

A HEAVY IS CREATING
13 SPHERES
ILLUSTRATION
LECTURE 5 5/2008

CorelDRAW 12.0.0.0

Conférences
Pantheon

Cycle de Conférences Performances

IA & création

IA, création et
cognition,
comment puis-je
agencer notre
habitat?

Suivez en direct les
conférences-performances
sur la chaîne Youtube de
l'ENSAG



AI4ARCHI

Studi RC

mha

LG

École
Architecture
UGA Grenoble

UGA

cea

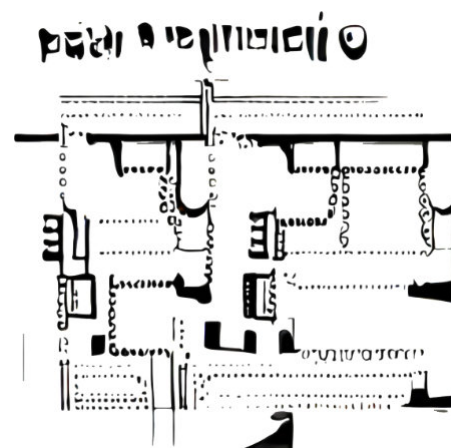
CYCLE CONFERENCES-PERFORMANCES IA & CREATION

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 forgé 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



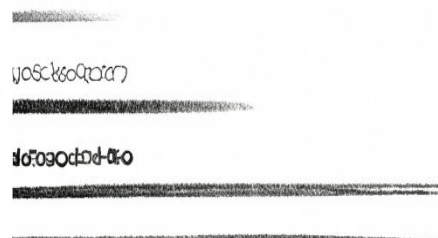
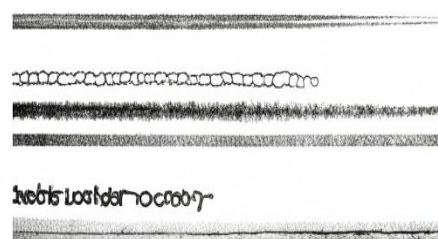
transforment la production et l'échange des savoirs, qu'elles portent en elles des valeurs politiques. Ces techniques ouvrent également des perspectives pratiques, elles permettent de réaliser des choses qui n'étaient pas réalisables, elles ouvrent des perspectives cognitives, elles permettent de penser 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.

*Suivez en direct les
conférences-performances
sur la chaîne Youtube de
l'ENSAG*



Pour la saison d'automne les
conférences-performances sont
accueillies successivement :

École Nationale
Supérieure
Architecture
UGA Grenoble

ÉSAD ●●



PROGRAMME DE L'AUTOMNE

#1. Le flux et la forme

Laurent Lescop,

Architecte, professeur HDR, ENSA Nantes / AAU

David Wolle,

Artiste, maître de conférences., ENSA Grenoble-UGA / MHA

Date et lieu :

Mercredi 12 novembre 2025

18h à 20h

Adresse:



École Nationale Supérieure d'Architecture de Grenoble

Amphithéâtre Maglione 2,

60 avenue Constantine, Grenoble

#2. Message in a Bottle

Kevin Ardito

Artiste numérique, Designer immersif, intervenant pédagogique numérique
ENSBA, Lyon

Date et lieu :

Jeudi 11 décembre 2025 de 17h30 à 19h

Adresse:



École Supérieure d'Art et de Design

Auditorium Claude Cahun

25 rue Lesdiguières, Grenoble

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

Etienne Mineur

Artiste, graphiste, designer

Caroline Rossi

Professeure, IUGA / ILCEA4

Date et lieu :

29 janvier 2026 de 17h à 19h

Adresse:



Maison de la Création et de l'Innovation

Grand amphi

339 avenue Centrale, St-Martin-d'Hères

#1. Le flux et la forme

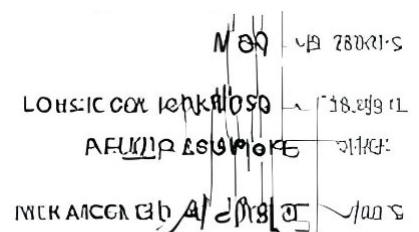
L'émergence des intelligences artificielles génératives redimensionne profondément nos pratiques créatives. Depuis l'été 2022 et la mise en ligne de Midjourney, ces technologies transforment la quasi-intégralité des processus de conception dont l'architecture.



David Wolle

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



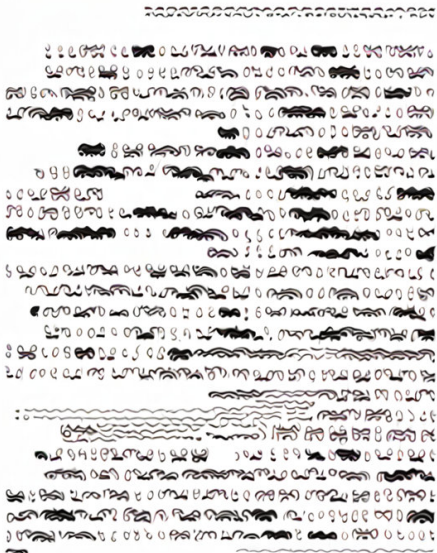
un sens et une fonction propres.

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 performeur, permet 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.



Kevin Ardito

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.

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 : Expérience du prompt à l'heure de la traduction en images

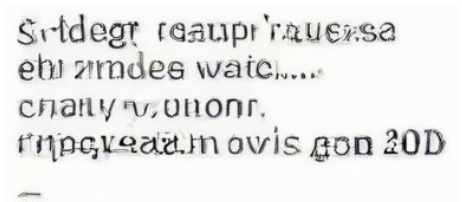
Bien que l'avènement des systèmes d'IA génératives semble tour à tour le réactiver ou l'anéantir, le rêve d'une langue parfaite n'a probablement pas fini de nous hanter. A travers un survol historique largement inspiré des travaux d'U. Eco, il s'agira d'interroger cette quête sans cesse renouvelée et 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



Etienne Mineur

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'écoulinguistique.



CHAIRE AI4ARCHI

La chaire **AI4ARCHI** [AI for Architectural and Urban Generative Design] est lauréate de l’AAP Chaire MIAI 2025. L’Institut Multidisciplinaire en Intelligence Artificielle [MIAI] est l’un des 9 clusters en IA soutenu par France 2030.

AI4ARCHI est organisée autour de deux thématiques scientifiques : 1/ l’IA générative dans le processus de conception et de création ; 2/ l’intégration des paramètres environnementaux dans le processus de conception architecturale et urbaine. Elle développe des activités de recherche, de formation et d’innovation.

La direction scientifique de **AI4ARCHI** est assurée par le Prof. Benjamin Lecouteux [UGA/LIG] et le Prof. Philippe Marin [ENSAG/MHA]. Elle implique David Wolle [ENSAG/MHA], Yann Blanchi [ENSAG/MHA], Philippe Thony [CEA/LITEN/DTS/SMPV], Christophe Menezo, Martin Thebault [USMB/CNRS/LOCIE], Tiana Delhome, Sébastien Monin [CEA/DRT/DINOV]. Elle rassemble 4 laboratoires du site grenoblois : ENSAG/MHA, UGA/LIG, CEA/LITEN/DTS/SMPV, USMB/CNRS/LOCIE, CEA/DRT/DINOV] et 18 partenaires académiques et socio-économiques : Rougerie + Tangram, FERRCAD, EQUANS, CHAT3D, SERGE FERRARI, Heliocity, Conseil National Ordre des architectes, Fédération Française du Bâtiment, Maison de l’Architecture de l’Isère, Minalogic, MINnds2050, Sherbrooke University, UC Louvain, Liege University, SINTEF, le programme CMA Transition Architecture-Paysage piloté par l’ENSA de Normandie, le réseau Scientifique et pédagogique en Architecture Architecture Conception et Culture Numérique [ACCN], Amaco.

MEDIA VPLAIS
SS3IV H 4 BUSS KERICSON
seinyua gne3u/ to cesocon/vehhy aur iaggvin nad

Plus d’information
sur **AI4ARCHI** :



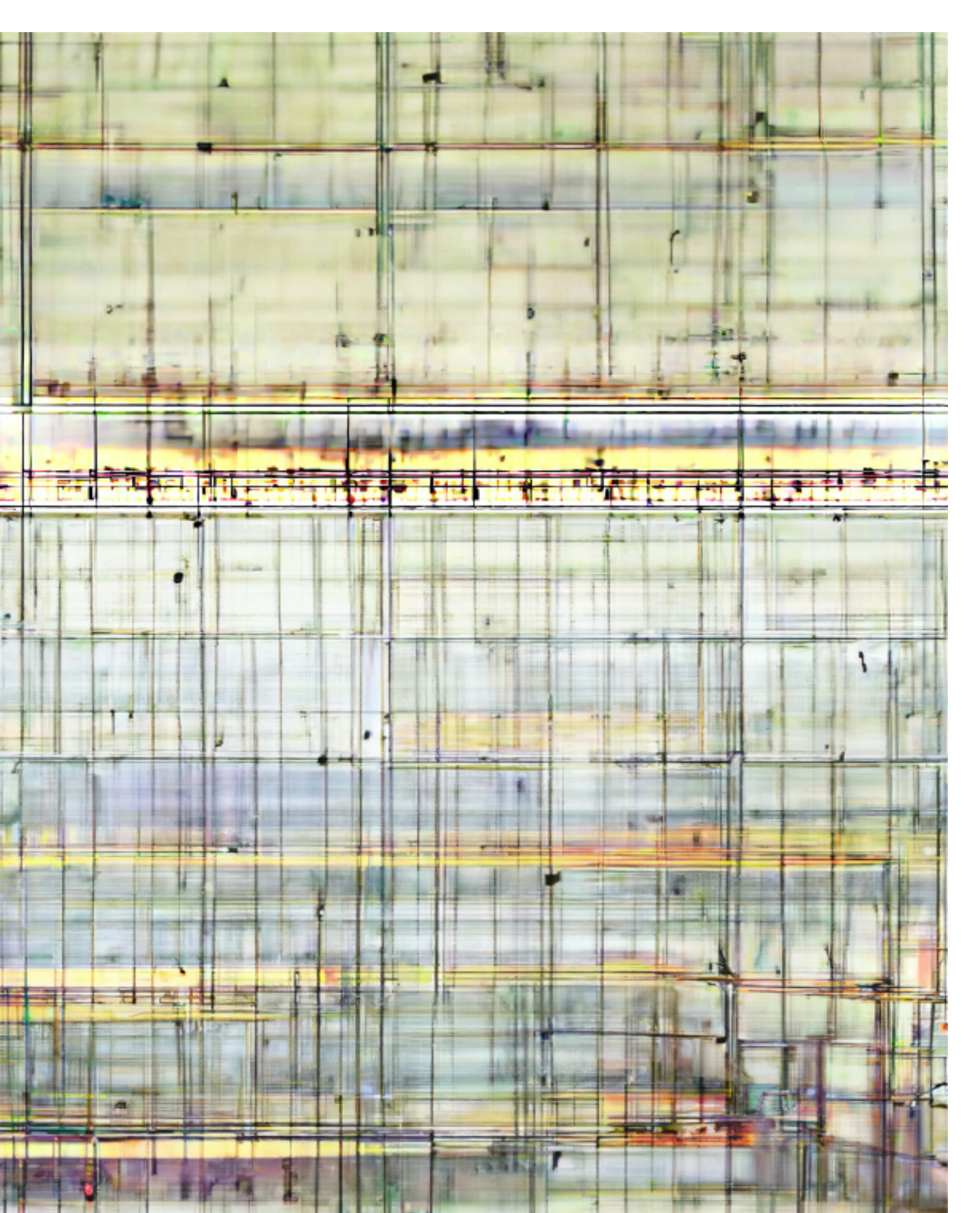
COMITE D’ORGANISATION CYCLE CONFERENCES- PERFORMANCES IA & CREATION:

Yann Blanchi,
Chercheuse,
ENSAG-UGA / MHA

Tiana Delhome
Cheffe de projet,
CEA/DRT

Philippe Marin
Professeur,
ENSAG-UGA / MHA

David Wolle
Maître de conférences,
ENSAG-UGA / MHA



Ce travail a bénéficié d'une aide de l'État gérée par
l'Agence Nationale de la Recherche au titre de France
2030 portant la référence ANR 23IACLO006

