

Appel à communications

Recherche(-)création, créativité numérique et transformations sociales

Propositions pour le 20 février 2026, à envoyer à mdgagnon@uqac.ca

Colloque à Montréal, QC, les 21 et 22 mai 2026

La Chaire CREAT, en partenariat avec le Réseau Hexagram, ouvre un appel à communications dans le cadre d'un colloque portant sur la créativité numérique et les transformations sociales.

Sujet du colloque

Ce colloque souhaite explorer les transformations sociales liées à la créativité numérique, dans un contexte où les technologies de l'immersion (réalité virtuelle, réalité augmentée, installations immersives 360°, etc.), les jeux vidéo (commerciaux, expérimentaux, artistiques, etc.) et les effets spéciaux (animation, compositing, 3D, etc.) occupent une place croissante dans nos pratiques culturelles, nos imaginaires et nos modes de vie.

Les technologies numériques sont souvent développées dans des logiques commerciales et industrielles qui tendent à invisibiliser les dimensions sociotechniques de leur fonctionnement (Okun et Zberman, 2021; Wood, 2024). Les environnements numériques reproduisent fréquemment des normes qui marginalisent certaines voix, notamment en ce qui concerne le genre ou la diversité culturelle (Kline et al., 2003 ; Malazita, 2024 ; Marshall, 2025). Ces enjeux sont renforcés par la numérisation des outils de production et des lieux de diffusion — des modèles de langage (IA) aux déterminations algorithmiques des plateformes — qui touchent autant la création numérique que la création plus « traditionnelle » (Gillespie, 2024 ; Lazer, 2015).

Dans ce contexte, la recherche-création (RC) (Bruneau et al., 2017 ; Paquin, 2018) constitue un cadre privilégié pour repenser la créativité numérique et ses impacts sociaux. Elle offre un espace où les pratiques créatives deviennent des moyens d'analyse, où les œuvres servent de dispositifs critiques, et où les processus eux-mêmes révèlent les dynamiques sociotechniques qui façonnent nos environnements numériques.

Mais la RC ne se déploie jamais en vase clos : elle s'inscrit dans des milieux, des infrastructures, des communautés et des écosystèmes qui influencent profondément ses formes, ses méthodes et ses effets. Nous proposons donc de réfléchir **par** la création, **sur** la création et **pour** la création, en articulant savoirs pratiques, théoriques et sensibles. Ce colloque s'inscrit dans le cadre des Rencontres interdisciplinaires 2026 du Réseau Hexagram, un événement biannuel

avec la participation financière de :

1



<https://doi.org/10.69777/338469>
<https://doi.org/10.69777/338505>
<https://doi.org/10.69777/327520>
<https://doi.org/10.69777/338500>

qui rassemble une centaine de participant·es et qui privilégie la mise en dialogue de perspectives, de pratiques et de disciplines variées.

Les notions de transformations sociales et d'approches critiques y sont entendues dans un sens large, afin de favoriser la pluralité des regards. Dans cet esprit, le colloque accueille une diversité de formats et de démarches : les recherches académiques classiques y occupent pleinement leur place, aux côtés des approches expérimentales, des retours sur des projets de création, des analyses de pratiques, des interventions exploratoires, des propositions portant sur les liens entre recherche et création, ainsi que des contributions relevant de la recherche-création.

Ce colloque vise ainsi à rassembler des acteur·trices qui évoluent habituellement dans des réseaux et des événements très différents — artistes, chercheur·euses, professionnel·les, étudiant·es, collectifs, organismes — afin de créer un espace de dialogue transversal. L'objectif est de croiser les perspectives, de partager des pratiques et de réfléchir ensemble aux transformations sociales que la créativité numérique et la recherche-création peuvent révéler, accompagner ou provoquer.

Nous invitons les participant·es à inscrire leurs propositions dans l'un des thèmes décrits ci-dessous.

Thème 1 — Pratiques, dispositifs et expériences transformatrices

Cet axe accueille les artistes et créateur·trices qui souhaitent présenter leurs œuvres, dispositifs ou pratiques en créativité numérique, ainsi que des démarches de recherche-création. Il met l'accent sur la manière dont les réalisations artistiques — qu'elles soient interactives, immersives, ou performatives — participent aux transformations sociales en reconfigurant les pratiques culturelles, les régimes de savoir, les sensibilités et les modes d'engagement. Les propositions peuvent porter autant sur la présentation d'une œuvre que sur l'analyse réflexive d'un processus créatif.

Exemples :

- **Transformations des régimes de savoir** : production de connaissances situées ; accès à des réalités intimes ou invisibles.
- **Transformations des sensibilités** : expériences suscitant espoir, indignation ; mobilisation de nouvelles formes d'attention.
- **Transformations des modes de vie** : dispositifs favorisant le bien-être ; pratiques artistiques en contexte thérapeutique, communautaire ou participatif.

avec la participation financière de :

2



<https://doi.org/10.69777/338469>
<https://doi.org/10.69777/338505>
<https://doi.org/10.69777/327520>
<https://doi.org/10.69777/338500>

- **Transformations des pratiques**: médiation culturelle ; nouvelles relations entre création et réception ; redéfinition des cadres institutionnels (diffusion, auctorialité, légitimation).

Thème 2 — Processus, outils et technologies

Ce deuxième axe s'intéresse aux mécanismes par lesquels la recherche-création transforme les pratiques artistiques et les milieux sociaux. Il invite à explorer les processus d'expérimentation, les postures d'autoréflexivité, les dimensions matérielles et technologiques. Les propositions peuvent porter autant sur les méthodes que sur les conditions matérielles, économiques ou politiques qui influencent la création.

Exemples :

- **Processus** :
 - L'expérimentation et le prototypage comme finalités en soi.
 - La documentation et la transmission des processus pour transformer les manières de créer.
 - L'autoréflexivité, le regard critique et l'attention aux enjeux sociaux.
- **Matérialité** :
 - Rôle des technologies (IA, XR, dispositifs immersifs, algorithmes, jeux vidéo) dans la construction du rapport au monde.
 - Exposition et détournement critique des cadres idéologiques et normatifs inscrits dans les outils technologiques.
 - Conditions matérielles de production et de diffusion comme leviers de transformation sociale (ex. hébergement local de serveurs ou de modèles d'IA pour renforcer l'autonomie culturelle).
 - Découvrabilité : les stratégies pour rendre visibles les œuvres numériques dans des environnements saturés ; enjeux algorithmiques et éditoriaux.

Thème 3 — Territoires, milieux et dynamiques collectives

Ce troisième axe accueille les travaux qui analysent la création à travers ses milieux, ses réseaux et ses dynamiques institutionnelles. Il s'intéresse particulièrement aux tensions entre régions et grands centres, aux enjeux de découverbarilité, et aux liens entre création, santé et mieux-être. Il invite à penser les écosystèmes culturels comme des espaces où se transforment les manières de créer, de penser et d'agir, en tenant compte des dimensions sociales, culturelles, écologiques et politiques. Cet axe dépasse l'étude des œuvres pour aborder les

avec la participation financière de :

3



<https://doi.org/10.69777/338469>
<https://doi.org/10.69777/338505>
<https://doi.org/10.69777/327520>
<https://doi.org/10.69777/338500>

infrastructures, les dynamiques territoriales et collectives, ainsi que les conditions de vie et de travail qui façonnent toute création.

Exemples :

- Étude des milieux culturels, de leurs réseaux, de leurs infrastructures et de leurs modes d'organisation.
- Culture en région : centralisation, décentralisation, circulation des œuvres et des artistes, écarts entre centres et périphéries.
- Découvrabilité : obstacles et stratégies pour rendre visibles les pratiques, en particulier les pratiques régionales dans des environnements dominés par les grands centres.
- Art et santé : impacts des pratiques créatives sur les communautés, initiatives culturelles en contexte de soin ou de santé publique.
- Nouvelles modalités d'engagement et de participation dans des réseaux d'acteur·trices.
- Partenariats interdisciplinaires, ancrage dans les communautés locales.
- La transformation sociale comme dynamique collective portée par le dialogue et la cocréation.
- La recherche-création hors Québec.

Propositions attendues

Nous sollicitons des propositions de 250 mots, pour des interventions de différents types: communication, performance, démonstrations, etc. La durée maximum d'une intervention doit rester en dessous de 30 minutes (incluant une période de questions si désirée).

Les personnes participantes seront encouragées à publier par la suite, et un accompagnement sera offert aux étudiant·es et chercheur·euses en début de carrière.

Informations supplémentaires

Modalités de participation

- Propositions de 250 mots (excluant la bibliographie) Word ou PDF
- Participation gratuite au colloque
- En présentiel, à Montréal (quartier des spectacles, lieu exact à définir)
- Publications fortement encouragées à la suite du colloque
- Français et anglais acceptés
- Possibilité d'aide financière pour venir à Montréal, nous contacter

avec la participation financière de :

4



<https://doi.org/10.69777/338469>
<https://doi.org/10.69777/338505>
<https://doi.org/10.69777/327520>
<https://doi.org/10.69777/338500>

Échéancier

- Date limite des propositions : 20 février 2026
- Date des notifications d'acceptation : 20 mars 2026
- Dates de l'événement : 21 et 22 mai 2026

Responsables

- Contact : mdgagnon@uqac.ca
- Organisateur-trice : Laureline Chiapello (NAD-UQAC) et Maxime Deslongchamps-Gagnon (NAD-UQAC/UQAM).

Bibliographie

- Bruneau, M., Villeneuve, A., et Burns, S. L. (2007). *Traiter de recherche création en art : entre la quête d'un territoire et la singularité des parcours*. Presses de l'Université du Québec.
- Gillespie, T. (2024). Generative AI and the politics of visibility. *Big Data & Society*, 11(2). <https://doi.org/10.1177/20539517241252131>
- Kline, S., Dyer-Witheford, N., et de Peuter, G. (2003). *Digital play: The interaction of technology, culture, and marketing*. McGill-Queen's University Press.
- Lazer, D. (2015). The Rise of the social algorithm, *Science*, 348(6239). 1090-1091. <https://doi.org/10.1126/science.aab1422>
- Malazita, J. (2024). *Enacting platforms: Feminist technoscience and the unreal engine*. MIT Press.
- Marshall, K. (2025). Equality in the animation workforce – How close are we to a globally level playing field and how can a new school of digital arts contribute to progress? *Brazilian Creative Industries Journal*, 5(1), 157–187. <https://doi.org/10.25112/bcij.v5i1.3687>
- Okun, J. A., et Zberman, S. (2021). *The VES handbook of visual effects: Industry standard VFX practices and procedures*. Routledge.
- Paquin, L.-C. (2018). *Faire le récit de sa pratique de recherche-création*. École des médias de l'UQAM.
- Wood, A. (2024). *Invisible digital: What animation and games tell us about software and digital culture*. Bloomsbury.

avec la participation financière de :

5



<https://doi.org/10.69777/338469>
<https://doi.org/10.69777/338505>
<https://doi.org/10.69777/327520>
<https://doi.org/10.69777/338500>