



**Art et techniques digitales : évolution ou révolution, enjeux esthétiques,  
patrimoniaux, écologiques, éthiques...**  
**Séminaire doctoral 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 :

**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 des Beaux-Arts du Québec, « Présentation du chatbot de visite virtuelle du musée : genèse, objectifs, premiers résultats du projet » (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.

*Roxane Bouteon*, coordinatrice du Lab Google Art and Culture, « Présentation du Lab, ses missions, sa présence entre industrie culturelle, savoir-faire technique et artistes » (sur Zoom)

**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)**

**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 » (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).

Présentation de cas par les étudiants

**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)

*Chiara Parisi*, directrice Pompidou Metz, « l'exposition *Worldbuilding*: gestation, organisation et réactions du public » (sur Zoom)

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

**9 avril**

#### **Intervenants**

*Frederica Mancini* doctorante Ecole du Louvre/Héritages, « Faux dessins et AI : réflexions sur les paramètres à prendre en compte. Exemple avec le corpus graphique de Luca Cambiaso (1527-1585) » (en présentiel)

*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)