

40mcube outside

Production et diffusion d'art contemporain

LE PÔLE DE RESSOURCES POUR L'ÉDUCATION ARTISTIQUE ET CULTURELLE ART CONTEMPORAIN

Depuis 2002, le Pôle a pour vocation de fournir des ressources et des outils pour le développement de l'éducation artistique et culturelle. Il met notamment en place des temps de rencontre, de réflexion et de formation sur des problématiques liées à la transmission des savoirs dans le domaine de l'art contemporain. Il associe des acteurs régionaux de la culture et de l'éducation nationale : 22 structures culturelles membres d'Art Contemporain en Bretagne, des représentants du Ministère de la culture et de la communication - DRAC Bretagne, du Ministère de l'éducation nationale - Rectorat de l'Académie de Rennes, de Canopé et de l'ESPE de Bretagne.

● a.c.b ART CONTEMPORAIN EN BRETAGNE

Art Contemporain en Bretagne est un réseau professionnel regroupant plus de 40 lieux d'art contemporain situés en région. Ces structures contribuent à la diffusion de l'art contemporain, en étant des lieux de production, d'exposition, d'événement, d'édition, de collection, d'archive, de formation, alimentant une réflexion constante sur l'art, dans une relation permanente avec les publics et les territoires. L'association reçoit le soutien du Ministère de la culture et de la communication - DRAC Bretagne, du Conseil régional et du Conseil départemental du Finistère.

www.artcontemporainbretagne.org

COLLOQUE ORGANISÉ PAR LE PÔLE DE RESSOURCES POUR L'ÉDUCATION ARTISTIQUE ET CULTURELLE ART CONTEMPORAIN

Pratiques artistiques et transmission : comment la culture numérique fait-elle évoluer les usages ?

Vendredi 20 novembre 2015

Salle de conférences

Les Champs Libres
10, cours des Alliés
35000 Rennes

9h30 - 13h
14h30 - 17h

Le développement des technologies numériques a bouleversé tous les aspects de notre quotidien. Les informations n'ont jamais circulé en si grande quantité et si rapidement. Depuis sa démocratisation et en à peine plus de 15 ans, le réseau Internet a renouvelé le rapport des visiteurs aux œuvres et plus largement les modalités de transmission des connaissances. Les possibilités offertes par les dispositifs *in situ* (tableaux numériques, dispositifs multimédias), les outils mobiles (tablettes, smartphones, applications) ou Internet sont immenses et ne cessent de se multiplier, de se diversifier, et paraissent illimitées. Ils bousculent les pratiques du public, des médiateurs et du monde enseignant.

À travers quelques grands axes d'analyse, le rapport entre réel et virtuel, temps et espace, individuel et collectif, le déplacement des processus cognitifs, cette journée a pour but d'offrir des pistes de réflexion quant à l'évolution des usages induite par de nouveaux outils dans les pratiques de médiation et d'enseignement.

INFORMATIONS / INSCRIPTIONS

40mcube
128, av. du Sergent Maginot
35000 Rennes
T. 02 90 09 64 11
inscriptions@40mcube.org

Rectorat - DAAC
96, rue d'Antrain
35000 Rennes
T. 02 23 21 74 10
ce.daac@ac-rennes.fr



PROGRAMME

9h30

Accueil – foyer bas de la salle de conférence

10h00

Jean-Jacques Le Roux, président d’A.C.B. - Ouverture de la journée

10h15

Emmanuel Mahé

Mise en perspective critique de la révolution numérique

11h00

Jean-Paul Fourmentraux

Net art : création artistique et critique numérique

11h45

Synthèse de la matinée par **Emmanuel Mahé**, modérateur

Échanges avec la salle

13h00

Pause déjeuner

14h30

Florence Andreacola

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

15h15

Nicolas Thély

Réel / Virtuel : les robots dans les musées

16h00

Synthèse de la journée par **Emmanuel Mahé**

Échanges avec la salle

17h00

Fin de la journée

INTERVENANTS

Emmanuel Mahé

Docteur en Sciences de l’Information et de la Communication spécialisé en art et design, Emmanuel Mahé est directeur de la recherche de l’ENSAD et vice doyen de Paris Sciences & Lettres Research University. Auteur de publications scientifiques et chargé de cours pour les universités Rennes 2 et Paris 8, il est associé au LABS (programme Leonardo du MIT à Boston, The International Society for the Arts, Sciences and Technologies).

Mise en perspective critique de la révolution numérique

Il s’agira de mettre en perspective critique la notion de «révolution numérique». Cette révolution n’est pas seulement numérique : les technologies contemporaines sont les instruments de savoirs-pouvoirs déjà anciens. Ces discours et pratiques ont en quelque sorte préparé notre époque sans en être la cause originelle. Ils sont aujourd’hui à leur tour affectés par le dispositif technique qu’ils ont eux-mêmes engendré.

Jean-Paul Fourmentraux

Sociologue et critique d’art, professeur à l’université Aix-Marseille - Directeur de recherche (HDR Sorbonne) au Laboratoire de Sciences des arts (LESA - Aix en Provence) et au Centre Norbert Elias (UMR-CNRS 8562) de l’Ecole des Hautes Etudes en Sciences Sociales (EHESS). Ses recherches interdisciplinaires (sociologie, esthétique, communication) portent sur les interfaces entre arts, sciences et cultures numériques.

Net art : création artistique et critique numérique

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, il s’agira 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.

Florence Andreacola

Membre de l’équipe Culture et Communication du Centre Norbert Elias. Elle enseigne les sciences de l’information et de la communication option muséologie à l’Université d’Avignon et des Pays de Vaucluse, elle prépare actuellement une thèse portant sur les technologies numériques, l’interaction sociale et le partage dans le contexte muséal.

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

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.

Nicolas Thély

Professeur en arts, esthétiques et humanités numériques. Ses recherches portent notamment sur l’esthétique des réseaux sociaux et l’analyse du discours de la critique (XXe-XXIe). Il anime à l’Université Rennes 2 le groupe de recherche MONADE (méthodes et outils numériques pour la recherche en art, design et esthétique) et le séminaire *Humanités Numériques* à la Maison des Sciences de l’Homme en Bretagne (MSH-B).

Réel-virtuel : les 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 offrent 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.