

Titre : Code et cultures numériques

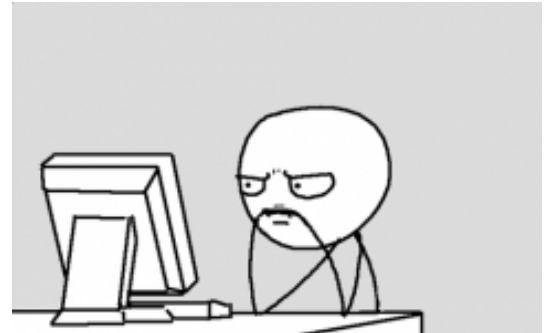
Enseignant(s) : **Hervé JOLLY**

Site : **POITIERS**

Intersite : **Non**

Semestres : **1**

Mode : **cours**



Intervenant(s) :

Contenu :

Alors que notre monde se transforme, que nous découvrons de nouvelles étapes dans la société de l'information, et que nous voyageons dans de nouveaux hypermondes, il est sans doute important pour un-e étudiant-e en première année d'aborder les enjeux, outils et matériaux de ces espaces.

Le cours est constitué de trois chapitres entrelacés :

- une initiation à différents enjeux de la raison computationnelle, ainsi que des usages et des historiques, en prenant toujours en fil rouge des artistes des XXème et XXIème siècles,
- une initiation à la pratique du code avec différents outils engageant différentes approches cognitives,
- une pratique collaborative de représentations et d'interactions à l'intérieur d'un bac-à-sable multijoueurs, Minetest.

Objectifs :

Formuler des processus et les mettre en oeuvre, coder.

Comprendre des historiques et enjeux liés aux mondes numériques, à leurs interactions, et comment cela transforme les sociétés humaines.

Pratiquer des créations collaboratives.

Méthode : Cours théorique et pratique, travail collaboratif

Evaluation : Présence, engagement, et réalisation à la fin de chaque semestre.

Références :

BACHIMONT Bruno, Le Sens de la technique : le numérique et le calcul, Encre Marine, 2010

BIANCHINI Samuel & VERHAGEN Erik, Practicable - From Participation to Interaction in Contemporary Art, MIT Press, 2016

SCHRANK Brian, Avant-garde Videogames – Playing with Technoculture, MIT Press, 2014

BOWN Alfie & BRISTOW Dan, Post Memes : Seizing the Memes of Production !, Punctum Books, 2019

Calendrier :

- Début: 2020-10-19 Fin: 2021-05-10 Commentaire: Lundi semaine impaire, 14h-18h