

Dans la vie, il y aurait d'un côté les matheux, et de l'autre les littéraires. Partition connue, voire naturalisée, quasi évidence. L'institution scolaire s'appuie elle-même depuis longtemps sur cette distinction : entre maths et français, entre matières scientifiques et matières littéraires, entre maths sup et hypokhâgne, entre facs de sciences et facs de lettres.

Si l'existence de deux « cultures » autonomes est un fait accepté par le monde académique depuis la fin des années 1950 (avec pour jalon la conférence de 1959 de Charles Snow), c'est paradoxalement vers la même époque que s'affirme une *pop culture* technophile portée par de nouvelles formes médiatiques : *comics*, *fanzines*, et autres *pulp magazines*. Graines d'un grand mouvement historique qui conduira à l'avènement de cette *culture geek* contemporaine dont David Peyron a étudié le processus de formation¹.

La particularité de cette « culture » *geek* réside en grande partie dans le fait qu'elle dessine les contours des goûts fictionnels des matheux. Dès les années 1950-1960, le terme *geek* devient étroitement associé à la pratique de l'informatique, alors à ses débuts². Ainsi, les *geeks* sont-ils à la fois des experts techniques (notamment en programmation), et de doux rêveurs partageant un attrait commun pour un certain nombre d'objets culturels emblématiques dont on citera ici pêle-mêle quelques exemples. La saga du *Seigneur des anneaux* de J.R.R. Tolkien, les histoires fantastiques de H.P. Lovecraft, la science-fiction de Philip K. Dick, les films *Star Wars* de George Lucas, le jeu de rôle *Dungeons & Dragons* de Gary Gygax et Dave Arneson, etc.

Le lien fort qui unit la culture *geek* aux littératures de l'imaginaire (fantastique, *fantasy*, science-fiction) n'est plus à démontrer³. Toutefois, il est surprenant de constater que l'étroitesse de ces liens n'a nullement remis en cause cette idée de partage entre deux cultures, entre le littéraire et le scientifique. On a même plutôt assisté à un phénomène inverse : les œuvres de la culture *geek* ont eu tendance à être exclues, de fait, du domaine des études littéraires.

¹ David Peyron, *Culture geek*, Limoges, FYP, 2013.

² *Ibid.*, p. 36.

³ Anne Besson pose ainsi que « les geeks d'aujourd'hui » sont « simplement définis par leur goût (de plus en plus partagé) pour les genres de l'imaginaire et les nouvelles technologies » ; voir Anne Besson, *Les Pouvoirs de l'enchantement : usages politiques de la fantasy et de la science-fiction*, Paris, Vendémiaire 2021, p. 124.

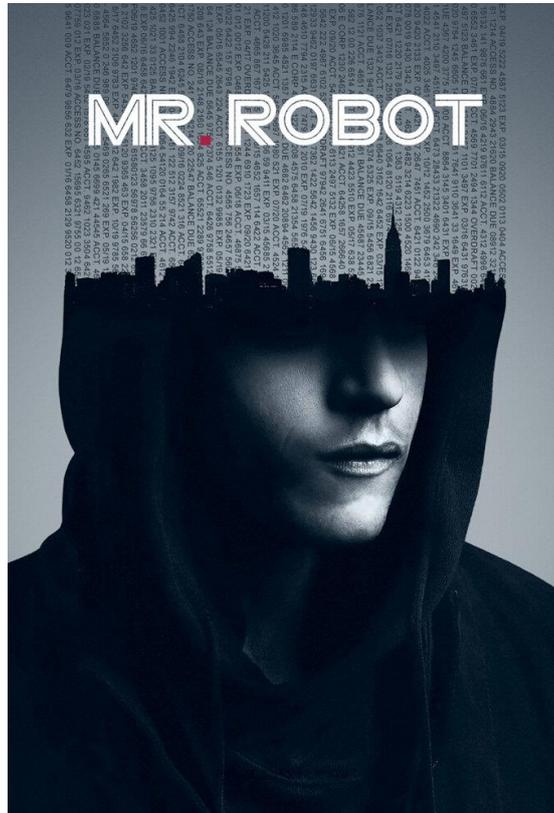
Rien d'étonnant, donc, à ce que les humanités numériques ne prennent que rarement en considération les « classiques » de la culture *geek*. Pourtant, l'exploitation informatique de ces derniers ne constituerait-elle pas un chantier intéressant, en raison – justement – de leur positionnement médian entre culture et technologie ?

Sur un ton badin, Dominique Vinck affirme que : « les humanités numériques, c'est une affaire de lettrés qui jouent aux geeks »¹. Et il n'a sans doute pas tout à fait tort, du moins si l'on en reste au plan des compétences techniques. Or, on l'a rappelé plus haut, le *geek* n'est pas simplement un programmeur, il se définit également par son adhésion à une sous-culture. Le lettré, l'humaniste peut-il alors se reconnaître à la fois dans le corpus des humanités et dans celui de la culture *geek* ?

Derrière leur apparente neutralité technique, les humanités numériques se révèlent être un champ où s'expriment des rapports de force culturels et où se joue – finalement – l'identité du lettré contemporain. Alors que la doxa scolaire continue d'assimiler la culture littéraire à la connaissance d'un canon appréhendé sous un angle grammatical², l'entrée en littérature des jeunes générations de lettrés doit généralement beaucoup aux phénomènes de convergence décrits par Henry Jenkins. La littérature – humaniste – a cessé depuis longtemps d'être une sphère autonome, mais correspond à l'une des facettes du spectre médiatique au sein duquel se forment nos goûts individuels et collectifs pour la fiction.

En 2015, Milad Doueïhi écrivait que : « tout débat sur la cohérence épistémologique des humanités numériques s'appuie sur une narration, celle, plus ou moins précise, de la rencontre des sciences de l'interprétation avec cette nouvelle science qu'est

l'informatique »³. Si l'on suit ce point de vue, il est de la responsabilité des humanités numériques de se doter d'une histoire critique de cette « narration », de ce récit des origines. Au risque de ne voir dans le numérique qu'un outil, et non un dispositif de reconfiguration de notre rapport au texte et à l'écrit.



Mr. Robot. Season 1, USA Network, 2015 (image d'illustration, tous droits réservés)

Les études sur la matérialité des œuvres ont montré l'incidence du support sur la nature du message⁴. Or, l'ordinateur requiert toujours l'existence d'au moins deux textes : le texte immédiat, visible par l'utilisateur et affiché en langage « naturel » ; et le texte médiat, c'est-à-dire le code informatique à partir duquel l'ordinateur génère le texte immédiat⁵. Le principe du logiciel est – de manière générale – d'escamoter ce caractère duel du texte numérique, et ce afin de laisser à l'utilisateur l'illusion d'une génération spontanée du texte en langage naturel. Ce qui implique, on l'aura compris, une narration dans laquelle le logiciel est le principal protagoniste.

Au rebours d'une telle épopée pro-logiciel, il serait pourtant possible de promouvoir une narration davantage inspirée du roman d'enquête. Une histoire où il s'agirait de découvrir ce qui est dissimulé, de mettre au jour le fonctionnement de la matrice. Autrement dit, le fonctionnement du code. En effet, si l'on désire interpréter les objets numériques, il est difficile de faire l'impasse sur leur code source. Dans le cas contraire, l'herméneute se met dans la position de l'utilisateur aveugle, au service de l'objet informatique, car incapable de saisir les aspects procéduraux à l'origine de ce que l'écran de l'ordinateur place devant ses yeux.

Évoquer la question de l'accès au code ne peut se faire sans s'intéresser à l'une des formes de sous-culture dérivée de la culture *geek* et devenue centrale dans l'imaginaire contemporain : la culture du *hacking*⁶. Dans notre rapport institutionnel à la bibliothèque,

¹ Dominique Vinck, *Humanités numériques : la culture face aux nouvelles technologies*, Paris, Le Cavalier bleu, 2016, p. 47-53. URL : <https://www.cairn.info/humanites-numeriques--9782846708883-page-47.htm>.

² Sur les liens entre l'idée de littérature et monde scolaire, voir le récent ouvrage dirigé par Martine Jey et Emmanuelle Kaës : *La Part scolaire de l'écrivain. Apprendre à écrire au XIXe siècle*, Paris, Classiques Garnier, 2020. Sur la grammaticalisation de la littérature, voir Gilles Philippe, *Sujet, verbe, complément : le moment grammatical de la littérature française (1890-1940)*, Paris, Gallimard, 2002.

³ Milad Doueïhi, « Quelles humanités numériques ? », *Critique*, vol. 819-820, n° 8, 2015, § 2. URL : <https://www.cairn.info/revue-critique-2015-8-page-704.htm>.

⁴ Thèse résumée par la formule de Marshall McLuhan : « Le message, c'est le médium » (« *The medium is the message* ») ; voir Marshall McLuhan, *Pour comprendre les médias : les prolongements technologiques de l'homme*, trad. Jean Paré, Paris, Seuil, 1977.

⁵ Sur ce sujet, je renvoie ici à ce que j'ai déjà pu écrire par ailleurs ; notamment Sébastien Wit, *Romans du hasard : Italo Calvino, Julio Cortázar, Philip K. Dick, Marc Saporta*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, 2019, p. 44-45.

⁶ Voir Gabriella Coleman, « Hacktivisme : les geeks montent au front », *Sociologie et sociétés*, vol. 49, n° 2, 2017, p. 225-250. URL : <https://doi.org/10.7202/1054280ar>.

nous oublions souvent que la conservation des livres et des ressources documentaires est le résultat de choix, relevant eux-mêmes de logiques de pouvoir distinguant entre eux les objets culturels. Ce que montre la bibliothèque, ce qu'elle met en avant, n'a rien d'anodin. Et il en va de même lorsque l'on pénètre dans cette vaste bibliothèque qu'est Internet. Si le mot *hacker* est souvent considéré en français comme un synonyme de *cybercriminel*, l'acception initiale du terme est beaucoup plus neutre. Un *hacker* est simplement une personne aimant bidouiller un système technique, souvent pour le plaisir¹. Hacker, c'est rechercher les failles d'un objet technologique afin de ne pas être prisonnier de l'interface du dispositif.

Depuis les années 1990, cette exigence de transparence formulée dans les milieux du *hacking* a donné notamment naissance aux logiciels libres, dont le code est accessible à tous. Alors que le capitalisme 2.0 fait du code source le siège de la propriété privée des objets numériques (dans la mesure où c'est sur le code source que porte le *copyright*), le *hacking* fait l'apologie de la capacité des usagers à ne pas se trouver à la merci de logiciels dont ils ignorent le fonctionnement.

Dans un texte polémique de 1993 (traduit en français sous le titre « Le logiciel n'existe pas »), Friedrich Kittler – l'un des pères de l'archéologie des médias – dénonce justement cette tendance contemporaine à dissimuler le *hardware* derrière le *software*², – le logiciel censé être davantage *friendly* pour l'utilisateur lambda.

Pour nous, littéraires un peu *geeks* sur les bords, le concept d'« utilisateur lambda » est chargé d'une résonance particulière. Nous connaissons très bien ce que nous appelons nous-mêmes le lecteur lambda (ou lecteur naïf). Il s'agit d'une caricature, d'une figure vide censée représenter un individu aux compétences interprétatives limitées, incapable de faire autre chose qu'un déchiffrement littéral ce qu'il est en train de lire. Néanmoins, nous avons conscience de la dimension fictive de ce lecteur naïf que nous ne croisons jamais dans la réalité. Et il ne nous viendrait jamais à l'idée d'interdire l'accès à la version complète d'un texte, pour la simple et bonne raison qu'il pourrait ne pas être totalement compris.

Ainsi, aussi bien lecteur du *Hobbit* que de programmes Java, le littéraire mi-philologue, mi-*geek*

se trouve-t-il confronté à la lourde tâche de concevoir cette bibliothèque multidimensionnelle, médiante et immédiate ; d'un côté, récipiendaire de la tradition des humanités, de l'autre, reflet d'un dispositif numérique aucunement autonome mais à la croisée d'imaginaires techno-fictionnels.

¹ Pour une définition du *hacker*, voir Eric S. Raymond, « Comment devenir un hacker » dans Olivier Blondeau (dir.), *Libres enfants du savoir numérique. Une anthologie du "Libre"*, Paris, Éditions de l'Éclat, 2000, p. 255-277. URL : <https://www.cairn.info/libres-enfants-du-savoir-numerique--9782841620432-page-255.htm>.

² Voir Friedrich Kittler, « Le logiciel n'existe pas », *Mode protégé*, éd. Emmanuel Guez et Frédérique Vargoz, Dijon, Les Presses du réel, 2015, p. 36-37.