Revue Fovéart

N° 0 | 2025
Au-delà du réel : les enjeux portés par les IA génératives en art, design et communication

Préface

Laurent COLLET *Professeur des universités*
ITIC
LERASS EA 827
Université Paul-Valéry Montpellier
Moez SAFTA

Ramzi TURKI Maître de conférences HDR
Institut Supérieur d'Informatique et de Multimédia de Sfax
Adnt-LLTA LR13ES16
Université de Sfax

Édition électronique :
URL : https://revue-foveart.numerev.com/articles/revue-0/2852-preface
DOI : numerev_2861
Date de publication : 15/12/2025

Cette publication est sous licence **CC BY-NC-ND** (Attribution - No commercial - No derivatives).

Pour **citer cette publication** : COLLET, L., SAFTA, M., TURKI, R. (2025) Préface. *Revue Fovéart*, (0). https://doi.org/10.34745/numerev_2861

Un premier thème majeur est issu de ces écrits : l'hybridation et la transcorporealité, décrivant l'intégration dynamique du technologique et du biologique. Cette relation est souvent vue sous l'angle de la complémentarité : l'émergence de la puissance technologique est directement liée aux faiblesses et limites de la machine biologique (le cerveau ou le corps). L'IA est perçue comme un intellect agent virtuel contemporain, offrant la puissance de calcul et la mémoire culturelle accumulée. Cette évolution remet, par ailleurs, en question la nature de la création et de l'auctorialité, qui est le second thème à avoir émergé. L'œuvre, que ce soit en art, en design ou en architecture, n'est plus un objet fini, mais un processus ou une expérience évolutive. L'humain devient un co-acteur avec la machine ou un « architecte de processus », confronté au défi de redéfinir son rôle face à l'automatisation. La machine, remplaçant l'exécution, menace l'acte créatif perçu comme subjectif, expérientiel et ancré dans l'hésitation humaine. La technologie crée ainsi une crise de la perception et de l'authenticité : l'IA produit des images virtuelles (virtréel) si réalistes qu'elles provoquent l'indiscernabilité entre le vrai et le faux, troublant le jugement ontologique, y compris dans la reconnaissance de visages. L'art véritable doit résister à la simulation machinique. Le rapport au temps et à la mémoire est également abondamment apparu comme quatrième thème. La modernité est marquée par l'accélération et une délocalisation du corps dans l'eSPACE (espace hybride entre virtuel et irréel). Les auteurs soulignent la différence entre la mémoire artificielle (illimitée et inviolable) et la mémoire biologique (faillible et coûteuse). L'art engagé résiste, lui, au « confort de l'oubli » en cherchant la réminiscence de la mémoire collective face aux silences institutionnels. Enfin, cinquième et dernier thème : l'adoption de ces innovations repose sur l'acceptabilité sociale, qui nécessite un jugement collectif comparant l'innovation aux alternatives existantes. Face aux systèmes de contrôle et à la fluidité de l'information, la résistance passe par la dé-synchronicité et la découverte d'interstices non ordonnés, appelés « terrain vague ».

Mots-clés :

---

1. Hybridation, conscience et limites de la machine

Ce thème central explore la nouvelle relation ontologique entre l'humain et la

technologie, interrogeant la conscience, la mémoire et l'évolution.

Pierre Levy offre un cadrage philosophique distinguant la conscience phénoménale (corporelle, émotionnelle) de la conscience discursive (réflexive, conceptuelle). Il voit l'IA comme une version moderne de l'intellect agent virtuel, qui apporte la mémoire culturelle et la puissance de calcul à l'intellect patient humain. Les machines possèdent une réflexivité abstraite, mais sont fondamentalement dépourvues de corps, de phénoménalité, d'émotions et d'intentionnalité, ne traitant que les corrélations statistiques des signifiants (tokens). La relation entre l'inné et l'acquis est dialectique.

Bernard Andrieu défend l'idée, quant à lui, d'une existence transcorporelle où le technologique et le biologique s'intègrent dynamiquement (l'hybridation). Cette hybridation mène à la récorporation virtuelle et à l'éternisation, permettant au corps simulé de dépasser les limites physiques comme la maladie ou la mort.

2. Mutation de l'œuvre et Crise de l'auctorialité

L'irruption des systèmes autonomes et de l'IA générative transforme le statut de l'objet créé, le rôle de l'artiste et la notion d'authenticité.

Pour Frank Pecquet, le numérique fait que l'art et le design fusionnent, l'œuvre devenant un processus ouvert, interactif, et le design, une expérience personnalisée. L'artiste se transforme en « architecte de processus » et l'humain devient un co-acteur avec la machine. La question centrale est celle de l'auctorialité : lorsque l'IA génère ou optimise les formes, l'intention humaine disparaît, ce qui peut conduire à la standardisation. Camila Rodrigues Moreira Cruz corrobore cette mutation en examinant la délégation de la production comme la pratiquait Sol LeWitt, la collaboration homme-machine explorée par Sougwen Chung, en passant par la question de la valeur marchande des œuvres, qui traverse la production de Banski. À travers ces trois démarches artistiques différentes, l'auteur questionne ce qui reste de l'artiste, de son œuvre et du spectateur lorsque l'exécution (le savoir-faire) est automatisée. Selon elle, l'IA crée une « parenthèse dans l'histoire » sur la propriété de l'œuvre d'art et sa valeur. Ainsi, son article propose quelques questions auxquelles devront répondre, les générations futures générations d'artistes.

Habib Beydha apporte un regard critique en dénonçant l'« art contemporain » qui se réduit parfois à une simple simulation ou à des gestes superficiels. Il appelle à défendre l'art comme un acte humain et expérientiel qui intègre le doute et la subjectivité, résistant à la facilité de la reproduction mécanique. Or, même dans la peinture traditionnelle, comme le montre la recherche de Luciano Santos Deszo et Marco Garaude Giannotti, l'IA sert d'outil auxiliaire et d'alibi en fournissant des références (images créées à partir de prompts). La peinture elle-même résiste, cependant, au démantèlement de l'expérience physique, s'opposant à la logique de scalabilité et de monétisation du virtuel.

3. Espace, Perception et Mémoire Collective

Ce thème explore comment le numérique transforme nos environnements (physiques et virtuels), notre perception de la réalité et la manière dont nous gérons le temps et le souvenir. Marc Veyrat introduit le concept d'eSPACE — un territoire hybride constitué d'espaces virtuels et irréels, où le corps est délocalisé et les temporalités sont superposées. Son œuvre hypermédia est le lieu de l'accident (Virilio), un arrêt sur image d'un flux d'informations. La résistance à cette fluidité continue passe par la dé-synchronicité (collusion sans causalité physique) et la recherche d'un « terrain vague » (interstice) en dehors du contrôle des systèmes. La frontière entre réel et virtuel est menacée par l'indiscernabilité.

Le thème de la mémoire collective comme enjeu politique et culturel est crucial pour Tameur Ennouel, qui analyse l'art d'Ernest Pignon-Ernest comme un acte de réminiscence qui utilise l'espace urbain comme support pour déranger le « confort de l'oubli ». Cet art engagé vise à restituer des événements historiques et des victimes de la répression (massacre de Charonne, assassinat de Maurice Audin), en forçant la confrontation avec le passé. Le dessin est une affirmation de l'humanité face à l'effacement.

4. Innovation disruptive et acceptabilité socio-culturelle

Dans ce dernier thème, les auteurs examinent les innovations technologiques comme des procédés de rupture et les conditions de leur adoption. Vincent Meyer, Marie Guittard et Laurence Charton se concentrent sur l'impression 3D alimentaire comme innovation disruptive qui perturbe l'art culinaire traditionnel français. Cette technologie transforme l'aliment en une « réinterprétation plasticienne » programmable, posant un dilemme d'authenticité et d'identité. L'adoption de cette innovation est conditionnée par son acceptabilité sociale, qui résulte d'un jugement collectif comparant l'innovation (optimisation nutritionnelle) aux alternatives (tradition, savoir-faire). L'impression 3D bouscule le rapport ontologique au « mangeable » en déconnectant l'aliment des référents traditionnels. Au-delà de la question alimentaire et culinaire que propose l'impression 3D, le cadre théorique d'acceptabilité sociale proposé par les auteurs est transposable à toute innovation de rupture et pourrait s'avérer un prolongement de la méthode Cautic développée par Philippe Mallein et son équipe à Grenoble.

La conception comme travail sur l'acceptabilité sociale s'inscrit dans la dynamique décrite par Faten Hussein de la triple accélération technologique, sociale et du rythme de vie engendrant une crise dans la conception : le paradigme scientifique dominant, fondé sur la mesure et la modélisation, cède devant l'évidence du sensible et du corps qui éprouve les espaces. L'ambiance se révèle alors un médium actif, un entre-deux où les signaux matériels sont filtrés par les émotions, les souvenirs et les codes sociaux, façonnant une expérience située et incarnée. Pour penser cette complexité, l'auteur propose la projectuelle des ambiances, qui articule deux régimes de conception : des

modèles dits faibles, ancrés dans le dessin, la mémoire professionnelle et la culture des usages, et des modèles augmentés, portés par le numérique, la simulation et l'intelligence artificielle. L'enjeu n'est pas de choisir l'un ou l'autre, mais de les faire entrer en collision créative afin de générer des systèmes ambiants, interfaces résonnantes où la matière et le sentiment se répondent sans cesse. Ces systèmes, poreux et évolutifs, maintiennent un équilibre dynamique entre le monde des choses et le monde des émotions, permettant à l'innovation de dépasser la pure performance technique pour être adoptée dans la mesure où elle restitue au vivant sa capacité d'être affecté, de résonner, et de se sentir chez lui dans le monde.

5. Ce n'est que le début de l'aventure

Comment ne pas conclure ce numéro sans remercier tous ceux qui ont permis la naissance de cette revue.

Merci à Lise VERLAET de nous avoir accueillis sur la plateforme NUMEREV et nous avoir accompagnés dans le paramétrage de notre espace.

Merci à Ines HACHICHA, Wissem GHARSSALH, et Claire NOY pour la coordination des échanges avec le comité de lecture Asma ABBASSI, Foued AKERMI, Hela BECHEIKH, Yosra BOUDABBOUS Wiem CHEIKHROUHOU, Dalia ELLEUCH, Jihène HENTATI, Adeline SÉGUI-ENTRAYGUES, Jihène TRABELSI. Ce comité assure une première évaluation des articles à travers une première lecture visant à vérifier leur conformité aux thématiques de la revue ainsi qu'aux instructions scientifiques et éditoriales requises, en vue de leur soumission au comité scientifique.

Laurent Collet, Moez Safta, Ramzi Turki