

<b>Zeitschrift:</b>	Bulletin / Vereinigung Schweizerischer Hochschuldozenten = Association Suisse des Professeurs d'Université
<b>Herausgeber:</b>	Vereinigung Schweizerischer Hochschuldozenten
<b>Band:</b>	19 (1993)
<b>Heft:</b>	3
<b>Artikel:</b>	Information et grec ancien : une collabortion qu'on attendait depuis des siècles!
<b>Autor:</b>	Hurst, André
<b>DOI:</b>	<a href="https://doi.org/10.5169/seals-894219">https://doi.org/10.5169/seals-894219</a>

### Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

### Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

### Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

**Download PDF:** 06.01.2026

**ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>**

# Informatique et grec ancien: une collaboration qu'on attendait depuis des siècles!

André Hurst

On sera peut-être surpris de constater que le grec ancien est un «client» de l'informatique: des esprits mal informés ne s'obstinent-ils pas à tenir les disciplines dites «classiques» (cette épithète constituant un privilège qui est plutôt un cadeau empoisonné) pour des bastions inexpugnables de méthodes surannées?

Voici donc l'occasion de se détrôner. On pourrait commencer par écrire l'histoire des concepts que nous devons aux penseurs grecs et qui ont pu servir à la mise au point de nos ordinateurs (les lecteurs du *Sophiste* de Platon, par exemple, ne contrediront pas cette idée), mais ce serait un longue histoire, et ce qu'on attend dans ce bref survol, c'est bien davantage l'usage qu'une discipline comme le grec ancien peut faire de l'instrument informatique tel qu'il se présente actuellement.

On peut diviser le sujet en trois points: le traitement de textes et les questions d'édition tout d'abord, les bases de données, enfin les didacticiels.

## Traitement de textes

Sur ce point, la discipline se distingue sans

---

André Hurst est professeur de langue et littérature grecques anciennes à l'Université de Genève.  
Adresse: Dép. des sciences de l'antiquité, rue de Candolle 3, 1211 Genève 4.

doute assez peu des autres: les performances que proposent les produits actuels rendent tout travail d'édition plus aisé, quelle que soit la discipline considérée. Il faut cependant tenir compte d'une spécificité: les documents sur lesquels travaille un helléniste sont occasionnellement des textes encore inédits, copiés dans l'antiquité sur papyrus (et c'est pourquoi on parle de *papyrologie*) et qu'il s'agit d'établir (ils sont mutilés et parfois fautifs) et de commenter pour pouvoir en faire usage dans notre connaissance du passé. Pour mémoire: le théâtre de Ménandre, comique athénien du quatrième siècle avant notre ère et qui se situe à l'origine de tout le théâtre comique européen, n'a été retrouvé qu'au XXème siècle sur des papyrus, et l'on pourrait multiplier les exemples. Lorsqu'on prépare l'édition d'un papyrus, la forme correcte des mots, la lecture correcte d'un passage mutilé, n'apparaissent que progressivement. La possibilité de conserver dans la mémoire d'une machine les divers stades de l'élaboration, de pouvoir jouir d'un accès aisément à l'ensemble d'un état provisoire du travail et, partant, d'intervenir facilement pour substituer des conjectures les unes aux autres transforme qualitativement la nature du travail. C'est un sentiment de liberté du chercheur devant les états successifs de

son travail qu'apporte ici l'instrument informatique.

Bien entendu, les maisons d'édition, les rédactions de revues spécialisées ou d'*Actes* de congrès n'ont pas tardé à s'emparer de la possibilité d'obtenir des auteurs des contributions sur disquettes, augmentant ainsi la fiabilité des textes en même temps que l'on diminue le coût de production des livres. Mais on retrouve ici des éléments triviaux.

### Bases de données

Lorsqu'un spécialiste de grec ancien dit *Thesaurus Linguae Graecae*, cela peut aujourd'hui signifier deux choses assez différentes.

Jusqu'à l'avènement de l'instrument informatique, ces mots désignaient un instrument de travail fondamental de la discipline, un très important lexique du grec établi par l'illustre Henri Estienne et publié à Genève en 1572. Dédié simultanément à l'empereur Maximilien II, au roi Charles IX de France et à la reine Elizabeth I d'Angleterre, l'ouvrage, qui ruina financièrement son auteur, a connu deux rééditions remaniées au XIXème siècle et figure actuellement encore parmi les instruments de travail constants de la discipline. Depuis 1972 (on remarquera la curieuse coïncidence...), les mots *Thesaurus Linguae Graecae* désignent en outre une base de donnée informatisée dont l'ambition est de contenir toute la littérature grecque depuis Homère jusqu'en l'an 600 de notre ère. C'est à l'Université d'Irvine (Californie) que le projet a débuté, lancé par le professeur Théodore Brunner et accompagné des sages conseils d'un groupe d'hellénistes il-

lustres comme Bruno Snell (ce qui montre que les figures de proue de la discipline n'ont pas reculé devant l'invasion des nouvelles technologies). L'entreprise a suivi les développements de la technologie: pour offrir un service qui suive la saisie progressive de l'ensemble des textes, le *Thesaurus* est constitué depuis le début en documentation que l'on obtient en location. Ainsi, les versions plus complètes remplacent au fur et à mesure les versions anciennes devenues périmées. Il y a 61 millions de mots à saisir (on avait surestimé, au début, à 90 millions), et l'on s'explique donc que l'opération ne puisse pas se faire en un clin d'oeil. Pour la petite histoire, la saisie des documents a eu lieu en Corée du Sud, puis aux Philippines, où l'on trouve des dactylographes joignant à leur ignorance du grec (donc pas de tentation de «corriger le texte») un sens extraordinaire de la précision.

Au début, l'utilisateur se trouvait confronté à six bandes magnétiques, et l'installation de ce matériel, joint au fait que les logiciels d'exploitation n'étaient pas produits conjointement avec la base de donnée, posait des problèmes certains.

Actuellement, un CD-ROM et des logiciels facilement accessibles, complémentaires dans leurs mérites et leurs défauts, permettent un bon accès et une utilisation sans problèmes majeurs dans un environnement Macintosh. Il s'agit des systèmes *Pandora* et *SNS* (sigle de la *Scuola Normale Superiore* de Pise) principalement. Longtemps, il a fallu tenter de se procurer le système *Ibycus*, qui présente une grande facilité d'utilisation, mais a le désavantage

de constituer une sorte d'impasse: en effet, la machine, dans ce cas, ne permet que la consultation et non l'édition de textes. Elle continue cependant d'être utilisée par ceux qui ont pu se la procurer; une difficulté additionnelle provenait en effet de ce qu'il était difficile d'obtenir ces machines en Europe.

L'utilisateur peut évidemment rechercher, à l'aide de cet appareillage, si tel mot ou telle séquence de mots, voire de signes, se trouvent dans l'une quelconque des parties du corpus enregistré. Le corpus considéré peut à son tour faire l'objet d'un redéfinition par genres, par tranches chronologiques, par auteurs, selon le type de travail entrepris (les instituts spécialisés peuvent d'ailleurs se procurer séparément certaines tranches du *TLG* comme les textes bibliques). Par exemple, un traducteur ou un commentateur confronté à une expression peu habituelle pourra trouver en quelques instants si la même expression se trouve ailleurs chez l'auteur dont il s'occupe, si on la retrouve chez des contemporains, si elle est ou non présente, à travers les siècles, dans le genre littéraire en question. Il est également possible de choisir des mots qui se trouveraient à proximité non immédiate les uns des autres, voire des chaînes de caractères provisoirement dépourvues de sens. L'écran affiche soit des références, soit des segments qui montrent l'objet recherché dans son contexte immédiat.

Une anecdote pourrait illustrer la situation: lorsque Rudolf Pfeiffer écrivait son admirable livre intitulé *History of Classical Scholarship* (Oxford 1968), il ne pouvait pas encore bénéficier de l'instrument infor-

matique. Il m'a confié un jour qu'il lui avait fallu cinq mois de lectures diverses pour tomber sur un parallèle expliquant le sens de l'expression «être jugé digne des bibliothèques»; cette expression constitue une clef pour comprendre un texte qui raconte la biographie du poète alexandrin Apollonios de Rhodes: on a longtemps cru qu'elle signifiait «être nommé directeur des bibliothèques». Le parallèle a montré qu'il fallait comprendre «voir son oeuvre jugée digne de figurer à la bibliothèque» (la conclusion, dans ce cas, étant qu'Apollonios avait été directeur dans une phase antérieure de sa vie). Il saute aux yeux qu'avec le *Thesaurus Linguae Graecae* et ses logiciels d'exploitation, le parallèle aurait été repéré en quelques minutes.

Un autre exemple classique est parfois cité par le professeur Th. Brunner lui-même. Des papyrus trouvés à Oxyrrhynque (Egypte) au début du siècle ont résisté à l'identification jusqu'en 1941. Cette année-là, après de longues recherches, le savant anglais E. Lobel pouvait démontrer qu'il s'agissait de fragments d'une édition ancienne de *l'Oedipe Roi* de Sophocle. Cependant, 24 fragments portant quelques lettres seulement résistaient à l'identification. L'un d'entre eux n'avait que les lettres *takaite* (on sait que les éditions antiques ne séparaient pas les mots). Mis à l'épreuve de l'instrument informatique, ce fragment s'est révélé, en quelques secondes, sortir du vers 1215 de *l'Oedipe Roi* de Sophocle: *teknounta kai teknoumenon*. Ainsi, quelques secondes d'ordinateur établissaient avec certitude ce qui avait pu échapper à l'attention pendant des années. Encore fallait-il

que la question fût correctement posée, c'est évident.

Les utilisateurs du *TLG* sont tenus régulièrement au courant des adjonctions au corpus à travers l'envoi d'une *Newsletter*. Un des développements prévus est l'adjonction des variantes contenues dans les principaux manuscrits qui nous transmettent les textes antiques. En effet, il a fallu, au départ, choisir d'enregistrer dans la banque de données les textes selon certaines éditions. Le choix de ces éditions a fait l'objet d'une publication, le *Thesaurus Linguae Graecae Canon of Greek Authors and Works*. Cependant, il est bien connu que les éditions peuvent différer considérablement. Pour l'instant, l'utilisateur du *TLG* est renvoyé à sa bibliothèque pour consulter les variantes, dès lors qu'elles ne sont pas consignées dans la base. On voit que ce système comporte un inconvénient: qu'adviennent-il lorsque la recherche porte sur un terme qui n'existe que sous forme de variante? Il n'est pas possible de connaître cette circonstance à l'avance, et nul ne peut prédire à coup sûr de quel terme figurant dans le corpus le terme recherché pourrait bien constituer une variante.

Le *TLG*, on l'a dit, commence chronologiquement par les poèmes homériques. On a cependant trouvé, et déchiffré depuis 1952, des textes grecs plus anciens: les tablettes dites «en écriture linéaire B», trouvées en Crète et sur le continent (surtout à Pylos); les tablettes datent de la fin du XIII<sup>e</sup> siècle avant notre ère. Ces textes, de nature administrative et comptable, sont également accessibles sur base de données informatisée.

Une autre catégorie spéciale est constituée par les papyrus dits «documentaires»: la masse de papyrus contenant non pas des textes littéraires, mais des documents publics ou privés touchant la vie quotidienne. La *Duke Data Bank of Documentary Papyri* vient combler cette lacune. Un projet similaire est en cours pour les inscriptions. Toujours dans le domaine de la papyrologie, on peut à présent se procurer une base de données informatisée comportant la bibliographie du domaine. Il est à souhaiter que dans l'ensemble des sciences de l'homme et de la société de telles bibliographies se multiplient.

### Didacticiels

Il convient ici de distinguer deux types de didacticiels: les didacticiels d'accès à la culture grecque d'une part, et de l'autre les didacticiels situés dans la perspective de l'apprentissage de la langue (ce qu'on désigne en anglais du sigle CALL pour «Computer assisted language learning»). Plusieurs logiciels d'accès à la culture sont disponibles. A titre d'exemple, on citera en français celui que propose le *Centre académique de ressources et de formation à l'informatique* de Versailles. L'objectif est de faire en sorte que les utilisateurs puissent rapidement s'informer sur tout élément de la culture antique qui se présente. Ainsi, une citation, un lieu célèbre, un personnage peuvent servir de point de départ: les programmes vous offrent alors des informations accompagnées de possibilités de choix pour aller plus loin dans la recherche.

Comme instruments d'information, de tels

logiciels sont certes excellents. Ils comportent un danger: l'illusion que, le savoir étant dans la machine, il est désormais superflu de s'en encombrer l'esprit. A la limite, ces logiciels pourraient constituer leur propre arrêt de mort; l'invasion progressive d'une inculture induite par l'existence de tels programmes pourrait avoir pour conséquence que l'on ne serait même plus amené à se poser les questions dont ils nous proposent les réponses. Les classiques remarqueront ici que le problème était déjà posé par Platon, dans le *Phèdre*, à propos de l'adoption de l'écriture...

Sans aller jusqu'à un tel pessimisme, on soulignera ici tout le poids qu'il faut accorder à l'usage réfléchi de tels instruments; il convient de les situer dans le cadre de programmes didactiques montrant de façon concrète leur statut d'adjuvants, et non de substituts, dans le processus ininterrompu d'accès au savoir humain.

C'est également le statut d'adjuvant qu'on reconnaîtra aux didacticiels destinés à l'apprentissage de la langue grecque. Tout comme le laboratoire de langues, le didacticiel ne constitue pas un remède miracle à la situation créée par la multiplicité des langues, il nous aide simplement à franchir l'obstacle. L'avantage de l'instrument informatique, dans ce cas, consiste dans la possibilité d'introduire un élément ludique. En 1991-2, grâce à un prêt de poste du rectorat de l'Université de Genève, nous avons pu bénéficier de la collaboration d'un helléniste informaticien. Sa tâche a consisté à créer un didacticiel à l'intention de nos débutants de grec ancien (en quelque sorte un adjuvant au programme de la-

boratoire de langue mis au point depuis plusieurs années déjà à leur intention). En collaboration avec l'ensemble des membres de l'unité, Patrick Andrist a créé des «jeux» de morphologie et de syntaxe fondés sur les principes des jeux informatiques courants. Pour la morphologie, par exemple, des formes verbales tombent dans l'écran (dans le style du jeu «Tetris»): il faut les reconnaître pour les classer correctement. L'utilisateur a le choix de la vitesse à laquelle il entend jouer; il peut en tout temps interrompre le jeu s'il est pris de panique. Son score lui est communiqué en fin de jeu. Pour la syntaxe, un jeu consiste à refaire une phrase dont le sens est connu en allant chercher à l'aide de la souris les morceaux de cette phrase entassés au bas de l'écran. Le programme indique immédiatement si l'emplacement choisi pour le segment de phrase est juste ou faux.

Nous sommes dans ce cas au stade expérimental. Au moment où l'on écrit ces lignes, les premiers contacts viennent d'avoir lieu entre les étudiants et les logiciels. On prévoit évidemment de tenir compte des critiques des utilisateurs.

En conclusion, il est juste de souligner que si la mise en oeuvre de ces instruments a été possible dans le cadre de l'enseignement du grec ancien, c'est grâce à la compréhension dont notre unité a bénéficié de la part des collègues, des autorités universitaires et des services informatiques de l'Université de Genève. Notre discipline a été considérée comme un projet pilote au moment de l'introduction de l'informatique à la Faculté des lettres. Peut-être le paradoxe de voir une discipline des sciences de

l'antiquité recourir aux moyens électroniques aura-t-il encouragé plus d'un chercheur à surmonter ses appréhensions devant les machines. En tous cas, on pourrait ici paraphraser Horace lorsqu'il dit que la Grèce conquise par Rome a fini par conquérir son vainqueur: la progression dans l'utilisation de l'informatique constitue pour nous une conquête dans la mesure où nous sommes vraiment conquis. Ce n'est pas toujours simple (les traitements de tex-

tes ont des problèmes avec plusieurs des signes que nous utilisons couramment, par exemple), cela comporte des risques, en particulier l'inculture induite par un mauvais usage des programmes, mais on peut dire que le chercheur et l'enseignant de notre domaine en sont arrivés désormais au point où ils se demandent comment leurs prédecesseurs ont pu se passer de robots aussi utiles.