

HUMANITÉS NUMÉRIQUES

Séance 1 : Introduction du cours

Intervenants : Joël Féral, Marina Hervieu

https://github.com/desireesdata/cours_hn_nanterre_2026

SOMMAIRE

1. Organisation générale du cours
2. Présentation(s)
 - Où l'on établit une esquisse des HN en même temps que vous
3. Humanités numériques : un aperçu
4. Activité
5. Histoire de l'informatique : un premier survol.

ORGANISATION GÉNÉRALE DU COURS

Intervenants

Marina Hervieu

Ingénieure d'études à l'École nationale des Chartes & Chargée de projet à la Bibliothèque nationale de France

Joël Féral

Archiviste chargé des données et des métadonnées aux Archives de Seine-et-Marne

12 Séances les mardis de 15h40 à 17h40

- **Séance 1 – 20/01 (Joël)** Introduction du cours · Humanités numériques · Histoire de l'informatique · Modalités d'évaluation
- **Séance 2 – 27/01 (Joël)** Histoire de l'informatique
- **Séance 3 – 03/02 (Joël)** Applications de l'informatique aux problématiques documentaires 1
- **Séance 4 – 10/02 (Joël)** Applications de l'informatique aux problématiques documentaires 2
- **Séance 5 – 17/02 (Joël)** Applications de l'informatique aux problématiques documentaires 3
- **Séance 6 – 24/02 (Marina)** Culture numérique · Patrimonialisation · Pérennisation
- **Séance 7 – 10/03 (Marina)** Archives du web

- **Séance 8 – 17/03 (Marina)** Son, vidéo et multimédia
- **Séance 9 – 24/03 (Marina)** Applications des outils numériques
- **Séance 10 – 31/03 (Marina)** Création numérique de contenus culturels
- **Séance 11 – 07/04 (Joël)** Synthèse
- **Séance 12 – mardi 21/04 DST**

Visite à la BnF : date à définir.

Contenu

- Aspects théoriques (acquérir une culture numérique générale)
- Aspects pratiques (utiliser l'outil numérique)

Occasionnellement : des lectures à discuter d'une séance à l'autre. (Textes courts & extraits)

Modalités d'évaluation

Deux notes (chacune valant 50% de la note finale)

- **Le 21 avril : devoir sur table :**
 - QCM et questions de cours
- **Travail individuel ou collectif à rendre :**
 - Création à partir des outils qui seront présentés en cours et avec un objectif de créer du contenu culturel (texte, vidéo, son, images). [Date à définir]
- **Assiduité**
- **Usage des LLM ? Oui mais sous conditions.**

Le syllabus complet du cours vous sera fourni le 27/01.

Supports de cours

- sur Moodle
- solution temporaire : Github + délégué(e)

Des questions ?

joel.feral@chartes.psl.eu

marina.hervieu@chartes.psl.eu

PRÉSENTATION(S)

Présentez-vous :

- le prénom
- le mot parmi ceux proposés qui vous parle le plus (professionnellement ou intellectuellement) pouvant être attaché aux humanités numériques

Si vous ne savez pas précisément ce que recouvrent chacun des domaines, ce n'est pas grave : si cela *pourrait* susciter votre intérêt, cela reste intéressant d'en parler ! Nous prendrons le temps d'aborder quelques uns de ces domaines le long de ce cours.

Archives | Musées | Journalisme |
Bibliothèque | Jeux vidéos | Recherche
scientifique en SHS (sociologie, histoire,
philosophie, littérature, etc.) |
Informatique | Linguistique | Création
de contenu audiovisuel |
Communication et médiation

Les humanités numériques :
qu'est-ce que cela vous
évoque ?

Une première intuition

On peut parler d'humanités numériques quand il y a interaction entre le monde scientifique des **SHS**, de l'**informatique** et des **institutions patrimoniales**.

Des exemples
d'institutions
patrimoniales?

SHS ?

Informatique ?

Quelques institutions patrimoniales :

Bibliothèque nationale de France (BnF)

| Institut national de l'Audiovisuel

(INA) | Archives nationales | Quai

Branly | Centre Pompidou | Archives

départementales/communales...

Quelques domaines des SHS :

Littérature | Linguistique |
Philosophie | Histoire |
Sociologie ...

Avez-vous déjà entendu ces mots ?

algorithmes | langage de programmation
| compilation | exécutable | script |
processeur | booléen | discrétisation |
LLM | Traitement automatique du
langage | format de fichier ...

HUMANITÉS NUMÉRIQUES : UN APERÇU

Une brève lecture (à discuter)

Elodie Picard (23 août 2010). L'affiche du Manifeste des Digital Humanities. THATCamp Paris.

- <https://tcp.hypotheses.org/443>

- La recherche scientifique en SHS utilise des données et reposent sur des médiations institutionnelles et techniques (Exemple : Gallica) – et peuvent éventuellement en interroger les limites éthiques et les biais épistémologiques;
- Ces documents, ces données sont **classés, collectés, conservés, communiqués, valorisés** par les **institutions patrimoniales**;
- Les données, les documents et les dispositifs d'accès sont *numériques* : ils sont donc traités via l'outil informatique.

Les aspects institutionnels et patrimoniaux seront développés plus en longueur avec Marina : ayez pour l'instant en tête cette triple interaction entre SHS, informatiques et institutions !

Les humanités numériques recouvrent beaucoup de choses

D'où le besoin de se forger une *culture numérique* globale, recouvrant les enjeux :

institutionnels

Exemples: archiver quoi ? quels dispositifs d'accès ? que numériser ? comment conserver des données etc.)

scientifiques et éthiques

Exemples: quelles nouvelles méthodes d'enquêtes scientifiques le numérique permet-il d'offrir ? Les documents mis à disposition engagent-ils des biais culturels ? Les algorithmes de traitement des données sont-ils impartiaux ? Les LLMs (chatbots) les réengagent-ils ? Quel coût écologique et humain ? etc.

une connaissance générale des outils informatiques

Exemples: Comment fonctionne le Web ? un ordinateur ? Un LLM ? etc.

Les humanités numériques

sont une démarche des sciences humaines et sociales qui étudie, avec et sur le numérique, la production, la circulation et la conservation des savoirs, des formes de mémoire et des pratiques culturelles.

La culture numérique

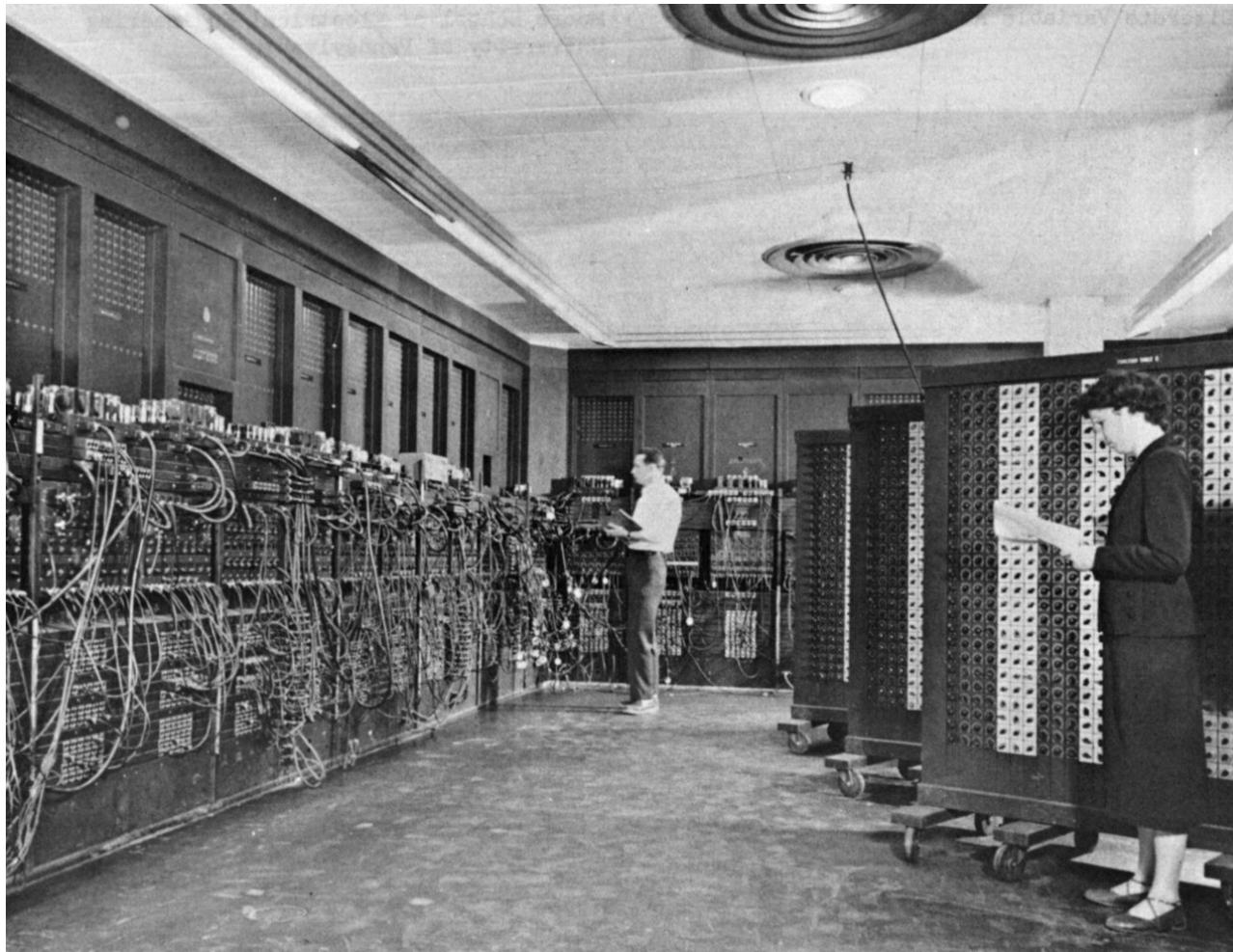
constitue un horizon large au sein duquel s'inscrivent les humanités numériques, considérées comme **une démarche critique et réflexive** portant sur les formes numériques de production, de conservation et de médiation des savoirs, des formes de mémoire et des pratiques vernaculaires.

Séances 6, 7, 8 : Culture numérique; archives du web; son, vidéo, multimédia

Séances 9 et 10 : Application des outils numériques; création numérique de contenu culturel

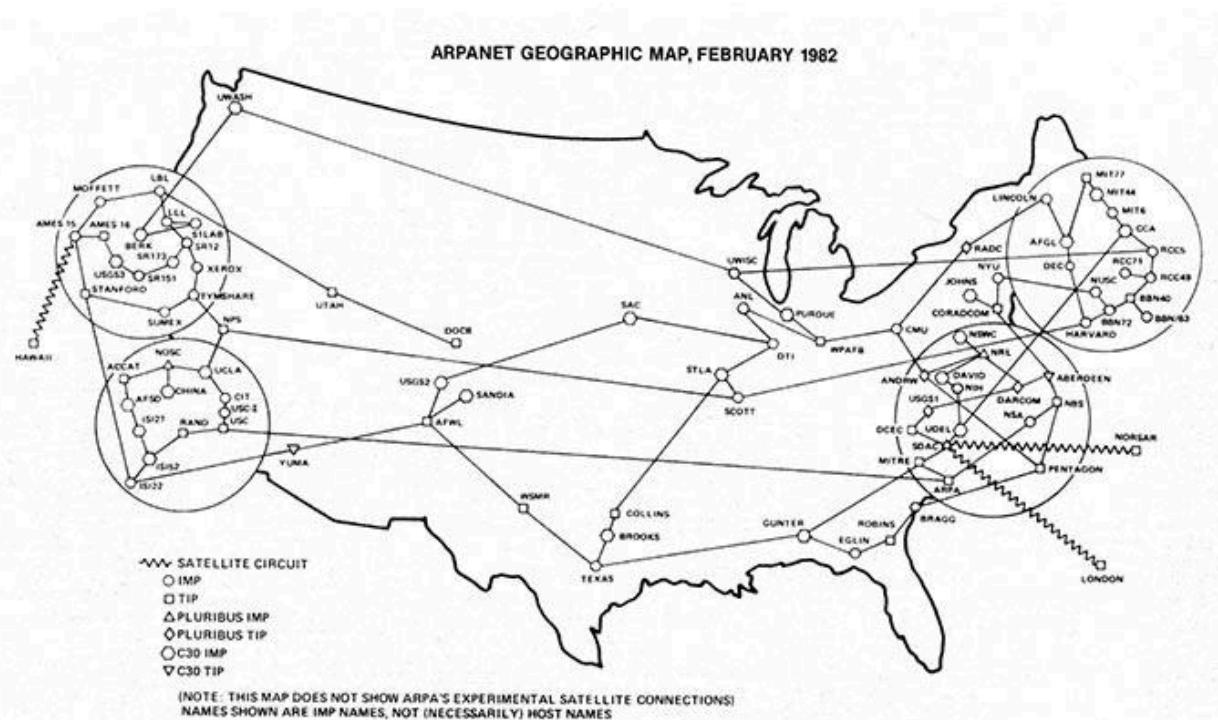
À propos de culture numérique : est-ce que ça vous parle ?

25 / 56



À propos de culture numérique : est-ce que ça vous parle ?

26 / 56



À propos de culture numérique : est-ce que ça vous parle ?

27 / 56

Screenshot of the Gallica digital library search results page for the query "épinal".

The search bar shows "épinal". The results are filtered by "TOUT GALLICA". There are 32 477 results, page 1 of 2 166.

Results:

- 1 Epinal 1850**
Image: A black and white engraving of a town with several buildings, including a church with a tall spire.
Details: Informations détaillées
- 2 Epinal 1946**
Image: A detailed map of a city or town area, showing streets and landmarks.
Details: Informations détaillées
- 3 Epinal 1837**
Image: A color illustration of a landscape with a river, trees, and buildings in the background.
Details: Informations détaillées

Navigation and filters:

- Affichage: Grid view, Tri par Pertinence.
- Exporter les résultats
- 15 résultats par page
- Document types: Documents consultables en ligne (32 477), Documents consultables sur place (3 249).
- Affiner: Lancer la recherche dans ces résultats, Site de consultation (Gallica, Bibliothèque numérique de Roubaix, Musée national de l'Éducation / Réseau Ca...), Type de document (Livres, Presse et revues, Images, Manuscrits, Fonds et revues - partenaires référencés).

À propos de culture numérique : est-ce que ça vous parle ?

28 / 56

Instagram

Accueil

Recherche

Découvrir

Reels

Messages

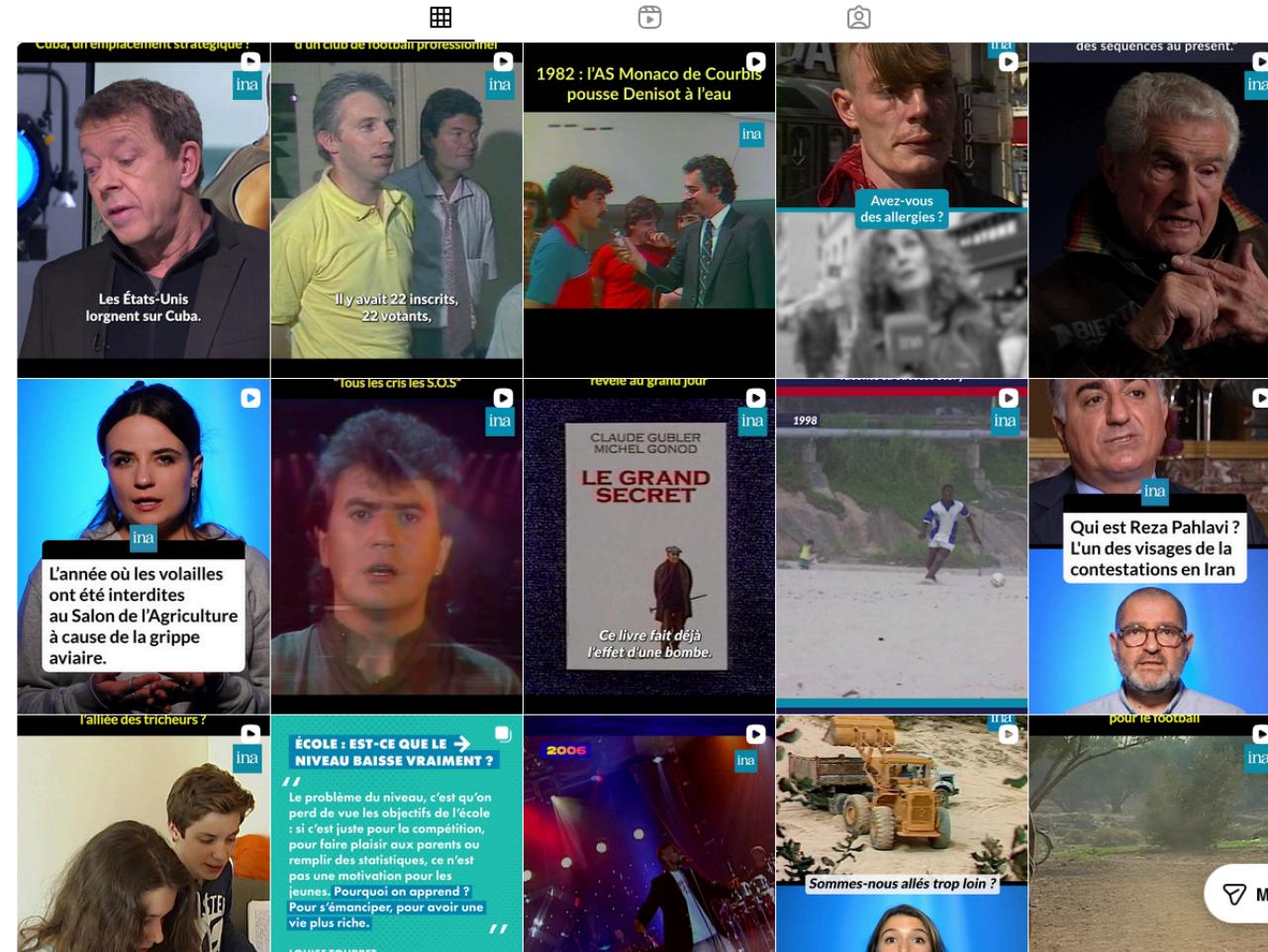
Notifications

Créer

Profil

Plus

Autres applications ...



Messages

JEUNES ÉCRIVAIN·ES

PORTAIL INDEX RECHERCHE S'INSCRIRE CONNEXION

Forum des Jeunes Écrivains :: Dépendances :: Discussions générales :: Agora

Partagez



DC / Gueule d'ange et diable au corps
Sam 22 Sep 2018 - 17:44

Il n'y a pas de problème



DC / Gueule d'ange et diable au corps
Sam 22 Sep 2018 - 17:52

plouf a écrit:

DC a écrit:

Pasiphae a écrit:
Bah, disons que d'une société à l'autre, les femmes sont fortement discriminées, et que ça s'illustre d'une certaine manière, celle que tu décris, dans la société capitaliste. Mais le démantèlement d'un tel type de fonctionnement social ne serait pas suffisant pour garantir l'égalité entre les genres, c'était juste une remarque comme ça (contre le vieux mythe de "luttons pour l'abolition du capitalisme d'abord, le féminisme est secondaire" ses vœux seront de toute façon exaucés avec l'abolition du capitalisme), mythe qui a le dent dure et qui a servi à justifier la relégation au second plan des femmes dans les luttes de gauche au XXème siècle)

OUVRIR LA CHATBOX

Recherche de l'hôte sur addthis.com

À propos de culture numérique : est-ce que ça vous parle ?

30 / 56

Accueil Vidéos Shorts Playlists Posts



Le monde perturbant des jeux de "Kanoguti" - Findings N°106
2,4 M de vues • il y a 11 mois



La FIN d'un des plus GRANDS MYSTÈRES d'internet - Findings HS
1,5 M de vues • il y a 1 an



Il est caché sous terre - Analyse de "The Oldest View" - Findings N°105
3,1 M de vues • il y a 1 an



YUME Nikki ? LA TOURNÉE ? - Findings HS
35:01
528 k vues • il y a 1 an



9 MYSTÈRES TERRIFIANTS de l'histoire de la RADIO - Findings N°104
2,9 M de vues • il y a 1 an



La station fantôme qui émet depuis plus de 40 ans "UVB-76" - Findings N°103
2,6 M de vues • il y a 1 an



Le « Protocole Ganzfeld » - Findings N°102
2,5 M de vues • il y a 1 an



ILS L'ONT TROUVÉ - Findings HS
12:15
1,3 M de vues • il y a 1 an



Personne ne sait d'où vient cet enregistrement - Findings N°101



Cette MAISON CACHE un ÉNORME MYSTÈRE - Findings N°100



Qu'est-ce qu'il se passe ? - Findings 100



Vos HORREURS et PEURS d'enfance - Findings HS

L'**histoire de l'informatique**

est une dimension fondamentale de cette culture numérique.

Séances 1 et 2 : introduction aux HN & histoire de l'informatique

Si les HN s'inscrivent dans la culture numérique, elles utilisent aussi les outils informatiques.

Séances 3, 4, 5 : application de l'informatique aux problématiques documentaires

Des questions?

Une lecture pour le 27/01

Yves Citton (2015), “Manifeste pour des humanités numériques 2.0”, *Revue Multitudes* 2015/2 n°59, pp.181-195.

ACTIVITÉ

Objectif (en 25 min)

Comprendre que les HN ne sont pas
“des outils” mais une démarche :
production / conservation /
circulation de savoirs, mémoires et
pratiques.

Consigne

En groupe de 2–3, choisissez **un seul** item ci-dessous, puis répondez aux 4 questions.

Choisir un objet ou une pratique ou un lieu: carnet de notes | journal intime | encyclopédie | album photo | carte | correspondance | bibliothèque | service d'archives | musée | formulaire papier | catalogue | inventaire | blog

Questions

1. À quoi ça sert ?
2. Qu'est-ce que ça **conserve** ? (information / mémoire / trace / savoir-faire...)
3. Qui l'utilise ? (individus / institutions / communautés)
4. Est-il papier ? *numérisé* ? ou *nativement numérique* ?
5. Qu'est-ce que le numérique change ? (format, accès, tri, circulation, pérennité...)

1 minute par groupe

Dites :

- l'objet choisi
- **une** transformation majeure avec le numérique
- un enjeu (biais, éthique, accès, conservation, légitimation...)

Astuce : utilisez 2 mots-clés minimum parmi : **support · trace · mémoire · classement · accès · médiation · institution · vernaculaire · calcul · indexation · recherche**

Note : peut être dit vernaculaire des pratiques et des productions non institutionnelles, souvent ordinaires ou amateurs.

Ce que vous venez de faire

Sans ordinateur, vous avez déjà fait une démarche d'**humanités numériques** :

- vous avez décrit des **dispositifs de mémoire** (objet, support, trace)
- vous avez identifié des **modes de circulation** (accès, tri, diffusion)
- vous avez posé des questions **critiques** (biais, sélection, institutions)

Les HN = **poser des questions** sur ce que le numérique fait aux savoirs, aux mémoires et aux pratiques – et parfois utiliser des outils pour y répondre.

HISTOIRE DE L'INFORMATIQUE : UN PREMIER SURVOL.

Un point méthodologique :
comment va t-on faire
l'histoire de l'informatique

Une question trompeuse

L'informatique commence-t-elle :

- avec les ordinateurs ?
- avec l'électronique ?
- au XXe siècle ?

En histoire, la réponse dépend toujours de ce que l'on choisit de définir comme “informatique”.

Plusieurs histoires possibles

- histoire des **machines**
- histoire des **idées** (logique, calcul)
- histoire des **pratiques** (compter, classer, enregistrer)
- histoire des **institutions** (État, administration, science)

L'histoire de l'informatique n'est pas une simple chronologie de technologies.

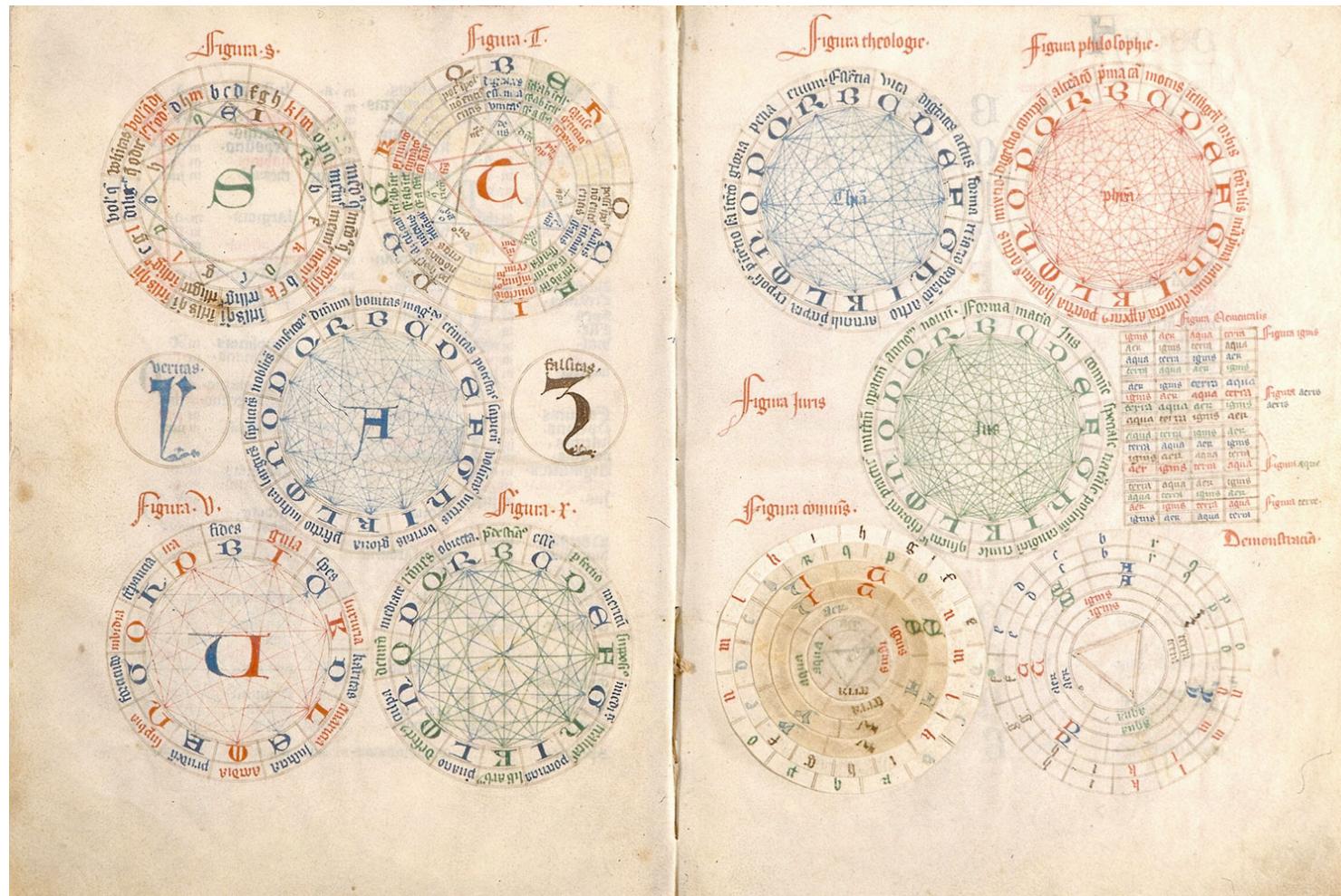
Un problème classique

Peut-on parler de **précurseurs** de l'informatique avant l'existence des ordinateurs ?

Attention au risque d'anachronisme : projeter nos concepts actuels sur le passé.

Exemple : Raymond Lulle

44 / 56



Exemple : Raymond Lulle

45 / 56



Raymond (1232? - 1315) Lulle propose :

- des systèmes **combinatoires**
- des règles **formelles**
- des dispositifs matériels (tables, roues)
- une ambition de raisonnement systématique

Peut-on dire qu'il "fait de l'informatique" ?

Une lecture rétrospective

Lulle ne fait pas de l'informatique...

Mais il développe des formes de raisonnement que l'on peut **relire** à la lumière de l'informatique.

On ne parle pas de filiation directe, mais de parentés intellectuelles.

Exemple : la Pascaline



La Pascaline est une machine à calculer mécanique :

- additions et soustractions
- pensée pour des usages courants
- réduction de l'erreur humaine

Est-ce déjà de l'informatique ?

Une étape clé

- automatisation partielle du calcul
- mécanisation d'une pratique existante
- lien entre calcul, technique et administration

La Pascaline ne “programme” rien, mais elle transforme la pratique du calcul.

Une antithèse : de l'utilité de l'anachronisme (et la possibilité d'en faire l'éloge)

La combinatoire lullienne ou la Pascaline ne “font” pas encore de l’informatique...

mais elles montrent comment certaines pratiques de calcul deviennent mécanisables, standardisées et déléguées à des dispositifs techniques.

Un point méthodologique central

- Les **idées** seules ne suffisent pas
- Les **machines** seules ne suffisent pas
- Les **pratiques sociales** sont déterminantes

L'informatique naît de leur articulation.

Il y a **reconnaissance** d'une telle discipline à l'intersection d'évolutions discursives, institutionnelles et techniques.

L'histoire de l'informatique que l'on abordera se penchera donc sur la genèse des systèmes combinatoires, de leur concrétisation technique et des pratiques discursives qui instituent l'informatique comme discipline

Synthèse

- L'informatique n'a pas un seul point de départ
- Les « précurseurs » sont des constructions historiques
- L'histoire de l'informatique est aussi une histoire du calcul, du classement et de l'automatisation

Faire l'histoire de l'informatique, c'est **réfléchir à nos catégories autant qu'aux technologies.**

A titre indicatif, autour de la méthodologie historique :

- Michel Foucault, *L'archéologie du savoir*, Paris, éd. Gallimard, 1969.
- Nicole Loreux, “Éloge de l'anachronisme en histoire”, *Espace temps* 2005.

Autour de la genèse des objets techniques :

- Gilbert Simondon, *Du mode d'existence des objets techniques*, Paris, éd. Aubier-Montaigne, 1958

Ces lectures sont facultatives et peu faciles, mais intéressantes si le sujet vous intéresse.

REFERENCES
