



**Art et techniques digitales : évolution ou révolution, enjeux esthétiques,  
patrimoniaux, écologiques, éthiques...  
Séminaire de l'Ecole Doctorale AHSS  
1<sup>er</sup> trimestre 2024**

---

Lieu et dates

Médiathèque du Patrimoine Charenton et en ligne (Zoom)

**Salle M. Mieusement**

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

Les mardi de 14h.30 à 16h.30 :

Février 6, 20

(vacances d'hiver : du 24 février au 3 mars)

Mars 5, 19, 26

Avril 9, 16

Langue de l'intervention : français (anglais possible)

Contenu et objectifs

Ce séminaire de l' Ecole Doctorale AHSS (Cergy Paris Université) est ouvert au public en présentiel et sur Zoom. Il 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 considérera la variété des productions artistiques, leurs véhicules institutionnels (universités, Écoles d'art, sociétés privées à but commercial ou non), la perception par les artistes du « geste créatif » et du rapport à la machine – quel est le rapport du créateur à la qualité de l'expérience ressentie (est-elle perceptible à travers le codage ? Quelle image mentale ou corporelle le codage génère-t-il ?) – et la perception par les visiteurs de la matérialité immatérielle du digital. On se demandera où se trouve le corps du participant lorsqu'il est dans l'espace virtuel mais qu'il sent sa main sur la manette. Quelle est la perception de l'écran ?

L'approche sera à la fois empirique, compte tenu du caractère évolutif et multiforme du milieu, internationale, pluridisciplinaire, mêlant artistes, designers, monde marchand artistique et technologique, professionnels de la culture, conservateurs, restaurateurs, philosophes, neuroscientifiques, anthropologues.

**Mots-clés :** agentivité, cyborg, Don Ihde, flow, homo-technicus, IA, intersubjectivité, intercorporealité, matérialité et intangibilité, metaverse, NFT, réalité augmentée, virtuelle, hybride, réalité immersive, Simondon, Couchot, NFT, WebAR

## Organisation des thématiques :

### **Thème 1 : Art digital et patrimoine (histoire, actualité et enjeux de la RV, RA et toutes applications du digital et de l'IA dans les institutions patrimoniales)**

#### *Sous-thème :*

- a) l'offre, les formats et les supports (basés sur le langage, VR, AR, jeux, immersif, interactif), l'historique et les nouvelles perspectives, l'économie du numérique et du patrimoine, le partenariat public/privé, les lieux de présentation, les difficultés/ les défis administratifs, techniques<sup>1</sup>.
- b) questions d'accessibilité, de connaissance et de conservation, de design d'expérience, aspects ludiques, intersubjectifs, la médiation digitale : ses formes, son pouvoir et ses risques<sup>2</sup>. La photographie d'actualité à l'épreuve du digital.
- c) questions anthropologiques, culturelles, affectives et éthiques (place du corps, formatage de l'imaginaire, fakenews, conservation des langues/globalisation)<sup>3</sup> etc. Les reconstructions en 3D, par exemple de châteaux disparus, promettent de nouvelles perspectives sur les vestiges du passé qui ne sont plus visibles. Mais la « gamification » qui les accompagne souvent (ou leurs emprunts à un imaginaire « dysneyen ») interroge. Quel passé ces modèles préservent-ils et ont-ils une valeur historique plus profonde que celle d'attirer l'attention ?

### **Thème 2 : Art digital et création artistique (histoire, actualité et enjeux de la RV et toutes applications du digital et de l'IA dans les arts)**

Regard sur les supports numériques pour créer une expérience esthétique originale

#### *Sous-thème :*

- a) l'offre (les formats, les formes, les supports, installations VR, jeux, formes d'art numérique basées sur le langage...), l'historique et les nouvelles perspectives, l'économie de l'art numérique, le partenariat public/privé, les lieux de présentation, les questions d'accessibilité
- b) les artistes et le digital : le geste du codage, l'imaginaire de la RV, ses sources, sa puissance créatrice ou sa pauvreté imaginaire, sa dépendance à l'existant, le pouvoir des softwares tels que Dalle-e. Propriété intellectuelle.
- c) les spectateurs et le digital : questions anthropologiques, culturelles, phénoménologiques et affectives, le mélange du matériel et de l'immatériel, les cinq sens (rôle du visuel, du mouvement, du son, du tactile), le rôle du corps, questions éthiques, collectionner le digital etc.

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

- a) le rapport corps-esprit, le langage formel du digital, le sujet et l'espace digital
- b) le digital conduit-il à une culture globale, de loisir et de consommation ; le digital et l'agentivité ; le digital et l'écologie, le digital et le langage, le digital et la propagande

---

<sup>1</sup> Par ex. le développement de prototypes de logiciels, l'exécution d'analyses numériques, le traitement (nettoyage, enrichissement, etc.) d'un ensemble de données, la conception d'un modèle de données, la discussion de normes ou d'ontologies, le test ; Les méthodes qui permettent la collaboration et la communication autour d'un passé partagé et co-construit ; l'accès aux sources...

<sup>2</sup> En ce qui concerne les reconstitutions, les jeux informatiques ont été l'un des principaux moteurs de la reconstitution du passé numérique. Le jeune domaine des études sur les jeux historiques se concentre de plus en plus sur la manière dont ils représentent les récits historiques et façonnent les conceptions du passé. Les jeux jouant un rôle majeur dans la manière dont les gens apprennent à connaître le passé, il est urgent d'étudier le rôle qu'ils jouent dans la compréhension de l'histoire. Cette tension entre les représentations stéréotypées et généralisantes est une question centrale dans la mesure où des générateurs d'images facilement accessibles et basés sur des méthodes d'IA telles que Dall-E 2, Midjourney ou Stable Diffusion sont de plus en plus utilisés pour générer des représentations apparemment authentiques d'un passé qui n'existe pas.

<sup>3</sup> Les techniques de traitement du langage naturel et les nouvelles plateformes d'apprentissage automatique, telles que Transkribus et eScriptorium, permettent aujourd'hui de relever les principaux défis liés au DH multilingue et multiscripts qui caractérisent le domaine de la présentation patrimoniale. Les techniques de traitement du langage naturel et de traduction sont très prometteuses pour apporter de nouvelles connaissances à des publics non spécialisés, mais les questions du contrôle de la qualité et de l'autorité de ces résultats et le risque de généralisation d'une lingua Franca (l'anglais) fait courir aux langues notamment rares interroge. Les grands corpus de traditions orales peuvent-ils être utilisés pour les modèles de langage tels que ceux popularisés par le ChatGPT de l'OpenAI et ainsi préservés ?

## Éléments de bibliographie

### Thème 1 Art digital et institutions culturelles et patrimoniales, enjeux techniques, éthiques, culturels

- AI, A. (2023, nov.). The ChatGPT Hype Is Over — Now Watch How Google Will Kill ChatGPT. *Medium*.  
<https://entreprenal.com/the-chatgpt-hype-is-over-now-watch-how-google-will-kill-chatgpt-426d5e3f7d05>
- Demoulian, A. (2020, 26 av.). *Google Arts & Culture, une ombre inquiétante plane sur notre patrimoine culturel*. *Museonum*. <https://medium.com/museonum/google-arts-culture-une-ombre-inqui%C3%A9tante-plane-sur-notre-patrimoine-culturel-be272f75aa>
- Digital Giraffe (2022, 17 nov.). 7 Awesome and free AI tools you should know. *Medium*  
<https://medium.com/@digitalgiraffes/7-awesome-and-free-ai-tools-you-should-know-43a1630ea409>
- Warren, J. (10 sept. 2012). 31 Photos from September 11th that you have never seen. *Medium*.  
<https://medium.com/@jeremiahjw/31-photos-from-september-11th-that-you-have-never-seen-9514aac2d54>

### Thème 2 Histoire, actualité et enjeux de la RV et IA dans les arts

#### a) Point de vue créatif

- Birnbaum, D., & Copeland, D. (2017, nov.). Wildest dreams, Douglas Copeland talks with Daniel Birnbaum about art and Virtual Reality, *ArtForum*, 56(3). <https://www.artforum.com/features/douglas-coupland-talks-with-daniel-birnbaum-about-art-and-virtual-reality-236219/>
- Chalmers, D. (2022). *Reality +: virtual worlds and the problems of philosophy* Norton & Cy.
- Geroimenko, V. (2018). *Augmented Reality Art: From an emerging technology to a novel creative medium*. - 2nd ed. Springer.
- McCoole, V. (2023, 26 oct.). How AI Is Changing the Art Market. *Artsy*. <https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-ai-changing-art-market>
- Meunier, M. (2022, 28 avril). L'impact du digital sur l'art et les artistes visuels, en France. *Tangram-lab*.  
<https://www.tangram-lab.fr/2022/04/28/limpact-du-digital-sur-lart-et-les-artistes-visuels-en-france/>
- Pietrobon, A. (2023, 20 juillet) Les productions immersives se dirigent vers une logique de marché, ce qui est absolument nécessaire pour qu'elles se développent - Liz Rosenthal, Michel Reilhac (Venice Immersive). *Xrmust*. <https://www.xrmust.com/xrmagazine/venice-immersive-liz-roenthal-michel-reilhac-2023-fr/>
- Rubin, P. (2017). A conversation with Jaron Lanier, VR Juggernaut, *Wired Magazine*.  
<https://www.wired.com/story/jaron-lanier-vr-interview/>
- Sun, Y. Ni, X. Feng, H., Ray, LC et al. (2022). "Bringing stories to life in 1001 nights: A co-creative text adventure game using a story generation model". Conference paper. DOI:[10.1007/978-3-031-22298-6\\_42](https://doi.org/10.1007/978-3-031-22298-6_42)
- Sun, Y., Hee Lee, C., Asadimour, A. (2023, juillet). Hyborg agency: Cultivating conversational AI creatures through community connections. *SIGGRAPH Art Gallery*, 6: 1–2. <https://doi.org/10.1145/3588428.3593827>;  
<https://www.lumenprize.com/2023-student-award-shortlist/hyborg-agency>
- Thi Nguyen, C. (2020). *Games: Agency As Art*, OUP.
- Veyrat, M. (dir.) (2005). *100 notions pour l'art numérique*. Éditions de l'immatériel.

#### b) Point de vue du visiteur

- Birnbaum, D. (2020). In the changed world after lockdown, we will need smarter new ways to interact with art. I believe virtual reality is the answer. *Artnet*. <https://news.artnet.com/opinion/will-need-new-ways-interact-art-lockdown-believe-virtual-reality-answer-1839591>
- Bola, A. (2023, mai 23). Vers de nouvelles façons de vivre l'art. *Tangram-lab*. <https://www.tangram-lab.fr/2023/05/23/vers-de-nouvelles-facons-de-vivre-lart/>
- Weitzman, B. (2023). Massimiliano Gioni and Daniel Birnbaum on dream machines, in conversation with Ben Livne Weitzman for Hydra, *Ocula*. <https://ocula.com/magazine/conversations/massimiliano-gioni-daniel-birnbaum-dream-machines/>

### Thème 3

- Centre des Arts d'Enghien-les-Bains (2022). *Pour un imaginaire numérique avec Edmond Couchot*. Les Presses du Réel.
- Citton, Y. & Doudet, E. (dir.) (2019). *Écologies de l'attention et archéologie des media*. UGA éditions. OA.  
<https://books.openedition.org/ugaeditions/10362?lang=en>
- Clark, Andy & Chalmers, David J. (1998). The extended mind. *Analysis* 58 (1):7-19.
- Couchot, E. (2002). *La Technologie dans l'art : De la photographie à la réalité virtuelle*. Editions Jacqueline Chambon.
- Csikszentmihalyi, M. (1998). *Finding flow: The psychology of engagement with everyday life*. Basic Books.
- Giambastiani, V. (2021). The Asymmetrical relationship between humans and technologies. *Phenomenology and Mind*, 20: 32-40.

- Hillaire, N., & Couchot, E. (2009). *L'art numérique: Comment la technologie vient au monde de l'art*. Flammarion.
- Hassard, A. S. (2022). *The sense of embodiment in virtual reality explored through presence, narrative immersion, and physical effort*. PhD dissertation in Electronic Engineering and Computer Science, Queen Mary Univ. London.
- Haydar, M. (2011). *L'interaction en réalité mixte : une étude de l'interaction en réalité virtuelle et réalité augmentée appliquée à l'archéologie sous-marine*.
- Ihde, D. (1990). *Technology and the Lifeworld: From Garden to Earth*. Indiana University Press
- (1995). *Postphenomenology: essays in the postmodern context*. Northwestern University Press.
- Influx (2023). *La fractale, cet objet fascinant !* En ligne.
- Ivea, A. Di (Dir.) (2016). *The Fractal Geometry of the Brain*. Springer.
- Lesmoir-Gordon, N. (Dir.) avec Mandelbrot, B. (2010). *The colours of infinity: The beauty and power of fractals*. Springer.
- Kurzweil, R. (2006). *The singularity is near: When humans transcend biology*. Penguin Books.
- Simondon, H. (2005). *L'individuation à la lumière des notions de forme et d'information*. Editions Jérôme Million.
- Verbeek, P. P. C. C. (2008). Cyborg intentionality: rethinking the phenomenology of human- technology relations. *Phenomenology and the cognitive sciences*, 7(3): 387-395. <https://doi.org/10.1007/s11097-008-9099-x>
- Vial Kayser, C., & Coëllier, S. (Dir.) (2021). *Installation art as an exploration of the self in space and time*. Vernon Press.
- Vial Kayser, C. (Dir.) (2023). *L'art comme expérience du corps vivant/Art as experience of the living body*. Vernon Press (bilingual edition).

### Ressources génériques

*XRmust magazine*. <https://www.xrmust.com/xrmagazine/?category=En%20Français>

*Club innovation culture*. <https://www.club-innovation-culture.fr/contacts/>

### Organisateur

L'Ecole doctorale n°628 Arts, Humanités, Sciences Sociales.

**Responsable** : Christine Vial Kayser historienne de l'art, HDR, Conservatrice du Patrimoine honoraire. Chercheuse associée à Heritages (CYU), elle travaille sur la qualité du sentiment esthétique notamment en lien avec la nature, dans une perspective phénoménologique, pragmatiste, incluant la perception du corps dans l'espace, le rapport à la technique, et l'interaction de la perception, de l'intention et des affects. Son terrain concerne principalement l'art contemporain occidental et asiatique.