



INTERSCULPT 2025

Les Avatars de l'Intelligence

Projet pour la
Fête de la Science

3-12 octobre 2025
Château de Courcelles
Montigny-lès-Metz



Le thème de la Fête de la Science 2025 est : "INTELLIGENCE(S)". Nous organiserons, sous le titre "LES AVATARS DE L'INTELLIGENCE", une série de conférences et débats ouverts à tous, en même temps qu'une exposition d'art numérique 3D: images, animations, sculptures... Un casque de RV, une imprimante 3D, un écran relief, ... serviront à l'animation de l'exposition.

Conférences

Préambule sémantique et philosophique : le concept d'intelligence

René HODOT, Helléniste, linguiste, Prof. émérite à l'Univ. de Lorraine, Académie Lorraine des Sciences: L'idée de mètis dans l'Antiquité

Maud PFAFF-REYDELLET, Latiniste, Univ. de Strasbourg: L'intelligence des animaux vue par les Anciens

Jean-François RIAUX, Philosophe, Maître de conf. émérite au Collège des Bernardins: Des Anciens à Bergson : une histoire de la notion d'intelligence

Mathieu CORTEEL, Philosophe et historien des sciences, Lab. interdisciplinaire d'évaluation des politiques publiques (LIEPP) de Sciences Po, chercheur invité au départ. d'Hist. des sciences de Harvard: Intelligence artificielle, intelligence humaine...de quoi parle-t-on ?

Marilia AMORIM, Psychologue, Maître de conf. honoraire de l'Univ. Paris 8, Prof. honoraire de l'Univ. Fédérale de Rio de Janeiro: Bêtise et intelligence contemporaines

Intelligence Naturelle

Francis MARTIN, Biologiste, Dir. de recherche émérite à l'INRAE de Nancy: L'intelligence des plantes

Loïc BOLLACHE, Prof. en écologie, université Bourgogne-Franche-Comté, CNRS: L'intelligence animale

Jean-Louis FISCHER, Biologiste, embryologiste, historien de la médecine, membre honoraire du Centre Alexandre Koyré, membre de l'Académie Internationale d'Histoire des Sciences : Jean-Henri FABRE et l'intelligence des insectes

Marcel OTTE, Préhistorien, Univ. de Liège (BE): L'intelligence paléolithique

Carole REYNAUD-PALIGOT, Historienne et sociologue, Université de Bourgogne, Université Panthéon Sorbonne Paris 1: Phrénologie, physiognomonie, et autres mesures douteuses de l'intelligence humaine / racisme et anthropométrie

Laurent KOESSLER, Dir. du Clinical Neuroscience Research Group, CHU de Nancy: Une autre IA : l'Intelligence Augmentée ... par la stimulation du cerveau

Intelligence Artificielle

Frédéric DEMOLY, Prof. des Univ. en Mécanique (UTBM, IUF), Univ. Bourgogne Franche-Comté: Impression 4D et matériaux intelligents

Chahrazed LABBA, Maître de conférences à l'Univ. de Lorraine, chercheuse au LORIA, CNRS: Panorama et usages des IA, les IA éthiques...

Youssef TAZOUTI, Prof. des Univ. en Psychologie, chargé de mission Recherche à l'INSPÉ de Lorraine: IA et enseignement

Alexandre AUBRY, Maître de conf. en psychologie du développement et des apprentissages scolaires: IA et enseignement

Alice COHEN-HADIRA, IRCAM, CNRS, Maîtresse de Conf. à la Sorbonne: IA et musique

James HUTCHINSON, Artiste plasticien, Prof. à l'univ. de Sunderland (GB): Bad AI and AI sculpture

Antoine FITTANTE, Avocat au Barreau de Metz: Droit d'auteur, liberté d'expression et IA

Présentations des Cybersculpteurs, puis débat avec : Pierre de La Coste, J. Hutchinson, C. Lavigne, H. Lukasova, JF Riaux, P. Visentin...



ARS MATHEMATICA



www.arsmathematica.org

Sculpture Numérique / Digital Sculpture



Mercredi 2 juillet
14H30-15H10
Session S212
Stratoconception
Arts numériques et FA
< James HUTCHINSON
Christian LAVIGNE >



L'association ARS MATHEMATICA, fondée à Paris fin 1992 par Alexandre VITKINE (1910-2014) et Christian LAVIGNE (né en 1959), afin de promouvoir la rencontre des Arts, des Sciences et des Techniques, organise depuis 1993 une exposition internationale dédiée à la sculpture numérique, qui a pris le nom d'INTERSCULPT en 1995.

Cet événement, présenté en France comme à l'étranger, met en réseau des cybersculpteurs aux sources d'inspiration variées, des chercheurs de multiples disciplines, et des industriels du numérique. Depuis plus de 30 ans, l'association dialogue avec ses amis de l'AFPR, aujourd'hui France Additive. Elle participe aux symposiums du Prototypage Rapide et de la Fabrication Additive.

En outre, ARS MATHEMATICA organise aussi des rencontres thématiques, tel le WEB CAST (Café des Arts des Sciences et des Techniques), ou bien des manifestations pluridisciplinaires dans le cadre de la FÊTE DE LA SCIENCE.

The ARS MATHEMATICA association, founded in Paris in late 1992 by Alexandre VITKINE (1910-2014) and Christian LAVIGNE (born in 1959) to promote the convergence of arts, sciences, and technology, has been organizing an international exhibition dedicated to digital sculpture since 1993, which is named INTERSCULPT since 1995.

This event, presented in France and abroad, brings together cybersculptors with diverse sources of inspiration, researchers from multiple disciplines, and digital industry professionals. For over 30 years, the association has been in dialogue with its friends at AFPR, now France Additive. It participates in Rapid Prototyping and Additive Manufacturing symposiums.

In addition, ARS MATHEMATICA also organizes thematic meetings, such as the WEB CAST (Café des Arts des Sciences et des Techniques), and multidisciplinary events as part of the FÊTE DE LA SCIENCE (Science Festival).



James HUTCHINSON, University of Sunderland (UK)

j.a.hutchinson@sunderland.ac.uk — www.jameshutchinson.org

Titre / Title : Bad AI**Résumé / Abstract :**

I will show a short film of my 'Sketch fab archive' (5mins) currently on display in the Art Angel project by Hetain Patel 'Come as you are' exhibition in the NGCA gallery Sunderland and use it to talk about my new 3d works built with text and image to mesh apps and ai generated textures to 3d print. The Title Bad Ai is a provocation and will discuss the positive and negative aspects of AI and its possibilities for new 3d printed Art.

Je présenterai un court métrage de mes "archives SketchFab" (5 minutes), actuellement diffusé dans le cadre de l'exposition "Come as you are" du projet "Art Angel" d'Hetain Patel à la galerie NGCA de Sunderland (GB). Je m'appuierai sur cette vidéo pour présenter mes nouvelles œuvres 3D, réalisées à partir de texte et d'images envoyés dans des applications (logiciels) qui créent des maillages et des textures générées par IA, ce qui permet ensuite de les imprimer en 3D. Le titre "Bad AI" est une provocation et abordera les aspects positifs et négatifs de l'IA, et ses possibilités pour un nouvel art lié à l'impression 3D.



Bluecoat. Image to mesh
and drawing in paint3d
2025
James HUTCHINSON



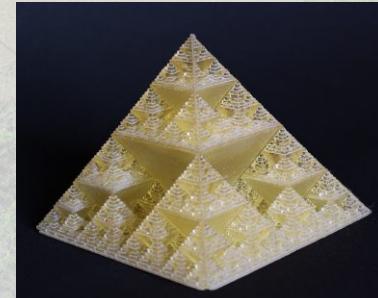
2 high quality tyres.
Text to mesh
2025
James HUTCHINSON



Tabapo des Origines
2025
Christian LAVIGNE
(et aucune IA !)



1994 – A Garden In Delaware – CAO/CAD –
Tim DUFFIELD [1941-2024]
Des fontaines ont été réalisées d'après les
maquettes numériques / Fountains were
created based on digital models



Circa 1990 – Pyramide de Sierpinski
– Photostéréolithographie
(brevet français / French patent)
– Jean-Claude ANDRÉ [1944-2025],
Alain LE MÉHAUTÉ

Christian LAVIGNE, President of Ars Mathematica

lavigne@intersculpt.org — www.christianlavigne.art

Titre / Title : Bref panorama de la Sculpture Numérique et hommage à quelques pionniers / A brief overview of Digital Sculpture and a tribute to some pioneers

Résumé / Abstract :

Si les tout premiers essais de sculpture numérique remontent aux années 1960, cette nouvelle manière de pratiquer la sculpture a pu se développer grâce à l'émergence de la micro-informatique (CAO) et de la robotique de fabrication (FAO), soustractive (découpe, usinage...) puis additive ("Impression 3D"). La totalité des artistes pionniers dans ces domaines se sont formés sur le tas, et certains, dans les pays anglo-saxons, ont eu ensuite la chance de pouvoir enseigner leurs acquis en la matière (ce qui a été refusé aux artistes français). D'autre part, des scientifiques ont parfois voulu s'essayer aux beaux-arts, tels Pierre BEZIER, et Jean-Claude ANDRÉ avec Alain LE MÉHAUTÉ. Nous ferons un tour d'horizon des œuvres récentes de quelques membres historiques d'ARS MATHEMATICA, et nous présenterons quelques travaux d'une plus jeune génération. Nous rendrons ainsi hommage, en particulier, à nos regrettés amis les Pr. Derrick WOODHAM et Mary VISSER (qui fut notre chère Vice-Présidente). Enfin, nous envisagerons les perspectives futures de la sculpture numérique.

If the very first attempts at digital sculpture date back to the 1960s, this new way of practicing sculpture was able to develop thanks to the emergence of micro-computing (CAD) and manufacturing robotics (CAM), subtractive (cutting, machining, etc.) then additive ("3D Printing"). All the pioneering artists in these fields were trained on the job, and some, in Anglo-Saxon countries, were then lucky enough to be able to teach their knowledge in this topic (an opportunity that was refused to French artists). On the other hand, scientists have sometimes wanted to try their talent in fine arts, such as Pierre BEZIER, and Jean-Claude ANDRÉ with Alain LE MÉHAUTÉ. We will take an overview of the recent works of some historical members of ARS MATHEMATICA, and we will present some works of a more younger generation. We will also pay tribute, in particular, to our late friends Professor Derrick WOODHAM and Mary VISSER (who was our dear Vice-President). Finally, we will consider the future prospects of digital sculpture.



Quelques œuvres de **Derrick WOODHAM** [1940-2024], présentée dans son parc de sculpture numérique sur Internet : DAAP (ActiveWorlds), qu'il a fondé en 1996 et mis généreusement à la disposition de nombreux confrères et conœurs

Some works by **Derrick WOODHAM** [1940-2024], presented in his digital sculpture park on the Internet: DAAP (ActiveWorlds), which he founded in 1996, and generously made available to many colleagues



Circle of Life (2003 & 2021) –
impression 3D couleur procédé
Mimaki – **Mary VISSER** [1946-
2024] – C'est ici la dernière
version d'une œuvre majeure de
l'artiste, et la plus fidèle à son
projet initial. / This is the latest
version of a major work by the
artist, and the most faithful to her
initial project.