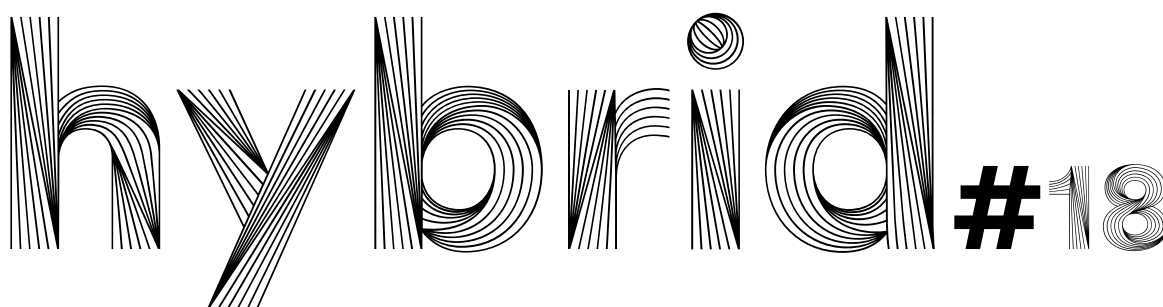




APPEL À CONTRIBUTIONS

Arts et algorithmes génératifs :
expérimenter les intelligences artificielles
par les méthodes en recherche-crédation

Direction du numéro :
Étienne Armand Amato, David Faltot & Zineb Majdouli

Propos

La question de la recherche-crédation occupe une place croissante au sein des réflexions sur l'art et des pratiques artistiques contemporaines comme les sciences humaines et sociales, en tant que modalité ou méthodologie spécifique. À plusieurs titres, qu'il s'agira de préciser, elle engage une redéfinition des rapports entre théorie et pratique, production et réception, artiste et chercheuse, évalueurices (critiques ou pairs) et publics. Parce qu'elle valorise des formes de pensée processuelles, expérimentales, collaboratives, souvent indisciplinées, les rapports engageant arts, sciences et technologies (AST) mobilisent des protocoles, des enquêtes, des prototypes, une pensée en actes, afin d'explorer les zones de friction entre les champs de savoirs et les pratiques sensibles, mais aussi les appropriations et futurs possibles.

Dans ce paysage, le « numérique », manière large d'englober bien des réalités, s'impose comme un terrain d'expérimentation privilégié. Non seulement en tant qu'outil ou médium, mais comme écosystème cognitif, technique, politique et culturel modifiant en profondeur les conditions mêmes de la création, la recherche, la diffusion et la réception. Réciproquement, ces tentatives artistiques et souvent précoces contribuent à la définition collective des chemins souhaitables ou dangereux. Interfaces interactives, IA génératives, plateformes collaboratives, codage créatif, environnements immersifs, *data art*, œuvres connectées ou évolutives : ces formes inédites ou en transformation interrogent les cadres épistémologiques de la recherche-crédation et appellent à des reconfigurations méthodologiques.

Par-delà les cadrages de recherche-crédation déjà proposés depuis quelques années et qui balisent des pratiques d'artistes et chercheuses et tentent de leur proposer une forme et une légitimité

scientifique, ce numéro de la revue *Hybrid* vise à réaliser une radioscopie des diverses propositions de recherche-crédation qui manipulent et interrogent les technologies numériques, en particulier à l'ère des IA génératives. Il est en effet essentiel, à l'heure où la recherche est de plus en plus façonnée et questionnée par ces technologies qui imposent des contraintes et des procédures spécifiques, d'observer comment les chercheuses-artistes ont réfléchi et répondu à ces questionnements en utilisant de manière plus ouverte ces outils. L'intérêt de cette thématique consiste à redonner une épaisseur historique à des phénomènes qui semblent surgir et se font soudain omniprésents. En effet, la générativité, notamment dans le contexte des hypermédias interactifs ou de la littérature générative, dérive directement des caractéristiques de l'informatique. Elle a très tôt bouleversé le sens commun culturel et bousculé la critique, tout en faisant l'objet de nombreux développements universitaires et controverses.

Nous nous intéresserons tout particulièrement à la réflexivité des participantes et participants, à leurs partis pris, à leur relation aux techniques, matériaux et aux savoir-faire générés par ces pratiques artistiques. Le cheminement de pensée des artistes-chercheuses pourra ainsi retracer la forme et le contenu de leur savoir et savoir-faire, que ce soit à travers les méthodes de recherche, comme à travers les modes d'exposition de ce qui a été recherché et élaboré. L'objectif est de susciter une discussion interdisciplinaire et un partage des outils que l'expérience pratique et les hybridations ont favorisées. Selon les cas, dans ce contexte précis, était-ce pour interroger les innovations techniques et leurs impacts sociaux, pour explorer leurs potentialités comme instruments de création et de créativité, ou encore envisager de nouvelles méthodes et dispositifs de recherche et/ou création ?

Axe 1. Les IA génératives comme vecteur d'expérimentations artistiques

Il explore les travaux d'artistes-chercheuses utilisant les contenus générés par IA (orientés images, vidéos, textes ou sons) au cœur de leur processus créatif. Dans ces expérimentations, comment sont traitées les IA génératives ? S'agit-il de simples outils d'exécution, de partenaires de réflexion et d'expression, de co-créateurs produisant des images, d'inspireurs de formes hybrides inédites ? L'accent est mis sur l'analyse des œuvres et la documentation des démarches de recherche-crédation, afin de comprendre comment les IA génératives influencent intrinsèquement le processus créatif, la forme des œuvres ou encore le rôle de l'artiste.

Axe 2. Renouveau des méthodologies de recherche-crédation

Il porte sur l'évolution des protocoles et dispositifs de recherche-crédation en contexte numérique. Il s'agit d'étudier comment les méthodes de recherche traditionnelles sont adaptées ou repensées pour intégrer les outils algorithmiques avancés, mobilisant des approches interdisciplinaires (arts, sociologie, anthropologie, etc.). Ce volet inclut des réflexions théoriques (issues de chercheuses ou d'artistes-chercheuses en sciences humaines et au-delà) ainsi que des retours pratiques sur de nouvelles pratiques collaboratives ou expérimentales (rapprochements art/science), impliquant notamment des IA génératives. Cet axe questionne la façon dont est appréhendée la structure propre des IA génératives – leur architecture, leur fonctionnement en espace latent – et comment cette infrastructure spécifique affecte les imaginaires et les méthodologies de recherche-crédation.

Axe 3. Approche critique de l'IA générative : enjeux éthiques, sociétaux et politiques

Il propose d'adopter une perspective réflexive vis-à-vis des propositions artistiques créées avec de l'IA générative. Si de nombreuses artistes ou artistes-chercheuses, y compris collectifs, jouent, co-construisent et co-crédent avec les IA génératives, de manière relativement libre, qu'en est-il de leur responsabilité en termes de questionnements éthiques, sociaux et politiques, en ce qui concerne, par exemple, les questions de propriété artistique, de biais algorithmique, d'accessibilité culturelle ou de bilan environnemental ? Cet axe examine également comment certains projets de recherche-crédation intégrant des IA génératives rendent compte de ces enjeux ou soulèvent des solutions (par des créations sensibles ou des enquêtes publiées) afin de nourrir le débat sociétal contemporain. Dans ce champ, les contributions aidant à saisir les modalités problématiques et les voies vertueuses seront les bienvenues, considérant que les méthodes de recherche-crédation sont capables de défricher des problématiques d'une façon singulière et productive, avec des résultats et applications auxquels les autres approches ne parviendraient pas ou très difficilement.

Bibliographie indicative

- Manning, E., Massumi, B. (2018). *Pensée en acte, vingt propositions pour la recherche-crédation*. Les presses du réel.
- Bationo-Tillon, A., Cozzolino, F., Krier, S., Nova, N. (2024). *En quète d'images. Écritures sensibles en recherche-crédation*. Les presses du réel.
- Becker, H., Peretz, H. (2009). *Artistes, écrivains, chercheurs et représentations sociales*. La Découverte.
- Bianchini, S. (2009). *Recherche & création. Art, technologie, pédagogie, innovation*. Éd. Burozoïque.
- Bordeaux, M.-C. (2012). « Entre arts et sciences », *Culture et musées*, 19.
- Caseti, F., Somaini, A. (2021). *La basse et haute définition des images : Photographie, cinéma, art contemporain, culture visuelle*. Mimésis.
- Carvalhais, M. (2022). *Art and Computation*. V2_Publishing.
- Conord, S. (2007). « Usages et fonctions de la photographie », *Ethnologie française*, 37(1).
<https://doi.org/10.3917/ethn.071.0011>
- Couchot, E. (2003). *La technologie dans l'art. De la photographie à la réalité virtuelle*. Éd. Jacqueline Chambon.
- Dautrey, J. (2010). *La Recherche en art(s)*. Éd. MF.
- Dessaux, C., Zillhardt, S. (2009). « Recherche créativité innovation », *Culture et recherche*, 121.
- Didi-Huberman, G. (2006). « L'image brûle », *Penser par les images. Autour des travaux de Georges Didi-Huberman*. Éd. Cécile Defaut.
- Fourmentaux, J.-P. (2011). *Artistes de laboratoires. Recherche et création à l'ère du numérique*. Hermann.
- Geertz, C. (1986). « Diapositives anthropologiques », *Communications*, 43.
<https://doi.org/10.3406/comm.1986.1640>
- Glicenstein, J. (2024), « Introduction. Qu'est-ce que la recherche-crédation ? », *Marges*, 39.
<https://doi.org/10.4000/12koa>
- Gronlund, M. (2016). *Contemporary Art and Digital Culture*. Routledge.
- Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. MIT Press.
- Manci, I. (2015). « La recherche dans les écoles supérieures d'art », *Culture et recherche*, 130.
- Paul, C. (2008). *Digital Art*. Thames & Hudson.
- Schnugg, C. (2019). *Creating ArtScience Collaboration: Bringing Value to Organizations*. Springer Nature.
- Somainsi, A., Pinotti, A. (2022). *Culture visuelle. Images, regards, médias, dispositifs*. Les presses du réel.
- Somainsi, A. (2023). « Algorithmic Images. Artificial Intelligence and Visual Culture », *Grey Room*, 93.
https://doi.org/10.1162/grey_a_00383
- Somainsi, A. (2025). *Le Monde selon l'IA : explorer les espaces latents*. Jeu de Paume, JBE Books.

Contributions

3 formats d'intervention seront pris en considération :

- article académique (25 000 signes max., espaces comprises, paratexte compris) écrit en français ou en anglais ;
- travaux de recherche-crédation présentant des œuvres, des comptes-rendus d'atelier ou des projets de création (une vidéo ou 12 images max ou 8 000 signes max. espaces comprises ; la création doit être accompagnée du paratexte cité après et d'un court texte introductif afin de contextualiser l'œuvre) ;
- recension d'une publication récente en lien avec la thématique du numéro.

Chaque contribution doit être accompagnée du paratexte suivant :

- Une biographie de l'auteur ou l'autrice de la contribution de 400 signes max. espaces comprises
- Un minimum de 5 mots-clefs afin d'optimiser le référencement de l'article
- Un résumé de 1200 signes max. espaces comprises
- Une bibliographie (pour les articles) aux normes APA

Normes rédactionnelles de la revue à suivre impérativement : <https://hnurl.fr/9hc9ac>

Hybrid est une revue bilingue (français-anglais), numérique et bi-annuelle :

<https://journals.openedition.org/hybrid/>

ArTeC prendra en charge la traduction de chacun des articles acceptés pour la publication (du français vers l'anglais ou *vice versa*). La revue sera publiée sur OpenEdition Journals, en accès libre complet, avec les Presses universitaires de Vincennes.

Remise des contributions

Les contributions ne respectant pas les normes et gabarit détaillés ci-avant ne pourront être acceptées.

Date de rendu : 5 octobre 2026

L'équipe éditoriale se tient à votre disposition pour répondre à vos questions ou à toute demande de renseignement complémentaire avant la remise des contributions.

Contact : edition@eur-artec.fr

Parution : novembre 2027

