Schmitt, *Le « nomos » de la Terre* (PUF, Paris, 2012).



## Considérations très “analogiques” sur les figures et les marqueurs numériques en (*recherche en*) littérature<sup>1</sup>

**José Domingues de Almeida**

*Universidade do Porto*

*Instituto de Literatura Comparada Margarida Rosa*

**Résumé:** Il s’agira de tisser des considérations en format assez traditionnel, et donc analogique, à propos de figures et de modalités d’inscription du numérique en (*recherche en*) littérature.

**Mots-clés:** humanités numériques, littérature, réflexion, numérisation

**Abstract:** We will make general considerations in a fairly traditional, and therefore analogic format, about figures and how to register the digitalisation in (*research in*) literature.

**Keywords:** Digital humanities, literature, reflection, digitalisation

C’est en amateur, ou en “immigrant du numérique”, pris dans le tourbillon de “l’hypothèse de la Reine Rouge” auquel a encore dernièrement fait allusion Arlindo Oliveira (2017) – c’est-à-dire de façon très “analogique” – que nous aborderons la thématique des Humanités Numériques (HN); une formulation de l’approche du sujet qui nous semble pertinente puisqu’elle soulève la question tâtonnante et problématique

de l'avenir des Humanités en tant que savoirs, lequel apparaît justement de plus en plus lié à l'efficace et à la plus-value de sa numérisation.

Notre premier contact direct avec le concept des HN s'est produit en 2015 à la faveur d'un rapport de thèse de doctorat à Barcelone en littérature francophone. Le titre d'une thèse thématique sur le symbolisme belge prévenait que l'étude critique s'était faite "à l'aide des Humanités numériques" (Lisca 2014); occasion rêvée, me suis-je dit, pour plonger dans l'affaire et voir de quoi il en retournait. Or, le numérique dont il s'agissait revenait à un calcul statistique de fréquence des occurrences du champ sémantique de l'eau et de ses dérivés dans le symbolisme belge, ce qui n'est pas peu. Aussi, ce qui justifiait un titre si accrocheur n'occupait-il en fait que 41 pages de la thèse – théorisation et application confondues – sur les 388. La candidate soulignait que:

Ces prémisses [possibilité technique de numérisation des archives] ont engendré à leur tour une série de problématiques informatiques annexes qui dépassent les compétences du chercheur en littérature mais qu'il faut au moins mentionner. L'un de nos objectifs consiste à vérifier si l'association d'idées et les conclusions auxquelles nous sommes parvenus par voie qualitative des approches traditionnelles peuvent fonctionner sur le plan informatique (quantitatif). (*idem*: 337)

Et Caterina da Lisca de se lancer dans l'analyse de ces occurrences sous forme de beaux et convaincants graphiques et histogrammes (*idem*: 331-360).

Dans le même ordre d'idées, Nicholas Paige s'engageait dans une étude intitulée "Le numérique à l'échelle humaine: pour une autre histoire du roman". Vaste sujet! Mais c'est le résumé (abstract) qui retient l'attention:

Sur ces données, j'établis des graphiques et commente les évolutions. Est-ce là un projet spécifiquement numérique, puisque j'aurais pu l'entreprendre il y a trente ans ou plus avec un bon fichier ? C'est la question qui retiendra mon attention.<sup>2</sup>

Paige y répond plus loin:

D'abord, il faut reconnaître que poser le système littéraire comme un objet d'étude est en effet associé avec les humanités numériques : c'est la fameuse "lecture à distance" de Franco Moretti, la "macrolecture" de Mat Jockers, donc des formes d'analyse qui, pour citer Moretti, "coup[ent] tout lien avec l'expérience habituelle de la littérature" (Moretti RHLF 2016). En fait, ce n'est donc pas

vraiment de la lecture du tout; et en même temps ce n'est pas non plus une entreprise de nature philologique. C'est autre chose. Est-ce qu'il y a 100 ans j'y aurais vu de l'intérêt? Pas sûr.<sup>3</sup>

En fait, le numérique n'est-il pas cette version rafraîchissante et logicielle dont les Humanités avaient tellement besoin pour se donner bonne contenance à une ère où, face aux sciences dures, elles ne font plus le poids et n'ont plus la même brillance (Paiva 2017: 46)? Dans un dossier assez prospectif en 2009, Tanguy Habrand rappelait que "le numérique demeure un terme flou, cuisiné à toutes les sauces, dont les niveaux d'intervention ont tendance à se confondre" (2009: 2).

En fait, on revient de loin, d'une époque glorieuse et prestigieuse, jusqu'au début des années quatre-vingt qui virent la gauche vouloir changer la vie en France comme un heureux dénouement de Mai 68, alors que la scène parisienne prenait congé des derniers intellectuels français. Pascal Ory revient sur ce passage vers le contemporain en évoquant la sortie de scène des grandes figures tutélaires du champ littéraire des années soixante-dix : Sartre, Althusser, Barthes, Lacan, pour en conclure à "la fin d'une certaine conception de la 'modernité' dont on connaît la forme artistique (de l'inspiré à l'avant-garde)" (Ory 1983: 244-243). Et Ory de s'interroger sur la nature de ces mutations: décadence ou versant (*idem*: 245)? Ceci étant, "figures tutélaires" ne veut pas forcément dire "intellectuels", dont Régis Debray ou encore Michel Winnock actent la fin, justement au tournant des années quatre-vingt (Debray 2000; Winnock 2011), une décadence concomitante de celle des Humanités, notamment en français, emblématiquement associée aux déboires de la célèbre collection "Que sais-je?" des Presses Universitaires de France. La vague néolibérale alliée des sciences dures et de l'économie, du politiquement correct souvent véhiculé en anglais l'emportait haut la main.

Pour notre exemple local, le classement national portugais des domaines d'éducation et de formation (CNAEF) appliqué à la desserte formative de l'Université de Porto, par exemple, fait apparaître une présence bien évidemment très inégale des Humanités dans les formations facultaires, mais qui cantonne de plus en plus ce domaine du savoir à des parcours bien précis sans expression transversale, symptôme d'un désinvestissement critique et interprétatif dans les discours et la production des savoirs et des connaissances.

C'est dans ce contexte plus vraiment nouveau de numérisation de plus en plus intégrale de la vie sociale et des savoirs qu'il s'agit d'interroger l'impact du numérique sur le fait littéraire dans son ensemble, à savoir sur la production, la réception et la recherche, mais aussi considéré autrement, dans ses répercussions sur le support et ses implications dans la diégésis. Sur le plan de la lecture, il est pertinent de remarquer combien la question du livre numérique n'est toujours pas évidente, en France notamment. Un récent article faisait état des réticences des Français à lire le texte littéraire à partir d'une tablette et sur liseuse (Habrand 2009: 10-11), et ce, pour deux raisons majeures: "Pour Antoine Dreyfus, responsable marketing tablettes et liseuses chez Amazon Europe, 'bon nombre de lecteurs trouvent l'écart de prix insuffisant et non justifié entre le papier et le numérique'".<sup>4</sup> Mais l'autre raison tient à l'attachement affectif et pratique des Français au livre traditionnel en version papier, produit symbolique indéboulonnable dans la "nation littéraire" par excellence (Ferguson 1991). Comme le prévoit Tanguy Habrand,

tout indique que la révolution numérique ne délogera pas le livre papier définitivement et d'un seul coup. Du côté des lecteurs tout d'abord, les habitudes de lecture sont plus qu'installées et ne changeront pas du jour au lendemain. (Habrand 2009: 11)

Du point de vue de la production, le recours habituel au logiciel Word pour la rédaction textuelle; c'est-à-dire l'écriture numérique du roman, est encore loin de faire l'unanimité. Il suffit pour s'en convaincre et paradoxalement de consulter plusieurs *blogues* d'auteurs de gourous de l'écriture créative, voire d'éditeurs, pour (re)découvrir les avantages du stylo sur le clavier numérique. Le mythe du manuscrit et de son destin ultérieur, ainsi que l'imaginaire génétique qu'il suscite *a posteriori* continue de fasciner et de peser au moment de l'écriture narrative.

Par ailleurs, la fabrication numérique du processus dynamique et créatif intrinsèque de l'écriture trouve un historique assez long dans l'écriture autonome surréaliste, avant de passer par le livre électronique associé au "Projet Gutenberg" (Habrand 2009: 7) et le relai de la cybernétique. Chez nous, Pedro Barbosa fut le précurseur de la littérature cybernétique, à savoir d'"auto-poèmes engendrés par ordinateur" (Barbosa / Porto / Árvore 1977). Dernièrement, à Porto, un colloque s'est

penché sur ce en quoi peut aujourd’hui se traduire la “littérature électronique”: une série de combinaisons engendrées par ordinateur à partir des mots qui composent la première strophe des *Lusiades* ou d’un autre texte canonique quelconque, ou encore une composition sous forme de pièce transcodée comme 0,9 qu’un artiste-programmateur-écrivain mexicain expose dans *Translations*, et qui consiste en ce que, à chaque clôture positive de la bourse de Francfort, l’ordinateur installé par Tisselli traduise en allemand, et exhibe sur l’écran, un fragment de l’article 9 de la Constitution portugaise qui a trait aux obligations fondamentales de l’État. On voit immédiatement la cruelle subtilité de l’association... (Queirós 2017: 30).

Même si cette écriture fait encore parler d’elle, elle n’en est pas moins une lointaine version ou variante du roman ou du poème à construction numérique, comme cette littérature numérique multimédia prônée par la revue *Alire* de Philippe Bootz<sup>5</sup> qui a l’avantage d’introduire la temporalité dans le texte-objet, souvent participative ou collaborative. Ainsi,

Après le développement de l’autoédition, rendue populaire grâce au succès phénoménal de romans publiés sur le net tels que *Cinquante nuances de Grey*, place aux plateformes d’écriture dites ‘participatives’. Le principe: faire émerger de nouveaux talents en mettant en relation apprentis écrivains et internautes.

Ces derniers sont invités à participer activement à l’élaboration des livres et à proposer des pistes d’amélioration, tout au long du processus d’écriture. À mi-chemin entre les réseaux sociaux et les bibliothèques en ligne, ces plateformes visent à transformer les usages et les pratiques de création, d’édition et de lecture.<sup>6</sup>

Je n’en veux pour preuve que le témoignage de l’écrivain Hieronymus Donovan, qui avoue avoir composé son roman sombre et miroir de la génération années 90, *Real TV* publié en ligne chez Storylab (2016) avant la version papier, à partir de contributions, d’échanges ou commentaires, voire impressions en ligne:

A vrai dire, c’est StoryLab qui a fait le premier pas. De septembre 2008 à janvier 2009, je me suis consacré à l’écriture de mon roman, *Real TV*, sous forme d’épisodes que je mettais en ligne [sur mon blog](#), chaque lundi. Une fois le roman terminé, j’ai décidé de le retravailler dans son intégralité. Il y avait des idées trop peu approfondies à mon sens. J’ai voulu les exploiter au mieux dans cette nouvelle version.<sup>7</sup>

Et Donovan de préciser:

Absolument! C'était vraiment excitant et enrichissant de lire leurs commentaires chaque semaine, d'observer leurs réactions. J'ai même joué sur leurs ressentis ou leurs attentes pour faire durer le suspense. Par exemple, certaines fois, je me suis amusé à les dérouter en allant dans leur sens, en orientant l'histoire de la manière à laquelle ils pensaient pour finalement revenir à mon idée initiale. C'était très stimulant de savoir qu'ils suivaient ce que je faisais, qu'ils attendaient la parution d'un nouvel épisode chaque semaine.<sup>8</sup>

Mais c'est la réflexion de l'écrivain numérique sur la coexistence des versions et des supports qui devient parlante et apporte de l'eau à notre moulin de la résilience du papier face au tout numérique:

je crois que numérique et papier ne sont pas incompatibles mais au contraire complémentaires. Et puis il faut bien avouer que la majorité des lecteurs se trouve encore du côté du papier. Même des personnes qui ont lu [Real TV](#) en version numérique attendent une sortie papier. Ils me l'ont dit, me l'ont écrit. Ils sont prêts à payer pour posséder "l'objet" livre, même s'ils ont déjà pu profiter du contenu.<sup>9</sup>

Et l'écrivain-internaute plaide ainsi pour la compatibilité et la complémentarité des deux supports:

Le numérique pourrait par exemple être une solution pour des auteurs dont les livres papiers ne se sont pas bien vendus et qui souhaitent publier une suite à leur histoire. Comme le numérique coûte moins cher en terme de production, ce serait là une bonne alternative. De même, pourquoi le format numérique ne serait-il pas l'introduction d'un plus long roman en version papier à venir? Et vice versa, pourquoi le roman papier ne renverrait pas vers une version alternative de l'histoire ou vers des bonus en version numérique? Le numérique est un outil fantastique qui offre des possibilités multiples, il faut en profiter.

D'aucuns, encouragés par cette réhabilitation du lecteur-auteur-collaborateur, n'hésitent pas à anticiper en 1998 sur un rôle encore imprévisible de ce dernier dans le fonctionnement narratif du texte. En effet, "l'apparition de nouveaux supports d'écriture, liés aux développements de l'informatique et d'Internet" (Rabaté 1998: 122) favorisent une co-élaboration du texte et induit une logique interactive entre les instances



productrice et lectrice. Et les nouveaux supports de l'interactivité, tels que l'hypertexte ne menacent pas la rencontre symbolique entre l'écriture et la lecture, mais remanie plutôt sa configuration. Comme le rappelle Dominique Rabaté: "l'essence de la littérature est précisément (...) d'agencer des mises en forme pour dire ce qui resterait indicible ou muet", tandis que la lecture "réarrange toujours le sens inépuisable du texte " et par la même occasion " réorganise sans cesse le rôle du lecteur" (*idem*: 97).

En outre, certains textes narratifs contemporains en français ont explicitement incorporé des marqueurs numériques dans le contenu ou support diégétique, voire dans les éléments péritextuels. Par exemple dans *Féerie Générale* d'Emmanuelle Pireyre (2012), on a affaire à un collage discursif, décalquage du registre de documents divers. La narratrice convoque plusieurs registres discursifs et graphiques contemporains: alternances graphiques opérées par le changement de police et de taille des caractères, l'italique, ou le calibri pour la transcription de séances de forum en ligne. En somme, un univers marqué par l'écriture informatique, par les logiciels d'écriture se voit ainsi littéralement et graphiquement transcrit dans l'espace physique du roman. De son côté, l'écriture romanesque de l'écrivain québécois contemporain François Blas se signale par ce que la critique a souvent qualifié de "post-littérature" à partir de l'écriture de faits insignifiants et banals dont l'auteur fait du "littéraire". Ce faisant, nous sommes proches des dynamiques d'atelier d'écriture, mais aussi de la littérature brève, notamment la *tweeterature*. Un de ses romans les plus emblématique a pour titre *Documents 1* (2013), une allusion directe à l'indéfinition, voire insignifiance du fichier où est enregistrée la version définitive du roman, lui-même expressément insignifiant.

Et puis, il y a l'approche critique et "scientifique" en littérature, celle qui fait parler d'elle aujourd'hui de par les applications et supports numériques qu'elle peut impliquer et auxquels elle recourt; ce qui nous ramène plus ouvertement aux questions soulevées au début de notre propos, et que nous aimerions placer dans un premier temps dans la perspective d'Yves Citton qui, dans *L'Avenir des Humanités* (2010) ne se réfère jamais directement à la numérisation, mais plutôt à l'importance des Humanités en ce qu'elles concourent à la réflexion et à l'interprétation comme conditions *sine qua non* d'un rééquilibrage des discours et des savoirs dans la société démocratique (*idem*: 23):

Qu'elles étudient la littérature, la philosophie, l'anthropologie, l'histoire des institutions politiques ou des sensibilités esthétiques, les disciplines relevant des Humanités ont en commun de nous conduire à réfléchir de façon explicite et critique sur la multiplicité d'activités interprétatives qui informent et dynamisent tous nos faits et gestes – activités qui, ce faisant, définissent nos cultures. (*ibidem*)

Plus spécifiquement, dans le domaine de la critique littéraire, Citton dégage, à côté d'un discours d'adhésion associé à la connaissance, un autre, axé sur l'interprétation et qui inspire plutôt la suspicion (*idem*: 35). D'où son refus d'une conception strictement "scientifique" des études littéraires (*idem*: 65, 95), souvent jalouses des méthodes des sciences dures et enclines à l'imposture; celle-là même que la satire et le fameux coup médiatique et académique d'Alan Sokal et Jean Bricmont (1997) avaient mis en lumière et tourné en ridicule.

Aussi, et au contraire, Citton souligne-t-il la démarche irremplaçable – subjective, certes (2010: 39) – du critique littéraire dans le travail de l'interprétation en général puisqu'elle permet de "*rendre significatifs* des éléments d'information disparates, auxquels tout le monde avait accès depuis longtemps" (*idem*: 37-38). Ce faisant, Citton rapproche notre travail de la "croyance" et de l'"intuition" (*idem*: 66-67), et lui associe ce qui lui a terriblement manqué dans l'Université ces temps-ci: "le temps suspendu de la réflexion" (*idem*: 77), voire "l'inaction" (*idem*: 80) que les logiques dominantes insistent à confondre avec l'inutilité.

Si Citton ne fait pas directement allusion à l'emprise numérique sur les humanités, il n'en pointe pas moins le rôle éthique et politique dans un monde hyper-médiatisé:

S'il est un avenir à espérer pour les humanités qui peuplent notre planète de plus en plus communicante, il se définit sans doute par notre capacité (proprement humaine) à mobiliser le 'jeu', l'indétermination, l'écart, la marge de manœuvre qui nous permettent de *faire dévier* le cours attendu de la circulation des informations et des biens marchands, nécessaire à l'accomplissement de nos fonctions communes. (*idem*: 134)

Sans vraiment le dire, les considérations d'Yves Citton appellent du pied un humanisme numérique, tout aussi important en conséquences que celui qui vit

l'apparition de l'imprimerie, et que Milad Doueïhi systématisera en tant qu'“effort pour penser la transformation culturelle du calcul et de l'informatique en général” (2013: 7).

Pour lui,

L'humanisme numérique est en quelque sorte l'expression de cette condition de l'individu occidental devant une science devenue une industrie et qui est en train de radicalement transformer les objets, et surtout les objets culturels, selon ses propres critères formalistes et de mesurabilité, et la circulation, le partage des héritages et des valeurs au-delà de tout calcul. L'imaginaire social constitue l'enjeu premier de la culture numérique. (*idem*: 22-23)

Autrement dit: “L'humanisme numérique est ainsi le résultat d'une convergence inédite entre notre héritage culturel complexe et une technique devenue un lieu de sociabilité sans précédent”, donc une culture (*idem*: 33). Et dans cette configuration culturelle, la fiction occupe toute sa place, aussi bien en tant que marqueur discursif que comme produit symbolique (*idem*: 139-150) au mode de lecture et à la portée exponentiellement changeants. Le potentiel des Humanités Numériques s'avère ici aussi infini et engendre des réalités nouvelles.

Dans *Le Temps des Humanités Digitales. La Mutation des sciences humaines et sociales*, Olivier Le Deuff insiste sur ce que les Humanités Numériques créent une nouvelle “communauté” (2014: 13) axée sur des outils qui préfigurent une “littératie” transdisciplinaire, donc qui affecte le fait littéraire dans son ensemble (*idem*: 123-125; Habrand 2009: 3). D'ailleurs, le Manifeste des *Digital Humanities* en appelait “à l'intégration de la culture numérique dans la définition de la culture générale du XXI<sup>e</sup> siècle”.<sup>10</sup> C'est dans cette optique holistique et heuristique, qu'il importe moins de se poser “la question de savoir comment le numérique aide le chercheur à penser, mais bien de savoir comment l'on pense [écrit, lit, interprète] à l'ère du numérique” (*idem*: 167).

## Bibliographie

Barbosa, Pedro (1977), *A Literatura Cibernética 1*, Porto, Árvore.

Bise, Juliette (2015), "Quand l'Écriture d'un Roman Devient une Œuvre Participative", *We Demain*, [https://www.wedemain.fr/Quand-l-ecriture-d-un-roman-devient-une-oeuvre-participative\\_a1301.html](https://www.wedemain.fr/Quand-l-ecriture-d-un-roman-devient-une-oeuvre-participative_a1301.html) (consulté le 21/12/2017).

Blais, François (2013), *Document 1*, Montréal, L'instant même.

Bootz, Philippe (2002), "Alire: Un Questionnement irréductible de la littérature", *D'Humanités*, [http://www.uoc.edu/humfil/articles/fr/bootz0302/bootz0302\\_imp.html](http://www.uoc.edu/humfil/articles/fr/bootz0302/bootz0302_imp.html) (consulté le 21/12/2017).

Bousquet, Elodie (2011), "Roman Numérique: 'Les lecteurs de mon blog ont influencé mon écriture'", *L'Express*, [https://www.lexpress.fr/culture/livre/roman-numerique-les-lecteurs-de-mon-blog-ont-influence-mon-ecriture\\_957899.html](https://www.lexpress.fr/culture/livre/roman-numerique-les-lecteurs-de-mon-blog-ont-influence-mon-ecriture_957899.html) (consulté le 21/12/2017).

Citton, Yves (2010), *L'Avenir des Humanités. Économie de la connaissance ou cultures de l'interprétation?*, Paris, La Découverte.

Debray, Régis (2000), *I.F. Suite et Fin*, Paris, Gallimard.

Donnovan, Hieronymus (2016), *Real TV*, Paris, Storylab.

Doueïhi, Milad (2013), *Qu'est-ce que le Numérique?*, Paris, PUF.

Ferguson, Priscilla Parkhurst (1991), *La France, Nation Littéraire*, Bruxelles, Labor.

Habrand, Tanguy (2009), "L'Édition à l'Heure du Numérique", *Le Carnet et les Instants*, n° 156, 2-11.

Le Deuff, Olivier (dir.) (2014), *Le Temps des Humanités Digitales. La Mutation des sciences humaines et sociales*, Limoges, FYP éditions, coll. "Société de la connaissance".

Lisca, Caterina da (2014), *Ces Eaux que l'on Dit Dormantes. Mythes, personnages féminins et paysages aquatiques dans la littérature francophone décadente et symboliste à l'aide des Humanités numériques*, thèse en vue de l'obtention du titre de docteur présentée à l'Université Pompeu Fabra, Barcelone (inédit).

Oliveira, Arlindo (2017), *Mentes Digitais. A Ciência redefinindo a humanidade*, Lisboa, IST – Instituto Superior Técnico.

Ory, Pascal (1983), *L'Entre-Deux-Mai. Histoire Culturelle de la France. Mai 1968 – Mai 1981*, Paris, Seuil.

Paiva, João (2017), “A Apologia da Ciência e a Inutilidade das Artes e das Humanidades”, *Público*, 01 de junho, 46.

Paige, Nicholas (2017), “Le Numérique à l’Échelle Humaine: Pour une autre histoire du roman”, <https://nasscfl-2017.sciencesconf.org/146907/document> (consulté le 21/12/2017).

Pireyre, Emmanuelle (2012), *Féerie Générale*, Paris, Éditions de l’Olivier.

Queirós, Luís Miguel (2017), “Literatura Electrónica: Do Barroco ao futuro”, *Público*, 21 de julho, 30-31.

Rabaté, Dominique (1998), *Le Roman Français depuis 1900*, Paris, PUF.

Sokal, Alan / Bricmont, Jean (1997), *Impostures Intellectuelles*, Paris, Odile Jacob.

*TheCamp*, <http://thatcamp.org/> (consulté le 21/12/2017).

Vulser, Nicole (2017), “Pourquoi les Français Boudent le Livre, Numérique”, *Le Monde*, [http://www.lemonde.fr/economie/article/2017/05/20/pourquoi-les-francais-boudent-le-livre-numerique\\_5130947\\_3234.html](http://www.lemonde.fr/economie/article/2017/05/20/pourquoi-les-francais-boudent-le-livre-numerique_5130947_3234.html) (consulté le 21/12/2017).

Winnock, Michel (2011), *L'Effet de Génération. Une Brève histoire des intellectuels français*, Vincennes, Éditions Thierry Marchaisse.

**José Domingues de Almeida** est Maître de Conférences à la Faculté des Lettres de l'Université de Porto. Il est docteur en Littérature française et francophone contemporaine (2005) à la suite de la soutenance de sa thèse intitulée: *Auteurs inavoués; Belges inavouables. Fiction, autofiction et fiction de la Belgique dans l'œuvre romanesque de Conrad Detrez, Eugène Savitzkaya et Jean-Claude Pirotte. Une triple mitoyenneté.*

## NOTES

---

<sup>1</sup> Cet article est financé par les fonds FEDER du Programme d'Exploitation des Facteurs de Compétitivité – COMPETE (POCI-01-0145-FEDER-007339) et par les fonds nationaux de la FCT – Fondation pour la science et la technologie, dans le cadre du projet stratégique “ UID/ELT/00500/2013 “.

<sup>2</sup> <https://nasscfl-2017.sciencesconf.org/146907/document> (consulté le 21/12/2017)

<sup>3</sup> *idem*

<sup>4</sup> [http://www.lemonde.fr/economie/article/2017/05/20/pourquoi-les-francais-boudent-le-livre-numerique\\_5130947\\_3234.html](http://www.lemonde.fr/economie/article/2017/05/20/pourquoi-les-francais-boudent-le-livre-numerique_5130947_3234.html) (consulté le 21/12/2017)

<sup>5</sup> [http://www.uoc.edu/humfil/articles/fr/bootz0302/bootz0302\\_imp.html](http://www.uoc.edu/humfil/articles/fr/bootz0302/bootz0302_imp.html) (consulté le 21/12/2017)

<sup>6</sup> [https://www.wedemain.fr/Quand-l-ecriture-d-un-roman-devient-une-oeuvre-participative\\_a1301.html](https://www.wedemain.fr/Quand-l-ecriture-d-un-roman-devient-une-oeuvre-participative_a1301.html) (consulté le 21/12/2017)

<sup>7</sup> [https://www.lexpress.fr/culture/livre/roman-numerique-les-lecteurs-de-mon-blog-ont-influence-mon-ecriture\\_957899.html](https://www.lexpress.fr/culture/livre/roman-numerique-les-lecteurs-de-mon-blog-ont-influence-mon-ecriture_957899.html) (consulté le 21/12/2017)

<sup>8</sup> *idem*

<sup>9</sup> *idem*

<sup>10</sup> <http://thatcamp.org/> (consulté le 21/12/2017)

---

## Du numérique au service des humanités: lire/écrire des multitextes en contexte éducatif

**Sílvia Araújo**

*Universidade do Minho*

*Instituto de Letras e Ciências Humanas*

**Résumé:** Issues de l'essor des nouvelles technologies, les humanités numériques ont stimulé la croissance de la littératie médiatique multimodale, à savoir, la capacité à lire et à créer des multitextes qui combinent efficacement l'écrit, l'image et l'audio sur des supports médiatiques variés. Dans le cadre de cet article, nous proposons une brève réflexion sur le potentiel d'apprentissage que peut apporter l'utilisation des TICE notamment dans le cadre de la mise en œuvre d'une pédagogie par projets qui met en avant l'agir, voire le co-agir des apprenants et qui favorise, de ce fait, les moments de pratique authentique de la langue. Nous montrerons, en particulier, que les outils numériques élargissent les champs d'application du *storytelling* en donnant aux apprenants la possibilité de développer leur compétence à la lecture et l'écriture sous des formes et dans des contextes variés.

**Mots-clés:** TIC, lecture/écriture multimodale, *storytelling*, compétences, pédagogie par projets

**Abstract:** The digital humanities have spurred the growth of multimodal media literacy, namely the ability to read and create multitexts that effectively combine writing, image and audio on various media formats. In this article, we propose a brief reflection on the learning potential of ICT, especially in the context of the implementation of a project-based pedagogy that focuses on the learners' actions and which, therefore, promotes real language practice. In particular, we will attempt to demonstrate that digital tools broaden the scope of storytelling by giving learners the opportunity to develop their reading and writing skills in a variety of forms and contexts.

**Keywords:** ICT, multimodal reading/writing, storytelling, skills, pedagogy project

## 1. Du *storytelling* au *storytelling* numérique

Le *storytelling* est un terme anglo-saxon qui signifie, littéralement, “raconter une histoire”: *story* (histoire) + *telling* (raconter). Le *storytelling* a évidemment toujours occupé une place centrale dans l’existence humaine: les hommes ont toujours essayé de comprendre le monde et de le partager avec des récits. Dans un monde en recherche de sens et d’émotion, cette pratique dont le principe fondamental est immuable et universel trouve un nouvel élan aujourd’hui grâce à la poursuite de l’expansion technologique. À l’évidence, il existe un réel potentiel inexploré à développer en matière de *storytelling* dont les professeurs de langues vivantes pourraient se saisir pour améliorer les compétences linguistiques de leurs élèves.

### 1.1. Comment le numérique transforme le *storytelling*

De la tradition orale à la réalité virtuelle, la notion de *storytelling* s’est largement transformée depuis les dernières décennies. Comment pourrait-on définir le *storytelling* aujourd’hui? Quelles nouvelles formes prend-il? C’est un fait. Le digital génère un retour en force du langage et l’éclosion du *storytelling*. La multiplication du nombre d’écrans (smartphone, tablette, ordinateur, lunettes de réalité augmentée ou de réalité virtuelle, etc.) permet de diffuser une histoire de manière inventive. Ceci par le biais d’un déploiement transmédia du récit, qui prend de multiples formes via les différents canaux utilisés (film, série télé, réseaux sociaux, blog, vidéo en ligne, ...) (McErlean 2018). Chez les jeunes, c’est principalement à travers des activités de loisirs et de communication que se manifeste leur immersion généralisée dans l’univers numérique (Endrizzi 2012). Cette nouvelle génération née avec le numérique a compris que le web se prête parfaitement à la diffusion d’histoires, surtout en format vidéo. La vidéo est un format qui s’est largement démocratisé. Il suffit, en effet, de voir le succès de certaines d’entre elles sur *YouTube* pour se rendre compte de l’ampleur du phénomène. N’oublions pas que derrière chacune de ces vidéos se cache une histoire. La popularité des plus grands créateurs de contenus publiés sur *YouTube* dépasse d’ailleurs celle des célébrités classiques auprès des adolescents. Depuis quelques années, nous assistons, par ailleurs, à l’émergence de nouvelles formes de narration, notamment dans le



domaine du jeu vidéo. Le jeu vidéo est devenu un loisir à part entière et son succès rivalise maintenant avec celui de la télévision et l'industrie du film (Khine 2011). Ces jeux explosent complètement les limites traditionnelles de la narration en essayant de rendre celle-ci de plus en plus immersive. Ces nouvelles formes de narration, telles que l'interactivité, la tridimensionnalité et l'immersivité, par exemple, modifient entièrement le rapport du public avec les histoires racontées puisqu'elles permettent de créer des expériences non-linéaires, en continue évolution dans lesquelles les consommateurs deviennent acteurs. Il ne s'agit donc plus de raconter une histoire de la même manière qu'un film. Plutôt que de figer une histoire ou une expérience dans son écriture, ces récits numériques immersifs<sup>1</sup> poussent à son plus haut degré la participation du joueur à l'élaboration de l'histoire: ce dernier en devient le personnage principal puisqu'il y amène à explorer, à sa façon, à son rythme, dans l'ordre qu'il le souhaite, des mondes interactifs plus vivants et plus ouverts. Si les jeunes internautes apprécient autant ces expériences vidéoludiques dont le schéma narratif est co-créé et recréé par les joueurs eux-mêmes, c'est qu'ils cherchent plus d'interactions, plus d'exploration et de découverte. C'est dans l'interactivité que réside évidemment la caractéristique la plus impactante du digital sur le *storytelling*.

## 1.2. Outils au service du *storytelling* digital

Comme le rappelle Guichon (2012: 1) les outils technologiques, si familiers qu'ils soient pour les jeunes, ne créent pas spontanément des usages experts: les usages informels ne sont pas ceux de la sphère scolaire et la pratique de l'écriture numérique nécessite des métas-compétences de plus en plus complexes. On peut en dire de même pour la lecture (Bélisle 2011). Il nous semble donc important de trouver des modalités pédagogiques innovantes pour réguler les pratiques de lecture/écriture des jeunes et les amener ainsi à avoir une meilleure utilisation des outils et ressources disponibles en ligne. Le *storytelling* digital fait appel à toutes les ressources du web: photos, images, vidéo, audio, techniques d'écriture propres au web, infographies, etc. Il est donc naturel de penser que le numérique recèle un potentiel attractif très fort qui pourrait être mis à profit dans le milieu scolaire afin d'augmenter la motivation des élèves (Gerbault 2012). Évidemment, les enseignants se trouvent rapidement confrontés à un choix difficile

parmi la variété des outils et des supports numériques à disposition. Nous proposons ci-dessous une liste d'outils qui permet de déployer toute la richesse du *storytelling*:

- outils de création de bandes dessinées (*Pixton, Toondoo, Cartoon Story Maker, ...*)
- outils de création de cartes géolocalisées (*Heganoo, Story Map JS, Tour Builder, etc.*)
- outils de création de frises chronologiques (*Line.do, MyHistro, TimeMapper, Timetoast, Timeglider, Timeline JS, etc.*)
- outils de création de vidéos interactives (*Powtoon, Moovly, Explee, Tellagami, ...*)
- livres numériques (*Storybird, Calaméo, Madmagz, ...*)
- outils d'écriture collaborative (*Framapad, TitanPad, Google Docs, Inklewriter, ...*)
- outils d'enregistrement et diffusion de podcasts (*Soundcloud, Audioboo, ...*)
- outils d'édition et partage de vidéos (*Youtube, Vimeo, Dailymotion*)

L'écriture sur papier cède donc place à une pluralité de supports (liseuses, tablettes, écran d'ordinateur, Smartphones) et sa mise en page à une pluralité de formats (cartes mentales, infographies, etc.). Ce passage d'un support statique comme le papier au support dynamique du numérique fait ressurgir la dimension gestuelle de l'écriture numérique dans la mesure où celle-ci se met en mouvement et devient manipulable notamment avec les supports tactiles. Le numérique fait également ressurgir la dimension visuelle, voire plastique, de l'écriture, étant donné que l'on assiste à une nouvelle matérialité du texte à l'écran: ce dernier n'est pas seulement donné à lire, il se donne à voir et à entendre. L'écriture numérique est multimodale: s'y combinent non seulement du texte mais aussi des images, des sons et des vidéos pour produire une écriture hybride, susceptible de s'adresser à tous les sens. Il y a donc multimodalité lorsque sont mobilisés en synergie plusieurs canaux perceptifs pour convoier la totalité d'un message. Pour Lebrun & Lacelle (2012, 2014), la compétence multimodale générale doit impliquer la lecture d'au moins deux modes combinés (ex: image + texte). Grâce à ces outils dont les potentialités restent encore sous-exploitées, nos apprenants de français ou ceux d'une toute autre langue maternelle ou étrangère peuvent très facilement devenir plus créatifs en participant, comme nous le verrons, à la co-création de récits numériques qui consistent une manière innovante et créative de communiquer un point de vue sensible sur le monde.

## 2. Le projet Story@: vers une écriture numérique multimodale

Dans la mesure où l'instrumentation de l'écriture par les technologies numériques transforme les pratiques d'écriture, il convient de s'interroger sur la nature des compétences (méta-)scripturales rendues nécessaires par ce passage aux médias numériques (Cailleau *et al.* 2010; Paveau 2017). En effet, comme le remarque à juste titre Barré-de Miniac (2003: 110), "loin de détrôner l'écrit (...), les nouvelles technologies en rendent l'usage encore plus nécessaire, en multiplient et en complexifient les usages". Dans les pages qui suivent, nous tenons à montrer qu'il est possible d'associer au *storytelling* différentes activités intéressantes et motivantes pour les étudiants. Certaines d'entre elles ont fait l'objet d'une expérimentation menée dans le cadre du projet *story@* piloté par l'Université du Minho, au Portugal (Silva / Araújo, 2016). Ce projet vise la (co-)construction d'une narration à partir d'un canevas en trois étapes:

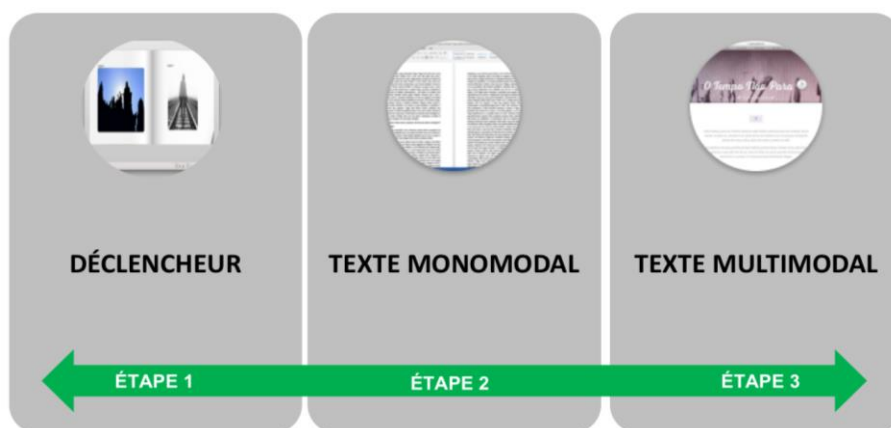


Fig. 1. Projet story@: canevas flexible en trois étapes

- (i) la première étape consiste en la préparation à l'écriture d'un texte à partir d'un déclencheur (une image, un son, une citation ou autres)
- (ii) la seconde à l'écriture du texte proprement dit
- (iii) quant à la dernière étape, elle prévoit la mise en forme multimodale du texte produit.

Cette progression exige donc un travail en autonomie guidée et une véritable pratique de la langue (écrite et orale) par le biais de micro-tâches qui permettent d'aborder notamment les genres textuels (descriptif, explicatif, narratif, etc.). Il nous a

semblé pertinent de nous adosser à la littérature classique (étape 2) avant de progresser vers la multimodalité (étape 3). Pour passer de l'étape 2 (monomodale) à l'étape 3 (multimodale), il faut bien évidemment prévoir une formation des apprenants en matière d'utilisation pédagogique des TICE. En effet, les natifs du numérique sont pour la plupart de purs consommateurs passifs. Il est donc important de les amener à explorer toutes sortes d'outils numériques<sup>2</sup> afin de les encourager à produire des contenus interactifs (plus ou moins complexes).

### **3. Expérience d'écriture (mono/multimodale) en contexte universitaire**

C'est donc dans le contexte particulier d'un environnement d'apprentissage numérique destiné à la didactique de l'écriture mono/multimodale en milieu universitaire que nous nous plaçons ici pour montrer qu'il est possible de mettre sur pied une pédagogie active où la littérature traditionnelle côtoie la littérature numérique pour une meilleure convergence des pratiques de lecture et d'écriture adaptées à l'ère numérique. Dans les lignes qui suivent, nous tâchons de rendre compte d'expérimentations menées dans le cadre du portugais langue maternelle, qui consiste, comme on vient d'en rendre compte, à choisir un type de déclencheur (étape 1), le tout se concluant, tout d'abord, par une activité d'expression écrite (étape 2), puis par une transposition multimodale des textes obtenus à l'étape précédente (étape 3). En présentant ci-dessous deux des projets d'écriture multimodale réalisés par les étudiants universitaires de première année du Coursus d'Études Culturelles de l'Université du Minho, nous tenons à montrer qu'il est possible de créer des contenus numériques, en recourant, de manière créative, à des outils numériques disponibles sur Internet. À travers ce type de projets, il s'agit non seulement de créer en classe un portail en ligne<sup>3</sup> qui cherche à promouvoir la langue et la culture portugaises, mais aussi de partager une expérience de lecture et d'écriture numérique.

#### **3.1. Brève contextualisation et objectifs pédagogiques**

Avec l'utilisation de plus en plus fréquente d'outils numériques, les littératies du numérique connaissent un intérêt croissant, mais augmentent également les doutes quant aux compétences et savoirs qu'il s'agit de transmettre. Pour initier les étudiants

aux compétences du XXI<sup>e</sup> siècle, il est important de mettre en oeuvre une pédagogie active qui stimule la Créativité et la pensée Critique ainsi que la Collaboration et la Communication, à savoir les 4C recommandés dans la majorité des référentiels des organismes internationaux (l'UNESCO, l'OCDE et l'Union Européenne). Il s'agit donc de placer l'étudiant en position d'artisan de son apprentissage par le biais d'un dispositif didactique qui favorise une implication authentique et qui facilite l'acquisition de savoirs culturels, en aidant notamment à l'émergence d'un sujet lecteur/scripteur (Ouellet 2016). Il s'agit, par conséquent, d'interroger les diverses formes d'interactions entre la lecture et l'écriture dans le cadre des pratiques scolaires pour mieux comprendre comment ces deux activités peuvent participer de façon complémentaire au développement des habiletés langagières. Dès lors, les étudiants doivent être capables de s'approprier un environnement numérique afin d'aboutir à un produit fini, original, publié en ligne, qui élargit le champ de la littérature traditionnelle à la littérature multimodale. À l'école, la production traditionnelle d'un texte existe toujours, mais avec le développement des outils multimédias, de nombreux types de textes ont fait leur apparition. Par exemple, des applications en ligne se révèlent passionnantes pour mettre en récit une histoire qui se déroule dans le temps et dans l'espace. Afin d'en illustrer le potentiel pédagogique, nous présentons ci-dessous deux projets de lecture/écriture multimodales qui ont été menés dans le cadre des cours de Technologie de la Communication en Humanités. Il s'agit essentiellement de montrer les potentialités des environnements numériques et l'intérêt qu'il y a à former les nouvelles générations pour les amener à davantage y prendre part. La diversité des outils qui peuvent être mobilisés au sein de ces espaces numériques de travail constitue sans aucun doute une opportunité de rendre l'apprentissage des langues (maternelle ou étrangère) et celui de la culture plus ludique et visuel.

► Le premier projet consiste à créer une ligne du temps interactive enrichie de textes et de ressources multimédias (images, vidéos, pages wikipédia...) qui cherche à rendre compte de quelques-uns des grands personnages du monde lusophone:



Fig. 2a. Mode d'affichage de la ligne du temps en 2D  
[goo.gl/szAxhR]

Cette frise chronologique peut également être affichée en 3D; plusieurs paramètres sont modifiables (niveau de zoom, inclinaison de la piste, etc.):

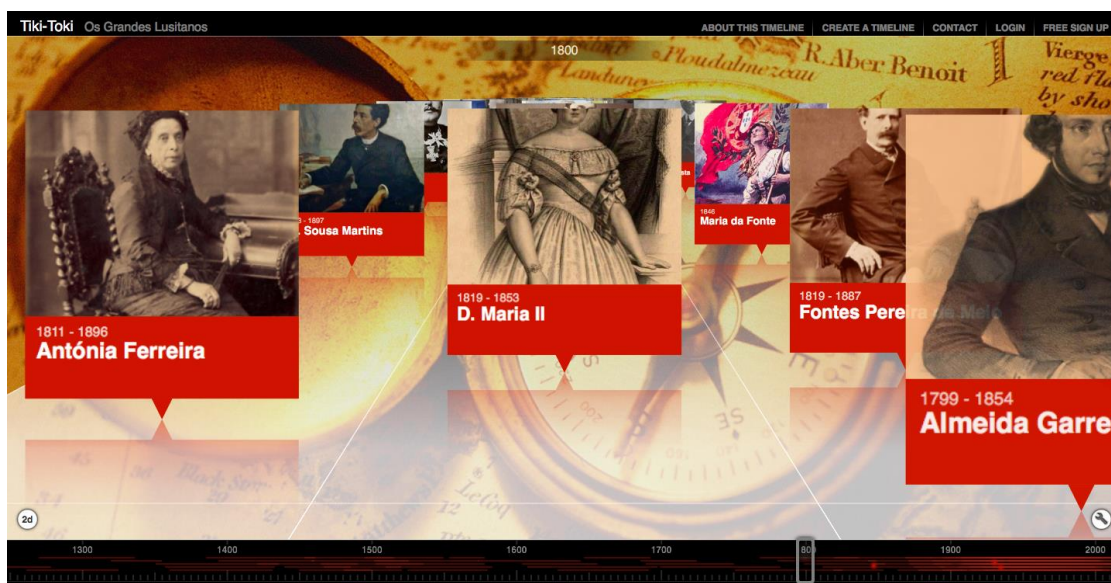


Fig. 2b. Mode d'affichage en 3D  
[goo.gl/szAxhR]

Comme nous le verrons ci-dessous, tous les éléments qui se retrouvent sur cette ligne du temps sont le résultat d'un choix fait par les étudiants.

► Le deuxième projet prend la forme d'une carte interactive qui géolocalise sur une carte *Google Map* quelques-unes des légendes de la région Minho:

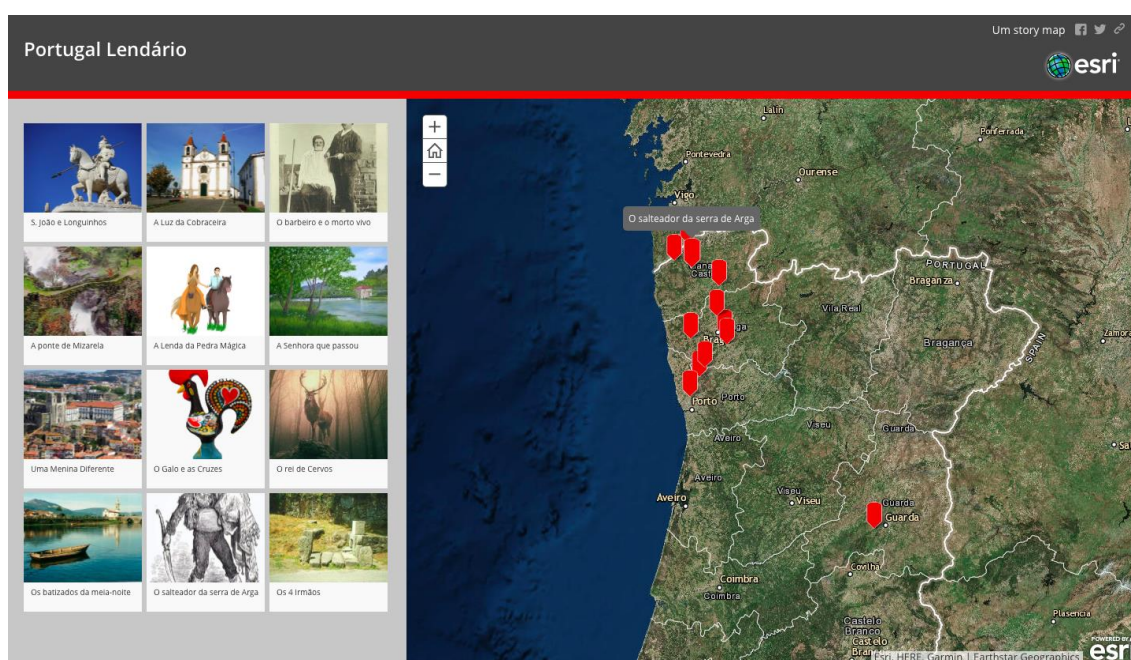


Fig. 3. Carte géocalisée\_légendes de la région Minho

La relation entre légendes et carte (géographique) s'élabore bien évidemment par le lieu. La carte peut dès lors s'envisager comme une interface qui nous fait voyager entre lieux et univers féérique et mystérieux des légendes traditionnelles. Le résultat final valorise chacune des légendes sous la forme d'une sorte de diaporama dans lequel le lecteur passe d'une diapositive à l'autre d'un clic, ce qui génère un mouvement et un effet de zoom sur la carte.

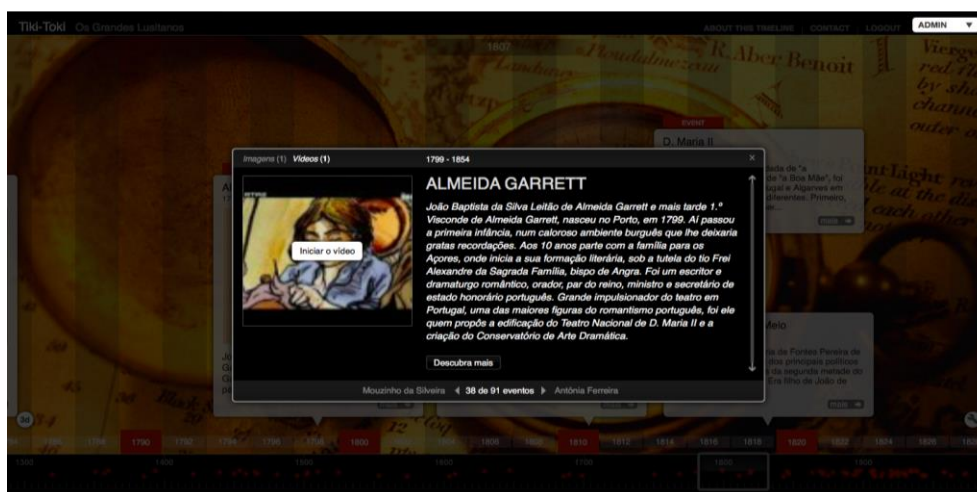
### 3.2. Étapes clés de chacun des projets

Pour aboutir à ces réalisations finales, différentes activités de classe se succèdent dans un ordre qui reprend le canevas en trois étapes présentées ci-dessus.

#### ► **Projet 1: construction d'une ligne du temps interactive**

Dans le cadre du premier projet, les étudiants commencent par effectuer une recherche en ligne pour les cinq personnages préalablement choisis par chacun d'eux

(étape 1) et tâchent de faire preuve d'esprit critique face à l'information recueillie et à son traitement. Avec les éléments les plus saillants du récit de vie de chacun des personnages, chaque étudiant tâche de rédiger un texte court mais suffisamment représentatif (étape 2). Afin de donner un destinataire réel à toutes ces productions écrites, la classe crée, à l'aide de l'outil *tiki-toki*,<sup>4</sup> une ligne du temps dynamique qui s'alimente de "storie", c'est-à-dire d'événements qui se placent par date (étape 3). Il suffit donc de cliquer sur chaque repère (temporel) pour avoir accès à la description de chaque personnage (cf. *supra*, fig. 2a/b); chacun de ces repères peut contenir, au-delà du texte rédigé à l'étape précédente, une image ou une vidéo (puisée sur *Youtube*) ainsi que des hyperliens vers d'autres documents médiatiques<sup>5</sup> (cf. *infra*, fig. 4). Comme on le voit, la définition même du document à produire oriente les étudiants vers la multimodalité. On a donc tous les ingrédients pour transformer cette frise chronologique en un véritable outil de narration multimédia:





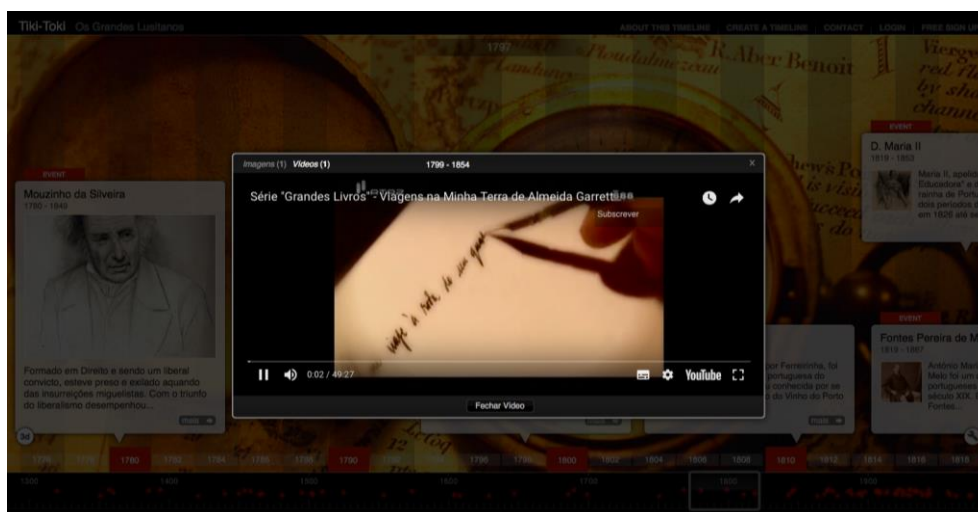


Fig. 4. Ressources audiovisuelles complémentaires

Autre aspect intéressant du point de vue pédagogique: cet outil numérique permet l'édition d'une frise chronologique en mode collaboratif: dès lors, il est possible de faire travailler tous les étudiants de la classe sur une même frise chronologique. Les étudiants construisent chacun de leurs repères temporels et apportent leur contribution aux repères des autres collègues, ce qui ouvre ainsi la possibilité d'un enrichissement fécond par l'exercice d'une intelligence collective. Cette approche a l'avantage de mettre en avant non pas uniquement le produit fini, mais bel et bien les mécanismes de réécriture, les améliorations, les interactions, à savoir toutes les étapes intermédiaires qui permettent d'aboutir au (multi)texte finalisé. Cette approche mise donc sur le suivi des apprenants, sur la création d'espaces de mutualisation et d'interaction entre apprenants (Topping *et al.* 2017).

### ► **Projet 2: construction de récits carto-interactifs**

Dans le cadre du deuxième projet, les étudiants s'initient à la réalisation de récits carto-interactifs, en recourant à l'outil *ESRI story maps*.<sup>6</sup> Il s'agit d'un outil de narration en ligne qui met à disposition une carte du monde, où il est possible d'insérer du contenu enrichi (texte, image et liens hypertexte) (Caquard / Joliveau 2016; Caquard / Dimitrovas 2017). Chacun(e) des étudiant(e)s commence par transcrire (avec quelques adaptations) la légende de la région Minho qu'il/elle a puisée dans des livres<sup>7</sup> et sur Internet, puis il/elle la publie sur *calaméo*<sup>8</sup> (cf., *infra*, fig. 5), un service en ligne qui

permet la conversion gratuite de documents en publications numériques; finalement, il/elle procède à une mise en voix de sa légende en recourant à la plateforme *soundcloud*<sup>9</sup> qui permet d'enregistrer facilement n'importe quel contenu audio (cf., *infra*, fig. 6):

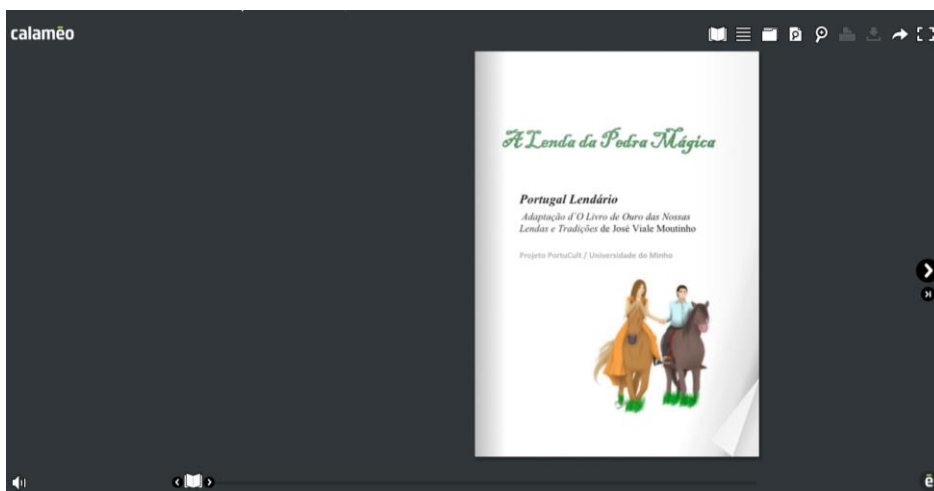
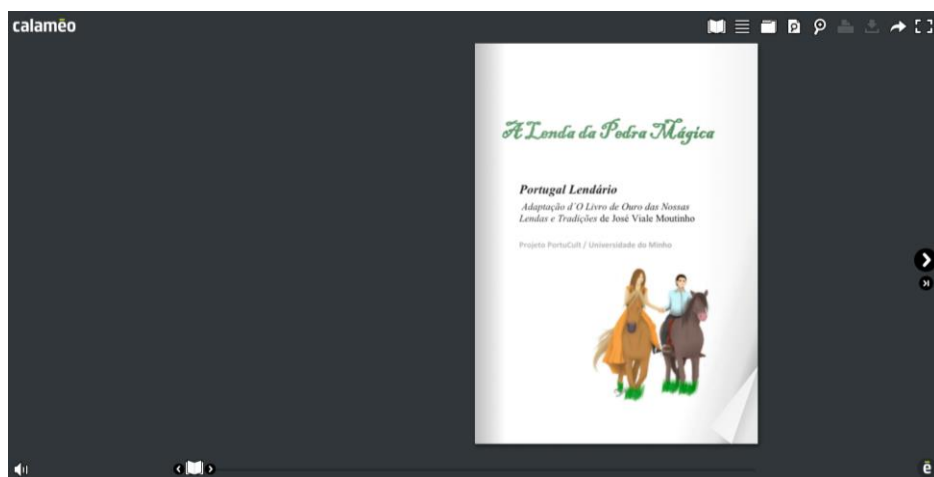


Fig. 5. Transcription et mise en ligne de la légende sur *calaméo*  
[[goo.gl/Mm5PhZ](https://goo.gl/Mm5PhZ)]

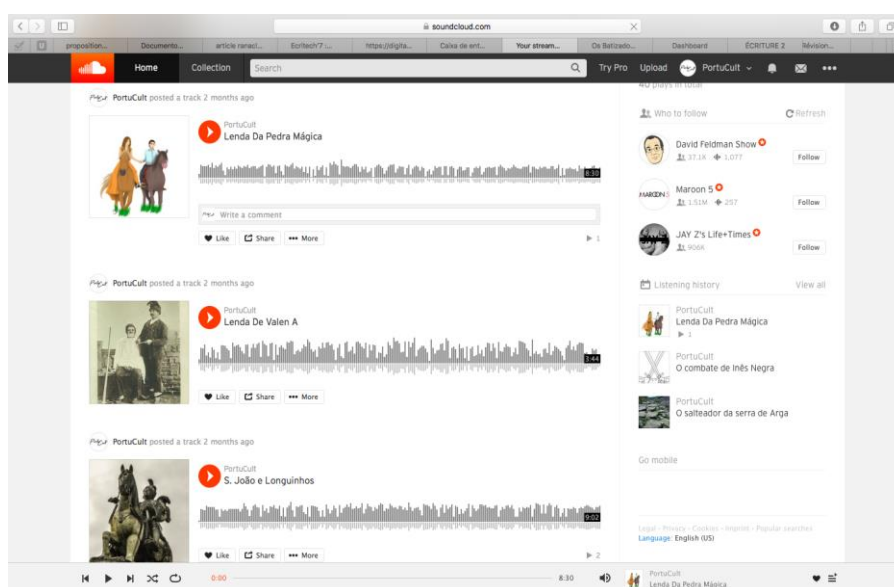


Fig. 6. Création de podcasts sur *soundcloud*  
 [goo.gl/zTrXQa] / [goo.gl/6b2f3X]

Grâce à ces outils de création de podcasts en ligne, une vraie pédagogie de l'oral peut être mise en place en classe. L'oral peut véritablement être travaillé, amélioré, rectifié en ce sens où l'étudiant peut porter lui-même un regard critique sur sa propre production (Dumesnil 2006). Dès lors, il devient plus attentif non seulement à ce qui est dit mais à la façon dont cela est dit; c'est pourquoi, il est si important de profiter de ces projets axés sur la littératie médiatique pour travailler sur les différentes dimensions multimodales de l'oral (intonation, débit, rythme, rapport avec le corps, postures, etc.).<sup>10</sup>

Dans le cadre de ce projet, l'apport du numérique est tout aussi stratégique, avec le renforcement de la dimension sociale de l'écriture: écrire en ligne, c'est s'offrir au partage, à la collaboration, à l'interaction. Pour mener à bien ce deuxième projet, les étudiants travaillent, à nouveau, à plusieurs sur la même carte géographique. Après avoir publié leurs contenus sur les plateformes *calaméo* et *souncloud*, ils tâchent d'associer leur livre numérique et leur fichier audio à chacune des légendes publiées sur *story maps*:

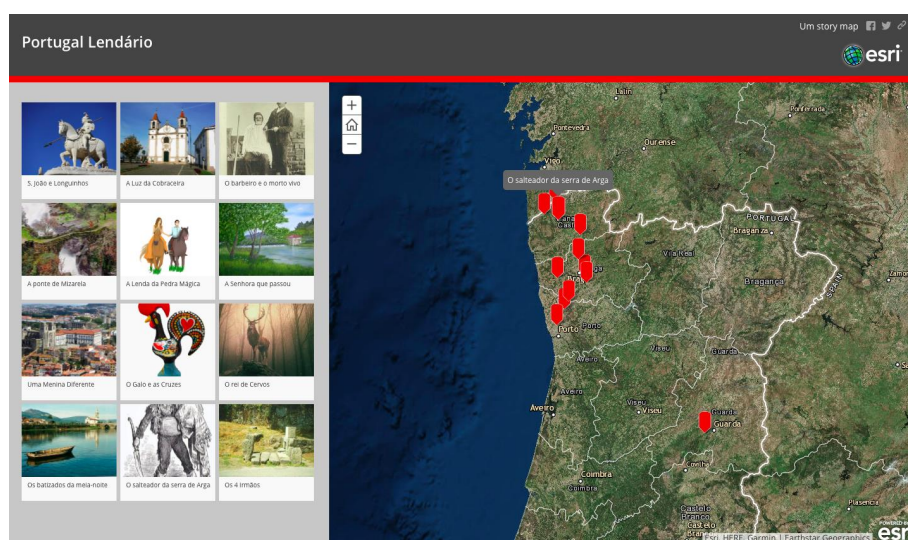


Fig. 7. Podcast et transcription de la légende

En faisant appel à la cartographie en ligne qui permet à ces légendes d'être lues ou entendues, ce projet se veut accessible au plus grand nombre de personnes, quelle que soit leur situation physique ou cognitive. En promouvant cette interaction texte/image/son qui ouvre la porte de la classe sur l'extérieur, cette pédagogie par projets s'engage bel et bien à construire une société inclusive. C'est précisément à l'intérieur de cet environnement numérique composé de différents codes, linguistique et visuel, et de différents canaux, acoustique et visuel que surgit, sur Internet, une vaste panoplie d'outils permettant de créer, de manière créative, des contenus multimédias, notamment des audioguides géolocalisés utilisables sur smartphone et tablette. À titre d'illustration, voici le résultat auquel sont arrivés nos étudiants universitaires d'Études Culturelles pour présenter les principales attractions touristiques du Portugal:

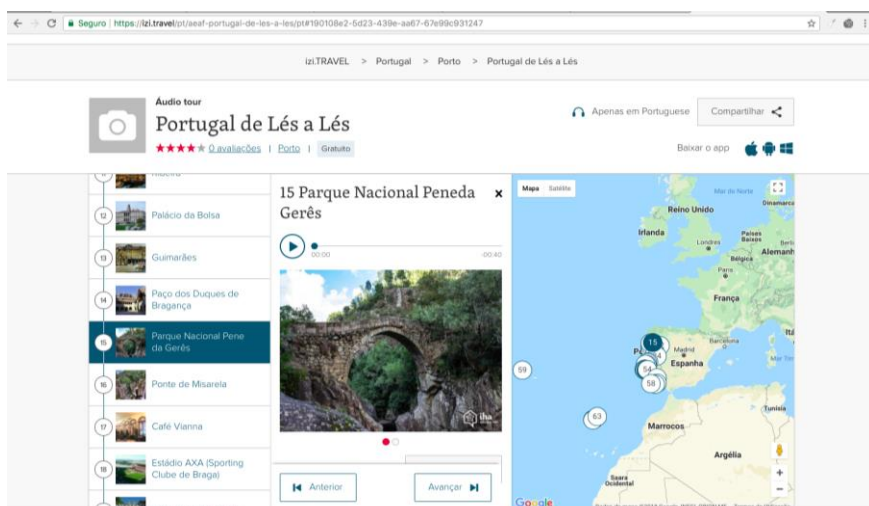


Fig. 8. Guide touristique interactif du Portugal

[[goo.gl/xvkBeS](https://goo.gl/xvkBeS)]

En faisant appel à l'application gratuite *izi.travel*,<sup>11</sup> les étudiants construisent une visite guidée du Portugal enrichie de contenus multimédias (image et audio) qui transforme notre smartphone en guide de voyage interactif. Ce guide est téléchargeable à partir des boutiques *Apple Store* (appareils *iPhone* ou *iPad*) et *Google Play Store* (pour Android). Comme on peut le voir, les champs d'application de la cartographie sont nombreux et variés. La mise en carte des récits peut s'ancrer dans le réel ou mobiliser des éléments fictifs. La production multimodale qui suit retrace le récit de voyage d'un personnage imaginaire qui se déroule à plusieurs endroits de la planète:



Fig. 9. Récit carto-interactif<sup>12</sup> construit avec l'outil *StoryMap JS*<sup>13</sup>

[[goo.gl/AGVDBP](https://goo.gl/AGVDBP)]

En proposant, tout au long de cet article, ces quelques exemples de productions multimodales, nous avons tenu à montrer que celles-ci mettent en jeu divers modes sémiotiques (textuels, iconiques, auditifs) dont les rapports prennent diverses formes (Lebrun / Lacelle 2012). Elles diffèrent des productions monomodales – soit celles qui sont constituées uniquement de l’écrit ou de l’image ou du son – par le fait qu’elles prennent, en général, une forme non linéaire (notamment grâce à l’insertion de liens hypertextes qui renvoient facilement vers des liens externes).

#### 4. Considérations finales

Le numérique a, sans aucun doute, modifié les modes d’accès au savoir, de production et de diffusion du savoir. Pour les apprenants, les perspectives de publication en ligne de leurs contenus stimulent considérablement leur motivation. Cette publication numérique permet de travailler en même temps l’éducation aux médias (notamment la formation à la recherche documentaire; les mentions légales des sources, le droit de l’image, etc). En général, l’adhésion des étudiants à cet affichage sur la Toile est forte car en cohérence avec leur culture numérique: ils écrivent pour donner à lire aux autres, ils se donnent à voir, leur créativité peut s’exprimer. Comme nous avons essayé d’en rendre compte, le web ouvre des modalités nouvelles d’écriture et de lecture, en proposant une multitude d’outils multi-supports basés sur la collaboration et le partage des tâches en vue de l’organisation et la planification de projets innovants impliquant l’usage du numérique. Quel que soit le contexte (*timelines*/cartes et récits de tous types —individuels, collectifs, fictionnels, mythiques—, entre autres) ou l’outil utilisé (*tiki-toki*, *story maps*, par exemple), la scénarisation d’un message nécessite obligatoirement un engagement de la part des étudiants puisque ces derniers sont amenés à faire des choix tout au long du processus de création en sélectionnant, en organisant ou en mettant en valeur un élément (textuel, iconique ou auditif) plutôt qu’un autre. Les jeunes baignent quotidiennement dans un univers de textes multimodaux, mais il leur faut apprendre à analyser de manière critique ce qu’ils lisent ou produisent avec des outils numériques. Ces outils peuvent être, comme on l’a vu, un levier de rénovation pédagogique active, créative et collaborative si l’enseignant parvient à les mettre efficacement à profit dans l’élaboration de scénarios pédagogiques

capables de soutenir les étudiants dans l'apprentissage de la lecture et de l'écriture mono/multimodale. En favorisant un apprentissage actif par une progression d'activités interactives, ces dispositifs d'enseignement et d'apprentissage de la lecture/écriture numériques assurent le développement de compétences linguistiques (communiquer efficacement à l'oral et l'écrit) et de compétences transversales – technologiques, cognitives (résoudre les problèmes, prendre des initiatives et des décisions, apprendre de façon autonome), sociales (coopérer avec autrui) et interculturelles –, qui sont nécessaires à l'épanouissement personnel, à la citoyenneté active, à l'intégration sociale et professionnelle.

### **Bibliographie:**

Alvarez, Julian (2007), *Du Jeu Vidéo au Serious Game: Approches culturelle, pragmatique et formelle*, Thèse de Doctorat, Université Toulouse.

Barré-de Miniac, Christine (2003), "Savoir Lire et Écrire dans une Société Donnée", *Revue française de linguistique appliquée*, 107–120.

Bélisle, Claire (dir.), (2011), *Lire dans un Monde Numérique*, Lyon, ENSSIB.

Caquard, Sébastien / Stefanie Dimitrovas (2017), "StoryMaps & Co. The state of the art of online narrative cartography", *M@ppemonde*, n° 121, 1-31.

Caquard, Sébastien / Thierry Joliveau (2016), "Penser et activer les relations entre cartes et récits", *M@ppemonde*, n° 118, 1-7.

Cailleau, Isabelle / Serge Bouchardon / Stéphane Crozat / H el ene Bourdeloie (2010), "Comp etences et  critures Num eriques Ordinaires", *Recherches en communication*, n o 34, 33-50.

Dumesnil, Franck (2006), *Les Podcasts  couter, s'Abonner, Cr eer*, s.l, Groupe Eyrolles.

Endrizzi, Laure (2012), "Jeunesses 2.0: Les pratiques relationnelles au c oeur des m edias sociaux", *Dossier d'actualit e Veille & Analyses IF E*, n o 71, Lyon, ENS de Lyon, 1-24.

Gerbault, Jeannine, (2012), "Litt eratie Num erique: Les Nouvelles dimensions de l' crit au 21e si ecle", *Les Cahiers de l'Acedle*, vol. 9, n o 2, 109-128.

Guichon, Nicolas (2012), "Les Usages des TIC par les Lyc eens – D econnexion entre usages personnels et usages scolaires", *Sciences et technologies de l'information et de la Communication pour l' ducation et la Formation*, vol. 19, 1-18.

Khine, Myint Swe (ed.) (2011), *Learning to Play: Exploring the Future of Education with Video Games*, New York, Peter Lang.

Lebrun, Monique / Nathalie Lacelle (2014), "L' ere Num erique: Un D efi pour la didactique du FLE", *Synergies Portugal*, n o 2, 107-117.

Lebrun, Monique / Nathalie Lacelle (2012), "Le Document Multimodal: Le Comprendre et le produire en classe de fran ais", *Rep eres*, n o 45, 81-95.

McErlean, Kelly (2018), *Interactive Narratives and Transmedia Storytelling: Creating immersive stories across new media platforms*, New York, Taylor & Francis Ltd.

Ouellet, Sebastien (2016), "Du Sujet Lecteur-Scripteur au Sujet Multimodal ou la Lecture Litt eraire 2.0?", *Myriades*, 43-57.

Paveau, Marie-Anne (2017), *L'Analyse du Discours Num erique. Dictionnaire des formes et des pratiques*, Paris, Editions Hermann, coll. «Cultures num eriques».

Silva, Marie Manuelle da / S ilvia Ara ujo (2016), "La Subjectivit e du Lecteur-Scripteur et l' criture Collaborative Multimodale avec la Plateforme story@: Une  tude de cas", *Myriades*, 58-72.

Topping, Keith / C eline Buchs / David Duran / Hilde van Keer (2017), *Effective Peer Learning: From Principles to practical implementation*, New York, Routledge.



**Sílvia Araújo** est maître de conférences en sciences du Langage à l'Université du Minho où elle intervient dans le cadre de la linguistique (de corpus) appliquée à la traduction et celui des technologies appliquées à l'enseignement des langues. Elle s'intéresse, en particulier, aux environnements d'apprentissage numériques multimodaux et aux pratiques pédagogiques qui en découlent. Elle co-dirige le Master em Traduction et Communication Multilingue et coordonne le Groupe de Recherche en Humanités Numériques du Centre d'Études Humaines (CEHUM). URL de la page personnelle: [http://ceh.ilch.uminho.pt/pagina\\_investigador.php?inv=silvia\\_lima\\_goncalves\\_araujo\\_ling.php](http://ceh.ilch.uminho.pt/pagina_investigador.php?inv=silvia_lima_goncalves_araujo_ling.php).

## NOTES

---

<sup>1</sup> Portée par la vague des jeux sérieux, on assiste, à l'heure actuelle, à la relation entre jeu vidéo et éducation. Les enseignants ont maintenant à leur disposition ce que l'on appelle les jeux sérieux (serious game, mais aussi learning game) (Alvarez 2007). Il existe, par exemple, pour le français langue étrangère, le jeu de rôle en ligne massivement multijoueurs *Thélème* (<http://jouer.theleme-lejeu.com/>) ou bien le jeu *Les Éonantes* (<http://www.eonantes.com>) qui propose, au contraire, une expérience en solo. *Thélème* invite ses participants à créer un avatar et à augmenter leur score en communiquant en temps réel avec d'autres utilisateurs (natifs et non-natifs) au contact desquels ils améliorent leur pratique de la langue. Avec le jeu *Les Éonantes* (conseillé aux apprenants de niveau A2), l'histoire se passe en 2992: un problème informatique efface les connaissances du passé. Il s'agit de retourner dans le passé (au temps des Gaulois, à l'époque médiévale, dans les jardins de Versailles au XVIIe siècle, ...) afin de récupérer l'information perdue.

<sup>2</sup> En recourant à l'agrégateur de contenus *symbaloo* (<https://www.symbaloo.com/>), nous avons réuni dans un même espace une série d'outils numériques gratuits (en voici le lien: [www.goo.gl/ACGvIQ](http://www.goo.gl/ACGvIQ)) dont les étudiants peuvent se servir pour réaliser la transposition multimodale de leur texte de départ.

---

<sup>3</sup> Lien vers le portail *PortuCult* [<https://portucult.wordpress.com>] conçu par les étudiants de première année du Coursus d'Études Culturelles (2017-2018) dans le cadre de la discipline *Technologies de la Communication en Humanités*.

<sup>4</sup> Lien vers l'outil *toki-toki*: <https://www.tiki-toki.com>

<sup>5</sup> Les étudiants ont également fait appel à des outils de création de bande dessinée (tels que *toonoo*) pour représenter le parcours de vie de ces personnages de manière plus visuelle. En voici un exemple [[goo.gl/5kGEhc](https://goo.gl/5kGEhc)] qui rend compte du parcours exemplaire de Domitila Hormizinda Miranda de Carvalho (1871-1966), la première femme portugaise à avoir fréquenté une université (celle de Coimbra).

<sup>6</sup> Lien vers l'outil *story maps*: <https://storymaps.arcgis.com/fr/>

<sup>7</sup> Le livre *Portugal Lendário - O livro de Ouro das nossas lendas e tradições* de José Viale Moutinho Editora: Círculo de Leitores, 2004 a servi de source d'inspiration à ce projet de création d'une carte interactive pour les légendes du Minho. Précisons que ce livre réunit des légendes de douze autres régions, outre celle du Minho, à savoir: Trás-os-Montes | Alto Douro | Douro Litoral | Beira Litoral | Beira Baixa | Ribatejo | Estremadura | Alto Alentejo | Baixo Alentejo | Algarve | Madeira | Açores. Notre carte interactive contempera, à l'avenir, de nouveaux onglets afin d'intégrer les légendes de quelques-unes de ces régions.

<sup>8</sup> Lien vers la plateforme *calaméo*: <http://fr.calameo.com/>

<sup>9</sup> Lien vers la plateforme *soundcloud*: <https://soundcloud.com/>

<sup>10</sup> Ce travail sur la dimension multimodale de l'oral devient réellement vital lorsqu'il s'agit de créer des vidéos promotionnelles qui ont pour but de faire connaître les projets culturels menés en cours. À titre d'exemple, voici le lien d'une vidéo qui met en scène l'une de nos étudiantes d'Études Culturelles: <https://www.youtube.com/watch?v=nMOqbMaJH90> Dans cette vidéo, l'étudiante nous présente l'un des projets [<https://portucult.wordpress.com/literatura/que-livro-levarias-para-o-caixao/livro-2/>] publiés sur le portail *Portucult* conçu, on l'a vu, en classe. Il s'agit d'un projet qui consiste à interpeller directement les lecteurs/lectrices pour savoir quel livre ils/elles emporteraient dans leur sépulture.

<sup>11</sup> Lien vers la plateforme *izi.travel*: <https://izi.travel/fr>

<sup>12</sup> Il s'agit d'un personnage qui redécouvre sa terre natale après avoir fait le tour du monde. Ce récit de voyage a été inventé à partir d'une même image proposée à toute la classe (il s'agit d'une jeune fille que l'on aperçoit au loin sur un chemin de fer); la version monomodale de cette production est accessible sur *calaméo*: <http://pt.calameo.com/read/004634900351f70cb08fe>

<sup>13</sup> Lien vers l'outil *StoryMap JS*: <https://storymap.knightlab.com>

## Que peut représenter une base de connaissance en Littérature Comparée? Réflexion en cours<sup>1</sup>

**Ana Paula Coutinho**

*Universidade do Porto*

*Instituto de Literatura Comparada Margarida Losa*

**Résumé:** Dans sa mission d'enseignement et de recherche que l'on souhaite intimement liés, l'Université actuelle est en train de s'adapter aux défis de la société d'information, à sa logique du savoir en réseau et du libre partage appuyés sur les technologies de l'information et de la communication (TIC), tel que l'a retracé, dans les années 90, Manuel Castells dans sa fameuse trilogie sur *L'ère de l'information: Economie, société et culture*. Ce processus d'ouverture aux potentialités du numérique s'avère long du côté des Humanités, et plus concrètement des études littéraires, vu leur travail fondamental d'interprétation et de réflexion (auto-) critique des moyens et des fins, obligeant donc à faire toute une adaptation réciproque des cadres conceptuels, des méthodes et des rythmes de la production et de l'échange de la connaissance. C'est dans ce contexte que je me propose de réfléchir sur les caractéristiques de ce que l'on pourra appeler une " base de connaissance " en littérature comparée, utilisant comme exemple ce qui est en cours d'essai dans l'Institut de Littérature Comparée Margarida Losa (ILC - UP), au niveau des croisements entre recherche, communication et univers numérique.

**Mots-clés:** Base de connaissance, Humanités Numériques, études littéraires, divulgation

**Resumo:** Na sua missão de ensino e de investigação, que se quer articulados, a Universidade atual está a adaptar-se aos desafios da sociedade de informação, à sua lógica de conhecimento em rede e de partilha livre apoiados nas tecnologias de informação e comunicação (TIC), como foi descrito por Manuel Castells nos anos 90, na sua célebre trilogia sobre *A Era da informação: Economia, Sociedade e Cultura*.

Esse processo de abertura às potencialidades do digital afigura-se longo no que às Humanidades Digitais diz respeito, e mais concretamente aos estudos literários, dado o seu trabalho fundamental de interpretação e de reflexão (auto)crítico dos meios e dos fins, obrigando, pois, a empreender toda uma adaptação recíproca dos quadros conceptuais, dos métodos e dos ritmos da produção, bem como da partilha do conhecimento. É nesse contexto que me proponho refletir acerca das características do que se poderá designar por “base de conhecimento” em literatura comparada, recorrendo ao exemplo do que está a ser tentado no Instituto de Literatura Comparada Margarida Losa (ILC - UP), ao nível dos cruzamentos entre investigação, comunicação e universo digital.

**Palavras-chave:** Base de conhecimento, Humanidades Digitais, estudos literários, divulgação

## 1. Les présupposés d’une démarche

Commençons par des questions de fond, qu’il faut se poser de la façon la plus directe possible: Pourquoi, comment, et à quelles fins une Unité de Recherche en Littérature Comparée doit-elle se lancer dans l’univers numérique? S’agit-il essentiellement d’une question de *d’aggiornamento*? Suffit-il d’avoir une adresse électronique et un site pour se montrer à la page et pour se voir assigner une existence numérique, voire une identité numérique? Comment articuler le travail habituel d’un chercheur en littérature comparée avec les enjeux vécus pas l’Université du XXI<sup>ème</sup> siècle, qui coexiste, voire contribue à la galaxie post-gutenbergienne et à l’ère des “big data”. Incapable de répondre d’une façon définitive à toutes ces questions, je mettrai en évidence ce que l’on peut désigner comme présupposés d’une démarche d’implication entre dynamiques de recherche et univers numériques, à savoir:

- a. L’inséparabilité entre la recherche scientifique et les conditions contemporaines de production et de dissémination des savoirs, notamment celles qui découlent de la “société d’information”, telle qu’elle a été définie par Manuel Castells dès les années 90 (Castells 1996), et puis, telle qu’elle a été glosée par les auteurs du “Digital Humanities Manifesto 2.0” en 2008, ou par des intellectuels français comme Milad Doueïhi ou Yves Citton (2010, 2015).<sup>2</sup> Cela veut dire que nous tous – citoyens et chercheurs dans n’importe quel domaine scientifique – vivons un moment inédit de convergence et de

complexité entre héritage culturel et technique, et que celle-ci est devenue elle-même “ un lieu de sociabilité sans précédent” (Doueïhi 2013: 33).

- b. La convergence mitoyenne entre deux domaines: les “humanités numériques”, entendues comme un domaine transdisciplinaire, ayant des dispositifs et des perspectives heuristiques adaptées aux Sciences Humaines et Sociales (Dacos 2011), et la “littérature comparée” comme une méta-discipline, voire contre-discipline (Saussey 2006), qui s’occupe des relations entre la littérature et les autres arts, ou les autres discours épistémologiques. Les deux faisant appel non seulement à la diversité, mais aussi au questionnement des frontières disciplinaires, et redéfinissant par là notre “paysage intellectuel”, nos rapports à la temporalité et la spatialité (Doueïhi 2013: 12)
- c. La conscience du fait que les technologies (informationnelles, computationnelles), liées au réseau mondial d’ordinateurs, représentent un instrument très important mais qu’elles ne peuvent pas assumer une finalité en elles-mêmes.
- d. Les différences épistémologiques et méthodologiques entre Sciences, Technologies et Humanités, que le paradigme cybernétique est venu accentuer à partir du moment où les technologies computationnelles, qui configurent une organisation exponentielle de la connaissance, privilégient les premières dont les données de base sont plus adaptables à l’analyse des mathématiques numériques;
- e. Le respect de la “culture de l’interprétation” spécifique au champ disciplinaire des Humanités, et qui exige en elle-même une adaptation progressive et autoréflexive au numérique. Cette autoréflexion implique notamment l’attention aux conséquences sociales, économiques et culturelles de la reddition générale au numérique, ce que Richard Grusi désigne comme “dark side of digital humanities” (Grusi 2013), et que seules la vigilance des “humanités numériques critiques” (Granjon / Magis 2016) et une “écologie de l’attention” (Citton 2014) peuvent à la fois éviter et combattre.

En essayant de présumer toujours ces conditions afin de raffiner les étapes successives de sa démarche de recherche, l’Institut de Littérature Comparée Margarida Losa (ILC), une Unité de recherche reconnue et financée par la Fondation pour la Science et pour la Technologie (FCT) du Portugal, s’est orienté elle aussi vers le numérique. C’est

une mission qui est encore à ses débuts, et ce l'on a fait jusqu'à maintenant pourra servir d'exemple des enjeux et des difficultés, sinon même des impasses, qui se présentent aux Humanités pour vraiment entrer à l'âge du numérique.

## 2. Un parcours ouvert

À un moment donné, l'Institut de Littérature Comparée a fait ce que tout le monde fait de nos jours: se créer une image sur la toile pour la faire circuler sur le réseau informatique mondial ouvert au public, cela il y a environ 10 ans, ce qui n'est rien du tout à l'échelle de l'Histoire, mais déjà énorme, si l'on pense au rythme d'évolution technologique de ces dernières années... Ensuite, toujours au niveau de ce que l'on appelle la "première vague des humanités numériques", nous avons commencé soit à transférer, soit à transformer les publications en papier en publications électroniques, notamment les articles et les essais résultant aussi bien de nos recherches que de celles d'autres chercheurs et qui sont publiés soit dans la revue biannuelle *Cadernos de Literatura Comparada* (qui depuis 2013 est une publication exclusivement en ligne),<sup>3</sup> soit dans la revue *Elyra*<sup>4</sup> consacrée à l'étude de la poésie moderne et contemporaine dans une perspective transnationale et inter-artistique (liée au réseau international *LyraCompoetis*). Pareil pour la collection d'ouvrages autour d'une thématique implicitement comparatiste, intitulée *Libretos* (petit livre et rapport entre écriture, voix, musique) et pour *Esc:ala*. Cette dernière publication, l'ILC l'accueille depuis 2014; elle a été créée et dirigée par des jeunes chercheurs et collaborateurs de notre Institut, des doctorants ou des chercheurs qui ont déjà fini leurs thèses.<sup>5</sup> C'est une revue qui entend s'affirmer comme un laboratoire d'expérimentation et de création d'objets multimédia (en suivant déjà les objectifs et les tendances de "la deuxième vague des humanités numériques" (cf. Dacos 2011), notamment celles de mise en relation de différentes expressions artistiques d'auteurs émergents, ainsi que de divulgation de réflexions considérées périphériques ou marginales.

Il sera bien facile de reconnaître dans ces différentes publications numériques de l'ILC le résultat de circonstances diverses, que notre Unité de Recherche a été contraint de suivre ou d'adopter, avant même de les assumer comme une option stratégique d'appropriation, c'est-à-dire comme un enjeu de sa propre politique scientifique: les

politiques résolues de promotion de l’“open access” des publications issues de la recherche financée sur fonds publics, comme c’est le cas de notre centre de Recherche; les coûts des publications en papier et les difficultés de circulation, et donc, de diffusion des publications scientifiques, au sein du marché du livre et de la crise des librairies et maisons d’édition excepté les grands et groupes éditoriaux globaux; le bouleversement, en somme, de l’écosystème des publications scientifiques; le changement des habitudes des lecteurs, y compris la population universitaire. Inutile de souligner les conséquences de ce cercle vicieux...

Mais, mon propos central ici est de présenter les enjeux numériques d’un autre versant de la recherche menée au sein de l’ILC, et qui inclut et articule des lignes spécifiques de recherche désignées comme *Inter/transculturalités*, *Intermédialités* et *Intersexualités*. Ce versant se présente sous la forme de “ressources”, que l’on appelle communément “bases”, par analogie avec les “bases de données”, mais que, pour des raisons que j’expliquerai par la suite, je préfère désigner par “bases de connaissance”. L’ILC en a trois: *Ulysses@s*,<sup>6</sup> *A Europa face à Europa*<sup>7</sup> et *She Thought it*.<sup>8</sup>

En fait, il n’est pas facile d’attribuer un nom à des “bases” qui se proposent de dépasser la condition de simple répertoire ou de stockage classé et fixe d’éléments ressortissant du monde analogique. Je crois qu’il est insuffisant, voire faux, de les appeler bases de données, car il ne s’agit pas d’un stockage d’informations brutes qui seraient ensuite gérées par un système d’information. En plus, nous serons même forcés à les définir *a contrario*: elles s’opposent au fétichisme des données, elles ne rêvent pas de “bigdata” et elle n’ont pas comme but aboutir à des graphiques! Je les désigne ici par “bases de connaissance” parce qu’elles se proposent de rassembler non seulement des informations, mais aussi un travail interprétatif à partir de ces informations, qui résultent elles-mêmes d’une sélection en fonction de certaines questions préalables de recherche auxquelles ces bases essaient de répondre ou de contribuer à trouver des réponses. Ce que l’on présente aux récepteurs-lecteurs, ce sont des lectures dirigées d’auteurs et textes choisis en fonction des buts de la base.

Bien que d’aucuns jugent que le passage, dans les années 2000, d’une “société d’information” à une “société de connaissance”, n’a pas signifié une rupture essentielle, mais un rafraîchissement lexical (Breton 2005), je crois que la réflexion épistémologique

menée par les Humanités et les Sciences Humaines, de par leurs spécificités et leurs difficultés à se conformer aux modèles de savoir créés pour les sciences naturelles ou exactes, doivent non seulement rappeler le sens étymologique de “connaissance” (connaître), mais aussi exiger l’admission de différents types de connaissance. En fait, nous considérons que “connaître” suppose l’implication continue de l’esprit humain (la connaissance impliquant toujours la conscience, comme l’a bien rappelé Edgar Morin (1990) et que le fait de connaître ne peut être assimilable à une “informationnalisation” globale des savoirs. Donc, parler d’une “base de connaissance”, parallèlement à une “société de connaissance”, signifie et exige et la conscience de la connaissance elle-même, et la participation des différents domaines du savoir, d’où aussi la littérature avec son potentiel heuristique. Ensemble, ces savoirs participent à la construction d’une mémoire communicative et culturelle (Assmann 2008) indispensable à la vitalité de toute société humaine.

Pour ce qui concerne *Ulyssei@s*, désignée aussi par analogie comme une encyclopédie numérique, elle se propose d’explorer les rapports entre création (littéraire ou autre) et déplacement effectif, physique, des auteurs, contribuant par là non seulement à une cartographie des déplacements artistiques contemporains, privilégiant ceux qui ont impliqué le Portugal comme lieu de départ, d’arrivée ou de passage, mais aussi de promouvoir une réflexion continue sur les implications esthétiques et socioculturelles d’un monde de déplacements. Avec la base *L’Europe face à l’Europe*, nous voulons recueillir et diffuser la pensée des écrivains (et d’autres artistes) sur l’Europe postérieure à 1945, de façon à provoquer une réflexion plurielle sur les idées autour de ce vieux continent, qui ne peuvent se limiter au domaine économique et politique de l’Union Européenne, mais qui doivent aussi contempler les perspectives gérées par la littérature et/ou par les autres arts. En ce qui concerne la base *She Thought it*, celle-ci se propose essentiellement de divulguer un canon numérique qui accueille et projette, à travers plusieurs liens, le travail des Femmes dans les Sciences et dans les Arts (“Crossing Bodies in Sciences and Arts”), une dimension des chemins de la connaissance qui a souvent été effacée ou sous-estimée ignorée par les histoires officielles de tous les pays.



Ainsi, et tel que nous les envisageons à l'ILC, les "bases de connaissance" doivent mettre en œuvre des potentialités qui s'avèrent fort importantes pour la mission de recherche et d'enseignement de l'Université du XXI<sup>ème</sup> siècle. Au-delà de participer aux réponses de nos questions de recherche en tant que comparatistes; au-delà de permettre une dissémination plus élargie et exponentielle des résultats de la recherche et de contribuer aux défis de la science ouverte et du libre accès, les "bases de connaissance" représentent aussi la matérialisation d'un travail collectif qui, déjà maintenant et sûrement à la longue, mobilise des moyens informatiques et numériques dans le processus même de recherche. Il nous reste pour cela d'adapter un logiciel et de faire un usage progressif des potentialités hypertextuelles/médiatiques de chaque entrée des bases et des liens (épistémologiques et technologiques) qu'il est possible et souhaitable d'établir à partir d'elles, à travers un processus qui fonctionne littéralement en réseau.

Nous sommes en fait conscients que pour éviter d'être un simple répertoire migrant de l'analogique vers le numérique, ces "bases de connaissance" doivent proposer et participer à des réseaux de signification et des *corpora* d'analyse nouveaux, qui dépassent certains cloisonnements disciplinaires puisqu'ils essaient de répondre aux défis d'une "intelligence de la complexité", pour évoquer de nouveau le philosophe et sociologue Edgar Morin, et dont les phénomènes littéraires et artistiques sont un bon exemple.

Comme l'on sait bien, l'individu est confronté aujourd'hui à une masse énorme d'informations et d'objets de signification de plus en plus complexes, mais dont la difficulté intriquée n'est pas forcément le résultat de leur diffusion; elle est due à la complexité même des objets ou des phénomènes qui appellent à l'imbrication des savoirs et des moyens d'approche, aussi bien à l'usage de nouveaux modes de leur communication que de modes de lecture différents.

La recherche impliquant le numérique, dans le cas présent la recherche en études comparatistes impliquant les potentialités des réseaux technologiques essaie et de profiter et d'actualiser les ressources et les potentialités relationnelles (interlinguistiques, interculturelles, intermédiales) du fait littéraire, dans un contexte de communication multilatérale et à une échelle théoriquement mondiale.

À partir de certaines questions de départ, qui vont aussi, de leur côté, à la rencontre de défis épistémologiques, culturels et sociaux jugés importants pour l'actualité, ces "bases de connaissance" proposent des jalons, des pistes et des liens, elles s'affichent comme un processus ouvert à des actualisations et à des interférences venant d'autres chercheurs/lecteurs et d'autres champs de savoir. Elles sont donc la matérialisation même d'un parcours de connaissance qui suppose la participation de plusieurs points de vue, et qui exige aussi un travail d'assimilation graduelle et d'acculturation des récepteurs.

En essayant de potentialiser l'articulation entre chercheurs d'un même Centre et entre recherche et enseignement à l'Université, et en rejoignant en quelque sorte des desseins d'une science et connaissance collaboratives (*vd. Boyer-Kassem et alii 2018*), les bases de l'ILC font intervenir différents types de chercheurs : des étudiants de post-graduation aux chercheurs seniors et aux professeurs, en passant par d'éventuels boursiers et stagiaires, mais pas d'ouverture totale comme dans la culture *wiki*.

Même si ce processus pose quelques problèmes au niveau de l'hétérogénéité du discours et de la pratique interprétative, le pari d'utiliser ces bases aussi comme moyen d'enseignement et d'apprentissage, continue d'être plus fort. La possibilité, voire l'exigence, d'actualisation des entrées étant la configuration même d'une connaissance qui se présente selon les normes fondamentales de la recherche universitaire, mais qui en même temps s'assume comme construction, comme processus ouvert, toujours susceptible d'être revu, amélioré et enrichi.

Parallèlement, les bases, tout comme, en général, les publications de l'ILC, reflètent notre engagement commun aussi bien pour l'affirmation du portugais comme langue de science ou de connaissance, que pour le plurilinguisme. Nous cherchons, donc, à traduire les contenus des bases dans une langue étrangère (au moins), en proposant ce travail à des étudiants de master en traduction qui, supervisés par leurs professeurs, traduisent au fur et à mesure les entrées en français, en anglais ou en portugais (pour ce qui est de *She Thought it*).

La structure des différentes "entrées" des bases qui, au départ, font penser aux entrées d'encyclopédies ou des dictionnaires thématiques, représente une forme d'entente entre l'article académique et l'article de divulgation pour un public plus vaste

et hétérogène. Ce sont des articles plus ou moins courts, plus adaptés aux habitudes de lecture sur la toile, et qui essaient de conjuguer l'esprit de synthèse, de pertinence et d'ouverture implicite à d'autres hypertextes. Il nous faut reconnaître qu'il s'agit d'un exercice exigeant et une forme de dissémination potentiellement riche, mais dont l'importance n'a pas encore été tout à fait comprise et valorisée par les instances universitaires; ce qui fait que souvent les chercheurs, les professeurs ou les étudiants hésitent à soi-disant perdre du temps à écrire une "entrée". D'où le fait aussi que ce travail se révèle plus long ou moins régulier que le souhaitable ou que ce qu'exigent les rythmes de publication dans l'actualité...

Du côté aussi des problèmes à résoudre, ou plutôt des engagements que nous tenons à respecter de la tradition de la culture littéraire et du patrimoine des livres, je tiens à souligner la condition d'une certaine lenteur (et de la recherche, et de la lecture/réception des contenus et de la base même comme organisation). Bien que les bases soient déjà construites dans un monde physique et pour un univers virtuel où règnent la vitesse et la fugacité, elles exigent un travail assez lent pour que les auteurs des entrées se montrent attentifs aux textes et aux différents discours sémiotiques de départ. De leur côté, les utilisateurs/lecteurs de ces bases doivent aussi prendre du temps pour interpréter, réfléchir et associer. Il est donc fondamental d'avoir conscience que l'on ne construit pas une "base de connaissance" à la vitesse d'une simple digitalisation ou de l'insertion mécanique de données. Elles exigent tout un travail d'édition de texte, tout comme une revue scientifique, et du côté de la réception, les entrées ne sont pas à lire comme des publications sur les blogues ou sur les réseaux sociaux. C'est, donc, toute une modalité hybride de discours sur la littérature qui est en train d'être forgé pour faire le pont entre la recherche et la communication en ligne.

Justement parce que des bases comme celles dont je viens de parler contribuent aussi, sinon à conserver, du moins à transmettre à une large échelle, un patrimoine littéraire/artistique actualisé, elles ne devraient pas être assujetties au sort irrégulier des financements, sous peine de risquer de se perdre plus ou moins rapidement dans l'amas inconséquent de tant d'informations dans la pratique invisible sur internet. Le but ultime de ces bases de connaissance est d'éduquer l'attention et d'aider à construire une mémoire organique, à travers la formation de lecteurs critiques, voire une

communauté d'interprètes, qui prennent le temps pour appréhender l'essentiel d'une question/thématique, tout en étant ouverts aux relations déclenchées à partir d'une lecture/interprétation. D'où le fait que l'un des défis majeurs de ces bases comme d'autres initiatives similaires est de s'intégrer dans des réseaux de connaissance plus vastes avec lesquels elles puissent avoir des points en commun, qui non seulement éviteront la pulvérisation d'efforts, mais aussi leur caducité ou leur inconséquence socioculturelle.

Ceci dit, la migration graduelle vers le numérique de la recherche de l'ILC fait partie d'une stratégie d'inclusion des instruments informatiques et technologiques dans l'ensemble des défis qui se présentent à un comparatiste du XXI<sup>ème</sup> siècle. Historiquement, ce parcours ne vient que de commencer et il nous dépassera tous. Pour le moment, il ne nous reste que ne pas rater la participation à la construction de la connaissance en réseau, à une échelle et avec des conditions tout à fait inédites dans l'histoire de l'humanité. Mais, à la suite d'Yves Citton, pariant aussi sur la possibilité d'une "écologie de l'attention" (2016) comme forme de résistance aux effets de la distraction et de l'instrumentalisation (ne serait-ce que par la massification d'informations), nous continuerons à chercher comment aboutir à cette écologie. Et pour ce, nous continuerons, donc, à défendre une participation raisonnée de la littérature comparée à cette révolution (d'aucuns diront civilisation) du numérique.

## WebBibliographie

Assman, Jan (2008), "Comunicative and Cultural Memory", in *Cultural Memory Studies. An International An International and Interdisciplinary Handbook* (ed. Astrid Erll and Ansgar Nünning), Berlin, New York, 109-118.

Boyer-Kassem, Conor / Mayo, Wilson / Weisberg, Michael (eds.) (2018), *Scientific Collaboration and Collaborative Knowledge: New essays*, Oxford, Oxford University Press.

Breton, P. (2005), "La 'Société de la Connaissance': Généalogie d'une double réduction", *Education et sociétés*, n° 15, 45-57.

Castells, Manuel (1996), *The Rise of the Network Society*, Oxford, Blackwell Publishers Ltd.

Citton, Yves (2010), *L'Avenir des Humanités. Économie de la connaissance ou cultures de l'interprétation?* Paris, La Découverte.

-- (2015), "Learning to Read in the Digital Age: From Reading texts to hacking codes", *PMLA*, n° 130.3, 743-749.

-- (2014), *Pour une Écologie de l'Attention*, Paris, Seuil.

Dacos, Marin (2011), "Manifeste des Digital humanities", Paris, THATCamp, <http://tcp.hypotheses.org/318>, (consulté le 9/04/2017).

Doueïhi, Milad (2013), *Qu'est-ce que le Numérique?*, Paris, PUF.

Granjon, Fabien / Magis, Christophe (2016), "Critique et Humanités Numériques", *Variations*, n° 19, <http://variations.revues.org/748> (consulté le 12/09/2017).

Grusin, Richard (2013), "The Dark Side of Digital Humanities", *Thinking C21*, n°9, <https://www.c21uwm.com/2013/01/09/dark-side-of-the-digital-humanities-part-2/>, (consulté le 12/09/2017).

Morin, Edgar (1990), *Science avec Conscience*, Paris, Fayard, coll. Points.

-- (1996), *L'Intelligence de la Complexité* (avec Jean-Louis Le Moigne). Paris, L'Harmattan.

Saussy, Haun, (ed.) (2006), *Comparative Literature in an Age of Globalization*, Baltimore, Johns Hopkins University Press.

Vinck, Dominique (2016), *Humanités Numériques. La Culture face aux nouvelles technologies*, Paris, Le Cavalier Bleu.

**Ana Paula Coutinho** est Professeure habilitée à diriger des recherches à l'Université de Porto (Département d'Études Portugaises et Romanes de la Faculté de Lettres), où elle enseigne surtout la littérature comparée et les études françaises. Actuellement, elle y dirige aussi l'Instituto de Literatura Comparada Margarida Losa (ILC). Docteure en Littérature Comparée et HDR en Littératures et Cultures Romanes, elle travaille et publie sur la littérature du XX-XXI<sup>ème</sup> siècles. En tant que chercheuse de l'ILC, ses recherches portent surtout sur les représentations littéraires et artistiques de la migration et de l'exil dans le monde contemporain. Elle s'intéresse aussi aux enjeux actuels des Humanités à l'Université et dans la société en général.

## NOTES

---

<sup>1</sup> Cet article est financé par les fonds FEDER du Programme d'Exploitation des Facteurs de Compétitivité – COMPETE (POCI-01-0145-FEDER-007339) et par les fonds nationaux de la FCT – Fondation pour la science et la technologie, dans le cadre du projet stratégique “ UID/ELT/00500/2013 “.

<sup>2</sup> Voir aussi le travail de Dominique Vinck, professeur à l'Université de Lausanne, qui se voue depuis des années à la conception d'outils numériques pour les sciences humaines et pour des institutions culturelles. Il a publié en 2016 un livre-synthèse de sa réflexion / expérience sur les Humanités numériques (Vinck 2016).

<sup>3</sup> *Vd.* <http://ilc-cadernos.com/index.php/cadernos>

<sup>4</sup> *Vd.* <http://elyra.org/index.php/elyra>

<sup>5</sup> *Vd.* <https://escalanarede.com/>

<sup>6</sup> *Vd.* <http://ulyseias.ilcml.com/pt/>

<sup>7</sup> *Vd.* <http://aeuropafaceaeuropa.ilcml.com/pt/>

<sup>8</sup> *Vd.* <http://shethoughtit.ilcml.com/>





## Arqueologia | Digital. Apontamentos sobre os limites e as possibilidades das condições de diálogo com os fragmentos do passado

**Sérgio Gomes**

*Universidade de Coimbra*

*CEAACP*

**Resumo:** A escavação arqueológica é uma intervenção que se desenvolve num trabalho de tradução material dos vestígios do passado: o modo como irromperam num determinado contexto histórico; o modo como as condições desse contexto se rompem e produzem fragmentos que são reapropriados em dinâmicas materiais de natureza distinta; e o modo como tais fragmentos são constituídos em objetos de estudo de um projeto de conhecimento disciplinar. Ao conjunto de objetos de estudo que emergem nas intervenções arqueológicas dá-se o nome de registo arqueológico. Um registo: que se faz num entrecruzamento de traços; cuja temporalidade permite ensaiar um diálogo com o passado. O trabalho de tradução material arqueológica tem uma natureza háptica. Os vestígios encontram-se estratificados, sendo necessário tocar e de-compor estes estratos. Tocar nestes estratos para fazer a sua de-composição é condição para fazer emergir os objetos e fazer emergir as linhas do seu estudo. Esta natureza háptica da intervenção permite que a disciplina seja recetiva a contributos de outras áreas; nomeadamente, a agentes e estratégias de atuação provenientes da área digital. As virtualidades técnicas digitais permitem expandir o trabalho de tradução que anima a prática arqueológica, expandindo a topografia dos movimentos na qual se faz o estudo dos vestígios do passado. Os meios e as formalizações de registo, arqueológicos e digitais, entrecruzam-se exponenciando as possibilidades de criar e partilhar conhecimento. Da vontade de descobrir o passado e dos profícuos caminhos do escrutínio possibilitado pelos meios emerge um desejo de fazer ver e fazer falar os vestígios que nem sempre dá conta do silêncio e da distância em que se encontra o passado. Desejos que nos fazem esquecer que a intervenção arqueológica é um ímpeto de

precisar o toque em que a singularidade dos vestígios se manifesta. Um ímpeto face a um sentimento de im-possibilidade com qual se desenvolve o trabalho de tradução em arqueologia; um ímpeto que anima a im-possibilidade de se aceder à diferença do passado; de conhecer o segredo dos fragmentos e o prazer de os tocar. Neste texto vamos considerar que a arqueologia, na sua relação com os meios digitais, para além do alargamento das suas possibilidades de conhecimento, reforça também a percepção do segredo que cada fragmento do passado comporta; da sua diferença. A partir desse segredo, construído pela técnica e pelo pensamento epistemológico, é possível reacender o conhecimento arqueológico como decorrente de uma prática ética sobre a diferença. Uma prática na qual temos a oportunidade de exercitar a alteridade necessária para receber os desafios da era do digital.

**Palavras-chave:** Mediação, tradução, diferença, irreducibilidade

**Résumé:** Les fouilles archéologiques sont une intervention qui se développe lors d'un travail de traduction matérielle des vestiges: la façon dont ils apparaissent dans un contexte historique défini; la façon dont les conditions de ce contexte se distinguent et produisent des fragments qui se retrouvent dans des dynamiques matérielles de diverses natures; et la façon dont ces fragments sont définis en objets d'étude d'un projet de connaissance disciplinaire. L'ensemble de ces objets d'étude apparaissant lors de fouilles archéologiques s'appelle un registre archéologique. Un registre: fait dans un entrecroisement de traces; dont la temporalité permet de dialoguer avec le passé. Le travail de traduction matérielle archéologique possède une nature haptique. Étant donné que les vestiges sont stratifiés, il faut donc toucher et décomposer les strates. Toucher ces strates pour les décomposer permet d'en faire ressortir les objets et lignes d'étude. La nature haptique des fouilles rend la discipline réceptive aux contributions des autres domaines; à savoir les agents et stratégies d'intervention de l'ère digitale. Les possibilités techniques digitales permettent d'approfondir le travail de la traduction qui anime l'archéologie, d'élargir la topographie des mouvements dans laquelle se déroule l'étude des vestiges. Les moyens ainsi que les formalisations des registres, archéologiques et digitaux, s'entrecroisent afin d'accroître les possibilités de création et de partage de connaissance. Un désir de faire voir et faire parler les vestiges, qui ne rend pas forcément compte du silence et la distance où se situe le passé, naît de la volonté de découvrir le passé et des approfondissements rendus possibles par les nouveaux moyens disponibles. Ce désir nous fait oublier que les fouilles archéologiques proviennent d'une envie de toucher dans laquelle la singularité des vestiges se manifeste. Une envie face à un sentiment d'im-possibilité dans lequel se développe le travail de traduction en archéologie; une envie qui anime l'im-possibilité d'accéder à la différence du passé; de connaître le secret des fragments et le plaisir de les toucher. Dans ce texte, nous allons considérer que l'archéologie, dans sa relation avec les moyens digitaux, outre l'élargissement des possibilités de connaissance, renforce également la perception du secret renfermé dans chaque fragment du passé; de sa différence. À partir de ce secret, construit grâce à la technique et à la pensée épistémologique, il est possible de transformer la connaissance archéologique en une pratique éthique sur la différence. Une

pratique dans laquelle nous avons l'opportunité d'exercer l'altérité nécessaire pour relever les défis de l'ère du numérique.

**Mots-clés:** Médiation, traduction, différence, irréductibilité

## Introdução

Neste texto, analisamos o uso de meios digitais no estudo dos vestígios materiais do passado. A arqueologia, enquanto disciplina, define-se pela possibilidade de gerar análises críticas que visam a compreensão da diferença do passado. Nesta gestação de questões e procedimentos de análise, são acolhidos os meios técnicos disponíveis, tendo como objetivo a multiplicação das condições de produção do conhecimento. Ao acolher novos equipamentos e novas estratégias de análise, a arqueologia cruza as condições das suas práticas com as condições de outras formas de intervenção e, neste cruzamento, refaz-se enquanto disciplina; refaz-se, colocando-se em face aos desafios que emergem na circulação dos dispositivos técnicos e dos limites e possibilidades de ação que cada dispositivo comporta. Considerando esta dinâmica de transformação em que se insere o uso de meios digitais em arqueologia, este texto encontra-se estruturado em três pontos que repetem e revisitam uma ideia central: o uso de meios digitais veio lembrar que a arqueologia é um conjunto articulado de técnicas de análise, com as quais se pretende exceder as possibilidades de aceder à diferença do passado; uma diferença que na sua esquivaz interpela a repensar aquilo que a técnica dá a conhecer. Cada congregação de técnicas reconfigura as possibilidades de aceder a tal diferença em fuga, possibilitando que tal diferença, e a sua fuga, seja compreendida diferentemente.

O primeiro ponto centra-se nas linhas gerais do diálogo entre a prática arqueológica e o mundo digital, chamando a atenção para as consequências da entrada da figura do usuário do mundo digital na prática arqueológica. No segundo ponto, entre as linhas gerais do diálogo entre a arqueologia e o mundo digital, destacamos o modo como os meios digitais exponenciam as possibilidades de registo da arqueologia, refazendo os seus projetos de cópia e arquivo e, por conseguinte, as condições da

relação dos arqueólogos com o(s) seu(s) objetos de estudo e com a irredutibilidade dos vestígios do passado. O último ponto centra-se em tal irredutibilidade dos vestígios, no modo como os meios digitais tanto podem ser uma forma de dar voz ao silêncio dos vestígios como podem ser uma ameaça à singularidade das coisas e à inquietação que cada coisa tem para oferecer.

### **Arqueólogos e usuários**

A utilização de meios digitais é um movimento crescente em arqueologia. O uso de ferramentas e modos de intervenção digitais tem sido acompanhado por diversos debates acerca das suas implicações no modo como os arqueólogos estudam os vestígios materiais do passado (*e.g.* Evans / Daly 2006; Forte 2010; Averett *et al.* 2016; Forte / Campana 2016). Nestas discussões, é demonstrado como a novidade dos dispositivos digitais pode acionar diferentes experiências no desenvolvimento da prática arqueológica, multiplicando as possibilidades de subjetivação/objetivação de arqueólogos e de perspectivas sobre os vestígios materiais do passado. Com efeito, é inegável que os meios digitais vieram possibilitar novos circuitos de trabalho na aquisição, tratamento, análise e disseminação de dados. Tais possibilidades permitiram reconfigurar as dinâmicas de constituição de objetos de estudo, equacionamento de campos de análise e de desenvolvimento de diagramas interpretativos com os quais se forja o conhecimento do passado. Estas recombinações não são específicas da arqueologia, inserindo-se num quadro mais abrangente que reporta às humanidades em geral (*e.g.* Svensson / Goldberg 2015; Schreibman *et al.* 2004). Um quadro mais abrangente em que é possível apreender a trama entre a *bios* e a *technê* e o papel das humanidades na reconfiguração das combinações de tal trama (*e.g.* Martins 2011a; Martins 2015).

A propósito do impacto que os meios digitais possam estar a ter em arqueologia, é de salientar a posição da equipa do Kaymakçı Archaeological Project (Roosevelt *et al.*, 2015). Esta equipa propõe que se entenda o uso dos meios digitais enquanto uma mudança paradigmática, devido às suas possibilidades de exponenciarem a relação dos arqueólogos com os vestígios e com o seu registo (*idem*: 342). Partindo da tradicional

ideia da escavação arqueológica como um ato de destruição orientado por uma ideia de registo que permite a revisitação e revisão daquilo que foi destruído, a equipa defende que uma prática de escavação, suportada por meios digitais de intervenção, é uma prática de digitalização, dando como exemplo o trabalho de campo que desenvolvem. Esta experiência, leva-os a glosar com expressão “excavation is destruction” sugerindo que “excavation is destruction digitization” (*idem*: 325). Encarar o uso de meios digitais enquanto mudança paradigmática talvez seja excessivo, na medida em que, aparentemente, não existe propriamente uma descontinuidade nas questões e nas propostas de explicação que conferem unidade à disciplina (Patrick / Evans 2006: 7; Zubrow 2006; Gordon *et al.* 2016: 5-11). Porém, no crescente diálogo da arqueologia com o mundo digital, há diferenças que podem estar a criar as condições para uma transformação mais profunda da disciplina.

Na sua ligação ao mundo digital, a prática arqueológica vai acolhendo novos dispositivos e novas subjetividades que, por sua vez, aportam diferenças ao modo como os arqueólogos podem desenvolver o seu trabalho de mediação com os vestígios do passado (Webmoor 2008; Shanks / Webmoor 2012; Olsen *et al.* 2012: 122-135). Nestas diferenças, é de salientar a primazia da figura do usuário no mundo digital. Face a tal dinâmica, a autoridade de produção e distribuição de conhecimentos dos arqueólogos é desafiada. Com efeito, os inúmeros usuários, que constantemente se reapropriam do conhecimento, ou informação, disponibilizada, passam a ser agentes que contribuem ativamente no trabalho de mediação, acrescentando diferentes perspetivas que destabilizam a dinâmica meritocrática em que a arqueologia se instituiu enquanto saber autorizado (Olsen *et al. ibidem*). A mobilização e os agentes do mundo digital exigem, desta forma, que se repense a natureza e a finalidade do registo arqueológico e dos arquivos de intervenções arqueológicas nestas novas redes de circulação de informação, nas quais, constantemente, se atualizam “os circuitos entre materiais arqueológicos, instituições, arqueólogos, repositórios analógicos e bases de dados digitais animadas por uma rede de usuários” (*idem*: 133 – original em inglês). Esta dinâmica de interação pode resultar numa política de democratização do acesso a informação e aos meios de a tornar significativa (*e.g.* Massung 2012; Brughmans 2012; Richards 2012; Pietroni 2016; Olivito *et al.* 2016; Poehler 2016), promovendo também uma política de cooperação na

produção do conhecimento, integrando perspectivas de agentes tradicionalmente excluídos deste processo (Olsen *et al. ibidem*). Desta forma, o mundo digital potencia a arqueologia enquanto uma prática de procura e de integração da diferença, permitindo aos arqueólogos rever as dinâmicas meritocráticas, burocráticas e tecnocratas nas quais se constituíram enquanto elite social e profissional.

Nos circuitos possibilitados pelos meios digitais, a ubiquidade dos meios digitais realça a ubiquidade do passado (Thomas 2004: 170-171) e a variabilidade dos modos de explorar a memória dos seus vestígios materiais (Olsen *et al. idem*; Webmoor *idem*; Witmore 2009). Desta perspectiva, os meios digitais podem ser usados no sentido de demonstrar que o passado não é tanto como que um tempo fossilizado a ser recuperado, mas um projeto de conhecimento em aberto que visa atualizar as condições do presente e as suas possibilidades de devir (Witmore *idem*, Thomas *idem*: 247-248; De Certeau 1988: 84-85). O uso de meios digitais permite, deste modo, uma multiplicação das estratégias de estabelecimento das fontes e dos movimentos de reorganização do espaço social necessários à prática de transformação inerente ao estudo do passado. É nestas práticas de redistribuição espacial que o estudo do passado encontra os desafios que lhe garantem a renovação da sua cientificidade e relevância social (De Certeau *idem*: 72-77). Uma renovação da cientificidade que se afere na possibilidade de reencaminhar e abrir as leituras anteriormente feitas nesse estudo; uma relevância social construída na capacidade desse estudo dialogar com dinâmicas sociais e atuar no sentido da sua reconfiguração.

Os meios digitais contribuem para o trabalho de reconfiguração de agentes, ideias e perspectivas que é necessário para contrariar a cristalização de elites, narrativas e retóricas que se formam nas práticas de estudo do passado. A sua contribuição faz-se sentir tanto de um ponto de vista tecnológico como de um ponto de vista social. Tal dimensão sociotécnica do digital torna possível o acesso a arenas discursivas em que os vestígios são desafiados enquanto elemento mediação no estudo do passado. Arenas onde a figura do usuário relembra aos arqueólogos que a sua prática é uma forma de usar o passado, sendo necessário cuidar dessa responsabilidade, transformando-a em função dos desafios do mundo contemporâneo. O mundo digital é, afinal, uma arena com desafios que devem ser tomados como oportunidades para que o estudo do passado se

afirme enquanto exercício de compreensão da alteridade; um exercício de representação de diferenças (De Certeau *idem*: 85-86). Um exercício em que a diferença se forja no desajustamento necessário para se cartografar e transformar as ligações que suportam o contexto histórico em que nos encontramos.

### **O digital como projeto de cópia**

A arqueologia estuda o passado através dos seus vestígios materiais: o modo como tais vestígios remetem para um mundo material que irrompeu num determinado contexto histórico; o modo como as condições desse contexto se rompem e produzem fragmentos que são reapropriados em dinâmicas materiais de natureza distinta; e o modo como tais fragmentos são constituídos em objetos de estudo de um projeto de conhecimento disciplinar. Ao conjunto de objetos de estudo que emergem nas intervenções arqueológicas dá-se o nome de registo arqueológico. Um registo: que se faz num entrecruzamento de traços; cuja temporalidade permite ensaiar um diálogo com o passado. Um diálogo material entre subjetividades em devir (Criado-Boado 2001). Um registo que se constitui num trabalho que visa a tradução das propriedades materiais dos vestígios do passado para diferentes tipos de suporte (Lucas 2012: 237-244). Este trabalho é orientado por uma prática de cópia que visa a mobilização desses vestígios para um arquivo, cuja ordem possibilita o desenvolvimento do estudo do passado (*ibidem*). Nesta dinâmica, os vestígios e o seu arquivo (ou o original e a sua cópia) são unidades que se constituem num diálogo que permite a sua atualização (*ibidem*). O arquivo, enquanto projeto de cópia, implica a elaboração de inquéritos e a orientação de campos de observação; por sua vez, a atenção para com a singularidade dos vestígios implica que tais inquéritos e campos de observação sejam revistos de modo a expressarem tal singularidade. Nesta dialética, emerge o registo arqueológico; emergem os objetos de análise a partir dos quais se constrói o conhecimento do passado.

Considerando o peso da imagem da escavação arqueológica como ato de destruição aludida anteriormente, o projeto de arquivo funda-se num desejo de preservar tudo aquilo que desaparece (ou é modificado) no processo de escavação. O trabalho de tradução em arqueologia – uma tradução material – tem uma natureza

háptica, na medida em que os vestígios se encontram estratificados, sendo necessário tocar e de-compor estes estratos para se possibilitar o seu conhecimento. Tocar nestes estratos para fazer a sua de-composição é condição para fazer emergir os objetos e fazer emergir as linhas do seu estudo. Esta natureza háptica da intervenção permite que a disciplina seja recetiva a contributos de outras áreas que, contribuindo nas práticas de cópia, alarguem o projeto de arquivo no sentido da inclusão de tudo aquilo que desaparece no processo de escavação; no sentido da edificação de um arquivo que se pode multiplicar infinitamente.<sup>1</sup> Nesta dinâmica, a arqueologia acolhe a potência das técnicas e das dinâmicas do mundo digital enquanto possibilidade de expandir o trabalho de cópia que anima a sua prática; expandindo a topografia dos movimentos de tradução na qual se constituem os vestígios do passado e se desenvolve o seu estudo.

Como vimos no ponto anterior, a abertura da arqueologia à dinâmica do mundo digital acolhe a figura do usuário, permitindo a participação de agentes que, de outro modo, estariam excluídos, ou teriam outro tipo de envolvimento, nas práticas discursivas em que se constitui o conhecimento dos vestígios materiais do passado. A par desta multiplicação de agentes e de agendas permitido pelo mundo digital, que implicam um diálogo entre distintas perspetivas da racionalidade moral-prática da ética e do direito, as possibilidades do trabalho de cópia e de constituição de arquivo dos meios digitais processam também um diálogo entre diferentes perspetivas provenientes da racionalidade cónico-instrumental da ciência e da técnica, e da racionalidade estético-expressiva da arte e da literatura.<sup>2</sup> De seguida, iremos ver o modo como estes dois últimos tipos de racionalidade permitiram o desenvolvimento do diálogo entre o digital e a arqueologia.

O diálogo alicerçado entre as racionalidades cónico-instrumentais da arqueologia e do digital contribuiu para o endurecimento da dimensão técnica e científica da arqueologia, valorizando e intensificando a captura, registo, gestão, interpretação e divulgação de dados. Neste diálogo, os métodos tradicionais de observação e registo da arqueologia foram revisitados por um vasto conjunto de software e hardware que exponenciaram este sistema técnico. Entre o tratamento de dados em Sistemas de Informação Geográfica e os varrimentos a laser de grande escala, os meios digitais transformaram os procedimentos de estudo dos vestígios materiais do



passado. Com efeito, os meios digitais, enquanto dispositivos de orientação e mediação, renovaram a experiência do processo de produção do conhecimento do passado e, por conseguinte, de experienciar o passado. E, para além desta renovação, a própria dinâmica de constante inovação técnica do digital acaba por interagir com os próprios projetos de conhecimento dos arqueólogos, levando-os a gerir a pesquisa em função das promessas/expectativas técnicas do mundo digital (*e.g.* Forte / Campana, Preface, 2016).<sup>3</sup> Uma ânsia onde a euforia da descoberta do passado se con-funde na novidade dos dispositivos, dos seus circuitos e da sua futuridade.

Os dispositivos digitais permitem que grande parte dos suportes utilizados nas diferentes práticas de registo (designadamente, o papel para a descrição textual, a cartografia, a fotografia e o desenho, por exemplo) sejam transpostos para suportes digitais. Nesta transposição não se assiste apenas a uma alternância de suportes. Com efeito, a gestão em rede destes diferentes softwares permite a criação de plataformas de cruzamento de informação cuja natureza de utilização é, quantitativa e qualitativamente, diferente de arquivos em papel, frequentemente caracterizados por uma nuclearização dos dados em função do suporte onde se encontram registados (*e.g.* Bradley 2006; Backhouse 2006; Gonzalez-Perez 2012; Walldrot 2016). Nesta diferença, as coordenadas espaço-temporais do arquivo digital lançam desafios à cadência da sua consulta, impondo novos ritmos e novas perspetivas que, por sua vez, condicionam o desenvolvimento de inquéritos e a obtenção de resultados. Uma diferença de inquéritos e de resultados que proporcionam novas estratégias de configuração do conhecimento sobre o passado.

A configuração do conhecimento é, desde logo, alterada pela dinâmica de captura dos dados. O digital, no diálogo que estabelece entre diferentes equipamentos de leitura do terreno (cruzando dados capturados por satélite, drones ou equipamento de geofísica, por exemplo), permite a elaboração de imagens acerca de vestígios soterrados ou submersos. Acrescente-se que tais imagens tanto podem ser produzidas a escalas de pormenor como a escalas muito amplas (*e.g.* Lercari 2016; Opitz 2016). Nesta gestão de escalas de análise e de acesso a realidades que, pelos métodos analógicos, estariam interditos (*e.g.* Kainz 2016; Buxton *et al.* 2016), as estratégias de captura e sistematização de informação digitais possibilitam gerar vários objetos de estudo que

contribuem para o avanço do conhecimento. Simultaneamente, tais objetos de estudos são equacionados, ou codificados, de modo a serem operados em função de variáveis que maximizam esquemas interpretativos através dos quais se compõe a sua compreensão enquanto elementos que remetem para hipotéticos cenários sociais do passado (*e.g.* Watterson 2012; Pethen 2012; Fiz Fernandez 2012; Evans 2012; Limp 2016; Vletter / Schloen 2016). Acima de tudo, estes meios fazem emergir uma relação com os dados cuja dinâmica, assentando num ritmo acelerado, proporciona o constante planeamento de tarefas, de alternativas de pesquisa e possibilidades interpretativas (Lercari *et al. ibidem*; Opitz *ibidem*; Wernke, *et al.* 2016). Nesta dinâmica, a experiência dos vestígios do passado é um exercício de governo de dados que pretende maximizar tudo aquilo que proporcione mais dados e mais variáveis num projeto de conhecimento que acaba por reduzir o passado a um conjunto de padrões de variáveis.

Nesta relação dos arqueólogos com os dados mediada pelos dispositivos digitais, assiste-se, então, a um crescimento das variáveis que os arqueólogos podem equacionar no processo de conhecimento do passado; um crescimento de variáveis que tem como objetivo o desenvolvimento de análises e reconhecimento de padrões que viabilizam a multiplicação de modelos explicativos para a diversidade dos vestígios. Esta possibilidade de multiplicar dados e explicações permite uma sensação de avanço face à zona de desconhecimento em que se encontra o passado. Porém, a complexificação de modelos explicativos pode também ser acompanhada, ou pode aguçar, um sentido crítico relativamente ao conhecimento que produzimos do passado. Um sentido crítico que pode ser aguçado pela performance da aceleração e da eficiência que frequentemente é exibida pelo uso de meios digitais, lembrando que tal performance é apenas um fluxo de dados que não pode dominar a cadência do trabalho de pesquisa (*e.g.* Caraher 2016; Kansa 2016). Uma cadência feita na multiplicidade de ímpetos e paradoxos, com os quais se ensaia a in-certeza e a in-decidibilidade necessárias a qualquer aproximação a uma zona de desconhecimento. Uma cadência de trabalho na qual a crítica é o movimento onde se pode repensar o papel dos métodos e compreender que as questões colocadas e respostas ensaiadas com os vestígios não satisfazem face à constatação de, em termos ontológicos, o passado não estar acessível para a validação de

modelos explicativos e, por conseguinte, não haver epistemologia, dispositivo ou técnica que nos pode valer face a esta condição.<sup>4</sup>

No que diz respeito ao diálogo de cópia negociado nas racionalidades estético-expressivas da arqueologia e do digital, assistimos a respostas que:

- tanto podem desenvolver imagens que são apresentadas como perceções verosímeis; nas quais a aproximação ao passado é um exercício desenvolvido numa lógica de reconstrução, proporcionando a visualização de um passado próximo, onde são simuladas imagens familiares ou exóticas da geografia do nosso presente (*e.g.* Gearey / Chapman 2012; Earl 2012, Forte 2016; Seaman 2016; Dell'Unto 2016, White 2016);
- como tais respostas podem ser um diálogo que ensaia com o deslocamento e a estranheza dos vestígios, convertendo-os em focos de resistência aos circuitos da geografia que nos levou ao seu encontro (*e.g.* Shanks 1992, 2012; Alves Ferreira 2013, 2017).

As primeiras, explorando a verosimilhança das imagens numa lógica da razão e das sensações, acabam por edificar cenários que naturalizam o horizonte de sentido proporcionado por uma determinada perspetiva sobre o passado; é uma forma de diálogo onde a estética funciona como elemento estabilizador do sentido. Nos diálogos que ensaiam o deslocamento dos vestígios, os meios digitais são estratégias de explorar a estética de tal deslocamento, iluminando na própria técnica digital aquilo que ela tem de nómada; inscrevendo-a como arte de abertura do sentido.

A racionalidade estético-expressiva explorando a instabilidade do sentido das coisas, ainda que corra o risco de se esgotar numa fruição que adormece a capacidade crítica, relembra também que, no estranhamento que nos proporciona, a arqueologia é uma prática de conhecimento da diferença, e, enquanto tal, é uma prática ética que tem na técnica, e na crítica epistemológica que é inerente a qualquer analítica permitida pelos meios técnicos, a forma de responder aos desafios da alteridade dos vestígios do passado.<sup>5</sup> Nesta demanda, os meios digitais reavivam a arqueologia enquanto um ofício. Um ofício no qual os vestígios do passado devem ser cuidados como objeto de um saber particular. Uma particularidade que abre os vestígios a projetos técnicos e sociais que visam a transformação do contexto em que se encontram (Shanks 1992; Shanks / McGuire 1996; Shanks 2007). A arqueologia é um sistema técnico, onde se desenvolvem

processos de re-materialização; práticas de intervenção material e de redistribuição espacial com as quais se cria um lugar para o passado (Lucas 2001, 2012). O uso de meios digitais, possibilitando novos modos de redistribuição e re-materialização, pode reavivar que, tanto o movimento de conquista como o movimento de desespero que a acessibilidade do passado pode fazer emergir, são apenas dois movimentos entre outros movimentos a desenvolver para desenhar esse lugar. São movimentos de redistribuição nos quais se explora a erótica dos vestígios do passado; uma exploração de ligações, de trans-formações, que visa exceder a topografia dos vestígios do passado e compreender a diferença da sua ordem (De Certeau 1988; Shanks 1992).

### **Técnica, silêncio e diferença**

O digital aviva a natureza técnica da arqueologia – uma técnica de produção de espaço e de mobilidade nesse espaço – interpela os arqueólogos a pensar a singularidade e o propósito do seu sistema técnico (De Certeau 1998; Shanks 1992, 2012; Shanks / McGuire 1996; Lucas 2001, 2002). Um sistema que se desenvolve:

- nem tanto como uma construção cognitivo-instrumental, que obedece a lógicas de conquista do outro ou a um desespero que o inalcançável outro pode gerar;
- nem como uma construção meramente estética que projeta acriticamente o que de familiar ou exótico pode existir para ser arrumado na nossa imaginação;
- mas, como um sistema técnico que, fazendo face à irredutibilidade da diferença do passado, é uma prática ética na qual se pode cuidar dessa diferença e, com essa esquiua diferença, fazer emergir outras diferenças que nos obriguem a pensar diferentemente; abrindo as possibilidades de compreensão do Outro que é o Passado.

Na afirmação do digital enquanto estratégia de atuação, a prática arqueológica – que se constituía entre um conjunto de instrumentos com os quais se se criava uma relação com um arquivo de terra – vê-se confrontada com um conjunto de novos instrumentos que refaz essa relação, exigindo uma outra forma dos arqueólogos se encadearem com o seu objeto de estudo, criando, assim, novas cadências no modo como emergem e fluem as práticas discursivas que se podem constituir entre um arquivo material – a terra – e um arquivo digital. A entrada destes novos dispositivos veio, deste

modo, atuar nas possibilidades e limites de ação dos arqueólogos, alargando as suas capacidades de capturar, analisar e registar os vestígios do passado; um alargamento das possibilidades de gerar questões e gerir a análise em direções que não estavam contempladas em inquéritos anteriores.

O digital constitui-se, então, como um domínio de gestação e governo de questões, dados e análises que anima os arqueólogos, dando a sensação de um movimento de avanço no registo e preservação do passado (*e.g.* Evans / Daly 2006; Averett *et al.* 2016). Um registo e preservação que tem como objetivo a emergência de um conhecimento feito através da descoberta de traços que estavam por ver; um projeto de conhecimento que, no seu diálogo com o digital, excede as escalas e os meios de análise tradicionais, permitindo a aquisição, mobilização e cruzamento de dados com novos ritmos e novos circuitos. Para além de todas estas possibilidades, a arqueologia digital – na ênfase que nos permite conferir à dimensão técnica dos nossos procedimentos enquanto arqueólogos – reabre, como referido, a possibilidade de relembrar que a prática arqueológica é, efetivamente, um trabalho de mediação técnica e uma intervenção material que tem como objetivo a transformação de um lugar num outro lugar; um lugar que nos é dado a experimentar enquanto descoberta do passado. Um lugar de diferença para ser trilhado enquanto possibilidade de compreensão do presente e de abertura ao futuro.

Esta transformação do lugar faz-se numa sucessão de gestos técnicos, entre os quais se cria um lugar para o passado no presente (De Certeau 1988). Um lugar que, correspondendo-se com um tempo que queremos conhecer, é um lugar produzido pelos meios técnicos de que dispomos para instaurar pontos de vista sobre um passado que:

- ainda está nesse lugar, na medida em que se apresenta sob a forma de fragmentos que a técnica permite reconhecer e transformar em objetos de estudo ou objetos de trabalho num projeto de conhecimento;
- e, simultaneamente, um passado que já não está nesse lugar, na medida em que os vestígios, na condição de fragmento ou de resíduo, nos remetem para algo que já não está ali, a não ser como uma zona de presenças cujo sentido ambíguo remete para uma ausência.

Fazer este lugar é, assim, a delimitação de uma área de des-encontro; um lugar de des-ajustamento entre as linguagens que a técnica permite e a ambiguidade do sentido dos vestígios materiais do passado. Um sistema técnico – ordenado por uma ideia de cópia – que, tendo como ponto de referência uma realidade que não conhece, tenta conduzir a ambiguidade dos vestígios a uma unidade de sentido que possibilite um des-conhecimento do passado.

A condição de des-ajustamento que ordena este lugar permite ver que os meios digitais comportam uma expansão nos meios e nos modos de nos relacionarmos com os vestígios do passado; permitindo também mostrar que o trabalho no qual se constrói esta relação não é tanto um caminho de decodificação, mas um trabalho de ligação entre um horizonte de sentido que não conhecemos – o do passado – e o nosso horizonte de sentido. Desta perspectiva, a arqueologia é um trabalho de exploração de ligações entre linguagens, com a particularidade de colocar em relação uma linguagem técnica com uma linguagem da qual nada sabemos. Enquanto trabalho entre linguagens, a arqueologia é, então, uma prática que coloca entidades incomunicáveis – que se apresentam apenas na sua diferença – e entidades que emergem numa dinâmica de comunicação, constituindo-se enquanto uma prática de cópia. Uma prática de cópia que, não tendo como ponto de referência um original fixo, pode ser entendida como uma prática de mediação em que se tenta encontrar e traduzir a fala do passado (Lucas 2012).<sup>6</sup> Uma prática de tradução entre:

- um arquivo de uma língua que não foi falada, a não ser em suportes materiais com os quais se desenvolveu a ação no passado; suportes esses que emergem da vontade de diferentes agentes e que nada comunicam a não ser apresentarem-se no seu silêncio;
- e um arquivo que, face a esse silêncio, chama a si as línguas e os suportes de que dispõe para se fazer uma cópia – ou um testemunho – de quem nada diz sobre si.

O digital é, neste sentido, mais uma língua e mais um conjunto de novos suportes neste desafio de tradução.

No sentido de compreender as ideias apresentadas nos parágrafos anteriores, prestemos atenção à Figura 1. Esta imagem foi retirada de uma série de montagens digitais da autoria de Joana Alves-Ferreira (2013, 2017). O objeto de trabalho da

arqueóloga é um conjunto de polaroids que documentam a sua participação nas escavações do sítio pré-histórico de Castanheiro do Vento (Cardoso 2010; Vale 2011). Nestes registos, apresenta a escavação como um conjunto de rotinas que, na sua repetição, vai produzindo elementos que são excluídos do processo de montagem do discurso sobre este lugar na pré-história. Para resgatar e dar lugar a este resíduo, J. Alves-Ferreira digitalizou as polaroids que o testemunhavam no sentido de desenvolver uma exploração estética que visa – pela cópia, fragmentação e colagem – ir multiplicando e dando ênfase ao que é desperdiçado e silenciado no discurso dos arqueólogos.



Figura 1 – “Infinito descontínuo II. Da atenção e do aprender no limiar de um lugar possível”; © Joana Alves Ferreira 2017. Reproduzido com a autorização da autora.

Os meios digitais permitiram que cada *polaroid* – registo de silêncio – fosse fragmentada e articulada com outros registos, multiplicando infinitamente este registo de silêncio como forma de invocar aquilo que infinitamente é excluído da montagem do discurso; é desperdiçado enquanto possibilidade de construção do lugar de des- encontro com a diferença que o trabalho de escavação pretender fazer emergir. Os

meios digitais são, neste ensaio, uma estratégia de re-materialização de registos e de reordenamento espacial; uma forma de mediação que pretende dar voz, ou testemunhar, o silêncio sobre o qual se encontram dobrados os vestígios (Alves-Ferreira 2013, 2017). Os meios digitais, nas diferenças que a sua potência de cópia permite descobrir, são usados enquanto modo de repetir e repetir, diferentemente, o vibrante silêncio da matéria (Bennett 2010) e, nessa repetição, lançar as condições para a emergência de enunciados; novos enunciados que desafiam a erótica da prática arqueológica (Shanks 1992: 42-67) e a linguagem da arqueologia (Joyce *et al.* 2002).

O digital, proporcionando novas línguas e novos suportes para a prática de tradução em que se forja o conhecimento arqueológico, pode constituir-se enquanto possibilidade de arriscar um arquivo mais próximo do silêncio dos vestígios; e das possibilidades de sentido que tal silêncio proporciona. Porém, nem sempre tal risco acontece. Na sua relação com redes de consumos e regulação de subjetividades, o digital tende a cristalizar-se na produção de imagens que, estabilizando a experiência do passado, nem sempre fazem justiça à instabilidade e à incerteza dos des-encontros com os vestígios de tal passado. São imagens que simulam cenários onde o olhar se torna sedentário. Imagens que, frequentemente, na sua sedução e encadeamento, mais do que tocar a subjetividade de cada um, vai circundando e sufocando as possibilidades de devir dessa subjetividade (Martins 2011a). Vai vedando a possibilidade de seguir o rasto da diferença de um passado que se transforma na ação dos arqueólogos; e que se transforma na ação dos agentes do digital.

A arqueologia como um ofício de tradução, na sua relação com o digital alargou as suas possibilidades de fabricação de imagens. Alargou estas possibilidades num mercado de ecrãs em que tudo pode ser cristalizado num sentido inequívoco, levando os consumidores a centrarem-se mais no que veem do que naquilo que tais imagens podem representar. Neste movimento, as imagens perdem o seu poder de se articular com o desafio de narrar o passado – de contar o passado – como quem conta uma história que lhe foi dada a conhecer entre fragmentos que contam tantas outras histórias, umas vezes cruzadas outras vezes dispersas, com as quais a narrativa – longe da eficácia e fluidez das imagens – é um lugar feito na chama da incerteza. Um lugar feito com o peso da matéria. Uma incerteza e um peso que tocam para abalar as ligações em que se formam



as imagens, abrindo a possibilidade para que a diferença do passado venha, com a sua ausência, acompanhar-nos no desafio de compreensão do nosso tempo.

## Nota Final

*Experimenta trocar: a régua para medir ângulos e o transferidor para medir rectas.*

*Chegarás a resultados diferentes. Serão resultados falsos?*

*Eu não diria isso. Seria mais cauteloso. Diria que são resultados diferentes.*

Gonçalo M. Tavares

A nota de Gonçalo M. Tavares glosa com a ideia central deste texto e com o modo como foi desenvolvida nos três pontos que o constituem. O uso de meios digitais trouxe novos dispositivos à prática arqueológica, refazendo os seus circuitos. Na transformação destes circuitos foram inseridas diferenças na experiência e na relação com os vestígios materiais do passado, possibilitando que a diferença do passado fosse medi(a)da de modo diferente. As diferenças que os meios digitais aportam à prática arqueológica permitem redirecionar os ângulos das perspetivas sobre o passado; e proporcionam o lançamento de novos segmentos de retas, com os quais se dá sentido à infinita distância que nos separa do passado. Com esta sua potência, o digital possibilita que a esquivez da diferença do passado seja experimentada diferentemente. Acautelar-se no acolhimento e na compreensão desta diferença é uma forma de resistir ao seu ímpeto; e, nessa resistência, acompanhar a diferença do passado na sua fuga.

## Agradecimentos

A Susana Soares Lopes, Lurdes Oliveira e Ana Vale, pela discussão de algumas das ideias apresentadas neste texto. A Joana Alves-Ferreira, a permissão da reprodução da Figura 1 e por me ter inspirado nos caminhos deste texto. A Sandrine Fidalgo, a tradução do resumo para francês. A investigação foi apoiada pela Fundação para a Ciência e a Tecnologia com a bolsa de pós-doutoramento SFRH/BPD/100203/2014 - financiada por fundos nacionais do MCTES, POCH e FCE.

## Bibliografia

Alves-Ferreira, Joana (2013), “‘Instantes da Espera’. A Experiência da Polaroid enquanto experiência de expectativa”, *Al-Manda Online*, II Série, nº 18 (II), 11-17.

-- (2017), “The Art of ‘Endangering’ Bodies. A First movement on ‘How to read what was never written’”, in *Rethinking Comparison in Archaeology*, New Castle upon Tyne, Cambridge Scholar Publishing, 13-39.

Averett, Erin W. / Gordon, Jody M. / Counts, Derik. B. (ed.) (2016), *Mobilizing the Past for a Digital Future. The Potential of digital archaeology*, Grand Forks, The Digital Press @ The University of North Dakota.

Backhouse, Paul (2006), “Drowning in data? Digital data in a British contracting unit”, in *Digital Archaeology. Bridging method and theory*, London and New York, Routledge, 43-49.

Bennett, Jane (2010), *Vibrant Matter: A Political ecology of things*, Durham/London, Duke University Press.

Bradley, Matt (2006), “Archaeological survey in a digital world”, in *Digital Archaeology. Bridging method and theory*, London/New York, Routledge, 29-42.

Brughmans, Tom (2012), “Facebooking the Past: A Critical social network analysis approach for archaeology”, in *Thinking Beyond the Tool. Archaeological computing and the interpretive process*, Oxford, Archaeopress, 191-203.

Buxton, Bridget / Sharvit, Jacob / Planer, Dror / Mišković, Nikola / Hale, John (2016), “An ASV (Autonomous Surface Vehicle) for Archaeology: The Pladypos at Caesarea Maritima, Israel”, in *Mobilizing the Past for a Digital Future. The Potential of Digital Archaeology*, Grand Forks, The Digital Press @ The University of North Dakota, pp. 279-315.

Caraher, William (2016), “Slow Archaeology: Technology, Efficiency, and Archaeological Work”, in *Mobilizing the Past for a Digital Future. The Potential of digital archaeology*, Grand Forks, The Digital Press @ The University of North Dakota, 421-441.

Cardoso, João Muralha (2010), *Castanheiro do Vento (Horta do Douro, Vila Nova de Foz Côa) – Um Recinto Monumental do IIIº e IIº milénio a.C.: Problemática do sítio e das suas estruturas à escala regional*, Maiorca, Vessants Editora.

Criado-Boado, Filipe (2001), “Problems, Functions and Conditions of Archaeological Knowledge”, *Journal Of Social Archaeology*, nº 1, 126-146.

De Certeau, Michel (1988), “The Historiographical Operation”, in *The Writing of History* (trad. Tom Conley), New York, Columbia University Press, 56-113.

Dell'Unto, Nicolás (2016), “Using 3D GIS Plataforms to analyse and Interpret the Past”, in *Digital Methods and Remote Sensing in Archaeology. Archaeology in the age of sensing*, Cham – Switzerland, Springer, 305-324.

Derrida, Jacques (2001), *Mal de Arquivo. Uma Impressão freudiana*, Rio de Janeiro, Relume-Dumará.

Earl, P. Graeme (2012), “At the Edges of the Lens: Photography, graphical constructions and cinematography”, in *Digital Archaeology. Bridging method and theory*, London/New York, Routledge, 173-188.

Evans, T. L. (2012), “You, Me and IT. The Application of simple quantitative techniques in the examination of gender, identity and social reproduction in the Early to Middle Iron Age of north-eastern France”, in *Digital archaeology. Bridging method and theory*, London/New York, Routledge, 51-80.

Evans, Thomas / Daly, Patrick (eds) (2006), *Digital Archaeology. Bridging method and theory*, London/New York, Routledge.

Fiz Fernandez, José Ignacio (2012), “Deconstructing and Reconstructing the Landscape of Oxyrhynchus Using Textual Sources, Cartography, Remote Sensing and GIS”, in *Thinking beyond the Tool. Archaeological computing and the interpretive process*, Oxford, Archaeopress, 131-154.

Forte, Maurizio (ed.) (2010), *Cyber-Archaeology. British archaeological reports international*, Oxford, Archaeopress.

Forte, Maurizio (2016). "Cyber Archaeology: 3D Sensing and Digital Embodiment", in *Digital Methods and Remote Sensing in Archaeology. Archaeology in the age of sensing*, Cham – Switzerland, Springer, 271-290.

Forte, Maurizio / Campana, Stefano (2016), *Digital Methods and Remote Sensing in Archaeology – Archaeology in the Age of Sensing*, Cham – Switzerland, Springer.

Forte, Maurizio/ Campana, Stefano (2016), "Preface", in *Digital Methods and Remote Sensing in Archaeology. Archaeology in the Age of Sensing*, Cham – Switzerland, Springer, v-vi.

Gearey, Benjamin R. / Chapman, Henry P. (2012), "'Digital Gardening': An Approach to simulating elements of palaeovegetation and some implications for the interpretation of prehistoric sites and landscapes", in *Digital Archaeology. Bridging method and theory*, London/New York: Routledge, 154-172.

Gonzalez-Perez, Cesar (2012), "Typeless Information Modelling to Avoid Category Bias in Archaeological Descriptions", in *Thinking beyond the Tool. Archaeological computing and the interpretive process*, Oxford, Archaeopress, 72-87.

Gordon, Jody Michael / Averett, Erin Walcek / Counts, Derek B (2016), "Mobile Computing in Archaeology: Exploring and interpreting current practices" in *Mobilizing the Past for a Digital Future. The potential of digital archaeology*, Grand Forks, The Digital Press @ The University of North Dakota, 1-30.

Joyce, A. Rosemary / com Preucel, Robert W. / Lopiparo, Jeanne / Guyer, Carolyn / Joyce, Michael (2002), *The languages of Archaeology*, Oxford and Malden, MA., Blackwell Publishers.

Kainz, Jakob (2016), "An Integrated Archaeological Prospection and Excavation Approach at a Middle Neolithic Circular Ditch Enclosure in Austria", in *Digital Methods and Remote Sensing in Archaeology. Archaeology in the Age of Sensing*, Cham – Switzerland, 371-403.

Kansa, Eric C. (2016), "Click Here to Save the Past", in *Mobilizing the Past for a Digital Future. The Potential of Digital Archaeology*, Grand Forks, The Digital Press @ The University of North Dakota, 443-472.

Lercari, Nicola (2016), “Terrestrial Scanning in the Age of Sensing”, in *Digital Methods and Remote Sensing in Archaeology. Archaeology in the Age of Sensing*, Cham – Switzerland, Springer, 3-34.

Limp, William Fred (2016), “Measuring the Face of the Past and Facing the Measurement”, in *Digital Methods and Remote Sensing in Archaeology. Archaeology in the Age of Sensing*, Cham – Switzerland, Springer, 349-369.

Lucas, Gavin (2001), *Critical Approaches to Fieldwork. Contemporary and historical archaeological practice*, London/New York, Routledge.

Lucas, Gavin (2012), *Understanding the Archaeological Record*, New York, Cambridge University Press.

Martins, Moisés de Lemos (2011a), “O Poder das Imagens e as Imagens do Poder”, in *Crise no Castelo da Cultura. Das Estrelas para os ecrãs*, Braga, Grácio Editor, 77-87.

Martins, Moisés de Lemos (2011b), “Acontecimento e Cultura”, in *Crise no Castelo da Cultura. Das Estrelas para os Ecrãs*, Braga, Gracio Editor, 207-212.

Martins, Moisés de Lemos (2015), “Os Estudos Culturais como Novas Humanidades”, *Biblos*, 3.<sup>a</sup> Série, nº 1, 79-109.

Massung, Elaine (2012), “Visitor Reception to Location-based Interpretation at Archaeological and Heritage Sites”, in *Thinking Beyond the Tool. Archaeological computing and the interpretive process*, Oxford, Archaeopress, 168-190.

Miranda, José Bragança (1994), *Analítica da actualidade*, Lisboa, Vega.

Olivito, Riccardo / Taccola, Emanuele / Albertini, Niccolò (2016), “Cultural Heritage and Digital Technologies”, in *Digital Methods and Remote Sensing in Archaeology. Archaeology in the age of sensing*, Cham – Switzerland, Springer, 475-494.

Olsen, Bjørnar / Shanks, Michael / Webmoor, Timothy / Witmore, Christopher (2012), *Archaeology. The Discipline of things*. Berkley and Los Angeles/London, University of California Press.

Opitz, Rachel (2016), "Airborne Laserscanning in Archaeology: Maturing methods and democratizing applications", in *Digital Methods and Remote Sensing in Archaeology. Archaeology in the Age of Sensing*, Cham – Switzerland, Springer, 35-50.

Patrick, Daly / Evans, Thomas E. (2006), "Introduction: archaeological theory and digital pasts", in *Digital Archaeology. Bridging method and theory*, London/New York, Routledge, 2-7.

Pethen, Hannah (2012), "The Old and the New in Egyptian Archaeology: Towards a Methodology for Interpreting GIS Data Using Textual Evidence", in *Thinking beyond the Tool. Archaeological computing and the interpretive process*, Oxford, Archaeopress, 103-122.

Pietroni, Eva (2016), "From Remote to Embodied Sensing: New Perspectives for Virtual Museums and Archaeological Landscape Communication", in *Digital Methods and Remote Sensing in Archaeology. Archaeology in the age of sensing*, Cham – Switzerland, Springer, 437-474.

Poehler, Eric E. (2016), "Digital Pompeii: Dissolving the fieldwork-library research divide", in *Mobilizing the Past for a Digital Future. The Potential of digital archaeology*, Grand Forks, The Digital Press @ The University of North Dakota, 201-218.

Richards, Julian D. (2012), "Electronic Publication in archaeology", in *Digital Archaeology. Bridging method and theory*, London/New York, Routledge, 191-201.

Roosevelt, H. Roosevelt / Cobb, Peter / Moss, Emanuel / Olson, Brandon R. / Sinan, Ünlüsoy (2015), "Excavation is Destruction Digitization: Advances in archaeological practice", *Journal of Field Archaeology*, 40 (3), 325-346.

Santos, B. S. (1999), "O Social e o Político na Transição Pós-Moderna", in *Pela Mão de Alice. O Social e o político na pós-modernidade*, Porto, Afrontamento, 69-102.

Schreibman, Susan / Siemens, Ray / Unsworth, John (ed.) (2004), *A Companion to Digital Humanities*, Malden/Oxford/Victoria, Blackwell Publishing.

Seaman, Bill (2016), "Emergent Relationality System / The Insight Engine", in *Digital Methods and Remote Sensing in Archaeology. Archaeology in the age of sensing*, Cham – Switzerland, Springer, 291-304.

Shanks, Michael (1992), *Experiencing the Past. On the Character of archaeology*, London/New York, Routledge.

Shanks, Michael (2007), "Symmetrical Archaeology", *World Archaeology*, nº 39, 589-596.

Shanks, Michael (2012), "*Let me Tell you about Hadrian's Wall ...*" *Heritage, Performance, Design*, Amsterdam, Reinwardt Academie, Amsterdam School of the Arts.

Shanks, Michael (2012). *The Archaeological Imagination*, London/New York, Routledge.

Shanks, Michael / McGuire, Randal (1996), "The Craft of Archaeology", *American Antiquity*, nº 61, 75-88.

Shanks, Michael / Webmoor, Timothy (2012), "A Political Economy of Visual Media in Archaeology" in *Re-presenting the Past: Archaeology through image and text*, Oxford, Oxbow Books, 87-110.

Svensson, Patrick / Goldberg, David Theo (ed.) (2015), *Between Humanities and the Digital*, Cambridge, MA, The MIT Press.

Tavares, Gonçalo M. (2012), "breves notas sobre ciência", in *breves notas sobre ciência. breves notas sobre o medo. breves notas sobre as ligações*, Lisboa, Relógio D'Água, 7-142.

Thomas, Julian (2004), *Archaeology and Modernity*, London/New York, Routledge.

Vale, Ana Margarida Aparício do (2011), *Modalidades de Produção de Espaços no Contexto de uma Colina Monumentalizada: O Sítio pré-histórico de Castanheiro do Vento, em Vila Nova de Foz Côa*, Porto, Tese de Doutoramento apresentada à Faculdade de Letras da Universidade do Porto.

Vletter, Willem F./ Schloen, Sandra R. (2016), "Creating a Chronological Model for Historical Roads and Paths Extracted from Airborne Laser Scanning Data", in *Digital Methods and Remote Sensing in Archaeology. Archaeology in the Age of Sensing*, Cham – Switzerland, Springer, 405-434.

Walldrot, John (2016), "Why Paperless: Technology and changes in archaeological practice", in *Mobilizing the Past for a digital Future. The Potential of Digital Archaeology*, Grand Forks, The Digital Press @ The University of North Dakota, 33-50.

Wattersson, Alice (2012), "The Value and Application of Creative Media to the Process of Reconstruction and Interpretation", in *Thinking beyond the Tool. Archaeological computing and the interpretive process*, Oxford, Archaeopress, 14-23.

Webmoor, Timothy (2008), "From Silicon Valley to the Valley of Teotihuacan: the Yahoo!©s of the New Media and Digital Heritage", *Visual Anthropology Review*, 24 (2), 183-200.

Wernke, Steven A. /Hernández, Carla / Marcone, Giancarlo / Oré, Gabriela / Rodriguez, Aurelio / Traslaviña, Abel (2016), "Beyond the Basemap: Multiscalar Survey through Aerial Photogrammetry in the Andes", in *Mobilizing the Past for a Digital Future. The potential of digital archaeology*, Grand Forks: The Digital Press @ The University of North Dakota, 251-278

White, Devin A. (2016), "Archaeology in the Age of Supercomputing", in *Digital Methods and Remote Sensing in Archaeology. Archaeology in the age of sensing*, Cham - Switzerland, Springer, 323-346.

Witmore, Christopher (2009), "Prolegomena to Open Pasts: On Archaeological memory practices", *Archaeologies*, 5 (3), 511-545.

Zubrow, Ezra B. W. (2006), "Digital Archaeology. A historical Context", in *Digital Archaeology. Bridging method and theory*, London/New York, Routledge, 8-26.



**Sérgio Gomes** tem desenvolvido trabalhos de arqueologia de prevenção e salvamento em distintas regiões do território nacional, enquadrados por diferentes empresas de arqueologia, desde 2000, ano de conclusão da Licenciatura em História/variante Arqueologia na FLUP. A par da atividade profissional participou, entre outros projetos, na valorização da estação pré-histórica de Castelo Velho de Freixo de Numão (Vila Nova de Foz Côa), no âmbito do qual realizou a tese de mestrado *Contributos para o estudo dos “pesos de tear” de Castelo Velho de Freixo Numão*. Exercícios de interpretação do registo arqueológico” (FLUP, 2003). Entre 2006 e 2009, foi bolseiro de doutoramento da FCT, tendo apresentado a dissertação *O passado, a identidade e as teias do governo. Estudos sobre os entrelaçamentos das práticas de produção do conhecimento arqueológico e de construção da identidade nacional salazarista* (FLUP, 2011). Atualmente, desenvolve um projeto de pós-doutoramento, financiado pela FCT, acerca das relações entre a arqueologia pré-histórica e o pensamento ético da contemporaneidade.

## NOTAS

---

<sup>1</sup> A ideia da constituição de um arquivo que orienta a produção do registo arqueológico prende-se com a emergência da disciplina no quadro da Modernidade (Thomas 2004). Porém, nesta relação, o projeto de arquivo não é legitimado por uma perspetiva da prática arqueológica enquanto trabalho de tradução no qual original e cópia se atualizam num movimento de diálogo que nos encontramos a desenvolver. Pelo contrário, tal ideia de arquivo compõe-se numa separação entre ontologia e epistemologia (*idem*: 76-77), privilegiando esta última como estratégia de operacionalização de projetos de conhecimento. Neste quadro, o arquivo é o resultado da codificação (e não a tradução) dos vestígios materiais num conjunto de dados metodologicamente aferidos; dados a serem configurados em esquemas interpretativos que visam a constituição de um conhecimento do passado, ignorando a complexidade e a interferência das redes e das agendas nos quais tal conhecimento é produzido (*ibidem*). Esta separação entre ontologia e epistemologia parece estar associada à apetência totalizante que a racionalidade cognitiva-instrumental desenvolve no quadro da Modernidade, uma apetência que visa a cientifização da realidade social (Santos 1999: 76-80). Assim, perspetivar a prática arqueológica enquanto trabalho de tradução é uma tentativa de afrontar a

---

hegemonia deste tipo de racionalidade, demonstrando que o desenvolvimento de qualquer plano de investigação implica um compromisso com uma determinada perspectiva que se possa ter a propósito de uma dada materialidade e que, frequentemente, esse compromisso interfere ou inviabiliza o desenvolvimento de outras leituras. Desta perspectiva, o arquivo não é tanto o repositório de dados estáveis prontos a serem usados em planos de pesquisa, mas um lugar de tradução que visa compreender o contexto de emergência desses dados, delinear os limites e as possibilidades do seu estudo e atualizar o seu potencial de transformação do conhecimento face a novos desafios. Neste sentido, o arquivo, enquanto lugar de trabalho de tradução, é um lugar de destabilização onde se criam as condições para um tempo *por vir*; um tempo do im-previsto dos projetos de pesquisa, que lança outras direções e novas esperanças de trabalho. É um arquivo enquanto lugar de “uma experiência muito singular da promessa” (Derrida 2001: 51)

<sup>2</sup> Optamos por seguir a sistematização que Boaventura Sousa Santos (1999: 76-80) apresenta acerca das racionalidades da Modernidade aludida na nota de rodapé anterior. Segundo o sociólogo, a Modernidade é um projeto sócio-cultural que permite a edificação de um conhecimento e de uma relação com o mundo de acordo com dois pilares: o pilar da regulação e o pilar da emancipação. No pilar da regulação, concorrem três princípios: o do Estado, o do Mercado e da Comunidade, cada uma destas figuras da Modernidade visa congregar as existências individuais para, assim, forjar e regular as relações necessárias na constituição de mundo de estados, mercados e comunidades. O pilar da emancipação é composto por três lógicas de racionalidade: a racionalidade moral-prática da ética e do direito, a racionalidade cognitivo-instrumental da ciência e da técnica, e a racionalidade estético-expressiva da arte e da literatura; cada uma destas lógicas prevê uma estratégia de emancipação dos indivíduos face às condições que visam a sua regulação. A Modernidade, forjando uma dinâmica entre os princípios de regulação e as lógicas de emancipação, pretende, assim, desenvolver um projeto global de racionalização da vida social prática e quotidiana. Porém, cada um dos princípios e lógicas, sendo equacionados em abstrato, acabam por acolher uma vocação maximalista, criando desenvolvimentos díspares no modo como cada princípio ou lógica exerce a sua ação na vida dos indivíduos. Boaventura dá o exemplo do modo como o princípio de Comunidade se vê dominado pela ação dos princípios do Mercado e do Estado. Do mesmo modo que a hegemonia do princípio de Mercado faz crescer a ação da lógica cognitivo-instrumental, por exemplo.

<sup>3</sup> Um alargamento das possibilidades de experienciar o passado que é visto com entusiasmo, como explicam Mauzio Forte e Stefano Campana (2016: vi):

“Everybody, in the next few years, will have the opportunity to blend the physical world with a sensory-rich “virtual” world where archaeologists can naturally and intuitively manipulate, navigate, and remotely share interpretations and case studies. Our understanding of archaeology will be taken to a new level, enhancing our capacity to develop interpretations and to present them to fellow specialists and to the general public as simulated scenarios in 4D. Rapid developments in ICT, including hardware and software for immersive environments, will even allow us to communicate and interact with one another through further cultural

---

experiences such as sound, smell, and tactile interfaces. The transformation of the traditional remote sensing in “something else” defines new borders for this research field and suggests a new methodological approach. “Polysensing” rather than “remote sensing” can better define this revolutionary approach. It is quite interesting to notice that archaeology plays as primary actor in this revolution because of its multidisciplinary character and mission. Welcome in the Age of Sensing!

<sup>4</sup> Ver Nota de Fim nº 1, a propósito da relação entre a ontologia e a epistemologia na prática arqueológica.

<sup>5</sup> A ênfase que aqui é dada à racionalidade estético-expressiva como estratégia de fazer a emergir a diferença dos vestígios tenta exceder a vocação maximalista e universalista da sua lógica referida por Boaventura Sousa Santos (*ibidem*, ver nota 2), ou seja, não se pretende que a experiência dos vestígios seja um projeto de esteticização. Com efeito, o que se propõe é uma vinculação entre as três lógicas de racionalidade que, partindo da ênfase na incomunicabilidade dos vestígios através da racionalidade estético-expressiva, do que de impossível existe no seu projeto de conhecimento, se revisite com liberdade crítica os projetos possibilitados pela racionalidade cognitivo-instrumental de forma a fazer justiça a essa incomunicabilidade; uma justiça que é da ordem da racionalidade moral-prática. Desta vinculação das três lógicas de racionalidade, talvez ocorra uma possibilidade de contrariar a sua vocação maximalista, na qual o sujeito perde a possibilidade de explorar o devir da subjetividade; desta vinculação, talvez haja a possibilidade de reavivar a chama da aporia em que nos coloca o encontro com uma zona de desconhecimento. Uma zona de desconhecimento outra que é também uma zona de exploração da nossa alteridade.

Nesta proposta, segue-se de perto o pensamento de Moisés de Martins (2011b) acerca do modo como as humanidades podem refazer o seu programa tendo em conta a filosofia do acontecimento. O autor, diagnosticando a crise da Modernidade e os perigos do absolutismo do discurso, o absolutismo da realidade e a mística da comunidade que ameaçam o mundo contemporâneo, defende que as respostas estéticas, éticas, tecnocráticas, formalistas e utópicas a tais perigos são apenas formas de cancelamento da crise. Em contrapartida, no pensamento crítico da contemporaneidade:

“a filosofia do acontecimento denuncia estas más respostas e deixa caminho livre para uma resposta política, que nos permita agir com tudo o que temos à mão, jogando-nos na historicidade do presente. Aliás, nada mais nos resta fazer diante da intimidação do presente, sabendo, que não somos garantidos por nenhum método universal, que nos possibilite apreender a totalidade do existente (Miranda, 1994). Nesta filosofia do acontecimento, que se decide numa resposta política à intimação do presente, apenas dois universais nos podem mobilizar: a ideia de liberdade e a justiça como seu efeito”. (Martins *idem*: 211)

<sup>6</sup> O original, um sítio arqueológico, por exemplo, não é fixo na medida em que a sua emergência depende da ação dos arqueólogos; dos seus limites e possibilidade ação. Neste sentido é um original instável; uma instabilidade que se expressa nas aporias que acompanham a prática de cópia na qual se constitui.



## De l'analyse textuelle classique à la textométrie : analyse croisée de *Séraphine de Senlis: De la peinture à la folie* d'Alain Vircondelet

**Kisito Hona**

*Lycée bilingue de Balengou – Cameroun*

**Résumé:** D'une manière générale, face à l'essor du numérique et de l'internet, les uns, émerveillés, ont tôt fait de décréter l'obsolescence et la caducité du livre en format papier. Les autres, méfiants, ont estimé que le fait linguistique et le fait littéraire ne pouvaient, en aucun cas, se soumettre au traitement automatique des données. Mais, mal leur en a pris car, en définitive, analyse textuelle classique et textométrie s'inscrivent dans une collaboration mutuellement bénéfique. Aussi, à la lumière de *Séraphine de Senlis: De la peinture à la folie* d'Alain Vircondelet, cet article en donne-t-il la preuve.

**Mots-clés:** narratologie, stylistique, textométrie

**Abstract:** In the face of the digital boom and the rise of the internet, some amazed researchers rapidly decreed the obsolescence of the classical printed book to the benefit of *e-books* and *e-docs*. Others, more suspicious, considered that the linguistic and the literary fact could never undergo any automatic processing of data whatsoever. But, much to their surprise, classical textual analysis and textometry have resolutely taken the path of a mutually beneficial collaboration. Therefore, in the light of *Séraphine de Senlis: De la peinture à la folie* by Alain Vircondelet, this article is a clear proof of this relationship.

**Keywords:** narratology, stylistics, textometry

## Introduction<sup>1</sup>

Dès l'avènement du numérique et de l'internet, certains auteurs et chercheurs ont prédit la mort certaine du livre en format papier au profit des *e-books* et *e-docs*. Seulement, plus de deux décennies après, on se rend à l'évidence que le livre classique résiste bien, et conserve une place centrale dans la production et la diffusion des savoirs et des arts. Ce qui, sans remettre en question l'essor considérable de l'informatique, avec, notamment, l'apparition des smart phones, pose tout de même le problème de la relation qui existe entre le papier et le numérique. Est-ce une relation d'antagonisme? Est-ce une relation de complémentarité? Dans l'un ou l'autre cas, quelle en serait la mesure? C'est à ces questions que cet article essaie de répondre. Ainsi, à la lumière de la biographie intitulée *Séraphine de Senli: De la peinture à la folie*<sup>2</sup> d'Alain Vircondelet, il voudrait montrer combien l'analyse textuelle manuelle et la textométrie peuvent valablement se compléter. Pour ce faire, d'une part l'analyse textuelle "manuelle" avec la narratologie et la stylistique, mettra en évidence la structure diégétique et les particularités discursives de l'ouvrage en présence. Aussi, les outils d'analyse proposés par François Guiyoba (2007) avec le schéma narratif modifié et Jean-Marie Schaeffer (1998 :14) avec l'acception multidimensionnelle et globalisante du style seront-ils convoqués. D'autre part, l'analyse textuelle assistée par ordinateur *via* le logiciel *TXM* permettra de voir l'assise textométrique des données de l'analyse précédente et la plus-value éventuelle qu'elle apporte. On procédera principalement par une partition, des représentations graphiques et des analyses.

### I- Les spécificités narratologiques et stylistiques de la biographie de Vircondelet<sup>3</sup>

Séraphine de Senlis: De la peinture à la folie est l'histoire "d'une humble femme de ménage [devenue] un des plus stupéfiants peintres hallucinés du XX<sup>e</sup> siècle (7)", avant d'être malade psychiatrique et cancéreuse, pour finir dans une fosse commune. Sur le plan narratologique, la vie de Séraphine de Senlis peut être représentée dans le schéma narratif à structure quinaire ci-après:

Processus Histoire racontée	État initial	Nœud	Tournant décisif	Apogée	Dénouement
<b>Noyaux</b>	Naissance et enfance de Séraphine	Femme de ménage en quête de vocation et d'absolu	Du ménage à la peinture: entrée en scène de Wilhelm Uhde	Intense production artistique, maladie mentale, internement puis cancer du sein	Mort et inhumation de Séraphine
<b>Catalyses</b>	<p>- "Qui se souvient encore de Séraphine Louis, dite Séraphine de Senlis, née au village d'Arcy, dans l'Oise, le 2 septembre 1864...?" (7).</p> <p>- <b>Perte de ses parents</b> (17)</p> <p>- <b>Travail précoce</b>: "Elle vaque à mille petits travaux, déjà pénibles pour son jeune âge" (18-19).</p> <p>- <b>Vie scolaire tardive</b>: "vers dix ans, le curé d'Arcy lui propose d'aller à l'école" (19).</p> <p>- <b>Personnalité forte, solitaire et éprise de justice</b>: "sa faculté de s'abstraire du monde, de s'éloigner de tous, de vivre ailleurs" (19, 21).</p>	<p>- <b>Intenses tribulations intérieures</b>: "elle s'affronte à des combats intérieurs, à des vertiges, à des nuits qui la tourmentent" (26), "tant de douleurs rentrées, de frustrations, de désirs reniés!" (27).</p> <p>- <b>Recrutement comme femme de ménage au couvent</b> (27)</p> <p>- <b>Vie amoureuse inexistante</b> (29-32)</p> <p>- <b>Solitude chronique</b>: "Personne ne réclame Séraphine pendant vingt années, personne ne lui a jamais vraiment parlé" (34).</p> <p>- <b>Recherche vocationnelle</b>: "Que veux-tu que je fasse? que veux-tu pour moi? Car sais-tu, je saurai faire de grandes choses si tu me le demandes" (49).</p>	<p>- <b>Insatisfaction et départ du couvent</b>: "Elle sait que c'est son heure qu'il faut partir" (43).</p> <p>- <b>Peinture spontanée sur injonction divine</b>: "peins pour la gloire de Dieu, c'est le désir formel de Marie" (54).</p> <p>- <b>Extase ou transe</b>: elle est saisie d'une telle fureur, d'une telle incandescence, qu'elle ne ressent rien du froid, des nuits de gel" (61).</p> <p>- <b>Rencontre de Uhde et de Séraphine</b> (66).</p> <p>- <b>Émerveillement de Uhde</b>: "il s'agit bien d'une révélation, d'une apparition qui supposent la stupéfaction, le "saisissement" le mutisme (...) Tout bascule en lui" (67).</p>	<p><b>Livraison hebdomadaire</b>: "Chaque fin de semaine (...) Séraphine va sûrement lui montrer de nouvelles peintures (...) À chaque découverte, c'est le même émerveillement" (71).</p> <p><b>Exposition réussie de Séraphine</b>: "tous les autres tableaux sont anéantis (...) ne sont visibles que ceux de Séraphine (89).</p> <p><b>Dérive dans le comportement de Séraphine</b>: "d'humble, elle devient arrogante (...) Une forme de mégalomanie se dessine précisément" (101).</p> <p><b>Internement à l'hôpital psychiatrique de Clermont-de-l'Oise</b> (147) <b>puis au pensionnat</b> (156).</p> <p><b>Diagnostic</b>: "troubles de la sensibilité profonde (...) sur fond de débilité mentale accentuée" (150).</p> <p><b>Cancer du sein</b> (187).</p>	<p>"Elle meurt seule comme elle a toujours vécu. Seule. (...) Elle ira donc à la fosse commune, enterrée parmi les anonymes et tous les oubliés de l'hôpital" (198).</p>
<b>Informants</b>	Commune d'Arcy-sur-Oise, France, à partir de 1864	Autour de 1882	À Senlis, à partir de 1931	À l'hôpital psychiatrique puis au pensionnat, à partir de 1942	Au pensionnat, le 11 décembre 1942
<b>Indices</b>	Euphorie-dysphorie	Euphorie-dysphorie	Euphorie	Dysphorie	Dysphorie
<b>Temps discours / Temps du récit</b>	A1	B3	C4	D5	E2

Tableau 1: Schéma narratif de *Séraphine de Senlis: De la peinture à la folie*

Le schéma narratif qui précède révèle que la vie de Séraphine commence en 1864. Très tôt, elle perd ses parents et la trace de sa sœur. Elle entre à l'école à dix ans et en sort prématurément. Personne à la sensibilité à fleur de peau, elle aime la compagnie de la nature et de la solitude, accentuée par la vaine attente de Cyrille, son imaginaire amoureux.

Pour survivre, elle est recrutée comme femme de ménage au couvent de Compiègne. Elle y ambitionne de devenir religieuse mais, en est dissuadée par les sœurs. Devant l'impossibilité de se réaliser socialement, elle s'engage dans une quête intérieure qui l'amène au bout de vingt ans à partir du couvent, convaincue de répondre enfin à sa véritable vocation.

Commence alors sa fulgurante et prodigieuse aventure artistique qui prend une tournure particulière lorsque Uhde Wilhem, critique d'art et mécène, découvre un de ses tableaux chez des amis. Émerveillé par son travail, il décide de la parrainer et de l'aider financièrement. S'engage alors entre eux une collaboration mutuellement bénéfique.

Mais progressivement, elle manifeste des troubles du comportement. Elle est internée dans un asile puis, dans un pensionnat. Cet internement sonne le glas de son activité artistique. Elle bascule ensuite dans la folie ou ce qui en a l'air. On lui décèle également un cancer du sein avancé. Elle meurt, enfin, en décembre 1942 et est inhumée dans une fosse commune.

## **II- Quelques traits caractéristiques de la plume de Vircondelet**

Avant de parler de l'écriture de Vircondelet, il convient de relever que le schéma narratif révèle également que le récit suit une progression quasi successive et linéaire. Ainsi, on peut y relever une prolepse majeure à savoir l'évocation de la mort de Séraphine (E2) en tout début de narration (8). Pour revenir à la plume de l'auteur proprement dite, elle présente des particularités lexicales, rhétoriques et prosodiques.

Le lexique de Vircondelet gravite autour de la religion catholique:

Une chapelle expiatoire (9) (...) le curé (19) (...) La Sainte famille (...) des vitraux si colorés de l'église d'Arcy aux gestes rituels de l'office (21) (...) la rédemption par la prière (31) (...) les paroles



du magnificat (34) (...) Notre Dame de Lourdes (...) la grotte de Massabielle (...) la Vierge Marie (35) (...) la communauté de Saint-Joseph (36) (...) messes (180) (...) la souffrance par expiation (...) prêtre (198).

Il a aussi traité à la peinture:

Un des plus stupéfiants peintres hallucinés du XX<sup>e</sup> siècle (7) (...) bouquets hallucinés (15) (...) la gouache et quelques tubes de peinture à l'huile, des pinceaux, une toile (54) (...) la plus exceptionnelle femme peintre de l'histoire de l'art (95) (...) les bouquets embrasés de Séraphine (136) (...) activité géniale de peintre (152)

Vircondelet utilise enfin le jargon psychologique:

Une forme de mégalomanie (...) une sorte de revanche (101) troubles mentaux (...) hôpital psychiatrique...dix années d'oubli et d'ensevelissement (147-148) ces idées délirantes et troubles hallucinatoires (...) débilité mentale accentuée (150) (...) aliénation mentale (...) psychose chronique avec idées de grandeur (151) (...) admission à l'asile (...) la phase d'adaptation au pensionnat (156).

La rhétorique de Vircondelet s'articule autour du questionnement, du paradoxe et de la comparaison. Les questions commencent et traversent la biographie pour en donner le bien-fondé et s'interroger sur les sources d'inspiration de Séraphine:

Qui se souvient encore de Séraphine Louis, dite Séraphine de Senlis née au village d'Arcy, dans l'Oise (...) ? Qui se souvient de cette vie cachée, de ce destin prodigieux qui fit d'une humble femme de ménage un des plus stupéfiants peintres hallucinés du XX<sup>e</sup> siècle (...) ? (7). Un trait en appelle un autre, d'où venait-il ? Qui l'avait convoqué ? Nul ne saurait jamais mais il s'était invité et il fallait bien l'accueillir (14) ... d'où peint Séraphine ? De quel monde invisible vient-elle ? Jusqu'à treize ans, l'on ne sait rien d'autre. En sait-on davantage pour d'autres héroïnes de l'histoire (...) la proximité d'autres mondes ? (20) (...) Quelle est cette obscure voix qui la harcèle jours et nuits, indifféremment, qui ne se nomme pas et dont elle sent pourtant la présence, cette sorte de poids qui l'embrume et la rend si peu communicable aux autres ? (47) (...) Où donc est-elle allée chercher cela ? D'où ? Oui d'où ? (79).<sup>4</sup>

Le paradoxe est l'autre marque de l'écriture de Vircondelet: "comme Cézanne, Séraphine semblait à ses yeux avoir atteint à la même densité sublime, retraçant

l'essentiel et le permanent, le fugace et l'éternel (...) la construction elle-même est inédite, simple en apparence, savante en vérité" (69-70).<sup>5</sup>

Enfin, la comparaison permet au biographe de rapprocher Séraphine des saints, des plus grands peintres, des plus grands artistes. C'est ainsi qu'elle est comparée à Jean de Lacroix, Saint Augustin et Jean-Jacques Rousseau (45) à Gustave Moreau et surtout à Van Gogh auquel son art se rapprocherait le plus (124).<sup>6</sup>

S'y ajoutent la morphosyntaxe et l'orthographe approximatives des lettres écrites par Séraphine caractérisées par l'utilisation intempestive de l'accent circonflexe comme dans l'extrait suivant :

Les vertûs des cieux seront ébranlés (...) la mâne des cieux (170) vous êtes coupâbles (...) la hâute place (171) Défense de fûmé (172) (...) Les dortoïrs grouilles de miasses et de Pûces à cause de la Très très malprôpreté de l'Etablissement (176) Séraphine Loui Maillard (sans rivâle). " (178).

Reste maintenant à voir si toutes ces données reposent sur quelque socle statistique et textométrique.

### III- Séraphine de Senlis : de la peinture à la folie au crible de TXM

L'analyse textométrique de la biographie sur Séraphine sera menée à l'aide du logiciel TXM. Pour en dire brièvement un mot, ce logiciel a été, à la base, mis au point par le laboratoire ICAR de l'ENS de l'Université de Lyon. Au moment de la rédaction de cet article ce jour, il est rendu à sa version 0.7.8. Mais étant donné que l'installation de la mise à jour de cette dernière version a causé quelques bugs au moment de la rédaction de cet article, par prudence, nous avons choisi de nous contenter de la version 0.7.7. Ceci dit, la partition a été faite sur la base des balises ci-après:

Auteurs	Balises de partition et nombre d'occurrences	1 <sup>ère</sup> partie	2 <sup>ème</sup> partie	3 <sup>ème</sup> partie
Alain Vircondelet	Balises	1 - 808	809 - 1628	1629 - 2713
	Nombre de mots	20728	20778	20985
	Nombre de lemmes	19875	19842	19922

Tableau 2: Balises de partition de *Séraphine de Senlis: De la peinture à la folie*

Pour obtenir ces balises, on a divisé le nombre total de mots par le nombre de phrases pour trouver le nombre moyen de mots par phrase. Ensuite, par modulations successives, on est parvenu enfin, à une égalité relative. En outre, d'abord effectuée en cinq (05) parties pour coller à la configuration du schéma narratif, la partition a finalement été faite en trois (03) parties pour au moins trois raisons : premièrement, la partition en cinq parties tend à diluer la qualité et la littéarité des indices textométriques au profit de la quantité et de la littéralité. Deuxièmement, elle alourdit et allonge inutilement l'analyse au point de la rendre répétitive et rébarbative. Troisièmement, certaines parties deviennent au mieux, des pauses narratives et au pire, des passages à vide c'est-à-dire sans réelle pertinence aussi bien littéraire que textométrique. Cela étant, les balises ci-dessus évoquées ont permis d'avoir les graphiques suivants:

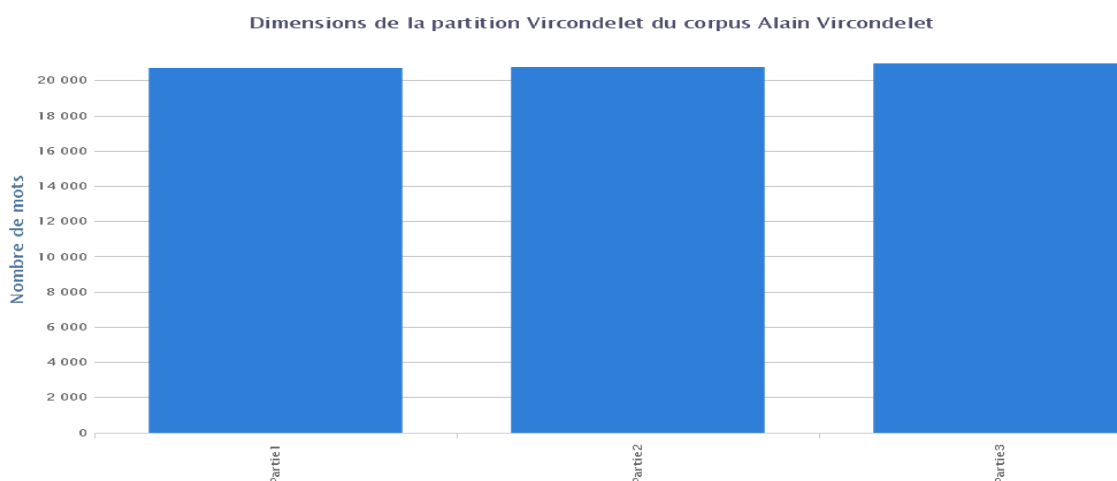


Figure 1: Représentation graphique de la partition de *Séraphine de Senlis: De la peinture à la folie*. Le graphique ci-dessus confirme donc l'égalité relative entre les trois parties de la partition de la biographie de Séraphine. L'analyse va, justement, consister à mettre en évidence leurs spécificités respectives. Et, après avoir recensé les occurrences, *TXM* indiquera le seuil de banalité, en deçà duquel tout indice devient non pertinent, comme le montreront, par la suite, les graphiques.

### III-1- La première partie de la partition de la biographie de Séraphine

Les données de la première partie de la partition de la biographie écrite par cet universitaire sont reprises dans le graphique ci-dessous:

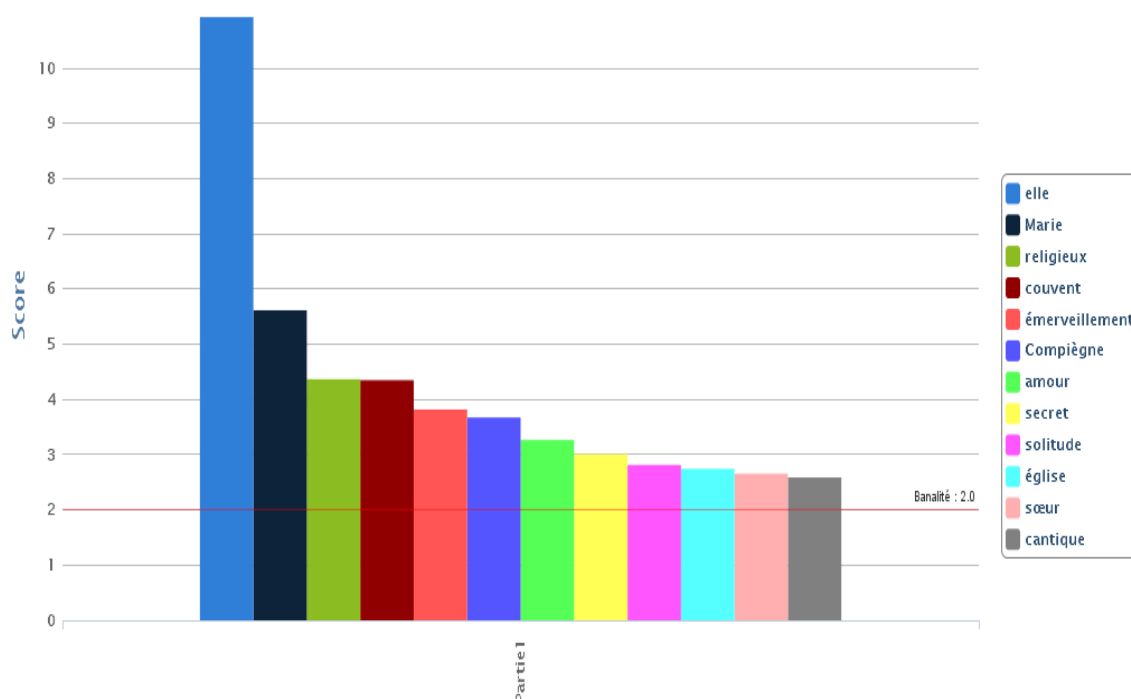


Figure 2: Représentation graphique des spécificités de la première partie de la biographie de Séraphine

La première partie de la biographie de Séraphine révèle un lexique qui correspond à la première partie de sa vie. On observe d'abord la forte présence du pronom *elle* (17) qui lui correspond essentiellement. Mais, d'une manière générale, c'est un lexique qui fait la part belle à la religion. L'adjectif *religieux* (64) semble bien l'attester. On a également le nom de *Marie* (36) qui, certainement renvoie à la Vierge, personnage central dans la vie et l'œuvre de Séraphine. Ce nom se met en résonance avec les termes de *Couvent* où Séraphine passe vingt ans (22). *Compiègne* n'est autre que la localité où elle travaille, comme femme de ménage, en dehors du couvent de Senlis. Ces unités lexicales se combinent et se complètent avec des occurrences comme *église*, *amour* ainsi que le *cantique* qui rythme la vie conventuelle (29). À côté de ces données, se trouvent d'autres qui se rapportent à la personnalité de Séraphine qui vit dans le *secret*. Secret de ses ambitions, de sa recherche vocationnelle (34), de ses peines et de ses angoisses (8, 126), de sa vie amoureuse (28), de son mode créatif et de ses mélanges de couleurs (p. 69). Elle a voulu entrer dans les ordres mais en a été dissuadée par les *sœurs* (22). Toutes ces occurrences culminent, en quelque sorte, dans l'*émerveillement* (71) non seulement de Séraphine devant les vitraux et autres enluminures des

milieux religieux mais aussi, plus tard, de Uhde devant ses tableaux, prélude à l'intense activité artistique de sa protégée, comme on le verra dans la deuxième partie.

### III-2- La deuxième partie de la partition de la biographie de Séraphine

Les données recueillies dans la deuxième partie correspondent à la deuxième phase de la vie de Séraphine. Le génie de la peintre se met véritablement en œuvre. Ces données sont rapportées dans le graphique ci-dessous:

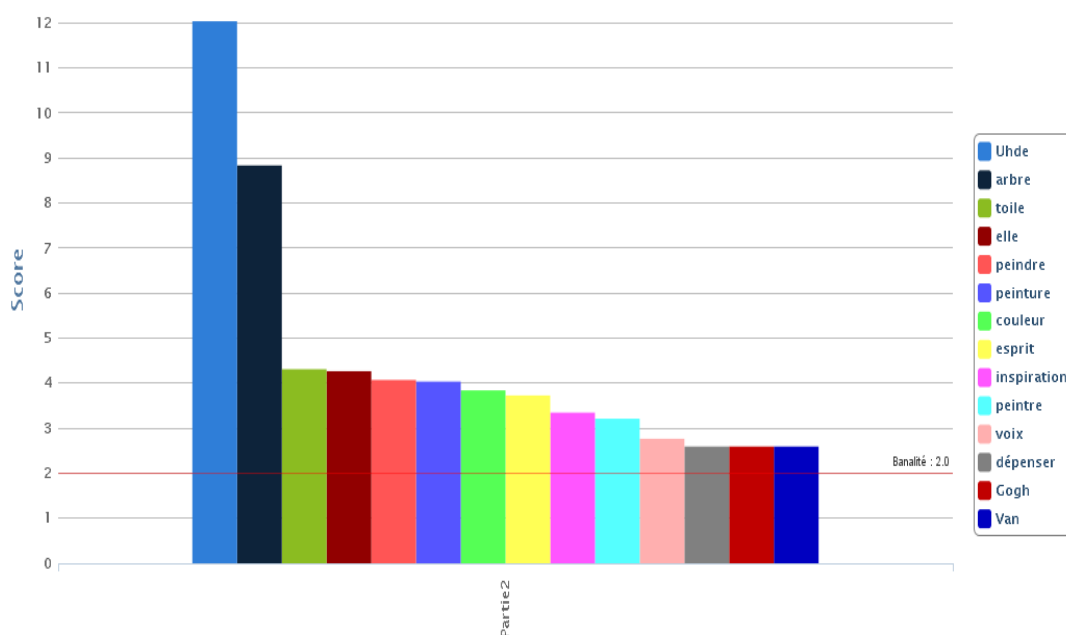


Figure 3: Représentation graphique des spécificités de la deuxième partie

Comme on peut le remarquer, le lexique de cette partie est essentiellement tourné vers la peinture. En premier lieu, on a le nom de Wilhem *Uhde* qui découvre Séraphine (66-70) et la fait connaître. Il est aidé en cela par sa sœur Anne-Marie *Uhde* (10-11). Le terme *arbre* renvoie aux noms donnés par Séraphine à trois de ses *toiles* parmi les plus célèbres: *Arbre rouge*, *Arbre de vie*, *Arbre du paradis* (103-104). Il rappelle aussi les arbres et les plantes, en général, dont Séraphine parle la langue. Elle en utilise des extraits pour composer ses couleurs. Les termes comme *peindre*, *couleur*, *peinture* et *peintre* (54), se rapportent à l'activité artistique proprement dite de Séraphine. Le nom de *Van Gogh* est un hommage à Séraphine dont " elle se rapprocherait le plus (124). " La *voix* renvoie à la source d'*inspiration* de Séraphine. Elle affirme entendre les voix de l'ange et de la Vierge qui lui demandent de peindre (99). Malheureusement, cette peinture la conduit à l'asile.

### III-3- La troisième partie de la partition de la biographie de Séraphine

Les données recensées dans la troisième partie sont reprises dans le graphique ci-après:

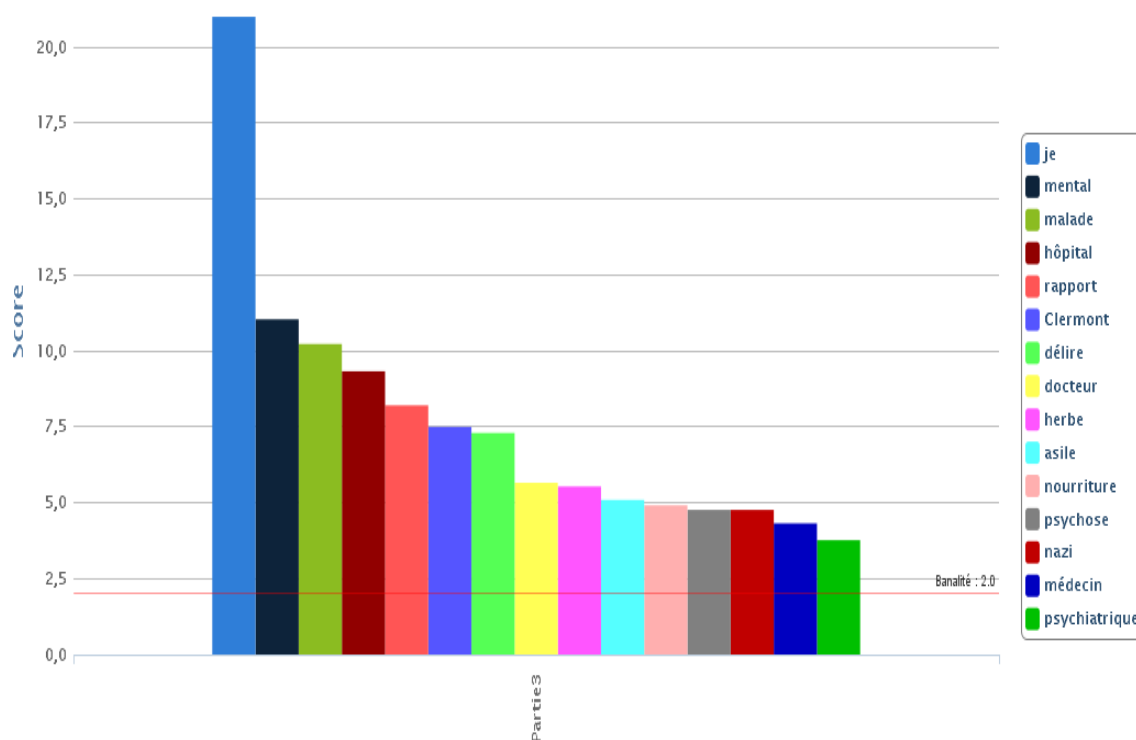


Figure 4: Représentation graphique des spécificités de la troisième partie

D'après cette figure, la narration semble passer de la troisième à la première personne avec le pronom personnel *je*. Ce changement peut être dû au fait que, dans cette partie, Vircondelet fait parler Séraphine à travers des lettres qu'elle adresse à des destinataires, pour l'essentiel, imaginaires. Ensuite, quasiment tous les termes gravitent autour de la santé mentale de Séraphine. On peut citer à cet effet, les termes de *docteur* (150), *médecin* (153), *mental* (179), *délire* (182), *hôpital* (202), *psychose* (203), *asile psychiatrique* et *malade* (205). Le terme de *Clermont* renvoie à la ville qui abrite l'asile (202). Les autres termes tels que *nourriture* (185), rappelle tout simplement la raréfaction des denrées alimentaires pendant la guerre provoquée par le régime *nazi* (201) qui a accru les souffrances des internés qui, en fin de compte, sont morts plus de famine que de maladie. C'est la raison pour laquelle Séraphine, affamée, finit par manger de l'*herbe* (191).

### Conclusion

L'analyse textuelle classique et celle assistée par ordinateur se complètent donc considérablement, et parfois même de manière quasi paraphrastique. La structure du

schéma narratif quinaire de l'analyse classique est validée par la partition de la biographie soumise à l'analyse comme le montre le tableau ci-dessous:

PROCESSUS HISTOIRE RACONTÉE	SITUATION INITIALE	NŒUD	TOURNANT DÉCISIF	APOGÉE	DÉNOUEMENT
NOYAUX					
CATALYSES					
INFORMANTS					
INDICES					
TEMPS DISC / HIST					

**SCHÉMA NARRATIF**

1<sup>ère</sup> Partie      2<sup>ème</sup> Partie      3<sup>ème</sup> Partie

**PARTITION DE SÉRAPHINE DE SENLIS :  
DE LA PEINTURE À LA FOLIE (TXM)**

Tableau 3: Mise en parallèle du schéma narratif quinaire et de la partition de *Séraphine de Senlis: De la peinture à la folie* par TXM

Ainsi, la situation initiale et le nœud correspondent à la première partie, le tournant décisif et l'apogée à la deuxième et le dénouement, à la troisième. Cette disposition peut varier d'une œuvre à une autre sans, pour autant, remettre en cause l'existence de cette correspondance. En plus, les occurrences relevées au niveau lexical, pour ne citer que celui-là, valident cet écho non seulement sur le plan narratologique avec la succession des faits, mais aussi sur le plan stylistique avec les termes suremployés de chaque partie de la partition et, mis en évidence par le logiciel. Ce qui confirme la scientificité des outils d'analyse manuelle et accrédite la textométrie. Cette collaboration ajoute à la scientificité de la critique littéraire d'une manière générale, sans pour autant verser dans un positivisme béat. Toutefois, elle ne saurait être une fin en soi mais, plutôt une sorte de rampe de lancement vers des problématiques d'ordre épistémologique, herméneutique et heuristique relativement à la langue et à la littérature. Car, en définitive, l'outil informatique n'est qu'une aide à l'analyse et, comme le dit fort opportunément Étienne Brunet "la lecture humaine est irremplaçable

lorsqu'il s'agit d'évaluer l'importance relative des mots, le relief thématique d'un texte et la signification profonde d'une œuvre" (2009: 170).

## **Bibliographie**

Bernard, Michel (1999), *Introduction aux Études Littéraires Assistées par Ordinateur*, Paris, PUF.

Brunet, Étienne (2009), *Études Statistiques, de Rabelais à Gracq*, Paris, Honoré Champion.

-- (2011), *Ce qui Compte: Écrits choisis*, tome II, Méthodes statistiques, Paris, Honoré Champion.

Goldenstein, Jean-Pierre (1986), *Pour Lire le Roman*, Paris, Gembloux, Duculot.

Hona, Kisito (2014), *Du Plagiat en Littérature: Prolégomènes à une étude littéraire pour un usage juridique*, <http://www.theses.fr/2014TOUR2034> (consulté le 30/10/2016).

Müller, Charles (1992), *Initiation aux méthodes de la statistique linguistique*, Paris, Honoré Champion.

Vircondelet, Alain (2008), *Séraphine de Senlis: De la peinture à la folie*, Paris, Albin Michel.

Gicquel, Bernard (1999), *Stylistique Littéraire et Informatique*, Cahiers scientifiques de l'Université d'Artois, Artois, Artois Presses Université.



Guiyoba, François (2007), “Prolégomènes à une théorie générale de l’agonistique narrative”, <http://www.lechasseurabstrait.com/revue/spip.php?article1646> (consulté le 29/03/2018).

Hona, Kisito (2018), “La biographie entre réalité et fiction : une lecture interdisciplinaire de *Spinoza, le masque de la sagesse* de Patrick Rödel et *Séraphine de Senlis : de la peinture à la folie* d’Alain Vircondelet”, in *Itinéraires*, <https://journals.openedition.org/itineraires/3757> (consulté le 05/03/2018).

Paillé, Pierre (2011), “Les conditions de l’analyse qualitative : réflexions autour de l’utilisation des logiciels”, in *Sociologies*, <http://sociologies.revues.org/3557> (consulté le 29/03/2012)

Schaeffer, Jean-Marie (1997), “La stylistique littéraire et son objet”, *Littérature*, n° 105, Paris, Armand Colin, 14-23.

**Kisito Hona** est titulaire d’une thèse de doctorat en littérature française et comparée soutenue en co-tutelle entre l’Université de Yaoundé 1 – Cameroun et l’Université François Rabelais de Tours – France. Il est actuellement professeur de lettres bilingues (français – anglais) au Lycée bilingue de Balengou – Cameroun.

## NOTES

---

<sup>1</sup> Sincère gratitude à KO'O A BETSEN (PLEG-Doctorant) et à Bertaut NGODJO (PLEG) pour leurs remarques et suggestions.

<sup>2</sup> Cette biographie a également fait l'objet d'une analyse classique dans l'article intitulé: "La Biographie entre Réalité et Fiction: Une Lecture interdisciplinaire de *Spinoza, le masque de la sagesse* de Patrick Rödel et *Séraphine de Senlis: De la peinture à la folie* d'Alain Vircondelet", publié dans la revue *Itinéraires* (cf. *infra*). Certaines données de cette première étude ont été reprises ici.

<sup>3</sup> Voir aussi (Hona 2018)

<sup>4</sup> *Ibidem.*

<sup>5</sup> *Ibidem.*

<sup>6</sup> *Ibidem.*

## Humanités numériques: réflexions et témoignage d'une enseignante-chercheure<sup>1</sup>

**Maria de Fátima Outeirinho**

*Universidade do Porto*

*Instituto de Literatura Comparada Margarida Losa*

**Résumé:** Dans notre parcours d'enseignante-chercheure, nous, immigrante numérique, nous sommes confrontée à des phénomènes informationnelles et de sociabilité aux changements profonds et rapides ; entre autres, la diffusion élargie de contenus, l'accès plus démocratisé à ces mêmes contenus, la possibilité de devenir non seulement un usager, mais aussi cumulativement un usager producteur (Bruns 2009), la constitution d'une culture participative (Jenkins 2006), des réalités impossibles d'être ignorées face à un public d'étudiants lui aussi issu d'un contexte où le web social devient un fait holistique. Il s'agira donc dans notre étude de considérer ces enjeux et leurs effets dans les versants enseignement et recherche, dans le cadre des humanités numériques.

**Mots-clés:** Humanité Numériques, enseignement-recherche, culture participative, web social.

**Resumo:** No nosso percurso de docente-investigadora, enquanto imigrante digital, temo-nos confrontado com fenómenos informacionais e de sociabilidade com mudanças profundas e rápidas; entre outras, a difusão alargada de conteúdo, o acesso mais democratizado aos mesmos, a possibilidade de nos tornarmos não apenas uma utilizadora, como também cumulativamente, uma utilizadora produtora (Bruns 2009), a constituição de uma cultura participativa (Jenkins 2006), realidades que não podem ser ignoradas diante de um público de estudantes, também ele oriundo de um contexto em que a web social se vai tornando num facto holístico. Tratar-se-á, pois, de neste estudo, considerar esses desafios nas vertentes ensino e investigação no âmbito das Humanidade Digitais.

**Palavras-Chave:** Humanidades Digitais, ensino-investigação, cultura participativa, web social.

Si souvent l'expression *Humanités Numériques* identifie, comme le souligne Milad Doueïhi,

les efforts multiples et divers de l'adaptation à la culture numérique du monde savant. [Elle] illustre, par son histoire, et surtout par son incarnation institutionnelle actuelle, aux États-Unis comme en Europe, l'évolution non seulement de l'environnement numérique dans ses effets sur l'édition académique et scientifique et sur ce qu'on appelle parfois '*scholarly communication*', mais surtout de l'attitude des institutions culturelles et universitaires vis-à-vis du numérique comme phénomène culturel (Doueïhi 2011 : 22),

ici, dans ma réflexion, il est question d'une vision plus élargie des humanités numériques, ancrées qu'elles sont et dans une numérisation de la culture, et dans une culture numérique. Dans le sillage de Doueïhi, il s'agit de penser les *Humanités Numériques* en tant que nouveau tournant humaniste, nouvelle déclinaison de l'Humanisme, donnant à voir une façon particulière d'habiter et façonner l'espace où le virtuel surgit comme un nouvel habitat humain (*idem*: 32), un tournant qui façonne aussi ceux qui y sont immergés.

En effet, dans mon parcours d'enseignante-chercheure, moi, immigrante numérique, je me suis confrontée à des phénomènes informationnels et de sociabilité aux changements profonds et rapides. Entre autres, la diffusion élargie de contenus, l'accès plus démocratisé à ces mêmes contenus, la possibilité de devenir non seulement un usager, mais aussi cumulativement un usager producteur – *a producer* – tel que l'a défini Axel Bruns (2006). Je me suis confrontée à la constitution de nouvelles formes de culture participative sur lesquelles Henry Jenkins s'est attardé à plusieurs reprises (1992, 2006); des réalités qu'il est impossible d'ignorer face à un public d'étudiants lui aussi issu d'un contexte où le web social devient un fait holistique. Il s'agira donc dans cette étude de considérer ces enjeux et leurs effets dans les versants enseignement et recherche, dans ce cadre conceptuel des humanités numériques. Pour ce faire, je revisiterai des principes et des enjeux qui nous permettent de penser le binôme culture numérique-enseignement et le trinôme culture numérique-enseignement-recherche, voire les défis qui s'en dégagent et des possibilités de prise de position envisagées.

## Culture numérique et enseignement

De nos jours, vu le rayonnement d'un tournant numérique, l'enseignant – et l'école – ne peuvent plus ignorer la réorganisation des langages et de la communication dans sa pratique enseignante, qu'il soit comme moi un immigrant numérique ou qu'il soit déjà un natif numérique (Prensky 2001), mais qui reproduit des pratiques enseignantes dont il a été objet pendant sa période de formation et dont il n'arrive pas à s'affranchir. Plutôt que de plonger dans un discours nostalgique ou sceptique face à un temps révolu, force-lui est de reconnaître et de percevoir de nouvelles pratiques de lecture et d'écriture, mais aussi différentes formes de culture participative. Il s'agit dès lors d'identifier et mettre à profit de nouveaux comportements et compétences qui, par ailleurs, pourront soutenir plus efficacement le rapport éducatif étudiant-enseignant. Comme le signale Hervé Le Crosnier:

Le terme de 'culture numérique' vise à rendre compte d'un basculement dans les modes de production et de diffusion des connaissances (...). Autour du numérique se dessine un véritable travail de réflexion sur les finalités de l'école, sur le rôle des enseignants d'une part et des documents disponibles de l'autre.<sup>2</sup>

et, ajouterions-nous, une réflexion suivie d'une action concrète, sur le profil de l'étudiant contemporain, pour bien explorer des échanges intergénérationnels et engager des apprentissages significatifs dans le cadre d'un apprentissage situé.

Il s'agit de prendre conscience du besoin de re-conceptualisation des rôles de l'enseignant et de l'étudiant, inscrits qu'ils sont dans un espace régional, national et mondialisé où l'enseignant transmet, stimule et fait la médiation, alors que l'étudiant reçoit, mais aussi construit de façon autonome son apprentissage, dans une articulation essentielle entre apprentissage formel et informel. Il est question donc pour moi d'approches éducatives syncrétiques. Tel que Mizuco Ito le prône, fondée qu'elle est sur des recherches ethnographiques sur la façon dont les jeunes vivent et apprennent avec de nouveaux médias (Ito *et alii* 2013), il faut reconnaître la dimension éducative des usages des nouveaux media: la présence sur des communautés en ligne, le partage par les internautes de leur travail, la construction de nouvelles compétences, le développement d'une littératie numérique.<sup>3</sup>

Prenons juste comme exemple de ce vécu l'émergence d'une littératie médiatique multimodale de par la familiarité avec la multimodalité issue de formes variées d'expression, écrite, orale ou multimédia qui exigent, par exemple, une littératie de la lecture ancrée sur différents langages mobilisés à présent : un langage verbal, visuel ou sonore.

L'attention portée à un *connected learning* défendu par Mizuko Ito et objet de projets tel que celui de l'Université Pompeu Fabra à Barcelone, intitulé "Transalfabetismos. Competencias transmedia y estrategias informales de aprendizaje de los adolescentes",<sup>4</sup> lequel présente comme objectif "comprendre cómo los jóvenes están adquiriendo competencias transmedia (desde crear *fanfiction* hasta resolver problemas en los videojuegos) fuera de la escuela e incorporar estos procesos dentro de las instituciones educativas",<sup>5</sup> ne peut pas être sous-estimée. Comme le souligne Carlo Scolari, coordinateur de cette équipe de recherche, et en reprenant les apports de Ito, dans ces contextes de plateformes numériques, l'apprentissage est un effet collatéral de la production créative, de la collaboration et organisation communautaire. À l'école de s'en apercevoir et de mettre à profit de ces connaissances et stratégies acquises.

Présents dans des réseaux sociaux, les jeunes s'adonnent à une culture interactive et collaborative qui ne saurait rester au seuil de l'école, car elle intègre de nouvelles littératies et déclenche un apprentissage autonome non négligeable. Il s'agit donc de valoriser des compétences acquises ou en développement chez les apprenants, valoriser leurs pratiques informelles, incorporer des mouvements bidirectionnels dans le processus d'enseignement-apprentissage, voire prendre comme point de départ l'apprenant et ses apports, comme dans les classe inversées bien que dans une démarche orientée, tirant parti d'une certaine agentivité qu'il exerce déjà dans l'espace social du *Web*, contribuant dans l'espace éducatif à un *empowerment* des jeunes, et notamment par des propositions d'activités permettant de déployer des recherches, de sélectionner et d'organiser de l'information qui sera par la suite transformée en connaissance à être partagée avec une communauté élargie.

En fait, et comme le souligne Hervé Le Crosnier, "le réseau et le numérique viennent renouveler la façon dont on peut aborder et cerner les aspects multiples de la participation, et de mesurer les nouvelles opportunités que cela offre pour construire

une société de partage plus ouverte” (Le Crosnier 2017: 13), et ce également en contexte éducatif. Reprenant les affirmations de Henry Jenkins, Mizuco Ito et Danah Boyd, dans le “livre-dialogue” intitulé *Une Conversation sur la Jeunesse, l'Éducation et l'Action dans un Monde Connecté*,<sup>6</sup>

La culture participative a été utilisée comme un modèle à la fois descriptif et ambitieux. En tant que modèle descriptif, elle couvre un ensemble de pratiques centrées sur des formes accessibles et collectives de production culturelle et de partage. En tant que modèle ambitieux, elle incarne un idéal dans lequel ces pratiques sociales peuvent faciliter l'apprentissage, l'empowerment, l'action civique et le renforcement des capacités. (2017: 20)

Et Henry Jenkins de renforcer:

La culture participative est une culture dont les barrières à l'expression artistique et à l'engagement civique sont relativement faibles. Elle favorise grandement la créativité et le partage des créations, ainsi qu'un certain degré de mentorat informel permettant aux plus expérimentés de transmettre leurs connaissances aux novices. Dans la culture participative, les membres sont convaincus que leurs contributions ont de l'importance, et ils ressentent entre eux une forme de connexion sociale (au minimum ils se soucient de ce que les autres pensent de leurs créations). (Jenkins 2017: 34)

En tant qu'enseignante-chercheure, être consciente de ces mutations et pratiques abordées plus haut, revient aussi à ne pas se limiter et à une rhétorique de la participation, et à l'usage de nouveaux outils, tel que Le Crosnier l'affirme, “Le risque étant de reconstruire l'école sur des techniques et non sur des projets”.<sup>7</sup>

## **Culture numérique, enseignement et recherche**

Appartenant à une unité de recherche R&D, la double condition d'enseignante et de chercheure ne peut qu'être un facteur d'interpellation en ce qui concerne une réflexion sur les possibilités et les potentialités de croisement entre une action qui engage enseignement et apprentissage, en particulier en ce qui concerne une dimension de recherche, et une action qui implique le développement et la réalisation de tâches dans le cadre d'un projet de recherche plus vaste. Comment articuler enseignement et

recherche en contribuant au projet commun du groupe et en comptant sur une implication effective des étudiants des différents cycles d'études?

Peut-être en vertu de cette double condition, me suis-je donc trouvée intéressée et disponible pour envisager la recherche menée par des étudiants, non seulement au niveau du master<sup>8</sup> ou du doctorat – ce qui est attendu –, mais déjà au niveau du premier cycle, en participant, par exemple, à la construction d'une base de données numérique – *Ulyssei@s* –, en assumant le rôle d'orientation de leurs projets de recherche, assurant ainsi la production de contenus à caractère scientifique adressés à un public de spécialistes et de non spécialistes.

En fait, et surtout dans le cas spécifique de la pré-graduation, et en dehors de soucis évaluatifs liés à des unités de cours, l'expérience d'intégration de la recherche au stade formatif des étudiants, dans le cadre d'une dynamisation développée par la FCT (Fondation pour la Science et la Technologie), il y a quelques années, avec la création de Bourses pour la Formation Avancée – à laquelle l'ILCML s'est associé dans ce cas impliquant des étudiants de premier cycle, s'est avérée stimulante et productive. L'objectif était de "créer les conditions pour stimuler le début de l'activité scientifique et le développement du sens critique, de la créativité et de l'autonomie des étudiants par leur intégration dans les équipes de projets R&D",<sup>9</sup> former des jeunes chercheurs et favoriser les principales aptitudes sociales et compétences culturelles que les jeunes doivent acquérir afin de s'impliquer de manière effective dans le nouveau paysage médiatique, aux conséquences sociales et culturelles, car leurs démarches se traduiraient par des apports en terme de partage de connaissances, à accessibilité accrue, et feraient l'objet de diffusion dans le cadre d'une unité de recherche, à savoir, l'Institut de Littérature Comparée Margarida Losa, cette base de données devenant, donc, quelque part, un commun de la connaissance.

Pour ce qui est des étudiants de master et dans le cadre d'une unité de cours spécifique, "Littérature de voyage", intégrant le *Master en Études Littéraires, Culturelles et Interartistiques*, filière Études Comparatistes et Relations Interculturelles, il s'est agi d'intégrer la recherche dans le processus de l'évaluation des étudiants, en tant que sa composante fondamentale. Les étudiants étaient censés rédiger, après une première



étape de recherche, une entrée pour la base *Ulyssei@s*, “encyclopédie numérique d’écrivains et autres créateurs en déplacement”,<sup>10</sup> en développant

un travail de recherche réfléchi visant à dépasser la simple fiche biographique ou documentaire et à expérimenter une forme hybride de discours critique. Celui-ci repos[ant] sur l’articulation entre des informations soigneusement sélectionnées et une analyse marquée à la fois par l’axe thématique de l’encyclopédie et par la taille d’un article d’encyclopédie numérique.<sup>11</sup>

Face à ce défi, plusieurs ouvrages et auteurs retenus d’origine brésilienne, espagnole, française et portugaise ont fait l’objet d’un processus qui a traversé plusieurs étapes, depuis la lecture et l’analyse du texte, à la recherche de textes critiques, la sélection et l’organisation de l’information, la rédaction de l’entrée et la discussion en groupe respective, avant sa parution sur la base.

Dans le cadre d’un 2<sup>e</sup> cycle, l’intégration de la recherche dans un cadre d’évaluation vise à reconnaître la recherche comme une dimension vitale de la formation des étudiants, et déjà dans un cadre de spécialisation dans lequel se situe le master. Aussi en est-il qu’en termes d’avantages, cette proposition valorise non seulement la recherche en tant que processus d’apprentissage, mais permet également à l’étudiant d’acquérir de l’expérience et de développer des capacités de réflexion critique extrêmement utiles dans une étape ultérieure de préparation et rédaction de leur dissertation. Liée à une unité de recherche, on ne saurait trop insister sur d’autres avantages: la sensibilisation à l’importance du contrôle par un tiers et l’évaluation de la production scientifique, la prise de conscience de l’importance de la contribution individuelle et de la participation à un projet commun, la prise de conscience de l’importance du partage et de la diffusion des résultats de la recherche.

De ce qui vient d’être dit, il devient très clair que la pertinence de promouvoir des projets de micro-recherche pendant cette période de formation post-graduée, avec ce volet de partage et divulgation publique du travail réalisé, un apport à la construction de l’intelligence collective portent leurs fruits. De surcroît, l’intégration de la recherche dans l’évaluation des étudiants est une stratégie de formation adéquate, à permettre l’émergence d’une masse critique plus large et participative.

## **En guise de conclusion**

Ces notes que je partage avec vous ici, issues de mon vécu en tant qu'enseignante-chercheure, témoignent finalement, ou du moins je l'espère, de ma volonté et décision de relever le défi que la nouvelle donne contextuelle marquée par les humanités numériques nous lance, à savoir, la prise en considération des enjeux culturels et éthiques que le numérique déclenche aux conséquences majeures pour l'espace éducatif et de recherche car, et pour reprendre les réflexions de Milad Doueïhi, il faut être conscient de ses rôles de médiation et de communication aux effets sur les rapports entre les individus et la collectivité, aux conséquences sur les actions et les comportements (Doueïhi 2011: 41). Penser les humanités numériques, c'est reconnaître que, dans l'espace où je me trouve, bien au-delà de l'usage de nouveaux outils, il s'agit de penser de nouvelles mises en relation étudiant-enseignant-chercheur, pour mieux contribuer à une construction de savoirs enrichissants à partager avec une communauté humaine en réseau.

## Bibliographie

Aa. Vv. (2013), *Hanging Out, Messing Around, Geeking Out: Kids living and learning with new media*, Cambridge, MIT Press.

*Bolsas de Formação Avançada*, <https://www.fct.pt/apoios/bolsas/concursos/BII2008.phtml.pt> (consulté le 15/10/2017).

Bruns, Axel (2006), "Towards Producers: Futures for user-led content production", in *Proceedings Cultural Attitudes towards Communication and Technology*, Tartu, Estonia, 275-284.

*Culture Numérique dans l'Éducation*, [https://www.canal-u.tv/video/fadben\\_federation\\_des\\_enseignants\\_documentalistes\\_de\\_l\\_education\\_nationale/culture\\_numerique\\_dans\\_l\\_education.9874](https://www.canal-u.tv/video/fadben_federation_des_enseignants_documentalistes_de_l_education_nationale/culture_numerique_dans_l_education.9874) (consulté le 15/10/2017).

Jenkins, Henry (1992), *Textual Poachers: Television fans & participatory culture*. Studies in culture and communication, New York, Routledge.

Jenkins, Henry (2006), *Fans, Bloggers, and Gamers: Exploring participatory culture*, New York, New York University Press.

Jenkins, Henry / Ito, Mizuko / Boyd, Danah (2017), *Une Conversation sur la Jeunesse, l'Éducation et l'Action dans un Monde Connecté* (trad. Bruno Barrière, préf. Hervé Le Crosnier) Caen, C&F éditions, coll. "Les enfants du numérique".

Le Crosnier, Hervé (2017), "Préface", *Une Conversation sur la Jeunesse, l'Éducation et l'Action dans un Monde Connecté* (trad. Bruno Barrière), Caen, C&F éditions, coll. "Les enfants du numérique".

"Mimi Ito on Learning in Social Media Spaces (Big Thinkers Series)", <https://www.edutopia.org/mimi-ito-social-media-learning-video> (consulté le 15/10/2017).

Outeirinho, Fátima, "Da Integração da Investigação na Avaliação de Estudantes como Estratégia Inclusiva", <http://ilcml.com/blog/da-integracao-da-investigacao-na-avaliacao-de-estudantes-como-estrategia-inclusiva/> (consulté le 15/10/2017).

Prensky, Marc (2001), "Digital Natives, Digital Immigrants", *On the Horizon*, MCB University Press, vol. 9, n° 5, 1-6.

Scolari, Carlo A. "Cultura Participativa en la Era de las Redes", <https://hipermediaciones.com/2016/03/13/cultura-participativa-en-la-era-de-las-redes/> (consulté le 15/10/2017).

*Transalfabetismos. Competencias transmedia y estrategias informales de aprendizaje de los adolescentes*, <https://alfabetismotransmedia.org/> (consulté le 15/10/2017).

*Ulyssei@s*, <http://ulyseias.ilcml.com/fr/ulyseis-fr/?lang=fr> (consulté le 15/10/2017).

**Maria de Fátima Outeirinho** est maître de conférences à la Faculté des Lettres de l'Université de Porto où elle enseigne la Culture Française Contemporaine, les Relations Culturelles Luso-Françaises, la Littérature de Voyages et les Écritures de Femmes Françaises ou la Littérature Française du XIXe siècle. Elle est membre du Centre de recherche Instituto de Literatura Comparada Margarida Losa, unité de recherche I&D, où elle mène des recherches sur la littérature de voyages. Elle a notamment publié plusieurs études critiques dans les domaines de recherche suivants: littérature comparée, littérature de voyages et Études de Femmes. Elle a co-organisé plusieurs événements scientifiques dans ces mêmes domaines.

## NOTES

---

<sup>1</sup> Cet article s'insère dans la recherche menée au sein du Programme Stratégique intégré UID/ELT/00500/2013 | POCI-01-0145-FEDER-007339.

<sup>2</sup>[https://www.canalu.tv/video/fadben\\_federation\\_des\\_enseignants\\_documentalistes\\_de\\_l\\_education\\_nationale/culture\\_numerique\\_dans\\_l\\_education.9874](https://www.canalu.tv/video/fadben_federation_des_enseignants_documentalistes_de_l_education_nationale/culture_numerique_dans_l_education.9874)

<sup>3</sup> Voir aussi “Mimi Ito on Learning in Social Media Spaces (Big Thinkers Series)”,

<https://www.edutopia.org/mimi-ito-social-media-learning-video>

<sup>4</sup> *Transalfabetismos. Competencias transmedia y estrategias informales de aprendizaje de los adolescentes*,

<https://alfabetismotransmedia.org/>

<sup>5</sup>Carlo A. Scolari (2016), “Cultura participativa en la era de las redes”,

<https://hipermediaciones.com/2016/03/13/cultura-participativa-en-la-era-de-las-redes/>

<sup>6</sup> Édition originale, *Participatory Culture in a Networked Era: A Conversation on youth, learning, commerce, and politics*, Cambridge, Polity Press, 2016.

<sup>7</sup>[https://www.canalu.tv/video/fadben\\_federation\\_des\\_enseignants\\_documentalistes\\_de\\_l\\_education\\_nationale/culture\\_numerique\\_dans\\_l\\_education.9874](https://www.canalu.tv/video/fadben_federation_des_enseignants_documentalistes_de_l_education_nationale/culture_numerique_dans_l_education.9874)

<sup>8</sup><http://ilcml.com/blog/da-integracao-da-investigacao-na-avaliacao-de-estudantes-como-estrategia-inclusiva/>

<sup>9</sup> <https://www.fct.pt/apoios/bolsas/concursos/BII2008.phtml.pt>

<sup>10</sup> <http://ulysseias.ilcml.com/fr/ulysseis-fr/?lang=fr>

<sup>11</sup> *Ibidem*



# Libretos



**ILCML**

INSTITUTO DE LITERATURA COMPARADA  
MARGARIDA LOSA

**FCT** Fundação para a Ciência e a Tecnologia  
MINISTÉRIO DA CIÊNCIA, TECNOLOGIA E ENSINO SUPERIOR

**COMPETE**  
2020  **PORTUGAL**  
2020



UNIÃO EUROPEIA  
Fundos Europeus Estruturais  
e de Investimento

UID/ELT/00500/2013

POCI-01-0145-FEDER-007339

ISBN 978-989-99999-8-5