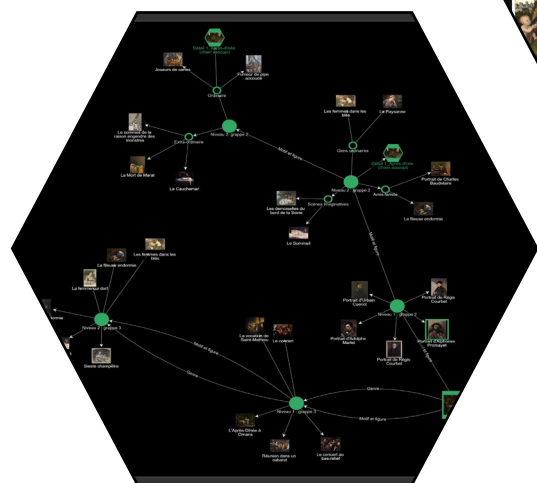
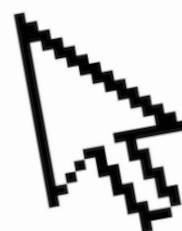
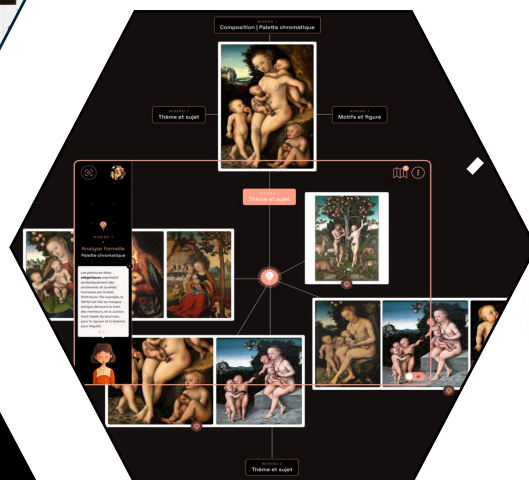
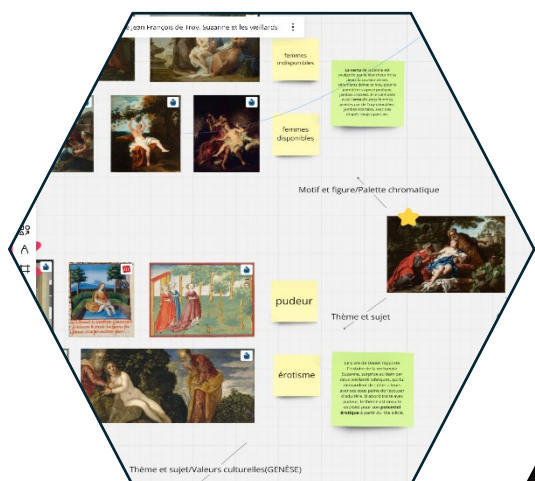


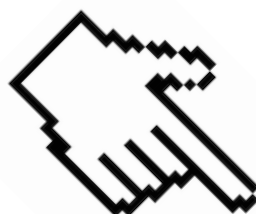
Colloque

22-24 octobre 2025
Luxembourg



Curating & Editing Entre musées et médias

Gestes de la connaissance des images

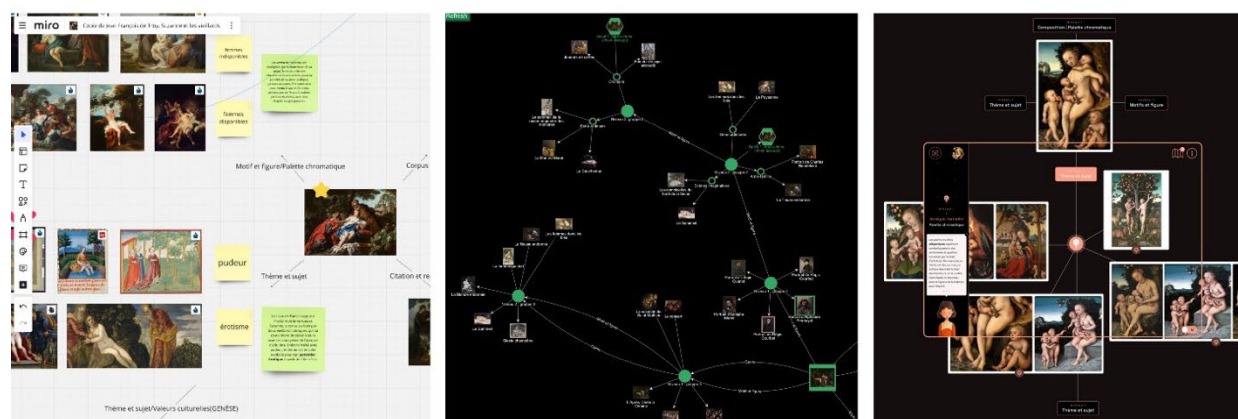


Augmented
Artwork
Analysis.



Plus les images entourent notre existence aujourd'hui, plus elles s'offrent sur le mode de leur manipulation. Les médias qui les véhiculent incitent à les sélectionner, les collectionner et les ordonner, ou encore à les retoucher et les altérer. Le foisonnement des images à la faveur du numérique apparaît dès lors comme un phénomène qui va de pair avec le rôle grandissant de *curator* et d'*editor*. Autrefois réservé à quelques experts, un tel rôle peut désormais être aussi assisté par l'intelligence artificielle (IA), qui liste, ordonnance, voire produit des données visuelles. Mais le *curating* et l'*editing* sont-ils pour autant devenus des outils essentiels dans les études visuelles et dans les pratiques muséales ? Quelle place occupent-ils au juste d'un bout à l'autre des processus d'appréhension et de connaissance d'images, scientifiques comme culturels ? Peut-on parler, pour les premiers, d'une *épistémologie des gestes d'images*, alors que leur manipulation est tellement suscitée par le numérique ? Existe-t-il, pour les seconds, une *éthique de la curation* activée face aux images, à l'heure des médiations muséales ?

C'est cette approche croisée entre savoirs visuels, dispositifs digitaux et rencontres de l'œuvre au musée qu'a explorée le projet de recherche *Augmented Artwork Analysis – Computer-aided device for art images* (AAA, 2021-2025, avec le soutien de l'Agence Nationale de la Recherche française et du Fonds National de la Recherche luxembourgeois). Les journées du colloque *Curating & Editing – Entre musées et médias* voudraient en partager le bilan et examiner les prolongements, autour de la question cruciale des *gestes de la connaissance d'images*.



Ci-dessus, trois sortes de travail sur et avec les images, qui constituent autant d'étapes du projet AAA :
(1) étude diagrammatique d'un tableau, (2) encodage et structuration des données, (3) *design* de son application pour tablette

Notre point de départ est l'image. La manière dont celle-ci s'insère dans une collection, sa place dans un parcours d'exposition, son accrochage et son emplacement au sein d'un mur d'images sont autant de facteurs qui modulent et intensifient sa perception, on le sait. C'est le principe qui a accompagné la naissance même du musée. Il sera appelé *curating*, tandis que les expériences avant-gardistes, essayistes et surtout cinématographiques mettront au point le collage, le montage, l'*editing* (terme employé à Hollywood pour le montage), dans le but de travailler, toujours et davantage, *le sens des images par d'autres images*, plutôt que par des mots. Si la modernité des médias visuels permet ainsi un véritable entraînement du regard, qu'en reste-t-il réellement dans les pratiques scientifiques et culturelles actuelles ?

Aujourd'hui, le musée semble avoir perdu sa mission centrale d'éducation à l'image, qui avait pourtant motivé sa création. Mais ne peut-il pas jouer un rôle dans l'apprentissage de la curation et

du montage, en intégrant des dispositifs numériques *ad hoc* ? Il s'agirait alors de trouver une voie médiane entre l'approche traditionnelle, « paternaliste » (« L'œuvre, c'est ceci »), et l'approche contemporaine, « populiste » (« L'œuvre, c'est ce que tu en fais »), afin d'engager une dynamique qui aille au-delà d'un savoir donné et figé, sans pour autant tomber dans l'appréhension spontanée et dans l'idiosyncrasie illimitée. Il faudrait, d'une part, ne plus seulement être renseigné sur l'image, mais bien apprendre à *travailler avec elle* ; et d'autre part, viser moins l'appropriation immédiate que la *connaissance par médiations multiples*. Ce serait là une démarche fondée sur l'examen de l'image elle-même, enrichie par sa mise en relation avec d'autres images, à travers divers agencements et déplacements, accompagnés ou non par l'IA. Un parcours fait de tentatives et de surprises foncièrement attentif à *son propre faire*.

Mais que font précisément les disciplines des arts visuels (histoire de l'art, sémiotique, philosophie, anthropologie...) *face à l'image* pour ne pas se borner à y reconnaître un savoir établi ailleurs, ni à simplement enregistrer ses usages empiriques ? Jusqu'où la science qui veut *mieux voir l'image* est-elle entraînée à travailler sur ses propres gestes avec celle-ci, à viser d'autres enseignements à partir de sa pratique expérimentale en acte ? Finalement, comment peut-elle envisager, voire améliorer, ses propres outils et médias ?

Le colloque voudrait aborder de telles questions, qui ont également sous-tendu le prototype d'application projetée par AAA : un outil médiatique conçu pour construire la connaissance des peintures rencontrées au musée, en décortiquant l'œuvre sur écran et surtout *en la rééditant et la réexposant avec d'autres images*. L'interface propose un montage actif d'images, pour réaliser un musée digital complémentaire intégrant l'IA. Utilisé en contexte muséal, ce dispositif invite à confronter l'œuvre originale avec son double numérique et les images qui gravitent autour. Bien que digitale, cette médiation permet de mieux appréhender la matérialité de l'œuvre : ses techniques, son support, ses restaurations et ses altérations, bref sa vie à travers le temps. Une dialectique se dessine ainsi *entre la rencontre et les gestes*, autrement dit, entre le regard sur l'œuvre exposée de manière augmentée et le travail sur celle-ci devenue image manipulable, visant une connaissance accrue. Au fond, le dispositif AAA souhaite offrir un vrai laboratoire de *curating* et d'*editing* pour l'expert, qui n'a jamais assez d'expérience, et pour le visiteur, qui peut toujours visiter mieux.

Organisation

Gian Maria Tore (gian-maria.tore@uni.lu) et Roxanne Loos (roxanne.loos@uclouvain.be)

avec

Pierluigi Basso Fossali (Université de Bologne)

Mathias Blanc (Université du Luxembourg)

Ralph Dekoninck (Université catholique de Louvain)

Ruud Priem (Musée national d'archéologie, d'histoire et d'art du Luxembourg)

Gilles Zeimet (Centre National de l'Audiovisuel du Luxembourg)

Dates et lieux

Le 22 octobre 2025 au Musée national d'archéologie, d'histoire et d'art (MNAHA), Luxembourg

le 23 octobre au Centre National de l'Audiovisuel (CNA), Luxembourg : Dudelange.

le 24 octobre à l'Université du Luxembourg : campus Belval, Maison des sciences humaines.