

HST 2007 – Histoire numérique
Université de Montréal – Département d'histoire
Trimestre d'hiver 2017

Chargé de cours: François Dominic Laramée
fdl@francoisdominiclaramee.com

Horaire de cours: lundi 16:00-19:00
Heures de disponibilité: lundi 13:30 à 15:30 au C-6107
(Prenez rendez-vous par courriel svp.)

DESCRIPTION GÉNÉRALE DU COURS

Qu'est-ce que l'histoire numérique? En autant qu'il soit possible de définir un champ méthodologique aussi récent et aussi éclaté, il s'agit de l'ensemble des méthodes, des concepts et des outils logiciels qui permettent à l'historien d'intégrer l'ordinateur et Internet dans la production et dans la diffusion du savoir. Ce qui est bien flou, il faut l'admettre.

Ce flou est cependant nécessaire parce que les raisons de faire appel au numérique en histoire sont multiples. Certains historiens et historiennes veulent simplement gérer leur documentation (y compris leurs notes de cours) aussi efficacement que possible. D'autres cherchent à comprendre des phénomènes difficiles à saisir par une lecture directe des sources, comme la répartition géographique des épisodes de sécheresse dans l'Ouest américain ou les relations interpersonnelles entre les grands philosophes des Lumières. D'autres souhaitent aborder des sources trop volumineuses pour être lues efficacement par un être humain, comme par exemple les millions de tweets publiés pendant la dernière campagne électorale. D'autres, enfin, aimeraient utiliser l'ordinateur pour produire des expositions muséales virtuelles ou même des jeux vidéo, et ainsi communiquer leur passion pour l'histoire à un très vaste public.

Toutes ces raisons, et bien d'autres encore, sont légitimes. Il est d'ailleurs probable que certains et certaines d'entre vous aient reconnu dans cette courte liste une ou plusieurs des raisons qui les ont incité(e)s à s'inscrire au cours.

Dans le but de satisfaire ces besoins diversifiés et compte tenu du fait que, pour la grande majorité d'entre vous, HST 2007 sera le seul cours d'histoire numérique auquel vous participerez dans le cadre de vos études de premier cycle, nous privilégierons **un tour**

d’horizon des différents champs d’activité dans lesquels l’informatique est susceptible d’apporter une contribution au travail des historiens. Ainsi, nous aurons l’occasion d’étudier des concepts, des projets de recherche, des créations et des outils logiciels qui se rattachent à l’histoire publique, à la fouille de textes, à la cartographie interactive, à la visualisation des données, et même aux jeux vidéo et aux bandes dessinées. Il s’agit de compétences qui vous seront utiles non seulement dans la suite de vos études universitaires mais aussi sur le marché du travail, que vous choisissiez de faire carrière en journalisme, dans les médias interactifs, en enseignement, dans la fonction publique, ou dans n’importe quelle entreprise qui doit gérer des données — et quelle entreprise n’a pas besoin de gérer des données de nos jours?

Cependant, le choix de tracer un portrait aussi complet que possible des possibilités de l’informatique en histoire implique que nous ne pourrons pas entrer très profondément dans les détails. Par conséquent, il est entendu que les projets à réaliser en cours de session pourront exiger de vous que vous exploriez les limites de quelques outils logiciels de votre choix au-delà de ce que nous aurons vu en classe, et peut-être même que vous fassiez appel à des technologies que nous n’aurons pas examinées du tout. Une telle exploration autonome sera d’autant plus nécessaire pour ceux et celles d’entre vous qui souhaitez vous servir des projets réalisés dans le cadre du cours pour vous constituer un portfolio en prévision d’une future recherche d’emploi. À vous de choisir des projets qui conviendront à vos goûts et à vos ambitions professionnelles.

Enfin, bien que le cours soit siglé HST, plusieurs des concepts et des outils logiciels que nous utiliserons s’appliquent tout aussi bien aux études littéraires, à l’histoire de l’art, à la démographie et à l’ensemble des sciences humaines et sociales. Quelles que soient vos affiliations disciplinaires, soyez les bienvenus!

PRÉREQUIS

HST 2007 n’est pas un cours de programmation et aucune connaissance préalable en informatique n’est requise, à part une certaine aisance avec l’utilisation d’outils basés sur le Web, la volonté d’expérimenter, et la patience pour persévérer lorsqu’un site Web plante pendant deux jours ou qu’on n’arrive pas à expliquer pourquoi ce qui fonctionnait hier ne fonctionne plus aujourd’hui!

MATÉRIEL REQUIS

Il n’y a pas de manuel obligatoire pour ce cours. Les lectures de chaque semaine seront disponibles sur Studium ou directement sur le Web.

Puisqu'il s'agit d'un cours d'histoire numérique, un accès régulier à un ordinateur est absolument indispensable. En théorie, le système d'exploitation (Windows, macOS, Linux, Chrome OS...) importe peu puisque nous n'utiliserons que des outils qui s'exécutent à l'intérieur d'un navigateur Web, mais une certaine flexibilité ne peut pas nuire puisque nous ne sommes jamais à l'abri d'une vilaine surprise. Si vous disposez d'un ordinateur portable avec lequel vous êtes confortable et que vous pouvez l'apporter au cours, n'hésitez donc pas à le faire; sinon, vous devriez pouvoir réaliser les exercices hebdomadaires sur les ordinateurs des laboratoires de l'Université ou sur ceux de la bibliothèque.

Un ordinateur pour deux personnes est tout à fait suffisant pendant les périodes de laboratoires, et parfois même préférable pour faciliter la réflexion en tandem, mais si vous tentez de partager le même poste de travail à trois ou à quatre les choses risquent de se compliquer et votre apprentissage pourrait en être compromis. Quant au projet de fin de session, il exigera presque certainement un bon volume de travail individuel à l'ordinateur.

OBJECTIFS DU COURS

À la fin de ce cours, les étudiants auront développé les habiletés suivantes:

- Identifier les projets de nature historique qui pourraient bénéficier de l'apport d'une ou plusieurs méthodes numériques (et ceux qui n'en ont pas besoin).
- Appréhender une variété de techniques et d'outils logiciels.
- Évaluer la qualité d'un projet d'histoire numérique.
- Savoir trouver, évaluer et manipuler des sources de données.
- Développer une expertise plus poussée avec certaines méthodes numériques de leur choix.
- Produire un portfolio/projet susceptible de servir de carte de visite lors d'une recherche d'emploi.

FORMULE PÉDAGOGIQUE

La plupart des rencontres seront divisées en trois parties :

- Une **discussion collective** au sujet des lectures préalables qui mettent en contexte le sujet du jour. (Durée: environ 30 minutes)
- Un **regard critique**, collectif lui aussi, sur un ou deux projets d'histoire numérique réalisés par des chercheurs ou par des professionnels. (Durée: 15 à 30 minutes)

- Un **laboratoire**, au cours duquel l'instructeur expliquera le fonctionnement d'un logiciel ou présentera une source à utiliser avec celui-ci, avant de superviser une période d'expérimentation dirigée.

Une telle formule requiert un niveau d'implication élevé de la part des étudiants pendant les périodes de cours. Il faut aussi prévoir quelques heures par semaine pour les lectures et pour la consolidation des apprentissages de logiciels.

ÉVALUATION

Il n'y aura pas d'examen dans ce cours; la nature de la matière à couvrir ne s'y prête pas. L'évaluation portera plutôt sur les éléments suivants :

Livrable	Note
Un compte-rendu écrit de 500 à 750 mots (environ deux à trois pages, double interligne) des forces et des faiblesses d'un outil logiciel que nous aurons vu en classe .	15%
Un compte-rendu écrit de 500 à 750 mots (environ deux à trois pages, double interligne) sur un aspect de votre projet final autre que les outils logiciels que nous aurons vus en classe.	15%
Un compte-rendu écrit de 500 à 750 mots (environ deux à trois pages, double interligne) sur un sujet libre relié à l'histoire numérique	15%
Une présentation orale du projet de fin de session.	15%
La version complète du projet final.	30%
Une note de participation collective.	10%

Les comptes-rendus

Vous devrez produire **trois** comptes-rendus écrits au cours de la session. Ces comptes-rendus devront être publiés sous forme de billets de blogues, soit sur la plate-forme Weebly (www.weebly.com) qui vous sera présentée au premier cours, soit sur une autre plate-forme de votre choix comme WordPress, Blogger, SquareSpace, etc. Dans la plupart des cas, il est probable que des images (par exemple : des captures d'écrans, des visualisations produites à l'aide de l'outil que vous évaluez ou toute autre forme d'illustration pertinente) soient nécessaires pour soutenir votre propos; voyez-y une manière de valider vos expérimentations.

Le premier de ces comptes-rendus devra être livré avant 23:59 le vendredi 17 février, le second avant 23:59 le vendredi 10 mars, et le troisième avant 23:59 le vendredi 1er avril. Cependant, *vous pouvez les écrire dans l'ordre de votre choix*. Par exemple, si vous pensez produire une carte interactive avec Carto (www.carto.com) pour votre projet final, vous voudrez certainement attendre d'avoir vu cet outil en classe et d'avoir pu expérimenter avec lui pendant une ou deux semaines avant d'écrire un compte-rendu à son sujet; vous voudrez donc peut-être rédiger vos autres comptes-rendus en début de session et conserver celui-ci pour la fin. Adoptez la stratégie qui vous semblera la plus pertinente.

Le compte-rendu d'un outil logiciel que nous aurons étudié en classe a pour but de vous permettre d'évaluer quelles fonctionnalités de cet outil pourraient vous servir dans le cadre de votre projet de fin de session. Le contenu du texte est à votre discrétion; il pourrait inclure une description des fonctions qui vous apparaissent les plus utiles et pourquoi, celles qui manquent, ce que vous ferez pour contourner les limitations de l'outil, ce que vous auriez changé dans l'interface, etc. L'important, c'est que vous expliquiez clairement ce que vous comptez faire *personnellement* de cet outil dans le cadre de la réalisation de votre projet final d'équipe, ce qui implique que vous devrez avoir formé votre équipe, réparti les tâches et déterminé les grandes lignes du projet avant de réaliser le compte-rendu. Il est probable, mais pas absolument nécessaire, que chaque membre d'une équipe discute d'un outil différent ou du moins d'un aspect différent d'un outil très polyvalent. Chose certaine, pour obtenir une note dans les A, il faudra que la discussion dépasse le cadre des fonctions présentées en classe et que vous démontriez une certaine capacité à explorer par vous-mêmes, que ce soit en regardant ce que d'autres ont accompli avec cet outil ou en fouillant dans sa documentation en ligne.

Le compte-rendu d'un aspect de votre projet final autre que les outils logiciels a pour but de vous aider à bien préciser le contenu de votre projet. Chaque membre de votre équipe devra écrire sur un sujet différent, qui correspondra à sa contribution au travail collectif. Par exemple, si vous décidez de réaliser une exposition virtuelle sur les affiches de la Première guerre mondiale, Alice pourra décrire le corpus d'affiches que vous aurez choisies et les raisons qui motivent ce choix; Bernard pourra décrire un ou deux projets relativement semblables au vôtre que vous aurez trouvés sur Internet et dont vous aurez décidé de vous inspirer; tandis que Charlotte et David se chargeront de lire des monographies ou des articles historiques qui serviront à documenter votre travail. Autre exemple : si vous produisez une émission de baladodiffusion sur l'histoire du hockey au Québec, chacun(e) des membres de l'équipe pourra écrire un compte-rendu qui présentera les grandes lignes de sa chronique et de sa documentation. À vous de choisir une formule qui vous conviendra.

Enfin, le **compte-rendu sur un sujet libre** vous permettra d'explorer de manière *scientifique et bien documentée* un aspect de l'histoire numérique qui vous interpelle personnellement mais qui n'a *pas forcément* de lien avec votre projet final. Voici quelques suggestions de sujets que vous pourriez couvrir; n'hésitez pas à en proposer d'autres :

- Le traitement du contenu historique dans un jeu vidéo commercial comme *Sid Meier's Civilization VI* ou *Europa Universalis IV* (ou l'un de leurs prédécesseurs).
- La valeur éducative d'un jeu vidéo historique comme *Pox and the City* (<http://poxandthecity.blogspot.ca>)
- Un outil que nous avons vu en classe et que vous souhaitez utiliser à l'avenir, mais pas dans le cadre de votre projet de fin de session parce qu'il ne s'y prête pas. Dans ce cas, votre compte-rendu ressemblera par sa forme au premier, sauf que vous expliquerez pourquoi vous avez décidé de rejeter cet outil dans le cadre de votre projet ou le genre de choses que vous souhaiteriez réaliser avec lui dans le futur.
- La critique d'un projet d'histoire publique, comme par exemple une exposition muséale qui utilise la technologie d'une manière intéressante pour renforcer la communication d'un contenu historique.
- Le traitement de l'histoire dans une émission de télévision, de radio ou de baladodiffusion comme *La marche de l'histoire*, *Vikings*, *Aujourd'hui l'histoire*, *Dan Carlin's Hardcore History*, *History on Fire*, *The History of Rome*, etc. (Écoutez/regardez au moins quelques épisodes!)
- Un ou plusieurs des tutoriels publiés sur le site *The Programming Historian* (www.programminghistorian.org)
- Un outil logiciel que nous n'avons pas utilisé en classe, comme *Tableau Public* pour la visualisation de données, *Gephi* pour l'analyse de réseaux, *Map Warper* pour la modification de cartes historiques, *Alcide* ou *TXM* pour l'analyse de textes, *Gimp* pour le traitement des images, *Garage Band* ou *Audacity* pour l'édition audio, *Quantum GIS* pour la cartographie, *TimelineJS* pour la création de lignes du temps, etc.
- Un projet inusité comme la « sonification » des journaux personnels de John Adams (<https://electricarchaeology.ca/2015/10/27/if-i-could-read-your-mind-sonifying-john-adams-diary/>)
- L'archive en ligne de la Nouvelle-France (<http://www.novafrancia.org>)
- L'archive en ligne du 11 septembre 2001 (<http://911digitalarchive.org>)
- Le projet « Mining the Dispatch » (<http://dsl.richmond.edu/dispatch>)
- Pour ceux qui envisagent de poursuivre en histoire numérique à la maîtrise: un compte-rendu d'un article scientifique ou d'une monographie décrivant un projet de recherche en lexicométrie, en textométrie, en systèmes d'information géo-historiques ou tout autre sujet connexe. Par exemple: Cameron Blevins, « Space, Nation, and the Triumph of Region: A

View of the World from Houston », *Journal of American History*, vol. 101, no. 1 (juin 2014), p. 122-147 et son complément méthodologique en ligne, « Mining and Mapping the Production of Space: A View of the World from Houston », <http://web.stanford.edu/group/spatialhistory/cgi-bin/site/pub.php?id=93>

Projet de fin de session

Le coeur du cours HST 2007 consiste à réaliser un projet d'histoire numérique en équipes de 2, 3 ou (préféablement) de 4 étudiants. Le travail d'équipe a ses inconvénients, mais l'histoire numérique requiert tellement d'expertises différentes qu'il est à peu près impossible de les retrouver toutes chez une seule et même personne — et même si vous étiez cette perle rare, vous n'auriez certainement pas le temps de tout faire dans un temps raisonnable, du moins pas à l'intérieur d'une session de 15 semaines pendant laquelle vous devez réussir trois ou quatre autres cours. Ceux parmi vous qui ont de mauvais souvenirs des « travaux d'équipe » qu'ils devaient faire seul(e)s pendant que leurs coéquipiers se traînaient les pieds au secondaire peuvent se rassurer : la nature des comptes-rendus à produire en cours de session garantit que tous les membres de l'équipe devront contribuer de façon significative à l'effort collectif.

À quoi ressemblera ce projet? À ce que vous voudrez. Ce pourrait être une exposition en ligne mettant en valeur une collection de photos que vous avez trouvée sur Internet et expliquant la valeur historique de ces photos avec une solide documentation; une baladodiffusion audio ou vidéo portant sur une série de sujets historiques qui vous passionnent; une histoire des élections québécoises depuis 1867 basée sur une série de cartes géographiques et de visualisations en tous genres; une analyse du vocabulaire employé dans les oeuvres de Cicéron; ou bien d'autres choses encore. L'important, c'est que vous choisissiez quelque chose qui vous ressemble, et peut-être d'impressionner un futur employeur ou une future directrice de recherche à la maîtrise. N'hésitez pas à proposer des sujets rapidement en début de session pour vous assurer que personne d'autre ne réserve votre idée!

(Sachez aussi que les outils logiciels que nous utiliserons dans le cours devraient tous vous permettre d'exporter des résultats que vous pourrez intégrer à votre site Weebly; nous verrons comment en cours de session. Vous pouvez donc concevoir des projets qui font appel à plusieurs types d'outils et agréger les résultats de ceux-ci dans Weebly si c'est ce que vous désirez.)

L'évaluation du projet sera divisée en deux étapes. D'abord, lors du dernier cours (qui aura lieu le 10 avril), chaque équipe devra **présenter en 10 minutes ou moins** le projet qu'elle

aura choisi et l'avancement de ses travaux. S'ensuivra une discussion de quelques minutes où les collègues et l'instructeur pourront poser des questions ou formuler des suggestions. Tous les membres de l'équipe n'auront pas forcément à participer à la présentation (ce sera à négocier entre vous) mais tous et toutes devront être disponibles pour répondre aux questions portant sur leurs parties du projet et la note de présentation de l'équipe sera *commune*, peu importe qui aura pris la parole. Puis, **au plus tard le 21 avril à 23:59**, l'équipe devra envoyer à l'instructeur un URL (i.e. une adresse sur Internet) où trouver la version finale du projet, possiblement améliorée en fonction des commentaires reçus lors de la présentation orale.

Participation

La note de participation à ce cours sera collective. Compte tenu de la taille du groupe, il serait impossible que tout le monde prenne la parole sur une base régulière, et probablement malsain d'essayer de le faire. Une note globale de participation, la même pour tout le groupe, sera donc établie sur la base de l'ensemble des interventions pendant les rencontres, des échanges écrits sur le site Web du cours (questions posées, réponses fournies, trouvailles partagées, etc.) et des interactions entre vous pendant les laboratoires. Les introvertis qui détestent parler en public auront notamment l'occasion de contribuer à la note collective par la voie de leurs interventions écrites.

Notez qu'un éventuel « sabotage » de la participation, sous quelque forme que ce soit, ne pénalisera bien sûr que son responsable.

Politique de remise des travaux

Tous les comptes-rendus devront être *publiés sur Internet* dans des billets de blogues. Vous devrez envoyer à l'instructeur un lien vers votre texte par courriel avant l'heure de tombée. L'heure d'envoi de votre courriel fera foi de tout.

Les comptes-rendus livrés en retard seront pénalisés de 2 % par jour de retard entier ou partiel. La version finale du projet de fin de session sera également pénalisée de 2 % par jour de retard, jusqu'à la date finale à laquelle l'instructeur devra livrer les notes de la session; à ce moment, un projet qui n'aura pas encore été remis recevra une note de zéro. Une équipe qui n'est pas en mesure de livrer sa présentation lors du dernier cours (sauf cas de force majeure, par exemple l'annulation du cours pour cause de tempête) recevra aussi une note de zéro pour cette partie du travail.

Vie privée

Je vous conseille fortement de créer un blogue spécifiquement pour les besoins du cours, même si vous en avez déjà un ailleurs, afin de garder votre travail séparé de votre vie personnelle en ligne.

Si vous désirez préserver votre anonymat en créant votre blogue sous un pseudonyme ou même en gardant vos billets privés et en ne donnant accès à ceux-ci qu'à l'instructeur, libre à vous. Vous ne serez pénalisé d'aucune façon.

CALENDRIER DU COURS

Le cours sera divisé en six blocs thématiques consacrés respectivement au coffre à outils de l'historien numérique, à l'histoire publique, à l'analyse informatique des textes, à la visualisation des données, à la cartographie, et à des sujets particuliers — dont la présentation des projets des étudiants.

Il est prévu que l'avant-dernier cours soit consacré à des « demandes spéciales ». Si vous avez besoin (ou envie) que l'on aborde brièvement en classe un sujet qui n'apparaît pas dans la liste ci-dessous, n'hésitez pas à m'en faire la demande par courriel. La priorité sera accordée aux sujets directement liés aux projets de fin de session (questions sur certains outils, logiciels supplémentaires pour accomplir des tâches non couvertes par ce que l'on aura vu auparavant, etc.) mais il est probable qu'on puisse déborder de ce cadre.

Première partie : le coffre à outils de l'historien numérique

Semaine 1 — 9 janvier — Introduction

Présentation du plan de cours et tour d'horizon général.

Visionnement en classe: Hans Rosling, « 200 countries, 200 years, 4 minutes », <https://www.youtube.com/watch?v=jbkSRLYSojo>

Regard critique: Gapminder World www.gapminder.org/world

Laboratoire: Weebly <https://www.weebly.com/>

Semaine 2 — 16 janvier — Les outils de l'historien connecté

Lecture: Franziska Heimbürger et Émilien Ruiz, « Faire de l'histoire à l'ère numérique: retours d'expériences », *Revue d'histoire moderne et contemporaine*, vol. 58, no. 4bis (29 février

2012), p. 70–89, <https://www.cairn.info/revue-d-histoire-moderne-et-contemporaine-2011-5-page-70.htm>

Lecture: Pierre Mounier, « Ouvrir l’atelier de l’historien. Médias sociaux et carnets de recherche en ligne », *Revue d’histoire moderne et contemporaine*, vol 58, no. 4bis (janvier 2012), p. 101-110, http://www.cairn.info/resume.php?ID_ARTICLE=RHMC_585_0101

Regard critique: Citadelle de Québec <http://www.laforteresse.ca/>

Regard critique: Silver Age Comics <http://silveragecomics.omeka.net/>

Laboratoire: Zotero <https://www.zotero.org/>

Laboratoire: Evernote <https://www.evernote.com>

Deuxième partie : l’histoire publique sur le Web

Semaine 3 – 23 janvier – Le patrimoine visuel

Lecture: Michael E. Sinatra et Marcello Vitali-Rosati, “Histoire des humanités numériques”, dans Sinatra et Vitali-Rosati dirs., *Pratiques de l’édition numérique*, collection « Parcours Numériques », Montréal, Presses de l’Université de Montréal, Montréal, 2014, p. 49-60, <http://parcoursnumeriques-pum.ca/histoire-des-humanites-numeriques>

Regard critique : les collections de Bibliothèque et Archives nationales du Québec sur HistoryPin <https://www.historypin.org/fr/collections/search/keyword:banq/sort/popular/paging/1>

Laboratoire: les collections spéciales de la BLSH sur Calypso <http://calypso.bib.umontreal.ca/> et les collections de photos de Bibliothèque et Archives nationales du Québec <http://www.banq.qc.ca/collections/images/>

Laboratoire: HistoryPin <https://www.historypin.org/fr/>

Semaine 4 – 30 janvier – Raconter une histoire en ligne

Lecture: Lara Putnam, « The Transnational and the Text-Searchable: Digitized Sources and the Shadows They Cast », *The American Historical Review* vol. 121, no. 2 (janvier 2016), p. 377–402.

Regard critique: Les nocturnes du Plan de Rome (extraits) <https://www.youtube.com/watch?v=Hn68vdgIzI>

Regard critique: Les bruits de Paris (extraits) <https://lejournel.cnrs.fr/articles/ecoutez-le-paris-du-xviiiie-siecle>

Laboratoire: Story Maps <http://storymaps.arcgis.com/>

Troisième partie : analyse numérique des textes historiques

Semaine 5 – 6 février – Lire sans nécessairement regarder son texte

Lecture: Roberto Busa, « Postface: Informatique et humanités », dans Claire Brossaud et Bernard Reber dirs., *Humanités numériques 2: socio-informatique et démocratie cognitive*. Paris, Lavoisier, 2007, p. 203-205.

Lecture: Frédéric Clavert, « Vers de nouveaux modes de lecture des sources », dans Olivier Le Deuff (dir.), *Le temps des humanités digitales: la mutation des sciences humaines et sociales*, Limoges, Fyp éditions, 2014, p. 33-47.

Lecture: Louis-Antoine de Bougainville, *Voyage autour du monde par la frégate du roi La Boudese et la flûte L'Étoile...*, extraits choisis.

Laboratoire: Projet Gutenberg http://www.gutenberg.org/wiki/FR_Principal

Laboratoire: Voyant <http://voyant-tools.org/>

Semaine 6 – 13 février – Fouiller un corpus textuel

Lecture: Jean-Baptiste Michel *et al.*, « Quantitative Analysis of Culture Using Millions of Digitized Books », *Science*, 14 janvier 2011, p. 176-182, <http://science.sciencemag.org/content/331/6014/176.full>

Regard critique: Google Ngram Viewer <https://books.google.com/ngrams>

Regard critique: Le marronnage dans le monde atlantique http://remparts.info/marronnage_2-0/fr/accueil.php

Laboratoire: Voyant (suite et fin)

Quatrième partie : la visualisation des données

Semaine 7 – 20 février – Principes de base de la visualisation

Lecture: Martin Grandjean, « Des outils de visualisation en sciences sociales », <http://www.martingrandjean.ch/outils-visualisation-sciences-sociales/>

Lecture: Shawn Graham, Ian Milligan et Scott Weingart, *Exploring Big Historical Data: The Historian's Macroscope*, Londres, Imperial College Press, 2016, chapitre 5 intitulé « Making Your Data Legible: A Basic Introduction to Visualizations ».

Lecture: Geoff McGhee, « Taking Data Visualization from Eye Candy to Efficiency », <http://news.nationalgeographic.com/2015/09/150922-data-points-visualization-eye-candy-efficiency/>

Regard critique: Les pires visualisations du Web <http://viz.wtf>

Regard critique: Tableau Public Gallery <https://public.tableau.com/s/gallery>

Laboratoire: Google Docs <https://docs.google.com> et Google Fusion Tables <http://tables.googlelabs.com>

Activité spéciale : sondage sur la première moitié de la session.

*** *Remise du premier compte-rendu avant 23:59 le vendredi 17 février.* ***

Semaine 8 – 27 février – Semaine de relâche

Pas de cours. Dormez!

Semaine 9 – 6 mars – La visualisation de réseaux

Lecture: Martin Grandjean, « Introduction à la visualisation de données: l'analyse de réseau en histoire », *Geschichte und Informatik*, 2015.

Lectures: Martine Cocard et Jacques Cellier, *Le traitement des données en histoire et sciences sociales: méthodes et outils*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, 2012, chapitres 11 et 14 (extraits).

Regard critique: Mapping the Republic of Letters <http://republicofletters.stanford.edu/> et <http://republicofletters.stanford.edu/casestudies/index.html>

Regard critique: Star Wars Social Networks <http://evelinag.com/blog/2016/01-25-social-network-force-awakens/#.WCHa1NwZ3Uj>

Laboratoire : Palladio <http://palladio.designhumanities.org>

*** *Remise du deuxième compte-rendu avant 23:59 le vendredi 10 mars.* ***

Cinquième partie : la cartographie interactive

Semaine 10 – 13 mars – Introduction à la cartographie interactive

Lecture: Frédéric Kaplan, Mélanie Fournier, Marc-Antoine Nuessli, « L'historien et l'algorithme », dans Le Deuff, *Le temps des humanités digitales*, p. 49-63.

Regard critique: ORBIS <http://orbis.stanford.edu/>

Regard critique: la base de données du commerce transatlantique des esclaves <http://www.slavevoyages.org>

Laboratoire: Carto <https://carto.com/>

Semaine 11 – 20 mars – Les systèmes d'information géohistoriques

Lecture: Jean-Luc Pinol, « Les systèmes d'information géographique et la pratique de l'histoire », *Revue d'histoire moderne et contemporaine*, vol. 58, no. 4bis (2011), p. 111-126.

Lecture: Jason Gilliland, Sherry Olson et Danielle Gauvreau, « Did Segregation Increase as the City Expanded? The Case of Montreal, 1881-1901 », *Social Science History*, vol. 35, no. 4 (décembre 2011), p. 465-503.

Regard critique: Carto Gallery <https://carto.com/gallery/>

Regard critique: Imperium Romanum http://db.edcs.eu/epigr/epimap.html?utm_content=bufferab33c&utm_medium=social&utm_source=twitter.com&utm_campaign=buffer

Laboratoire: Carto (suite et fin)

Sixième partie : sujets spéciaux

Semaine 12 — 27 mars — L'histoire numérique et la culture populaire

Lecture: Laurent Turcot, « Anatomie d'une ville », dans *Au coeur de la Révolution: les leçons d'histoire d'un jeu vidéo*, Paris, Vendémiaire, 2015, p. 63-84.

Lecture: Jean-Clément Martin, « Comment jouer avec la Révolution? », dans *Au coeur de la Révolution: les leçons d'histoire d'un jeu vidéo*, Paris, Vendémiaire, 2015, p. 41-55.

Lecture: Amy Absher, « From Minecraft to Mindcraft: Integrating Digital Humanities into History Courses », <http://www.processhistory.org/from-minecraft-to-mindcraft-integrating-digital-humanities-into-history-courses/>

Regard critique: Assassin's Creed Unity https://www.youtube.com/results?search_query=assasin%27s+creed+unity&spfreload=10

Regard critique: Le Dernier Gaulois <http://lederniergaulois.nouvelles-ecritures.francetv.fr/>

Laboratoire: période de travail sur le projet final.

***** Remise du troisième compte-rendu avant 23:59 le vendredi 1er avril. *****

Semaine 13 — 3 avril — Demandes spéciales

Sujets à déterminer.

Laboratoire: période de travail sur le projet final.

Semaine 14 — 10 avril — Présentations des projets

Présentations de projets (10 minutes par équipe, plus discussion en groupe)

***** Remise du projet de fin de session: avant 23:59 le vendredi 21 avril. *****

BIBLIOGRAPHIE

La liste ci-dessous contient des ressources additionnelles qui sont disponibles à la réserve de la bibliothèque des lettres et des sciences humaines (BLSH) ou sur Internet. Vous êtes invités à les consulter en cours de session, par exemple pour guider le processus de réalisation de vos projets. N'hésitez pas, si vous découvrez d'autres ressources intéressantes, à les partager avec la classe. Ce genre de choses pourrait bonifier la note de participation collective!

- Cellier, Jacques, et Martine Cocard. *Traiter des données historiques: méthodes statistiques, techniques informatiques*. Rennes: Presses universitaires de Rennes, 2001.
- Cibois, Philippe. *Les méthodes d'analyse d'enquêtes*. Paris: Presses universitaires de France, 2007.
- Clavert, Frédéric, et Serge Noiret dirs. *L'histoire contemporaine à l'ère numérique*. Bruxelles: P.I.E. Peter Lang, 2013.
- Cocard, Martine, et Jacques Cellier. *Le traitement des données en histoire et sciences sociales: méthodes et outils*. Rennes: Presses universitaires de Rennes, 2012.
- Cohen, Daniel J. *Digital History: A Guide to Gathering, Preserving, and Presenting the Past on the Web*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press, 2006.
- Dougherty, Jack, et Kristen Nawrotzki dirs. *Writing History in the Digital Age*. University of Michigan Press, 2012. <http://writinghistory.trincoll.edu/>.
- Graham, Shawn, Ian Milligan, et Scott Weingart. *Exploring Big Historical Data: The Historian's Macroscope*. London: Imperial College Press, 2016.
- Greengrass, Mark, et Lorna M. Hughes. *The Virtual Representation of the Past*. Digital Research in the Arts and Humanities; v. 1. Burlington, VT: Ashgate, 2008.
- Kapell, Matthew, et Andrew B. R. Elliott. *Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History*. New York: Bloomsbury Academic, 2013.
- Lebart, Ludovic, et André Salem. *Statistique textuelle*. Paris: Dunod, 1994.
- Le Deuff, Olivier. *Le temps des humanités digitales: la mutation des sciences humaines et sociales*. Limoges: Fyp éditions, 2014.
- Manning, Patrick. *Big Data in History*. Londres: Palgrave Macmillan, 2013. <http://site.ebrary.com/id/10811717>.
- Moretti, Franco. *Distant Reading*. London: Verso, 2013.
- — — —. *Graphes, cartes et arbres : modèles abstraits pour une autre histoire de la littérature*. Paris: Prairies ordinaires, 2008.
- Murray, Scott. « Interactive Data Visualization for the Web ». Consulté le 11 juin 2016. <http://chimera.labs.oreilly.com/books/1230000000345>.
- La boîte à outils des historiens (<http://www.boiteaoutils.info>)
- The Programming Historian (<http://programminghistorian.org>)
- Devenir historien (<http://devhist.hypotheses.org>)
- Le répertoire d'outils DH Toy Chest: <http://dhresourcesforprojectbuilding.pbworks.com/w/page/69244319/Digital%20Humanities%20Tools>