

# INTRODUCTION AUX HUMANITÉS NUMÉRIQUES

PART. 2



Victoria LE FOURNER  
Florence PERRET

# PRÉSENTATION DE L'ÉQUIPE ORGANISATRICE



**Victoria Le Fournier**

Ingénieure d'études chargée du  
traitement des données scientifiques  
relais Huma-Num

Contact : [victoria.lefournier@univ-lille.fr](mailto:victoria.lefournier@univ-lille.fr)



**Florence Perret**

Ingénieure d'études chargée des  
humanités numériques

Contact : [florence.perret@univ-lille.fr](mailto:florence.perret@univ-lille.fr)

# PLAN DE LA FORMATION

**1** Les valeurs des Humanités numériques | 15 min

**2** Un projet en Humanités numériques | 20 min

**3** Exercices | 40 min

# FAIRE DES HUMANITÉS NUMÉRIQUES

Pratiques et outils

QUELLES VALEURS ?

**THATCAMP**  
**PARIS**

**USER GENERATED UNCONFERENCE ON DIGITAL HUMANITIES**  
**NON-CONFÉRENCE SUR LES *DIGITAL HUMANITIES***

« (...) un espace d'échange interdisciplinaire fondé sur les **valeurs** humanistes, ayant l'éducation, la culture et la diffusion des savoirs pour finalités et le numérique comme environnement et langage communs » (Elie Allouche, 2017)



### III. Déclaration

5. Nous, acteurs des *digital humanities*, nous nous constituons en communauté de **pratique solidaire, ouverte, accueillante et libre d'accès**.

6. Nous sommes une **communauté** sans frontières. Nous sommes une communauté multilingue et **multidisciplinaire**.

7. Nous avons pour objectifs le **progrès de la connaissance**, le renforcement de la qualité de la recherche dans nos disciplines, et l'enrichissement du savoir et du **patrimoine collectif**, au-delà de la seule sphère académique.

8. Nous appelons à l'intégration de la **culture numérique** dans la définition de la culture générale du XXI<sup>e</sup> siècle.

**CONTEXTE**  
Nous, acteurs ou observateurs des digital humanities (humanités numériques), nous sommes nés à Paris lors du TotalCamp des 11 et 12 mai 2010. Au cours de ces deux semaines, nous avons discuté, échangé, débattu ensemble à ce que sont les digital humanities et tenté d'imaginer et d'élaborer de nouvelles pratiques devant à l'heure de ces deux jours qui se sont qu'elles étaient, nos perceptions, nos connaissances de ce monde et à nous faire qui participent à la culture, à l'éducation, à la recherche et à la construction des savoirs en matière des digital humanities.

**DÉFINITION**  
1. Le mot « numérique » pris par la société civile et souvent les conditions de production et de diffusion des savoirs.  
2. Pour nous, les digital humanities englobent l'ensemble des sciences humaines et sociales, des arts et des lettres. Les digital humanities ne font pas partie non du passé. Elles s'appuient, au contraire, sur l'existence des pratiques, savoirs, outils et savoirs numériques, mais en les intégrant dans le champ de la culture numérique.  
3. Les digital humanities adoptent une approche pluridisciplinaire, pluriméthodique, plurilingue et pluriculturelle, favorisant les échanges et les collaborations entre les disciplines et les méthodes, des disciplines et des pratiques numériques liées au numérique dans le domaine des lettres humaines et sociales.

**SITUATION**  
4. Nous constatons :  
\* que ce sont multiples les applications dans le domaine des lettres humaines et sociales depuis ces dix dernières années, qu'elles soient, plus récemment, des lettres des digital humanities, qui ont fait, à l'heure actuelle, des perceptions et des lieux d'application spécifiques d'un approche des digital humanities ;  
\* que le numérique offre une plateforme plus large des connaissances techniques et éducatives dans la recherche ;  
\* que cette situation est une opportunité pour faire évoluer le travail collectif ;  
\* qu'il existe un besoin croissant de méthodes éprouvées, notamment en matière de partage ;  
\* qu'il existe de multiples communautés particulières issues de différents pays, des pratiques, des outils et des objets numériques, des connaissances plurilingues, pluriculturelles, pluriméthodiques, pluridisciplinaires et plurilingues, favorisant les échanges et les collaborations entre les disciplines et les méthodes, des disciplines et des pratiques numériques liées au numérique dans le domaine des lettres humaines et sociales.

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

# MANIFESTE DES DIGITAL HUMANITIES

8. Nous appelons à l'intégration de la culture numérique dans la définition de la culture générale du XXI<sup>e</sup> siècle.

**ORIENTATIONS**  
9. Nous lançons un appel pour l'école afin que les savoirs et les connaissances, les arts et les lettres soient transmis et interprétés, soient enseignés et apprennent.  
10. Nous sommes favorables à la diffusion, à la circulation et au libre accès des connaissances, des outils, des formes et des résultats de la recherche.  
11. Nous appelons à l'intégration de la culture numérique dans la définition de la culture générale du XXI<sup>e</sup> siècle. Nous souhaitons participer à la diffusion et à la circulation de savoirs pratiques, correspondant à des besoins disciplinaires et interdisciplinaires identifiés, qui soient accessibles et connus de tous sans être limités par des barrières académiques. L'existence fondamentale des digital humanities nous encourage une approche plurilingue des pratiques et des objets, qui intègrent le droit à la connaissance de différents médiums et connaissances, au profit de l'enrichissement de la culture et des pratiques.  
12. Nous nous engageons dans l'éducation plus collaborative collective s'appuyant sur un vocabulaire commun, transparent collectif qui permette de rendre de l'existence des lettres. Cette collaboration collective a vocation à donner un lieu commun. Elle constitue une opportunité identitaire, mais aussi une opportunité d'entraide plurilingue, dans tous les contextes.  
13. Nous souhaitons participer à la diffusion et à la circulation de savoirs pratiques, correspondant à des besoins disciplinaires et interdisciplinaires identifiés, qui soient accessibles et connus de tous sans être limités par des barrières académiques. L'existence fondamentale des digital humanities nous encourage une approche plurilingue des pratiques et des objets, qui intègrent le droit à la connaissance de différents médiums et connaissances, au profit de l'enrichissement de la culture et des pratiques.  
14. Nous appelons à la construction de plateformes numériques ouvertes répondant à des besoins précis. Ces plateformes permettent la construction de lieux numériques, s'appuyant sur la culture de médiums et d'apprentis qui font leur passage au sein des communautés de recherche.

**VOUS POUVEZ SUIVRE LA BANDE DE L'UNIVERSITÉ EN LIGNE.**  
En savoir plus  
Site : <http://dhu.humanities.eu>  
Twitter : <https://twitter.com/dhumanities>  
Date de diffusion : 2012-11-15

**REJOIGNEZ NOUS**

© 2012-2013 Université de la Sorbonne Paris Nord  
Tous droits réservés. Toute réimpression ou utilisation non autorisée sans la permission écrite de la Sorbonne Paris Nord est formellement interdite.

# Une Science :

- ouverte
- transparente
- accessible
- collaborative

The logo for arXiv.org, featuring the text "arXiv.org" in white on a red rectangular background.

WIKIPEDIA  
The Free Encyclopedia





Ouverture du débat par la communauté  
→ récupération du programme par les gouvernements et  
GAFAM



2018 : Microsoft annonce vouloir faire basculer dans l'open source tous ses brevets logiciels

2018 : incitation à la publication  
en accès ouvert

2021 : incitation à l'ouverture  
des données et codes sources



**PLAN NATIONAL**  
**POUR LA SCIENCE OUVERTE**

F  
indable

A  
ccessible

I  
nteroperable

R  
eusable



UN PROJET EN HUMANITÉS NUMÉRIQUES,  
QUELLES ARTICULATIONS?  
QUELLES COLLABORATIONS?

# JOHANNA DRUCKER

**“ Unless you have *tested theory with making* you cannot understand a medium or process - and without critical reflection, making becomes an unexamined technical activity.”**

*The digital Humanities Coursebook: An introduction to digital methods for research and scholarship, p1*



# HUMANITÉS ET INFORMATIQUE



Le travail des *digital humanists* : à l'intersection des méthodes informatiques et des matériaux des humanités

A hand-drawn flowchart on a chalkboard. The flowchart consists of several rectangular boxes connected by lines, with some boxes containing diagonal lines or circles. The word 'WORKFLOW' is written in white, uppercase letters in the center of the diagram. A hand is visible in the bottom right corner, holding a piece of pink chalk.

# WORKFLOW

Selon les théories de Johanna Drucker les composantes du travail des humanités numériques peuvent être exprimées de la manière suivante : MATÉRIAUX + TRAITEMENT + PRÉSENTATION



# MATÉRIAUX

Un projet débute avec des « *materials* » : des images, des textes, des cartes, des fichiers sonores et multimédias, ou toute combinaison de ceux-ci

Ces matériaux doivent être mis dans des formats numériques (≠ analogique) pour en permettre le traitement → Médiation / remédiation :

- Modélisation des données
- Création de fichiers
- Création de métadonnées

Trinity College Library, Dublin, Irlande

Le Fournier & Perret – novembre 2021



# TRAITEMENT

Utilisation des méthodes et outils informatiques

Souvent une boîte noire lorsque ce travail est réalisé avec des outils fermés et/ou dont le fonctionnement est incompréhensible/invisible pour l'utilisateur

→ comprendre un outil permet un engagement critique

Contrainte de la collaboration avec des ingénieurs à cette étape



# PRÉSENTATION

Utilisation de plateformes en ligne (blogs, CMS, Omeka, Nakala\_Press...)

Collaboration avec des personnes ayant des compétences en design graphique



Musée de l'Homme &  
Musée de l'Air et de l'Espace

# ACTIVITÉS FONDAMENTALES

# MÉDIATION / REMÉDIATION

Rendre disponible les matériaux  
numériquement

Créer des matériaux nativement numériques



# DATAFICATION / MODÉLISATION

Abstraction des valeurs discrètes d'un phénomène ou artefact

Réduction de matériaux complexes sous une forme permettant le calcul

Permet l'automatisation des processus de tri, de comptage, de comparaison ou d'évaluation statistique



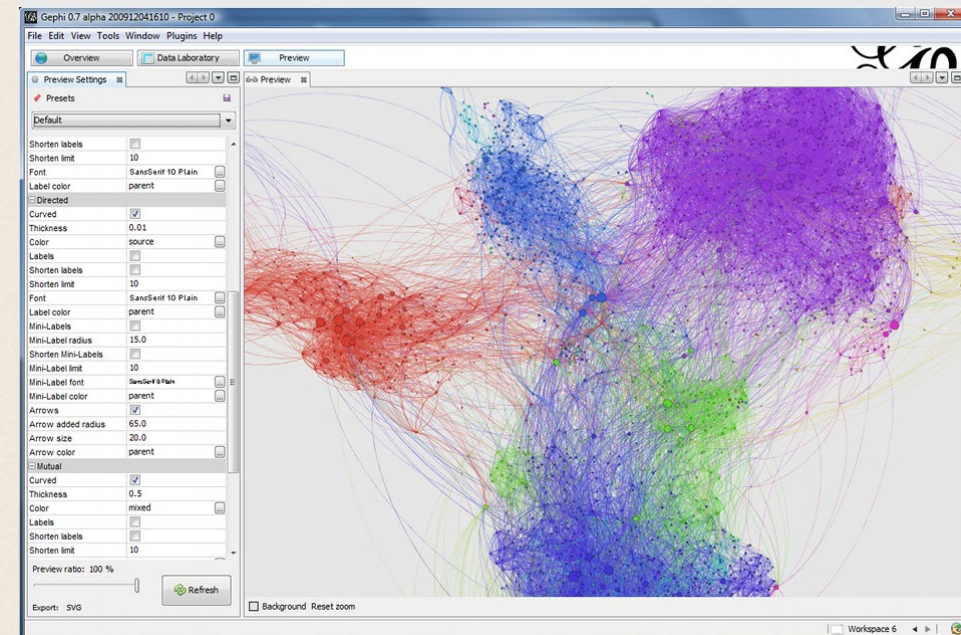
# TRAITEMENT

Automatisation des processus de tri, de comptage, de comparaison ou d'évaluation statistique

Implique des modèles intellectuels, quel que soit le degré d'automatisation

Les questions de recherche sont façonnées par les possibilités offertes par les processus automatisés

Ces processus contiennent des biais qui valorisent certains éléments par rapport à d'autres (notamment en apprentissage automatique et IA)



A screenshot of an XML Editor window titled 'booksToHtml.xsl'. The main area displays XSLT code. The code defines a stylesheet and includes a function to generate HTML. The output shows a table of recommended books, including 'Learning XSLT' by Michael Fitzgerald. The interface includes a menu bar, a toolbar, and a project panel on the left. A tooltip is visible over the XSLT code, explaining the 'xsl:include' element. The bottom of the window shows the status bar with the text '[booksToHtml] Transformation successful (0.0s)'. The status bar also shows 'U+0069' and '19: 10'.

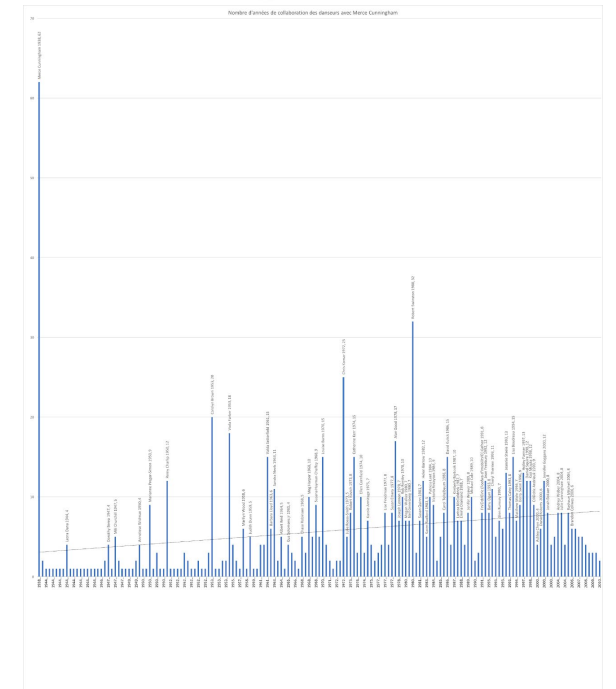
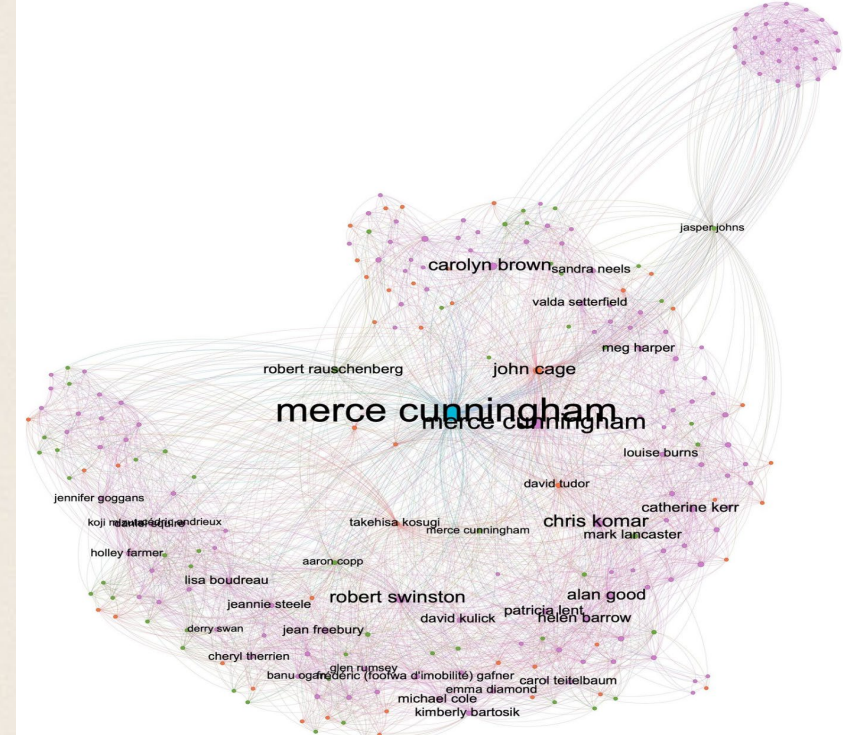
# PRÉSENTATION

Souvent sous une forme numérique

Parfois dans un environnement en ligne  
(visualisations, cartes, diagrammes, articles ou expositions)

Parfois dans des formats analogiques ou hybrides

Structurée en fonction d'une narration (incarne les décisions, les hiérarchies...)





# PRÉSERVATION / CONSERVATION

Doit être pris en compte dès la conception  
initiale d'un projet

Tous les projets numériques sont coûteux à  
produire et maintenir



# EXERCICES AUTOUR DES PROJETS

# #1 ANALYSER UN PROJET ET SON WORKFLOW

- Description : Matériaux, Traitement et Présentation
- Description : Quelles sont les activités de chaque projet dans la construction des données, le traitement/analyse, la présentation et la conservation ?

# CHOISIR UN PROJET

- <https://dezede.org/>
- <https://filigranes.inria.fr/#/filigranes>
- <https://savoirs.huma-num.fr/fr>
- <https://www.irht.cnrs.fr/fr/recherche/les-programmes-de-recherche/horae>

Dezede



# #2 CRÉATION D'UN PROJET EN HUMANITÉS NUMÉRIQUES

Checklist for analysis:

- define your **research question** from within your field of expertise
- list the **materials** to which you have access and describe their current format.
- assess the intellectual **property , privacy, and ethical use** of these materials
- determine which aspects of your research lend themselves to **quantitative** (numerical) and which to **qualitative** (interpretative) processes
- decide what **digital formats** will aid your research (scanning, imaging, keyboarding)
- **consult** with institutional technical support units on developing a workflow
- figure out what **skills and tasks** you can do yourself and which will need assistance
- develop a **work plan and budget** with a realistic timeline
- decide what features you want in a **prototype project design**, revise and repeat."

Johanna Drucker

# SCÉNARIO PROPOSÉ PAR J. DRUCKER

Étudier la collecte d'artefacts indigènes dans un musée d'histoire naturelle.

La question de recherche : comment les fiches de catalogue, les descriptions, les dossiers d'acquisition, les notes de terrain et d'autres documents ont imposé une vue coloniale ?

Il s'agit d'un projet d'analyse de texte et de modélisation thématique.