

Les « Digital Humanities » dans le champ des arts : d'un « THATCamp » à l'autre

NICOLAS THÉLY

Une communauté de pratiques

En France, les *Digital Humanities* ont spectaculairement émergé dans le paysage des sciences humaines et sociales (SHS) les 18 et 19 mai 2010 avec l'organisation à Paris d'un *THATCamp*, une manifestation atypique se présentant sous la forme d'ateliers, de non-conférences. Un *THATCamp*, *The Humanities and Technology Camp*, est un mode de rencontre d'ateliers. Non académique, il a pour objet le partage de connaissance et de savoir-faire, ayant vu le jour en 2008 au *Center for History and New Media Roy Rosenzweig* basé en Virginie (États-Unis) [1].

Organisé sous l'impulsion du *Centre pour l'édition électronique ouverte* (le Cléo), le *THATCamp 2010* a été initié par un appel aux chercheurs dès décembre 2009 lancé par Marin Dacos dont on retrouve un fragment sur l'affiche de la manifestation : « Voulons-nous, acteurs ou observateurs des *Digital Humanities*, travailler ensemble ? Si la réponse est positive, si *l'archipel* des humanités numériques veut se construire dans la durée, alors nous devons tous engager une réflexion sur la façon de partager cet objectif. » À l'issue des deux journées d'ateliers, un manifeste des *Digital Humanities* sera rédigé, prenant en compte le tournant numérique des conditions de production et de diffusion du savoir, appelant à ne pas faire table rase du passé et à se « constituer en communauté solidaire, ouverte, accueillante et libre d'accès. » [2]

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

DÉFINITION
1. Le numérique n'est pas la société médiatique et les outils 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 partie de la culture numérique, mais elles y participent, en

central, sur l'ensemble des paradigmes, savoir-faire et connaissances propres à ces disciplines, tout en mobilisant les outils et les perspectives spécifiques du champ de numérique.
3. Les digital humanities dérogent une transdiscipline, partant des méthodes, des dispositifs et des perspectives théoriques liés au numérique dans le domaine des Sciences humaines et sociales.

SITUATION
4. Nous constatons :
* que se sont multipliées les expérimentations dans le domaine du numérique en Sciences humaines et sociales depuis un demi-siècle. Qu'ont émergé, plus récemment, des centres de digital humanities, qui sont tous à l'heure actuelle, des projets ou des lieux d'application spécifique d'une approche des digital humanities ;
* que le numérique offre une présence plus forte des contraintes techniques et donc économiques dans la recherche ;
* que cette situation est une opportunité pour faire évoluer le travail collectif ;
* qu'il existe un certain nombre de méthodes éprouvées, largement connues et partagées ;

* qu'il existe de multiples communautés particulières liées de l'intérieur par des pratiques, des outils ou des objets transverbiaux dans l'état de nos travaux, éprouvés d'information géographique, lexicométrique, numérisation de patrimoine culturel, scientifique et technique, cartographie de web, fouille de données, etc. ;
* qu'il existe des liens et des interactions numériques et hypermédiaux, etc., ces communautés sont en train de converger pour former le champ des digital humanities.

DÉCLARATION
5. Nous, acteurs des digital humanities, nous nous constituons en communauté de pratique solidaire, ouverte, accueillante et libre d'être.
6. Nous sommes une communauté sans frontières. Nous sommes une communauté multilingue et multiculturelle.
7. Nous avons pour objectif le progrès de la connaissance, le renforcement de la qualité de la recherche dans nos disciplines, et l'enrichissement du savoir et du patrimoine culturel, au-delà de la seule sphère académique.

MANIFESTE

DES DIGITAL HUMANITIES

8. Nous appelons à l'intégration de la culture numérique dans la culture de la culture générale du XXI^e siècle.
ORIENTATIONS
9. Nous lançons un appel pour l'accès libre aux données et aux médias numériques. Ceux-ci doivent être documentés et interopérables, avant tout d'abord par les chercheurs.
10. Nous sommes favorables à la diffusion, à la circulation et au libre enrichissement des méthodes, des outils, des formes et des résultats de la recherche.
11. Nous appelons à l'intégration de formations aux digital humanities au sein des cursus en Sciences humaines et sociales, en Arts et en Lettres. Nous souhaitons également la création de diplômes spécifiques aux digital humanities et le développement de formations professionnelles dédiées. Enfin, nous souhaitons que ces compétences soient prises en compte dans les recrutements et les évolutions de carrière.
12. Nous nous engageons dans l'édification d'une compétence collective d'apprentissage sur un vocabulaire commun, compétence collective qui procède de travail de l'ensemble des acteurs. Cette compétence collective a vocation à créer un bien commun. Elle constitue une opportunité scientifique, mais

est une opportunité d'insertion professionnelle, dans les secteurs.
13. Nous souhaitons participer à la diffusion et à la diffusion de bonnes pratiques, correspondant à des besoins disciplinaires et transdisciplinaires identifiés, qui soient évolutives et issues d'un état de l'art des connaissances au sein des communautés concernées. Ces bonnes pratiques des digital humanities nous permettent une approche pluridisciplinaire des pratiques et des savoirs, qui mobilisent le droit à la connaissance de méthodes, d'outils et de connaissances, au profit de l'enrichissement de la réflexion et des pratiques.
14. Nous appelons à la construction de cyberinfrastructures évolutives répondant à des besoins réels. Ces cyberinfrastructures se construisent de façon itérative, s'appuient sur le contact de méthodes et d'appareils qui font leurs preuves au sein des communautés de recherche.

VOUS POUVEZ SIGNER LE MANIFESTE EN LIGNE.

EN SAVOIR PLUS
Site : <http://plus.humanities.org>
Courriel : thatcamp@nuvum.org
Twitter : <http://twitter.com/thatcamp>
Liste de diffusion : dl@nuvum.org



REJOIGNEZ NOUS

Manifeste des Digital Humanities, 2011.

À la lecture de la liste des premiers signataires du manifeste des *Digital Humanities*, il est frappant de constater combien les acteurs du monde de l'art numérique sont les grands absents de ce moment décisif pour la communauté francophone en SHS, alors même que ceux-ci se targuent d'être à la pointe des débats de société, à l'avant-garde des formes et des pratiques numériques. On peut tout juste se consoler de trouver parmi les premiers signataires Corinne Welger-Barboza, figure importante des humanités numériques, auteur d'un remarquable « Grand Tour à l'heure des *Digital Humanities* », et concéder la seule apparition d'artistes et de théoriciens à travers la signature collective du laboratoire canadien NT2. Mais c'est bien peu [3]. Pour ma part, c'est en tant qu'auditeur de l'émission « Place de la Toile » animée par Xavier de La Porte diffusée sur *France Culture* le 2 juillet 2010 que j'ai entendu parler pour la première fois des *Digital Humanities* [4]. Œuvrant depuis la fin des années 1990, dans le champ de l'art contemporain et de l'Esthétique, les préoccupations scientifiques de cette communauté de pratiques résonnaient avec les questionnements méthodologiques formulés à titre individuel dans mes recherches portant sur la web-intimité et la basse définition. Pourquoi un blog d'un chercheur contribue-t-il à la recherche aussi bien qu'un article scientifique ? Comment pérenniser et partager les données récoltées lors d'enquêtes de terrain ? Comment les algorithmes s'immiscent-ils dans la conduite de la recherche ? Etc.

Régime visuel du discours

Prenant part au THATCamp suivant, qui s'est déroulé du 23 au 26 mars 2011 à

majeures, « Electra » (1985) et « Les Immatériaux » (1985). De 1990 à 1994, il a été commissaire avec Anne-Marie Duguet de la biennale Artifices **[7]** qui se tenait à Saint-Denis, où ils ont exposé les premières œuvres en réalité virtuelle de Jeffray Shaw et de Masaki Fujihata. Anne-Marie Duguet et Jean-Louis Boissier ont joué un rôle déterminant dans le domaine de l'histoire et de la théorie des arts et médias en proposant des notions dont nous sommes aujourd'hui les héritiers (*mondes bornés, déjouer, jouabilité, dispositifs*). L'un et l'autre, à travers la conception de CD-Rom **[8]** et DVD-Rom **[9]** ont appréhendé les bases de données comme une forme supplémentaire du discours avec un potentiel d'écriture et de lecture à explorer. Étrangement, ces théoriciens, pourtant au centre de la discussion théorique dans le champ des arts et médias, ne parlaient pas de design, même s'il était question d'agencement des formes et de création d'artefacts qui transmettent des expériences ou bien des savoirs. Leurs expérimentations nous informent sur ce qui se joue aujourd'hui dans les pratiques épistémologiques qui correspondent aux humanités numériques.

Animer et structurer la recherche

À Rennes, un petit groupe concerné par les humanités numériques s'est formé dès septembre 2011 dans le cadre d'un séminaire de doctorat dont j'assure la conduite. On y retrouve notamment Pierre Braun, Virginie Pringuet, Camille Bosqué, Alexandre Dupont et Robin de Mourat **[10]**. Si nos réflexions restaient bien inscrites dans le champ des arts, nous sentions que nous étions en train d'opérer toutefois de véritables ruptures épistémologiques au sein même des méthodologies propres à notre champ disciplinaire : nous suivions des formations à des logiciels de visualisation de données, nous avons établi des contacts fructueux avec des chercheurs en statistique et en traitement automatique des langues. Nous prenions conscience que nous étions en train de mettre en place des méthodes et des outils numériques indispensables pour la conduite de nos recherches. Ainsi, avoir recours à la programmation pour accéder à des données, à des techniques de statistiques pour analyser les données, de traitement automatique des langues, nous permet-il d'appréhender autrement des sujets déjà balisés (le *Computer Art*, le *Net Art*), de rouvrir des débats (le statut de la critique d'art), de contribuer à la diffusion de la culture (cartographie de l'art dans l'espace public), et d'observer des phénomènes émergents (*FabLab*).

Nous avons également remarqué la persistance, dans tous les cas de figure, de questions de design liées à la conception d'outil et de programmes d'analyse, à la mise en forme des données, à leurs représentations et à la communication des résultats des recherches.

Si ces questions étaient déjà convenues à l'étranger voire intégrées dans la structuration de la recherche, comme à Stanford, en France, personne ne les formulait explicitement au sein de la communauté des *Digital Humanities*. Aussi à l'occasion du deuxième *THATCamp* organisé à Paris les 25 et 26 septembre 2012, associé à deux enseignants en école d'art et de design, Gilles Rouffineau et David-Olivier Lartigaud, auteur d'une remarquable thèse sur le *Software Art*, nous avons proposé un atelier portant sur le rôle du design dans les *Digital Humanities*. Nous ouvrons ainsi la discussion : « L'idée de cet atelier est d'ouvrir un nouveau chantier. Un atelier précédent intitulé « l'historien programmeur », a posé le couple chercheur-programmeur. On se propose d'ajouter un troisième personnage, le designer. » **[11]**

Puis, suite à une journée d'études organisées à Rennes 2 en avril 2013 avec

Jean-Christophe Plantain et Pierre Mounier portant sur les esthétiques du traitement des données en SHS, l'idée d'organiser un *THATCamp* a fait jour. Au début du mois de juin un appel a été lancé à partir de *Tweeter* et de la liste DH, interpellant la communauté des arts et du design.

Organisé avec Alexandre Serres et Olivier Le Deuff, maîtres de conférences en sciences de l'information et de la communication, le *THATCamp* de Saint-Malo s'est tenu les 18 et 19 octobre 2013 [12]. Il a rassemblé quatre-vingt chercheurs et personnels scientifiques venus de France, de Suisse et de Belgique. S'il a été l'occasion de mettre en place la création d'une association francophone des humanités numériques, le *THATCamp* de Saint-Malo a également marqué l'arrivée du monde de l'art et du design dans les humanités numériques : quatre écoles étaient présentes : l'EESAB de Rennes, l'École supérieure d'art des Pyrénées – Pau, l'ÉSAD de Saint-Étienne et l'ÉSAD Valence-Grenoble respectivement représentées par Erwan Mahé, Vincent Meyer, David-Olivier Lartigaud, et Gilles Rouffineau et Alexis Chazard. Sur les seize ateliers proposés par les participants du *THATCamp*, quatre ont porté directement sur des questions de design. Ainsi, dans les salles du château de la Briantais où se déroulaient les ateliers, rebaptisées pour l'occasion des noms de *grands pionniers* des humanités numériques (R. Busa), de l'information scientifique (V. Bush), de l'informatique et des interfaces (D. Engelbart) et de l'hypertexte (T. Nelson), chacun a pu contribuer aux discussions, renouveler et élargir le champ des références. De leur côté, les chercheurs en SHS, dont Frédéric Clavert et Pierre Mounier, ont découvert la programmation orientée art et design, les pratiques artistiques des éditions d'artiste, et l'univers des *FabLab*.

Trois ans après le premier *THATCamp* et la publication du manifeste des *Digital Humanities*, la recherche en art et design avance désormais de manière structurée dans le champ des humanités numériques, avec des acteurs et des institutions impliqués et identifiés. Il convient à présent de continuer à œuvrer ensemble.

[1] <http://chnm.gmu.edu>.

[2] <http://tcp.hypotheses.org/1>

[3] <http://tcp.hypotheses.org/412>

[4] <http://www.franceculture.fr/emission-place-dela-toile-digital-humanities-2010-07-02.html>

[5] <http://issuu.com/yoannbertrand/y-bertrandymemoire-08>

[6] <http://esthetique.hypotheses.org/89>. Par ailleurs, Gilles Rouffineau remarque et souligne également, qu'à sa connaissance, « An Anthology » est peu commenté par les designers, mais intéresse plutôt les historiens d'art, part essentielle des activités éditoriales de Fluxus. Maciunas a fait l'objet de multiples commentaires en langue anglaise, en particulier dans les revues *October et Grey Room* ; Julia Robinson, « Maciunas as Producer : Performative Design in the Art of the 1960's », 2008.

[7] http://fr.wikipedia.org/wiki/Biennale_Artifices

[8] http://jlggb.net/jlb/?page_id=21

[9] <http://www.anarchive.net>

[10] <http://oin.hypotheses.org>

[11] <http://books.openedition.org/editionsmsmh/386>

[12] <http://thatcamp35.hypotheses.org>

~