

**Séminaire
HERMES**

**Les paradoxes de l'Intelligence Artificielle
pour les patrimoines, la recherche et la création :
de l'automatisation à l'expérimentation**

Dates : de janvier 2026 à janvier 2028 (en général le dernier vendredi du mois)

Lieux

La plupart des séances se dérouleront à Paris dans les lieux suivants :

- . Université Paris 8 - Maison de la Recherche d l'Université Paris 8 (MR)
2 rue de la Liberté 93200 Saint-Denis (métro 13 Saint-Denis Université)
- . Centre Interdisciplinaire des Transitions et des Innovations Ecologiques et Sociales (CITIES)
14 rue Waldeck Rochet 93300 Aubervilliers (métro 14 Front Populaire)

Ce séminaire a pour but d'interroger les transformations des patrimoines culturels et des pratiques de recherche et de création dans le contexte du développement des « intelligences artificielles génératives ».

Concernant l'évolution du patrimoine culturel, la manière dont sont alimentées les IA génératives repose sur l'exploitation massive de données issues de patrimoines communs qui alimentent les *datasets*, à partir desquels s'élabore parfois la production de nouvelles œuvres, possiblement détachées de toute expérience humaine proprement dite. Ce mode de production contribue-t-il à la détérioration des milieux symboliques numériques ou constitue-t-il un patrimoine émergent, non encore identifié, ou tout au moins un patrimoine en devenir ? Quel statut attribuer à de telles « œuvres » automatiques ? Convient-il d'archiver l'algorithme, le contenu produit ou bien les deux ? Et comment sélectionner parmi la masse de textes et d'images industriellement générée ?

Concernant les pratiques de recherche et de création ensuite, les dispositifs de génération automatique sont extrêmement ambivalents. S'ils ouvrent des risques de prolétarisation inédits, à travers la délégation des capacités d'expression et de réflexion, ils pourraient aussi permettre le développement d'outils de recherche et d'exploration, permettant de naviguer dans la mémoire collective numérisée, ainsi qu'une démocratisation des activités créatives, en offrant à chacun la possibilité de produire des textes poétiques, des images artistiques et bientôt des films ou des vidéos. Quelles nouveaux instruments et nouvelles pratiques scientifiques et artistiques ces systèmes algorithmiques pourraient-ils engager, par-delà les usages consuméristes ? Comment articuler automation et invention ?

Dans toutes les disciplines scientifiques ou artistiques, l'émergence de ces dispositifs a des effets paradoxaux, tirailles entre des perspectives émancipatrices qui ouvrent à des pratiques inventives et des tendances problématiques qui prolétarisent et standardisent les usages. Les différentes séances du séminaire permettront d'explorer cette dimension ambivalente en interrogeant les effets des systèmes d'IA dans différentes disciplines appartenant aux champs des arts et des humanités – par exemple, la création musicale, les arts plastiques, la traduction et la traductologie, la littérature, le théâtre, le cinéma, la philosophie, etc. Nous nous demanderons comment mettre les automates numériques au service des activités scientifiques, culturelles, artistiques et symboliques.

PROGRAMME

Séance 1 - Enjeux philosophiques et culturels de l'intelligence artificielle : langage et images à l'épreuve de l'IA, quelles nouvelles pratiques symboliques dans le contexte numérique ?

Date : 30 janvier 2026 de 15h à 18h

Lieu : Université Paris 8 MR215 en hybride (16 places)

Organisation : Arnaud Regnault et Anne Alombert

Participant(e)s : Baptiste Loreaux, Alban Leveau-Vallier, Pierre Cassou-Noguès, Gwenola Wagon

Séance 2 - Pratique de l'art informatique : continuité et rupture.

L'impact des technologies IA sur le style artistique et l'esthétique de l'oeuvre.

Journée d'étude « Pratique de l'art informatique : continuité et rupture », en partenariat avec ERUA-PLEIADE cluster.

Date : 27 février 2026 toute la journée

Lieu : Centre Interdisciplinaire des Transitions et des Innovations Ecologiques et Sociales (CITIES)

Organisation: Takis Kyriakoulakos, Modestos Stavrakis, Khaldoun Zreik

Participant(e)s : Maurice Benayoun, Samuel Bianchini, Jim Gabaret, Miguel Almiron, Prodromos Tsiavos

Séance 3 – Intelligence artificielle et recherche-création

Journée d'étude « Les enjeux de l'IA pour la recherche et la création » en partenariat avec l'EUR ArTeC et le Cube Garges.

Date : 27 mars 2026 toute la journée

Lieu : Cube Garges, 40 avenue du Général de Gaulle, 95 140 Garges-lès-Gonesse

Appel à contributions : <https://www.lecubegarges.fr/artiste/>

Séance 4 - Imaginaires artificiels : créativité et recherche à l'ère de l'image générative

Date : 24 avril 2026 de 13h à 15h

Lieu : Centre Interdisciplinaire des Transitions et des Innovations Ecologiques et Sociales (CITIES)

Organisation : Everardo Reyes et Kristian Bankov

Participant(e)s : Daniel Binns, Philippe Boisnard, Rosa Cinelli, Boris Eldagsen

Séance 5 - Intelligence Artificielle et langues naturelles : une relation complexe

Date : 22 mai 2026 de 13h à 15h

Lieu : Centre Interdisciplinaire des Transitions et des Innovations Ecologiques et Sociales (CITIES)

Organisation : Claire Laronneur

Participant(e)s : Guillaume Desagulier (PR Université Bordeaux Montaigne)

Séance 6 - Intelligence artificielle, industries culturelles et nouvelles subalternités

Date : 26 juin de 15h à 18h

Lieu : Centre Interdisciplinaire des Transitions et des Innovations Ecologiques et Sociales (CITIES)

Organisation : Laurence Allard

Participant(e)s : Laurence Allard, Romuald Jamet, Ingrid Kofler, Guillaume Blum, Simon Guirrie, David Maenda Kithoko et Marek Blotti  re

S  ance 7 - L'IA, un enjeu pour la sc  nographie ?

Journ  e d'  tude « L'IA, un enjeu pour la sc  nographie », en partenariat avec le LIRIS (Laboratoire International de Recherche sur les Images et la Sc  nographie) dans le cadre des Estivales du LIRIS en Avignon.

Date : vendredi 10 juillet 2026.

Lieu : Villa Creative, Avignon.

Organisation : Romain Fohr avec Cyrielle Garson

Participant(e)s : Anne-Lise Rosier, Cyrielle Garson, Romain Fohr, Yannick Est  ve, Dan Soule, Bingxin Lian, Hongchen Zhang, Sunga Kim, Naomi Meynl  -Hamza.

S  ance 7 - Des IA frugales, locales et open source pour la synth  se spatiale du son : l'IA pour sortir du mod  le 'mainstream' et industriel de la spatialisation.

Date : 25 septembre 2026 (13h-16h ou 14h-17h)

Lieu : Centre Interdisciplinaire des Transitions et des Innovations Ecologiques et Sociales (CITIES)

Organisation : Alain Bonardi, Emma Frid, Paul Goutmann, Axel Chemla-Romeu-Santos

Participant(e)s : Alain Bonardi, Emma Frid, Paul Goutmann, Axel Chemla-Romeu-Santos

RÉSUMÉS DES SÉANCES

Séance 1 - Enjeux philosophiques et culturels de l'intelligence artificielle : langage et images à l'épreuve de l'IA, quelles nouvelles pratiques symboliques dans le contexte numérique ?

30 janvier 2026, 15h-18h (salle MR215)

Organisation : Arnaud Regnault et Anne Alombert

Participant(e)s : Baptiste Loreaux, Alban Leveau-Vallier, Pierre Cassou-Noguès, Gwenola Wagon

Résumé :

Comment penser les technologies d'intelligence artificielle autrement qu'entre fascination aveugle et rejet irrationnel ? Nous reviendrons sur l'histoire des technosciences informatique et cybernétique et interrogerons les enjeux philosophiques, politiques et culturels des dispositifs numériques contemporains. Quels sont les présupposés théoriques qui sous-tendent les innovations industrielles nommées « intelligence artificielle » ? Comment l'accélération technologique actuelle affecte-t-elle les institutions et les sociétés ? Quels sont les effets des générateurs automatiques de textes ou d'images sur les pratiques linguistiques et artistiques ? Pour répondre à ces questions, nous articulerons les perspectives de la philosophie avec celles de la littérature et des arts plastiques.

Séance 2 - Pratique de l'art informatique : continuité et rupture

L'impact des technologies IA sur le style artistique et l'esthétique de l'oeuvre.

27 février 2026, 9h-17h (CITIES)

Journée d'étude « Pratique de l'art informatique : continuité et rupture », en partenariat avec ERUA-PLEIADE cluster.

Organisation: Takis Kyriakoulakos, Modestos Stavrakis, Khaldoun Zreik

Participant(e)s : Maurice Benayoun, Samuel Bianchini, Jim Gabaret, Miguel Almiron, Prodromos Tsavos

Résumé: Ce séminaire présente les travaux de recherche entrepris par des chercheurs affiliés au cluster PLEIADE (Peering Laboratories in Europe for Inclusive Arts Design and Experience). Ces travaux questionnent les outils, notions et stratégies d'appropriation de l'art informatique tant au niveau de la conception de l'œuvre qu'au niveau de l'expérience du public.

Programme :

1. Continuité/Rupture

- . Inventer son métier: le cas de l'animation par ordinateur (Kyriakoulakos)
- . Un pionnier de l'art informatique à l'âge de l'IA (Benayoun)
- . L'art des IA (Gabaret)

2. Design/Experience

- . S'approprier l'IA (Bianchini)
- . Démocratiser l'art informatique (Almiron)

3. Produire/Diffuser

- . Produire et diffuser l'art des IA. Le système ONX (Tsavos)
- . Faire de l'art en laboratoire? Appel aux artistes (Zreik, Stavrakis)

Séance 3 – Intelligence artificielle et recherche-création

27 mars 2026 (Cube Garges)

Journée d'étude « Les enjeux de l'IA pour la recherche et la création » en partenariat avec l'EUR ArTeC et le Cube Garges.

Appel à contributions : <https://www.lecubegarges.fr/artiste/>

Séance 4 - Imaginaires artificiels : créativité et recherche à l'ère de l'image générative

24 avril 2026 de 13h à 15h (CITIES)

Organisation : Everardo Reyes et Kristian Bankov

Participant(e)s :

Daniel Binns, <https://clockworkpenguin.substack.com/> (en ligne)

Philippe Boisnard, <http://x-tr-m-art.com> (présentiel)

Rosa Cinelli, <https://paragraphe.univ-paris8.fr/Profil-479> (présentiel)

Boris Eldagsen, <https://www.eldagsen.com/> (en ligne)

Résumé

Les systèmes d'images génératives transforment notre manière de concevoir la créativité, l'autorité autoriale et la valeur de la preuve visuelle dans la recherche et l'enseignement. Ce séminaire examine ces « imaginaires artificiels » depuis les perspectives de la pratique artistique, du développement logiciel, de la pédagogie et des études visuelles. Eldagsen s'appuiera sur son travail de commissariat et sur son analyse critique des images produites par IA pour interroger le statut de l'image photographique et de l'image « promptographique ». Boisnard présentera des outils logiciels et des dispositifs expérimentaux dédiés à la création générative, ouvrant une discussion sur la manière dont les infrastructures techniques façonnent l'esthétique et les méthodes. Binns partagera des expérimentations pédagogiques et des démarches de recherche-création qui intègrent les médias génératifs dans la conception d'enseignements et de projets de recherche. Cinelli, dont le travail se situe à l'intersection de la photographie, de l'imagerie forensique et de l'IA générative, discutera des projets menés avec les étudiantes et étudiants du Master Humanités numériques de l'Université Paris 8.

Séance 5 - Intelligence Artificielle et langues naturelles : une relation complexe

22 mai 2026 de 13h à 15h (CITIES)

Organisation : Claire Laronneur

Participant(e)s : Guillaume Desagulier (PR Université Bordeaux Montaigne)

Résumé

Les LLM sont des outils de langage, mais pas forcément de langues naturelles : constitution de langues artificielles (travail sur les *subwords*, les *word embeddings*, les langues synthétiques) et corpus d'énoncés produits par les machines.

Quel type de langage produisent les IA génératives (chatbots) ? Assiste-t-on à l'émergence d'un IAese comme le translationese, qui aurait des caractéristiques spécifiques ? Que peuvent des IA dédiées en linguistique et quelles sont les ressources requises pour les construire ?

Séance 6 - Intelligence artificielle, industries culturelles et nouvelles subalternités

26 juin 2026, 15h-18h (CITIES)

Organisation : Laurence Allard

Participant(e)s : Laurence Allard, Romuald Jamet, Ingrid Kofler, Guillaume Blum, Simon Guirriec, David Maenda Kithoko et Marek Blottièvre

Résumé

L'intelligence artificielle s'impose aujourd'hui comme une infrastructure socio-technique majeure des industries culturelles et créatives, reconfigurant les rapports de pouvoir entre cultures dominantes et cultures minoritaires. La visibilité, la circulation et la légitimité des œuvres sont de plus en plus médiatisées par des dispositifs algorithmiques — systèmes de recommandation, modèles génératifs, outils de traduction ou de classification — qui opèrent comme des régimes normatifs de reconnaissance culturelle, définissant ce qui peut être vu, nommé et valorisé.

Ce processus engendre de nouvelles formes de subalternité dès lors que les cultures minoritaires sont insuffisamment représentées, mal catégorisées ou rendues illisibles dans les données, les taxonomies et les formats qui structurent les plateformes numériques « IAïsées ». En étant reléguées à la marge des régimes de calcul et de visibilité, ces cultures se voient privées de la capacité à parler *depuis* les infrastructures mêmes qui organisent désormais la reconnaissance culturelle.

Toutefois, cette subalternisation algorithmique ne se déploie pas sans résistances. Elle suscite des pratiques critiques telles que l'obfuscation ou le détournement des métadonnées, la création d'outils communautaires alternatifs, le refus ciblé de certaines technologies, ou encore des usages expérimentaux et réflexifs de l'IA générative. Ces stratégies témoignent de la manière dont les acteurs culturels minorisés tentent de composer avec les infrastructures algorithmiques, soit en rendant visibles leurs matérialités critiques, soit en réinventant les gestes et les conditions du travail créatif. C'est cette tension entre subalternisation infrastructurelle et capacités d'agir situées que nous analyserons lors de ce séminaire, après avoir dressé un panorama de l'IAïsation des industries culturelles et créatives."

Séance 7 - L'IA, un enjeu pour la scénographie ?

Journée d'étude « L'IA, un enjeu pour la scénographie » dans le cadre des Estivales d'Avignon, en partenariat avec le LIRIS (Laboratoire International de Recherche sur les Images et la Scénographie).

Organisation : Romain Fohr et Cyrielle Garson

Participant(e)s :

Anne-Lise Rosier (Directrice de la Villa Créative /Directrice de la Fondation Avignon Université),

Cyrielle Garson (Université d'Avignon)

Romain Fohr (Université Sorbonne nouvelle) FR

Yannick Estève (ingénieur Laboratoire Informatique d'Avignon) FR

Dan Soule (Université de New-York) UK

Cyrielle Garson (Université d'Avignon) FR

Romain Fohr (Université Sorbonne nouvelle) FR

Naomi Meynlé-Hamza (Université Jean Moulin Lyon 3)

Bingxin Lian (Université Sorbonne nouvelle)

Hongchen Zhang (Académie nationale des arts de Pékin)
Sunga Kim (Université Paul-Valéry de Montpellier)

Résumé

Le but est de nous interroger sur les différents enjeux qu'engagent l'intervention de l'IA dans les processus de création théâtrale avec trois contributions et deux tables-rondes.

Programme :

- . Pédagogies du processus : la formation en scénographie en 2026
- . Liaison entre mondes virtuels : enjeux et émergences de l'intégration de l'IA dans la conception scénographique XR
- . IA : outils possibles pour la conception scénographique
- . La scénographie engage-t-elle de nouveaux processus de création chez les scénographes ?
- . La Corée du sud est-elle une terre d'expérience pour l'IA pour les scénographies ?

Séance 7 - Des IA frugales, locales et open source pour la synthèse spatiale du son : l'IA pour sortir du modèle 'mainstream' et industriel de la spatialisation

25 septembre 2026 (13h-16h ou 14h-17h) (CITIES)

Organisation : Alain Bonardi, Emma Frid, Paul Goutmann, Axel Chemla-Romeu-Santos
Participant(e)s : Alain Bonardi, Emma Frid, Paul Goutmann, Axel Chemla-Romeu-Santos

Résumé

Alors que les environnements logiciels et matériels de diffusion multicanale du son sont de plus en plus formatés et standardisés par les industriels qui les brevettent et les imposent au grand public, le projet ERC G3S (*Generative Spatial Synthesis of Sound and Music*) veut explorer des relations originales entre machine learning et audio spatial, non pour modéliser et reproduire les procédés existants, mais pour générer de nouveaux moteurs de spatialisation open source. Alain Bonardi, Emma Frid, Paul Goutmann et Axel Chemla-Romeu-Santos évoqueront les avancées de ce projet, conçu par des musiciens, pour les musiciens et créateurs sonores.