



Bibliothèque du Kadokawa Culture Museum de Tokyo, conçue par Kengo Kuma (photographie Ryosuke Kosuge PK, www.journal-du-design.fr, 2021)

## Introduction

**E**n 2011, Milad Doueihi posait le constat que : « Le monde numérique est [...] une nouvelle Babel, un pays habité par une véritable confusion des langues (langues de programmation, formats multiples, modèles divers d'interopérabilité, plates-formes, etc.), le pays virtuel du numérique. Il est vrai que ce pays s'inspire souvent des langues dites "imaginaires", parce qu'il essaie d'actualiser et de réaliser l'imaginaire de ces langues. L'imaginaire numérique introduit de nouveaux repères et de nouveaux critères »<sup>1</sup>.

Pour les comparatistes que nous sommes, cette métaphore d'une "nouvelle Babel" constitue une figure séminale à partir de laquelle une approche proprement *comparatiste* du fait numérique nous semble pouvoir se déployer. Et il s'agit précisément de ce à quoi nous entendons modestement contribuer à travers ce (premier !) numéro hors-série de la revue *Pagaille*<sup>2</sup>.

Revue de littératures et médias comparés, *Pagaille* ambitionne en effet de développer un propos transmédiatique sur la littérature, les arts, et les objets culturels d'une manière générale. Ce *hors-série* est donc un moyen d'affirmer résolument notre appétence pour les explorations multiscalaires du spectre médiatique.

Le hors-série, c'est, chaque année, un petit monstre : un numéro plus court qui met la liberté des formats au premier plan. Il peut ainsi accueillir différents types de textes et médias, de l'article scientifique à la création pure. Son objectif est de faire avancer la réflexion sur un sujet comparatiste par le croisement de différents formats qui favorisent à la fois la pluralité des modes de lecture et des réflexions critiques. Ainsi vêtu, le hors-série se veut doté d'une dimension expérimentale, de fait concrète et agissante.

On le sait : les études littéraires ont été profondément bouleversées par l'arrivée du numérique. Construites autour de l'objet-livre papier, elles ont été frappées de plein fouet par la diffusion massive du support informatique, notamment à partir des années

<sup>1</sup> Milad Doueihi, *Pour un humanisme numérique*, Paris, Seuil, 2011, p. 29.

<sup>2</sup> Ce numéro fait suite à une journée d'études (org. Manon Amandio, Hélène Dubail et Sébastien Wit), qui s'est tenue en juin 2019 à l'Université Paris Nanterre.

2000<sup>1</sup>. Cette mutation technologique a induit une transformation radicale du statut du texte et entériné la reconfiguration (en branle depuis les années 1960) de la fonction auteur, imposant ainsi une redéfinition des principes d'auctorialité hérités du marché du livre occidental.

Dans quelle mesure ces transformations ont-elles changé les modalités selon lesquelles s'interprètent les œuvres ? Un comparatisme transmédiatique ne serait-il pas à même de renouveler les cadres théoriques de l'interprétation des textes ? Telles sont les questions transversales auxquelles s'attachent les contributions réunies dans ce numéro.

Une tendance récente consiste à séparer d'un côté les humanités numériques, comprises comme l'exploitation de *data* à l'aide de programmes de mesure informatiques, et de l'autre les « études numériques s'évertu[ant] quant à elles à réfléchir aux implications et aux conséquences des processus de numérisation eux-mêmes »<sup>2</sup>. Néanmoins, ce numéro de *Pagaille* fait le choix de ne pas appliquer un tel cloisonnement, et privilégie une acception maximaliste de la notion d'« humanités numériques ». C'est en effet le concept même d'*humanités* qu'il nous paraît ici intéressant d'examiner à nouveaux frais.

## Perspectives historiques

Dans un souci de diachronie, ce hors-série s'ouvre par un article de Sylviane Albertan-Coppola qui historicise le sens du terme *humanités* — ce vieux mot au cœur de nos *humanités numériques* postmodernes. À partir de l'analyse d'un site Internet précis (le site de l'ENCRRE, *l'Édition Numérique Collaborative et CRitique de l'Encyclopédie*), Sylviane Albertan-Coppola revient sur la définition du terme *humanités* au XVIII<sup>e</sup> siècle. Sa réflexion s'appuie en parallèle sur une comparaison entre le mode d'emploi — la propédeutique de lecture — de *l'Encyclopédie* pensée par Diderot et d'Alembert, et celui du dispositif numérique du site de l'ENCRRE. Proposant ainsi une archéologie du dispositif matériel encyclopédique, elle met en évidence le fait que l'idéal du réseau n'est aucunement propre au monde ultra-contemporain, mais qu'il s'abreuve à des sources beaucoup plus anciennes.

L'article de Lucy Frézard s'attache ensuite à reconfigurer le canon littéraire pour faire apparaître, à partir du travail de sélection et de classification permis par la base de données Fichoz, de nouvelles autrices comme Daniel Lesueur. Résolument ancrée dans le champ des études de genre, son approche promeut une pratique des humanités numériques où l'ordinateur est mis au service de vies d'artistes miniaturisées par le



« The Uncensored Library » créée par Reporters Sans Frontières au sein du jeu vidéo *Minecraft* en 2020 (rsf.org, image d'illustration, tous droits réservés)

marteau de la mémoire littéraire. La base Fichoz devient l'outil capable de retracer la vie d'une autrice aujourd'hui méconnue, mais dont la notoriété n'avait pourtant rien à envier à celle d'un Émile Zola. Partant de là, Lucy Frézard nous invite à réexaminer la notion d'auteur populaire, et de littérature populaire de manière générale. Alors que la bibliothèque « traditionnelle » (physique, analogique) ne parvient que difficilement à gérer l'hétérogénéité de ce que recouvre l'étiquette de « littérature populaire », la bibliothèque numérique offre la possibilité d'un classement davantage plastique où se rejoue — en fin de compte — ce que l'on croyait savoir. Ainsi, les bibliothèques « immatérielles », « invisibles » ne sont-elles pas uniquement mentales<sup>3</sup>. Elles sont également cybernétiques.

<sup>1</sup> D'où l'idée d'une crise des disciplines littéraires, à laquelle le numérique est souvent vu comme une solution : « Dans [un] contexte morose et déprimé, où les humanités classiques semblent dépassées et inutiles à un monde qui mise sur les sciences et la technique, certains pensent pouvoir, malgré tout, sauver une tradition érudite multiséculaire en la refondant dans le grand creuset numérique » (Pierre Mounier, *Les Humanités numériques : une histoire critique*, Paris, Éditions de la Maison des sciences de l'homme, 2018, p. 10-11).

<sup>2</sup> Cf. Samuel Estier, « Vers une nouvelle économie numérique de la critique » dans Raphaël Baroni et Claus Gunti (dir.), *Introduction à l'étude des cultures numériques : la transition numérique des médias*, Paris, Armand Colin, 2020, p. 297.

<sup>3</sup> Voir à ce propos le cours 2020/2021 de William Marx au Collège de France (« Les bibliothèques invisibles », <https://www.college-de-france.fr/site/william-marx/course-2020-2021.htm>).



« The Uncensored Library » créée par Reporters Sans Frontières au sein du jeu vidéo *Minecraft* en 2020 (rsf.org, image d'illustration, tous droits réservés)

## Perspective artistique

Après ces deux articles scientifiques, le numéro mute. Pour la première fois, *Pagaille* accueille une contribution artistique, une présentation des travaux de Patrick Fontana. Patrick Fontana est un artiste qui prend des notes dessinées à partir de livres et de séminaires philosophiques afin de produire des installations numériques visuelles et sonores. Il revient pour *Pagaille* sur sa réflexion autour de l'*Éthique* de Spinoza qui a pris la forme d'une application numérique : *Ethica du travail sans obstacle*. Patrick Fontana propose ainsi un nouvel objet esthétique, né du changement de format, de la reconfiguration médiatique et visuelle d'un matériau premier. Le texte spinoziste, d'abord traduit sous forme dessinée, acquiert ensuite une forme numérique qui ouvre les potentialités de l'œuvre et reconnaît au lecteur le rôle d'acteur de la geste philosophique.

## Billets d'humeur

Enfin, deux billets d'humeur concluent ce numéro. Le premier, « La littérature et le geek », s'attaque à la question des liens entre deux figures aisément conçues séparément, que ce soit dans nos fictions ou dans nos vies. Le second, « Des bienfaits des outils de traduction automatique », évoque les possibilités de travail qu'offre au chercheur en littérature comparée l'outil de traduction automatique, pourtant peu valorisé dans le monde universitaire.

\*\*\*

Les facilités de partage permises par le numérique ont pu laisser espérer une démocratisation de l'activité interprétative, elle-même liée à un accès facilité aux textes et aux ressources. Le fonctionnement de cette bibliothèque numérique qu'est Internet était censé permettre l'avènement d'une intelligence collective au service du bien commun et de l'avancée des savoirs.

Pourtant, il faut se rendre à l'évidence : cet espace utopique est aujourd'hui devenu un nouveau paradis marchand. Le nouvel Eden transformé en *fast food* géant. Dès lors, quel "humanisme" voir dans les politiques commerciales des géants du Web, de ces fameux GAFAM dont les choix influent sur la visibilité des corpus ?

Malgré tout, on ne peut pas nier que la structuration des communautés interprétatives en *fandoms*, espaces d'érudition et de créativité mêlés, dessine parallèlement une nouvelle médiapolitique des savoirs. Des forums de discussion aux blogs personnels, on assiste sur Internet à un détournement des hiérarchies usuelles associées à une vision élitiste du savoir.

C'est de ce champ *en pagaille*, terrain d'affrontement entre monopoles capitalistiques et créations pirates, que ce hors-série entend parler. Car les littéraires peuvent (doivent ?), eux aussi, parler d'informatique.

