



CLASSIQUES
GARNIER

LE DEUFF (Olivier), « Présentation de l'ANR HyperOtlet. Il faut garder réseau avec Paul Otlet », *Études digitales*, n° 8, 2019 – 2, *Les plateformes*, p. 219-222

DOI : [10.15122/isbn.978-2-406-10497-1.p.0219](https://doi.org/10.15122/isbn.978-2-406-10497-1.p.0219)

La diffusion ou la divulgation de ce document et de son contenu via Internet ou tout autre moyen de communication ne sont pas autorisées hormis dans un cadre privé.

© 2020. Classiques Garnier, Paris.
Reproduction et traduction, même partielles, interdites.
Tous droits réservés pour tous les pays.

PRÉSENTATION DE L'ANR HYPEROTLET

Il faut garder réseau avec Paul Otlet

Le projet HyperOtlet rentre désormais dans sa phase finale notamment au niveau de ses réalisations logicielles pour sa dernière année de financement en 2020. Le projet a été retenu par l'ANR dans le cadre de son appel à projet 2017. Une petite équipe est mobilisée pour sa réalisation : elle rassemble des acteurs comme le Centre Maurice Halbwachs (CNRS), l'Enssib, le laboratoire MICA (Université Bordeaux Montaigne), le Mundaneum de Mons et la MSH-Paris Nord (CNRS, Universités Paris 8 et Paris 13). Dirigé par Bertrand Müller, le projet a été conçu de manière collaborative. Il s'est construit progressivement notamment après une rencontre à Lausanne lors de journées consacrées aux humanités digitales organisées notamment par Claire Clivaz en 2013. L'idée de travailler autour d'Otlet et notamment du *Traité de Documentation* fut rapidement une évidence scientifique.

HyperOtlet est un projet interdisciplinaire, francophone, collaboratif et innovant, correspondant au défi 8 (Sociétés innovantes, intégrant et adaptatives), axe 5 (Cultures, création, patrimoines) de l'appel à projets de l'ANR qui se propose de combiner des recherches scientifiques et des recherches appliquées.

Le projet est centré sur une œuvre majeure de l'histoire de la documentation et des sciences de l'information, le *Traité de Documentation* de Paul Otlet écrit en 1934.

Projet ancré pleinement dans les humanités digitales, HyperOtlet constitue un moyen d'allier des enjeux de connaissance scientifique, d'érudition et de conception d'environnements logiciels innovants.

Le projet est parti d'un premier désir : celui de travailler de manière pluridisciplinaire sur une figure majeure des sciences de l'information et de la communication et probablement une des figures tutélaires comme le rappelait Martin Grandjean : Paul Otlet. Paul Otlet est un personnage

tout autant passionné que complexe à appréhender. On peut déjà dire que l'avancée du projet a permis de démontrer que les visions parfois arrêtées qui faisaient de Paul Otlet un positiviste s'avèrent insuffisantes.

Le choix de travailler autour d'Otlet correspondait assez bien à l'idée de proposer une version augmentée d'une œuvre quelque peu entravée et limitée par l'imprimé. Les travaux pionniers et les éléments visionnaires du Belge apparaissent source de réflexions et d'innovations potentielles pour mieux comprendre et circuler dans l'œuvre d'un auteur parfois qualifié de *steampunk*. Une première journée d'étude comme symbole du départ du projet a été organisée à Bordeaux avec le préprojet Prodigio¹.

Le projet peut bénéficier des archives du Mundaneum² avec la participation clef de Stéphanie Manfroid qui possède une connaissance fine des archives ainsi que des acteurs qui ont participé aux projets de Paul Otlet.

Actuellement, le projet est en phase de finalisation du cahier des charges afin de sélectionner les prestataires qui devront produire les éléments d'interface autour de la solution technique Omeka S qui va contenir à la fois l'œuvre, le TD en fiches découpées, les schémas produits par Otlet qui permettent de comprendre son œuvre, et l'ensemble de l'appareillage critique qui est en train d'être produit par l'équipe « projet » et le comité scientifique d'experts.

Plusieurs enjeux de design informationnel sont en cours. En premier lieu, il s'agit de parvenir à « traduire » une œuvre essentiellement analogique, mais avec une portée potentiellement digitale dans des environnements qui permettent de mieux saisir l'œuvre originelle. En second lieu, il convient de déterminer comment poursuivre cette traduction en repartant des dispositifs conçus ou imaginés par Otlet. Comment, par exemple, est-il possible de réintroduire la fiche dans nos environnements actuels afin d'en faire un outil de consultation et de compréhension encore opportun ? Comment parvenir à intégrer les idées de réseaux de Paul Otlet dans des interfaces qui adoptent cette logique réticulaire et « graphique » ?

Le projet a ainsi été source d'imprévus et de changements de stratégie logicielle notamment du fait de l'évolution du CMS Omeka avec sa déclinaison sémantique qui offre des possibilités nouvelles, inexistantes

1 <http://e3dlab.net/prodigio/>

2 <http://archives.mundaneum.org/>

au moment de la conception initiale du projet, même si le projet avait prévu l'utilisation d'Omeka dans plusieurs cas de figure, voire le repli total sur Omeka en cas d'échec des développements.

Autre point important, la dynamique d'innovation a permis de tenter et d'expérimenter de façon plus souple. C'est le cas de l'interface graphique de l'otlétosphère (fig.1) qui doit son inspiration initiale au monde des superhéros de l'univers Marvel³. En effet, une visualisation sous forme de fiches et située dans un univers de circulation graphique sous forme de galaxie a inspiré ce nouveau travail. La visualisation sous forme de galaxie était déjà quelque peu utilisée par l'abécédaire de l'Enssib⁴ qui était un des prototypes sur lequel le projet HyperOtlet s'appuyait initialement.

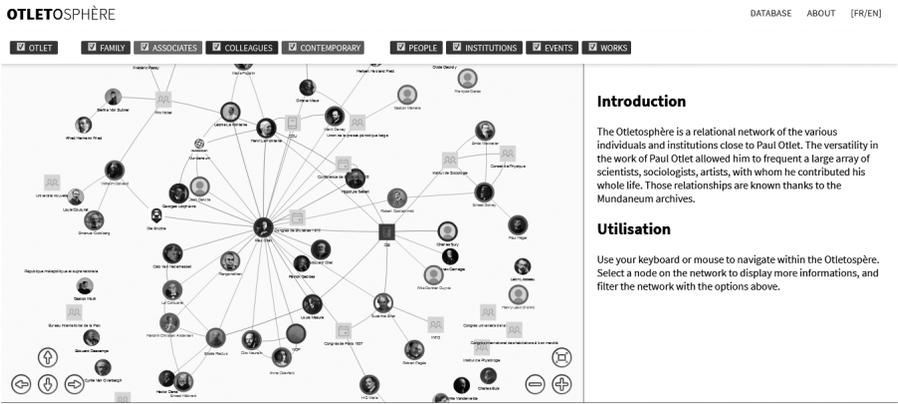


FIG. 1 – L'otlétosphère, un des dispositifs du projet HyperOtlet, ANR.

Le dispositif permet de relier la fiche au graphe et démontre toute la diversité du réseau de Paul Otlet. Le but est de proposer un outil pertinent pour l'ensemble des membres du projet qui alimentent les données, mais aussi pour tous ceux qui s'intéressent à Paul Otlet et son réseau. Cet outil est également destiné aux enseignants qui font référence à Paul Otlet dans leurs cours. Nous songeons ici plus particulièrement aux préparateurs aux *capés* de documentation.

3 <https://graphics.straitstimes.com/STI/STIMEDIA/Interactives/2018/04/marvel-cinematic-universe-whos-who-interactive/index.html>

4 <http://abecedaire.enssib.fr/>

POUR EN SAVOIR PLUS

Le carnet de recherche : <https://hyperotlet.hypotheses.org>

L'otlétosphère : <http://hyperotlet.huma-num.fr/otletosphere.html>

Timeline : <http://hyperotlet.huma-num.fr/timeline.html>

Olivier Le Deuff, Jean David., Arthur Perret, Clément Borel « *Surfer* dans l'Otlétosphère. Des outils pour visualiser et interroger le réseau de Paul Otlet ». H2PTM'19. De l'hypertexte aux humanités numériques. Londres : ISTE éditions, sous la dir. de Roxin, Ioan et ali, p. 65-76.

Olivier LE DEUFF

Université de Bordeaux-Montaigne