

# Espace liminaire de l'authenticité : Une démarche d'humanités numériques

Renée Bourassa, Larrue Jean-Marc, Samuel Szoniecky, Gabrielle Gg Godin

▶ **To cite this version:**

Renée Bourassa, Larrue Jean-Marc, Samuel Szoniecky, Gabrielle Gg Godin. Espace liminaire de l'authenticité : Une démarche d'humanités numériques. H2PTM'19 : De l'hypertexte aux humanités numériques, Oct 2019, Montbéliard, France. pp.126-144. hal-02299777

**HAL Id: hal-02299777**

**https://univ-paris8.hal.science/hal-02299777v1**

Submitted on 20 Aug 2025

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

# Espace liminaire de l'authenticité

## Une démarche d'humanités numériques

**Renée Bourassa* — Jean-Marc Larrue** — Samuel Szoniecky*** — Gabrielle Godin *****

** Université Laval*
*295 Boul. Charest E.,G1K 3G8, Québec, Ca.*
renee.bourassa@design.ulaval.ca
*** Département des littératures de langue française / Université de Montréal*
*C.P. 6128, succursale Centre-ville, H3C 3J7, Montréal, Québec, Ca.*
*jean-marc.larrue@umontreal.ca*
**** Laboratoire Paragraphe, ED CLI / Université Paris VIII Vincennes Saint-Denis*
*2 rue de la Liberté, 93526, Saint-Denis, Fr.*
*samuel.szoniecky@univ-paris8.fr*
***** Laboratoire Paragraphe, ED CLI / Université Paris VIII Vincennes Saint-Denis - FESP / Université Laval, Québec, Ca.*
*2 rue de la Liberté, 93526, Saint-Denis, Fr.*
*Pav. Jean-Charles Bonenfant, 2345 allée des Bibliothèques, G1V 0A6, Québec, Ca.*
gabrielle.godin02@etud.univ-paris8.fr / gabrielle.godin.4@ulaval.ca

RÉSUMÉ. *Alors que nous observons une accélération des phénomènes de désinformation liée aux dynamiques de l'espace Web, la recherche dont cet article fait état croise le théorique et le pratique pour comprendre l'évolution des formes et des régimes d'authenticité. À partir de l'étude de la figure exemplaire d'Houdini jusqu'à l'espace médiatique contemporain, nous nous penchons sur les implications de la transformation des dispositifs médiatiques dans les méthodes de production des savoirs et l'ancrage des croyances dans l'espace social entre les périodes charnières d'avancements techniques qu'ont constitués les passages au XXe et au XXIe siècles. En combinant plusieurs méthodes propres aux humanités numériques, notamment les avancées du Web sémantique, nous développons un écosystème de connaissances participatif pour modéliser les dynamiques informationnelles d'un environnement hybride constitué des interactions entre les acteurs humains et les machines.*

ABSTRACT. *As we observe the acceleration of misinformation phenomenons related to the Web space dynamics, we submit a crossed research in between a theoretical study and the practical application to comprehend the authenticity forms and system evolutions. From Houdini's representation to the contemporary mediation area, we examine the media devices transformation that are involved into the production methods of knowledge and the beliefs attachment in the social space among the technical advancement pivot periods that has constructed the XXth and the XXIst centuries transition. By combining several methods that are unique to digital humanities, in particular the Semantic Web improvements, we developenvolve a collaborative knowledge ecosystem to design the informational dynamics of the human participants and the machines interactions that builds a hybrid environment.*

MOTS-CLÉS : *Authenticité, archives, autorité, écosystème de connaissances, espaces liminaires, fake news, Houdini, humanités numériques, intelligence collective, livre numérique, magie, médiation culturelle, Musée McCord.*

KEYWORDS: *a maximum of significant words, in French and in English, will be separated as key words.*

## 1. Un projet d'humanités numériques en développement

Le présent article vise à faire état d'un projet de recherche intitulé *Du spectacle de magie au numérique : espaces liminaires de l'authenticité* (ci-après désigné par l'acronyme SMEL), lequel nous conduit à exploiter les pratiques culturelles ainsi que les usages façonnés par le design dans le cadre des humanités numériques. D'une part, il s'agit de penser ce projet en tant qu'environnement de connaissance mettant en place un écosystème et d'autre part, nous voulons mettre en œuvre les objets et méthodes numériques tout en réfléchissant à leurs incidences sur nos modes de production des savoirs et des imaginaires sociaux. Cette ligne de recherche comporte donc deux axes interreliés de théorisation et d'expérimentation pratique.

Sur le plan thématique, l'investigation que nous menons veut établir un dialogue entre l'histoire et l'actualité de la médiation technologique ainsi que des pratiques médiatiques en mettant en relation deux moments clés, soit le tournant des XXe et XXIe siècles. Nous posons l'hypothèse que ces deux moments, correspondant à la révolution électrique des XIXe-XXe siècle et à l'émergence de l'écosystème numérique actuel, constituent deux espaces charnières de transformations médiatiques dont la mise en relation permet de mieux comprendre les formes et les régimes d'authenticité générés par les dynamiques de médiation technologiques. Notre démarche de recherche a pour objectif d'étudier la question des régimes d'authenticité, dont nous reprenons la définition de Morisset (2009) : « envisager des " régimes d'authenticité " signifie simplement interroger la qualification, reçue par un objet patrimonial, d'être " vrai " par rapport à une source ». La réflexion de Morisset tente également de cerner « comment et pourquoi tel objet patrimonial reçoit ou non tel investissement social » (2009, 27). Nous avons par la suite déplacé et étendu cette définition afin de cerner un concept opérationnel pour étudier les espaces liminaires qui se creusent dans les rapports entre les valeurs de vérité aux frontières fluctuantes et leurs modes de légitimation au sein d'un espace social, où interviennent notamment les systèmes de croyances.

Multipliant les allers-retours entre le passé et l'époque actuelle marquée par les *fake news* et les « faits alternatifs », entre l'histoire des médiations technologiques à la charnière du XXe siècle et leurs configurations actuelles, notre recherche en cours interroge leurs puissances en tant qu'espaces liminaires de configuration et de transformations des croyances, ou des imaginaires sociaux qu'elles engendrent. L'analyse porte autant sur la nature et la matérialité de la médiation que sur ses hybridités dans la mise en forme de nouveaux dispositifs contemporains, informés du contexte sociotechnique dans lesquels ils se situent. Afin de donner une profondeur historique à l'étude et à l'interprétation des pratiques culturelles du numérique, rappelons que pour mieux éclairer les problématiques contemporaines, l'archéologie des médias recherche les filiations culturelles dont les racines sont parfois anciennes. Nous avons donc posé la question de recherche suivante : Comment le dialogue entre les pratiques et dispositifs de médiation de la charnière du XXe siècle et ceux existant actuellement à la charnière du XXIe siècle peut-il nous éclairer sur la question de l'authenticité, pour en exposer les rouages et créer un pont conceptuel entre deux époques, deux contextes sociohistoriques, afin de penser les dynamiques de médiation? À travers une archéologie des médias, Houdini se présente comme une figure phare pour penser en retour l'espace médiatique/numérique contemporain autour de l'authenticité et de la médiation.

Cependant, dans le contexte du présent article, nous ne développerons pas toutes les ramifications de cette problématique complexe ainsi que de l'analyse des liens qui relient les deux périodes charnières identifiées autour des questions de médiation afin d'en exposer les rouages. Nous nous concentrerons plutôt sur une étape préalable, soit le travail de recherche effectué dans le corpus Houdini de la collection Allan Slaight au musée McCord (Montréal, Canada), devenu l'un de nos terrains d'analyse. Cela nous permettra d'exposer plus en détail quelques méthodes d'humanités numériques que nous mettons en œuvre par le biais de ce corpus spécifique, dont les

le vrai et le faux, le seuil par lequel on passe pour faire entrer les informations dans l'authenticité.

### 1.2. *Le corpus Houdini*

Ce segment de notre projet de recherche repose d'abord sur une étude de cas remarquable, structurée autour du corpus Houdini de la collection Allan Slaight du Musée McCord (acquise en 2015) de Montréal. Il s'agit de l'une des plus grandes collections sur le spectacle de magie au Canada et l'une des plus importantes au monde, que nous voulons valoriser sur le plan scientifique. L'ensemble comprend 600 affiches du XIXe siècle et du début du XXe siècle, de même que 200 livres rares et 200 documents se rapportant ou ayant appartenu au célèbre magicien Harry Houdini (1874-1926): c'est la référence pour tous les collectionneurs d'objets liés à la magie (McCord, 2015). Nous pensons qu'il s'agit là d'une mine de données inestimables. Une première investigation nous a conduits à excaver la figure ambivalente de Harry Houdini, devenu l'intuition fondatrice du projet. Tel qu'il se dégage du corpus d'archives, Houdini s'impose comme une figure exemplaire du rapport entre médiation et authenticité. En effet, il fut l'un des maîtres les plus habiles de l'illusion dont il défendait la « vérité », soit le régime d'authenticité propre à ce contexte.

Signant une époque et participant d'un contexte sociotechnique en émergence, ce célébrissime « maître du mystère » et de la dissimulation s'est paradoxalement posé comme un puissant défenseur de l'authenticité de son « art ». Auteur prolifique, il a consacré une partie de ses livres à pourfendre les frauduleux médiums spirites, qui prétendaient — ou laissaient entendre — qu'ils possédaient des pouvoirs surnaturels permettant un accès à l'au-delà. Pour comprendre le contexte social entourant l'action d'Houdini et son lien avec ce que nous appelons les espaces liminaires de l'authenticité, il faut se rappeler que la charnière des XIXe et XXe siècles a constitué un moment important dans l'histoire des médiations techniques, suivant la découverte et le harnachement de l'électricité et de l'électromagnétisme, alors que les médias comme le télégraphe, le téléphone ou le cinématographe ont proliféré. Ce bouleversement de l'espace médiatique dans un court laps de temps a stimulé la zone des croyances sous-jacente à l'espace social, comme celles reliées au surnaturel, à la vie après la mort, tout en suscitant l'imaginaire relié à l'apparition de fantômes et de revenants. Les racines anthropologiques de ces croyances sont profondes et n'ont jamais cessé de se manifester de façon souterraine dans l'espace social, tout en se confinant dans ses marges face aux avancées de la pensée scientifique. En prenant appui sur les puissances de l'illusionnisme, les fraudeurs et les charlatans de l'époque se sont emparés de ces manifestations de la crédulité à leurs propres fins, par exemple en incorporant leurs trucs dans des mises en scène sophistiquées pour tromper le public, en les incitant à croire au surnaturel, tout en gardant opaques les « secrets » de leurs mystères ou les ficelles de leurs dispositifs (Sconce, 2000). On peut songer, par exemple, aux fantasmagories de Robertson, projetant spectres et revenants sur des écrans de fumée afin de faire croire à la présence surnaturelle de morts ou de disparus. Ce faisant, leurs dispositifs que l'on peut qualifier « d'arts trompeurs » mettaient en jeu les espaces liminaires de l'authenticité à travers l'exploitation des systèmes de croyances.

Dans certains de ses livres, Houdini opposait à ces fraudeurs ou charlatans de tout acabit le caractère « naturel » de l'acte magique, dont les effets « sont le résultat de processus techniques » et rien d'autre, comme le souligne Simon During (2002). Pour le prouver, il alla jusqu'à dévoiler ses propres trucs. La collection révèle cependant une réalité moins lisse, d'où l'ambiguïté de sa posture. Houdini n'est pas l'auteur de tous « ses » livres, c'est aussi un plagiaire, et le dévoilement de ses trucs, loin de les rendre plus visibles, en a souvent épaissi le mystère. L'action d'Houdini est à l'image de celle des arts trompeurs. Elle rend poreux les espaces liminaires entre le vrai et le faux par la tricherie, la dissimulation et la tromperie, elle infléchit les croyances.

Le potentiel déstabilisant d'une telle inflexion sur tout régime d'authenticité est

les cadres interprétatifs, comme on peut le constater dans les effets de détournements au sein des réseaux sociaux contemporains. Les institutions scientifiques garantes de la légitimité des savoirs, par exemple, partagent le même espace médiatique pluriel que les croyances de toutes natures, les faux, les *fake news*, les *deepfakes* ou les théories de la conspiration qui y prolifèrent par des effets de propagation virale. Les frontières entre faits et fiction se brouillent, alors que des instances malveillantes s'en emparent afin d'influencer l'opinion publique, ou de tromper selon des techniques fallacieuses toujours plus raffinées (Bourassa, 2017a).

Autre effet de l'environnement numérique, l'autorité des institutions scientifiques, gouvernementales ou politiques crédibles est mise à mal par ce tissu de croyances. Si l'espace libertaire et subversif du Web annoncé par ses visionnaires de première génération, nés dans la culture californienne des années 1970, a eu un effet de déliaison de la parole, cet effet s'est retourné sur lui-même. Dans le discours public, les valeurs de vérité s'estompent, au profit d'effets de médiation où la question de la confiance dans les sources de l'information devient prégnante. Cette question ouvre sur tous ces jeux interprétatifs entre le réel et le fictionnel, où se dessine la fragile frontière qui sépare la fiction acceptable socialement de la fraude ou du mensonge. Autrement dit, les dynamiques de médiation se glissent dans des espaces liminaires en produisant d'autres effets de détournements ou d'imposture. (Bourassa 2017a, Merzeau 2017, Citton 2017, Bronner 2013). La question des régimes d'autorité et d'authenticité devient donc urgente dans un espace pluriel aux frontières multiples (Saleh, 2014), car les effets sociaux, éthiques et politiques des mutations en cours sont considérables.

## 2. Modéliser le développement d'un écosystème de connaissances

Alors que les technologies augmentent nos puissances d'agir, on ne peut situer le numérique seulement sur le plan des outils ou de son instrumentalisation du monde, ou encore des méthodes que ses affordances suscitent. Le design des écosystèmes numériques ne renvoie pas seulement au plan des systèmes informatiques qui en constitue l'infrastructure ou encore à celui des interfaces grâce auxquels nous entrons en relation avec eux. Il désigne d'abord le croisement entre les acteurs humains, individus, institutions et communautés de savoir, dans leurs interrelations dynamiques au sein des échanges et des flux, qui produisent les traces et les documents en constituant la mémoire collective. L'ensemble des interactions entre acteurs humains et non humains compose cet écosystème, en relation étroite avec le monde physique, qui en fait partie intégrante. En effet, le numérique ne s'isole pas sur lui-même, il s'imbrique dans le monde physique de façon irréductible, et de façon tout aussi matérielle. C'est la relation entre cet espace tangible et le numérique que nous souhaitons explorer pour y déceler ce en quoi il constitue un espace liminaire d'authenticité.

Concevoir cet espace comme un écosystème de connaissances consiste à développer les dynamismes et les interactions entre des données et des interfaces homme-machine nécessaires pour les manipuler et faire évoluer l'écosystème. Afin de maîtriser précisément les évolutions de ce dispositif et mener une analyse précise de son archéologie, nous utilisons une méthode pour modéliser les différents états de l'écosystème au fur et à mesure de son développement (Szoniecky, 2017). Nous définissons les passages d'un état à l'autre de l'écosystème suivant la permanence ou non des liens entre les états. Ainsi, dans le cas où un état n'a plus aucun lien avec l'état précédent, nous parlons de transformations. Si un lien persiste entre les deux états, nous parlons de métamorphose et si le résultat de cette métamorphose possède ses propres dynamismes de développement, nous parlons d'hybridations.

### 2.1. *Analyse archéologique et quantification écosystémique*

Dans le cas du projet SMEL, les couches archéologiques qui résultent des différents états de développement de l'écosystème sont précisément quantifiable. L'écosystème initial du projet est d'abord composé par les résultats d'une recherche sur Houdini faite dans le site Web du Musée McCord (cf. Figure 1).

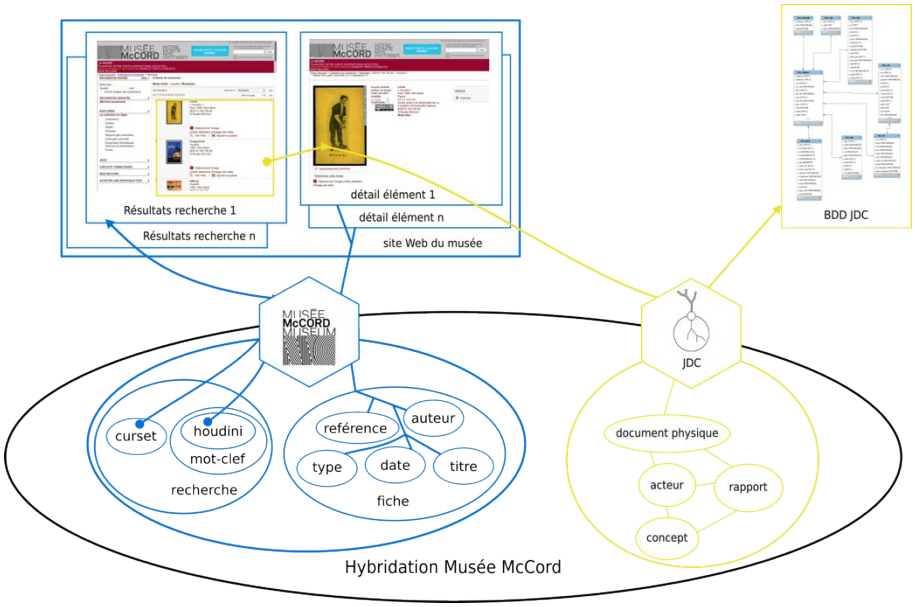



**Figure 1.** *État initial de l'écosystème*

Nous modélisons cet état initial en sélectionnant les éléments qui nous semblent importants dans les différentes dimensions d'existences. La dimension physique est composée d'un élément principal, le site Web du musée qui se détaille en sous-éléments : les vingt pages de résultats de la recherche et les pages qui présentent la fiche documentaire des quatre cent soixante-trois items trouvés. Nous définissons un seul acteur : le Musée McCord qui est à l'origine du site. Nous pourrions détailler davantage la description des acteurs en précisant le nom du service dans le musée qui s'est occupé du site et plus précisément encore le nom des personnes composant ce service, mais pour le point de vue que nous présentons ici, ceci n'est pas très important. Concernant la dimension concept, nous en modélisons deux principaux : d'abord, le concept de « recherche » que nous détaillons par le « curset » qui correspond au numéro de la page de résultat et le critère de recherche par « mots-clefs » dont la valeur est « Houdini », et ensuite, le concept de « fiche », que nous détaillons par les cinq propriétés qui la composent : référence, auteur, date, type, titre. En suivant les principes du Web sémantique, nous modélisons la dimension rapport en définissant des triplets (source, destination, prédicat) dont les valeurs sont un des éléments des autres dimensions (physique, acteur, concept). Ainsi dans l'état initial, un rapport est établi entre le concept « Houdini » comme source, la page Web de résultat comme destination et l'acteur Musée McCord comme prédicat. Sont ensuite établis les rapports entre le détail d'un item trouvé comme source, les concepts de la fiche comme destination et le Musée McCord comme prédicat, ce qui fait cinq rapports par item trouvés.

Cette modélisation n'a pas pour ambition l'exhaustivité, car il est toujours possible de détailler un élément et d'en ajouter un nouveau. En revanche, elle permet de définir précisément les couches archéologiques qui composent l'objet de l'analyse et le point de vue qu'un chercheur porte sur un écosystème particulier, ce qui pour lui est important : « déplacer le questionnement du terrain des « connaissances » vers celui des « interprétations » pourrait à juste titre passer pour le geste politique par

complexité correspondant à l'addition du nombre d'éléments de chaque dimension pondérée par le niveau de détail.

**Tableau 1.** *Complexité de l'état initial.*

| Dimensions | Niveau de détail | Nombre d'éléments | | | | | | | Complexité |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Physique | 1 | 1 | | | | | | | 1 |
| | 2 | 483 | | | | | | | 966 |
| | 2 | 484 | | | | | | | 967 |
| Acteur | 1 | 1 | | | | | | | 1 |
| Concept | 1 | 2 | | | | | | | 2 |
| | 2 | 7 | | | | | | | 14 |
| | 3 | 1 | | | | | | | 3 |
| | 3 | 9 | | | | | | | 19 |
| Rapport | 1 | Nb. rapport | Nb. Source | Type source | Nb. destination | Type destination | Nb. prédicat | Type prédicat | Complexité |
| | | 1 | 1 | concept | 1 | document | 1 | acteur | 4 |
| | | 463 | 463 | document | 5 | concept | 1 | acteur | 981 |
| | 1 | 464 | | | | | | | 985 |
| TOTAL | 7 | 958 | | | | | | | 1972 |

Nous ne détaillerons pas le calcul de complexité pour chaque étape du processus d'hybridation des données du Musée McCord, mais à titre de comparaison, la complexité de l'écosystème après l'enrichissement par les API Google (cf. Figure 2) passe à 498 424 pour 175 166 éléments, soit une augmentation de 25 000 % ! Ceci montre bien la difficulté inhérente aux traitements algorithmes qui génèrent automatiquement une multitude d'informations et que le chercheur devra prendre en compte dans ses analyses. Mais cette difficulté est contrebalancée par la possibilité de faire ressortir de ce corpus les éléments les plus saillants par des calculs statistiques.

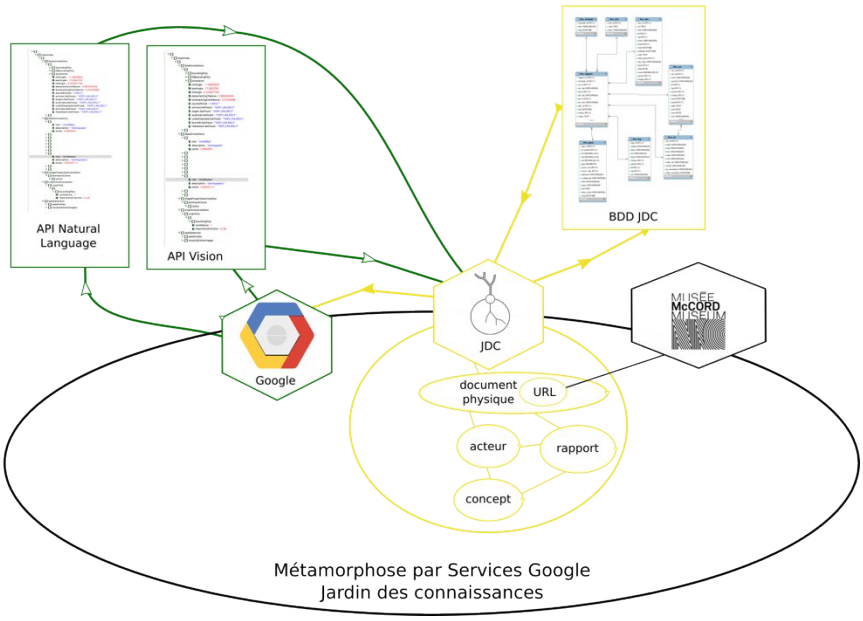



**Figure 2 :** *Enrichissement de l'écosystème par les API Google*

### 2.2. *Éditorialisation scientifique de l'écosystème*

Parallèlement à ce travail de modélisation automatique d'un écosystème de connaissances, nous concevons et utilisons des outils afin de rendre conviviale sa manipulation par des humains. Pour l'annotation collaborative des contenus, nous avons effectué une hybridation de l'écosystème pour qu'il soit accessible dans le système de publication Omeka S (cf. Figure 3).

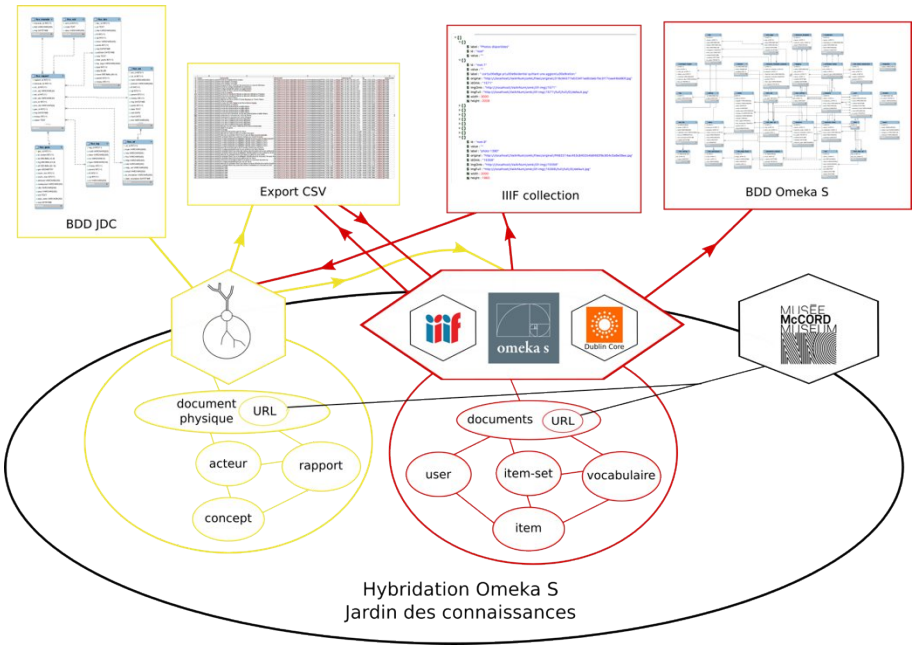



**Figure 3.** *Hybridation de l'écosystème vers Omeka S*

Nous avons choisi cet outil, car il fonctionne nativement avec les technologies RDF, ce qui le rend directement interopérable avec les Linked Open Data. De plus, il offre de nombreux modules très utiles qui facilitent le travail éditorial et le partage des documents. Par exemple, le module développé par Daniel Berthereau afin de

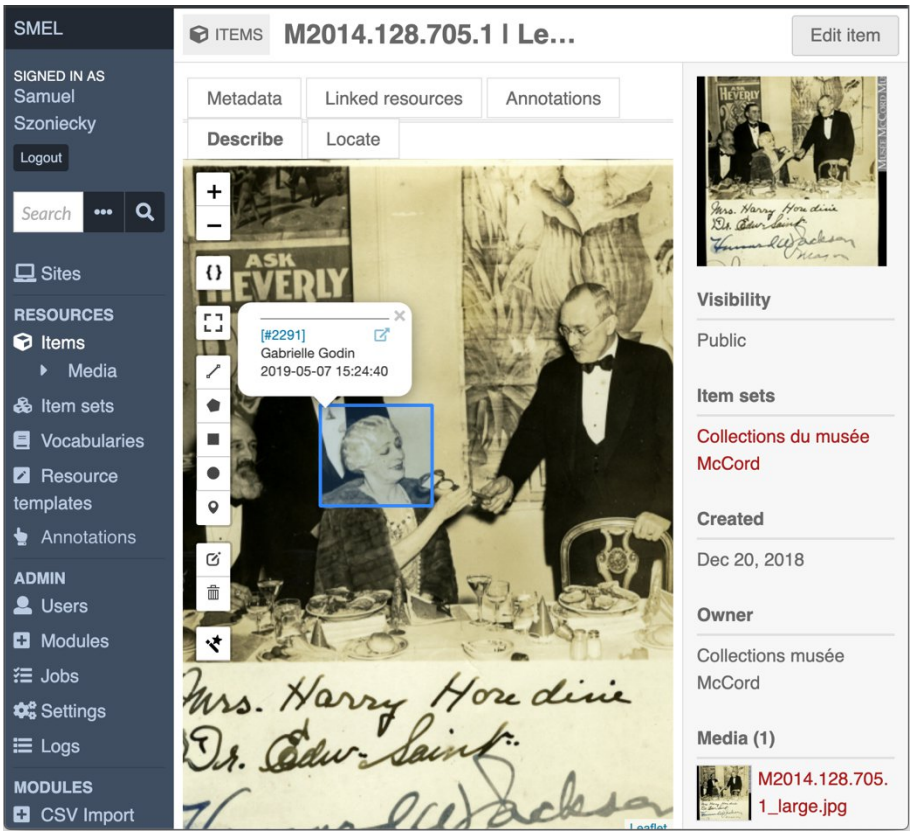



**Figure 4**. *Outil d'annotation des images au format W3C Web Annotation Ontology.*

## 3. Culture numérique au bout des doigts

À l'heure des réseaux de téléphonie mobile, de plus en plus performants et accessibles, l'information et la communication passent par un « smartphone » logé au creux d'une main et manipulé par un pouce qui trace sur l'écran tactile des gestes signifiants. La mutation de Petite Poucette (Serres, 2012) a montré son efficacité et s'est répandue pour devenir une expérience utilisateur commune. Plus de clavier ni de souris, les interactions avec la machine passent désormais par une surface sensible aux effleurements et aux tapes qui filtrent par frayages (Citton, 2010) les réactions algorithmiques aux flux événementiels. Dans cette situation, comment concevoir l'expérience de lecture et d'écriture d'un processus d'archéologie des médias qui tout en étant simple, discrète et peu impactante cognitivement, exprime une sémantique complexe, interopérable et réflexive ? Comment utiliser nos « moments perdus » dans les transports collectifs pour participer à des jeux d'interprétation collective conçus « à la fois comme un instrument d'observation et un poste de pilotage entre les mains d'une conversation créatrice : un vaisseau virtuel explorant la sphère sémantique. » (Lévy, 2011, p. 335) ? En quoi ces expériences quotidiennes contribuent-elles à définir les espaces liminaires de l'authenticité ?

Il existe de nombreux exemples d'utilisation des gestes simples du quotidien pour développer une intelligence collective au profit de l'exploration scientifique, comme dans le programme Vigie-Nature ou tout dernièrement pour créer une base de données ouverte des paroles humaines comme le propose la fondation Mozilla avec son projet Common Voice. Ce dernier exemple est particulièrement intéressant parce qu'il offre un modèle d'expérience utilisateur simple et facilement reproductible : une inscription facultative, une seule question, deux réponses possibles, une séquence de cinq évaluations, un accès rapide aux résultats.

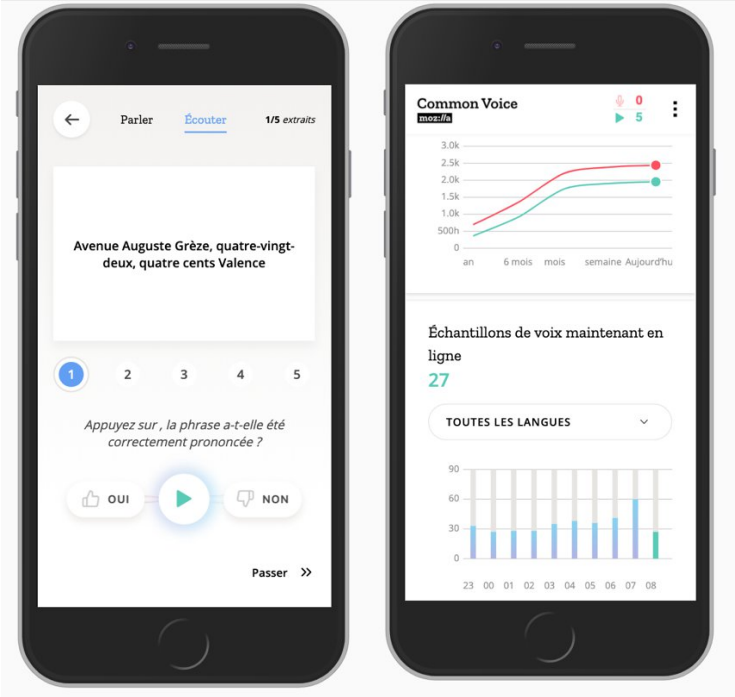



**Figure 5.** *Interfaces de l'application Common Voice.*

Les interfaces mobiles sur lesquelles nous travaillons dans le cadre du projet SMEL adaptent ces principes ergonomiques pour qu'ils correspondent à nos besoins d'analyse, notamment en terme de complexités des évaluations. Nous adoptons un mode de pensée graduel entre deux pôles opposés (beaucoup/peu) plutôt que binaire (oui/non), afin de préserver l'expression dans un continuum toujours en train de se faire. Ainsi, aux clics sur des boutons, nous privilégions le positionnement dans une carte que nous définissons comme des interfaces dynamiques et interactives composées :

- d'un système de coordonnées conceptuelles pour formaliser une expression interopérable ;
- d'une projection des concepts dans un vocabulaire graphique pour visualiser des expressions ;
- de dispositifs d'interactions avec l'utilisateur (*click*, *drag & drop*, capture de gestes, etc.) pour manipuler des expressions.

Le passage par ces systèmes symboliques que sont les cartes permet de formaliser l'expression d'une position pour la rendre interopérable avec d'autres positions exprimées dans le même système de coordonnées qu'il soit matériel, conceptuel, temporel, social… Ce qui importe, c'est la capacité de la carte de rendre explicite pour les utilisateurs à la fois la projection d'un système de coordonnées dans un vocabulaire graphique et les répercussions sémantiques des interactions gestuelles avec les graphiques. L'application de facilitation des rencontres Tinder est un bon exemple d'utilisation d'un geste simple pour l'expression d'une sémantique particulière dans un système de coordonnées binaires : déplacer vers la droite pour signifier l'intérêt ou vers la gauche pour signifier l'indifférence.

Notre proposition d'interface mobile visant la participation à des jeux d'interprétation collective s'inspire de ces expériences utilisateurs afin de proposer une méthode générique de positionnement dans une cartographie sémantique d'un individu face un flux événementiel.

**Figure 6.** *Interfaces de positionnement conceptuel dans un flux d'image*

L'interface ci-dessus (cf. Figure 9) montre le prototype que nous sommes en train de concevoir pour évaluer collectivement les images du fond Houdini conservé au Musée McCord. L'expérience utilisateur est très simple, elle consiste à positionner avec son pouce un curseur qui indique si l'image qui est présentée est en relation avec un concept placé au-dessus ou en dessous d'une ligne horizontale. L'application est générique. Le flux des images est paramétré par un lien vers une collection de documents IIIF. De même, le système de coordonnées conceptuelles est une liste de mot-clés que l'utilisateur choisit ou définit. À chaque positionnement, les coordonnées sont enregistrées dans la base de données en corrélation avec les concepts, le temps, le lieu et la personne ayant exprimé cette position qui enrichit la complexité de l'écosystème d'une nouvelle relation entre :

- un document = l'image présentée ;
- un acteur = l'utilisateur qui se positionne ;
- un espace conceptuel = une sphère délimitée par un des axes conceptuels ;
- une valeur = la position dans l'espace conceptuel exprimé en pourcentage de l'éloignement du centre de la cible ;
- la date et le lieu de l'expression.

L'usage que nous décrivons ici dans le cas d'un flux d'image est applicable dans d'autres contextes où une personne est confrontée à un événement générant un flux d'information, par exemple : une conférence, un spectacle, un film, un cours, un jury… Le téléphone fonctionne alors comme une carte sémantique qui enregistre les traces de nos explorations interprétatives. Il suffit d'enregistrer mentalement les coordonnées de la carte pour exprimer ses interprétations sans avoir besoin de regarder son écran. Depuis des scénarii interactifs en temps réel, les traces récoltées seront utilisées pour une archéologie de la réception de l'événement et la modélisation d'espaces liminaires d'authenticité.

## 4. Conclusion

Dans cet article, nous avons présenté un programme de recherche en humanités numériques ancré dans une analyse des régimes d'authenticité au sein de deux époques charnières de la médiation technique. Nous nous interrogeons sur les formes et les usages qu'elles prennent pour évaluer leurs incidences sur nos modes de production des savoirs et des imaginaires sociaux. À partir d'une riche thématique qui se penche sur les phénomènes médiatiques à l'œuvre, nous élaborons un écosystème de connaissances que nous concevons comme un espace d'échange entre des machines et les acteurs humains, individus, institutions et communautés de savoir, dans leurs interrelations dynamiques au sein des flux, qui produisent les traces et les documents en constituant la mémoire collective.

Dans un segment de cette recherche interdisciplinaire, nous développons cet écosystème en modélisant les états successifs de ses évolutions afin de suivre et comprendre le pouvoir d'agir des différents acteurs grâce à une analyse réflexive des activités. Celles-ci se matérialisent notamment au sein de deux dispositifs : soit une plateforme Omeka S qui nous apporte le moyens de l'interopérabilité sémantique et des applications numériques mobiles qui questionnent les frontières ergonomiques d'une participation collective et ouverte au processus d'éditorialisation scientifique et par là même contribue à l'apprentissage d'une analyse critique des flux d'information

médiation ouvert. Ce livre numérique vise à agréger nos résultats de recherche sous forme d'une collection d'articles et de carnets de recherche, à mettre en forme les résultats informationnels cumulés grâce aux annotations et aux contributions collaboratives au sein de l'équipe de recherche et enfin, à rendre évidentes les relations conceptuelles que la communauté de recherche élargie tissera entre les données recueillies. Ainsi, les contenus singuliers que nous développons, couplés aux outils d'analyses et de modélisation pour interpréter les données, viennent alimenter cet écosystème de connaissances où le processus d'éditorialisation se trouve à l'intersection des productions de l'activité humaine et de celle générée par les technologies. La base de données développée autour des archives du musée McCord et le site Omeka-S que nous venons de présenter viendra s'y incorporer en tant que l'une de ses sections. Ce support de publication vise à mettre en œuvre, par les pratiques combinées des écritures numériques et de la lecture, les dynamiques informationnelles que notre recherche a le potentiel de générer. Il s'agit donc d'un contexte de recherche stimulant afin d'expérimenter les artéfacts et les méthodes des humanités numériques, tout en questionnant ses supports ou ses dispositifs de construction des connaissances, de conversation et de diffusion.

**Remerciements**

Le projet *Du spectacle magique au numérique : espaces liminaires de l'authenticité* (SMEL) reçoit le soutien du Conseil de Recherches en Sciences Humaines du Canada (CRSH) par le biais de son fond « Développement Savoir »

## 5. Bibliographie

Andro, M. *Bibliothèques numériques et crowdsourcing*. ISTE éditions, 2017.

Bourassa, R. « Frictions de la fiction dans les imaginaires contemporains ». Dans L'ontologie du numérique. Entre mimesis et réalité. Revue en ligne *Sens Public*. http://www.sens-public.org/article1279.html, 2017a.

Bronner, G. *La démocratie des crédules*. Paris, PUF, 2013.

Citton, Y. *Médiarchie*. Paris, Seuil, 2017.

Citton, Y. *L'avenir des humanités : Économie de la connaissance ou cultures de l'interprétation ? Paris,* Éditions La Découverte, 2010.

Citton, Y. « Ontologie du filtre et du frayage ». Dans *Catalogue de l'exposition Ce Qui Vient*. Présenté à la *Biennale d'art contemporain*, Ateliers de Rennes, éd. Raphaëlle Jeune, 2010, p.114-12.

During, S. *Modern Enchantments : The Cultural Power of Secular Magic*. Harvard University Press, 2002.

Gibson, J. J. « *The Theory of Affordances* ». *Dans The People, Place, and Space Reader*. Jen Jack Gieseking, William Mangold, Cindi Katz, Setha Low, Susan Saegert. New York, Routledge, 1979.

Houdini, H. *The Unmasking of Robert Houdini*. New York, The Publishers Printing Co., 1908.

Houdini, H. *Handcuff Secrets*. Londres : George Routledge & Sons Limited, New York, E. P. Dutton & Co., 1910.

Houdini, H. *Magical Rope Ties and Escapes*. Londres, Will Goldston Limited, 1920.

Houdini, H. *Houdini's Paper Magic*. New York, E. P. Dutton & Company, 1922.

Saleh, I., Bouhai, N., Hachour, H. *Les frontières du numérique*. Paris, Éditions L'Harmattan, 2014.

Serres, M. *Petite Poucette, Manifestes*. Paris, Éditions le Pommier, 2012.

Sconce, J.S. *Haunted Media. Electronic Presence from Telegraphy to Television*. Durham et London, Duke U. Press, 2000.

Szoniecky, S. *Écosystème de connaissances : méthode de modélisation et d'analyse de l'information et de la communication*. Londres, ISTE Éditions, 2017.