Lectures zoliennes

Des manuscrits aux adaptations, quelles données numériques en jeu ?

Alina NASTASE GONZALEZ[1]
INSPÉ Caen-Normandie

1 Humanités numériques : le didacticien gyrovague fait réseau

Lors du bilan des quinze ans d'existence des Humanités Numériques, Yves Citton notait qu'à l'heure des resserrements budgétaires et de la transformation des ressources pérennes en appels à projets ponctuels, les labels « HumaNum » sont tombés sur les bonnes vieilles sciences humaines comme des sauterelles sur un champ de blé mur (Citton, 2015). Les initiatives se sont multipliées et ont dû faire réseau, le paysage de la recherche en humanités commençait à comprendre les implications plus profondes du numérique. Une nouvelle civilisation (Doueihi, 2011) modifiait nos regards sur les objets, les relations et les valeurs. Par exemple, la prégnance croissante du numérique sur les pratiques de recherches et de publication tend aujourd'hui à soumettre les « grands professeurs » à de « petits ingénieurs » dont les services sont de plus en plus incontournables et désirables, mais non encore véritablement appréciés (Citton, 2015). La crise des objets classiques dans la nouvelle technosphère remet en question les pratiques de l'imprimé (Debray, 2002). Ainsi, la revendication de décloisonnement et de collaboration portée par les humanités numériques ne se traduit pas seulement par la question très concrète des hiérarchies professionnelles et symboliques, mais également par celle de la stabilité d'un espace de construction et de transmission du savoir savant.

Ce n'est donc sans lien de cause à effet qu'après avoir longuement circonscrit son champ d'action spécifique (Daunay, 2007), la didactique de la littérature voit son

[1]Mes remerciements les plus chaleureux à Laurélen Brière (Éditrice scolaire et conceptrice pédagogique), Olivier Dobremel (Auteur scénariste) et Jean-Sébastien Macke (Institu des textes et manuscrits modernes, UMR8132, CNRS) pour leur collaboration à la réflexion et au recueil des données au coeur de cet article.

domaine d'analyse rentrer dans cet écosystème culturel (Vandendorpe, 2012). Tout en consolidant les travaux sur la place du sujet lecteur et de sa bibliothèque personnelle, sur le statut de scripteur-auteur dans l'enseignement de la littérature, elle élargit son périmètre en s'emparant des pratiques multimodales de la littérature (sphère sociale et culturelle) et en accordant plus de place au champ des humanités numériques (dir. Rannou, Le Goff, Fourtanier, Massol, 2020). Le « didacticien gyrovague » (Chevallard, 2016 : p. 40) s'érige ainsi en figure de proue : sans affiliation disciplinaire connue, dispensé de « montrer ses papiers » (Biagioli, 2014), il sort de son univers spécifique pour aller vers des domaines dont il ne maîtrise pas les contenus, mais dont il se servira naturellement pour mettre en réseau des sphères curriculaires adjacentes à l'enseignement de la littérature.

Enfin, à l'heure où le Web est perçu comme l'aventure de la langue qui excède le territoire du livre, et où la lecture n'est plus cloisonnée à l'objet livre ; au moment où la littérature, ce langage mis en réflexion, c'est aussi Internet, et où le « numérique » exacerbe la littérature (Bon, 2011), cette contribution issue d'une table ronde marque plutôt un moment de décélération, inversement proportionnel à la vitesse avec laquelle les spécialistes zoliens avancent dans la numérisation du corpus de l'auteur et les adaptations transmédiales. Elle se veut un moment d'« humanisme numérique » qui cherche à réfléchir à la nature de ces satellites, ces objets numériques comme « êtres culturels », dont le format convertible et l'interopérabilité déstabilisent la fixité de l'objet classique, le livre (Doueihi, 2011). C'est peut-être aussi un instant des humanités « numérotiques », dans la perspective de l'archéologie des média, remettant l'expérientiel et l'affectif au cœur des huma-num 2.0, et situant nos rapports aux machines entre pathos (du travail de numérisation, d'annotation, etc.) et éros (le plaisir de fouiller et réorganiser des données).

Nous structurons notre réflexion sur la transmission numérique du roman zolien en trois temps. Tout d'abord, nous formulerons une série de problématiques générales et spécifiques proposant des axes de discussion et d'échange, afin de montrer comment nous avons apprivoisé nos différents projets et comment ils ont été mis en réseau. Par la suite, notre analyse portera sur la création d'artefacts numériques comme une compétence à penser en mode interface : il y sera question des diverses scénarisations des génétiques textuelles au sein de différents projets de transmission littéraire et culturelle. Enfin, nous tâcherons de montrer, dans une dernière partie, l'interdépendance qui s'établit entre les lectures multimodales engendrées et pratiquées par les usagers et ces interfaces numériques, afin de conclure sur l'impact inévitable de la computation sur l'original, computation génératrice d'une lecture-infraction.

2 Herméneutique génétique et l'œuvre zolienne

Lire (et enseigner) Zola aujourd'hui, c'est avant tout faire réseau et mobiliser des compétences diverses pour visualiser les processus de création en s'appuyant sur les perspectives scientifiques de la génétique en tant que « science des processus » (De Biasi, 2017). Nous situons donc la réflexion sur la lecture et la réception scolaire des « classiques » de la littérature dans la ligne d'une méta-approche, anthropologique, des humanités numériques, où différents champs d'analyse coopèrent en toute légitimité,

Published in : IDMHAND, Fatiha ; GALLERON, Ioana (dir.), *Dix ans de corpus d'auteurs*, Editions des archives contemporaines, ISBN : 9782813004352, doi : 10.17184/eac.9782813004352

dans l'amplitude de l'espace de circulation et de transmission du patrimoine littéraire à l'ère de la numérosphère, ou de l'hypersphère (Debray, 2002). Cette perspective médiologique[2] (Debray, 2002) de la transmission culturelle chapeaute les dimensions spécifiques de chacun des projets conviés.

Trois axes de discussion s'imposent : genèse et interfaces, usages et lectures multimodales, *com*putation de l'original. Ceci nous contraint donc à prêter une attention particulière aux avant-textes et aux textes documentaires de nos recherches, mobilisés dans nos entreprises de (dé)lires zoliens (Leduc-Adin et Mitterand, 2004). Nous mettrons ainsi en exergue – *via* des illustrations concrètes – l'espace génétique de nos productions transmédiales, dans leurs aspects les plus techniques de structuration et d'agencement des données, recueillies, crées et réfléchies pour les nouveaux besoins des usagers.

La notion clé autour de laquelle se structure notre réflexion est celle de *cyber lecture.* Préfixe à la mode au XX^{e} siècle, « cyber » (du grec *kubernân*) signifie « piloter, gouverner ». La notion devient d'autant plus pertinente que les chercheurs en didactique et les spécialistes zoliens semblent s'accorder : la pyramide hiérarchique s'est inversée, et l'œuvre zolienne, qui voulait coucher sur une feuille blanche toute l'humanité, ne saurait plus se lire entre les limites de l'œuvre publiée[3]. L'œuvre est sortie de ses gaines textuelles et sa lecture s'est épaissie de ses avant-textes (les dossiers génétiques à la fin des éditions des volumes de la Pléiade, par exemple), ou de ses objets sémiotiques secondaires (OSS)[4] (Louichon, 2015). Mais surtout, le texte est entré dans l'ère de la réception d'un sujet lecteur qui vit la lecture comme une expérience d'appropriation. Qu'advient-il à la fin de ce tournoiement du texte littéraire dans les diverses orbites ? En modulant sa forme de représentation, dans quelle mesure arrive-t-on à préserver sa substance, si toutefois il y a encore lieu de le faire ? Nous tenterons d'y répondre à partir de quatre projets, co-existants mais indépendants :

- Archives et éditions numériques zoliennes, projet conduit et présenté par Jean-Sébastien Macke, ingénieur d'études à l'ITEM, CNRS/ENS, et qui existe depuis 2016 ;
- le site Internet du roman *L'œuvre*, projet imaginé et réalisé depuis 2017 par Laurélenn Brière, éditrice et conceptrice pédagogique ;
- la bande dessinée *La Bête humaine*, adaptation réalisée et présentée par l'auteur scénariste Dobbs (illustrations de Germano Giorgiani), éd. Robinsons, 2018 ;

[2] Anti-discipline essayant d'en finir avec la distinction contenu/contenant pour mettre en avant une histoire culturelle basée sur la transmission culturelle comme corrélation entre le « médiat » technique et le contenu.

[3] Des ouvrages récents en témoignent, voir Leduc-Adine et Miterrand, 2004 ; Giraud, 2018 ; Dotoli, 2020. Comme le montre Basilio, 2014 : « Lire : appliqué à Zola, c'est un verbe – le savait-on ? – qui tient autant du défrichement que du déchiffrement. Lire Zola : parce qu'on l'a peu ou mal lu. Peu lu parce qu'il y a beaucoup plus à lire chez Zola que ce qu'on en a généralement lu. Et c'est justement une des tâches qu'on a eues à cœur dans cet ouvrage : explorer un Zola peu connu ou inconnu. Les *Rougon-Macquart* occupent encore le devant de la scène mais plus au point d'occulter le reste, l'immense reste, qui les précède ou qui les suit, de la production zolienne, auquel on a réservé une part importante du volume. […] 'dé-lire' Zola, c'est 'poser' aussi d'emblée ce Zola multiple, polymorphe, et polygraphe – voire photographe ! »

[4] Ce terme désigne l'ensemble des textes, des discours, des objets contemporains qu'elle génère, directement ou indirectement, lesquels constituent les *preuves* de son actualité et donc de sa patrimonialité.

Published in : IDMHAND, Fatiha ; GALLERON, Ioana (dir.), *Dix ans de corpus d'auteurs*, Editions des archives contemporaines, ISBN : 9782813004352, doi : 10.17184/eac.9782813004352

- le jeu vidéo pédagogique 2D *La Bête humaine*[5], projet imaginé et réalisé depuis 2018 par Alina Nastase Gonzalez, enseignante-chercheuse en didactique de la littérature.

Nous reviendrons ainsi sur une genèse numérique valorisant l'œuvre zolienne, avec l'enjeu de cerner cette cyber lecture qui propose une « autoroute » de lectures « praticables » dans le champ scolaire et extra-scolaire. L'accès à la bibliothèque universelle (Éco et Carrière, 2009) doit être également prévu d'un mode d'emploi pour une visibilité et une accessibilité accrues des livres qu'elle contient. Tous ces projets numériques dans le milieu scolaire augmentent l'accessibilité des lecteurs à de telles ressources, grâce à des contenus hybrides.

3 Présentation des projets en orbite

En 2017, Alina Nastase Gonzalez lance, dans l'Académie de Poitiers, le projet d'une adaptation de *La Bête humaine* en jeu vidéo 2D à usage pédagogique. Le parti pris (ou le paradoxe ?) est de s'appuyer sur la réticence des lecteurs en BTS Informatique à lire « ce pavé », pour inciter des « petits » lecteurs (collégiens et lycéens) à la lecture, grâce au jeu vidéo. Cette expérience de lecture objectivée, orientée vers un but précis (la programmation sur Unity), s'est prouvée particulièrement motivante, plusieurs étudiants (BTS, puis IUT Métiers du jeu vidéo de Bobigny) s'étant relayés dans la conception du jeu, pratiquant ainsi une lecture de longue haleine (non nécessairement intégrale) du roman à adapter. En août 2020, le dispositif didactique de cette recherche-action en didactique de la littérature atteint sa forme provisoire de prototype test n°1. En juillet 2021, une extension du prototype voit le jour. Outil de visualisation de données romanesques textuelles et génétiques (avant-textes), et moyen ludique d'incitation à la lecture des œuvres patrimoniales, ce jeu est né d'une passion. Au cœur d'une démarche scientifique de recherche-action, il reste motivé par des objectifs didactiques : un besoin de sauvegarde du patrimoine littéraire et de renouvellement des pratiques lectoriales et enseignantes en milieu scolaire.

À la même époque (fortunée coïncidence !), voit le jour la bande dessinée *La Bête humaine* par l'auteur scénariste Dobbs, de son vrai nom, Olivier Dobremel (avec Germano Giorgiani au dessin). Ce sociologue de formation, enseignant d'histoire du cinéma et de la bande dessinée à l'université Montpellier III et dans d'autres écoles supérieures, dit avoir répondu à une commande de son éditeur Hachette, intéressé de proposer plusieurs adaptations littéraires. Le scénariste se penche alors sur *La Bête humaine* comme premier roman noir, mettant en avant le point de vue du criminel. Ces choix subjectifs sont influencés par son passé en criminologie et son attrait pour le réalisme.

Depuis 2017, Laurélenn Brière[6] s'intéresse à la pédagogie numérique et aux possibilités qu'offrent les langages XML et HTML. Elle envisage alors de concevoir une édition enrichie du roman *L'œuvre*. Cette éditrice part du constat que les éditions

[5] Équipe projet : étudiants BTS SNAP (1er scénario, 2017), Jérémy Tapia et Tom Diaz (développeurs et game-designers, IUT Bobigny, 2020/2021), Cristian Nastase (infographiste).

[6] Actuellement éditrice freelance dans le milieu scolaire et conceptrice pédagogique pour la LaPsyDÉ Labschool de l'Université de Paris.

Published in : IDMHAND, Fatiha ; GALLERON, Ioana (dir.), *Dix ans de corpus d'auteurs*, Editions des archives contemporaines, ISBN : 9782813004352, doi : 10.17184/eac.9782813004352

numériques enrichies existantes (*cf. Au Bonheur des dames*, projet BNF et Orange), proposent plutôt la transposition d'une édition papier en format numérique, sans aucune plus-value, ou sont des éditions qui ne vont pas assez loin dans le traitement des données, sans réfléchir suffisamment aux besoins des utilisateurs. C'est donc une édition numérique qui se démarque et qui exploite vraiment le potentiel du numérique qu'elle a souhaité concevoir, avec sa version Internet du roman *L'œuvre*.

De son côté, Jean-Sébastien Macke, ingénieur d'études à l'Institut des Textes et Manuscrits Modernes, participe depuis 2016 aux activités de l'équipe « Supports et tracés », qui travaille à l'analyse codicologique (papiers, encres, filigranes) des manuscrits du XVIII^{e} au XXI^{e} siècle. Il poursuit également, au sein de l'ITEM, sa collaboration avec l'équipe Zola, en développant le projet ArchiZ et en mettant en œuvre un nouveau projet d'édition numérique de la correspondance générale d'Émile Zola. S'interrogeant sur les outils (en amont) et les usages (en aval), il montre que le modèle numérique du corpus zolien est passé d'un mode centralisé (sites individuels sur l'auteur) à un mode partagé, portant sur les naturalismes du monde (lettres de Zola à l'étranger, textes critiques en Espagne et au Portugal, le naturalisme dans la presse brésilienne du XIX^{e} siècle, etc.).

Ces projets font partie d'un ensemble systémique de pensées et d'actions convergentes, pivoté depuis son épicentre par la tension lectoriale transmédiale (Baroni, 2017) créée par les technologies numériques à l'œuvre dans la conception de ces artefact zoliens. Tous partagent une réflexion sur l'interface comme espace de visualisation des données, mobilisées avec des degrés différents d'opacité et d'opérabilité.

D'autres axes d'analyse, plus spécifiques à nos objets de recherche et à la motivation des apprentissages, semblent intéressants à formuler. L'enjeu premier de ces projets est l'accès d'usagers moins experts et souvent démotivés aux corpus numériques, que la scénarisation complexe des données simplifie, peut-être paradoxalement. Ainsi, le développement du jeu sérieux 2D correspond au désir d'intégrer l'artefact numérique dans la conceptualisation des parcours de lecture, vecteurs de communication scientifique. L'adaptation du même roman en bande dessinée, acte éditorial et créatif de sauvegarde d'une œuvre patrimoniale, repose sur le travail de recherche de l'artiste scénariste en lien étroit avec un spécialiste des chemins de fer, donnant lieu à la constitution d'une base importante de données numériques, un des aspects d'un spectre génétique plus large. Ailleurs, l'édition numérique enrichie de *L'œuvre,* sous forme de site Internet, répond à deux besoins : rendre le texte accessible à un public non initié (collégien, lycéen, FLE ou lecteur du dimanche) et réaliser un travail de balisage XML du texte qui favorise l'extraction de données pour un public initié (étudiant ou chercheur). L'ergonomie du site assure ainsi une utilisation simple et efficace des diverses ressources (paragraphe explicatif, carte interactive, frise chronologique, extraits de films ou représentation de tableaux, etc.). Enfin, la question de la production d'un site en XML-TEI puis en HTML relève d'un double enjeu : permettre de coordonner les différentes pages avec une grande maniabilité, et fournir une base de données accessible à tous. Au-delà du champ couvert dans la présente contribution, l'édition du roman *Nana* sur Variance (Université de Lausanne) participe d'une vision et d'ambitions similaires, proposant un outil de comparaison de textes imprimés.

Published in : IDMHAND, Fatiha ; GALLERON, Ioana (dir.), *Dix ans de corpus d'auteurs*, Editions des archives contemporaines, ISBN : 9782813004352, doi : 10.17184/eac.9782813004352

Une autre question est celle de la disposition des connaissances dans des « récipients » dynamiques, qui vont au-delà de la visualisation des données textuelles pour proposer de nouvelles formes d'apprentissage de la lecture littéraire. Le jeu sérieux *La Bête humaine* apporte une solution technologique d'exploitation et de production de connaissances à partir du moment où sa conception est envisagée dans une collaboration étroite des différents experts (enseignants, chercheurs en didactique, *game designer* et programmeurs, ingénieurs de la connaissance). L'univers du jeu élargit en amont le champ d'action du lecteur-programmeur, en l'incitant à avoir la parole efficace pour aménager des effets lors du codage informatique du texte, par la simulation du domaine enseigné (Del Lungo et Vitali, 2021). En aval, il élargit le champ du lecteur-joueur, en le poussant vers le hors texte, plus précisément vers les avant-textes. De la même manière, l'esthétique du site de *L'œuvre*, objet d'un véritable travail de réflexion du concepteur en amont, aide à l'apprentissage du lecteur non initié dans le domaine de l'esthétique littéraire naturaliste. Enfin, les travaux du Centre d'études sur Émile Zola et le naturalisme sont modifiés, notamment dans le cadre des études génétiques, par les études et lectures paralittéraires de cet auteur rendues possibles grâce au numérique : le projet CORREZ[7] par exemple, expose digitalement les lettres adressées à Zola par ses lecteurs du monde entier et offre la possibilité de feuilleter un matériau unique.

De même, tous ces projets d'adaptation transmédiale posent et exposent le problème de la fidélité à l'original de toute entreprise de « refonte » littéraire et artistique. À l'heure des adaptations en tous sens, à l'écran par exemple, le défi était de revenir au texte. Ainsi, pour concevoir la bande dessinée l'artiste s'est tenu volontairement à l'écart des adaptations cinématographiques, afin de conférer à sa création un regard personnel, vierge de toute contamination. Il en va de même pour le jeu vidéo, le visionnage du film de Jean Renoir (1938) ayant été « interdit » aux concepteurs. À l'inverse, l'éditrice de *L'œuvre* a misé d'emblée sur l'accès au film *Cézanne et moi*, pour dynamiser la découverte de son site dans une perspective comparatiste.

4 Interfaces : artefacts numériques et génétiques textuelles

Si, dans le champ des études littéraires, il est un domaine où les outils numériques ont fait la preuve de leur fécondité, c'est bien celui de la « génétique des textes ». La didactique de la littérature, notamment, fait de la fabrique du texte une stratégie de formation du sujet scripteur, en lui donnant à voir « le temps de l'écriture » (Le Goff et Larrivé, 2018). Dans ce domaine précis, des projets de recherche-action comme celui de la conception du jeu vidéo 2D *La Bête humaine* ou le projet OZER[8] développent leur terrain d'application dans le domaine de l'enseignement, assurant le lien entre l'interface des données génétiques constituées et leurs usages spécifiques dans le domaine pédagogique. Cependant, dans quelle mesure l'accès à ces corpus est-il aisément envisagé dans l'autre sens ? Quelle connaissance ont les enseignants de jeux de données s'ils ne sont pas chercheurs ou spécialistes de Zola, par exemple ?

[7] *Édition des lettres internationales adressées à Émile Zola*, projet coordonné par Olivier Lumbroso. Voir http://eman-archives.org/CorrespondanceZola/, consulté le 13 août 2021.

[8] Observatoire Zolien des Écritures Réflexives, Université Paris III, projet ArchiZ, ITEM – CNRS – ENS, 2013.

Published in : IDMHAND, Fatiha ; GALLERON, Ioana (dir.), *Dix ans de corpus d'auteurs*, Editions des archives contemporaines, ISBN : 9782813004352, doi : 10.17184/eac.9782813004352

Des stratégies de diffusion sont attendues pour faire sortir les résultats de ces projets savants du périmètre strictement académique. Il est parlant, par exemple, que Dobbs n'a pas eu recours, pour l'adaptation en BD de *La Bête humaine,* aux sites de référence pour les chercheurs zoliens (ArchiZ ou encore Gallica), se contentant d'une édition eBook facilement repérable et accessible lors d'une simple recherche Internet. De même, l'éditrice Laurélenn Brière a fait un choix différent, faute de connaissance du site ArchiZ[9].

La plus-value du numérique dans la transmission et la réception de la littérature n'est plus à prouver, non plus que les « écritures de la variation » en didactique (Le Goff et Larrivé, 2018). La civilisation numérique nous force à poser un regard différent sur les œuvres que nous « pratiquons ». La genèse textuelle numérique donne à voir non seulement l'intégralité dynamique du processus de création primaire (Le Goff et Larrivé, 2018 : p. 21) mais va jusqu'à l'implémenter dans la création de nouveaux objets culturels pour fournir une lecture « dans » les textes et avant-textes. Le texte hybride s'épaissit de nouvelles strates interconnectées, la lecture se fait polymorphe, obligeant les spécialistes à poser les bases de nouvelles approches, telle la narratologie transmédiale (Baroni, 2017), une narratologie modale décentralisée, ou encore la médiologie (Debray, 2002). Voies de desserte ou de détresse, ces chemins adjacents émergent des mêmes besoins (s'adapter aux usages actuels, en balisant les parcours possibles), et obéissent aux principes d'adaptation à la forme des nouveaux contenants.



Fig. 1 : Réseau des travaux ITEM 2021 : projets archives zoliennes numériques[10]

Au lieu de multiplier les contenants, il s'agit donc de créer des vases communicants pour faciliter la transmission des données. C'est ce que tente de faire l'ITEM dans son travail sur Zola. Si les projets antérieurs à ArchiZ (sites individuels, des *Cahiers naturalistes*, *Le Rêve* sur Gallica) étaient développés sans pratiques communes, sans souci de la pérennité des données (*cf.* les liens morts sur Gallica), les travaux sur la numérisation des archives zoliennes fonctionnent désormais dans une logique de

[9]Elle a procédé à un traitement textuel à partir de la version océrisée numérique du roman disponible sur le site de la BNF, fiable à 99.95%.

[10]Tous les droits des images appartiennent aux auteurs de l'article.

Published in : IDMHAND, Fatiha ; GALLERON, Ioana (dir.), *Dix ans de corpus d'auteurs*, Editions des archives contemporaines, ISBN : 9782813004352, doi : 10.17184/eac.9782813004352

réseau, dans les mailles duquel s'insèrent de nouveaux projets (en rouge dans la Figure 1).

Par ailleurs, à partir d'ArchiZ (2012), l'interface a donc été choisie tout à la fois pour permettre de mener des projets collaboratifs mais aussi de pérenniser les données, à une échelle mondiale et transmédiale de plus en plus large[11].

Sites/Projets	Outils	Usages	Remarques
Les Cahiers naturalistes	Html→WordPress	- Grand public : Diffusion des *Cahiers naturalistes* et de l'actualité zolienne ; - Recherche : Index des CN et bibliographie (1900-2021).	Passer du html à Zotero pour la gestion des bases bibliographiques (10 000 références).
ArchiZ	Drupal→WordPress	- Recherche : Recherche plein texte, manuscrits ; - Pédagogique : Ressources rares ou inédites ; - Édition/médias : Réutilisation de documents.	Pas de TEI.
Lettres internationales	Omeka-EMAN	Recherche : Accès à une ressource inédite ; Grand public : Réutilisation, échange de données.	Sauvegarde d'une archive. Pas de TEI.
Correspondance active de Zola	EMAN→WordPress	Recherche : Mise à disposition d'une ressource difficile d'accès et d'inédits ; réactualisation de données anciennes.	Numérisation de l'édition papier et ajout des inédits. Schéma TEI pour l'édition de correspondance (Nathalie Arlin).
ScéNa	Tact (transcription) WordPress (édition)	Recherche : Étude génétique au niveau d'un cycle de romans.	Transcription/balisage en 3 étapes : -Transcription -Balisage TEI minimal -Balisage TEI enrichi
Interviews de Zola	Oxygen (transcription/ balisage TEI) Ortolang (publication) WordPress (édition)	Recherche : Constitution d'un corpus inédit (500 à 900 textes).	TEI. Constitution d'un Header selon les recommandations de CAHIER (réutilisable pour les autres projets).

Fig. 2 : Réseau actuel des travaux ITEM : détails des interfaces de données

Nous pouvons souligner ici une avancée concrète de cette mutualisation, fortement encouragée par la collaboration des participants à la table ronde dans le cadre de ce colloque du consortium CAHIER : pour plus de fiabilité, les concepteurs du prototype test 2 du jeu vidéo *La Bête humaine* se sont déjà tournés vers une utilisation de cette base textuelle et avant-textuelle numérisée disponible sur le site ArchiZ[12]. De même, la structuration des données en XML-TEI[13] permettra d'élargir l'exploitation lorsque le site sera « ouvert » au public.

Dans la perspective des humanités numériques, créer c'est penser « en mode » interfaces (Schuwey, 2019). Réfléchir la littérature en fonction et par rapport à celles-ci revient à la représenter de manière interactive et à faire de la visualisation de ses données une affaire d'interprétation. L'interface est un point de convergence, un espace de scénarisation qui est à son tour une question d'interprétation. Elle permet

[11] Le choix du CMS Drupal puis migration vers WordPress sont quelques-unes des mesures prises en ce sens. Tous les sites de l'équipe Zola sont donc développés sous WordPress, sauf le projet des lettres internationales développé sur EMAN. La correspondance générale de Zola, quant à elle, est publiée sur un site développé en WordPress mais avec des données (métadonnées Dublin Core et contenu) préparées sur EMAN.

[12] Emploi d'extraits de texte dans le logiciel de programmation Unity pour proposer aux joueurs une version « transcrite » des manuscrits scénarisés du roman ou pour constituer les boîtes de dialogue dans des phases de *game play*.

[13] Sur le plan technique, le choix du XML-TEI a été fait pour une double raison. D'abord, il s'agit d'un langage de structuration qui permet l'extraction et le traitement automatique de données. Ainsi, générer les liens vers les ressources et les modifier se fait de manière automatisée, en appliquant une transformation XSLT au fichier XML. Ensuite, ce fichier XML-TEI est disponible au téléchargement pour ceux qui ont besoin d'une base de travail pour leurs recherches, ou par simple curiosité.

Published in : IDMHAND, Fatiha ; GALLERON, Ioana (dir.), *Dix ans de corpus d'auteurs*, Editions des archives contemporaines, ISBN : 9782813004352, doi : 10.17184/eac.9782813004352

d'inventer de nouveaux rapports aux textes, privilégiant une expérience « qualitative, interprétative, expérientielle, affective et générative » (Schuwey, 2019). Toutefois, cela freine également l'harmonisation des pratiques et des résultats, en raison de la grande hétérogénéité des sources textuelles premières, de la difficulté à construire des ponts entre les ressources et les usagers nécessaires à l'avancée rapide et fiable des projets, au risque de ne jamais finir d'alimenter et de tracer le périmètre de ces projets chronophages, voire de les abandonner à des stades intermédiaires. Les objets sémiotiques secondaires ainsi créés se trouvent désagrégés dans le cyber espace des pratiques, sans que les usagers (lecteurs divers, plus ou moins experts) puissent en tirer un quelconque parti. Comment inscrire alors ces trajectoires éclatées dans l'orbite co-opérative des usages culturels collectifs ?

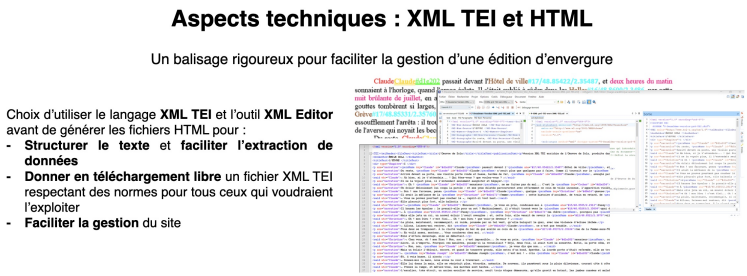


Fig. 3 : Site enrichi de *L'œuvre* : aspects techniques

L'apport des humanités numériques réside donc avant tout dans un changement de perspective. Celles-ci autorisent le recours à des méthodes expérimentales, qui enclenchent de nouvelles manières de regarder, d'aborder les textes et les corpus. Mais chacun des projets mentionnés est le témoignage d'un *work in progress* dont le livrable est un prototype technocréatif (Romero, Lille et Patiño, 2017), jetable, évolutif ou incrémental, même dans le cas de la bande-dessinée, *via* le *scantrad ou le scanlation*[14], par exemple. C'est donc le principe de l'inachevé[15] (car l'exhaustivité est impossible dans l'*universitas)*, qui guide cette nouvelle ingénierie cyber spatiale. Les prototypes ne sont que ces machines à penser qui permettent de valider une hypothèse, et dont l'échec peut en être souvent l'issue.

Au-delà de ces constats, le but principal des concepteurs de ces projets, indépendamment de leur horizon de recherche et d'action, reste donc celui de créer des éditions numériques qui se démarquent et qui exploitent vraiment le potentiel du numérique afin de permettre aux lecteurs non-experts d'approcher sereinement les textes littéraires, d'expérimenter de nouvelles modalités de lecture, interactives et ludiques. Par exemple, *L'œuvre* en sa version de « roman-site » s'adresse au grand public, et particulièrement aux étudiants de secondaires et/ou FLE, avec trois niveaux de lecture : simple, « aidée » et approfondie. C'est un outil novateur pour repenser la lecture d'une œuvre littéraire, en proposant une carte et une frise, deux moyens de traiter les données qui diffèrent du commentaire de texte. La carte permet aux jeunes lecteurs de

[14] Il s'agit en fait d'une itération illégale, réalisée par un amateur qui propose une traduction là où rien n'existe.

[15] « process (not product) is the new god » (Schnapp et Presner, 2008).

Published in : IDMHAND, Fatiha ; GALLERON, Ioana (dir.), *Dix ans de corpus d'auteurs*, Editions des archives contemporaines, ISBN : 9782813004352, doi : 10.17184/eac.9782813004352

visualiser exactement le parcours des personnages, en soulignant les lieux culturels importants de l'époque. La même stratégie structurale d'interface cartographique a été choisie pour le projet de la correspondance active de Zola sur EMAN, et pour le vidéo avec l'implémentation d'une activité de lecture comparée (texte et avant-texte) préparant le trajet de la locomotive sur *my maps* (hors-jeu) puis sur une frise (dans le jeu).

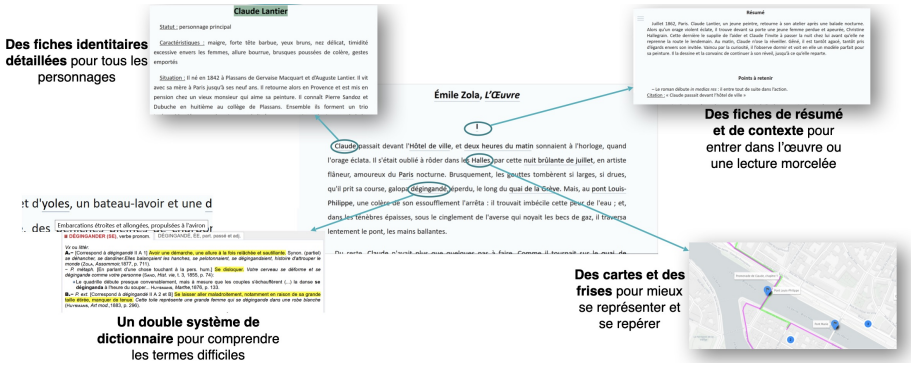


FIG. 4 : Site de *L'œuvre* : mode lecture cartographie

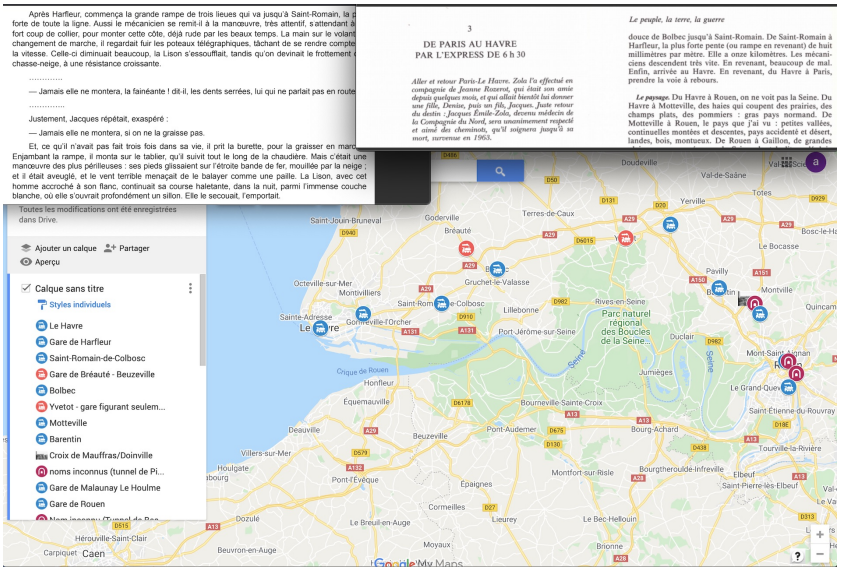


FIG. 5 : La Bête humaine, jeu vidéo 2D : activité pédagogique my maps

Published in : IDMHAND, Fatiha ; GALLERON, Ioana (dir.), *Dix ans de corpus d'auteurs*, Editions des archives contemporaines, ISBN : 9782813004352, doi : 10.17184/eac.9782813004352



Fig. 6 : Site ArchiZ : La Bête humaine, illustrations et lettres

5 Interfaces-écrans : réfraction du texte original

Dans l'optique de l'herméneutique moderne, la compréhension d'un texte est envisagée comme appropriation, ce « moment d'accueil du texte en soi » (Shawky-Milcent, 2016 : p. 35) qui autorise à l'interpréter avec un déjà-là personnel, à le « prendre avec » soi. Cette phase de pré-lecture ou pré-rencontre crée un espace intérieur pour l'œuvre nouvelle (Chabanne, 1998). Or, les lecteurs de l'ère numérique sont des fouilleurs de données. Ils naviguent quotidiennement dans une variété et richesse des ressources qui les forcent à explorer un espace textuel à plus grande échelle. La lecture de ces données interactives fonctionne, en raison de son amplitude et profondeur virtuelle, selon le principe de réfraction des écrans. Les ressources transmédiales s'organisent alors dans une architecture dynamique, selon un rapport fluctuant de complémentarité

Published in : IDMHAND, Fatiha ; GALLERON, Ioana (dir.), *Dix ans de corpus d'auteurs*, Editions des archives contemporaines, ISBN : 9782813004352, doi : 10.17184/eac.9782813004352

et d'interdépendance comme ces multiples « fenêtres » de recherche Internet que l'on ouvre et que l'on peut abandonner, une fois happé par l'errance cyber lectoriale.



Fig. 7 : Extrait texte roman sous forme de nuage de mot et bribes

Ainsi, la lecture s'emboîte inlassablement. Dans le cas du jeu vidéo 2D, le texte transfuge (Louichon, 2015) devient à son tour texte source, à la place de l'original romanesque. Si le jeu vidéo pédagogique 2D a vu le jour, c'est parce que le roman naturaliste – documentaire et expérimental – est une matière littéraire qui ne loge plus sur une feuille blanche[16]. Par conséquent, tourniquant dans l'espace de fabrication (le drive collaboratif), l'univers romanesque réfracté à l'écran (interface Unity) vole en éclats protéiformes : textualité, génétique textuelle et intermédialité s'organisent selon les phases de *game play* conçues. En jouant, le livre se recrée avec un texte polymorphe, complexifiant et dynamisant le processus de compréhension et d'interprétation : des bribes de phrases tourmentent le personnage (*cf.* phase d'immersion) ou le menacent sous la forme symbolique d'une tête de bête ; des passages descriptifs se transforment en tableau (*cf.* Menu), des extraits de manuscrits composent un manuel de « dépannage » des anomalies de la locomotive sous la tempête de neige (*cf.* phase de conduite).

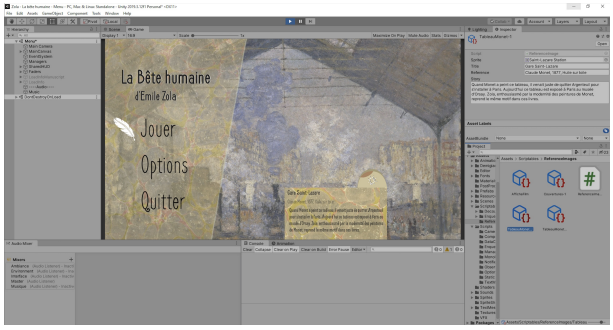


Fig. 8 : Menu jeu vidéo – tableau de Monet

[16]De son vivant, Zola remettait déjà en question la nomenclature de ce genre : le mot « roman » ne correspondait plus, c'est d'une « étude » de l'homme moderne qu'il s'agissait. Il exigeait ainsi une « polyforme » : « Aujourd'hui […] son cadre si souple embrasse l'universalité des connaissances. Il est la poésie, il est la science. » (Émile Zola, « Les romanciers contemporains », in Émile Zola. *Écrits sur le roman* : p. 196.)

Published in : IDMHAND, Fatiha ; GALLERON, Ioana (dir.), *Dix ans de corpus d'auteurs*, Editions des archives contemporaines, ISBN : 9782813004352, doi : 10.17184/eac.9782813004352

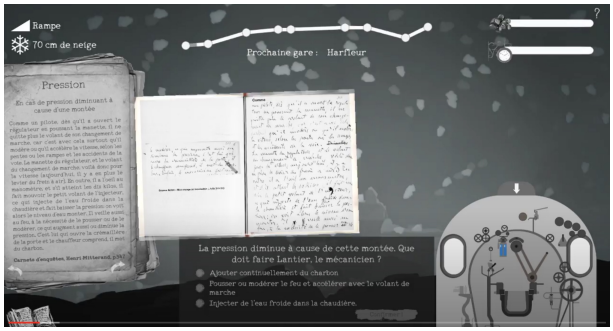


Fig. 9 : Phase de conduite de la locomotive

Dans le cas de la BD cartonnée *La Bête humaine,* le positionnement du scénariste dans l'orbite numérique est légèrement différent. C'est bien en amont du processus de diffusion qu'il faut chercher ces formes de réfraction textuelle, afin de comprendre comment se mobilise le corpus numérique dans la création artistique. L'aménagement de l'espace de travail numérique, interconnecté, de Dobbs, n'est pas sans rappeler la réfraction des écrans de la création dans les *Écrits sur l'art* du romancier : l'œuvre d'art comme fenêtre ouverte sur la réalité, un écran enchâssé dans l'embrasure de cette fenêtre, l'écran que Zola préfère : l'écran réaliste qui ment « juste assez » (*cf.* la théorie des écrans dans sa Lettre à Valabrègue, 1864[17]). Des clins d'œil à l'espace de travail immuable de l'écrivain à Medan se croisent parfois dans l'infrastructure des projets, comme les réminiscences d'une culture collective dans le champ d'action et de création des interprétations subjectives de ces adaptations.

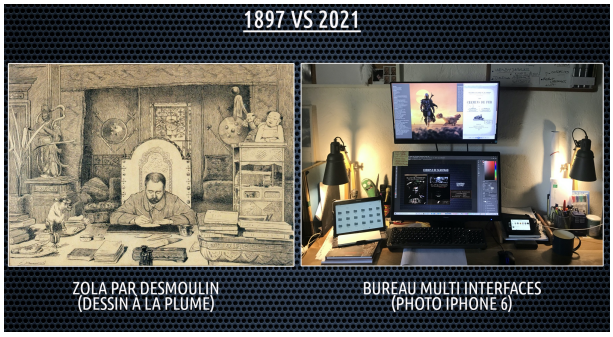


Fig. 10 : BD *La Bête humaine* : écrans réfractés

Enfin, si penser la bande dessinée en mode interface n'est pas la finalité de l'ouvrage papier, cependant, une incursion dans l'espace génétique numérique de l'artiste montre le degré de complexité d'une hyper et intertextualité prégnante. Des fichiers, autant de « dossiers préparatoires », structurent l'architecture multidirectionnelle et multimodale de l'adaptation, faisant une large place aux ressources numériques de l'œuvre originale.

[17]Texte disponible sur le site des *Cahiers naturalistes :* http://www.cahiers-naturalistes.com/pages/ecrans%20zoliens.html, consulté le 21 août 2021.

Published in : IDMHAND, Fatiha ; GALLERON, Ioana (dir.), *Dix ans de corpus d'auteurs*, Editions des archives contemporaines, ISBN : 9782813004352, doi : 10.17184/eac.9782813004352

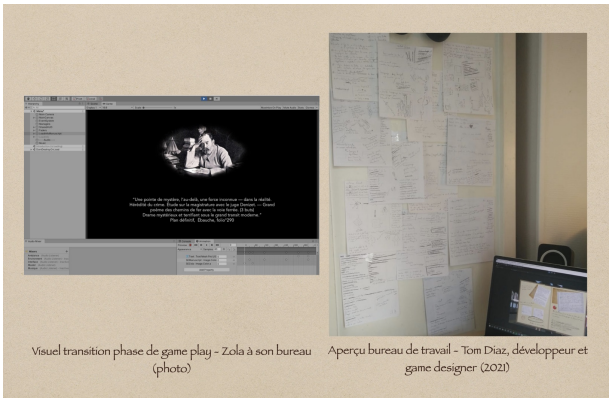


Fig. 11 : Jeu vidéo *La Bête humaine* : écrans réfractés

Cette « fabrique » numérique est sensiblement la même pour chacun des projets dont il est question ici. De toute évidence, les différents acteurs cartographient le domaine des données textuelles (para-, méta-, hyper-, inter-) de l'univers romanesque zolien, dans la perspective plus large d'une ingénierie pédagogique (Musial et Tricot, 2020), pour les besoins et les objectifs spécifiques de chaque nouveau média au cœur de leur entreprise. Leur méthode de travail décrit une création processuelle ou une (ré)écriture « à programme » qui fait écho à celle des dossiers génétiques du romancier même.

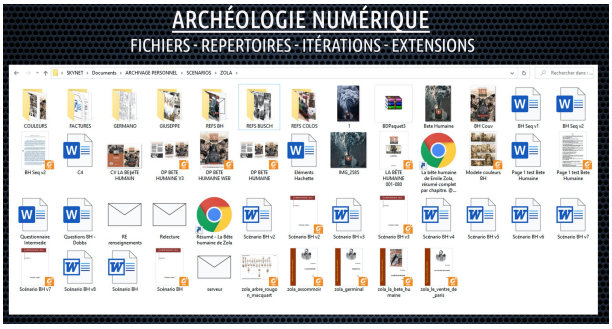


Fig. 12 : BD *La Bête humaine* : archéologie numérique « préparatoire »

Maintenant que des projets de transposition et de numérisation distincts sont parvenus à faire corps commun, au moins autour de cette table ronde, il est important de souligner que l'essentiel est pourtant ailleurs, par exemple dans l'harmonisation du corpus numérique original. Ainsi, un regard rapide permet de constater que dans l'espace génétique de l'adaptation multimodale les versions employées demeurent très variées[18], pour pouvoir répondre aux différents besoins (accès au texte, possibilité de le copier en respectant les normes juridiques, recherche par mots clé, etc.). Cette

[18] L'édition de la Bibliothèque électronique du Québec, Collection « À tous les vents » Volume 90 : version 2.1 (jeu vidéo), la version OCRisée (fichier.txt) de la Bnf Gallica (fiable à 99, 95%) (site enrichi de *L'œuvre*), l'édition « Ebooks libres et gratuits » (BD) ; une édition Wikisource (jeu vidéo, pour le copier-coller du texte brut dans Unity, par exemple).

Published in : IDMHAND, Fatiha ; GALLERON, Ioana (dir.), *Dix ans de corpus d'auteurs*, Editions des archives contemporaines, ISBN : 9782813004352, doi : 10.17184/eac.9782813004352

hétérogénéité pose inévitablement la question de la « fiabilité » du texte original et de la source primaire de numérisation, présents ensuite dans l'OSS.

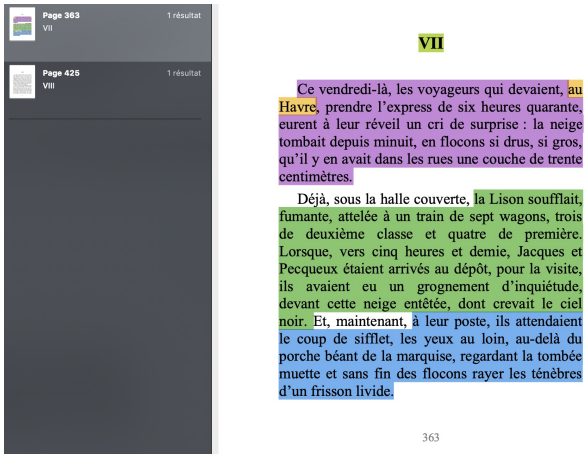


Fig. 13 : PDF dans la « fabrique » du jeu vidéo

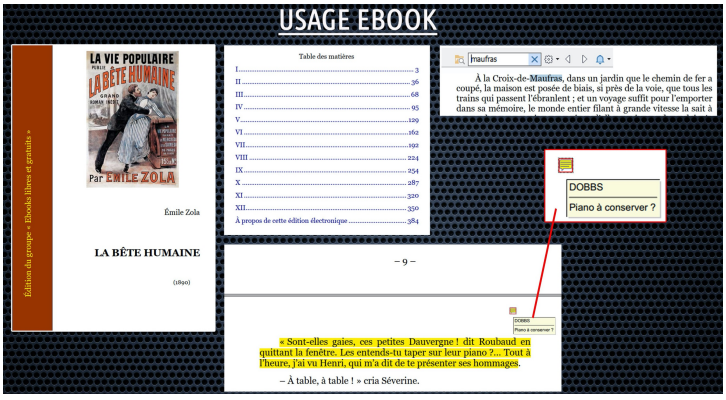


Fig. 14 : PDF dans la « fabrique » de la BD

On remarque cependant que les projets s'adressent également à des éditions plus « académiques », en version papier, par exemple celle de Gallimard (pour le site), ou Fasquelle et Gallimard – Pléiade (pour le jeu vidéo). En fonction du profil des lecteurs créateurs, la référence ne sera pas la même. Ne serait-il donc souhaitable de disposer d'une version « de référence » (institutionnalisée par la communauté de chercheurs zoliens, par exemple) et disponible aux usages des « passeurs » du texte ? La même question pourrait être posée pour l'utilisation de l'arbre généalogique des *Rougon-Macquart*. Déjà employée avec des finalités différentes[19], cette ressource avant-

[19] Consolidation de la généalogie du personnage dans l'écriture de la BD ; activité ludique sur l'hérédité de Jérôme Lantier ; « folie homicide » sous forme d'énigme dans le jeu vidéo.

Published in : IDMHAND, Fatiha ; GALLERON, Ioana (dir.), *Dix ans de corpus d'auteurs*, Editions des archives contemporaines, ISBN : 9782813004352, doi : 10.17184/eac.9782813004352

textuelle du roman zolien n'est pas toujours celle de l'exposition de la BNF[20]. Le processus de création du scénariste, ou dans celui du site enrichi auraient probablement été modifiés par la connaissance de cette ressource.

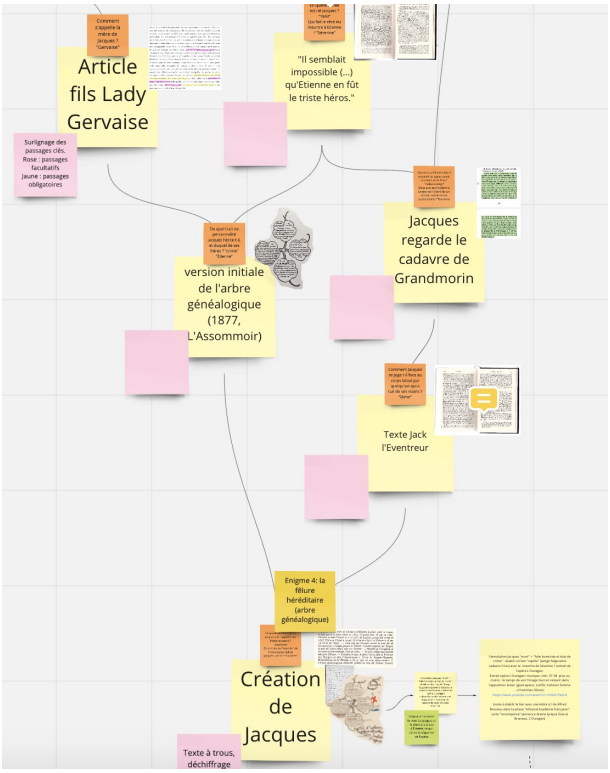


Fig. 15 : Phase de jeu énigme « Combien d'enfants avait Gervaise ? »

Les exemples pourraient continuer. Ce serait, en effet, le signe d'une conception des éditions numériques savantes dans le souci de leur « réutilisabilité » (Galleron et Idmhand, 2020) par des lecteurs distanciés, puisque la plus-value de ces artefacts numériques est précisément de supporter de multiples « lectures » successives ou simultanées, sans nuire au texte d'origine.

6 Interfaces hybrides : lectures actualisées

Un dernier aspect, celui de l'hybridation de l'original lors du transfert dans l'hypersphère culturelle, doit être abordé afin de comprendre les conséquences de ces lectures-interfaces créatrices qui, utilisant le livre, finissent par le réinventer (Eco, 1994). À partir de l'instant même où les concepteurs (artistes et créateurs) frôlent l'univers du pixel dans un espace numérique de travail, l'intégrité du format papier est irrémé-

[20] Arbre généalogique noté, Zola 1892, disponible sur http://expositions.bnf.fr/zola/grand/z075.htm, consulté le 21 août 2021.

Published in : IDMHAND, Fatiha ; GALLERON, Ioana (dir.), *Dix ans de corpus d'auteurs*, Editions des archives contemporaines, ISBN : 9782813004352, doi : 10.17184/eac.9782813004352

diablement touchée : l'hybridation a alors commencé son transfert de l'original dans l'hypersphère culturelle.

Ainsi pourrions-nous dire que la survie de la bande dessinée papier de *La Bête humaine* dépend paradoxalement de son ancrage dans la toile, dans l'espace des réseaux sociaux de transmission et d'échanges, dans l'espace création de l'hors éditorial, où des bribes de l'ouvrage adapté du roman continuent à jouer le jeu de l'interopérabilité techno-créative. Le format papier de la bande dessinée n'est donc qu'un leurre. C'est un produit fini, certes, mais toujours mouvant dans le contexte d'une diffusion numérique, où le lecteur peut trouver certains passages suite à une simple recherche Internet.

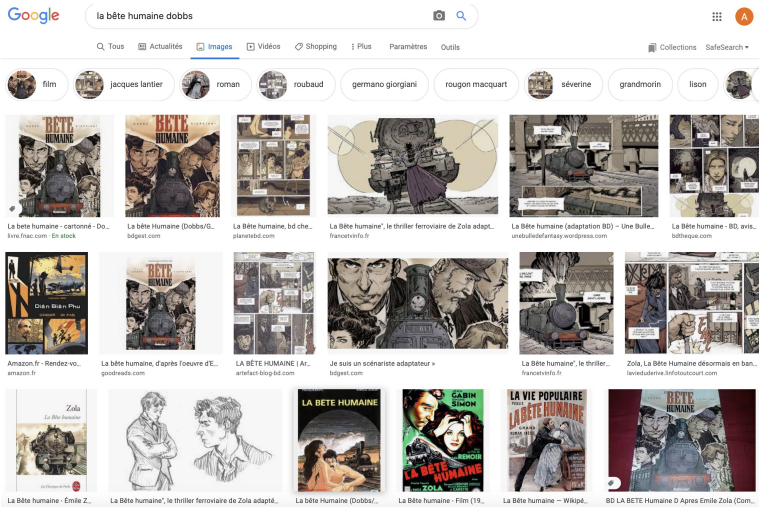


Fig. 16 : Images BD *La Bête humaine* : recherche Google



Fig. 17 : Images BD *La Bête humaine* : hors éditorial

Published in : IDMHAND, Fatiha ; GALLERON, Ioana (dir.), *Dix ans de corpus d'auteurs*, Editions des archives contemporaines, ISBN : 9782813004352, doi : 10.17184/eac.9782813004352

Ces exemples de réfraction transmédiale de la matière littéraire première posent en arrière-plan la question de la réception (et de l'appropriation) comme acte interprétatif et donc créatif. Ce que montrent autant le site enrichi que le prototype du jeu vidéo, c'est que le nouvel espace hyper textuel interactif est en définitive le résultat d'une actualisation. Dans l'hypersphère des humanités numériques, les lecteurs « comprennent » aujourd'hui les œuvres littéraires d'hier et y mettent leur langage d'interprètes : la panoplie de ressources hyper textuelles qu'ils consultent et actionnent instantanément. Le but premier de cette « exécution » de la partition musicale qu'est le texte original et qui devient une compétence lectoriale techno-créative du XXI^e^ siècle serait donc de réduire la distance culturelle (Ricoeur, 1998).

Si ces sous-strates demeurent cachés dans la genèse dans le cas de la BD[21], ils sont clairement une « intrusion » volontaire dans le texte original dans la version site enrichi de *L'œuvre*, qui imbrique dans sa lecture des ressources complémentaires[22] avec une totale transparence : citation explicite des sources, différences marquées par la charte graphique. C'est donc sur ce plan que se joue l'importance de disposer d'une base harmonisée de données de référence, où les concepteurs de projets puisent leurs « ajouts » transmédiaux : des critiques de film, par exemple, voire des articles scientifiques au sujet du roman. Le jeu vidéo fait un traitement différent de ces ressources complémentaires, car le principe d'un jeu à textes (ou à documents ?) est de scénariser des données très variées, afin d'échafauder un univers diégétique des plus hétéroclites. L'interprétation devient alors une lecture créative usant de nouveaux matériaux. Ainsi, certains passages de *La Bête humaine* se jouent (car ils ne se lisent plus !) avec un extrait d'ébauche des Manuscrits, pris sur Gallica, ou encore avec un extrait d'article scientifique (*cf.* figure 15[23]). Ce processus de co-création d'un objet hybride (Barnabé et Dozo, 2015) fournit à notre prototype un *high gain* indiscutable : un roman « jouable », mettant fin à la feintise pédagogique de « la lecture comme jeu ».

7 Lecture multimodale par *com*putation de l'original

Avant de conclure, quelques considérations supplémentaires s'imposent, au sujet d'une évidente *com*putation de l'original romanesque, générée inévitablement par ces interprétations multimodales de la même partition textuelle. Le terme est proposé ici pour compenser l'*am*putation impliquée nécessairement par tout objet sémiotique secondaire, basé sur la refonte et surtout, une approche techno-co-créative des œuvres.

Or, on constate que la concrétisation lectoriale, synonyme d'activité fictionnalisante (Langlade, 2004), devient un jeu de création à versions multiples, s'adaptant autant aux réceptacles numériques qu'aux « réceptacles » subjectifs des lecteurs. Des motivations communes innervent les projets zoliens ici décrits, décidés à manifester une action de type magique sur le livre, *via* les instruments spécifiques à leurs disciplines respectives. Ces adaptations et numérisations parviennent-elles à dynamiser pour au-

[21] Même si un dossier d'esquisses est présent à la fin du volume.

[22] Film, correspondance, fiches identitaires, résumés, commentaires, citations douvrages critiques, cartes, frises.

[23] Phase de jeu énigme « Combien d'enfants avait Gervaise ? ». Scénario phase *game play* en cours de développement.

Published in : IDMHAND, Fatiha ; GALLERON, Ioana (dir.), *Dix ans de corpus d'auteurs*, Editions des archives contemporaines, ISBN : 9782813004352, doi : 10.17184/eac.9782813004352

tant l'acte de lecture littéraire dans un double sens : la motiver et motiver à travers d'elle ? Tel est du moins l'espoir des lectures multimodales que nous proposons : celle d'une exposition de photographies zoliennes au CDI d'une école, celle de la navigation dans la cartographie de la correspondance étrangère de Zola (travaux ITEM), celle, à trois niveaux, que l'on peut mener sur le site enrichi de *L'Oeuvre,* celle des manuscrits pour résoudre un meurtre, etc.

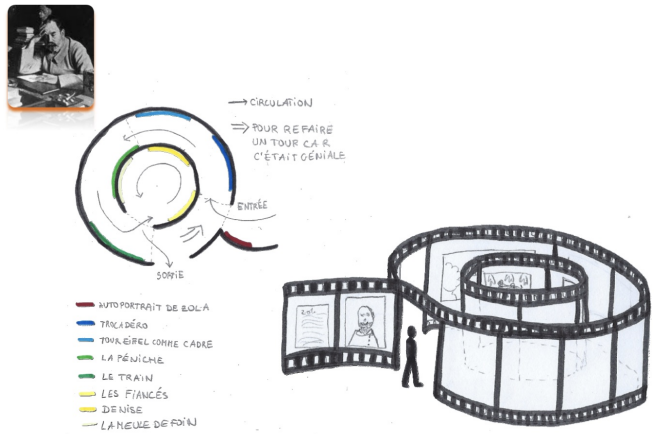


Fig. 18 : Projet circuit photographique Zola (ITEM)

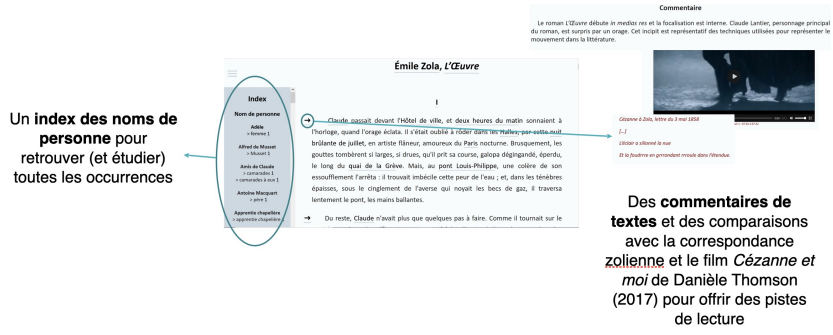


Fig. 19 : Site enrichi de *L'œuvre* : circuit de lecture approfondie

Published in : IDMHAND, Fatiha ; GALLERON, Ioana (dir.), *Dix ans de corpus d'auteurs*, Editions des archives contemporaines, ISBN : 9782813004352, doi : 10.17184/eac.9782813004352

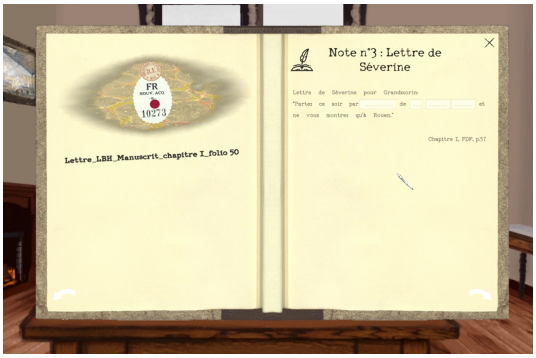


Fig. 20 : Jeu vidéo *La Bête humaine* : Phase d'enquête

Dans quelle mesure ces projets de lecture multimodale de Zola apparaissent aujourd'hui comme légitimes aux yeux du public et de l'institution scolaire ? Pour quels usages, en direction de quel public, est-il conçu ce nouvel objet lectorial dans son ergonomie ludique, axée sur la visualisation des données numériques grâce à de nouvelles médialités et interfaces ? Dans une perspective de l'esthétique de la réception située du côté du lecteur (Baroni, 2017), comment la scénarisation des données numériques génère-t-elle le pouvoir de la fiction *via* les trois émotions narratives fondamentales : la surprise, le suspense et la curiosité (Jouve, 2019 : p. 23) ?



Fig. 21 : Site enrichi- langages d'édition Web : XML-TEI et HTML

Déstructurant et émiettant l'original (en amont), les nouveaux médias choisis décontextualisent le plus souvent les données génétiques et textuelles. Nous pouvons voir dans ces pratiques lectoriales des infractions vis-à-vis du texte, puisqu'on fracture le texte avec les hyperliens et les commentaires, dans un nouveau langage-code informatique (jeu vidéo, site), dans un langage iconique (bd) ou encore méta-textuel et géolocalisé (cartographie de la correspondance). Ce n'est toutefois que dans cet univers réaménagé, à sens multiple, que les nouveaux lecteurs peuvent réactualiser leur lecture à l'infini. L'écueil serait donc d'arriver à un (dé)lire de l'œuvre originale qui rend le texte méconnaissable.

Published in : IDMHAND, Fatiha ; GALLERON, Ioana (dir.), *Dix ans de corpus d'auteurs*, Editions des archives contemporaines, ISBN : 9782813004352, doi : 10.17184/eac.9782813004352

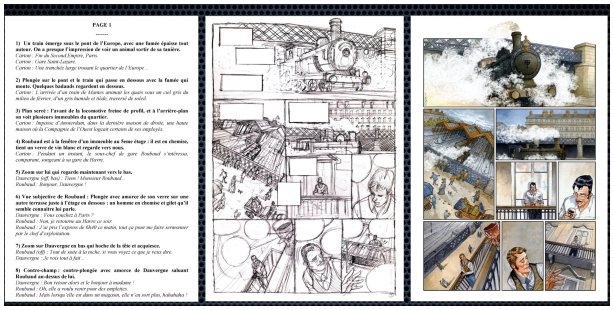


Fig. 22 : BD *La Bête humaine* : espace numérique de création

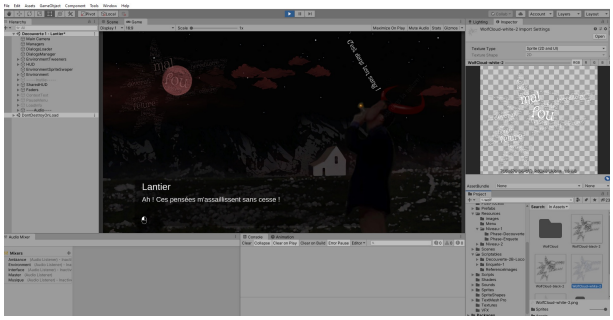


Fig. 23 : Jeu vidéo *La Bête humaine* : langage C# Unity, orienté objets

Paradoxalement, l'impact destructeur de matière littéraire de ces formes multimodales de lecture est à la fois le plus grand apport d'une approche des humanités « numérotiques », car le plaisir de lire dans ces nouveaux cyber espaces est finalement empreint d'humanisme. Une subjectivité est constamment à l'œuvre, programmée par les concepteurs, exacerbée par la représentation numérique du langage : impossible d'imposer un parcours lectorial strict dans le site enrichi, de contrôler en totalité l'action du joueur au clavier (jeu vidéo), d'endiguer l'utilisation et la consultation de la cartographie épistolaire. Le cas de *La Bête humaine* en bande dessinée montre bien à quel point les ingérences et effractions/infractions dans le texte original peuvent générer des avatars 2.0 : des apports supplémentaires de réel *via* des bases de données sur les trains et gare engendrent des changements dans l'approche narrative ; à ces modifications génétiques du matériel textuel de base se rajoute souvent une surexistence grâce aux expositions multimédias commentées, aux tables rondes thématiques modérées autour d'axes spécifiques, aux cours de français utilisant la BD de façon comparative (grâce au rapport texte-image), aux sites de BD (confrontant avis, souvenirs et représentations mentales) et aux spectres numériques perdus çà et là dans la toile et les réseaux.

Published in : IDMHAND, Fatiha ; GALLERON, Ioana (dir.), *Dix ans de corpus d'auteurs*, Editions des archives contemporaines, ISBN : 9782813004352, doi : 10.17184/eac.9782813004352

8 Pour conclure

Entre pathos et éros, c'est la sérendipité (Schuwey, 2019) qui définit le mieux l'apport des humanités numériques sur les domaines qui font ici réseau, car bien souvent le résultat de nos recherches périlleuses nous surprend. Le renouvellement épistémologique se fait alors ressentir comme des effets de lecture originaux (mise en présence inattendue d'extrait / apparition inopinée de textes). Adapter l'œuvre de Zola à l'hypersphère c'est être effectivement disposé à prendre le risque d'en produire un prototype « jetable » mais aussi, à notre plus grand plaisir, de lire et de relire cet auteur, d'en générer de nouveaux lecteurs. Et *quid* de ces nouvelles lectures « réseau », réfractées ?



Fig. 24 : Lectures expositions : photographies Zola



Fig. 25 : Lectures ludiques : expérimentation au lycée Professionnel « Charlie Chaplin », Décines (juin 2021)

Engendrer une collaboration même ponctuelle, pour penser l'exploitation et la diffusion du corpus naturaliste zolien (romans, *La Bête humaine* et *L'œuvre* plus précisément, manuscrits et avant-textes, correspondance, interviews, photos, films, etc.)

Published in : IDMHAND, Fatiha ; GALLERON, Ioana (dir.), *Dix ans de corpus d'auteurs*, Editions des archives contemporaines, ISBN : 9782813004352, doi : 10.17184/eac.9782813004352

demande de mobiliser une compétence du XXI^e^ siècle, un des « 4C » (Lamri, 2018 : p. 137), la collaboration, envisagée aujourd'hui entre ces différents acteurs et « passeurs » de Zola. Cette collaboration touche également à l'acte de lire, collectif. Le but est d'articuler autour des apports informatiques de l'exploitation des données, nos projets artistiques, pédagogiques et éditoriaux, des projets de recherche en didactique de la littérature, génétique numérique et esthétique romanesque. C'est tout d'abord une connexion humaine et réflexive que nous avons assurée le temps d'une table ronde réunissant quatre intervenants de domaines artistiques et de recherche différents. Mais aussi une synergie entre les usages multiples des bases de données textuelles relatives à un auteur : tous ces projets ont en ligne de mire la visualisation et la diffusion de la matière littéraire sous des aspects numériques hétérogènes, sur le plan de la genèse et/ou de la lecture (scolaire ou grand public). Comme les différentes médiasphères qui s'étayent, s'imbriquent et se restructurent sous la domination de la dernière venue, la moins coûteuse ou la plus efficace, les diverses approches du multitexte (Boutin, 2012) zolien cherchent à faire corps commun à l'aune de cette rencontre.

Published in : IDMHAND, Fatiha ; GALLERON, Ioana (dir.), *Dix ans de corpus d'auteurs*, Editions des archives contemporaines, ISBN : 9782813004352, doi : 10.17184/eac.9782813004352