

5. Numérique et culture

Création par les IA ?

Edmond de Belamy <https://www.youtube.com/watch?v=Pu2GZ3du7PI>

Question : qui est l'auteur ? Droits d'auteur ?

Algorithmes = pas de personnalité juridique + question de "porter l'empreinte de la personnalité de l'auteur" (caractère original d'une oeuvre)

1theroad : auteur Ross Goodwin - IA générant du texte à partir de l'heure, d'images caméra, d'un micro et d'un GPS

Publié en 2018 par Jean Boîte Editions

"Il était 9h17 du matin, et la maison était lourde."

Numérique : plusieurs apports différents

Numérique inspire la culture (arts plastiques, littérature, photographie, cinéma...)

Cyberpunk

Le numérique aide la production culturelle (effets spéciaux, correcteurs automatiques, art vidéo...)

Numérique valorise la production culturelle

- réalité virtuelle et patrimoine (the revealing flashlight) - ocr - numérisation de documents - musées et numérique (visites virtuelles, modélisation 3D d'objets...)

Numérique : change la consommation culturelle

Cinéma, séries, télé -> internet

Hadopi et téléchargement

Humanités numériques : recherche/enseignement entre informatique et humanités (lettres, arts, sciences humaines et sociales)

Développement d'outils numériques pour des problématiques d'humanités <-> étude des problématiques du numérique par les humanités

- Histoire (analyse de données)
- Linguistique (analyse de texte, apprentissage automatique)
- Sociologie de l'informatisation
- Art (production, numérisation...) ...

Début : Père Roberto Busa - 1946 : projet de l'Index Thomisticus (lemmatisation des oeuvres de Thomas d'Aquin)

Partenariat avec IBM - Projet fini en 1970 (56 tomes), sur CD en 1989, sur le web en 2005

Démo sur le site <http://www.corpusthomisticum.org/it/index.age> recherche "ae-gritudo" (détresse)

Apport des humanités numériques : XML (eXtensible Markup Language)

Numérique et littérature

Livre numérique vs livre papier

Narrations transmédia

Enrichissement possible (Harry Potter enrichi avec animations)

Redécouverte / changement de média pour certaines oeuvres (P. K. Dick, BD numériques, NYPL sur Instagram...)

Projet Gutenberg (1971) https://www.gutenberg.org/wiki/FR_Page_d%27Accueil

Première "liseuse numérique" 2000

Google Livres (2004) - plus grand corpus textuel du monde

Analyse numérique des textes : Zachary Booth Simpson (analyse du vocabulaire des livres du projet Gutenberg)

<https://static1.squarespace.com/static/5bf1bc95506f3baadb7063/t/5c00acdc88251bdbef023db3/1543548124629/Project+Gu>

Matthew Jockers (analyse du style et thématiques des textes du 19e en anglais)

“The best-seller code” (héroïne de 28 ans, pas des phrases trop compliquées, thématiques du quotidien, 1ere phrase percutante...)