



e-faïence : Promotion et diffusion du patrimoine Faïence quimpérois

Henriot-Quimper

Mai 2013

La faïence, présente sur le territoire de Quimper depuis plus de trois siècles, a ouvert une nouvelle page de son histoire depuis la reprise de la faïencerie Henriot-Quimper par Monsieur Le Goff en juillet 2011. Cette étape permet non seulement de pérenniser une activité artisanale locale, génératrice d'emplois, mais aussi de redynamiser l'image d'une activité fortement ancrée dans son Histoire, vectrice d'une identité culturelle forte et d'un savoir-faire artisanal unique.

Le projet ambitionne de créer une nouvelle dynamique structurante sur le territoire de Quimper, à l'appui des technologies de l'information et de la communication, pour innover tant dans la conception des oeuvres d'art et la relation de l'artiste à l'oeuvre, que dans la promotion de l'oeuvre et son accessibilité par les différents publics. Pour ce faire, le projet souhaite fédérer et faire interagir différents acteurs gestionnaires de collections publiques et privées et des spécialistes des NTIC, autour d'une stratégie commune : la promotion des oeuvres d'art en lien avec la Faïence et leur accessibilité au plus grand nombre, par de nouveaux services numériques mobiles, adaptés aux nouvelles attentes en termes d'usage et de « consommation ». Pour ce faire, les Musées départemental Breton et Musée de la Faïence à Quimper s'associent à Henriot-Quimper pour la mise à disposition des collections, dont ils sont les gestionnaires, en vue de leur promotion.

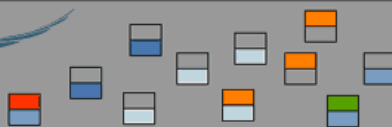
Plusieurs technologies seront utilisées pour l'expérimentation. En ce qui concerne les besoins des professionnels de la faïence de pouvoir évoluer dans leur relation à l'oeuvre à l'appui de technologies plus modernes, respectueuses des pratiques artisanales toujours en oeuvre (coulage, peinture à la main ...) et dont ils sont les héritiers (étudiants, créateurs, céramistes, experts, historiens...), il semble important de pouvoir expérimenter les apports de la réalité virtuelle dans la conception de l'oeuvre, dans le rapport de l'artiste à l'oeuvre, dans la projection de l'oeuvre dans son environnement, etc. En parallèle, il paraît capital de pouvoir inscrire la promotion et l'accessibilité de ces oeuvres par le biais des technologies web et médias de nouvelles générations (sites web interactifs, réseaux sociaux, blogs, Smartphone,...) pour un accès le plus large possible aux différents publics. Ces technologies doivent permettre de conserver l'identité forte véhiculée par la faïence en termes d'héritage culturel et de pratiques ancestrales spécifiques, tout en répondant aux nouvelles attentes des consommateurs en matière de culture et de médias (localisation des oeuvres, accessibilité immédiate, visualisation, traçabilité de l'oeuvre, origine de son auteur...), y compris ceux à mobilité, visibilité ou écoute réduites.



Télécharger la fiche en PDF

Comprendre l'innovation...

A découvrir : une base de connaissance de plus de 200 séquences vidéos



La plate-forme Culture Labs a été réalisée pour le Ministère de la Culture et de la Communication en

Date de l'expérimentation

Mai 2013

Lieu de l'expérimentation

Quimper : site Henriot-Quimper à Locmaria
Musée Départemental Breton
Musée de la Faïence (et leurs espaces d'exposition), musées situés tous deux à Quimper
29000 Quimper

<http://www.hb-henriot.com>

Porteur du projet

Nom de la structure :
Henriot-Quimper

Nom du contact :
Jean-Pierre Le Goff
contact@henriot-quimper.com
02 98 90 09 36
<http://www.hb-henriot.com>

Partenaires

Musée Départemental Breton
<http://www.museedepartementalbreton.fr>

Ecole Européenne Supérieur d'Art de Bretagne, site de Quimper
<http://www.esa-quimper.fr>

Musée de la Faïence de Quimper
<http://www.musee-faïence-quimper.com>

CLARTE
<http://www.clarte.asso.fr>

BOOKBEO
<http://www.bookbeo.com>

Technopole Quimper-Cornouaille
<http://www.tech-quimper.fr>

Découvrez l'ensemble des partenaires des projets de Culture Labs.

