

**L'Université de Liège et l'Université de Lille,
en partenariat avec le Trésor de la cathédrale de Liège**

organisent dans le cadre du projet e.thesaurus

Deux journées d'étude
*Plateformes numériques et patrimoines :
quels apports pour la recherche et la médiation ?*

**Trésor de la cathédrale de Liège
28-29 octobre 2019**

APPEL À COMMUNICATIONS

Dans le cadre du programme de recherche *e.thesaurus*, *l'orfèvrerie à l'épreuve de la modélisation* (Projets MESHs-Nord de France et CPER MAuVE *Médiations visuelles, culture numérique et création*), et sous l'égide de l'Institut de recherches historiques du Septentrion (UMR 8529, Univ. Lille, CNRS)¹, des laboratoires LNA/DIVA² de l'Université de Liège, de la Structure Fédérative de Recherche, *Patrimoine et numérique*, et du Trésor de la cathédrale de Liège, sont organisées deux journées d'études consacrées aux apports et aux limites, pour la recherche et la médiation, des plateformes numériques de diffusion des informations associant une exploitation complète 2D ou 3D des patrimoines.

Dans la définition, très générale et plutôt à visées économiques, qu'en donne le Conseil National du Numérique dans un rapport de juin 2015 sur *L'ambition numérique*, une plateforme est :

« Un service occupant une fonction d'intermédiaire dans l'accès aux informations, contenus, services ou biens, le plus souvent édités ou fournis par des tiers. Au-delà de sa seule interface technique, elle organise et hiérarchise ces contenus en vue de leur présentation et leur mise en relation aux utilisateurs finaux. À cette caractéristique commune s'ajoute parfois une dimension écosystémique caractérisée par des interrelations entre services convergents »³.

¹ Journées portées conjointement par le pôle 1, *Processus de créations et pratiques des savoirs*, et l'axe transversal, *Usages critiques du numérique en sciences historiques, artistiques et archéologiques*, de l'IRHiS.

² Laboratoire de culture Numérique en Architecture / Documentation, Interprétation, Valorisation du patrimoine Architectural.

³ *Ambition numérique. Pour une politique française et européenne de la transition numérique*, p. 59 (<https://cnnumerique.fr/files/2018-04/CNNum--rapport-ambition-numerique.pdf>).

Comme le soulignait, la même année, Henri Isaac spécialiste des systèmes d'information et de l'économie numérique à l'université Paris-Dauphine :

« Une plateforme relève aussi d'une logique d'écosystème qui appuie et complète les externalités positives de réseaux à l'origine des phénomènes économiques des plateformes [...]. Devenir une plateforme nécessite une stratégie volontariste et des décisions précises sur des éléments technologiques et de partage de la valeur entre les membres d'un écosystème »⁴.

Ainsi, la définition d'une plateforme, véritable « architecture », pourrait se résumer par l'équation :

Plateforme = interface technique + édition et diffusion de contenus + écosystème (réseaux de partages et d'échanges ; réseaux croisés ; écosystème en Open Sources, kits de développement ; API (*Application Programming Interface*) ; OpenData).

Cette définition qui semble concerner avant tout l'économie marchande du numérique (voir les nombreux sites et entreprises du web dédiés aux plateformes) s'applique parfaitement aux plateformes institutionnelles et académiques travaillant à l'étude et à la mise en valeur du patrimoine matériel et immatériel, tant en recherche fondamentale qu'en médiation culturelle.

Dans le domaine de l'étude, de la conservation et de la mise en valeur du/des patrimoine(s) la recherche actuelle s'est orientée, depuis plusieurs années, sur la création et le développement de trois types principaux de plateformes numériques associant, gérant et diffusant ou partageant différentes catégories d'informations issues de la numérisation des patrimoines (archives, textes, documents graphiques, images 2D, modèles 3D, vidéogrammes, etc.) :

- Plateformes dévolues à la définition d'une sémantique commune pour le patrimoine au travers d'outils web.
- Plateformes collaboratives d'annotation sémantique et de gestion du patrimoine en ligne.
- Plateformes de diffusion et de partage d'informations sur le patrimoine et le numérique.

Ces types de plateformes ne sont pas exclusifs et certaines cumulent plusieurs caractéristiques définies ci-dessous. Le trait commun de l'ensemble de ces éléments réside dans la volonté de fournir un service supplémentaire à la visualisation des contenus numériques et de permettre – au travers des technologies du web – la collaboration d'un grand nombre d'intervenants dans l'augmentation de l'information liée aux jeux de données représentés.

Cependant, l'essor formidable de ces types d'outils numériques, qui enthousiasment aussi bien les chercheurs en SHS et en sciences appliquées que le grand public, soulève des questions à la fois éthique et technique. Technique, parce que la multiplication de ces dispositifs pose la

⁴ Henri Isaac, *Plateformes et dynamiques concurrentielles*, note du Think Tank *Renaissance numérique*, sept. 2015, p. 3. (<https://www.renaissancenumerique.org/publications/plateformes-et-dynamiques-concurrentielles>).



question de leur pérennité, au-delà de la fin du programme de recherche financé, des changements rapides de systèmes d'exploitation et de logiciels. Éthique, parce que, comme l'analyse Tarleton Gillespie⁵ et le souligne encore Antonio Casilli⁶ : « en se présentant comme des mécanismes 'précis' et 'autonomes', les plateformes servent à occulter la quantité de travail nécessaire à leur fonctionnement et à leur entretien (Digitallabor) »⁷ et donc à leur pérennité. La question de la propriété des données collectées et des interfaces elles-mêmes mérite également une attention particulière et influence la pérennité de ces environnements. L'identification claire du propriétaire du code informatique et des jeux de données diffusés par les plateformes sont des tâches parfois complexes qui rebutent un ensemble d'acteur dans leur volonté de partager leurs informations, pourtant souvent collectée dans un cadre académique.

Les propositions de communications porteront ainsi en priorité sur les trois axes de la recherche actuelle, détaillés plus haut, mais également sur le recul critique que les acteurs de la recherche et de la médiation doivent avoir face au développement exponentiel de ce type d'instruments d'étude et de diffusion des connaissances sur le(s) patrimoine(s).

Les propositions qui incluent une démonstration d'un résultat de recherche opérationnel et ouvert à l'ensemble de la communauté scientifique seront privilégiées.

Les propositions de communications devront être adressées aux organisateurs avant le 30 juillet 2019 en français ou en anglais. Elles devront comporter une présentation succincte de l'intervenante ou de l'intervenant ainsi qu'un titre, un résumé d'une dizaine de lignes et une courte bibliographie.

Les organisateurs

Marc Gil, maître de conférences en histoire de l'art du Moyen Âge (IRHiS, Univ. Lille)
Pierre Halot, chargé de cours (laboratoires LNA/DIVA-Unité de Géomatique, Univ. de Liège)
Christine Aubry, ingénieur de recherche (IRHiS, Univ. Lille)

Contact

Christine Aubry, ingénieur de recherche (IRHiS, Univ. Lille)
christine.aubry@univ-lille.fr ; +33 (0)3 20 41 62 87

⁵ Tarleton Gillespie, « The Politics of 'Platforms. », *New Media & Society* 12, no. 3 (2010).
(<http://nms.sagepub.com/cgi/content/abstract/12/3/347>).

⁶ Antonio A. Casilli, « De quoi une plateforme (numérique) est-elle le nom ? », oct. 2017.
(<http://www.casilli.fr/2017/10/01/de-quoi-une-plateforme-est-elle-le-nom/>)

⁷ Gillespie développe deux autres critiques concernant l'horizontalité factice (« flat organisations ») des plateformes numériques qui « dissimulent des structures hiérarchiques et des liens de subordination », et leur structure dématérialisée, virtuelle, qui « cache la pluralité d'acteurs et la diversité/conflictualité des intérêts des différentes communautés d'utilisateurs ».