

A HEAVY IS CREATING
13 SPHIGGOTOMS
ALLIANCE OF CREATION
LECTURE 5 5/2008

Coretton ELLInundetoo

Confireures
PanVnhaness

Cycle de Conférences Performances

IA & création

IA, création et
cognition,
connaissance putis
aglasent anh notre
hAciliganos?

AI4ARCHI

Studi 

mha



École
Architecture
UGA Grenoble

UGA

cea

Présentation

La chaire **AI4ARCHI** présente un cycle de conférences-performances sur la place des systèmes d'intelligence artificielle dans les processus de création, en considérant l'architecture, les arts et le design.

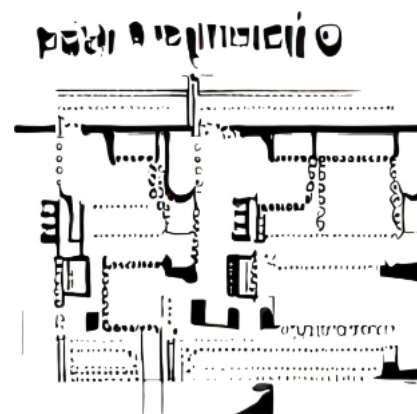
La démocratisation des IA génératives, qui se constitue depuis l'été 2022, s'accompagne de débats, de réflexions et de nombreuses expérimentations, pour imaginer, confronter et envisager la co-conception de ces nouveaux dispositifs.

Nous avons été fascinés par la qualité des images produites à partir de la formulation d'un prompt, ou effrayés par les implications supposées de ces techniques. Nous avons traversé la phase de découverte avec curiosité et prudence, désormais, ces outils nous sont familiers, nous avons développé des pratiques et forgés des opinions. Que nous les utilisions massivement, ou que nous les tenions soigneusement à distance, nous savons que l'IA fait désormais partie de notre monde et qu'elle accompagne nos activités quotidiennes.

Elle pourrait représenter un bouleversement de notre épistémè et elle pourrait amener à la reconfiguration de l'ensemble des repères conceptuels à partir desquels nous pensions l'humain, l'action, la création, l'imagination, la construction de nos représentations... Si le principe de l'IA était extrait d'un récit de science-fiction, ce serait une idée vertigineuse et une hypothèse de pensée stimulante. Mais nous savons que ce pharmakon relève d'une réalité matérielle dont les impacts environnementaux sont considérables, nous savons que ces technologies de la connaissance s'accompagnent de transformations socio-organisationnelles, que leurs effets cognitifs sont à l'étude, qu'elles peuvent faire vaciller nos démocraties, qu'elles transforment la production et l'échange des savoirs, qu'elles portent en elles des valeurs politiques. Ces techniques ouvrent également des perspectives pratiques, elles permettent de réaliser des choses qui n'étaient pas réalisables, elles ouvrent des perspectives cognitives, elles permettent de penser des choses qui n'étaient pas pensables.

Ce cycle propose d'interroger et de plonger dans cet univers pour mieux le comprendre. C'est une double perspective qui est envisagée. Un regard théorique permettra de penser les mutations en cours, une approche pragmatique à travers un partage d'expériences, facilitera l'élaboration de modes d'emploi et contribuera à imaginer des manières concrètes de composer avec les intelligences artificielles.

Ce cycle prend la forme de la conférence-performance. Ce format hybride trouve ses origines dans les années 1960, au croisement de la performance, en tant qu'expérience artistique et sensible, et de l'expérimentation théorique. La conférence-performance articule un exposé savant avec une proposition artistique. La conférence-performance transmet des savoirs tout en engageant des modes d'expression sensibles, à travers des images, des gestes, des dispositifs scéniques, sonores ou visuels. Il ne s'agit pas seulement de dire, mais de mettre en acte la pensée, d'en faire une



expérience où recherche et création se rencontrent.

À travers ce cycle, une diversité de formats sera proposée : certaines rencontres réuniront un duo composé d'un artiste et d'un scientifique, d'autres accueilleront un artiste seul, d'autres encore prendront la forme d'une table ronde rassemblant plusieurs voix.

Programme :

#1 Le flux et la forme

Laurent Lescop

Architecte, professeur HDR, ENSANantes/AAU

David Wolle

Artiste, maître de conférences., ENSAG-UGA/MHA

Mercredi 12 novembre 2025 de 18h à 20h

Amphithéâtre Maglione 2

École Nationale Supérieure d'Architecture de Grenoble

60 avenue Constantine, Grenoble

#2 Message in a Bottle

Kevin Ardito

Artiste, enseignant Lyon

Jedi 11 décembre 2025 de 17h30 à 19h

auditorium Claude Cahun

École Supérieure d'Art et de Design

25 rue Lesdiguières, Grenoble

#3 Langue parfaite et paratexte : l'expérience du prompt à l'heure de la traduction en images

Etienne Mineur

artiste, graphiste, designer

Caroline Rossi

professeure, laboratoire ILCEA4, UGA

29 janvier 2026 de 17h à 19h

Grand amphi

Maison de la Création et de l'Innovation

339 avenue Centrale, St-Martin-d'Hères



#1 Le flux et la forme

L'émergence des intelligences artificielles génératives redimensionne profondément nos pratiques créatives. Depuis l'été 2022 et la mise en ligne de MidJourney, ces technologies transforment la quasi-intégralité des processus de conception dont l'architecture.



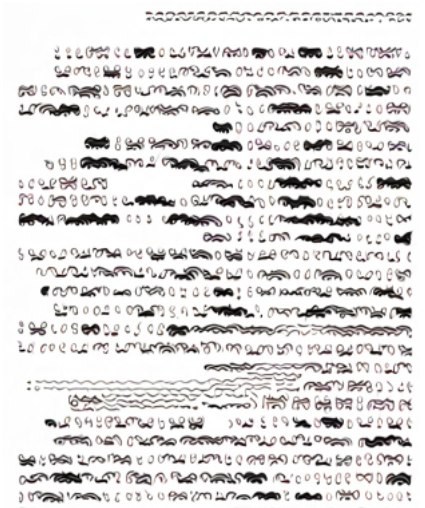
David Wallie

Fascinante par sa puissance et la rapidité de ses productions, l'IA déstabilise la valeur du travail créatif en rendant instantanée et abondante la génération d'images et de formes. Mais ses pièges — erreurs, biais, stéréotypes — appellent une vigilance nouvelle, nourrie de connaissances et de compétences critiques.

La nature même de ces outils place désormais le langage et l'écriture au cœur de la création, interrogeant la place du geste, de la spatialité, des savoir-faire et de l'implication du corps dans l'acte de production. Collaborer avec les IA suppose de les comprendre, de les articuler à des techniques plus anciennes, d'en détourner les usages pour leur assigner un sens et une fonction propres.

Loin de remplacer le concepteur, l'IA l'invite à redéfinir son rôle essentiel : celui d'un interprète, d'un stratège, d'un auteur responsable capable d'orchestrer, de critiquer et de donner forme à ce nouvel environnement automatisé.

Cette conférence/performance propose d'explorer ces



mutations à travers des repères, des expérimentations en direct et des retours d'expérience sur l'usage des IA dans la création architecturale

Architecte, docteur, HDR, **Laurent Lescop** est professeur à l'ENSA Nantes et chercheur [AAU/CRENAU]. Travaillant depuis 30 ans dans le domaine de la culture numérique en architecture, ses travaux portent sur l'immersion, la réalité virtuelle et la modélisation 3D, notamment pour le patrimoine. Il analyse aujourd'hui l'impact de l'IA sur son champ disciplinaire, questionnant la redéfinition du métier d'architecte et les nouvelles formes de créativité assistée par la machine.

David Wolle est plasticien, maître de conférence à l'ENSAG-UGA et chercheur au laboratoire MHA. Dans une réflexion adossée à une pratique mêlant techniques et médiums diverses [dessin sur papier et écran, sculpture et captation 3D, peinture et IA...], il explore le rapport entre la représentation et son objet et la part déterminante de la technique dans le processus de création. Il interroge l'articulation des outils numériques avec des techniques plus anciennes dans des rapports de ruptures et de continuités et comment les IA nous amènent à redéfinir en profondeur des notions telles que l'espace, l'habiter, le corps, le geste, jusqu'à la notion d'image elle-même.

#2 Message in a Bottle

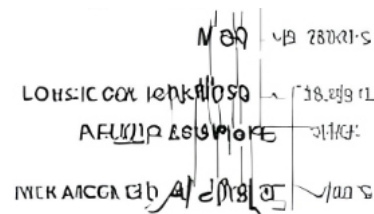
Inspiré du théâtre d'improvisation, le projet propose au spectateur de suivre le portrait tragicomique d'un personnage tourmenté par une solitude qu'il semble s'imposer à lui-même.

À travers l'utilisation en direct d'IA grand public (chat-gpt, meshy, suno, etc), le spectacle oscille entre moments de création, d'explication conférencière d'acte symbolique et de plantage informatique.

L'ordinateur et les différentes IA sont à la fois, scène, régie, et décor. Ainsi l'isolement du perfomeur, permettent de faire évoluer lentement un personnage qui devient de plus en plus lugubre. Tout en contrôlant, seul l'ensemble de la mise en scène pour reboucler et dédoubler le malaise ressenti face à quelqu'un dont la détresse ne fait qu'augmenter à mesure qu'il est seul.

Message in a bottle, s'appuie librement sur la théorie du "dead internet", qui imagine un web déserté par les humains, où les machines produisent du contenu pour d'autres machines, dans un circuit fermé, vide de regard, poussé par les algorithmes néolibéraux des GAFAM.

Mais au-delà de cette idée, il s'agit surtout de suivre un



personnage qui s'isole, se parle à lui-même, s'auto-apitoie, et finit par se transformer, presque malgré lui, en figure grotesque, dont la mélancolie fait de lui l'avatar inquiétant d'un internaute que nous sommes tous destinés à croiser. En filigrane se dessine le portrait ambigu d'un personnage s'antagonisant du reste du monde.



Kevin Ardito

Artiste numérique basé à Lyon, né en 1993 à Grenoble, **Kevin Ardito** explore les liens entre empathie, robotique et imaginaire technologique. Entre réalité virtuelle, jeu vidéo et intelligence artificielle, il développe des dispositifs où humains et machines co-écrivent le récit. Sa pratique de la performance avec IA, qu'il nomme « IA dompting », oscille entre jeu, tension et critique d'un univers technologique qui l'angoisse tout autant qu'il le fascine dans son rapport à l'altérité.

3# Langue parfaite et paratexte : l'expérience du prompt à l'heure de la traduction en images

Bien que l'avènement des systèmes d'IA génératives semble tour à tour le réactiver ou l'anéantir, le rêve d'une langue parfaite n'a probablement pas fini de nous hanter. A travers un survol historique largement inspiré des travaux d'U. Eco, il s'agira d'interroger cette quête sans cesse renouvelée et ce qu'elle dit de notre rapport aux langues et au langage. En vis-à-vis, c'est en tant que designer et directeur artistique qu'Etienne Mineur évoque sa relation à l'émergence d'une nouvelle forme de communication qui associe images de référence et texte pour dialoguer avec les intelligences artificielles génératives



Étienne Mineur, designer, éditeur et enseignant français né en 1968, explore les relations entre graphisme et interactivité. Diplômé de l'ENSAD, il cofonde Index plus en 1992 et l'atelier Incandescence en 2000. Il collabore notamment avec Issey Miyake pendant sept ans sur des projets web et d'édition. En 2009, il cofonde les éditions Volumiques, où il développe des brevets d'objets connectés et innove dans la création de jeux et livres mêlant tangible et numérique. Il s'intéresse désormais aux IA génératives. Parallèlement, il enseigne à la HEAD de Genève, à l'école Camondo Paris, et dirige un atelier sur les IA génératives à l'ENSCI — Les Ateliers.

Professeure de linguistique appliquée et de traduction à l'Université Grenoble Alpes et membre de l'Institut des langues et cultures d'Europe, Amérique, Afrique, Asie et Australie (ILCEA4), **Caroline Rossi** s'attache depuis presque 10 ans à décrire les usages et perceptions de l'automatisation. Psycholinguiste de formation, elle s'intéresse aux aspects développementaux du langage et des compétences en langue, ainsi qu'à la créativité linguistique et à la production et traduction de métaphores conceptuelles. Spécialiste de linguistique cognitive, elle rattache volontiers ses travaux récents au vaste champ de l'écolinguistique.

Comité d'organisation :

Yann Blanchi

chercheur, ENSAG-UGA / MHA

Tiana Delhome

Cheffe de projet CEA/DRT

Philippe Marin

professeur, ENSAG-UGA / MHA

David Wolle

maître de conférence, ENSAG-UGA / MHA

Srldgrt reaupt'rauersa
ehi zmdes watch....
chally v. unonr.
rmpgvead.m ovls gon 20D

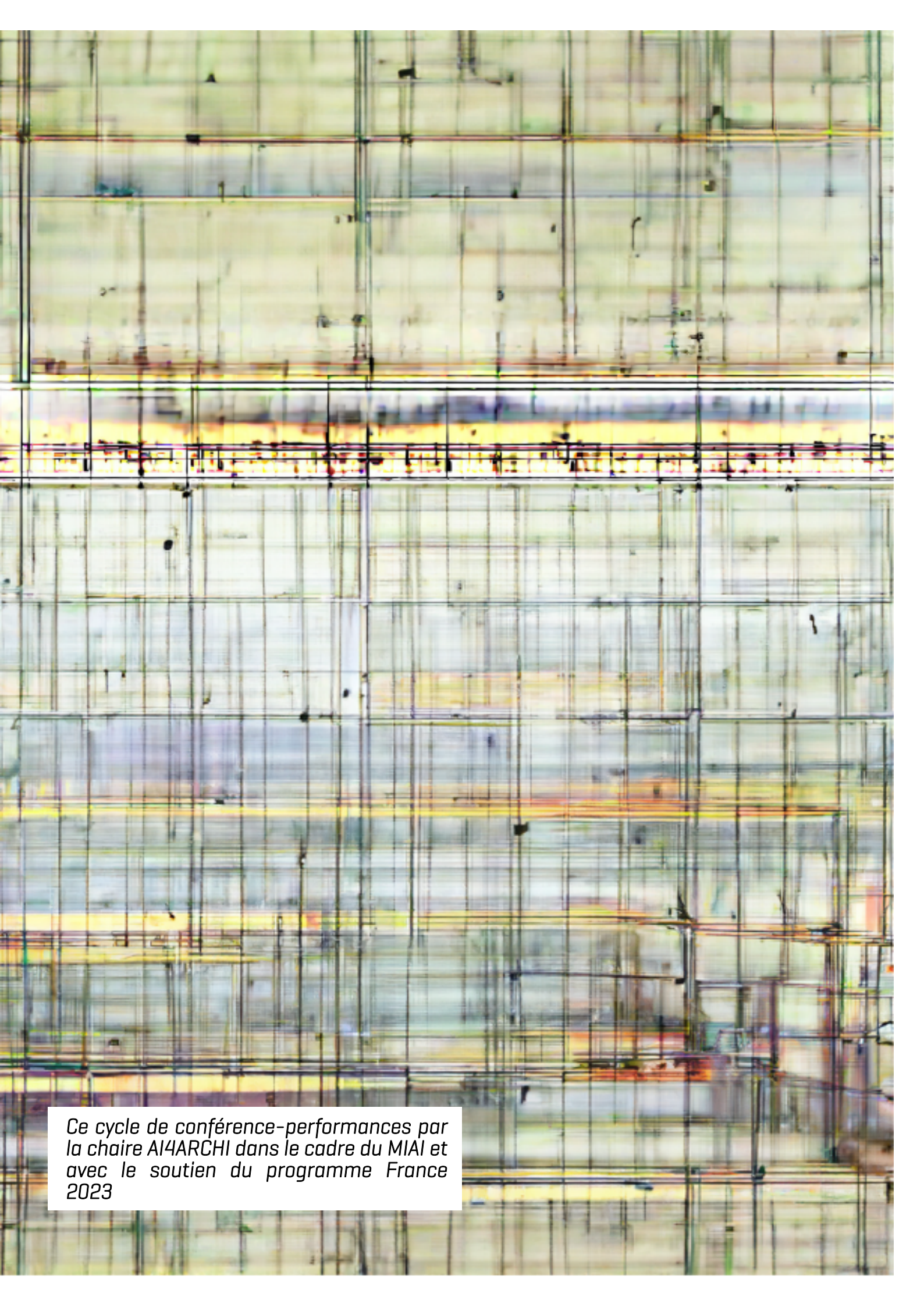


Etienne Mineur

nvbie vrlais

ss3rv h q BUSS KEAICSON

seinyua gne3u/ to cesoon|vehhy gur raggvin nad



*Ce cycle de conférence-performances par
la chaire AI4ARCHI dans le cadre du MIAI et
avec le soutien du programme France
2023*