

## 1. DESCRIPTIF

Le séminaire propose une analyse théorique des changements culturels produits par le numérique en particulier dans le domaine de la littérature et des sciences humaines et sociales en général.

## 2. OBJECTIFS ET CONTENU

L'objectif principal du séminaire est de développer une analyse théorique sur la manière dont le numérique – en tant que phénomène culturel et non en tant qu'ensemble d'outils techniques – change le statut de la littérature. Notre culture est en effet profondément bouleversée par le numérique qui modifie notre façon de percevoir l'espace, le temps, le rapport entre le domaine privé et le domaine public, notre identité et notre intimité.

Nous voulons interroger les pratiques numériques comme des révélateurs de ce qu'est la littérature, non seulement à notre époque, mais dans une dimension plus générale. En ce sens, le fait numérique ne sera pas analysé comme porteur de changements, mais comme un phénomène révélant de manière plus claire des aspects ontologiques qui, en tant que tels, ont une valeur atemporelle. Le séminaire a donc l'ambition de construire une théorie de la littérature à l'époque du numérique.

Cette année le séminaire portera sur le code en tant que forme textuelle. Nous sommes entourés de code : des algorithmes qui structurent les plateformes web que nous utilisons, qui organisent nos journées, rythment nos vies. Le code semble avoir d'abord une fonction productive : il fait des choses, il réalise des opérations. Mais il est aussi et d'abord un texte qui peut être lu et analysé exactement comme tout autre texte. Appliquer les outils herméneutiques de la littérature au code devient de plus en plus nécessaire à nos jours. Loin de concerner seulement des techniciens, le code porte des valeurs, représente des visions du monde. Avec une boutade on pourrait donc dire que le code est trop important pour qu'on le laisse aux informaticiens : il est aujourd'hui indispensable que les littéraires et les humanistes commencent à le lire. Le séminaire présentera les acquis dans ce domaine de *Software studies* (par exemple, Fuller 2008, Kirshenbaum 2016, Manovich 2002) ainsi que des *Critical code studies* (Marino 2020) avec l'objectif de développer des méthodologies de lecture littéraire du code.

## 3. CORPUS DE TEXTES CRITIQUES

CARDON, Dominique, « Dans l'esprit du PageRank. Une enquête sur l'algorithme de Google ». *Réseaux*, n° 177 (2013): 63-95.

FAUCHIÉ, Antoine, « Markdown comme condition d'une norme de l'écriture numérique ». *Réel - Virtuel*, n° 6 (2018). <http://www.reel-virtuel.com/numeros/numero6/sentinelles/markdown-condition-ecriture-numerique>.

FULLER, Matthew, éd. *Software Studies: A Lexicon*. Leonardo Books. Cambridge, Mass: MIT Press, 2008.

KIRSCHENBAUM, Matthew G., *Track Changes: A Literary History of Word Processing*. Cambridge, Massachusetts: Belknap Press: An Imprint of Harvard University Press, 2016.

- KITTLER, Friedrich A., *Gramophone, Film, Typewriter*. Édité par Timothy Lenoir et Hans Ulrich Gumbrecht. Standford: Standford University Press, 1999.
- . « There is No Software ». *CTheory*, 18 octobre 1995. [https://monoskop.org/images/f/f9/Kittler\\_Friedrich\\_1992\\_1997\\_There\\_Is\\_No\\_Software.pdf](https://monoskop.org/images/f/f9/Kittler_Friedrich_1992_1997_There_Is_No_Software.pdf).
- LESSIG, Lawrence, *Code: And Other Laws of Cyberspace, Version 2.0*. New York: Basic Books, 2006.
- MANOVICH, Lev., « Media After Software ». *Journal of visual Culture* 12, n° 1 (2012): 30-37.
- . *The Language of New Media*. REP. The MIT Press, 2002.
- MARINO, Mark C., « Critical Code Studies ». *Electronic Book Review*, 4 décembre 2006. <http://www.electronicbookreview.com/thread/electropoetics/codology>.
- . *Critical code studies: initial methods*. Software studies. Cambridge, Massachusetts : The MIT Press, 2020.
- MEUNIER, Jean-Guy., « Humanités numériques ou computationnelles : Enjeux herméneutiques ». *Sens Public*, 5 décembre 2014. <http://www.sens-public.org/article1121.html>.
- MITCHELL, W. J. T. et Mark B. N. HANSEN, éd. *Critical terms for media studies*. Chicago ; London: The University of Chicago Press, 2010.
- MPONDO-DICKA, Patrick, « Le Markdown, une praxis énonciative du numérique ». *Interfaces numériques* 8, n° 2 (28 janvier 2020): 304-304. <https://doi.org/10.25965/interfaces-numeriques.3915>.
- SHKLAR, Leon et Rich ROSEN, *Web Application Architecture: Principles, Protocols, and Practices*. Chichester, England ; Hoboken, NJ: John Wiley, 2003.

## 5. ÉVALUATION

L'évaluation du cours se divise en deux parties :

1. Contribution sur Wikipédia : chaque étudiant.e devra réaliser une contribution sur Wikipédia portant sur les thématiques du séminaire (un nouvel article, la réécriture d'un article ou la correction d'un ou plusieurs articles existants, à établir avec le professeur) et un compte-rendu d'expérience.
2. Texte : Un texte d'approfondissement sur une des thématiques ou des auteurs traités.

Contribution sur Wikipédia : 20 % pour les contributions, 20% pour le compte-rendu

Texte : 50%

Participation au séminaire : 10 %