

**NICOLAS
THELY**

Université Rennes 2,
MONADE,
Humanités Numériques
(MSH-B)

Des robots dans les musées

Novembre 2013, un robot de visite, nommé Norio, fait son apparition à l'étage du Château d'Oiron. Quelques mois plus tard, à la Tate Britain, le projet After Dark se tient pendant cinq nuits au sein du musée pour des visites nocturnes numériques. Ces nouveaux dispositifs et matériels qui investissent les institutions deviennent conférenciers et guides interactifs ou permettent de parcourir à distance les expositions. Ces robots permettent alors une nouvelle accessibilité de l'art à un public plus large. Cependant leurs présences interrogent sur les conditions de fréquentation de l'art et de la culture héritée.

1 - PRÉAMBULE

1.1 Contexte de l'intervention / 1.2 Robots et espaces d'exposition
1.3 Sorcellerie numérique et engouement robotique / 1.4 Esthétique et approche anthropologique / 1.5 Les virtuels et les objets d'art

2 - DE NOUVEAUX OPÉRATEURS

2.1 Des robots d'accueil / 2.2 Des robots conférenciers/ 2.3 Des robots de téléprésence / 2.4 Des robots pour modéliser / 2.5 Des robots mouchards

3 - NOUVELLES CONFIGURATIONS

3.1 Nouvelles relations entre musées et industries / 3.2 Internet des objets et applications / 3.3 Nouveaux emplois

4 NOUVELLES ESTHÉTIQUES

4.1 Un nouveau pacte anthropomorphique / 4.2 Le mythe de l'offre personnalisée / 4.3 Nouvelles subjectivité et nouveaux discours / 4.4 La téléprésence comme expérience esthétique / 4.5 Le statut de l'oeuvre d'art à l'époque de la téléprésence

Références bibliographiques

BAUELLE Guy, KRAUSS Gerhard et POLO Jean-François (dir.), Musées d'art et développement territorial, PUR, Rennes, 2015
CAUQUELIN Anne, Fréquenter les incorporels. Contribution à une théorie de l'art contemporain, PUF, Paris, 2006.
KAMBOUCHNER Denis, MIRIEZ Philippe, STIEGLER Bernard, GAUTIER Julien, VERGNE Guillaume, L'école, le numérique et la société qui vient, Editions Mille et une nuits, Paris, 2012.
VIDAL Denis et GRIMAUD Emmanuel, "Robots étrangement humains", revue Gradhiva n°15, Musée du Quai Branly, Paris, 2012.

**EMMANUEL
MAHÉ**

Ecole Nationale
Supérieure des Arts
Décoratifs, Paris.
Universités Rennes 2
et Paris 8.
MIT, Boston.

Mise en perspective critique de la révolution numérique

Il s'agit de mettre en perspective critique la notion de «révolution numérique» pour sortir des débats entre technophobes et technophiles. S'il est important de se dégager du modèle « techno push » prédominant, il ne s'agira pas pour autant de nier les créations en lien fort avec les technologies. Cette mise en perspective de la révolution dite numérique sera un prétexte pour critiquer en réalité les explications de type causal : les discours plaçant à l'endroit imaginaire une cause (ici « le numérique ») des mutations contemporaines.

Un propos en deux parties : une approche méthodologique inspirée de Foucault (très concrète) et une analyse de cas d'études issus des arts et du design contemporains.

- 1) Une méthode « diagrammatique » pour penser les mutations contemporaines.
- 2) Pratiquer les mutations avec les arts et les sciences.

Illustrations :

« Surexposition » de Samuel Bianchini, EnsadLab, PSL, partenariat avec Orange Labs (cf. l'article « Temps réel, vraiment ? »).

« Images vivantes » de Lia Giraud, EnsadLab, doctorat SACRe PSL (cf. l'article sur SACRe, revue Hermès).

Références bibliographiques

MAHÉ Emmanuel, « Pour une recherche combinatoire. Enjeux de la recherche en art: le doctorat SACRe comme cas d'étude », in: L'artiste-chercheur Création et rationalisation, revue Hermès, Paris, 2015.
MAHÉ Emmanuel, « Le temps réel, vraiment ? » conférence inaugurale, in : Image & Temps réel, actes du colloque, Observatoire des pratiques de création de l'image numérique, Villa Méditerranée, Marseille, (à paraître en décembre 2015).
MAHÉ Emmanuel, « Les praticiens », in : L'Ère post-média Humanités digitales et Cultures numériques, ouvrage collectif, dir. J.-P. Fourntraux, Editions Hermann, Coll. Cultures Numériques, Paris juin 2013
MAHÉ Emmanuel, «Les intangibles», in: Simulation technologique et matérialisation artistique. Une exploration transdisciplinaire arts/sciences, ouvrage collectif, dir. S. Bianchini, N. Delprat, C. Jacquemin, Ed. L'Harmattan, 2012.
MAHÉ Emmanuel, « Les opérateurs de mobilité temporelle », in : No(s) Futur(s), Technology Review, numéro spécial, mai 2008.
MAHÉ Emmanuel, «Artistic Deviance and Innovation in Use», in : Everyday Innovators, Researching the role of users in shaping ICTs, Edited by Leslie Haddon, Springer, Netherland.
MAHÉ Emmanuel (interview), « Les chercheurs de R&D doivent davantage intégrer l'art », Libération, supplément imprimé Ecran, juillet 2007.
MAHÉ Emmanuel, « Transparence et régimes de visibilité. L'invisibilité comme forme du visible », in : Transparence et communication, MEI, n° premier semestre 2006, sous la direction J.-J. Boutaud, Paris.

**JEAN-PAUL
FOURMENTRAUX**

Net art : création artistique et critique numérique

Université Aix-
Marseille, LESA
Centre Norbert Elias
(UMR-CNRS 8562),
EHESS, Paris

Art en réseau, détournement médiatique, hacktivisme, virus artistique, informatique libre, image programmée, média praticable, identité virtuelle, avatar, piratage, partage, auteur distribué, copyleft... Depuis la seconde moitié des années 1990, les artistes du Net guident ces mutations technologiques en déjouant les conventions propres à la création artistique ou à l'expérience médiatique. Le Net art s'est développé à l'écart du monde réel, parodiant les institutions médiatiques et les modes de diffusion et de réception de l'art contemporain. Ses manifestations et inscriptions sur Internet ont promu des modes inédits de monstration et de propagation des œuvres. Au croisement de l'anthropologie des techniques et des sciences de l'art, ma conférence propose de questionner ces pratiques numériques et leurs modes relationnels dans un contexte où la mise en œuvre d'art - indissociable de la pratique amateur - est articulée à une réflexion politique et critique sur les technologies numériques. Il s'agira de décrire les ressorts et dilemmes de cette « contre culture » : les modes d'occupation du réseau, les modes de circulation virale des œuvres, les stratégies médiatiques et les dispositifs de détournements artistiques qui ont contribué à l'émergence du Net art. L'enjeu consiste également à montrer comment Internet bouscule les processus de définition d'une activité ou d'une œuvre comme « artistique » et les manières dont les créateurs et internautes y vivent, y façonnent et y affirment leur identité.

Références bibliographiques

CARDON Dominique et GRANJON Fabien, *Médiactivistes*, Paris, Les Presses de Sciences-Po, 2010.
FLICHY Patrice, *Le sacre de l'amateur*, Paris, Seuil, 2010.
FOURMENTRAUX, Jean-Paul. *Art et Internet. Les nouvelles figures de la création*. Paris CNRS éditions, 2010.
FOURMENTRAUX Jean-Paul (dir.), *L'Ère Post-Média. Humanités digitales et cultures numériques*. Paris Hermann, 2012.
FOURMENTRAUX Jean-Paul. *L'œuvre Virale. Net art et Culture Hacker*, Bruxelles, La Lettre volée, 2013.
FOURMENTRAUX Jean-Paul (dir.), *Identités numériques. Expressions et traçabilité*, Paris CNRS éditions, 2015.
HARTMANN Florence, *Lanceurs d'alertes. Les mauvaises consciences de nos démocraties*, Don Quichotte, 2014.
JEZO-VANNIER Steven, *Contre-culture(s). Des Anonymous à Prométhée, Le mot et le reste*, 2013
LEVY Steven, *L'éthique des Hackers*, Globe, 2013.
PIRATES !, *Numéro Spécial de la revue Critique*, vol. 733-734, Juin-Juillet 2008.
TURNER Fred, *Aux sources de l'utopie numérique. De la contre-culture à la cyberculture*, C&F éditions, 2012

**FLORENCE
ANDREACOLA**

L'expérience de visite à l'époque de la culture numérique

Université
d'Avignon
Equipe Culture et
Communication
du Centre Norbert
Elias (UMR 8562),
FR Agorantic (FR
CNRS 3621)

Quelle est la pertinence pour un musée de développer une stratégie numérique forte dont une des composantes s'appuie notamment sur la volonté de diffuser des contenus conçus par le musée sur des plateformes participatives en ligne ? Étant donné l'existence des contraintes que soulève le développement d'une stratégie de participation informatique, les musées n'ont pas nécessairement intérêt à agir directement sur ces leviers et peuvent opter pour une externalisation de ce type de diffusion. Dans le cadre de cette intervention, nous interrogerons le rôle que peut jouer la participation informatique dans la relation que les visiteurs nouent entre eux et avec le musée.

A. Introduction

B. La participation informatique de l'utilisateur du musée

- a- Enregistrer des traces, pour les analyser et pour adapter les contenus
- b- Que nous dit Facebook de la participation ?

C. Plus de contenus ? Interroger l'image d'Internet comme un réservoir de contenus

D. Partout et tout le temps ? Processus de concrétisation de la visite

E. Par tous ? Adapter et recommander à partir de quelles données ?

- a- Photographier : le punctum pour matérialiser le punctum de l'expérience de visite
- b- Appropriation matérielle de l'exposition : emporter des morceaux avec soi

F. Conclusion

Références bibliographiques

ANDREACOLA, F., SANJUAN, E., POLI, M.-S., « Méthodologie d'analyse de la participation informatique de l'utilisateur d'un musée », *Revue canadienne des sciences de l'information et de bibliothéconomie*, vol 39 (3), à paraître.
ANDREACOLA, F., POLI, M.S., SANJUAN, E., « La participation informatique de l'utilisateur d'un musée » dans I. SALEH, V. CARAYOL, et al. (coord.), *H2PTM 2015. Le numérique à l'ère de l'Internet des objets, de l'hypertexte à l'hyper-objet*, ISTE éditions, 2015, p. 331-345.
ANDREACOLA, F., « Musée et numérique. Enjeux et mutations » dans la *Revue française des Sciences de l'Information et de la Communication*, n° 5, Juillet 2014.
En ligne : <https://rfsic.revues.org/1056>
ANDREACOLA, F., POLI, M.-S., SANJUAN, E., « Musée et numérique. Quelles visions du participatif ? » dans les *Actes du colloque Ludovia. Imaginaire(s) du numérique*, Ax-les-Thermes, 2014. En ligne : http://culture.numerique.free.fr/publications/ludo13/Andreacola_Poli_Sanjuan_Ludovia_2013.pdf