

# HUMANITÉS NUMÉRIQUES

Séance 1 : Introduction du cours

---

Intervenants : Joël Féral, Marina Hervieu

<https://github.com/manjavacas/typslides>

# 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 : partie 1.

**à suivre le 27/01 !**

# **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 !

Un exemple concret : le projet Mezanno.

## 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

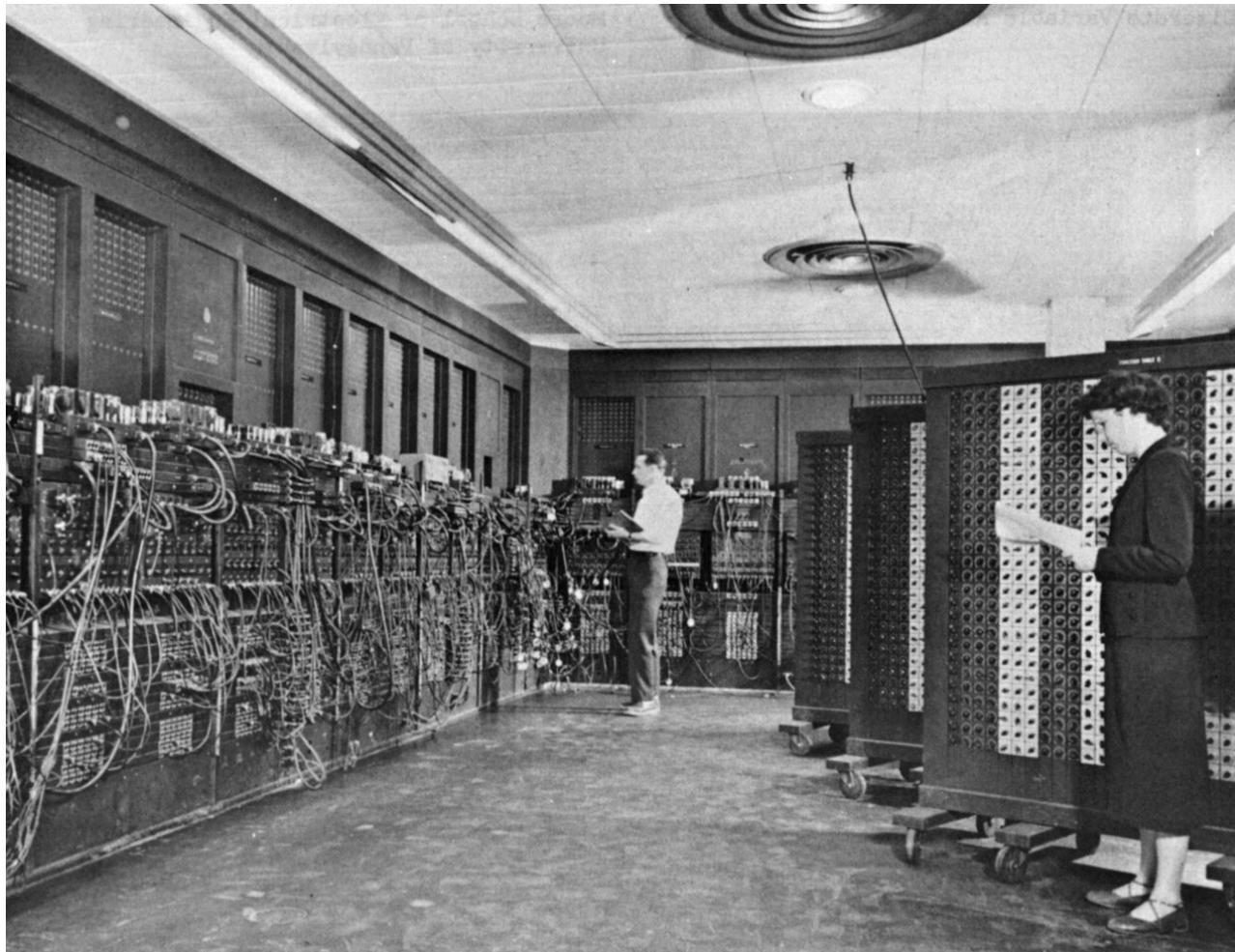
constitue un horizon large au sein duquel s'inscrivent les humanités numériques, considérées comme **une démarche critique et réflexive** portant sur les formes numériques de production, de conservation et de médiation des savoirs, des formes de mémoire et des pratiques vernaculaires.

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

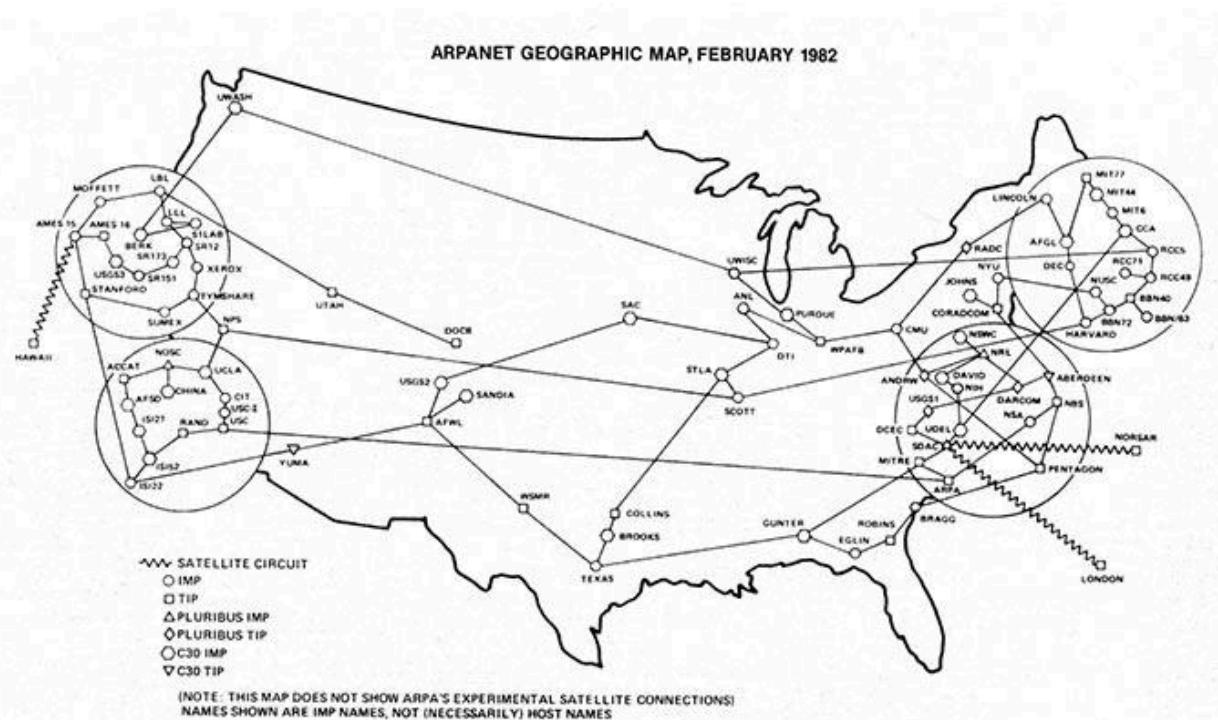
# À propos de culture numérique : est-ce que ça vous parle ?

26 / 41



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

27 / 41



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

28 / 41

Accueil > 32 477 résultats page 1 sur 2 166

TOUT GALlica  RECHERCHE AVANÇÉE

Affichage : Tri par Pertinence

1 sur 2 166 > >>

Exporter les résultats  
15 résultats par page

**RESULTATS**

Documents consultables en ligne (32 477)

Documents consultables sur place (3 249)

**Affiner**

Lancer la recherche dans ces résultats

**Site de consultation**

Gallica (32 153)   
Bibliothèque numérique de Roubaix (152)   
Musée national de l'Éducation / Réseau Ca...   
Bibliothèques spécialisées de la Ville de Pa...   
numelyo (13)   
Bibliothèque municipale de Dijon (9)   
[Plus d'éléments](#)

**Type de document**

Livres (17 639)   
Presse et revues (8 097)   
Images (6 494)   
Manuscrits (105)   
Presse et revues - partenaires référencés (...)

**1** Epinal 1850 Informations détaillées

**2** Epinal 1946 Informations détaillées

**3** Epinal 1837 Informations détaillées

bnu strasbourg

(BnF)

bnu

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

29 / 41

## Instagram

Accueil

Recherche

Découvrir

Reels

Messages

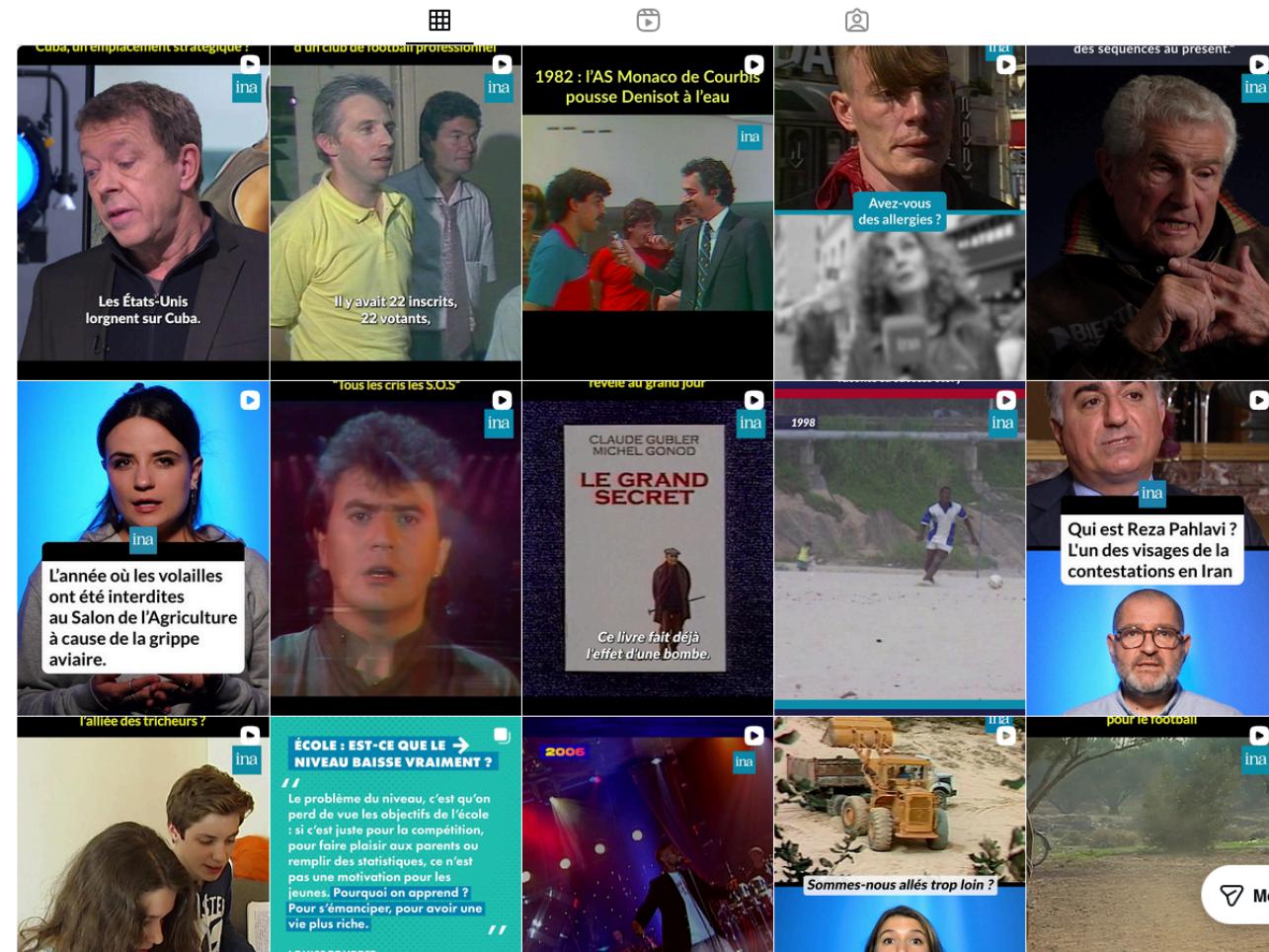
Notifications

Créer

Profil

Plus

Autres applications ...



Messages

# JEUNES ÉCRIVAIN·ES



[PORTAIL](#) [INDEX](#) [RECHERCHE](#) [S'INSCRIRE](#) [CONNEXION](#)

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

Partagez

L'ÉCRITURE INCLUSIVE

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 la 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 ?

31 / 41

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



Il s'est passé quelque chose d'INCROYABLE ! - Findings HS  
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 N°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 / une pratique :** carnet de notes | journal intime | encyclopédie | album photo | carte | correspondance | bibliothèque | document d'archives | arts appliqués / plastiques | formulaire papier | catalogue | inventaire

## 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. 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 : PARTIE 1.**

**À SUIVRE LE 27/01 !**

---

## REFERENCES

---