

VERS DES HUMANITÉS NUMÉRIQUES « CRITIQUES »

18/09/2018 ANTHONYMASURE LAISSER UN COMMENTAIRE MODIFIER

Agrégé d'arts appliqués et ancien élève du département Design de l'ENS Cachan, [Anthony Masure](#) est maître de conférences en design à l'université Toulouse – Jean Jaurès, laboratoire LLA-CRÉATIS. Ses recherches portent sur les implications sociales, politiques et esthétiques des technologies numériques. Il a cofondé les revues de recherche [Back Office](#) et [Réel-Virtuel](#). Son essai [Design et humanités numériques](#) a été publié en 2017 aux éditions B42.

Mention Cet article a été publié pour la première fois dans le quotidien d'idées [AOC](#) le 5 juillet 2018. Licence CC BY-SA.

Télécharger PDF

Résumé

Les humanités numériques, ces pratiques à la croisée de l'informatique et des sciences humaines et sociales, ne se sont que trop peu préoccupées de questions propres au design. Au-delà d'une approche utilitaire, la constitution d'archives et de corpus de connaissances en ligne est pourtant l'occasion de s'interroger sur les rôles que peuvent jouer les designers au sein de ces projets. Dans la situation contemporaine d'une numérisation du monde marquée par une oligarchie des plateformes, les humanités numériques et le design devraient ainsi œuvrer à dérouter la captation des connaissances et les déterminismes technologiques.

Des savoirs et pratiques hybrides

Les humanités numériques désignent communément un champ de recherche à la croisée de l'informatique et des sciences humaines et sociales (arts, lettres, histoire, géographie, etc.). Initiées dans les années 1950 grâce au traitement électronique de données permettant d'analyser de grands corpus de textes, les humanités numériques ne décollent vraiment qu'avec le développement du Web au début des années 1990 qui ouvre la voie à des collaborations transdisciplinaires et à la mise en ligne des résultats

de recherche. De fait, la plupart des projets en humanités numériques s'incarnent dans des jeux de données interoperables (langages Web SQL, TEI/XML, etc.) et des sites Web dédiés (archives en ligne, visualisation de données, etc.). Ce n'est toutefois qu'en 2010, lors de l'événement THATCamp Paris, que la communauté francophone se fédère via la rédaction du [« Manifeste des Digital Humanities »](#) : ce texte collectif prend explicitement position pour une ouverture des connaissances hors des frontières académiques via l'utilisation de licences libres et de processus collaboratifs documentés.

Repenser les façons dont les savoirs se constituent et circulent engendre nécessairement des [ruptures épistémologiques](#). La numérisation de documents antérieurs aux technologies numériques (d'encodage par les nombres) ne laisse pas indemnes les éléments de départ. Une fois encodés, les supports de connaissance se prêtent à de multiples utilisations et contextualisations et peuvent « exister dans des versions différentes, éventuellement en nombre illimité. Ce potentiel est une [...] conséquence du codage numérique des médias et de [leur] structure modulaire » ([Lev Manovich](#)). De façon plus générale, les humanités numériques font vaciller et s'hybrider les délimitations universitaires. Les logiques de programmation propres à l'informatique voisinent avec celles – par exemple – des historiens, qui peuvent eux-mêmes être amenés à intervenir sur l'architecture de l'information. Apparaissent alors des problématiques mettant en jeu [les méthodes](#) de ces différents champs, voire des frictions entre la rationalité des langages formels informatiques et l'incertitude propre aux (vieilles) humanités.

Le design comme mise en tension du capitalisme

Le paradoxe est que les objets issus des projets en humanités numériques ne reflètent que peu, dans leurs formes, ces tensions épistémologiques. Les interfaces des archives en ligne de documents historiques, par exemple, se ressemblent quelque soit leur fonds de départ. De façon plus dérangeante, les logiques propres à l'industrie des programmes ne sont que peu remises en question. [La « facture »](#) des interfaces de consultation demeure majoritairement impensée et reflète souvent les choix « par défaut » des environnements de programmation et des systèmes de gestion de contenus (CMS). De même, dans les rares cas où un designer est présent, cela se fait la plupart du temps en aval des prises de décision propres à l'architecture des données. Le risque est alors d'appliquer sans recul critique [des méthodologies propres au design UX](#) (*User eXperience*), dont [l'étude de leur histoire](#) montre qu'elles reposent sur des fondements cognitivistes ayant pour revers de réduire l'expérience humaine à une suite de comportements (modélisations des *personas*, scripts d'utilisation, etc.). Or l'application de ces processus de conception ne va pas sans poser problème dans le champ des humanités numériques, ancrées dans une culture (du) libre s'opposant à [la privatisation des savoirs](#). De façon plus large, le design « centré utilisateur » inquiète la façon dont « nous » pouvons nous situer dans ces expériences : sommes-nous condamnés à n'être

que [de simples « utilisateurs »](#) ? Que nous dit cette obsession pour le fait de [modéliser l'humanité](#) par des encodages numériques ? Les humanités numériques pourraient-elles – au contraire – devenir l'endroit d'une subversion [des technologies et processus dominants](#)?

Nous faisons l'hypothèse qu'une implication du design (et non pas une application, comme le sous-entend l'expression d'« arts appliqués ») au sein des humanités numériques pourrait permettre, tout en facilitant l'accès aux productions de recherche (promesse du design dit UX), d'en renouveler l'approche. L'histoire du design est en effet traversée [de tensions](#) entre l'économie de marché et la recherche de dimensions échappant à la rentabilité et à l'utilité. Aux débuts de la Révolution Industrielle, l'artiste et écrivain [William Morris](#) souligne ainsi l'importance de penser un « art socialiste » qu'il oppose aux « articles manufacturés [qui] ne peuvent avoir aucune prétention à des qualités artistiques » (1891). Le socialiste, dit-il, « voit dans cette absence évidente d'art une maladie propre à la civilisation moderne et nuisible à l'humanité ». Cette articulation de l'existence humaine à l'esthétique est selon lui la seule façon de parvenir à une « communauté d'hommes égaux ». Remplaçons « socialiste » par « designer », et nous retrouverons à presque un siècle d'intervalle cette idée d'un écart du monde des objets avec le capitalisme dans les écrits du designer [Victor Papanek](#) (1971), pour qui le bridage des activités créatives fait que « la morale et la qualité de la vie [souffrent] immensément sous notre système actuel de production de masse et de capital privé ». Il en résulte, selon Victor Papanek, que « le designer doit obligatoirement comprendre clairement [tout comme chaque être humain, pourrions-nous ajouter] l'arrière-plan politique, économique et social de ses actes ».

Une vingtaine d'années après Victor Papanek, le critique d'art Jonathan Crary dresse l'histoire des « nouvelles constructions institutionnelles d'une subjectivité productive et contrôlée » apparues au XIXe siècle, dont les enjeux résonnent fortement avec la situation contemporaine d'une société numérisée. Dans [Techniques de l'observateur](#) (1990), [Suspensions of perceptions](#) (2000), puis [24/7](#) (2013) Jonathan Crary fait émerger la problématique de l'attention, qui « peut [alors] s'imposer comme un enjeu intellectuel, autant que politique » (Maxime Boidy). Le rapport avec les humanités numériques prend alors sens : face à [un monde des apps](#) qui ambitionne de réduire au maximum notre temps de sommeil (24/7), ces dernières pourraient au contraire, via leur recul historique et leur inscription dans la recherche, démontrer que d'autres modalités d'être-au-monde sont possibles. Les humanités numériques ne doivent pas seulement viser la numérisation des connaissances mais également les manières dont cet encodage [affecte et transforme](#) les êtres humains. Démontrer que l'informatique personnelle, [issue des théories cybernétiques de la Guerre Froide](#), peut être mobilisée dans des directions insoupçonnées permet de lever l'idée d'un déterminisme technologique. La rencontre entre le design et les humanités numériques, si celle-ci n'est pas de l'ordre d'une commande mais d'une recherche commune, pourrait ainsi permettre d'explorer de nouveaux pans de la connaissance en levant les impensés présidant

à la construction et à la valorisation des savoirs en [milieux numériques](#).

Vers des humanités critiques

Au-delà de la numérisation de corpus et de la mise en ligne, de nouveaux défis attendent donc les chercheurs en humanités numériques pour peu que le couple informatique/SHS fasse place au design. Nous proposons en guise de conclusion quelques directions de travail allant dans ce sens.

Réduire la barrière technique de l'accès aux données

L'*open data* est partout convoqué, or on constate dans les faits que la mise à disposition des données nécessite des prérequis techniques souvent trop importants pour des non-spécialistes. Le format tabulaire .CSV est le plus accessible pour commencer à travailler, mais ce dernier n'est pas systématiquement proposé, au détriment de méthodes plus lourdes (récupération de flux JSON via des API, etc.). Le workshop « [Fabriquer des jeux de données en art](#) » qui s'est tenu en mai 2018 dans le cadre du groupe de travail « Art, design et humanités numériques » de l'association Humanistica (Clarisse Bardiot et Nicolas Thély) a proposé des méthodologies pédagogiques relatives au champ des [digital art history](#) : identification et nettoyage de jeux de données, construction de visualisations, etc. [Un outil](#) permettant de générer des fichiers CSV à partir du [portail Europeana](#) a été développé à cette occasion.

Interroger l'idéal d'une sémantique universelle

Le modèle du Web sémantique ([Tim Berners-Lee, 2001](#)) ambitionne de relier l'éparpillement des connaissances humaines par le recours à des balises et métadonnées insérées dans les codes source des pages Web (« référentiels d'autorité », etc.). D'une utilité évidente pour sortir d'une approche en silo des initiatives scientifiques, ce processus pose pourtant de multiples défis ontologiques et taxonomiques mal connus des chercheurs et des designers. Comment mieux impliquer ces derniers dans l'élaboration de modèles sémantiques ? Faut-il que cette ambition éclipse tous les autres aspects des projets (enjeux formels, collaboratifs, etc.) ? Comment montrer le travail d'encodage sémantique, habituellement recouvert par l'habillage des interfaces ?

Explorer les impensés de l'objectivité des données

Les jeux de données sont souvent construits sans que leurs processus d'élaboration – et les biais inhérents à toute démarche de ce type – ne soient documentés. Or derrière une apparente objectivité se cachent des enjeux sociaux liés à de multiples prescriptions normatives voire discriminantes (catégories de genre, de « race », de classe, etc.). Comment inclure davantage de voix ? Pourrions-nous, comme nous y invite la chercheuse [Catherine](#)

[D'Ignazio](#), faire de la visualisation de données de façon collective et inclusive et ainsi permettre des approches dissidentes voire contestataires ?

Impliquer des technologies émergentes dans des protocoles de recherche

Au-delà de l'effet de mode, des technologies telles que [les protocoles blockchain](#) (certification distribuée de transactions) ou l'appellation générique d'« intelligence artificielle » offrent des possibilités de recherche stimulantes pour les chercheurs en humanités numériques. La blockchain peut permettre d'authentifier des documents et des chaînes de transformation de données, de mettre à disposition de la puissance de calcul, de signer les rôles de chaque acteur d'un projet, de générer des *smart contracts* pour déclencher automatiquement des actions prédéfinies, etc. L'intelligence artificielle, quant à elle, est déjà utilisée par des entreprises comme [Google](#) pour la [construction automatisée de gammes chromatiques](#) (projet [Art Palette](#)), [l'identification d'œuvres d'art du MoMa](#) à partir de 30 000 photographies d'exposition ou le repérage (*tagging*) des contenus de plus de 4 millions de photographies du [magazine LIFE](#). Alors que nous avons en France des peintures internationales dans le domaine de l'IA, est-ce une fatalité que la puissance publique abandonne la « [culture logicielle](#) » à des acteurs privés ?

Sortir d'une pensée « agnostique » de la forme

Beaucoup d'interfaces de projets en humanités numériques se désintéressent des enjeux formels liés à la consultation des documents, ce qui est d'autant plus paradoxal dans l'exemple de documents relatifs à l'histoire de l'art. Jusqu'où cette illusion de neutralité est-elle tenable voire souhaitable ? Est-ce une fatalité que les archives en ligne présentent majoritairement des cadres homogènes ? Quid, sur un autre plan, des relations entre [les interfaces de saisie](#) des corpus et la capacité à projeter des modes de consultation ? Citons pour exemple les travaux de [Giorgio Caviglia](#) (projet [Mapping the Republic of Letters](#), Stanford) ou de [Donato Ricci](#) ([Enquête sur les modes d'existence](#), Sciences Po). Sur d'autres plans, des designers comme [LUST](#), [Antony Kolber](#), l'histoire du *net art* ou celle des jeux vidéos sont par exemple des sources d'inspiration pouvant intéresser les chercheurs en humanités numériques. Mentionnons également le travail mené à [l'Atelier national de recherche en typographie](#) (ANRT Nancy) sous la direction de [Thomas Huot-Marchand](#), où des étudiants en dessin de caractères typographiques se confrontent à des contextes tels que les premières notations du chant, la cartographie, les hiéroglyphes, les inscriptions monétaires, la reconnaissance de caractères, etc.

—

Ces quelques propositions ont pour objectif d'inciter les chercheurs en humanités numériques à s'intéresser davantage, au-delà du

design, à des champs connexes tels que les [études visuelles](#), les *media & [software studies](#)*, ou encore [l'archéologie des médias](#). Une telle visée invite également les designers à envisager d'autres contextes de travail que ceux dans lesquels, au risque d'une saturation de l'offre, ils s'inscrivent habituellement. Les humanités numériques pourraient alors devenir [un laboratoire critique](#) des mutations de la culture au contact des technologies numériques.

VERS DES HUMANITÉS NUMÉRIQUES « CRITIQUES »



[Anthony Masure](#)

DESIGN

EPISTÉMOLOGIE

HUMANITÉS NUMÉRIQUES

TECHNOLOGIES

WEB SÉMANTIQUE