

Humanités numériques 2 (littérature et numérique)

Infos pratiques

- > ECTS : 3,0
- > Nombre d'heures : 24,0
- > Langue(s) d'enseignement : Français
- > Période de l'année : Enseignement cinquième semestre
- > Méthodes d'enseignement : En présence
- > Forme d'enseignement : Travaux dirigés
- > Ouvert aux étudiants en échange : Oui
- > Composante : Philo, Info-Comm, Langages, Littératures & Arts du spectacle
- > Code ELP : 4L5LN01P

Présentation

Lorsque naissent les « humanités » au moment de la Renaissance, leur développement est indissociable de l'essor du livre imprimé. C'est en partie grâce à l'invention de l'imprimerie par Gutenberg que la pensée des humanistes va pouvoir circuler dans toute l'Europe. Le livre industriel (ou manufacturé) prend le pas sur le manuscrit. Or, aujourd'hui, l'objet-livre se trouve en concurrence avec un nouveau *medium* : le numérique.

Ce cours aura vocation à appréhender la manière dont le numérique a induit une reconfiguration des modes de production et de diffusion du savoir et de la création. Les séances alterneront entre apports théoriques et applications pratiques. Au fil du semestre, les étudiant.e.s seront accompagnés dans la conception et la réalisation d'un projet en humanités numériques. Aucune compétence particulière en codage / programmation ne sera requise.

Ce cours s'inscrit dans le prolongement de ce qui a été proposé au S2 dans le cours Humanités numériques 1. Les étudiant.e.s seront invité.e.s à renforcer leur connaissance et leur compréhension des grands enjeux et méthodes des Humanités numériques, en abordant,

entre autres, quelques-unes des problématiques suivantes :

- * Littérature et numérique (postures d'écrivains en ligne, critique en ligne)
 - * Création en ligne, autoédition, plateformes d'écriture, fanfiction
 - * Théories de la lecture par la remédiation numérique
- Les étudiant.e.s seront amenés à produire une réflexion critique sur ces sujets.

Une anthologie de textes littéraires abordant la question des liens entre la littérature et le numérique sera fournie aux étudiant.e.s en début de semestre.

Objectifs

- * Enrichir la culture des étudiant.e.s en matière d'outils numériques propres au domaine de la culture et du patrimoine
- * Initier les étudiant.e.s aux enjeux et méthodes des Humanités numériques

Évaluation

M3C en deux sessions

REGIME STANDARD *Session 1* CC 100%

- * Contrôle Continu : 2 notes au moins dont une évaluation écrite en temps limité comptant pour 50%.

REGIME DEROGATOIRE : CT 100%

- * 1 note, évaluation écrite en temps limité - 2H - TD de référence

SESSION 2 (*dite de 2nd Chance*) : CT 100%

- * 1 note, évaluation écrite en temps limité - 2H - TD de référence

Pré-requis nécessaires

Aucune connaissance préalable en code ou en informatique n'est nécessaire. L'accès à un ordinateur ou une tablette est nécessaire en dehors des cours. Il est recommandé d'avoir son propre outil numérique en cours.

Compétences visées

- * Être capable de croiser l'outil numérique et la culture des humanités
- * Maîtriser les grands domaines de la culture transmédiatique, les grands enjeux de la médiation culturelle numérique et de la gestion du patrimoine sous la forme numérique.
- * Renforcer sa maîtrise de l'outil informatique
- * Pouvoir analyser méthodiquement des documents inscrits dans les problématiques du cours

Bibliographie

- * ANDREACOLA, Florence, « Musée et numérique, enjeux et mutations » dans *Revue française des sciences de l'information et de la communication*, n° 5, 2014. En ligne : <http://journals.openedition.org/rfsic/1056>
- * BESSON, Anne, *Constellations : des mondes fictionnels dans l'imaginaire contemporain*, Paris, CNRS Éditions, 2015
- * BOUCHARDON, Serge *et al.*, *Un laboratoire de littératures : littérature numérique et Internet*, Paris

Ressources pédagogiques

- * Une anthologie de textes littéraires (distribuée en début de semestre)
- * Site de l'Atelier de littérature assistée par la mathématique et les ordinateurs