



Nouveaux Cahiers de Marge 8 - 2024

Fiction & données

ISSN: 2607-4427

Éditeur : université Jean Moulin

Lyon 3

Plateforme Répertoire des écritures numériques

Répertoire des écritures numériques platform

Plateforme Répertoire des écritures numériques

DOI: 10.35562/marge.952



Plateforme Répertoire des écritures numériques

Répertoire des écritures numériques platform

Plateforme Répertoire des écritures numériques

Date de création: 2015

Rattachement institutionnel : Université de Montréal, Chaire

de recherche du Canada sur les écritures numériques

Adresse de la plateforme : https://repertoire.ecrituresnume-riques.ca/s/repertoire/page/accueil

Pouvez-vous décrire le projet, les objectifs de votre plateforme et son fonctionnement ?

Le Répertoire des écritures numériques est une plateforme créée en 2015 par la Chaire de recherche du Canada sur les écritures numériques, sous la direction de Marcello Vitali-Rosati, et qui a ensuite rejoint le partenariat interuniversitaire Littérature québécoise mobile.

Son rôle est d'inscrire et de documenter les traditions et cultures numériques des différentes communautés – celles où l'auteur·rice s'efface pour laisser place à des collectifs, des entités et des représentations fluides de la fonction auctoriale et éditoriale – qui sont liées aux supports de lecture depuis lesquels leurs créations sont mises à disposition.

Le but du Répertoire est de mettre l'accent sur la production et les moyens concrets de l'existence des œuvres ; une nécessité permettant de cerner les implications et réceptions possibles.

La diversité des œuvres, nécessitant l'approche des narrations vidéoludiques (Aarseth, 1999 ; Hayles, 2007 ; Gervais et Archibald,

2006), des pratiques des réseaux (Manovich, 2001), nous conduit à bâtir un lieu de corpus fortement hétérogène (Emerit, 2016). D'ailleurs, l'établissement des critères de sélection des œuvres pose question, nous amenant à théoriser la littérature dans son inscription et ses interactions avec les autres formes proches que peuvent être le jeu vidéo ou le cinéma interactif.

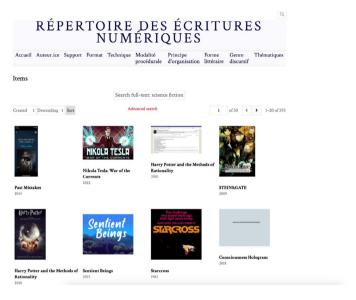


Figure 1. Page d'accueil du site du Répertoire des écritures numériques ©Répertoire des écritures numériques

Pour cela, le Répertoire des écritures numériques vise à documenter et cataloguer les formes émergentes de la littérature numérique, ce qui amène également l'équipe à questionner en permanence les évolutions des catégorisations et dénominations possibles afin de qualifier au mieux les œuvres étudiées. L'établissement de champs caractéristiques, décrivant les perceptions concrètes et formelles de l'œuvre, est nécessaire pour une documentation de ce corpus. Documentation ensuite enrichie par une approche littéraire, convoquant tant la forme narrative que le genre discursif, les thématiques ou encore l'organisation du texte.

Ainsi, le Répertoire se positionne dans une double approche questionnant d'une part, la technique, et d'autre part, l'implication du de la lecteur rice par les gestes de lecture mis en place. Tout cela est permis par l'usage d'Omeka S, combiné à un thésaurus. Le lien entre les deux par l'enrichissement du second et son implémentation dans les fiches du premier permet une

description fine et validée par la communauté. La construction d'un vocabulaire collaboratif et vérifié par les pairs, au sein d'un groupement universitaire, apporte une certaine stabilité et une analyse concertée des concepts. L'établissement de définitions communes pour les formes littéraires émergentes permet de les documenter et d'en cerner les mutations, reflétées par l'évolution des définitions et des exemples convoqués.

Accueil Auteur.ice Support Format		ncipe Forme Genr ganisation littéraire discu	
	Technique		
La technique définit le moyen employé pour réaliser propre, la technique permet de mieux comprendre la			ations et son histoire
#0-9 A B C D E F G H I J	K L M N O P Q R	STUVWXY	z
admit (2) Adventures (17) application (20) application mobile (3) Archive of Our Our (261) Meager (5) Meager (6) Meager (7) Meager (7) Meager (7) Meager (8) Meager (8) Meager (8) Meager (8) Meager (16) Meager (

Figure 2. Page de recherche par technique employée pour la réalisation de l'œuvre ©Répertoire des écritures numériques

Pouvez-vous choisir 2 réalisations particulièrement marquantes ou 2 enjeux scientifiques majeurs, que la mise en ligne de votre plateforme a permis d'atteindre ?

Le thésaurus

Le Répertoire des écritures numériques a permis, lors de sa refonte de 2020, de rassembler les équipes de Littérature québécoise mobile, notamment Emmanuelle Lescouet, Benoit Bordeleau et Pierre Gabriel Dumoulin, pour construire un thésaurus commun et unifié, une mise en commun qui a permis de définir les termes, les traduire et de les lier aux corpus en usage. Ce chantier permet, *via* Opentheso, de mettre à disposition l'ensemble des termes qui peuvent être utilisés directement par d'autres répertoires ou être exportés pour de futurs projets.

• Application du Répertoire avec le projet Profil de fiction

4

5

Le Répertoire collabore avec Alexandra Saemmer et son équipe pour rassembler le corpus du projet Profil de Fiction. Cette mise en pratique du Répertoire des Écritures Numériques comme outil de documentation collaboratifs s'est avérée un succès, permettant d'aider cette collectivité de recherche à structurer son corpus et de le documenter en commun.

Pouvez-vous évoquer la suite souhaitée, s'il y en a une ? Développements à venir, nouvelles fonctionnalités, partenariats...

Le Répertoire des écritures numériques se voulant un reflet des cultures numériques, il est nécessaire de continuer à l'enrichir des nouvelles productions, tout en s'assurant un maintien quant à l'interopérabilité et à l'accessibilité du thésaurus auprès de la communauté par son utilisation dans d'autres répertoires, œuvrant au partage des connaissances en sciences ouvertes.

Bibliogrpahie

AARSETH Espen, « Aporia and epiphany in Doom and The Speaking Clock: The temporality of ergodic art », *in*: RYAN Marie-Laure (dir.), *Cyberspace textuality*, Indianapolis, Indiana University Press, 1999.

ARCHIBALD Samuel et GERVAIS Bertrand, « Le récit en jeu. Narrativité et interactivité », *Protée* [en ligne], vol. 34, n° 2-3, 2006, p. 27-29, DOI: <u>10.7202/014263ar</u>.

HAYLES N. Katherine, « Hyper and Deep Attention: The Generational Divide in Cognitive Modes », *Profession* [en ligne], 2007, p. 187–199, URL: http://www.jstor.org/stable/25595866 [consulté le 8 avril 2024].

MANOVICH Lev, *The Language of New Media*, Cambridge, Massachusetts, London, England, The MIT Press, 2001.

EMERIT Laetitia, « La notion de lieu de corpus : un nouvel outil pour l'étude des terrains numériques en linguistique », *Corela* [en ligne], vol. 14, n° 1, 2016, DOI : https://doi.org/10.4000/corela.4594.