



THATCamp Paris 2012 Non-actes de la non-conférence des humanités numériques

Éditions de la Maison des sciences de l'homme

Plate-formes participatives

Proposé par Marie-Madeleine Mervant-Roux, ARIAS

Collectif

DOI : 10.4000/books.editionsmsh.375
Éditeur : Éditions de la Maison des sciences de l'homme
Lieu d'édition : Paris
Année d'édition : 2012
Date de mise en ligne : 1 octobre 2012
Collection : La Non-Collection
ISBN électronique : 9782735115273



<http://books.openedition.org>

Référence électronique

COLLECTIF. *Plate-formes participatives* : *Proposé par Marie-Madeleine Mervant-Roux, ARIAS* In : *THATCamp Paris 2012 : Non-actes de la non-conférence des humanités numériques* [en ligne]. Paris : Éditions de la Maison des sciences de l'homme, 2012 (généré le 19 avril 2019). Disponible sur Internet : <<http://books.openedition.org/editionsmsh/375>>. ISBN : 9782735115273. DOI : 10.4000/books.editionsmsh.375.

Ce document a été généré automatiquement le 19 avril 2019.

Plate-formes participatives

Proposé par Marie-Madeleine Mervant-Roux, ARIAS

Collectif

Présentation

- 1 Comment favoriser l'exploitation optimale d'un outil numérique par des chercheurs, au-delà de l'aspect pratique que ceux-ci peuvent spontanément lui trouver dans la perspective qui est déjà la leur, fondée sur l'usage d'outils traditionnels ?
- 2 Autrement dit, comment conduire les chercheurs à utiliser l'outil en tant que nouveau média permettant au groupe de recherche de changer de perspective et finalement de modifier le projet lui-même, de se laisser faire par l'outil et retravailler à partir de ce que l'on découvre de lui ?
- 3 Pour cela une interaction d'un certain type est nécessaire entre ceux qui connaissent l'outil et ceux qui ont conçu le projet de recherche, très différente d'une simple prise en main technique. C'est la question de la relation ingénieur-chercheur évoquée dans d'autres ateliers, et celle de la formation de l'un et l'autre qui sont en jeu.

Un cas

- 4 L'exemple présenté est celui d'une recherche inscrite dans un Labex (réunissant 13 laboratoires) dont la problématique centrale est celle du transfert culturel, avec un axe « humanités numériques ». Ces laboratoires sont invités à s'intéresser à ces nouvelles pratiques (recherche et transmission).
- 5 Dans ce cadre, une plate-forme participative (hébergée par Adonis) a été élaborée par des chercheurs du laboratoire ARIAS. Elle est destinée à accueillir les chantiers de plusieurs glossaires internationaux conçus pour présenter la circulation des mots et des concepts (traductions, translations) dans un champ et une période donnés. Un des glossaires (« Le son du théâtre : mots et concepts ») accueille les termes les plus importants pour décrire

les dimensions sonores du théâtre (XIX^e-XXI^e siècle). Il comporte une vingtaine d'entrées et circule entre cinq langues. Chacune des entrées est conçue comme une sorte de rubrique accueillant plusieurs contributions d'auteurs différents qui se répondent éventuellement les uns les autres.

- 6 La plate-forme participative constitue un chantier unique : il n'y a pas d'écriture collective de textes, mais chaque rédacteur peut accéder à tout ce qui s'écrit, à ce qui est fait dans l'entrée d'à côté. Chacun peut lire, commenter, écrire en regard des textes des autres (entre autres grâce à deux forums internes).
- 7 Pour l'instant le chantier n'est pas public. Il est prévu de le publier en ligne et en libre accès dans trois ans, lorsque suffisamment de travail aura été accumulé.
- 8 Étant donné la méthode de travail choisie, les avantages de la plate-forme semblent évidents : possibilité d'interagir entre contributeurs pendant toute l'élaboration du glossaire, d'insérer des images et surtout des sons (archives audio du groupe, ou liens vers des sites fiables possédant des archives audio comme Gallica), de créer des liens internes au glossaire. C'est le logiciel Spip 3 qui a été choisi, car il permet d'adapter l'interface de travail aux besoins des contributeurs.

SPIP est un système de publication pour l'Internet qui s'attache particulièrement au fonctionnement collectif, au multilinguisme et à la facilité d'emploi. C'est un logiciel libre, distribué sous la licence GNU/GPL. Il peut ainsi être utilisé pour tout site Internet, qu'il soit associatif ou institutionnel, personnel ou marchand. SPIP est développé (programmé, documenté, traduit, etc.) et utilisé par une communauté de personnes que chacun est invité à rejoindre (ou simplement à contacter) sur différents sites Web, listes de discussion par email et rencontres (les fameux « Apéros-SPIP »). Le programme est né en 2001 d'une initiative du minirézo, un collectif défendant le Web indépendant et la liberté d'expression sur Internet. Il est actuellement utilisé sur des dizaines de milliers de sites très divers. <http://www.spip.net>



La présentation de l'outil

- 9 Pendant la conception scientifique du projet, les présentations techniques de la plate-forme aux chercheurs ont eu des effets sur la conception de l'écriture du glossaire, de son espace et finalement de sa structure, au-delà des bénéfices attendus de ce mode de travail : d'où le constat que ce moment d'information technique est décisif : ce que le chercheur doit savoir au niveau technique est déterminant dans son usage plus ou moins innovant de l'outil.
- 10 Ce moment où se fait le dialogue entre le savoir technique et le projet devrait être prolongé. Il correspond à l'idée de « non-laboratoire » proposé en introduction du

THATCamp Paris 2012 par Paul Bertrand, c'est-à-dire un espace de réflexion, pour le plaisir.

- 11 L'outil se met en effet à jouer un rôle actif: comment exploiter ce mode d'écriture multimédia pour présenter par exemple la notion de « résonance »? pour rendre une part du glossaire audible, plutôt que lisible, ou les deux (il s'agit de théâtre, de vocalisation)? Comment exploiter les hyperliens pour inscrire concrètement les questions de « transferts » dans la lecture du glossaire? Le fait d'avoir ce projet de plate-forme collaborative a attiré de nouveaux chercheurs et suscité un nouvel intérêt chez d'autres. Expérimenter cette relation à l'outil s'inscrit dans l'exploration d'une question posée par le Labex: comment renouveler les pratiques de recherche, d'édition, de publication, de transmission?

Comment le projet peut-il se transformer avec l'outil ?

- 12 Il semble nécessaire d'organiser un temps de redéfinition du projet, entre ingénieurs ou bons connaisseurs du numérique d'un côté, et chercheurs de l'autre. Mais comment faire? Où trouver, comment rétribuer et comment former les personnes capables d'établir ce dialogue? De la même manière, il peut être intéressant de chercher à documenter le processus de recherche lui-même, cette transformation des pratiques à l'œuvre. Le format carnet de recherche semble bien adapté à cet objectif et permettrait à tous de bénéficier du retour d'expérience.
- 13 Un aspect important du projet est le design de l'interface. L'objectif du glossaire est de travailler sur les concepts et sur le vocabulaire relatifs aux sons. L'interface doit permettre de penser différemment ce lien. L'équipe a repéré des sites Web innovants pour ce qui concerne la visualisation de l'information dans le champ sonore :
- 14 Les laboratoires d'Aubervilliers – <http://www.leslaboratoires.org/>
- 15 Le site Archipel, site belge de musique contemporaine – <http://www.archipels.be/>

The screenshot shows a web interface with three main columns. The left column has a navigation menu with 'ALBUMS', 'PARCOURS', 'ILOTS', and 'ARCHIPEL'. The middle column is titled 'CINÉMA STRUCTUREL' and contains text about cinema structure and a list of associated music. The right column is titled 'ANTHOLOGIE' and features a video player for 'SHOOT SHOOT SHOOT' with a description and a playlist at the bottom.

> Ilots
BONJOURI ALEAS BRUITS CORPS MICRO/MACRO ESPACE
RECYCLAGE SILENCE TEMPS TEMOINS UTOPIE

> Navigation
ARTISTES · GLOSSAIRE · PARCOURS · AUDIOGUIDES ·
COLLECTIONS · EVENEMENTS

> Menu
INTRODUCTION · AVANT-PROPOS · EXPERIENCE ·
AGENDA · BIBLIO · CONTACTS

Glossaire ↕ ↑ liens ← / →

CINÉMA STRUCTUREL

écouter ↕

Cinéma insistant plus sur la structure et la matière que sur le contenu.

Musique associée à "Cinéma structurel" dans Archipel

- ANTHOLOGIE - SHOOT SHOOT SHOOT - DVD
- KREN Kurt - ACTION FILMS - KURT KREN - DVD
- TSCHERKASSKY Peter - FILMS FROM A DARK ROOM - PETER TSCHERKASSKY - DVD

ANTHOLOGIE

SHOOT SHOOT SHOOT
BRITISH AVANT-GARDE FILM OF THE 1960s & 1970s

SHOOT SHOOT SHOOT - DVD (TW724-1)
(12) MEDIAQUEST

Titre: [Bon jour!](#)
Glossaire: [Abstraction](#), [Accumulation](#), [Cinéma structurel](#), [Détails agrandis](#) / [Micro-sons](#), [Flicker](#), [Found Footage](#), [Grain](#) / [Matière](#), [Mise en scène du corps](#), [Pionniers](#), [Sons para-site](#)

Au cœur des approches conceptuelles de l'art d'avant-garde se trouve bien souvent une idée de réflexivité, d'introspection, une volonté d'examiner son propre état, de se pencher

VOTRE PLAYLIST

00:00 00:00

Archipel

- 16 Dans un autre domaine, un projet porté par l'école d'Art de Valence partage les mêmes problématiques : trois journées ont été organisées cette année sur la contribution du design aux pratiques de lecture dans l'environnement numérique. De ces journées sont nés un projet de publication imprimée et un projet d'édition numérique. Les chercheurs ont tenté de trouver des outils existants sans trouver celui qui correspondait à leurs besoins. Ils ont donc eu recours à un développement *ad hoc*.
- 17 Ce choix, bien compréhensible, n'est pas sans poser quelques questions malgré tout ; en particulier en ce qui concerne la pérennité de l'accès à l'information une fois publiée. L'interface de visualisation est conçue en fonction d'écrans et de systèmes de navigation tels que nous les connaissons aujourd'hui. Mais qu'en sera-t-il dans les années à venir ? Il n'est même pas certain que nous continuerons à utiliser des ordinateurs personnels pour y accéder.

L'ouverture de la plate-forme

- 18 Dans l'exemple de Valence, la question s'est posée du degré d'ouverture à la contribution : qui peut contribuer au projet ? On peut craindre qu'une ouverture totale conduise à un afflux de contributions non pertinentes difficiles à modérer. Pourtant une étudiante dans le cadre de son diplôme a décidé d'ouvrir un espace infiniment extensible où les gens qui voudront contribuer peuvent ajouter des objets. Cet espace est ouvert à tous, à la condition qu'ils acceptent de s'inscrire. Il s'agit de créer une communauté.
- 19 C'est un peu la même politique qui a été adoptée pour le projet d'archives sonores Telemeta : l'accès à certaines informations est libre, mais il faut appartenir au groupe de chercheurs autour du projet pour aller plus loin.
- 20 En réalité, la question de la modération des contributions est en partie déterminée par le cadrage qu'impliquent la mise en page ou la qualité des textes déjà présents sur la plate-forme. Ces éléments suscitent ou non des contributions pertinentes.

La question du temps

- 21 Finalement, opérer un retour réflexif sur ces outils collaboratifs et leur mise en œuvre pour la réalisation de projets de recherche et de publication, c'est être confronté à la difficile question de la gestion des temporalités.
- 22 Pour les plate-formes, se pose la question de la pérennité : si elles sont liées à un projet de type Labex, au bout d'un moment il n'existe plus de financement pour permettre l'entretien du site, or, si le site permet des commentaires, il faut des modérateurs. La question de la technologie choisie est elle aussi importante, car il faut faire évoluer les outils (exemple : pour que les travaux soient lisibles sur tablette), mais cela nécessite aussi des moyens permanents. Sans financement prenant le relais, comment continuer à assurer une actualité éditoriale et un développement au projet ?
- 23 Inversement : à partir de quand faut-il publier les premiers résultats du projet ? L'équipe du glossaire avait d'abord pensé à un délai de trois ans. Pourquoi cette durée ?

Essentiellement parce que cela correspond à la durée de préparation de ce qui serait son équivalent imprimé.

- 24 Le problème est que les temporalités ont changé. Le nouvel environnement numérique conduit à rendre public le travail en cours dès son origine, sans attendre qu'il atteigne un point de maturité difficile à définir. Le numérique implique une continuité documentaire différente de l'imprimé. Il s'agit d'une évolution très particulière pour les sciences humaines où l'on a l'habitude de ne publier que des travaux extrêmement achevés.
- 25 Cette question a également un impact important sur la motivation des contributeurs. De nombreux projets n'ont jamais été nourris par d'autres que par la personne qui les a créés. Il est donc toujours nécessaire de penser à la motivation, dans la durée, des personnes que l'on souhaite voir contribuer. La facilité d'utilisation de l'outil et sa nouveauté suscitent souvent beaucoup d'enthousiasme au début d'un projet, mais d'autres motivations doivent ensuite prendre le relais sous peine de voir celui-ci retomber assez rapidement. Il faut toujours penser à « rémunérer » les contributeurs et cette « rémunération » peut prendre plusieurs formes. Dans le cas d'une publication numérique, la visibilité qu'offre la diffusion en ligne est importante, et c'est elle qui est susceptible de motiver les contributeurs. Dans ce cas, l'imposition d'un délai de trois années avant publication semble assez artificielle et peut-être contre-productive. Il paraît en ce cas nécessaire pour les contributeurs du glossaire de décider ensemble de maintenir le chantier « fermé », et de proposer en parallèle un carnet de recherche ouvert, ou de graduer l'ouverture du chantier, ce que permet SPIP.

RÉSUMÉS

L'atelier auquel j'espérais pouvoir m'inscrire, ayant en ce domaine plus de questions que de réponses, serait un atelier consacré au dispositif appelé « plate-forme participative », à ses usages effectifs par les chercheurs en SHS et plus précisément à ses usages spécifiques, c'est-à-dire ceux qui exploiteraient systématiquement les caractères nouveaux de ce nouveau média (on en fait beaucoup d'usages « à l'ancienne »), usages qui comporteraient éventuellement cette expérimentation dans leurs projets eux-mêmes. Dans la continuité de l'atelier « Outils collaboratifs » du THATCamp 2010, dont on peut lire le CR, il s'agirait de confronter les discours, souvent à la fois utopiques et limités, aux pratiques des membres de l'atelier, qui pourraient s'avérer plus modestes en rhétorique et plus inventifs en théorie. Élaborant dans notre laboratoire un glossaire (historique et conceptuel) international, multilingue, en ligne, à l'aide d'une plate-forme, mettant l'accent sur les questions de traduction et translation, nous sommes particulièrement intéressés par certaines questions. Quelles nouvelles formes de chantier pour ce type de recherche ? Quel gain scientifique et intellectuel attendre de ce que l'outil peut produire de lui-même, et comment ne pas passer à côté de ces pistes ? Les temps de présentation technique en particulier semblent décisifs. Sans doute des participants plus expérimentés pourraient-ils animer un tel atelier ?

INDEX

Mots-clés : plate-forme, outils collaboratifs, communauté, laboratoire