



**Art et techniques digitales : évolution ou révolution, enjeux esthétiques,
patrimoniaux, écologiques, éthiques...**
Séminaire de l'École Doctorale 628 Arts, Humanités, Sciences Sociales
1^{er} trimestre 2024

Lieu et dates

Médiathèque du Patrimoine Charenton et en ligne (Zoom)

Salle M. Mieusement (2e étage)

11 rue du Séminaire de Conflans, 94220 Charenton-le-Pont. Métro Liberté (ligne 8).

Les mardis de 14h30 à 16h30.

Ouvert au public sur Zoom sur demande à christine.vial-kayser@cyu.fr (ou christine.vialkayser@gmail.com).

Retrouvez le programme et les billets sur le blog du séminaire

<https://digitalart.hypotheses.org/>

Contenu et objectifs

Ce séminaire vise à cerner l'impact de la « révolution digitale » en cours d'émergence sur la production artistique (visuelle, plastique, littéraire), l'expérience esthétique et le patrimoine, ainsi que sur les « manières d'être au monde » individuelles et collectives (conscience de soi, affects, écologie sociale et naturelle) sans oublier les questions éthiques et sociétales (maintien ou érosion du lien social, surveillance et protection des données personnelles, droits de la propriété intellectuelle). On considèrera la variété des productions patrimoniales et artistiques, leurs véhicules institutionnels (universités, Écoles d'art, sociétés privées à but commercial ou non), la perception par les artistes et les visiteurs de la présence à la fois objective et immatérielle des conditions de l'expérience. L'approche sera empirique, pluridisciplinaire, mêlera artistes, designers, monde marchand artistique et technologique, professionnels de la culture, philosophes.

Liste des séances :

6 février

Introduction : le fonctionnement du séminaire, le vocabulaire (chatbot, IA, NFT...), les événements du numérique (Venice immersive, salon d'octobre Arles, Nemo) ; les expositions du numérique ; la diversité des supports et des usages.

Thème 1 : Art digital et patrimoine

Intervenant

Marie-Hélène Raymond, coordonnatrice stratégie numérique, Musée national des Beaux-Arts du Québec (MNBAQ), « 'Projet chatbot : un apprentissage profond', présentation du chatbot de visite virtuelle du musée : genèse, objectifs, premiers résultats du projet »

Tirant parti des technologies telles que l'intelligence artificielle, le traitement du langage naturel et l'apprentissage automatique, les équipes du musée ont débuté il y a quelques mois un projet d'agent conversationnel, communément appelé chatbot. Comment réaliser un projet innovant

impliquant les technologies émergentes? Quels sont les défis de la réalisation d'un prototype dont les fondements sont en constante évolution? Quelles stratégies adopter pour maximiser les résultats tout en minimisant les risques? Comment développer une approche centrée sur l'humain? Voilà quelques questions qui trouveront leur réponse lors de cette conférence. (sur Zoom)

20 février

Intervenants

Raphaël Marchou, responsable du développement de la société Histoverly (<https://histoverly.com/our-offer.html#>),

« Présentation de la start-up French Tech & French Touch, Histoverly ».

L'innovation de la Visite Augmentée est mise au service de la valorisation du patrimoine et de l'Histoire. Nous utilisons le meilleur des technologies 3D et immersives pour révolutionner l'expérience du visiteur à travers de reconstitutions historiques interactives spectaculaires, dans le respect rigoureux des connaissances historiques. Nous sommes présents dans 18 sites culturels en France et en Allemagne et à travers des Expositions Augmentées qui voyagent à travers le monde. (en présentiel)

Lab Google Art and Culture, présentation du Lab, ses missions, sa présence entre industrie culturelle, savoir-faire technique et artistes » (d'après les documents envoyés par Google)

Thème 2 : Art digital et création artistique

5 mars

Intervenants

Marie- Pia Bureau, directrice de l'Office national de diffusion artistique (Onda) (<https://www.onda.fr/>), « L'aide à la création numérique entre public et privé, prise en compte du numérique, montage de projets, aide au financement » (en présentiel).

Gael Hamon, directeur et fondateur de Art Graphique et Patrimoine (<https://www.artgp.fr/>), « Du plan relief, à la maquette virtuelle, les promesses, limites et enjeux du numérique au service du patrimoine, partage des leçons d'expérience » (en présentiel).

19 mars

Aimie Sauvaire, fondatrice de Aika (<https://aika-link.art/>), « L'ingénierie des NFT et du Metaverse, la fonction de conseil entre artistes, musées, centres de recherche » (en présentiel).

Aurélien Conraux, conservateur du patrimoine, administrateur ministériel délégué au sein du département des politiques numériques culturelles et co-auteur d'un rapport sur l'IA culturelle (en présentiel).

26 mars

Intervenants

Daniel Birbaum, directeur de Acute art et curator, Londres, « La production de créations en RV, le rôle d'Acute art » (en anglais, sur Zoom).

« L'exposition *Worldbuilding*: gestation, organisation, concepts et réactions du public » (sur Zoom). Interventions de Zoe Stillpass, co-curatrice pour le Centre Pompidou Metz, Adèle Koechlin, co-curatrice pour Hans Ulrich Obrist, Elsa de Smet, responsable des publics et de la médiation au Centre Pompidou (en anglais, sur Zoom).

Thème 3 : approches philosophiques, éthiques et esthétiques du digital :

9 avril

Intervenants

Mathieu Vabre, curateur, directeur de l'association Seconde nature, et de la Biennale Chroniques, spécialiste des relations entre art et technologies (sous réserve, sur Zoom).

Vincent Moncho, directeur du festival Octobre Numérique - Faire le monde,

« Entre partage d'expérience et journal de recherche sur l'art contemporain et le numérique, un état de l'art et invitation à une prospective durable, ouverte et inclusive » (sur Zoom)

16 avril

Intervenants

Amelia Shivani Hassard, docteur en philosophie, Queens Mary Univ. Londres,

« Le sens de l'incarnation dans la réalité virtuelle exploré à travers la présence, l'immersion narrative et l'effort physique ».

La réalité virtuelle (RV) peut imiter la richesse sensorielle des environnements réels et répondre aux interactions gestuelles. Ces possibilités technologiques sont souvent considérées comme génératrices d'un sentiment d'incarnation (Sense of Embodiment ou SoE) chez l'utilisateur lorsqu'il se trouve dans des environnements virtuels (VE). Ce projet étudie le SoE dans la RV à travers trois concepts successifs : la présence, l'immersion narrative et la conscience intéroceptive. (sur Zoom)

Chloé Cargnino, doctorante en droit Aix-Marseille Univ., « Avatar et Soi dans le Metaverse ».

Les récentes actions judiciaires concernant des viols dans le Metaverse conduisent les juristes, et les philosophes, à s'interroger sur le statut de l'avatar en lien avec le sujet (Alter ego ? Double relié ? Extension de soi ?). (sur Zoom)

23 et 30 avril

Séances de présentation de cas par les étudiants (en présentiel).

Méthode

Ce séminaire prospectif fait appel à des intervenants professionnels. Les étudiants sont invités à contribuer au carnet en publiant des billets, des articles.

Le séminaire est ouvert au grand public via Zoom. Les auditeurs pourront commenter les articles publiés et évaluer les séances.

Chaque séance aura son lien et il faut le demander à christine.vialkayser@gmail.com; christine.vialkayser@cyu.fr