

# Découvrir la création en environnement numérique

Situez la création numérique dans l'histoire de l'art, comprenez ses esthétiques et concepts, découvrez les artistes et œuvres de référence et identifiez les usages numériques dans différents champs artistiques (arts visuels, spectacle vivant, patrimoine et musique) pour vous accompagner dans votre projet.

## OBJECTIFS

- Situer la création numérique dans l'histoire de l'art et des pratiques actuelles
- Identifier les principaux courants, esthétiques et concepts des arts numériques
- Reconnaître des artistes, œuvres et dispositifs de référence
- Analyser les usages du numérique dans les arts visuels, le spectacle vivant, la musique et le patrimoine
- Comprendre les enjeux de médiation, de diffusion et d'interaction avec les publics
- Mobiliser des références et pratiques numériques pour nourrir un projet artistique, culturel ou pédagogique professionnelle

## DÉROULÉ

- Exploration des origines et de l'évolution de la création numérique dans l'histoire de l'art
- Découverte des esthétiques et concepts des arts numériques : interactivité, immersion, hybridation et relation aux publics
- Parcours des œuvres, artistes et dispositifs emblématiques à travers différents champs artistiques
- Expérimentation des usages du numérique dans les arts visuels, le spectacle vivant, la musique et le patrimoine
- Questionnement des enjeux de médiation, de diffusion et d'expérience des publics
- Échanges autour des pratiques des participant-es et identification de pistes d'intégration dans leurs projets artistiques, culturels ou pédagogiques

## MÉTHODE PÉDAGOGIQUE

À la croisée de la médiation numérique et de la médiation culturelle qui constituent l'essence même de la démarche de l'association, Electroni[k] s'inscrit dans une pédagogie active, où les compétences et connaissances de chacun-e sont développées à travers l'expérimentation, la mise en pratique et l'échange.

## MODALITÉS D'ÉVALUATION

Questionnaire de positionnement en amont de la formation. Évaluation orale tout au long de la formation, les participant-es bénéficieront de l'accompagnement des formateur·ices. Évaluation finale à chaud et à froid.

*Dernière mise à jour : 22/05/2026*

## MODALITÉS PRATIQUES

- **Durée de la formation** : 2 jours
- **Nombre de participant·es** : 12 maximum
- **Format** : présentiel
- **Publics** : artistes auteur·trices, médiateur·trices culturel·les, enseignant·es, professionnel·les des arts visuels, du spectacle vivant, de la musique et du patrimoine, chargé·es de projets culturels, programmateur·trices, responsables de structures culturelles.
- **Prérequis** : la formation ne nécessite pas de connaissances préalables.
- **Accessibilité** : un recueil des besoins spécifiques en termes d'accessibilité ou d'apprentissage est proposé en amont de chaque formation. Pour toutes vos questions sur l'accessibilité ou pour préparer votre venue, n'hésitez pas à nous contacter.
- **Délai d'accès** : les inscriptions sont validées par ordre d'arrivée des dossiers complets. Sauf accord préalable, la date limite de dépôt est de dix jours avant le début du stage.

### Association Electroni[k]

24 avenue Jules Maniez,  
35000 Rennes  
+33 (0)2 99 59 55 57 -  
[www.electroni-k.org](http://www.electroni-k.org)

### Chargée de la formation et Référente handicap

Charlotte Benoits  
[formations@electroni-k.org](mailto:formations@electroni-k.org)

### Directeur

Samuel Arnoux  
[direction@electroni-k.org](mailto:direction@electroni-k.org)