Intelligence Artificielle et Création en Design

YOSR ZLITNI

DESIGN ARTSMEDIASPARIS1PANTHEONSORBONNE2026

Intelligence Artificielle et Création en Design

L'intelligence artificielle transforme-t-elle la manière de créer, de penser et de pratiquer le design ?

Yosr ZLITNI

Mémoire de Recherche

Sous la direction de

Catherine CHOMARAT-RUIZ

Sophie FETRO

Kim SACKS

Université Paris 1

Panthéon-Sorbonne

Ecole des Arts de la Sorbonne

Master 2 en DESIGN, ATS, MEDIAS

2026

PANTHÉON SORBONNE
UNIVERSITÉ PARIS 1

Remerciement

Ces quelques lignes sont l'occasion d'exprimer ma vive gratitude envers toutes les personnes qui ont jalonné et soutenu mon parcours de recherche.

Je tiens à remercier chaleureusement l'équipe pédagogique de ce Master pour la qualité de ses enseignements et sa disponibilité. Ma reconnaissance s'adresse tout particulièrement à Mme Catherine CHOMARAT-RUIZ, Mme Sophie FETRO, Mme Antonella TUFANO et Mr Kim SACKS, qui ont assuré mon encadrement académique. Au-delà de leur rôle de mentor, leur bienveillance peu commune, leurs conseils avisés et leur soutien moral ont été des repères essentiels durant cette année universitaire. Ce mémoire est le fruit de leur transmission et de leur confiance.

Je souhaite également témoigner ma reconnaissance à ma famille et à mes proches. Leurs encouragements indéfectibles ont été une source de motivation constante. Je remercie tout particulièrement mes parents : leur soutien de chaque instant et leur dévouement depuis toujours sont les piliers sur lesquels s'est construite ma réussite.

Mes remerciements vont ensuite aux professionnels et participants qui ont accepté de collaborer à cette étude. Merci à Mme Khouloud BOUAZIZ, Mr Anis BEN AMMAR, Mr Outail OUNI, Mme Farah CHOUKI, Mr Malek ZLITNI, Mr Sofian MBAZIA et Mr Imed JRIDI d'avoir partagé leur expertise avec moi. La richesse de nos échanges a été fondamentale pour nourrir et structurer ma démarche de recherche.

Je conclus ces remerciements en saluant mes précieux amis, Malek, Linda, Farah et Outail, dont l’écoute, la présence et le soutien moral m'ont été indispensables pour mener ce projet à bien.

SOMMAIRE

Remerciement 2
RESUME & MOTS CLES : 6
ABSTRACT KEY WORDS 9
Introduction 12
Partie 1 : Les transformations du processus créatif par l'intelligence artificielle. 17
I. Accélération de l'idéation et de la recherche visuelle 18
II. Automatisation et génération d'images : 21
III. Modification des temporalités de création 26
IV. Du geste manuel à la génération assistée 31
V. Limites de la production automatisée : homogénéisation, biais, répétition esthétique. 35
Partie 2 : L'évolution du rôle et des compétences du designer 38
I. Le prompt comme nouveau langage de création 39
II. Le designer comme sélectionneur et directeur artistique 42
III. Nouvelles compétences hybrides : technique, critique, curatoriale 45
IV. Dialogue et Co-création humain-machine 47
V. Étude comparative ou analyse de cas 49
1. Analyse d'un processus créatif assisté par IA 49
2. Comparaison avec une méthode traditionnelle 50
3. Analyse des résultats obtenus : quand la machine bugue 52
4. Second projet : fabriquer une rumeur avec l'IA 54
5. Impact sur la posture du designer 56
Partie 3 : Enjeux éthiques et limites de l'IA dans le design contemporain 58
I. La question de l'auteur et de l'original 59
II. Les bases de données et le problème du plagiat 61
III. Les biais culturels et visuels 64
IV. Dépendance technologique et perte du geste 66

V. Le rôle du designer face aux enjeux éthiques 69
VI. Vers un design augmenté plutôt qu'un design remplacé 71
Partie 4 : Du Geste à la Validation 73
I. PISTES DE RÉFLEXION 74
II. MÉTHODOLOGIE D'ACTION 76
III. INSPIRATIONS ET RÉFÉRENCES ARTISTIQUES 78
Conclusion 80
ANNEXES 86
ENTRETIENS PROFESSIONNELS 86
LES REFERENCES ARTISTIQUE : 108
Ouvrages 117
Articles et chapitres 117
Thèses et mémoires de recherche 118
Sites et ressources en ligne 118
Conférences, films et vidéos 119
Expositions (Catalogues et livrets) 119
Textes juridiques et réglementaires 120

RESUME & MOTS CLES :

Intelligence artificielle générative, Processus créatif, Design numérique, Geste créateur, Standardisation esthétique, Posture critique, Déplacement du rôle, Compétence curatoriale, Éthique du design, Design augmenté.

L'intelligence artificielle qualifiant la pratique créative contemporaine rend compte des transformations profondes opérées par la technique sur le métier de designer et sur les manières de concevoir, de penser et de produire une image. L'irruption des outils génératifs au sein de tous les secteurs de la création implique un nouveau rapport au geste créatif, devenu assisté, accéléré, parfois dépossédé de lui-même. L'évolution de ces technologies et l'usage que nous en faisons lève le voile sur les mutations de la pratique du design, de son identité et de ses fondements. À cet égard, les processus créatifs numériques reflètent pleinement ce développement technique. La montée en puissance de l'IA générative au sein des outils du designer et sa prépondérance au sein de l'économie visuelle contemporaine rend compte des tendances techniques et créatives régentes. Les enjeux qui animent le paysage du design numérique englobent les problématiques principales de la discipline actuelle. Les enjeux d'efficacité et de productivité étant prépondérants, l'industrie créative soulève néanmoins quelques tensions profondes. Une résistance réside entre une injonction à la performance et une dimension éthique jusqu'à présente insuffisamment questionnée, dissimulée au nom du progrès technique. L'écosystème de la donnée, dont est issue la génération algorithmique, est en constante mutation, les enjeux qui l'animent ne cessent de varier. Ainsi, à

considérer le degré de sophistication et de pertinence atteint par les outils génératifs, nous nous efforçons à travers cette étude de révéler les rouages du processus créatif assisté par IA, pour en analyser les enjeux qui en découlent. À travers une approche à la fois théorique et pratique, nous étudions les mécanismes qui sous-tendent cette transformation, et qui imposent un nouveau rapport à la création visuelle et au métier de designer. Indéniablement, des postures professionnelles variées se dressent. En effet, si certains se positionnent du côté de l'enthousiasme technologique et voient dans l'IA un catalyseur de créativité, d'autres y perçoivent une menace pour la singularité du geste et l'authenticité de l'œuvre. À cet égard, une étude qualitative s'impose afin de recueillir et de comprendre les positionnements ainsi que les pratiques développées face à l'arrivée de ces outils. Les professionnels interrogés dans le cadre de ce mémoire directeur artistique, analyste de données, animateur 3D, développeur, architecte et enseignante-chercheuse, ainsi que le CEO d'une startup spécialisée dans l'IA divergent davantage sur leur rapport à l'outil que sur leurs convictions profondes. Toutefois, la notion de déplacement du rôle humain demeure prédominante dans leurs témoignages. Le haut degré de sophistication technique atteint par les outils génératifs est en théorie porteur d'une créativité augmentée, mais révèle certaines limites. Une résistance envers la délégation totale du geste créatif est manifeste. La standardisation esthétique engendrée par les outils et les actions entreprises pour la contester sont nourries par le manque d'encadrement éthique et de transparence au sein de cet écosystème. Une culture technique ainsi qu'une posture critique et curatoriale s'imposent

autour de ces problématiques. Le designer se donne désormais pour mission de ne pas subir ces nouveaux outils, afin d'établir un nouveau rapport éclairé, singulier et responsable entre sa pratique, les machines et les publics auxquels il s'adresse.

ABSTRACT KEY WORDS

Keywords: Generative artificial intelligence,Creative process,Digital design,Creative gesture, Aesthetic standardization,Critical posture, Shifting of the role,Curatorial competence, Design ethics, Augmented design.

Artificial intelligence qualifying contemporary creative practice reflects the profound transformations brought about by technology on the designer's profession and on the ways of conceiving, thinking, and producing an image. The sudden emergence of generative tools within all creative sectors implies a new relationship with the creative gesture, which has become assisted, accelerated, and sometimes dispossessed of itself. The evolution of these technologies and our use of them unveils the mutations in design practice, its identity, and its foundations. In this regard, digital creative processes fully reflect this technical development. The rise of generative AI within the designer's tools and its dominance within the contemporary visual economy reflect the ruling technical and creative trends. The challenges driving the digital design landscape encompass the main issues of the current discipline. Efficiency vs. Ethics While challenges of efficiency and productivity are paramount, the creative industry nevertheless raises some deep tensions. A resistance exists between an injunction to performance and an ethical dimension that has, until now, been insufficiently questioned and hidden in the name of technical progress. The data ecosystem, from which algorithmic generation originates, is in constant mutation, and the stakes driving it never cease to vary. Thus, considering the degree of sophistication and relevance achieved by generative tools, we strive through this

study to reveal the inner workings of the AI-assisted creative process, in order to analyze the resulting challenges. Through an approach that is both theoretical and practical, we study the mechanisms underlying this transformation, which impose a new relationship with visual creation and the designer's profession. Professional Perspectives and the Changing Role of the Designer Undeniably, varied professional postures arise. Indeed, while some position themselves on the side of technological enthusiasm and see AI as a catalyst for creativity, others perceive it as a threat to the uniqueness of the gesture and the authenticity of the work. In this regard, a qualitative study is necessary to collect and understand the positions as well as the practices developed in response to the arrival of these tools. The professionals interviewed for this thesis art director, data analyst, 3D animator, developer, architect, and professor-researcher, as well as the CEO of a startup specializing in AI differ more on their relationship with the tool than on their deep convictions. However, the concept of the displacement of the human role remains predominant in their testimonies. The high degree of technical sophistication achieved by generative tools is theoretically a carrier of augmented creativity, but it reveals certain limitations. A resistance toward the total delegation of the creative gesture is manifest. The aesthetic standardization generated by the tools and the actions taken to challenge it are fueled by the lack of ethical oversight and transparency within this ecosystem. A technical culture as well as a critical and curatorial posture are vital around these issues. The designer now sets a mission not to endure these new tools, in order to establish a

new enlightened, unique, and responsible relationship between their practice, the machines, and the audiences they address.

Introduction

Depuis quelques années, les outils numériques occupent une place de plus en plus importante dans les métiers de la création. Parmi ces évolutions, l'intelligence artificielle apparaît aujourd'hui comme l'un des changements les plus marquants pour les designers. La transformation numérique du design en est l'illustration la plus saisissante de ces dernières années. Si le recours aux outils informatiques dans la pratique créative n'est pas nouveau : la conception assistée par ordinateur, la PAO[1], puis les suites logicielles comme Adobe ont progressivement reconfiguré le geste du designer depuis les années 1980[2], c'est l'irruption de l'intelligence artificielle générative[3] qui marque aujourd'hui une rupture d'une nature différente. Non plus un simple gain de rapidité ou de précision, mais une remise en question de ce que créer signifie, de ce que le designer fait lorsqu'il conçoit, et de la place que l'humain occupe dans un processus que la machine peut désormais initier, poursuivre, voire achever.

En l'espace de quelques années, des outils comme *Midjourney, DALL-E, Stable Diffusion* ou encore *Galileo AI* ont rendu accessible à tous ce qui relevait encore récemment du domaine exclusif des spécialistes : la génération d'images complexes, la production de maquettes d'interfaces, la déclinaison de concepts visuels en centaines de variantes. Aujourd'hui, pour certaines tâches qui

[1] Publication Assistée par Ordinateur
[2] MASURE Anthony, *Design et humanités numériques*, Paris, Éditions B42, coll. « Esthétique des données », 2017
[3] Systèmes capables de produire des images ou des maquettes complexes à partir de données statistiques

demandaient plusieurs jours de recherche ou de conception, quelques prompts[4] bien formulés peuvent désormais les esquisser en quelques minutes. Cette accélération productiviste[5] n'est pas sans conséquences. Elle déplace les lignes du métier, redéfinit les compétences attendues, redistribue les rôles entre l'humain et la machine et pose, en creux, des questions d'une profondeur que le discours sur l'efficacité et la productivité tend à escamoter. Car si l'IA peut générer, elle ne comprend pas. Si elle peut assembler, elle n'invente pas. Si elle peut imiter, elle ne crée pas de sens.

C'est à partir de cette tension fondamentale que s'est construite la réflexion qui suit. Issue d'une pratique : la conception de projets visuels mêlant approches traditionnelles et outils génératifs, elle s'appuie sur un corpus majoritairement théorique, croisant les travaux de Walter Benjamin sur la reproduction mécanisée et la liquidation de l'aura[6], la pensée de Lev Manovich sur le logiciel culturel[7] et la logique de la sélection[8], les analyses d'Anthony Masure sur le design numérique et ses enjeux politiques, et les réflexions critiques de Kate Crawford sur les infrastructures de pouvoir[9] qui sous-tendent l'IA[10]. À ces lectures s'ajoutent des exemples de pratiques contemporaines : les installations de Refik Anadol, le

4 Instruction textuelle permettant de piloter la machine pour obtenir des variantes visuelles en quelques minutes

5 Augmentation massive de la vitesse de conception qui tend à occulter les questions de fond sur le métier de designer

6 Concept benjaminien sur la perte d'unicité de l'œuvre reproduite techniquement.

7 Concept développé par Lev Manovich désignant les logiciels qui influencent la production et la diffusion de contenus culturels.

8 Théorie de Lev Manovich selon laquelle la création numérique repose de plus en plus sur la sélection et l'assemblage d'éléments existants.

9 CRAWFORD Kate, *Atlas of AI : Power, Politics, and the Planetary Costs of Artificial Intelligence*, New Haven, Yale University Press, 2021.

10 Intelligence Artificielle.

projet *Calculating Empires*[11] de Kate Crawford, les débats soulevés par *The Next Rembrandt*[12] qui permettent d'ancrer la réflexion dans des réalités concrètes et vérifiables. Le sujet de ce mémoire est donc le suivant : comprendre comment l'IA reconfigure le processus créatif en design, non pas comme un simple outil supplémentaire venant s'ajouter à d'autres, mais comme une force structurante qui modifie la temporalité de la création, déplace les compétences du designer, et soulève des questions éthiques auxquelles la profession ne peut plus se soustraire. Il ne s'agit pas de trancher entre enthousiasme et méfiance, ni de produire un plaidoyer ou une mise en garde ; mais de comprendre, avec la rigueur et la nuance que le sujet exige.

L'intelligence artificielle transforme-t-elle la manière de créer, de penser et de pratiquer le design ?

Cette question, en apparence directe, ouvre sur une série d'interrogations plus profondes. Si l'intelligence artificielle (IA) transforme le processus créatif, est-ce en le simplifiant ou en le complexifiant ? En libérant le designer de certaines contraintes techniques, ne l'expose-t-elle pas à de nouvelles formes de dépendance ? Et si le rôle du designer évolue de l'exécutant vers le curateur, du traceur vers le formulateur d'intentions, que reste-t-il de ce qui fonde la singularité du geste créateur ? Ces questions ne trouvent pas de réponses définitives ; elles se nourrissent les unes des autres, et c'est précisément dans cet espace de tension que réside l'enjeu de cette recherche.

---

[11] Kate Crawford & Vladan Joler, *Calculating Empires*, 2023.
[12] Projet réalisé par ING et Microsoft, 2016.

Trois hypothèses structurent cette réflexion :

La première postule que l'IA[1] transforme les premières étapes du processus créatif en accélérant l'exploration visuelle et la génération d'idées : prototypage rapide, idéation augmentée, abondance visuelle immédiate[2]. Mais cette accélération n'est pas sans limites ; elle porte en elle des risques d'homogénéisation, de biais esthétiques et de répétition formelle que le designer doit apprendre à identifier et à contester[3].

La deuxième hypothèse soutient que l'usage de l'IA modifie profondément les compétences du designer, dont le rôle évolue vers l'interprétation, la sélection et la formulation d'instructions : le prompt[4] comme nouveau langage, la curation comme acte créatif, la direction artistique comme posture centrale. Ce n'est plus celui qui dessine qui est au cœur du métier, mais celui qui oriente, qui choisit, qui donne du sens à ce que la machine produit.

La troisième hypothèse, enfin, nuance les deux premières en affirmant que, malgré l'automatisation de certaines tâches créatives, le designer conserve un rôle central et irremplaçable : celui du regard humain, de l'intention artistique, du contexte culturel, de la responsabilité éthique[5]. L'IA ne remplace pas le designer ; elle déplace le lieu où sa valeur se manifeste.

Pour étayer ces trois hypothèses, ce mémoire s'organise en trois parties. La première analyse les transformations que l'IA impose au processus créatif lui-même : accélération de l'idéation, automatisation de la production d'images, modification des temporalités, déplacement du geste manuel vers la génération

assistée, et limites de cette automatisation. La deuxième s'intéresse à l'évolution du rôle et des compétences du designer à l'ère de l'IA : du prompt comme nouveau langage de création à la figure du designer sélectionneur et directeur artistique, en passant par les compétences hybrides que cette mutation requiert et le dialogue inédit qu'elle instaure entre l'humain et la machine[6]. Cette réflexion sera nourrie par une étude de cas pratique : la création d'un logo pour un parti politique français, menée en parallèle selon une méthode traditionnelle et une méthode assistée par IA, ainsi que la production d'une vidéo générée par IA autour d'une rumeur ; deux expériences qui permettront de confronter la théorie à la réalité du geste créateur. La troisième partie, enfin, aborde les enjeux éthiques et les limites que l'IA introduit dans le design contemporain : la question de l'auteur et de l'originalité[7], le problème du plagiat et des bases de données, les biais culturels et visuels encodés dans les modèles, la dépendance technologique, et la responsabilité du designer face à ces enjeux, pour conclure sur la notion de design augmenté : non pas un design remplacé par la machine, mais un design où l'humain conserve, plus que jamais, la direction du sens

Partie 1 : Les transformations du processus créatif par l'intelligence artificielle.

I. Accélération de l'idéation et de la recherche visuelle

L'intelligence artificielle comme catalyseur de l'idéation en design.

L'une des transformations les plus profondes qu'a connues le processus créatif contemporain tient à l'irruption de l'intelligence artificielle (IA) au cœur même de la phase d'idéation[1]. En déplaçant le travail du designer de la production manuelle vers une forme de sélection augmentée, l'IA reconfigure en profondeur la manière dont une idée naît, s'explore et prend forme. Car si la création n'a jamais été tout à fait ex nihilo ; elle s'est toujours nourrie d'un déjà-là culturel et visuel, c'est désormais l'échelle de cet héritage qui se trouve bouleversée. Des projets comme Machine Hallucination[13] de Refik Anadol, nourris de plus de cent millions de photographies, ou Archive Dreaming[14], qui parcourt 1,7 million de documents sur deux cent soixante-dix ans, illustrent cette capacité inédite à synthétiser la mémoire collective de l'humanité en une matière visuelle immédiatement exploitable[2]. Ce que l'œil humain ne pourrait saisir dans une vie entière, l'algorithme le traverse, le classe et le restitue en quelques secondes.

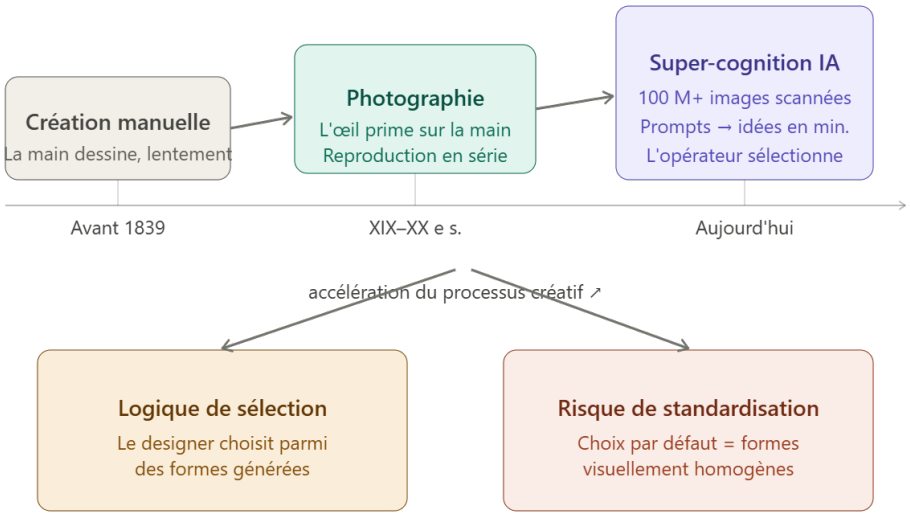
Cette accélération de la recherche visuelle trouve ses racines dans une évolution plus ancienne. Dès l'avènement de la photographie, la main fut progressivement libérée de ses fonctions artistiques premières, laissant à l'œil seul la primauté de la perception : processus bien plus rapide que le geste[3]. L'IA prolonge et

[13] Œuvre de Refik Anadol utilisant l'intelligence artificielle pour transformer de vastes ensembles de données visuelles en expériences immersives.
[14] Installation de Refik Anadol explorant plus d'un million de documents d'archives grâce à des techniques d'apprentissage automatique.

radicalise cette logique : elle constitue une forme de super-cognition[15] qui scanne et indexe continuellement des milliards de contenus, offrant aux créateurs un accès sans précédent à la diversité de la culture numérique mondiale. Les logiciels d'aujourd'hui de Photoshop à Midjourney, en passant par Galileo AI ou Uizard intègrent des fonctions de correction, de génération et d'itération automatiques qui permettent de produire en quelques minutes ce qui demandait autrefois plusieurs jours de travail. Ce faisant, ils suppriment les étapes de résistance propres au travail traditionnel, ces moments de tâtonnement et d'incertitude qui constituaient pourtant le cœur du processus de pensée.

Ce gain de vitesse n'est cependant pas sans conséquences sur la nature même de la création. En masquant la complexité technique sous des interfaces fluides, les outils numériques donnent au designer l'illusion d'une puissance créatrice immédiate, là où il devient en réalité un opérateur qui sélectionne plutôt qu'il ne dessine. Les modèles (templates), les menus déroulants et les invites textuelles (prompts) réalisent des raccourcis de pensée qui court-circuitent les étapes intermédiaires de réflexion. Le risque est alors celui d'une standardisation des formes, d'une convergence vers des résultats visuellement acceptables mais singulièrement homogènes, si le designer ne prend pas le soin de contester les choix par défaut du logiciel.

[15] Concept désignant la capacité des systèmes numériques à traiter et analyser des volumes de données largement supérieurs aux capacités humaines.



Ce schéma illustre le glissement progressif du geste manuel vers la logique de sélection[1] imposée par les interfaces numériques. Or, c'est précisément contre cette tentation de l'efficience aveugle que s'érige la singularité du designer. Si l'intelligence artificielle (IA) agit désormais comme un pinceau intelligent pour reprendre une formule qui circule dans les milieux du design contemporain, encore faut-il que la main qui le tient conserve une intention propre. Les projets de Refik Anadol, qui transforme les données brutes en matière sensorielle et visuelle, ou les espaces latents explorés dans la collaboration humain-machine, illustrent une voie possible : non pas celle de la délégation passive, mais du dialogue créatif. En ce sens, l'accélération de l'idéation ne se confond pas avec un appauvrissement de la pensée ; elle en déplace seulement les conditions. Le designer n'est plus seulement celui qui trace, mais celui qui interroge, conteste et oriente une machine capable de scanner, en quelques secondes, ce que des siècles de culture ont produit.

II. Automatisation et génération d'images :

L'automatisation de l'image : quand l'outil devient opérateur

Si l'irruption de l'intelligence artificielle (IA) dans la phase d'idéation reconfigure l'amont du processus créatif, c'est en aval dans la fabrication même de l'image que la transformation se révèle la plus radicale, et la plus silencieuse. Car elle ne s'annonce pas comme une révolution ; elle s'infiltre dans les gestes les plus ordinaires du designer, au point que celui-ci ne remarque plus toujours le moment où il cesse de créer pour se contenter de valider.

Lev Manovich est l'un des premiers à avoir nommé ce glissement avec précision. Dans sa théorie du logiciel culturel[1], il décrit comment des programmes comme Photoshop ont progressivement encodé dans leurs menus les savoir-faire traditionnels du retoucheur, du photographe et du maquettiste. La fonction « remplissage d'après le contenu[16] », qui génère automatiquement un fond cohérent pour remplacer un objet supprimé, ou encore le détourage pixel par pixel, ne sont pas de simples assistances techniques : ils orientent l'image vers un état socialement et culturellement accepté, selon une norme de netteté et d'équilibre chromique que l'algorithme a intégrée à la place du jugement humain. Ce faisant, ils suppriment ce que le travail traditionnel comportait d'irremplaçable la résistance, le tâtonnement, l'erreur productive au profit d'un flux sans friction apparente. Le designer n'affronte plus la matière ; il supervise un processus qui tend, par lui-même, vers la réussite visuelle.

[16] Fonction de Photoshop permettant de remplacer automatiquement une zone sélectionnée par un contenu généré à partir des pixels environnants.

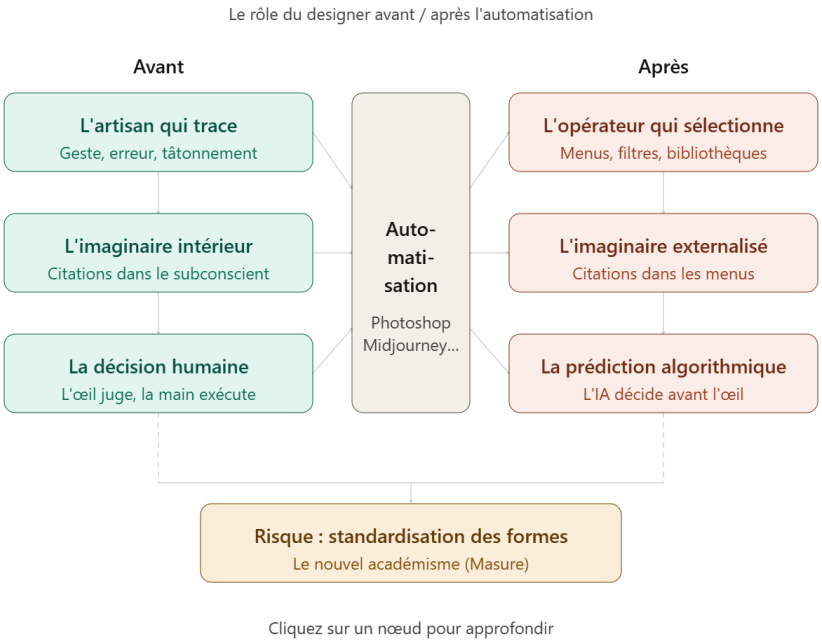
Cette logique atteint son degré le plus avancé dans ce que Manovich appelle la logique de la sélection : l'image numérique n'est plus créée ex nihilo ; elle est assemblée à partir d'éléments préexistants objets 3D, textures, filtres que l'on choisit dans des bibliothèques logicielles. Ce qui résidait autrefois dans le subconscient de l'artiste, ce « tissu de citations[17] » que convoquait l'imagination, se trouve désormais extériorisé dans des menus déroulants. Le geste créateur change alors de nature : on ne dessine plus, on sélectionne. Et c'est précisément là que le processus se transforme en profondeur non par manque de talent, mais parce que la structure même de l'outil impose une trajectoire dont il est difficile de dévier.

Walter Benjamin avait pressenti cette mutation bien avant l'ère numérique. En observant le cinéma, il notait que la reproduction mécanisée introduisait la perfectibilité[18] comme principe : contrairement à la peinture, réalisée d'un seul jet, une œuvre mécanisée se compose d'une succession de choix, de découpages, de sélections. L'intelligence artificielle (IA) générative pousse cette logique à son terme. Lorsque la caméra d'un smartphone analyse la disposition tridimensionnelle d'une scène pour décider, avant même que l'utilisateur n'appuie sur le déclencheur, de flouter l'arrière-plan ou d'ajuster la lumière, ce n'est plus l'œil du photographe qui cadre c'est l'algorithme qui anticipe. Le processus créatif ne commence plus par une intention ; il commence par une prédiction.

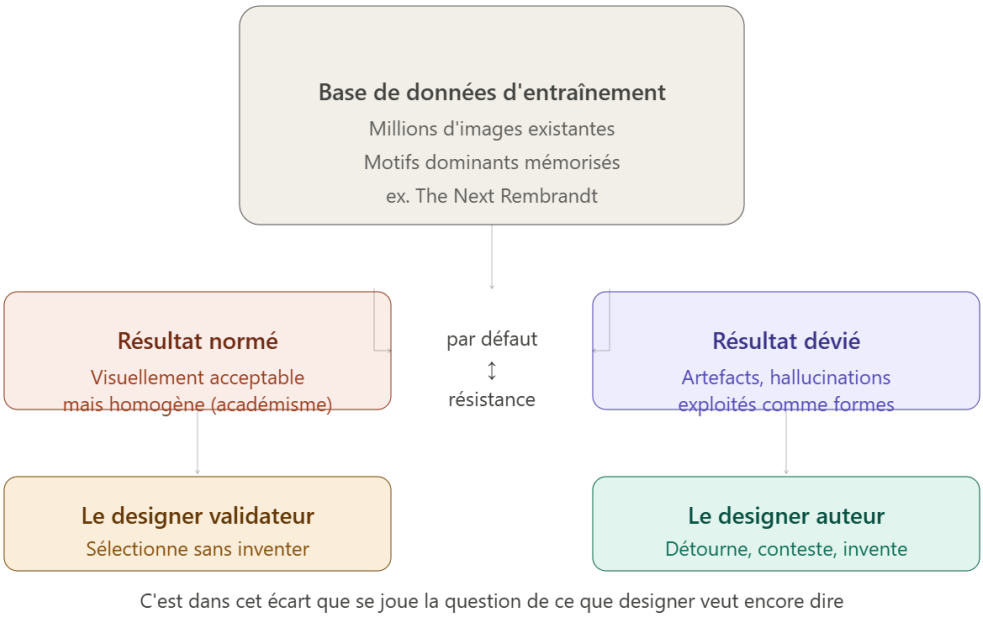
[17] Roland Barthes, « La mort de l'auteur », *Le Bruissement de la langue*, Seuil, 1984.
[18] Walter Benjamin, *L'Œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*, 1935.

Cette bascule n'est pas sans risques. Anthony Masure souligne que nombre de productions automatisées à l'image du projet The Next Rembrandt, qui généra un tableau statistiquement conforme au style du maître hollandais relèvent davantage d'un « nouvel académisme[19] » que d'une invention formelle : elles imitent ce que les données ont retenu de plus fréquent, au détriment de ce qui fut un jour singulier. L'IA, entraînée sur les motifs dominants de l'histoire visuelle, tend structurellement à reproduire le centre de gravité esthétique de ses bases de données, reléguant l'insolite et l'inédit aux marges du possible. Sauf, précisément, lorsque le designer choisit de dérouter la machine d'exploiter ses erreurs, ses artefacts, ses hallucinations[20] pour en faire non pas des défauts à corriger, mais des formes narratives à part entière. C'est dans cet écart entre la norme statistique et le geste de résistance du créateur que se joue, aujourd'hui, la question de ce que designer veut encore dire.

[19] Expression utilisée par Anthony Masure pour décrire des productions automatisées qui reproduisent des normes esthétiques existantes sans véritable innovation.
[20] Erreurs ou contenus incohérents générés par un système d'intelligence artificielle malgré leur apparence plausible.



Ce premier schéma montre la bascule structurelle du rôle du designer. Voici maintenant le second, qui illustre la tension centrale du paragraphe : entre la norme que l'intelligence artificielle (IA) reproduit mécaniquement et le geste de résistance qui en fait encore de la création.



Les deux schémas se lisent ensemble : le premier documente la transformation structurelle du geste créateur (de l'artisan à l’opérateur), le second en montre l'enjeu central l'intelligence artificielle (IA) tire mécaniquement vers le centre statistique de ses données, et c'est précisément la capacité du designer à s'en écarter, à exploiter les artefacts et les hallucinations plutôt qu'à les corriger, qui constitue aujourd'hui la ligne de partage entre produire et créer. Vous pouvez cliquer sur chaque nœud pour approfondir un concept.

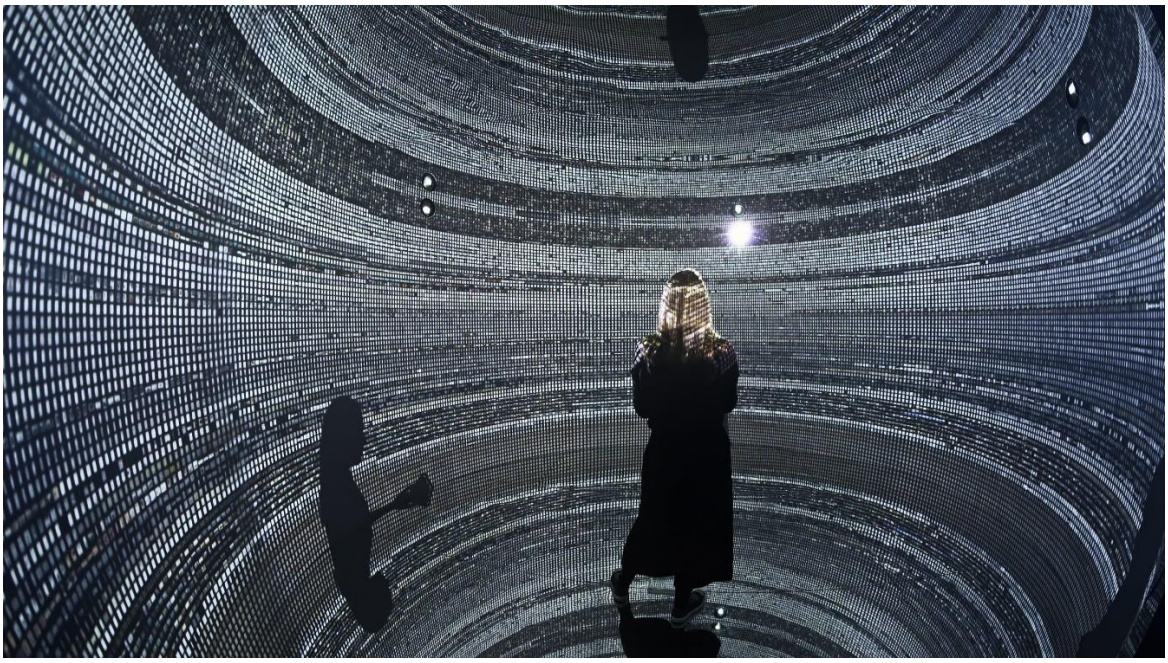
III. Modification des temporalités de création

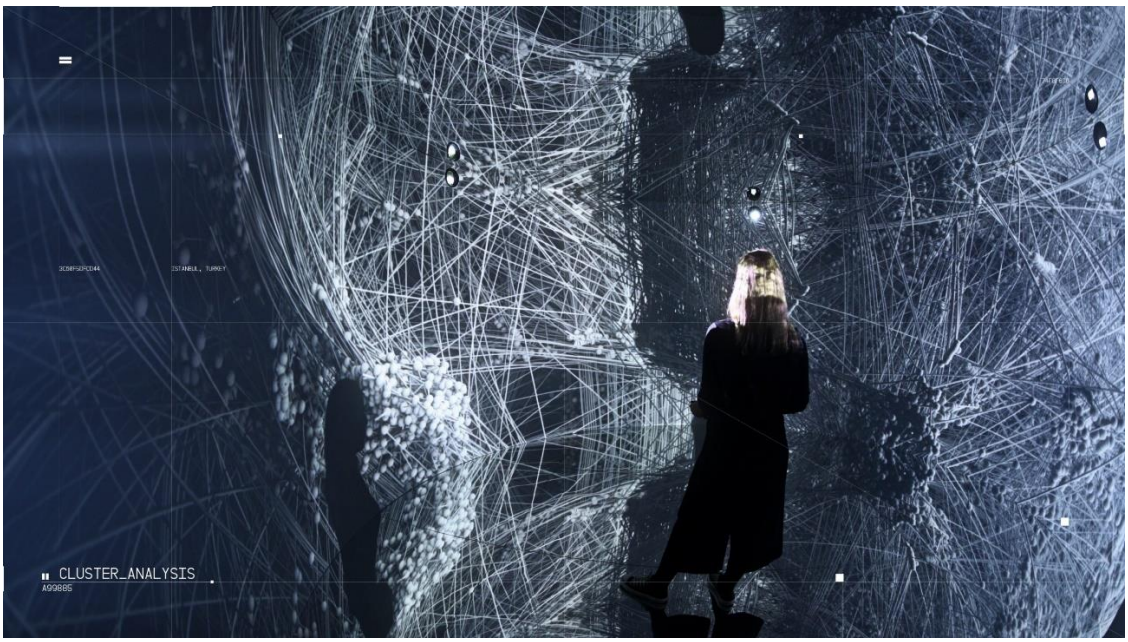
Le temps confisqué : l'IA et la nouvelle temporalité du design

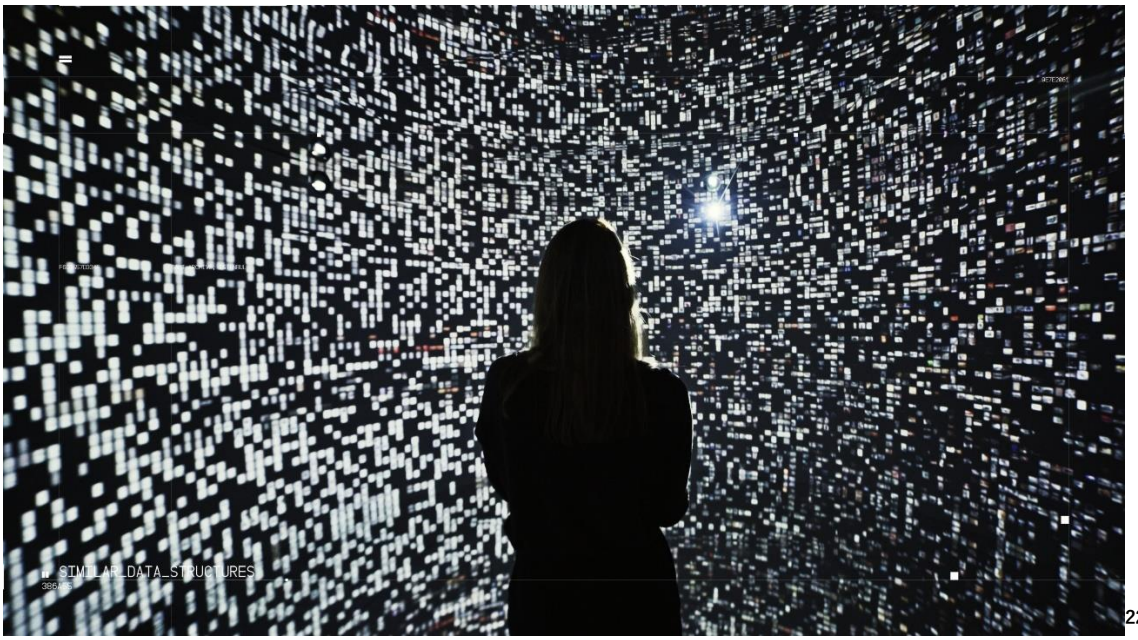
Il est une transformation que l'on perçoit moins aisément que le changement de rôle du designer ou la standardisation des formes, mais qui n'en est pas moins profonde : celle que l'intelligence artificielle (IA) opère sur le temps de la création. Non pas simplement en le réduisant, ce que l'on sait, mais en en modifiant la nature même, au point de rendre presque inintelligible la distinction entre le temps de la connaissance et celui de la consommation.

La rupture, là encore, s'amorce bien avant l'ère numérique. Walter Benjamin l'avait formulée avec netteté en opposant deux devises techniques : « une fois pour toutes[21] », qui caractérise le geste manuel irréparable, lié à l'effort et au sacrifice ; et une fois n'est rien, qui définit la technique mécanisée, dont l'objet est de reprendre et de varier inlassablement ses expériences. L'IA radicalise cette seconde logique jusqu'à en inverser les termes : ce n'est plus le designer qui multiplie ses essais dans le temps ; c'est la machine qui les multiplie à sa place, à une cadence que nulle temporalité humaine ne pourrait égaler.

[21] Walter Benjamin, *L'Œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*, 1935.




CLUSTER_ANALYSIS



[22]

Ce que cette prouesse révèle, au-delà de la spectacularité du geste, c'est la nature paradoxale de l'accélération algorithmique. Car si l'intelligence artificielle (IA) comprime le temps de la recherche, elle n'abolit pas pour autant le temps de la réflexion elle le déplace, et souvent le cache. Lev Manovich *observe*[23] que les logiciels de création sont conçus pour supprimer les étapes intermédiaires[1], ces moments de résistance et de maturation que le travail manuel imposait comme autant de pauses cognitives. PowerPoint réalise la mise en page avant que l'on ait pensé l'argument ; Midjourney produit l'image avant que l'on ait formulé le concept[2]. L'outil précède la pensée et c'est précisément en cela que le processus créatif se trouve altéré en profondeur : non par la vitesse en elle-même, mais par

[22] *Archive Dreaming*, Refik Anadol 1,7 million de documents sur 270 ans restitués en une expérience visuelle immédiate. La machine comprime trois siècles de mémoire collective en quelques instants.

[23] Lev Manovich, *Software Takes Command*, 2013.

l'élimination du temps accidenté, cet intervalle imprévisible où la résistance technique force le détour, et où le détour devient parfois l'œuvre elle-même.

À cette disparition du temps de résistance s'ajoute une nouvelle injonction, moins visible mais structurellement déterminante : celle du présent perpétuel[24]. Dans l'économie numérique du flux, la valeur d'une image dépend directement de son actualité ; les cycles de mise à jour permanents des logiciels imposent une temporalité de consommation qui entre en contradiction frontale avec la durée longue qu'exige toute maturation formelle[2]. Les comportements créatifs tendent ainsi à se synchroniser sur le rythme de la machine plutôt que sur celui de la pensée produisant ce que l'on pourrait appeler des « conduites réflexes[3] », là où la création supposait des conduites réfléchies.

Ce constat n'est pourtant pas une impasse. Face à l'accélération algorithmique, certains designers revendiquent au contraire une temporalité radicalement autre. Kate Crawford a consacré cinq ans à cartographier, dans son projet Calculating Empires[4], cinq cents ans d'histoire des systèmes de pouvoir et de technologie cinq ans de recherche pour une œuvre qui demande elle-même plusieurs jours d'exploration attentive au spectateur.

Le choix de la lenteur radicale n'est pas un rejet de l'outil numérique : c'est une manière de lui opposer la seule résistance qui compte celle du temps que l'on refuse de laisser confisquer. En ce sens, la question que pose l'intelligence artificielle (IA) à la temporalité du design n'est pas tant combien de temps faut-il

[24] Bernard Stiegler, *La société automatique*, Fayard, 2015.

pour créer, mais à qui appartient le temps de la pensée : au designer, ou à l'algorithme qui le précède.

IV. Du geste manuel à la génération assistée

Du geste à l'intention : quand le savoir-faire quitte la main.

De toutes les transformations que l'intelligence artificielle (IA) impose au processus créatif, la plus silencieuse est peut-être la plus décisive : le transfert progressif du savoir-faire humain vers la structure même du logiciel. Il ne s'agit pas d'une aide apportée au designer ce que l'outil a toujours fait, mais d'un déplacement autrement plus radical, où les compétences qui s'acquéraient autrefois par l'apprentissage du geste, la répétition et la transmission humaine, se trouvent désormais encodées dans des menus déroulants, des bibliothèques de formes et des algorithmes de génération. Le designer n'affronte plus la matière ; il pilote un système qui, en un sens, sait déjà à sa place.

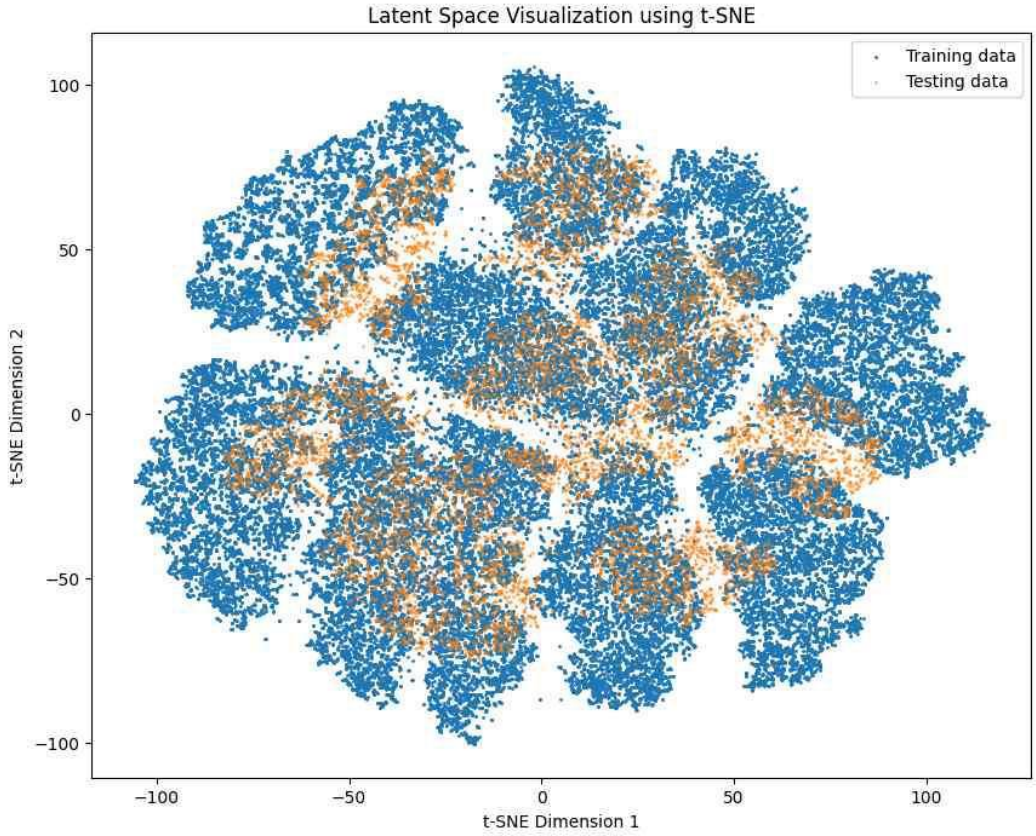
Benjamin avait pressenti cette bascule en observant le cinéma : l'acteur, dans les arts mécanisés, n'est plus une présence auratique mais un accessoire choisi pour ses caractéristiques et intercalé au bon endroit dans le montage. Sa performance est décomposée en une série de fragments assemblables par la machine. Le designer contemporain connaît une mutation comparable. Là où le pinceau était passif simple prolongement du corps qui ne comprenait rien, n'anticipait rien, le logiciel opère : il suggère, corrige, complète, génère. On ne se sert plus d'un outil ; on devient l'opérateur d'algorithmes dont on ne maîtrise pas toujours la logique interne. Manovich[3] nomme ce glissement la « grammatisation du geste créateur[25] » : la décomposition des comportements humains en symboles et calculs

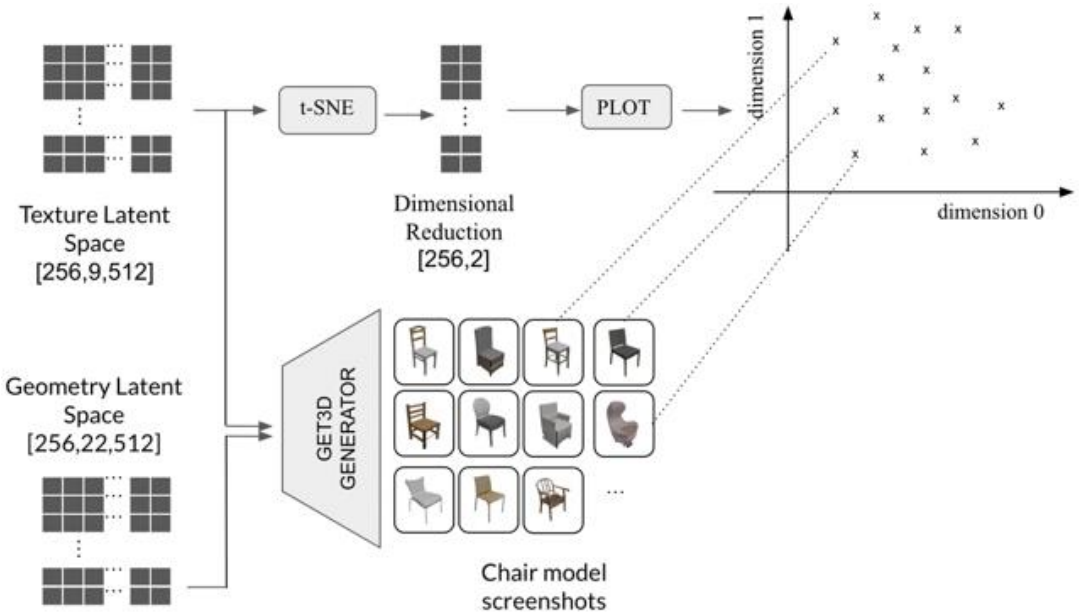
[25] Processus de transformation des actions humaines en opérations calculables pouvant être reproduites par une machine.

reproductibles par la machine, jusqu'à ce que le savoir-faire soit entièrement discrétisé réduit à des unités calculables, cachées derrière des interfaces simplifiées.

Le savoir-faire du maître, mémorisé par la machine, devient la matière première d'une génération continue que la main seule n'aurait pu produire. C'est ici que réside l'ambiguïté la plus profonde de la génération assistée. D'un côté, l'intelligence artificielle (IA) se présente comme un miroir automate de l'esprit : elle ne crée pas ex nihilo ; elle restitue ce que la culture humaine lui a transmis, amplifié à une échelle industrielle. Le projet Living Architecture : Gehry de Refik Anadol en offre une illustration saisissante un modèle entraîné sur les esquisses d'un architecte devient capable de traduire son vocabulaire formel en un paysage numérique vivant, posant cette question vertigineuse : que peut faire une machine avec les souvenirs de quelqu'un d'autre ? De l'autre côté, cette restitution a un prix. En transférant les compétences dans les algorithmes, le logiciel risque de transformer le designer en ce que Bernard Stiegler appelait un « prolétaire du créatif[26] » un opérateur qui n'a plus besoin de comprendre le sens technique de son geste, et qui, progressivement, en perd la capacité.

[26] Expression de Bernard Stiegler désignant un créateur qui perd progressivement la maîtrise technique de son activité au profit des outils automatisés.





L'espace latent[27] est le territoire où les données se transforment en formes inédites, dans une collaboration humain-machine que le designer guide sans en

[27] Espace mathématique interne d'un modèle d'IA où les données sont représentées sous forme de caractéristiques abstraites permettant la génération de nouveaux contenus.

contrôler entièrement l'issue. C'est là que réside à la fois la puissance et la fragilité de la génération assistée.

Des études récentes suggèrent que l'usage intensif des outils de génération ChatGPT, Midjourney, Galileo AI peut entraîner un déclin mesurable des capacités d'analyse, de réflexion et de synthèse chez leurs utilisateurs réguliers. L'accès immédiat à des visuels sophistiqués tend à court-circuiter le raisonnement conceptuel : l'outil produit avant que la pensée ait eu le temps de se former, et ce qui ressemble à une libération est parfois une externalisation de la cognition[28]. Face à cette fascination de l'artifice cet effet de « boîte noire[29] » qui masque la complexité des opérations derrière la fluidité de l'interface, le designer se trouve contraint de développer ce que certains chercheurs appellent une « littératie médico-légale[30] » : la capacité à comprendre les logiques profondes, économiques et environnementales des systèmes qu'il utilise, pour ne pas en devenir le simple exécutant. Car si la main peut déléguer, l'intention, elle, ne se délègue pas.

[28] Délégation de certaines fonctions intellectuelles humaines à des systèmes techniques ou numériques.
[29] Système dont les mécanismes internes restent difficilement compréhensibles pour l'utilisateur.
[30] Kate Crawford, *Atlas of AI*, Yale University Press, 2021.

V. Limites de la production automatisée : homogénéisation, biais, répétition esthétique.

Si l'automatisation accélère et démultiplie les possibilités formelles du designer, elle porte en elle une contradiction que l'enthousiasme technologique tend à masquer : celle d'un outil qui, en cherchant systématiquement la réussite visuelle, finit par produire l'inverse de ce que la création vise la singularité. Lev Manovich est l'un des premiers à avoir théorisé ce paradoxe sous le nom de logique de la sélection : lorsque la création consiste à choisir dans des menus prédéfinis, à assembler des textures, des objets 3D et des filtres issus de bibliothèques partagées par des millions d'utilisateurs à travers le monde, la conséquence inévitable est une uniformisation des formes à l'échelle planétaire. Les sites web se ressemblent, les présentations PowerPoint convergent vers les mêmes structures, les visuels générés par intelligence artificielle (IA) partagent la même esthétique lisse et sans aspérités celle du centre statistique de leurs données d'entraînement.

Cette homogénéisation n'est pas le fruit d'un hasard technique elle est structurelle. Anthony Masure souligne que le logiciel n'est jamais neutre : il transporte un « script politique[31] » et culturel qui formate les relations entre les acteurs sans jamais le déclarer. PowerPoint, pour ne prendre que cet exemple, impose une organisation de la pensée en listes à puces bullet points dont les connotations militaires et américano-centrées ne fonctionnent pas de la même manière hors du cadre culturel dans lequel elles ont été conçues. Le programme,

[31] Anthony Masure, *Design et humanités numériques*, B42, 2017.

en apparence anodin, réalise des raccourcis de pensée qui empêchent toute réflexion dialectique ou contradictoire, nivelant les subtilités du langage sous une novlangue économique.

Walter Benjamin avait pressenti, bien avant l'ère numérique, ce que la reproduction technique ferait à l'unicité des œuvres. Ce qui dépérit dans l'objet reproduit, c'est son aura cette existence unique, ancrée dans un lieu et un temps précis, qui lui confère son autorité et sa profondeur historique. En substituant à l'existence singulière une existence en série, la technique de reproduction ne se contente pas de multiplier les exemplaires : elle liquide la valeur traditionnelle de l'héritage culturel, standardisant l'unique jusqu'à en épuiser la charge symbolique. Les systèmes de recommandation algorithmiques prolongent cette logique à l'échelle du regard collectif : en guidant des milliards d'utilisateurs vers les mêmes images, les mêmes musiques, les mêmes esthétiques jugées professionnelles par les données d'entraînement, ils construisent un moi esthétique de masse qui appauvrit la diversité au profit de la norme dominante.

À retenir : les trois mécanismes de l'homogénéisation :

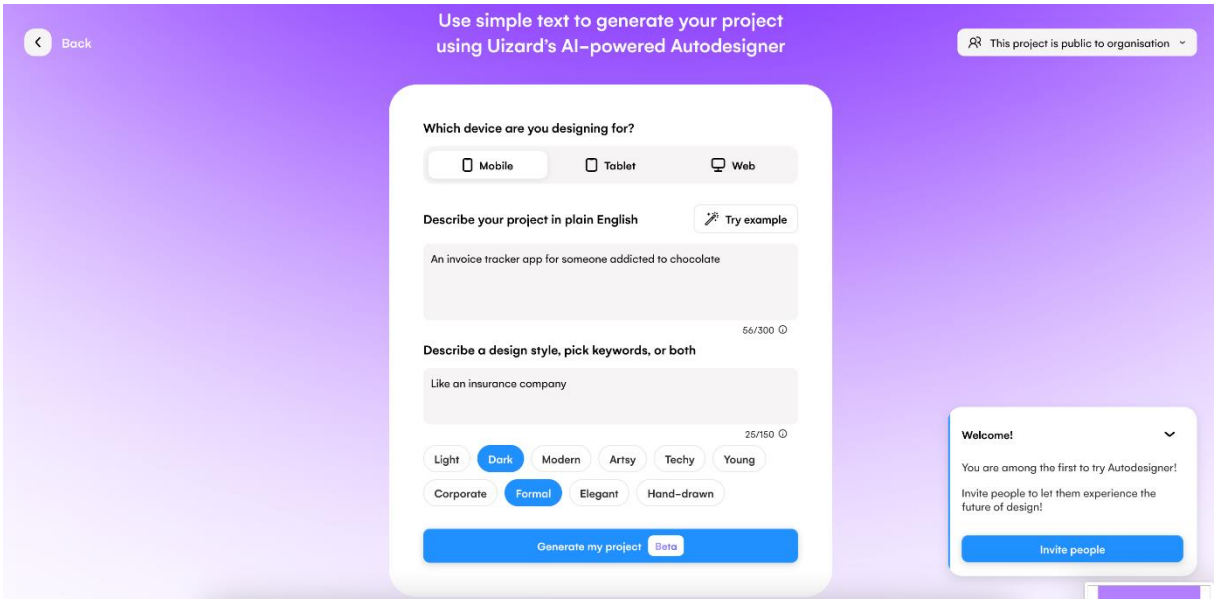
1. La logique de la sélection (Manovich) créer revient à choisir dans un corpus partagé, donc limité.
2. Le script culturel encodé (Masure) le logiciel n'est jamais neutre ; il porte une vision du monde.
3. La liquidation de l'aura (Benjamin) la reproduction en série dissout la singularité de l'œuvre.

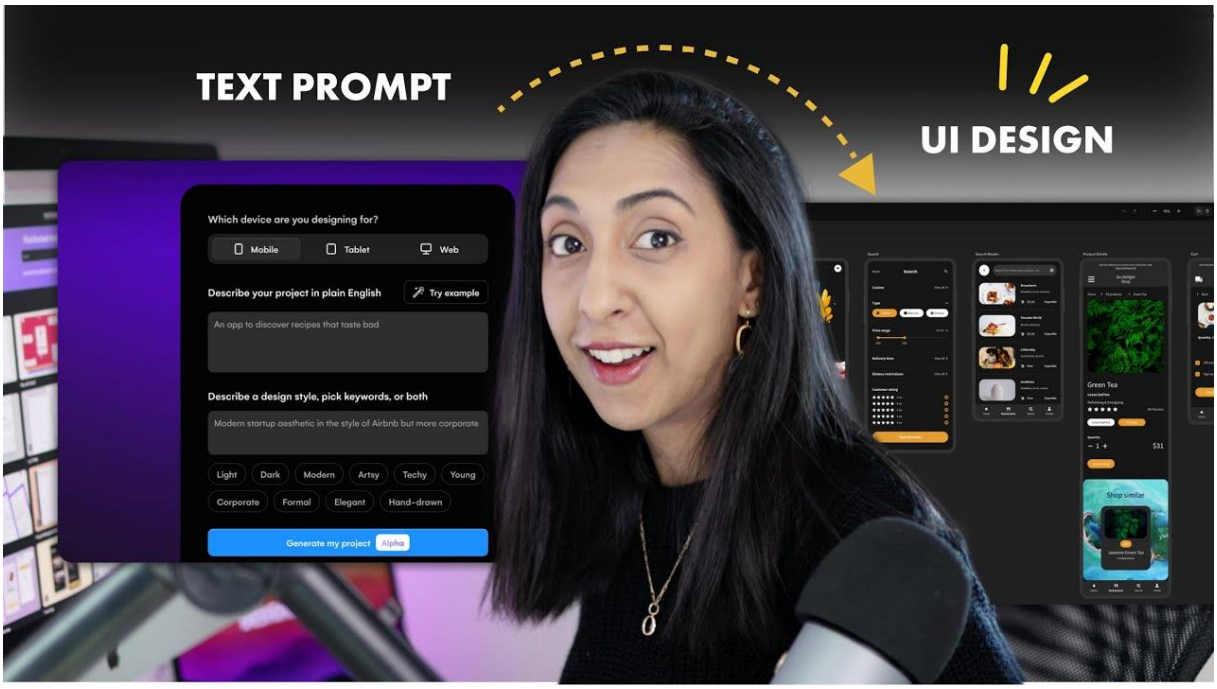
Anthony Masure va plus loin encore en désignant ce phénomène sous le nom de nouvel académisme : nombre de productions automatisées à l'image du projet The Next Rembrandt, qui généra un tableau statistiquement conforme au style du maître hollandais relèvent davantage de la prouesse d'imitation que de l'invention. L'algorithme, entraîné sur les motifs les plus fréquents de l'histoire visuelle, tend structurellement à reproduire ce qui a déjà été admis, reléguant l'imprévu et le singulier aux marges de ce qu'il peut produire. Le refus de l'échec cette promesse des interfaces fluides qu'il n'y a pas de photos ratées est en ce sens le refus de l'accident, c'est-à-dire le refus de l'invention réelle.

Partie 2 : L'évolution du rôle et des compétences du designer

I. Le prompt comme nouveau langage de création

Il est une coïncidence que l'histoire des techniques n'avait pas encore rendue possible : celle où le langage verbal devient le moteur immédiat de la génération visuelle. Walter Benjamin notait, en observant la photographie, que la reproduction de l'image s'était accélérée au point de pouvoir aller de pair avec la parole l'œil percevant bien plus vite que la main ne dessine[1]. L'intelligence artificielle (IA) et ses systèmes de génération par prompts[2] poussent cette logique à son terme : non seulement l'image suit la parole, mais elle en est désormais la conséquence directe. Le verbe précède la forme ; l'intention précède le geste.





Le prompt comme geste premier : formuler une instruction précise est désormais un savoir-faire à part entière, aussi exigeant que le maniement d'un outil traditionnel.

Ce déplacement n'est pas anodin. Masure y voit l'émergence d'une nouvelle forme de « mise en acte[32] » : le designer ne crée plus une forme fixe, il conçoit les conditions dans lesquelles une forme peut advenir. Il donne des indications, dirige graphiquement des systèmes dont il n'est jamais certain du résultat exact à l'avance. Ce passage de la maîtrise totale à la direction partielle rappelle ce que Benjamin observait dans le cinéma : le réalisateur ne joue pas, il indique il orchestre des fragments dont le montage final dépasse chaque geste isolé.

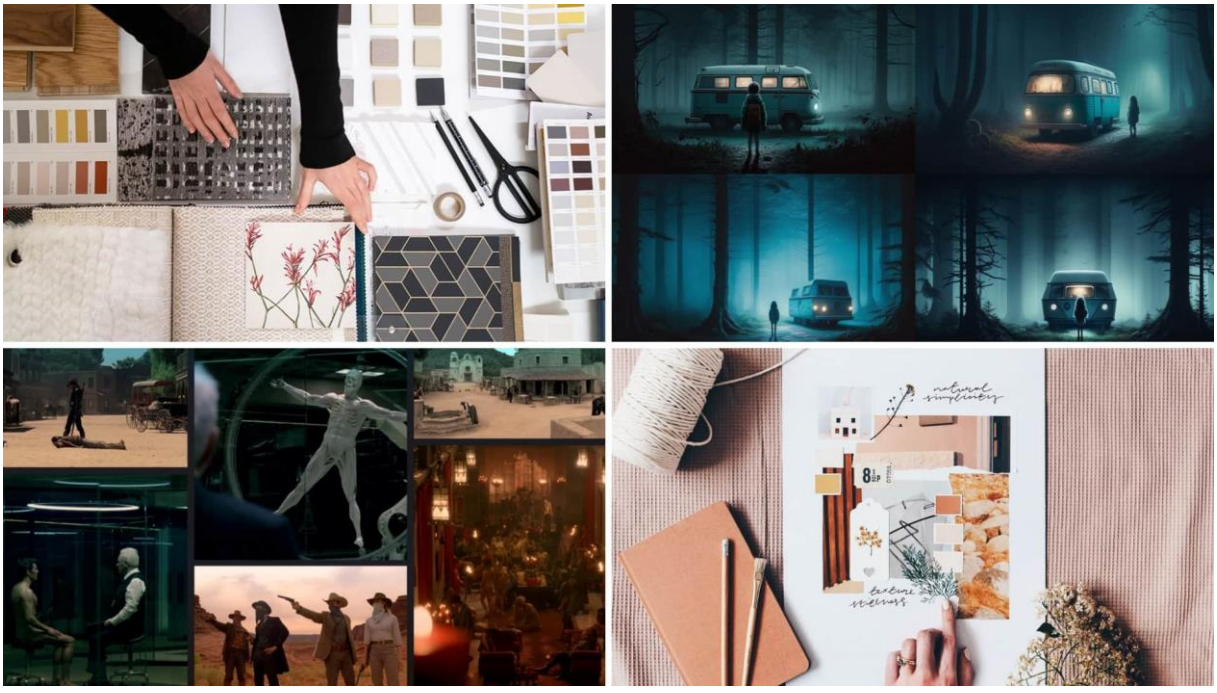
Maîtriser le prompt, c'est apprendre à parler la langue de la machine : aligner son vocabulaire sur la logique algorithmique, choisir les bons termes de médium, d'éclairage, de style de référence pour orienter le résultat au-delà des standards

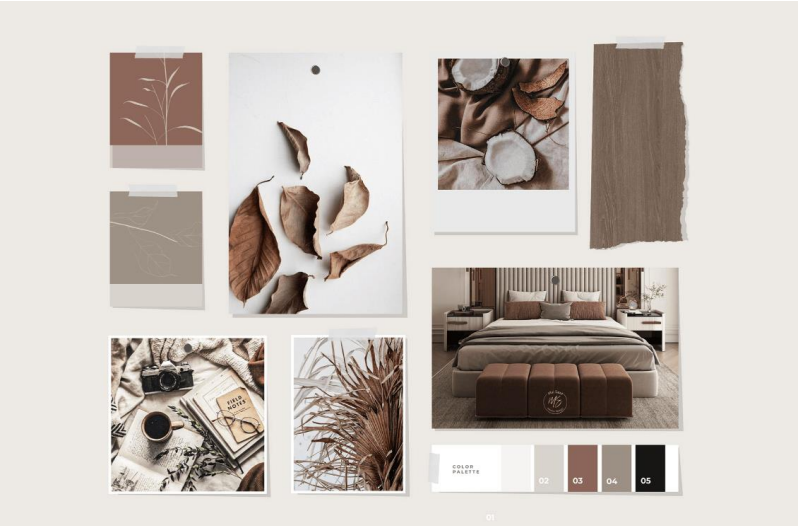
[32] Anthony Masure, *Design et humanités numériques*, 2017.

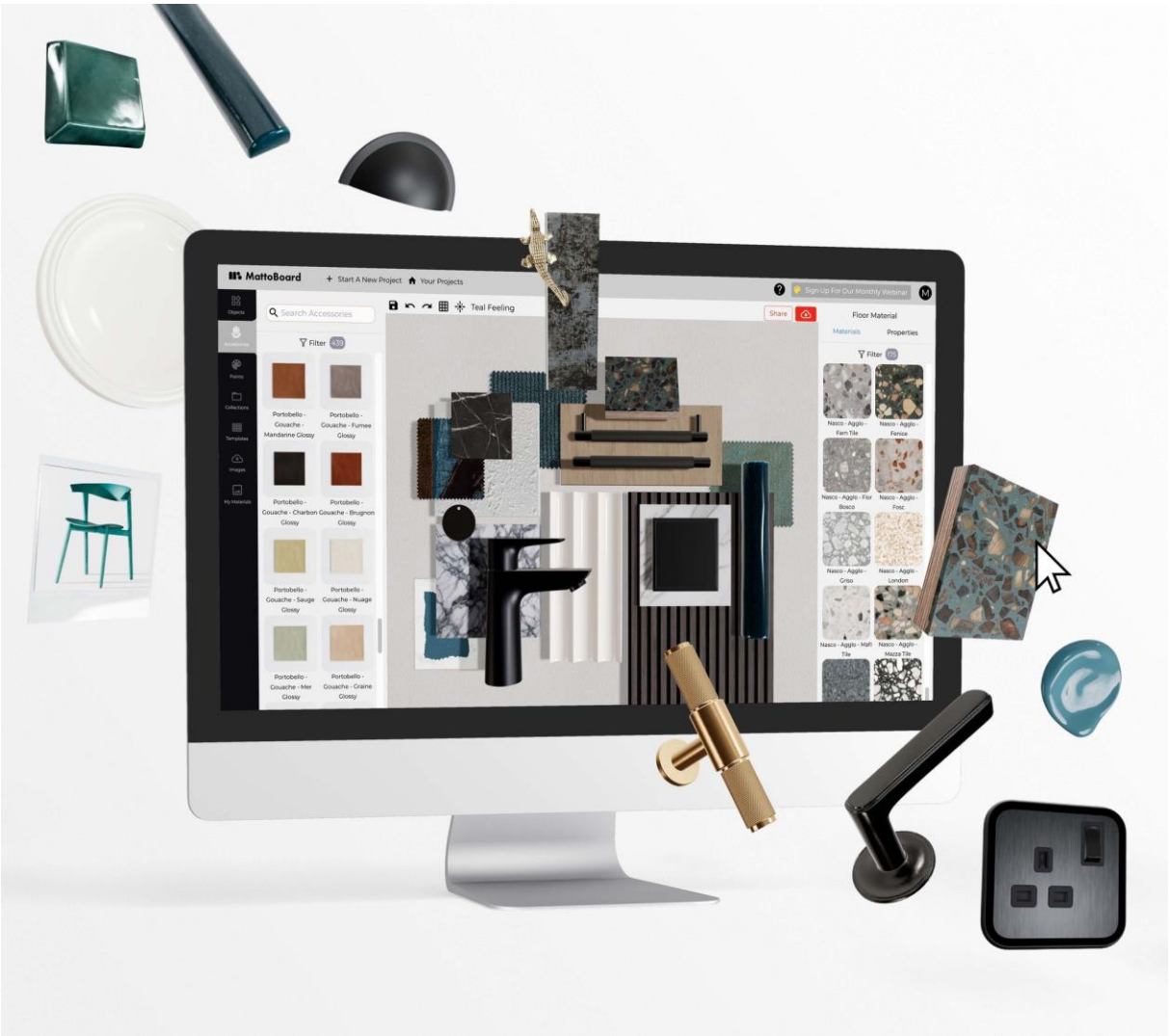
par défaut. C'est aussi, selon Masure, acquérir un pouvoir de déchiffrage comprendre les clefs d'accès qui permettent au designer de ne pas rester un utilisateur ignorant, mais un praticien capable de critiquer les idéologies encodées dans les systèmes qu'il emploie. Car si l'instruction devient l'acte créatif fondamental, la qualité de cet acte dépend entièrement de la conscience que le designer a de ce à quoi il s'adresse.

II. Le designer comme sélectionneur et directeur artistique

La fin de la création ex nihilo partir de rien pour produire quelque chose est peut-être la transformation la plus silencieuse que l'intelligence artificielle (IA) impose à la pratique du design. Manovich l'a formulé avec précision : les objets numériques sont rarement créés à partir de rien ; ils résultent de l'assemblage de parties toutes faites, choisies dans des bibliothèques d'objets 3D, de textures, d'effets et de modèles disponibles instantanément[1]. Ce qui résidait autrefois dans le subconscient créateur de l'artiste ce tissu de citations, de références et d'influences accumulées par l'expérience se trouve désormais extériorisé dans des menus logiciels accessibles à tous.




COLOR PALETTE
02
03
04
05


MattoBoard
Start A New Project
Your Projects
Teal Feeling
Share
Floor Material
Materials
Properties

La direction artistique comme acte de tri : le designer contemporain ressemble davantage à un commissaire d'exposition qu'à un artisan : sa valeur tient à la pertinence de ses choix, non à l'habileté de son geste.

Walter Benjamin avait déjà théorisé cette bascule en observant le montage cinématographique. Charlie Chaplin tournait 125 000 mètres de pellicule pour n'en retenir que 3 000 : l'acte créatif ne résidait pas dans le tournage, mais dans la sélection. Le designer contemporain opère selon une logique comparable sauf que la quantité de matière à sélectionner a été multipliée par des ordres de grandeur inimaginables à l'époque de Chaplin. Des algorithmes de recommandation, des scores esthétiques automatisés, des systèmes capables d'apprendre les préférences d'un curateur à partir de vingt exemples : autant d'outils qui déplacent le cœur du métier vers la décision plutôt que vers l'exécution.

Masure nomme cet acte de tri le sens étymologique même du mot culture « colere[33] », faire croître. Le designer est désormais celui qui décide ce qu'il est soutenable de faire croître au sein d'un projet, parmi une abondance de formes que la machine peut générer mais ne peut pas évaluer. Cette responsabilité de la sélection est précisément ce que l'algorithme ne peut assumer seul : il optimise selon des critères statistiques, là où le designer juge selon un contexte, une intention, une éthique.

[33] Étymologie latine du mot culture, voir Hannah Arendt, *La crise de la culture*, 1961.

III. Nouvelles compétences hybrides : technique, critique, curatoriale

Face à cette reconfiguration du métier, la question des compétences devient centrale et elle appelle une réponse qui ne peut être ni purement technique ni purement artistique. Masure plaide pour un designer capable de naviguer entre plusieurs disciplines, en refusant d'être ce qu'il nomme un utilisateur ignorant : quelqu'un qui acquiert l'usage d'un outil par simple achat, sans en comprendre la logique interne ni les implications culturelles.

La première de ces compétences est technique non plus au sens du geste manuel, mais de la capacité à piloter des systèmes complexes : savoir paramétrer un modèle génératif, comprendre comment les données d'entraînement orientent les résultats, identifier les biais encodés dans les bibliothèques que l'on utilise. La seconde est critique ce que Kate Crawford appelle une « littératie médico-légale » (forensic literacy[34]) : la faculté d'analyser les systèmes économiques, environnementaux et politiques qui régissent les outils du design, pour ne pas subir comme une fatalité ce qui est en réalité le résultat de choix humains. La troisième est curatoriale la capacité à sélectionner, organiser et donner du sens à des flux massifs de données et d'images, à exercer un tri qui ne soit pas seulement esthétique mais éthique et stratégique.

[34] Kate Crawford, *Atlas of AI*, 2021.

À retenir : le triptyque du designer augmenté :

1. Compétence technique : piloter les systèmes, comprendre les algorithmes, paramétrer les modèles.
2. Compétence critique : auditer la boîte noire, résister aux biais, refuser l'inévitabilité technologique.
3. Compétence curatoriale : sélectionner, organiser, donner du sens à l'abondance de données.

Ces trois compétences ne se succèdent pas elles coexistent dans chaque acte de création assistée. Le designer qui génère une image avec Midjourney mobilise simultanément une connaissance du prompt, un jugement critique sur ce que le modèle a tendance à produire par défaut, et une capacité de sélection parmi des dizaines de variantes. C'est dans cet exercice conjoint que réside, aujourd'hui, la singularité du métier.

IV. Dialogue et Co-création humain-machine

La notion de co-création est peut-être celle qui a été la plus galvaudée dans le discours contemporain sur l'intelligence artificielle (IA). Il importe donc de la prendre au sérieux, sans naïveté. Masure, s'appuyant sur Simondon, soutient que le véritable perfectionnement d'une machine ne réside pas dans l'accroissement de son automatisme, mais dans sa capacité à rester ouverte à conserver une « marge d'indétermination[35] » qui permette l'intervention humaine, le réglage, l'imprévu

Un système entièrement automatisé est un système fermé ; un système avec lequel on dialogue est un appareil.

Ce dialogue, tel que le pratiquent des artistes comme Refik Anadol, n'est pas une délégation mais une conversation réflexive avec la situation : le designer formule une intention, observe ce que la machine en fait, reformule, affine, conteste. Il ne prédit pas le résultat il l'oriente. Benjamin décrivait déjà cette relation, dans un autre registre, en observant que la seconde technique, mécanisée, ne vise pas à dominer la nature mais à établir une harmonie entre la nature et l'humanité. Par analogie, le dialogue humain-machine n'est pas une relation de maîtrise mais d'équilibre : la machine apporte sa puissance de calcul, l'humain apporte son jugement, son éthique, sa sensibilité culturelle et c'est de leur friction que naissent des formes qu'aucun des deux n'aurait produites seul.

[35] Concept de Gilbert Simondon désignant la capacité d'un système technique à rester ouvert à l'intervention humaine.

Il reste que ce dialogue est hiérarchisé. L'intelligence artificielle (IA) n'a pas de volonté propre ; elle n'est intelligente que lorsqu'un humain collabore avec elle pour lui donner une direction. C'est à l'humain qu'il revient d'assumer la responsabilité du sens de décider non seulement ce que la machine produit, mais pourquoi, et pour qui.

V. Étude comparative ou analyse de cas

1. Analyse d'un processus créatif assisté par IA

Il est une chose d'analyser l'intelligence artificielle (IA) comme objet théorique, et une autre de l'expérimenter comme pratique. C'est précisément pour combler cet écart entre le discours sur l'outil et le contact réel avec lui que ce mémoire s'est doté d'un volet pratique : la conception d'une campagne visuelle pour le parti politique Renaissance, menée en parallèle selon deux méthodes distinctes, l'une entièrement humaine, l'autre entièrement assistée par IA. Ce double protocole n'a pas pour ambition de produire une comparaison exhaustive, mais d'observer, au plus près du geste, ce que la machine fait et ne fait pas lorsqu'on lui confie une commande créative réelle.

Le choix du sujet n'est pas anodin. Une identité visuelle politique est l'un des objets de design les plus chargés sémantiquement qui soit : elle doit simultanément incarner des valeurs, séduire une cible, résister à l'usage et tenir dans la durée. Elle exige une compréhension fine du contexte culturel, de l'histoire du parti, des attentes d'un électorat. En d'autres termes, elle mobilise exactement ce que la machine est supposée ne pas posséder : le jugement situé, l'intuition politique, la sensibilité au contexte. Confier cette commande à une IA, c'est donc tester ses limites là où elles devraient être les plus visibles.

Le processus assisté par intelligence artificielle (IA) s'est articulé autour de cinq outils : Midjourney pour la génération des logos, DALL-E pour les affiches et les publications Instagram, Adobe Firefly pour les déclinaisons graphiques, Runway

ML pour la production vidéo, et ChatGPT pour la formulation des « prompts[1] » et des slogans. Le brief donné aux outils était précis : créer une identité visuelle moderne et accessible représentant le progrès, l'ouverture, la modernité, l'unité, l'Europe et l'avenir, à destination des jeunes de 18 à 30 ans, dans un style minimaliste, avec une palette bleue, blanc et touches dorées.

Ce que les outils ont produit en quelques minutes aurait nécessité, dans un processus traditionnel, plusieurs jours de recherche, de croquis et d'itérations. La vitesse est réelle. Mais c'est précisément là que commence l'observation intéressante.

2. Comparaison avec une méthode traditionnelle

Le processus humain, mené en parallèle, a débuté là où tout travail de direction artistique[3] digne de ce nom commence : non pas par la forme, mais par le sens. Avant de tracer une ligne ou de choisir une typographie, il a fallu comprendre le parti, son histoire, ses mutations de La République En Marche à Renaissance, ses contradictions, ses cibles, ses ambitions européennes. Ce travail préliminaire, invisible dans le résultat final mais décisif dans sa qualité, est précisément ce que l'intelligence artificielle (IA) ne peut accomplir seule. On peut lui donner un brief ; on ne peut pas lui donner une culture.

La phase de recherche manuelle a mobilisé des références visuelles issues de l'histoire du graphisme politique européen, une analyse des logos concurrents dont celui du Rassemblement National, intégré au brief comme contre-modèle, et

une réflexion sur la symbolique à convoquer : la typographie sans-serif comme marqueur de modernité, le bleu comme référence à l'Europe et à la stabilité, le mouvement comme métaphore du progrès. Chaque décision était argumentée, ancrée dans une intention.

Les maquettes produites humainement traduisent une cohérence narrative que les productions de l'IA peinent à atteindre spontanément : les formes dialoguent, la typographie porte un sens, les couleurs ne sont pas simplement esthétiques mais stratégiques. Ce que l'on observe, c'est moins une différence de qualité formelle l'IA produit des visuels techniquement irréprochables qu'une différence de profondeur : l'image humaine a une raison d'être que l'image générée n'a pas encore trouvée.

Ce constat rejoint celui qu'exprime Anis Ben Ammar, directeur artistique, lorsqu'il affirme : « La création doit rester avant tout une démarche intellectuelle qui permet de mettre en image des idées fortes et une esthétique marquées ». Ce que l'IA produit rapidement, c'est une forme sans démarche visuellement acceptable, mais intellectuellement vide. C'est précisément ce que Malek Zlitni, CEO[36] de Speeda AI, nomme avec lucidité le paradoxe de la production instantanée : « plus le contenu devient facile à produire, plus il devient difficile de se différencier ».

[36] Chief Executive Officer (directeur général)

3. Analyse des résultats obtenus : quand la machine bugue

C'est ici que l'expérience pratique révèle ce que la théorie ne peut qu'annoncer. Les logos générés par les outils d'intelligence artificielle (IA) pour le parti Renaissance présentent, à y regarder de près, une série d'erreurs révélatrices. Sur plusieurs propositions générées par Midjourney, le mot « Renaissance » lui-même apparaît mal orthographié Renassance comme si la machine, incapable de lire ce qu'elle écrit, assemblait des formes de lettres sans en maîtriser le sens.

Logos générés par Midjourney pour le parti Renaissance on observe des fautes d'orthographe récurrentes dans le lettrage, des étoiles européennes mal proportionnées ou incomplètes, et des formes graphiques qui imitent l'identité visuelle sans en comprendre la logique symbolique.





Source : Projet personnel, 2026

Fautes d'orthographe récurrentes dans le lettrage, étoiles européennes mal proportionnées ou incomplètes, formes qui imitent l'identité visuelle sans en comprendre la logique symbolique

Plus révélateur encore : les étoiles de l'Union européenne, élément central de la symbolique demandée dans le brief, apparaissent tantôt en nombre incorrect sept étoiles au lieu de douze, ou disposées de manière asymétrique, tantôt fusionnées avec d'autres éléments graphiques au point de perdre leur lisibilité institutionnelle. L'IA a vu des étoiles dans ses données d'entraînement ; elle n'a pas compris ce que les douze étoiles du drapeau européen signifient, ni pourquoi leur nombre précis est politiquement et symboliquement chargé.

Ce phénomène illustre avec une clarté presque pédagogique ce que Lev Manovich appelle la logique de la sélection : la machine assemble des éléments préexistants selon des probabilités statistiques, sans accéder au sens de ce qu'elle produit. Elle reconnaît un style politique européen ; elle ne comprend pas l'Europe. Elle génère une forme qui ressemble à un logo de parti ; elle ne conçoit pas un symbole. Le développeur interrogé dans le cadre de ce mémoire le confirme explicitement : les biais présents dans les bases de données peuvent influencer les choix esthétiques, les représentations visuelles ou les réponses générées par l'IA, et lorsque les données sont insuffisantes ou mal ciblées, le modèle fait de son mieux avec des informations lacunaires.

C'est précisément à cet endroit que le geste du designer reprend tout son sens : non pas pour corriger une faute typographique cela, n'importe quel logiciel le

ferait, mais pour comprendre pourquoi la faute est apparue, ce qu'elle révèle des limites structurelles de l'outil, et comment en tirer une leçon sur ce que la machine peut et ne peut pas faire

4. Second projet : fabriquer une rumeur avec l'IA

La deuxième expérience pratique de ce mémoire pousse plus loin encore la réflexion sur les limites et les risques de l'intelligence artificielle (IA) générative en s'emparant non plus d'un objet graphique, mais d'un objet narratif : la « deepfake[37] » vidéo. Le projet consiste à prendre un extrait d'un documentaire ou d'une interview existante, et à en produire une version altérée à l'aide d'un logiciel d'IA Runway ML ou un outil équivalent, dans laquelle une rumeur fabriquée est mise dans la bouche du locuteur original, sans que la falsification soit immédiatement détectable.

Ce projet n'est pas une démonstration de malveillance. C'est une démonstration de vulnérabilité. Il vise à rendre visible à faire ressentir ce que la prolifération des outils de génération vidéo par IA rend possible aujourd'hui à n'importe quel utilisateur disposant d'une connexion internet et de quelques heures de travail. La frontière entre le document et la fiction, entre la parole réelle et la parole fabriquée, est en train de se dissoudre non pas dans les laboratoires de recherche, mais dans les téléphones de millions de personnes.

[37] Contenu audio ou vidéo manipulé par intelligence artificielle afin de simuler de manière réaliste une personne ou un discours.

Le choix de la rumeur comme contenu n'est pas anodin. La rumeur est, par définition, une information dont la source est indéterminée et la véracité incertaine, mais dont la diffusion est rapide précisément parce qu'elle active des mécanismes cognitifs puissants la curiosité, la peur, le sentiment d'être dans la confidence. En la couplant à une image générée par IA qui imite la crédibilité du document, on obtient un objet dont la dangerosité potentielle est proportionnelle à son accessibilité technique. C'est ce que Kate Crawford désigne, dans un registre plus large, comme le risque d'une technologie devenue « système politique basé sur des techniques extractivistes[11] » : non pas seulement extractiviste de données, mais extractiviste de confiance, de sens, de réalité partagée.

Cette expérience rejoint les préoccupations exprimées par Mme Khouloud Bouaziz, architecte et enseignante-chercheuse en design, lorsqu'elle souligne que la multiplication rapide des propositions ne garantit pas nécessairement une profondeur réflexive et que le risque réside dans « une confusion entre production d'images et production de pensée conceptuelle. La vidéo générée par IA n'est pas une pensée c'est une apparence de pensée. Et c'est précisément cette apparence, trompeuse par construction, qui constitue l'objet de la démonstration.

Le projet vidéo est encore en cours de finalisation au moment de la rédaction de ce mémoire. Son ambition finale une installation interactive permettant au public de tenter de distinguer le vrai du faux rejoindra, si les conditions techniques et logistiques le permettent, le troisième volet pratique de ce travail, encore en cours de définition. Ce que cette expérience a déjà produit, en revanche, c'est

une certitude : l'IA ne pose pas seulement des questions esthétiques au designer. Elle lui pose des questions éthiques auxquelles aucun prompt ne peut répondre à sa place.

5. Impact sur la posture du designer

Ce double projet le logo politique et la vidéo-rumeur a produit un effet que je n'avais pas entièrement anticipé au début de cette recherche : il a modifié ma propre posture face aux outils. Non pas en me rendant méfiant de l'intelligence artificielle (IA) au sens d'une opposition de principe, mais en me rendant conscient d'une manière nouvelle. Conscient de ce que je délègue lorsque je formule un prompt. Conscient de ce que la machine produit à ma place et de ce qu'elle ne peut pas produire. Conscient, surtout, de ce qui reste irréductiblement mien dans le processus : l'intention, le contexte, le sens de ce que je cherche à dire.

Cette prise de conscience rejoint ce que Malek Zlitni formule depuis une perspective entrepreneuriale : Les idées moyennes deviennent automatisables. Les idées fortes, la vision stratégique, l'émotion humaine et la compréhension culturelle deviennent encore plus précieuses. Et ce que l'expert en animation 3D confirme depuis son domaine que le rôle de l'animateur reste essentiel pour ajuster les mouvements, ajouter des nuances et garantir un résultat naturel et crédible. Dans les deux cas, ce qui reste humain n'est pas la technique c'est le jugement.

Ce jugement, en design graphique, s'appelle la direction artistique. Et si l'expérience de ce projet a démontré quelque chose, c'est que la direction

artistique n'est pas soluble dans le prompt. On peut demander à Midjourney un logo moderne, minimaliste, européen : il en produira une dizaine en quelques secondes. Mais décider lequel fonctionne, pourquoi, pour qui, et à quel prix symbolique cela, aucune IA ne peut le faire à la place de celui qui signe le projet.

Anis Ben Ammar le dit avec une franchise qui mérite d'être citée directement : « Le directeur artistique porte sur ses épaules toute l'unité qu'il chipote, il est le cœur et il est le cerveau aussi, il doit anticiper, il doit diriger mais il doit faire vibrer une intelligence artificielle ne peut pas faire ça de manière efficace ». Cette affirmation, qui pourrait sembler nostalgique, est en réalité une description précise de ce que l'expérimentation pratique de ce mémoire a confirmé : la machine génère des formes ; le designer fait vibrer un projet

Partie 3 : Enjeux éthiques et limites de l'IA dans le design contemporain

I. La question de l'auteur et de l'original

Qui est l'auteur d'une image générée par une intelligence artificielle (IA) entraînée sur des millions d'œuvres humaines ? La question est vertigineuse, et elle ne se résout pas par un simple déplacement du geste vers l'intention. Benjamin avait théorisé, dès 1935, le déclin de « l'aura » : l'authenticité d'une œuvre repose sur son existence unique en un lieu et un temps précis son « hic et nunc[38] », que la reproduction mécanisée détruit en substituant à l'original une série d'exemplaires équivalents. Dans le contexte de la génération algorithmique, cette destruction s'achève : non seulement l'œuvre est reproductible, mais elle n'a jamais eu d'original elle est d'emblée une « probabilité statistique » parmi d'autres.

Pour autant, l'auteur ne disparaît pas il se déplace. Masure, suivant Benjamin, soutient que le designer doit être le « producteur » de son projet : non pas celui qui cache la technique derrière des interfaces fluides, mais celui qui fait paraître les déterminations techniques de ses outils, qui les rend visibles et travaillables. Ce qui distingue l'auteur de l'opérateur, c'est précisément cette capacité à introduire de l'imprévisible dans un système qui, par définition, ne calcule que du probable. Le choix humain repose sur des principes situés en dehors du formalisme du calcul l'expérience vécue, le contexte culturel, l'intuition et c'est cette irréductibilité qui fonde l'autorialité à l'ère algorithmique.

[38] Walter Benjamin, *L'Œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*, trad. Maurice de Gandillac, Paris, Gallimard, coll. « Folio Essais », 2008 (1re éd. 1935).

L'originalité, dans ce cadre, ne réside plus dans l'invention de la matière mais dans la singularité du tri opéré par le designer dans sa capacité à collecter ses propres données, à détourner les modèles de leur usage premier, à exploiter les accidents et les hallucinations de la machine comme autant de formes narratives inédites.

II. Les bases de données et le problème du plagiat

Derrière chaque image générée par une intelligence artificielle (IA) se cache une question que les discours enthousiastes sur la créativité algorithmique tendent à escamoter : d'où viennent les données sur lesquelles le modèle a été entraîné, et à qui appartiennent-elles ? Kate Crawford désigne sans détour ce mécanisme comme une forme « d'extractivisme[39] » : nos histoires artistiques , nos cultures , nos créations sont capturées à grande échelle souvent sans consentement , transformées en données d'entraînement , puis revendues sous forme de services[2]. Ce n'est pas de l'inspiration ; c'est de la « prédation[3] ».





[39] Kate Crawford, *Atlas of AI*, 2021.



La grève des scénaristes d'Hollywood, 2023 : un mouvement de résistance emblématique contre la captation du travail créatif humain par les systèmes d'IA, sans redistribution ni reconnaissance

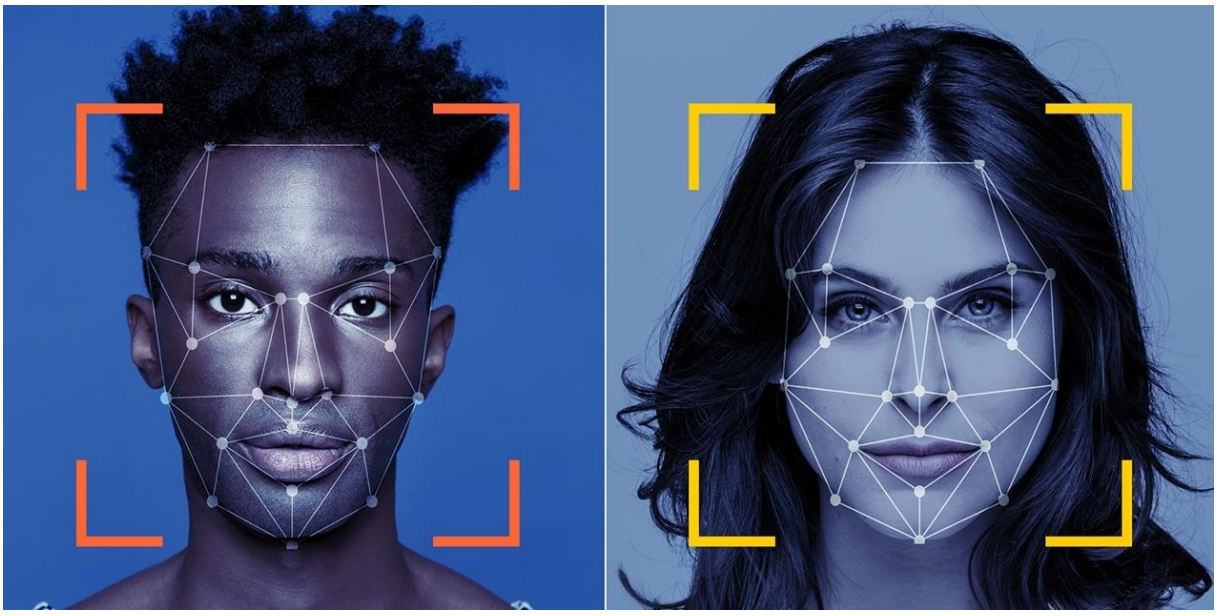
La CNIL[40] pointe un risque technique spécifique à ce phénomène : celui de la *régurgitation*[41] la situation où un modèle génère des contenus trop proches de ses données d'entraînement, reproduisant involontairement des œuvres protégées sans que ni l'utilisateur ni le système ne s'en aperçoivent. Le plagiat n'est plus ici un acte délibéré mais une *dérive statistique*, structurellement inscrite dans le fonctionnement même des modèles génératifs. Face à ce risque, la responsabilité du designer est engagée dès la conception : choisir des bases de données dont la provenance est vérifiable, s'assurer de la compatibilité entre les finalités de la collecte initiale et celles du projet, et ne jamais reproduire telles quelles les sorties d'un système dont il ne maîtrise pas les sources.

[40] Rapport CNIL sur l'intelligence artificielle générative.
[41] Phénomène par lequel un modèle d'IA reproduit involontairement des contenus très proches de ses données d'entraînement.

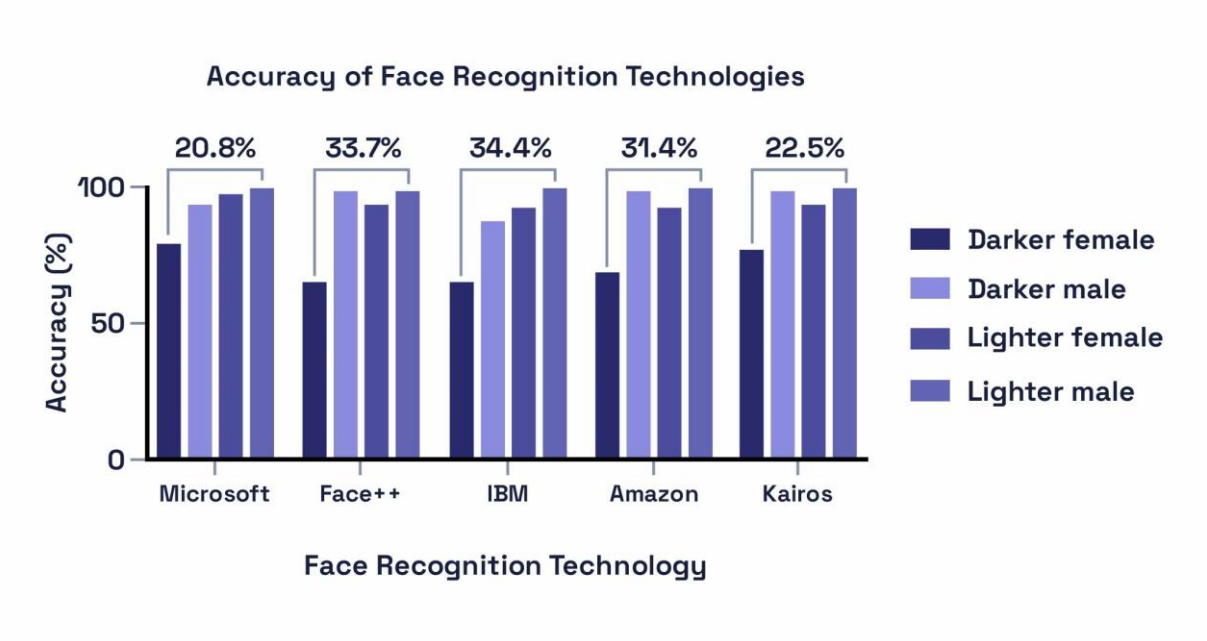
À retenir : l'originalité éthique ne consiste pas seulement à produire quelque chose de nouveau elle exige de savoir *d'où vient la matière* avec laquelle on travaille.

III. Les biais culturels et visuels

L'intelligence artificielle n'est pas un miroir neutre de la réalité c'est un miroir *orienté*, qui amplifie les biais de la société qui l'a produite. Les bases de données sur lesquelles sont entraînés les modèles de vision reflètent les hiérarchies de pouvoir de leurs concepteurs : ImageNet[42], l'un des jeux de données les plus utilisés, est composé à plus de 80 % de portraits d'hommes blancs. Les algorithmes associent spontanément le terme *génie* au masculin, *beau* au féminin, et identifient un *président* comme un homme blanc par défaut. Ces biais ne sont pas des accidents ils sont la conséquence directe d'un apprentissage sur des données qui reflètent une histoire patriarcale et occidentalo-centrée.



[42] Base de données d'images largement utilisée pour l'entraînement des systèmes de vision par ordinateur.

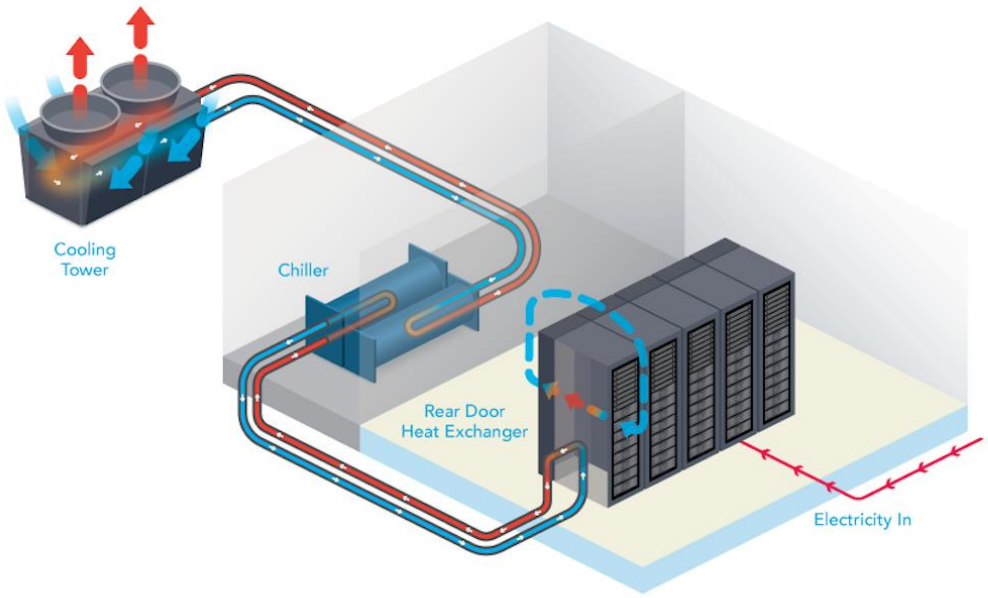


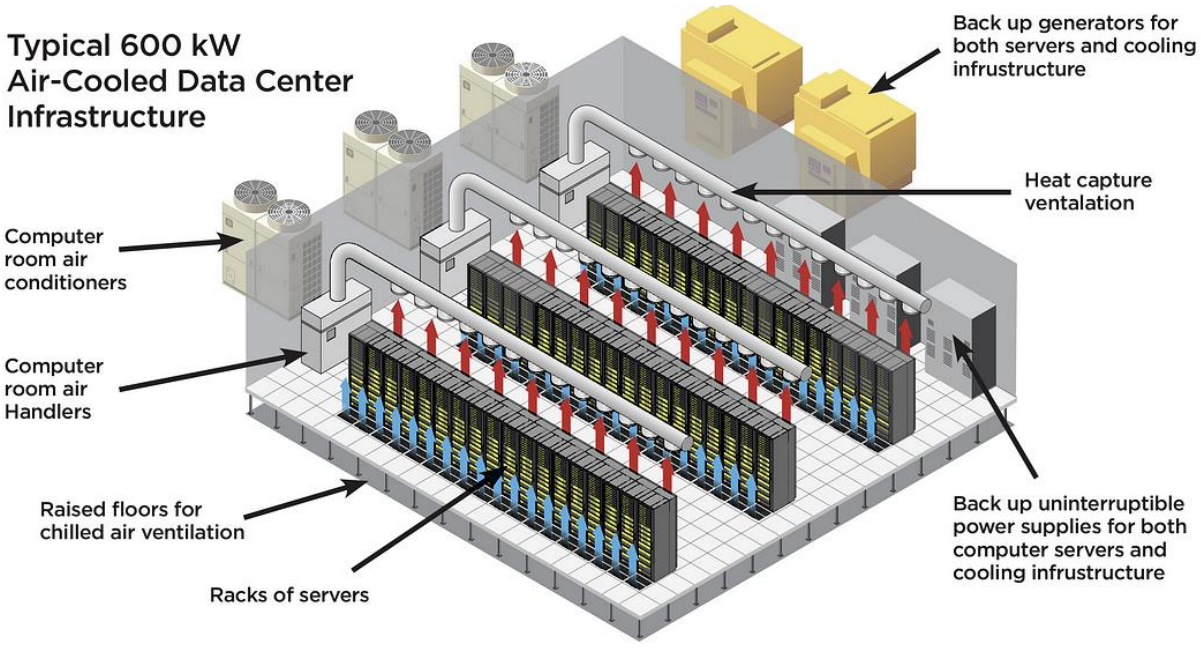
Le biais de représentation lorsque les bases de données reflètent des hiérarchies historiques, l'IA les reproduit et les amplifie, gravant dans le code des discriminations que l'on croyait combattre.

Masure nomme ce phénomène le *script politique* du logiciel : chaque programme porte une vision du monde qui formate les relations entre les acteurs sans jamais l'annoncer. L'esthétique de la *bonne photographie* netteté parfaite, équilibre des contrastes, suppression des éléments perturbateurs que les algorithmes de Photoshop ou des smartphones cherchent à produire automatiquement n'est pas une norme universelle : c'est une convention culturelle spécifique, encodée comme si elle était une évidence. Le *skeuomorphisme* d'Apple bibliothèques en bois, blocs-notes en cuir relève de la même logique : masquer la nouveauté technique sous des formes familières pour rassurer l'utilisateur, sans jamais remettre en question les structures de pensée dominantes.

IV. Dépendance technologique et perte du geste

Une étude citée par Kate Crawford établit qu'après une année d'utilisation intensive de modèles génératifs, des étudiants présentent un déclin mesurable de leurs capacités d'analyse, de réflexion, de synthèse et d'écriture. Ce résultat, aussi inquiétant qu'il soit, illustre avec précision ce que Masure appelle la *prolétarisation* du créatif : le processus par lequel, en extériorisant ses compétences dans des algorithmes, le designer finit par en perdre la maîtrise et avec elle, la possibilité de s'individuer par sa pratique.





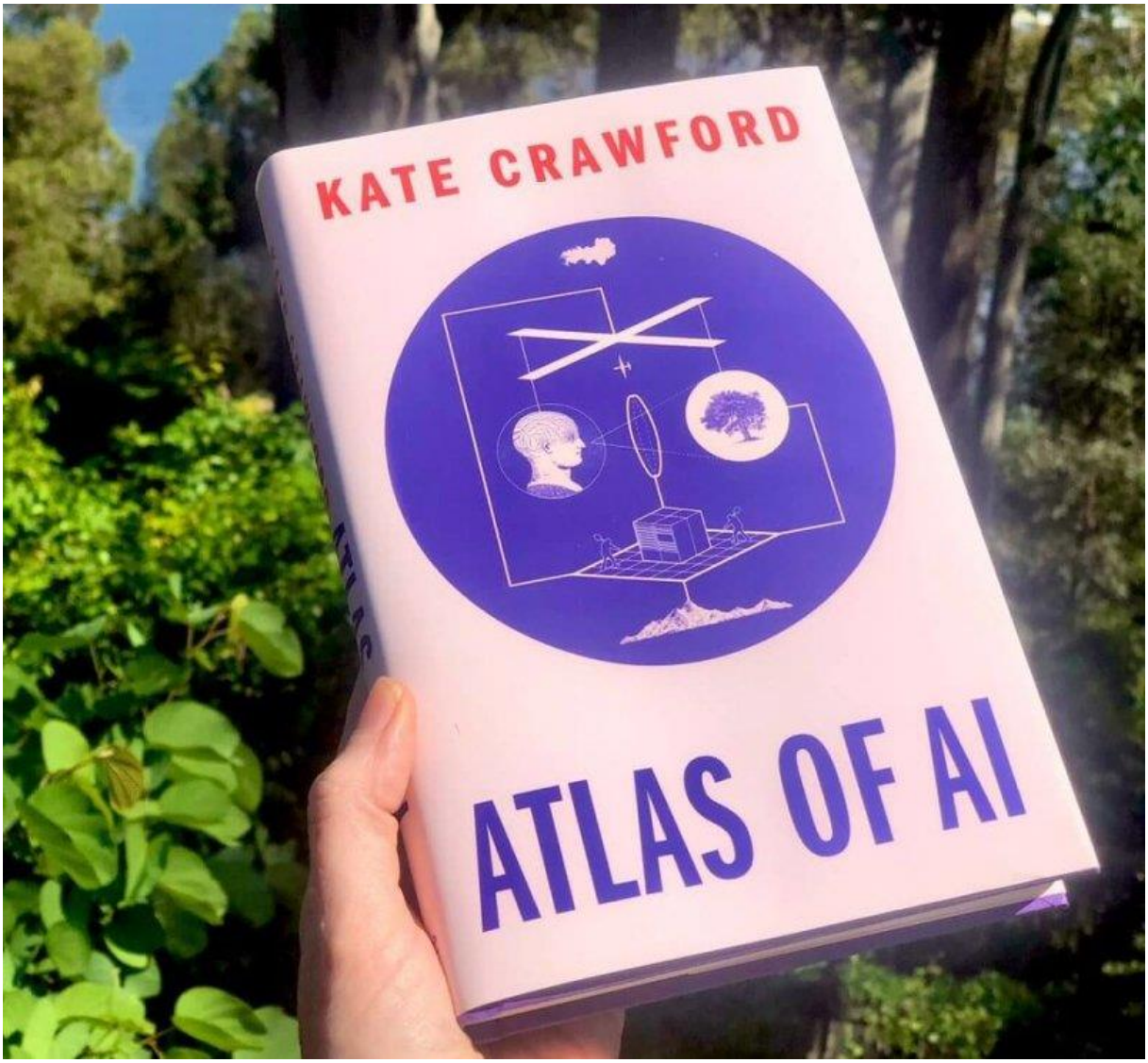
L'infrastructure matérielle de l'IA : derrière la fluidité des interfaces se cachent des centres de données qui consomment des quantités phénoménales d'eau et d'énergie. Poser vingt questions à une IA générative équivaut, selon certaines estimations, à verser un demi-litre d'eau sur le sol.

Cette dépendance prend une forme particulièrement aiguë avec le passage du logiciel local à l'application connectée le *SaaS* (*Software as a Service*) où l'utilisateur ne possède plus ses outils mais y souscrit. Ses données, ses projets, ses créations dépendent d'un service qui peut modifier ses conditions sans préavis, s'interrompre, augmenter ses tarifs. La dépendance n'est plus seulement cognitive elle est structurelle, économique, et parfois irréversible. À cela s'ajoute l'opacité du *deep learning* : le designer dépend de décisions qu'il ne comprend plus, de résultats qu'il peut classer comme *bons* mais dont il ne maîtrise pas la

logique interne de production. C'est ce qu'on appelle l'*effet boîte noire* et il constitue, selon Masure, une menace éthique autant que cognitive.

V. Le rôle du designer face aux enjeux éthiques

Si la technique peut être opaque, aliénante et bialsée, elle n'est pas pour autant une fatalité à condition que quelqu'un en assume la responsabilité. Ce quelqu'un, pour Masure, c'est le designer. Non pas comme simple exécutant de l'industrie, mais comme *collaborateur critique* capable d'agir comme un régulateur au sein des systèmes de production, de porter un discours sur sa propre pratique et d'en assumer les conséquences sociales.



Atlas of AI, Kate Crawford : une cartographie des infrastructures matérielles, humaines et politiques de l'intelligence artificielle, qui refuse de traiter la technologie comme une abstraction et en révèle les coûts réels.

Cette éthique du designer est, pour Masure, indissociablement liée à une *culture technique* : comprendre les outils que l'on utilise, refuser l'opacité des boîtes noires, manifester les opérations techniques que les interfaces fluides tendent à cacher. Il ne s'agit pas de maîtriser le code dans sa totalité, mais de ne pas rester dans l'ignorance de ce que le programme fait *à couvert* de ses scripts politiques, de ses biais culturels, de ses logiques de pouvoir. Le designer éthique est celui qui *nomme* correctement ses processus de travail, qui refuse les discours marketing schématiques, qui conçoit des systèmes ouverts plutôt que des dispositifs fermés des outils qui laissent à l'utilisateur une *marge d'indétermination*, c'est-à-dire une possibilité de s'individuer plutôt que d'être simplement *programmé*.

À retenir : l'acte éthique du designer ne consiste pas à éviter l'IA, mais à refuser d'en être l'instrument passif à en assumer la direction, la responsabilité du sens, et la vigilance critique permanent.

VI. Vers un design augmenté plutôt qu'un design remplacé

La question qui traverse l'ensemble de ces réflexions n'est pas, en définitive, celle du remplacement. Elle est celle de l'*équilibre*. Benjamin, en observant le cinéma, formulait déjà l'idée que la seconde technique mécanisée avait pour vocation non de dominer la nature, mais d'établir une *harmonie entre la nature et l'humanité*. Par analogie, le design augmenté ne cherche pas à supplanter l'humain par la machine, mais à construire entre les deux une relation de complémentarité où chacun apporte ce que l'autre ne peut pas faire seul.





Sofia Crespo, Neural Zoo : des formes du vivant générées par IA à partir de données biologiques, entraînées à petite échelle pour minimiser l'empreinte carbone. Un exemple de design augmenté qui intègre la responsabilité environnementale dans le geste créatif lui-même.

La machine apporte sa *super-cognition* la capacité de scanner des milliards de données, de générer des centaines de variantes en quelques secondes, de rendre

visible ce que l'œil humain ne pourrait percevoir seul. L'humain apporte ce que la machine ne possède pas : une expérience vécue, un contexte culturel, une capacité à *briser les codes* à introduire dans le système ce qui ne peut pas y être calculé parce que cela n'a pas encore existé. C'est dans cet *écart* entre la puissance de la machine et l'irréductibilité de l'intention humaine que réside, selon Masure, la possibilité d'un design véritablement augmenté.

Ce design augmenté a cependant une condition : que le designer refuse de confondre l'efficacité avec la création, l'automatisme avec l'invention. Il doit concevoir des systèmes qui ne soient pas des *automates fermés* mais des *appareils ouverts* des dispositifs qui conservent une marge d'indétermination, qui laissent entrer l'imprévu, qui permettent à l'humain de reprendre conscience de son geste. Car si rien n'oblige à penser qu'un programme ne doive produire que du programmable, c'est au designer qu'il appartient de l'orienter vers ce qu'il peut produire d'*imprévisible* vers ce que l'avenir n'a pas encore écrit.

Partie 4 : Du Geste à la Validation

I. PISTES DE RÉFLEXION

L'élaboration de ce projet a nécessité plusieurs axes de réflexion. De la question des limites de l'outil au devenir du geste créateur en passant par le rôle du designer face à la machine, ces trois thématiques constituent le socle de ma démarche. Ces différentes pistes d'analyse, potentiellement exploitables à travers le projet, s'articulent autour d'une dichotomie humain/machine dont le traitement révèle les enjeux à différents niveaux.

La première thématique interroge les limites de l'intelligence artificielle générative[1] dans la production d'une identité visuelle politiquement et culturellement chargée. Loin d'être une simple défaillance technique, les erreurs produites par les outils révèlent leur incapacité structurelle à comprendre le sens de ce qu'ils génèrent. La notion de responsabilité réside dans le pouvoir d'action dont le designer fait usage à différents égards : il est à la fois celui qui formule l'instruction, qui sélectionne le résultat, et qui répond, en dernier ressort, de ce que le projet dit au monde.

La deuxième thématique interroge le devenir de la vidéo à l'ère de la génération algorithmique, c'est-à-dire les perspectives d'une image audiovisuelle sans ancrage dans le réel produite, altérée, diffusée sans témoin et sans trace de fabrication. Cette approche met en exergue le rôle de la technologie dans le déploiement de nouveaux régimes de vérité, et les limites qu'elle rencontre aujourd'hui et incontestablement demain. L'injonction à l'éthique bouleverse certaines pratiques devenues ordinaires.

La troisième thématique est celle du rôle du designer face à la machine : une thématique qui s'articule autour de l'évolution du métier, de son potentiel critique, et de sa responsabilité sociale. Si les outils numériques ont investi toutes les sphères de la création, c'est parce qu'ils savent leur potentiel d'organisation du regard et du sens. L'usage des outils d'IA est à l'image des motivations qui animent ceux qui les déploient. Que la donnée impose de nouvelles valeurs esthétiques, que la génération automatique bouleverse la production visuelle ou que le numérique investisse la sphère politique, le constat demeure le même : la technique habite toutes les sphères, et son pouvoir n'en est qu'exponentiel.

II. MÉTHODOLOGIE D'ACTION

Les pistes de réflexion énoncées ci-dessus peuvent être matérialisées et exposées sous différents médiums. Chacune d'entre elles implique un usage différé du design. Si les limites de l'IA peuvent être traitées sous le spectre du design critique, le devenir de la vidéo étant de nature spéculative favorise une approche orientée vers la fiction documentaire, tandis que le rôle du designer peut faire appel à une forme de design de données data design. Chaque orientation impose une méthodologie de conception et de mise en espace distincte.

L'intérêt que je porte à la dimension pratique de mon projet incarne l'injonction à l'éducation technique que je souhaite défendre. Expérimenter avec les outils me permet de prendre conscience des pratiques sous-jacentes, afin d'en faire un usage appareillé, conscient. Le potentiel de l'expérience est d'impliquer le spectateur et de l'initier à une démarche réflexive non pas de lui montrer ce que l'IA fait, mais de lui faire ressentir ce qu'elle implique.

C'est pourquoi ce projet s'articule autour de deux dispositifs complémentaires. Le premier est la création comparative du logo du parti Renaissance un objet de design soumis simultanément à une méthode manuelle et à une méthode assistée par IA, dont la confrontation révèle ce que la machine produit, et surtout ce qu'elle ne comprend pas. Le second est la fabrication d'une vidéo altérée à partir d'un extrait documentaire ou d'une interview existante, dans laquelle une rumeur est insérée à l'aide d'un logiciel d'IA Runway ML, sans que la falsification soit immédiatement détectable à l'œil nu. Le spectateur étant au cœur du

processus dans les deux cas, l'expérience est à la fois didactique et subversive. Ces aspects impliquent davantage le spectateur puisqu'il prend part à l'expérience et donc s'investit dans le processus d'apprentissage.

À ce stade de la réflexion, la mise en espace du projet n'est pas encore définitive. L'ambition est de recréer une sphère numérique dans un espace réel, où l'utilisateur prendrait place et interagirait avec les différentes interfaces produites pareillement à ce qu'il fait devant un ordinateur ou un téléphone, mais en étant conscient, cette fois, d'être observé lui-même. Les différentes interactions produiraient des connexions et des données dont les rouages seraient modélisés. L'objectif est de révéler les mécanismes au fur et à mesure que le spectateur interagit, jusqu'à ce qu'il comprenne qu'il est, dans ce dispositif comme dans l'économie numérique réelle, à la fois producteur et produit.

La recherche qui sous-tend ce projet s'enracine dans une réflexion rigoureuse et parfois complexe à comprendre. Si l'ambition de ce mémoire est de révéler les enjeux qui traversent le design à l'ère de l'intelligence artificielle, il serait insuffisant de le faire uniquement par les mots. Matérialiser la réflexion autour d'un projet, c'est l'éprouver et c'est dans cette épreuve que se révèle ce que la théorie seule ne peut pas montrer : que la machine bugue, que la rumeur convainc, et que le designer, face à l'un comme à l'autre, reste le seul à savoir pourquoi cela pose un problème

III. INSPIRATIONS ET RÉFÉRENCES ARTISTIQUES

L'idée de mettre en espace ce projet à travers une double expérience pratique graphique d'un côté, narrative de l'autre trouve son origine dans une interrogation que la recherche théorique seule ne pouvait pas résoudre : à quel moment, précisément, le designer cesse-t-il de créer pour se contenter de valider ? Cette question n'appelait pas une réponse bibliographique. Elle appelait une expérimentation.

La première inspiration vient du documentaire The Social Dilemma, réalisé par Jeff Orlowski en 2020. Entre fiction et témoignages d'anciens cadres des grandes plateformes numériques, ce film lève le voile sur les mécanismes conçus pour capter l'attention, orienter les comportements et accroître la dépendance des utilisateurs aux interfaces qu'ils croient maîtriser. Ce qui frappe, dans ce documentaire, ce n'est pas tant la révélation de pratiques inconnues que la mise en forme visuelle, narrative, rythmique d'une réalité que tout le monde vit sans jamais la nommer. C'est ce geste-là que ce projet cherche à reproduire dans le champ du design : rendre visible ce qui opère à couvert.

La seconde référence est le Predictive Art Bot, projet développé par le Collectif Disnovation, qui collecte et traite des données issues de Twitter pour prédire, à travers les réseaux sociaux, la quantité des données produites et traitées en scène. Caricaturale, cette installation rend compte du potentiel de l'automatisation rendue possible grâce aux données. Les tendances qui sont relevées et analysées permettent de prédire un art issu des publications des internautes, de l'inter-connectivité des réseaux et de l'imaginaire collectif qu'est

le nôtre. Ce projet a pour ambition de mettre l'interaction au cœur de la mise en espace, afin de révéler le rôle que l'on joue au sein du ciblage publicitaire et de l'économie des données par le biais d'écrans numériques, d'interfaces de navigation ou encore des réseaux sociaux. Les différents positionnements et modalités de création propres à chacun des artistes révèlent leur approche face à cette thématique et nourrissent ma propre identité artistique.

Conclusion

Il est des questions qui, au fil de la recherche, révèlent leur profondeur à mesure qu'on croit s'en approcher. Celle qui a guidé ce mémoire l'intelligence *artificielle transforme-t-elle la manière de créer, de penser et de pratiquer le design ?* est de celles-là. Elle semblait, au départ, appeler une réponse technique : un inventaire des outils, une mesure des gains de productivité, une cartographie des compétences nouvelles. Ce travail a montré qu'elle en appelait une autre, plus exigeante et plus fondamentale : une interrogation sur ce que *créer* signifie, sur ce que le geste du designer porte en lui d'irréductible, et sur la responsabilité que l'on assume ou que l'on abandonne lorsqu'on délègue à une machine une part de son imagination.

La réponse à cette question est à la fois affirmative et nuancée. Oui, l'intelligence artificielle transforme le design mais elle ne le transforme pas de la même manière que les révolutions techniques précédentes. Là où la photographie avait libéré la main en confiant la représentation du réel à l'œil, là où la PAO avait déplacé le geste de la table à dessin vers l'écran, l'IA générative opère un déplacement d'une nature plus radicale : elle transforme la *source* du geste créatif. Ce n'est plus la main, ni l'œil, ni même le clic c'est le langage. La formulation d'une intention devient l'acte premier de la création, et c'est dans cette bascule que réside la véritable rupture que ce mémoire a tenté de mesurer.

Mais cette transformation n'est pas totale, ni univoque. L'IA ne crée pas elle *prédit*, elle *assemble*, elle *régurgite* ce que la culture humaine lui a transmis, à une échelle et une vitesse que nulle temporalité humaine ne pourrait égaler. Elle

est, pour reprendre l'image qui a traversé cette recherche, un miroir statistique de notre mémoire collective puissant, fidèle aux motifs dominants, mais aveugle à ce qui n'a pas encore existé. Ce que le designer apporte, et que la machine ne peut simuler, c'est précisément ce qui échappe au calcul : l'intention, le contexte, le regard situé, la capacité à introduire dans le système ce qui n'y était pas l'imprévu, la rupture, l'invention.

Les trois hypothèses qui ont structuré cette réflexion trouvent, au terme de ce parcours, une validation que la recherche a cherché à démontrer plutôt qu'à simplement affirmer. La première que l'IA transforme les premières étapes du processus créatif en accélérant l'exploration visuelle et la génération d'idées se vérifie amplement, tant dans la littérature théorique convoquée que dans l'expérience pratique menée autour de la création du logo de parti politique et de la vidéo générée à partir d'une rumeur. Ce que ces deux projets ont révélé, au-delà des résultats formels, c'est la nature du glissement qu'ils impliquent : on ne commence plus par chercher, on commence par *choisir parmi ce que la machine propose*. La phase exploratoire, loin de disparaître, se déplace elle ne porte plus sur la matière, mais sur la sélection dans une abondance que le designer n'a pas produite.

La deuxième hypothèse que l'usage de l'IA modifie les compétences du designer, dont le rôle évolue vers l'interprétation, la sélection et la formulation d'instructions se confirme avec la même force, mais elle appelle une précision que la recherche a permis de formuler : ce déplacement n'est pas une simplification du métier, c'est une *complexification de sa nature*. Diriger une

machine, formuler un prompt efficace, exercer un jugement critique sur des productions algorithmiques, cultiver une *littératie médico-légale* face aux biais encodés dans les modèles aucune de ces compétences n'est plus facile que de dessiner. Elles sont simplement *différentes*, et leur maîtrise exige une culture technique, critique et curatoriale que la formation au design devra intégrer comme une priorité.

La troisième hypothèse que le designer conserve un rôle central et irremplaçable, garant du sens, de l'intention artistique et de la cohérence éthique du projet est peut-être celle qui a gagné le plus en profondeur au fil de cette recherche. Car elle ne se contente pas de défendre la place de l'humain face à la machine : elle en redéfinit les termes. Le designer n'est pas précieux parce qu'il sait manier un outil mieux que la machine la machine le dépasse sur ce terrain, et ce n'est pas près de changer. Il est précieux parce qu'il *sait pourquoi* il crée, *pour qui*, et *au nom de quelles valeurs*. L'IA n'a pas de valeurs. Elle a des données. Et c'est dans cet écart entre les données et les valeurs que réside, aujourd'hui plus que jamais, la raison d'être du design.

Ce mémoire n'est pas sans limites, et il serait inexact de les passer sous silence. La première tient à la vitesse d'évolution du sujet lui-même : les outils analysés dans ces pages Midjourney, DALL-E, Galileo AI, Uizard sont en mutation permanente, et certaines observations formulées ici risquent d'être partiellement caduques au moment même où ces lignes sont lues. La recherche sur un objet en mouvement suppose une humilité particulière : on ne décrit pas un état stable, on tente de saisir une trajectoire. La deuxième limite tient à l'étude de cas pratique,

dont l'ambition initiale trois projets distincts n'a pu être entièrement réalisée dans le cadre de ce travail, l'installation interactive demeurant en cours de définition. Ce qu'elle aurait apporté en termes de confrontation directe entre méthode traditionnelle et méthode assistée par IA reste, pour l'essentiel, à explorer. La troisième limite, enfin, est d'ordre épistémologique : ce mémoire a privilégié un corpus théorique majoritairement occidental et francophone, ce qui laisse dans l'ombre des pratiques et des réflexions issues d'autres contextes culturels, où le rapport à l'outil, à l'auteur et à la création obéit à des logiques différentes.

Ces limites ne sont pas des impasses elles sont des directions. Et c'est sur ces directions que l'on voudrait conclure, non pas par des certitudes, mais par des questions ouvertes, à la manière de ce que Francis Bacon formulait au XVII^e siècle lorsqu'il affirmait que la connaissance est une garantie d'évolution technique : non pas une fin, mais un commencement.

Le futur du design se joue, pour une part décisive, dans la capacité de la profession à ne pas subir l'IA comme une injonction, mais à l'habiter comme un espace de tension productif à l'image de ce que ce mémoire a tenté, modestement, de faire. Les prochaines années verront vraisemblablement l'émergence de designers qui n'auront jamais travaillé autrement qu'avec des outils génératifs, pour qui le *prompt* sera aussi naturel que le croquis l'était pour leurs prédécesseurs. La question n'est pas de le déplorer, mais de s'assurer que ces designers auront également appris à *critiquer* les outils qu'ils utilisent, à en comprendre les logiques internes, les biais et les limites à ne pas être, pour reprendre le terme de Masure, de simples *utilisateurs ignorants*.

La création immersive ouvre, de son côté, un territoire encore largement inexploré. Les installations de Refik Anadol ont montré ce que l'IA peut produire lorsqu'elle est mise au service d'une intention narrative forte : non plus des images, mais des *expériences* des environnements sensoriels où la frontière entre l'œuvre et le spectateur se dissout. L'installation interactive que ce mémoire a posée comme horizon de projet s'inscrit dans cette même ambition : non pas montrer ce que l'IA fait, mais faire *ressentir* ce qu'elle implique, rendre visible l'invisible de nos données, de nos traces, de notre présence numérique. C'est là, peut-être, la contribution la plus proprement designologique à ce débat non pas l'analyse, mais l'expérience ; non pas la démonstration, mais la mise en scène d'une prise de conscience.

Enfin, la réalité augmentée, la réalité étendue et le design interactif représentent le prochain déplacement du geste créateur. Si l'IA générative a déplacé la création du tracé vers la formulation, ces technologies déplacent l'œuvre elle-même de l'écran vers l'espace habité, du fichier vers l'expérience partagée, du produit fini vers le flux continu. Le designer de demain ne concevra peut-être plus des objets ou des images, mais des *conditions d'expérience* des environnements dans lesquels l'utilisateur devient, à son tour, acteur du projet. Ce faisant, il rejoindra, par d'autres voies, la question qui était au cœur de ce mémoire depuis le début : à qui appartient l'intention, lorsque la frontière entre le créateur, l'outil et le destinataire devient aussi poreuse ?

L'heure n'est pas au rejet de la technique, ni à son idéalisation. Elle est, comme pour toute époque qui traverse une mutation profonde, à l'éducation et à la prise

de conscience. Comprendre ce que l'IA fait au design, c'est comprendre ce que nous voulons que le design fasse au monde et décider, délibérément, de ne pas laisser la réponse à l'algorithme.

ANNEXES

ENTRETIENS PROFESSIONNELS

Farah CHOUKI

Marketing digital & Data analyst

Y.Z : Vous avez travaillé dans le domaine du marketing digital avant de vous orienter vers l'analyse de données. Comment percevez-vous aujourd'hui l'intégration de l'intelligence artificielle dans les stratégies créatives des entreprises ?

F.F : Je perçois l'intégration de l'IA non pas comme un substitut à l'intuition créative, mais comme un puissant catalyseur et un facilitateur. Dans mon parcours à l'intersection du marketing et de la data, j'ai constaté que l'IA permet de lever les barrières techniques répétitives et d'accélérer la phase de recherche ou d'idéation (génération de moodboards, déclinaisons de formats, tests de concepts). Pour les entreprises, la véritable valeur de l'IA réside dans sa capacité à libérer du temps pour les équipes créatives, leur permettant de se concentrer sur ce qui fait la différence : la vision stratégique, l'émotion et l'originalité de l'histoire qu'elles racontent.

Y.Z : Les contenus générés automatiquement par IA répondent-ils selon vous à une logique de créativité ou principalement à une logique de performance et d'optimisation ?

F.F : À l’heure actuelle, ils répondent avant tout à une *logique de performance et d’optimisation*. L'IA excelle pour analyser des volumes massifs de données de marché, identifier les mots-clés performants en SEO ou tester des variantes de visuels publicitaires (A/B testing) afin de maximiser les taux de conversion. C'est de l'exécution itérative. La véritable créativité, quant à elle, nécessite une sensibilité humaine, une compréhension fine de la culture et une capacité à briser les codes existants, ce qu'un algorithme entraîné sur le passé ne peut pas inventer seul. L’IA optimise la structure et la diffusion, mais l'étincelle originale reste profondément humaine.

Y.Z : L’exploitation des données utilisateurs influence-t-elle désormais les choix esthétiques et les directions créatives des marques ?

F.F : Oui, elle l’influence de manière indéniable, mais cela doit être vu comme un guide plutôt que comme un dictat. La data marketing et l'analyse comportementale (comme l'étude de l'UX ou le suivi des interactions sur Looker Studio et Clarity) nous donnent une lecture claire de ce qui retient l’attention de l’utilisateur. Ces données permettent de valider des choix esthétiques en s'assurant qu'ils servent l'accessibilité et l'engagement. Le rôle d'une direction créative moderne est de trouver le juste équilibre : utiliser les données pour comprendre les attentes fondamentales de l'audience, tout en conservant une signature artistique forte et surprenante qui dépasse les simples prédictions des chiffres.

Y.Z : Avec la multiplication des contenus générés automatiquement, pensez-vous que les entreprises accordent encore la même importance au travail créatif humain ?

F.F : Je pense qu'elles vont y accorder encore plus d'importance, par un effet de rareté. Face à l'océan de contenus uniformisés et générés en masse par les algorithmes, les marques réalisent que pour émerger, elles doivent impérativement proposer une valeur ajoutée unique. Le travail créatif humain devient le seul véritable rempart contre la banalisation. Les entreprises axées sur la performance ont besoin de designers et de concepteurs pour insuffler de l'authenticité, de l'éthique et une véritable connexion émotionnelle avec les communautés. La data et l'automatisation apportent la portée, mais l'humain apporte l'âme.

Y.Z : Grâce à votre expérience dans l'analyse des données numériques, estimez-vous que l'IA transforme réellement la créativité ou seulement les méthodes de production ?

F.F : Elle révolutionne profondément les méthodes de production, tout en déplaçant le curseur de la créativité. Sur le plan de la production, le gain d'efficacité est mesurable : automatisation des déclinaisons de bannières, retouches complexes instantanées ou analyse sémantique prédictive. Concernant la créativité elle-même, l'IA ne la remplace pas, elle la redéfinit. Le créatif ne part

plus d'une page blanche ; il devient un directeur artistique qui oriente, sélectionne, assemble et affine des concepts suggérés par la machine. Mon profil analytique me permet justement de mesurer l'impact de ces nouvelles méthodes de production pour veiller à ce qu'elles amplifient la vision créative globale au lieu de la brider.

Khouloud BOUAZIZ

Designer d’espace, architecte, enseignante

Y.Z : Vous évoluez entre pratique professionnelle, enseignement et recherche. Selon vous, comment l’intelligence artificielle transforme-t-elle aujourd’hui les méthodes de conception en design d’espace ?

K.B : L’intelligence artificielle transforme aujourd’hui les méthodes de conception en design d’espace en introduisant une nouvelle dynamique entre conceptualisation, simulation, expérimentation et prise de décision projectuelle. Les recherches menées dans le champ du design montrent que les systèmes d’IA générative ne constituent plus uniquement des outils d’assistance technique, mais participent désormais à une reconfiguration du processus de conception lui-même. Dans nos expérimentations pédagogiques et scientifiques, l’intelligence artificielle a été mobilisée successivement comme outil de conceptualisation, comme outil d’évaluation des résultats, comme dispositif réflexif et également comme outil d’exécution. Cette approche expérimentale croisée a permis d’observer que l’IA modifie profondément la temporalité du projet en accélérant les phases exploratoires et en multipliant les scénarios spatiaux envisageables. Le design d’espace repose historiquement sur un processus itératif articulant observation, intuition, représentation et reformulation. L’intelligence artificielle introduit une capacité d’exploration élargie capable de générer rapidement plusieurs hypothèses formelles, atmosphériques et fonctionnelles. Cette évolution

rejoint la théorie du praticien réflexif développée par Donald Schön, selon laquelle le concepteur construit le projet à travers une « conversation réflexive avec la situation ». Cependant, l'IA ne remplace pas l'intelligence projectuelle humaine. Elle déplace plutôt le rôle du concepteur vers des fonctions d'interprétation, de sélection critique et de contextualisation. Le concepteur demeure responsable de la cohérence spatiale, de la qualité sensible du projet et de son inscription culturelle et sociale.

Y.Z : Les outils génératifs permettent de visualiser rapidement plusieurs propositions spatiales. Cette automatisation modifie-t-elle le rapport entre réflexion, expérimentation et création ?

K.B : L'automatisation introduite par les outils génératifs modifie profondément les relations entre réflexion, expérimentation et création dans le processus de conception. Les systèmes d'IA générative permettent aujourd'hui de produire instantanément une grande diversité de propositions spatiales, visuelles et atmosphériques, ce qui transforme les modalités traditionnelles d'exploration du projet. Historiquement, l'expérimentation en design nécessitait un temps important de production graphique et de reformulation. Désormais, l'IA réduit considérablement cette temporalité en favorisant une itération rapide des hypothèses de projet. Cette accélération peut enrichir la créativité divergente et ouvrir un champ d'exploration plus vaste. Cependant, cette automatisation soulève également des questions épistémologiques importantes. La multiplication rapide des propositions ne garantit pas nécessairement une profondeur réflexive. Le risque réside dans une confusion entre production d'images et production de

pensée conceptuelle. Les travaux de Dorst et Cross montrent que la créativité en design repose sur une co-évolution du problème et de la solution : le projet se construit progressivement à travers une reformulation constante des enjeux de conception. Dans cette perspective, l'IA peut soutenir le processus exploratoire, mais elle ne peut pas se substituer à la capacité critique du concepteur. Les expérimentations menées dans le cadre pédagogique montrent ainsi que l'IA devient pertinente lorsqu'elle est utilisée comme dispositif de questionnement et de confrontation, et non comme simple générateur automatique de solutions formelles.

Y.Z : Dans le cadre de l'enseignement du design, observez-vous une évolution de la manière dont les étudiants abordent le processus créatif avec les outils d'IA ?

K.B : L'intégration des outils d'intelligence artificielle dans l'enseignement du design modifie significativement la manière dont les étudiants abordent le processus créatif. Les observations pédagogiques montrent une évolution des modes d'exploration, de représentation et de conceptualisation du projet. Les étudiants développent aujourd'hui une capacité plus rapide à produire des visualisations, à explorer des ambiances spatiales et à générer des variantes conceptuelles. Les outils génératifs réduisent également l'angoisse liée à la phase initiale du projet en facilitant l'émergence d'hypothèses formelles. Toutefois, cette évolution implique également de nouveaux enjeux pédagogiques. L'accès immédiat à des productions visuelles sophistiquées peut conduire à une externalisation partielle du raisonnement conceptuel vers l'outil algorithmique. Dans ce contexte, la pédagogie du design ne peut plus se limiter à

l'apprentissage des outils techniques ; elle doit renforcer les capacités critiques, analytiques et réflexives des étudiants. Les recherches récentes en design education soulignent que l'IA générative peut favoriser certaines dimensions de la créativité notamment la fluidité et la flexibilité cognitive mais qu'elle nécessite un accompagnement méthodologique afin d'éviter des phénomènes de standardisation esthétique ou d'appauvrissement conceptuel. Dans cette perspective, l'enjeu pédagogique majeur consiste à apprendre aux étudiants à dialoguer avec l'IA, à questionner ses résultats et à comprendre les logiques culturelles, techniques et idéologiques intégrées dans les systèmes génératifs.

Y.Z : Il est souvent question d'efficacité et de rapidité dans les outils génératifs. Ne risque-t-on pas de perdre une partie de la dimension sensible et humaine liée à la conception des espaces ?

K.B : Le développement des outils génératifs soulève effectivement la question du maintien de la dimension sensible et humaine dans la conception des espaces. Le design d'espace ne relève pas uniquement d'une logique fonctionnelle ou visuelle ; il engage également une expérience corporelle, émotionnelle, sensorielle et culturelle. Les systèmes d'intelligence artificielle produisent des résultats à partir de corrélations statistiques, de modèles d'apprentissage et de bases de données visuelles. Ils sont capables de générer des ambiances convaincantes, mais ils ne possèdent ni expérience vécue, ni perception sensible de l'espace. Dans cette perspective, le risque principal ne réside pas dans l'outil lui-même, mais dans une possible réduction du projet à une logique de performance visuelle et d'efficacité productive. Une conception

exclusivement guidée par l'automatisation pourrait conduire à une homogénéisation esthétique et à une perte de profondeur sensorielle. Les travaux de Juhani Pallasmaa rappellent que l'architecture et le design doivent mobiliser l'ensemble des sens et ne peuvent être réduits à une simple expérience visuelle. De même, Peter Zumthor insiste sur l'importance des atmosphères et de la qualité émotionnelle des espaces construits. Ainsi, l'enjeu contemporain consiste à préserver une articulation entre intelligence computationnelle et intelligence sensible. L'IA peut enrichir les capacités exploratoires du designer, mais elle ne peut pas remplacer la dimension phénoménologique de l'expérience humaine de l'espace.

Y.Z : Pensez-vous que l'intelligence artificielle puisse devenir un véritable partenaire de conception principalement un outil technique ?

K.B : L'intelligence artificielle tend aujourd'hui à dépasser le simple statut d'outil technique pour devenir un partenaire méthodologique dans le processus de conception. Toutefois, cette notion de partenariat doit être comprise dans un cadre précis : l'IA ne possède ni intentionnalité, ni subjectivité, ni conscience critique. Les expérimentations conduites dans le champ du design montrent néanmoins que l'IA peut intervenir comme dispositif d'assistance cognitive, de simulation, de reformulation et de confrontation conceptuelle. Elle participe à la construction du raisonnement projectuel en ouvrant des pistes inattendues et en favorisant une exploration élargie des possibles. Dans nos recherches et expérimentations pédagogiques, l'IA a été utilisée comme interlocuteur projectuel permettant de tester des hypothèses, d'évaluer des scénarios et de croiser

différentes approches de conception. Cette interaction révèle que l'IA agit moins comme auteur du projet que comme catalyseur de réflexion. Cependant, la responsabilité intellectuelle, éthique et sensible du projet demeure profondément humaine. Comme le souligne Nigel Cross, le design mobilise des modes spécifiques de pensée, fondés sur l'interprétation, l'intuition, l'expérience et la culture du concepteur. L'IA apparaît donc aujourd'hui comme un partenaire d'exploration et de médiation cognitive, capable d'amplifier certaines capacités du designer, sans pour autant remplacer l'intelligence humaine située et sensible qui fonde l'acte de conception.

Outail OUNI

Développeur / ingénieur

Y.Z : Vous travaillez dans un domaine où les technologies évoluent rapidement. Quel regard portez-vous sur les intelligences artificielles capables aujourd'hui de générer des images, des interfaces ou des contenus créatifs ?

O.O : L'intelligence artificielle générative représente, selon moi, une avancée technologique extrêmement importante dans les métiers du numérique. Aujourd'hui, ces outils sont capables de produire rapidement des images, des textes, des interfaces ou encore des prototypes, ce qui permet d'accélérer énormément certaines étapes de travail. Dans le domaine du développement comme dans celui du design, cela facilite l'expérimentation, la recherche d'idées et même certaines tâches répétitives qui prenaient auparavant beaucoup de temps. Cependant, malgré ces capacités impressionnantes, il reste essentiel de garder un regard critique sur les productions générées par l'IA. Ces systèmes peuvent produire des erreurs, des incohérences ou ce qu'on appelle des "hallucinations", c'est-à-dire des résultats qui semblent crédibles mais qui ne sont pas toujours corrects ou pertinents. Cela montre que l'IA ne peut pas encore fonctionner de manière totalement autonome. À mon sens, la présence d'un expert reste donc indispensable. L'humain conserve un rôle central dans la vérification, la sélection, l'interprétation et l'orientation des résultats. L'IA est un outil extrêmement puissant, mais elle doit être accompagnée par une réflexion

humaine et une expertise métier pour produire des résultats réellement fiables et adaptés.

Y.Z : Les modèles d'intelligence artificielle sont alimentés par d'immenses bases de données. Selon vous, dans quelle mesure ces données influencent elles les résultats créatifs produits par l'IA ?

O.O : Les données influencent totalement les résultats produits par une intelligence artificielle. Une IA générative apprend à partir des contenus qui lui sont fournis durant son entraînement. Cela signifie que la qualité, la diversité, la quantité mais aussi la nature des données utilisées a un impact direct sur les résultats générés. Si les données sont riches et spécialisées, les résultats auront tendance à être plus précis et cohérents. À l'inverse, des données limitées, biaisées ou trop générales peuvent produire des résultats répétitifs ou peu pertinents. Dans certains cas, les biais présents dans les bases de données peuvent également influencer les choix esthétiques, les représentations visuelles ou les réponses générées par l'IA. C'est pour cette raison qu'il peut être préférable d'utiliser des intelligences artificielles spécialisées plutôt que des modèles généralistes. Une IA entraînée spécifiquement dans un domaine précis, comme la médecine, l'architecture ou le design d'interface, produira souvent des résultats plus adaptés et plus fiables qu'un modèle générique destiné à tous les usages. Cela montre aussi que derrière l'apparente autonomie des intelligences artificielles, les données restent au cœur du processus créatif. Les résultats générés ne sont jamais totalement neutres puisqu'ils dépendent directement des contenus sur lesquels l'IA a été entraînée.

Y.Z : Les outils génératifs donnent parfois l'impression d'une création autonome. Techniquement, peut-on réellement parler de créativité artificielle ?

O.O : Aujourd'hui, on peut effectivement parler d'une forme de créativité artificielle dans le sens où les intelligences artificielles sont capables de générer des contenus nouveaux et parfois très impressionnants. Elles peuvent produire des images originales, proposer des compositions inédites ou encore créer des textes cohérents à partir d'une simple instruction donnée par l'utilisateur. Cependant, cette créativité reste très différente de la créativité humaine. Les intelligences artificielles ne créent pas à partir d'une expérience personnelle, d'émotions ou d'une intention consciente. Elles fonctionnent principalement par apprentissage statistique et par recombinaison de données existantes. Autrement dit, elles analysent d'immenses quantités d'informations pour produire de nouvelles associations. Même si le résultat peut sembler créatif, il manque encore certains aspects fondamentaux liés à la création humaine, comme l'authenticité, la subjectivité, l'émotion ou la sensibilité personnelle. Une œuvre créée par un humain est souvent liée à un vécu, à une réflexion ou à une intention particulière, alors que l'IA ne possède pas de conscience propre. Pour le moment, l'intelligence artificielle peut donc être considérée comme un outil capable de simuler certains mécanismes de créativité, mais pas encore comme une entité créative autonome au sens humain du terme.

Y.Z : La frontière entre développement technique et création visuelle vous semble-telle aujourd'hui de plus en plus floue ?

O.O : Oui, clairement. Avec l'évolution des outils numériques et des intelligences artificielles, la frontière entre les métiers techniques et les métiers créatifs devient de plus en plus difficile à distinguer. Aujourd'hui, les développeurs ne se contentent plus uniquement de créer des systèmes techniques : les outils qu'ils conçoivent influencent directement les formes visuelles, les interfaces et les expériences numériques utilisées par les créatifs. Inversement, les designers et les artistes sont de plus en plus amenés à comprendre des aspects techniques liés aux logiciels, aux algorithmes ou aux outils génératifs. On observe donc une forme d'hybridation entre les compétences techniques et créatives. Les intelligences artificielles génératives accentuent encore davantage cette évolution. Les choix techniques réalisés lors de la conception des modèles, des algorithmes ou des interfaces influencent directement les résultats visuels obtenus. De ce fait, les développeurs participent indirectement à la construction des tendances esthétiques actuelles. Cette évolution montre que les métiers du numérique deviennent de plus en plus interdisciplinaires, où technique et création fonctionnent désormais en interaction permanente.

Y.Z : Avec l'évolution actuelle des technologies génératives, pensez-vous que le rôle du développeur participe indirectement à la construction des tendances esthétiques numériques ?

O.O : Oui, absolument. Aujourd'hui, les développeurs jouent un rôle beaucoup plus important qu'on ne l'imagine dans la construction des tendances visuelles et esthétiques du numérique contemporain. Les outils, les plateformes et les intelligences artificielles qu'ils développent influencent directement la manière

dont les contenus sont créés, diffusés et consommés. Par exemple, les choix réalisés dans la conception d'un algorithme, dans les paramètres d'un modèle génératif ou dans la sélection des bases de données peuvent orienter certains styles visuels plutôt que d'autres. Les développeurs participent donc indirectement à la production des images, des interfaces et des formes esthétiques qui circulent aujourd'hui sur internet et les réseaux sociaux. De plus, les intelligences artificielles génératives ont tendance à reproduire des tendances déjà populaires dans leurs bases de données, ce qui peut contribuer à une forme d'uniformisation esthétique. Les personnes qui conçoivent ces technologies influencent alors, même indirectement, les imaginaires visuels contemporains. Cela montre que les développeurs ne sont plus seulement des acteurs techniques, mais qu'ils participent aussi, d'une certaine manière, à l'évolution culturelle et visuelle des environnements numériques actuels.

Imed JRIDI

Animation 3D et Intelligence Artificielle

Y.Z : Comment percevez-vous aujourd'hui l'arrivée des intelligences artificielles dans les métiers de l'animation 3D ?

I.J : Je pense que l'intelligence artificielle représente aujourd'hui une évolution importante dans le domaine de l'animation 3D. Elle permet d'accélérer certaines tâches techniques et d'optimiser le processus de production. Dans l'animation médicale notamment, ces outils peuvent aider à générer des mouvements de base, organiser certaines étapes du travail et améliorer l'efficacité globale, ce qui laisse davantage de temps à l'artiste pour se concentrer sur la créativité et la direction artistique.

Y.Z : Les outils capables d'automatiser certains mouvements ou expressions modifient-ils selon vous la manière de concevoir l'animation ?

I.J : Oui, ces outils ont clairement changé la manière de travailler. Aujourd'hui, certaines animations ou expressions peuvent être créées beaucoup plus rapidement qu'avant, ce qui réduit le temps de production. Cependant, le rôle de l'animateur reste essentiel pour ajuster les mouvements, ajouter des nuances et garantir un résultat naturel et crédible.

Y.Z : Dans un processus créatif aussi sensible que l'animation de personnages, l'intelligence artificielle peut-elle réellement reproduire l'intention et l'émotion humaines ?

I.J : À mon avis, l'intelligence artificielle peut imiter certains comportements ou expressions, mais elle ne peut pas réellement comprendre les émotions humaines. L'intention, le ressenti et les subtilités du jeu d'animation viennent avant tout de l'expérience et de la sensibilité de l'artiste.

Y.Z : La rapidité des outils génératifs représente-t-elle un avantage créatif ou risque-t-elle d'appauvrir le travail artistique ?

I.J : La rapidité des outils génératifs est un véritable avantage, car elle permet de tester rapidement plusieurs idées et d'accélérer certaines phases de production. Cependant, une dépendance excessive peut conduire à des créations plus standardisées.

Y.Z : Grâce à votre expérience dans l'animation numérique, où situeriez-vous aujourd'hui la place de l'humain dans un processus de création assisté par IA ?

I.J : L'humain reste au centre du processus créatif. L'intelligence artificielle est un outil puissant, mais elle ne remplace pas la vision artistique ni l'émotion

Anis BEN AMMAR

Directeur artistique

Yosr ZLITNI : Vous avez travaillé dans le domaine de la direction artistique et de la communication visuelle à une période où les outils numériques évoluent très rapidement. Quel regard portez-vous aujourd'hui sur l'arrivée des intelligences artificielles génératives dans les métiers créatifs ?

Anis Ben AMMAR : Dans mon activité professionnelle, je n'ai pas eu beaucoup d'occasion d'utiliser les outils d'intelligence artificielle. En fait je suis en quelque sorte réfractaire à ces changements car ils vont à l'encontre de ma vision du travail de communication graphique. Ceci dit un collègue m'a montré quelques outils, notamment, Claude qui permet d'ouvrir le champ et cela m'a beaucoup étonné.

Je dois également avouer que j'ai utilisé Photoshop dans sa version intelligence artificielle pour des retouches d'image, et j'ai été bluffé par le résultat

Y.Y : Les outils comme Midjourney ou DALL·E permettent de produire rapidement une grande quantité d'images. Selon vous, cette rapidité représente-t-elle un véritable progrès créatif ou une transformation de la manière de penser la création ?

A.B.A : Personnellement, je n'ai pas expérimenté ces deux logiciels ou outils d'intelligence artificielle, mais je veux bien croire que cela permet de réaliser des choses beaucoup plus rapidement et surtout beaucoup plus ciblé. La création doit rester avant tout une démarche intellectuelle qui permet de mettre en image des idées fortes et une esthétique marquée.

Y.Y : Il devient parfois difficile de distinguer une image créée par un humain d'une image générée par IA. Pensez-vous que cela modifie la valeur accordée au travail du designer ?

A.B.A : Tout à fait, je trouve que l'image dans son sens général galvaudé depuis plusieurs années, l'image, les réseaux sociaux, la facilité de réaliser des affiches, des visuels ou des logos se trouve complètement minimiser et leur perception trop simplifiée. Toutefois, le travail d'un graphiste ou d'un communicateur reste le seul marqueur fort d'un projet, original et sensible.

Y.Y : Dans un contexte où les tendances visuelles sont de plus en plus influencées par les algorithmes, existe-t-il selon vous un risque d'uniformisation esthétique ?

A.B.A : Un danger imminent se présente à nous. La question que vous posez est vraiment à sa place, le risque qui existe n'est pas seulement l'uniformisation esthétique, mais elle est la mise à plat à l'échelle mondiale de l'originalité et surtout du côté marquant et percutant que peut connaître la communication entendez ici que les algorithmes comme vous dites, synthétise de manière

basique en tous les cas sur les outils à la portée des A et des autres entre parenthèses les outils non professionnels et cela me fait peur.

Y.Y : Grâce à votre expérience dans l'industrie créative, où situeriez-vous aujourd'hui le rôle du directeur artistique face aux outils d'intelligence artificielle ?

A.B.A : le directeur artistique porte sur ses épaules toute l'unité qu'il chipote, il est le cœur et il est le cerveau aussi, il doit anticiper, il doit diriger mais il doit faire vibrer une intelligence artificielle ne peut pas faire ça de manière efficace et heureusement pour nous ceci, dit le métier va en pâtir à mon avis, car le temps que les nouvelles générations s'acclimatent de tous ces nouveautés. Beaucoup de choses vont apparaître sûrement de nouveaux métiers et ça c'est une bonne chose.

Sofien MBAZIIA

Design graphique

Y.Z : Vous évoluez entre design graphique et création cinématographique. Comment percevez-vous l’arrivée des intelligences artificielles génératives dans les domaines de l’image et de la narration visuelle ?

S.B : Sur l'arrivée des IA génératives : C'est une évolution technique majeure. Je les perçois comme de puissants outils de co-création et de prototypage, qui nous obligent cependant à redéfinir notre rôle pour passer davantage d'exécutants à directeurs artistiques.

Y.Z : Les outils capables de produire automatiquement des images ou des vidéos modifient-ils selon vous la manière de raconter et de construire une esthétique visuelle ?

S.B : Sur le changement dans la narration et l'esthétique : Absolument. Ces outils accélèrent considérablement la production et poussent à explorer de nouvelles esthétiques hybrides. Le risque est l'uniformisation visuelle ; le défi est donc d'utiliser ces outils pour créer de nouvelles formes narratives sans se contenter des standards de la machine.

Y.Z : Certaines productions générées par IA donnent l’impression d’une création humaine. Pensez-vous qu’une machine puisse réellement transmettre une intention artistique ou une émotion ?

S.B : Sur la transmission d'une émotion ou intention par la machine : Non, Une machine ne fait que calculer et recombiner des modèles de données existants. L'intention artistique, le vécu et l'émotion proviennent exclusivement de l'humain qui guide l'outil et sélectionne le résultat final.

Y.Z : Dans le cinéma comme dans le design graphique, le processus créatif repose souvent sur l’expérimentation et les accidents visuels. L’automatisation risque-t-elle de réduire cette dimension ?

S.B : Sur le risque de réduire l'expérimentation et les accidents visuels : Pas nécessairement. L'IA génère d'ailleurs ses propres "accidents" (artefacts, hallucinations, interprétations inattendues). L'enjeu créatif est d'apprendre à provoquer et exploiter ces imperfections numériques plutôt que de chercher un contrôle absolu.

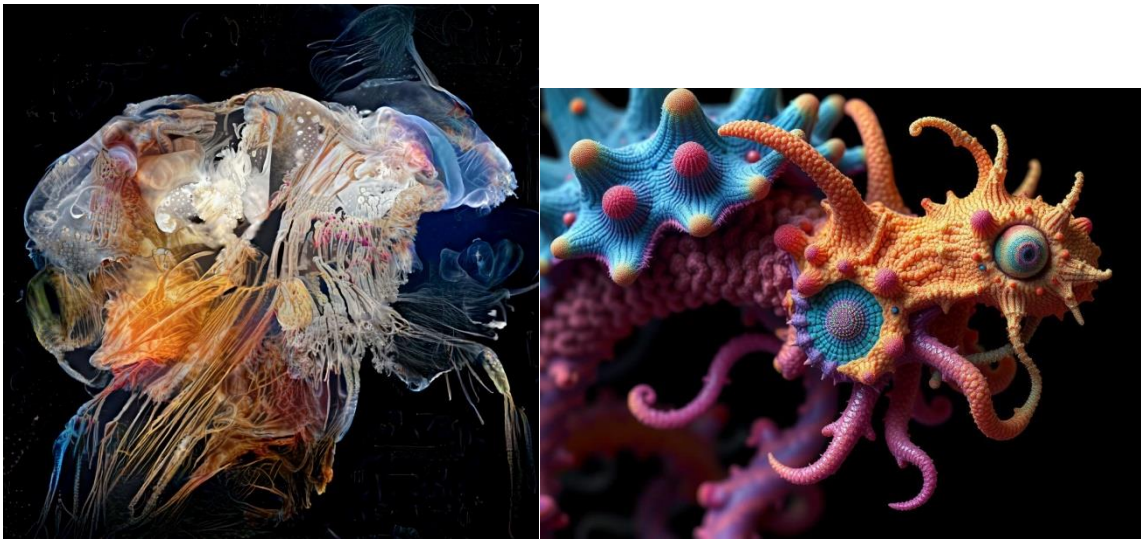
Y.Z : Grâce à votre expérience dans les métiers de l’image, où situeriez-vous aujourd’hui la frontière entre assistance technologique et création artistique ?

S.B : Sur la frontière entre assistance et création : La frontière se situe dans la prise de décision et la sensibilité. L'IA est une assistance technologique dédiée à l'exécution et à l'inspiration. La création artistique réside dans le concept initial, le contexte donné à l'œuvre et le choix final opéré par l'humain.

LES REFERENCES ARTISTIQUE :



The Next Rembrandt (2016) — portrait généré algorithmiquement par ING, Microsoft et la J. Walter Thompson Agency, à partir de l'analyse de 346 peintures de Rembrandt. Source : nextrembrandt.com



Sofia Crespo, Neural Zoo (2019) : des formes du vivant générées par IA à partir de données biologiques, entraînées à petite échelle pour minimiser l'empreinte carbone. Un exemple de design augmenté qui intègre la responsabilité environnementale dans le geste créatif lui-même. Source : sofiacrespo.com

- Aura (Benjamin)

Qualité propre à l'œuvre d'art originale, liée à son unicité et à son ancrage dans un lieu et une époque précise. Walter Benjamin théorise sa liquidation par la reproduction technique, qui multiplie les exemplaires au détriment de la singularité détruisant ce que Benjamin nomme le hic et nunc de l'œuvre.

- Biais algorithmique

Tendance d'un système d'intelligence artificielle à produire des résultats reflétant les inégalités présentes dans ses données d'entraînement. Un modèle entraîné sur des corpus dominés par des représentations blanches et masculines reproduira et amplifiera ces déséquilibres.

- Boîte noire (effet)

Métaphore désignant l'opacité des systèmes algorithmiques : leurs logiques internes ne sont pas directement accessibles ou lisibles par l'utilisateur. La notion souligne la nécessité d'une littératie médico-légale pour tout designer amené à les employer.

- Co-création humain-machine

Processus de collaboration entre un designer et un système d'IA générative où l'humain formule l'intention, observe la production de la machine, reformule et

affine. Ce n'est pas une délégation mais un dialogue hiérarchisé : l'humain conserve la responsabilité du sens.

- Deep learning

Sous-famille du machine learning reposant sur des réseaux de neurones artificiels à plusieurs couches. Technique centrale des modèles génératifs actuels. L'opacité de ses processus internes est à l'origine de l'effet boîte noire.

- Deepfake vidéo

Contenu audiovisuel falsifié à l'aide d'un modèle d'IA, dans lequel l'image ou la voix d'une personne réelle est remplacée ou altérée de manière suffisamment crédible pour tromper un observateur non averti. Sa dangerosité est proportionnelle à son accessibilité technique.

- Design augmenté

Paradigme de pratique dans lequel les outils algorithmiques amplifient les capacités du designer sans les remplacer. La machine apporte la puissance computationnelle ; l'humain apporte l'intention, le contexte et la capacité à introduire de l'imprévisible.

- Design critique

Pratique du design qui utilise les objets et les expériences conçus comme des vecteurs de questionnement et de réflexion critique, plutôt que de simple résolution de problèmes. Popularisé par Anthony Dunne et Fiona Raby.

- Designer augmenté

Figure du designer contemporain qui combine compétences techniques (paramétrage des modèles), sens critique (identification des biais) et posture curatoriale (sélection et mise en sens), pour collaborer avec l'IA sans en devenir l'exécutant passif.

- Direction artistique

Ensemble des décisions créatives formelles, symboliques, stratégiques qui donnent cohérence et sens à un projet visuel. À l'ère de l'IA, c'est le cœur irréductible du métier de designer : ce que la machine ne peut assumer à la place de celui qui signe le projet.

- Espace latent

Dans les modèles d'apprentissage profond, espace mathématique de haute dimension où les données sont représentées sous forme de vecteurs. C'est dans cet espace que se jouent les interpolations et les générations d'images inédites.

- Extractivisme numérique

Terme employé par Kate Crawford (Atlas of AI, 2021) pour désigner la captation à grande échelle, souvent sans consentement, de données culturelles, artistiques et personnelles par les entreprises technologiques, à des fins d'entraînement des modèles d'IA.

- Fiction documentaire

Forme narrative hybride mêlant les codes du documentaire (témoignages, archives, réalisme) à des éléments fictifs ou spéculatifs. Utilisée ici pour explorer les possibilités d'une image audiovisuelle sans ancrage vérifiable dans le réel.

- Forensic literacy / littératie médico-légale

Concept développé par Kate Crawford : capacité à analyser et décrypter les logiques économiques, environnementales et politiques des systèmes technologiques que l'on utilise, pour ne pas en subir les biais comme une fatalité.

- Grammatisation du geste

Concept développé par Lev Manovich et repris par Bernard Stiegler : processus par lequel les comportements humains sont décomposés en éléments discrets (symboles, calculs) reproductibles par la machine, transférant progressivement le savoir-faire du corps vers le logiciel.

- Hallucination algorithmique

Phénomène par lequel un modèle d'IA générative produit des contenus plausibles mais inexacts, voire inventés en particulier des faits, noms ou visuels qui n'existent pas dans le monde réel. Par extension, peut désigner les artefacts visuels inattendus que certains artistes exploitent comme matière créative.

- Hic et nunc

Expression latine signifiant littéralement « ici et maintenant ». Chez Benjamin, elle désigne l'ancrage spatial et temporel unique de l'œuvre d'art originale ce que la reproduction mécanisée efface.

- Idéation augmentée

Phase d'exploration créative dans laquelle l'intelligence artificielle intervient comme amplificateur : elle multiplie les pistes visuelles, les variations formelles et les associations d'idées à une vitesse et une échelle inaccessible à la seule cognition humaine.

- Indétermination (Simondon)

Chez Gilbert Simondon, marge d'ouverture qu'une machine doit conserver pour permettre l'intervention humaine, le réglage et l'imprévu. C'est cette indétermination et non l'automatisme total qui fait d'un système un véritable outil de dialogue.

- Individuation / Prolétarisation

Concepts issus de la philosophie de Gilbert Simondon et développés par Bernard Stiegler. L'individuation désigne le processus par lequel un individu se constitue à travers ses pratiques et ses savoirs. La prolétarisation désigne la perte progressive de ces savoirs par externalisation vers des machines.

- Jugement situé

Capacité humaine à évaluer une forme, une décision ou un projet en tenant compte de son contexte culturel, politique et éthique précis. Irréductible à un calcul statistique, il constitue ce que l'IA ne peut pas reproduire à la place du designer.

- Logiciel culturel (Manovich)

Notion développée par Lev Manovich désignant les logiciels de création (Photoshop, Word, etc.) comme des opérateurs culturels à part entière : en encodant dans leurs interfaces des savoir-faire et des normes esthétiques, ils modèlent invisiblement les pratiques créatives et la pensée de leurs utilisateurs.

- Logique de la sélection (Manovich)

Principe selon lequel, dans la création numérique, le geste créateur consiste essentiellement à choisir parmi des éléments préexistants (textures, filtres, templates, objets 3D) plutôt qu'à inventer de toutes pièces — avec pour conséquence structurelle une uniformisation des formes à l'échelle mondiale.

- Mise en acte (Masure)

Posture du designer à l'ère de l'IA : non plus créer une forme fixe, mais concevoir les conditions dans lesquelles une forme peut advenir — formuler une intention, orienter un système, sans en maîtriser totalement le résultat.

- Nouvel académisme (Masure)

Expression utilisée par Anthony Masure pour décrire la tendance des productions automatisées à reproduire les formes les plus fréquentes et les plus acceptées culturellement, au détriment de l'invention et de la singularité à l'image du projet The Next Rembrandt.

- Prompt

Instruction textuelle (ou combinaison texte/image) soumise à un modèle d'IA générative pour orienter sa production. Le prompt est devenu, dans la pratique

contemporaine du design assisté par IA, un nouveau langage de la commande créative.

- Régurgitation

Phénomène par lequel un modèle d'IA générative reproduit, dans ses sorties, des fragments trop proches de ses données d'entraînement pouvant constituer une violation involontaire du droit d'auteur. Identifié comme risque majeur par la CNIL.

- Script politique du logiciel (Masure)

Système de valeurs, de normes et d'habitudes culturelles inscrit de manière non déclarée dans la structure même d'un logiciel déterminant les pratiques de ses utilisateurs sans que ceux-ci en aient nécessairement conscience. Concept issu des travaux de Madeleine Akrich sur la sociotechnique.

- Skeuomorphisme

Principe de design d'interface imitant l'apparence d'objets physiques réels dans un environnement numérique (ex. : carnet en cuir, bibliothèque en bois). Popularisé par Apple sous la direction de Scott Forstall, puis progressivement abandonné au profit du design plat (flat design).

- Super-cognition

Métaphore désignant la capacité des algorithmes d'IA à traiter, indexer et synthétiser des volumes d'informations radicalement supérieurs à ceux

accessibles à la cognition humaine individuelle permettant par exemple de parcourir des millions d'images ou de documents en quelques secondes.

- Temps accidenté

Temporalité propre au travail manuel ou artisanal, caractérisée par des résistances, des erreurs, des détours et des imprévus techniques qui contraignent le créateur à une réflexion active et peuvent conduire à des découvertes formelles inattendues.

- Utilisateur ignorant (Masure)

Figure critique développée par Anthony Masure désignant celui qui acquiert l'usage d'un outil par simple achat, sans en comprendre la logique interne ni les implications culturelles. Posture que le designer augmenté doit précisément éviter.

Ouvrages

- BAJOHR Hannes (dir.), *Thinking with AI: Machine Learning and the Humanities*, Berlin, 2023.
- BENJAMIN Walter, *L'Œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique* [1935], Paris, Allia, 2003.
- COUCHOT Edmond, *La Technologie dans l'art. De la photographie à la réalité virtuelle*, Nîmes, Jacqueline Chambon, 1998.
- COUCHOT Edmond (et al.), *L'Art numérique. Comment la technologie vient au monde de l'art*, Paris, Flammarion, coll. « Champs », 2005.
- HEIDEGGER Martin, « *La question de la technique* » [1954], dans *Essais et conférences*, Paris, Gallimard, 1958.
- MANOVICH Lev, *AI Aesthetics*, Strelka Press, 2018.
- MANOVICH Lev, *Le Langage des nouveaux médias* [2001], Dijon, Les Presses du réel, 2010.
- MASURE Anthony, *Design et humanités numériques*, Paris, B42, coll. « Esthétique des données », 2017.
- MCLUHAN Marshall, *Pour comprendre les médias* [1964], Montréal, HMH, 1968.
- NORMAN Donald A., *The Design of Everyday Things* [1988], New York, Basic Books, 2013.
- ZYLINSKA Joanna, *AI Art: Machine Visions and Warped Dreams*, Londres, Open Humanities Press, 2020.

Articles et chapitres

- CRAWFORD Kate, "Digital Dialogues: Seeing Like a Machine. The Hidden Costs of Artificial Intelligence", Conférence en ligne, 2021.
- MASURE Anthony, « Résister aux boîtes noires. Design et intelligences artificielles », dans *Cités* n° 80, 2019/4, p. 55–67.

- OULEBSIR Nabila, « À l'intersection de l'art, la science et la technologie », dans *Histoire de l'art* n° 67, 2010, p. 3–7.
- PAILLARD Célio, « L'art numérique : l'effet manifeste des théories », dans *Études littéraires*, automne 2013.
- PINEAU Karl et FABRE Aurélia, « Évaluer la captologie et le design persuasif des services numériques. Approche empirique de mesure de la persuasion et proposition d'une matrice d'évaluation », p. 151–173.
- SACKS Kim et FÉTRO Sophie, « Collecta, du point de vue du design : faire affleurer les données ».

Thèses et mémoires de recherche

- GAMKRELIDZE Tamari, *Des discours aux réalités de la conception, du déploiement et des usages des systèmes d'intelligence artificielle dans les situations de travail*, Thèse de doctorat, 2023.
- LEE Kang-Hee, *L'Homme, l'outil et le design pour tous*, Thèse en art et histoire de l'art, 2022.
- MASURE Anthony, *Le Design des programmes : des façons de faire du numérique*, Thèse de doctorat en esthétique, 2014.

Sites et ressources en ligne

- CNIL, « Les questions-réponses de la CNIL sur l'utilisation d'un système d'IA générative », 18 juillet 2024, disponible sur : https://www.cnil.fr/fr/les-questions-reponses-de-la-cnil-sur-lutilisation-dun-systeme-dia-generative, consulté le 6 juin 2026.
- CNIL, « IA générative et vie privée : affiche coproduite par la PIPC et la CNIL », 27 mai 2026, disponible sur : https://www.cnil.fr/fr/ia-generative-et-vie-privee-affiche-coproduite-pipc-cnil, consulté le 6 juin 2026.
- DESIGNERS ÉTHIQUES, « Design persuasif », disponible sur : https://designersethiques.org/fr/thematiques/design-persuasif, consulté le 6 juin 2026.
- COUCHOT Edmond, « L'art numérique », *Archives OLATS*, 2003, disponible sur : https://archive.olats.org, consulté le 6 juin 2026.

- GALILEO AI, *Interface de génération UI assistée par IA*, disponible sur : https://usegalileo.ai, consulté le 6 juin 2026.
- MIDJOURNEY, *Outil de génération d'images par IA*, disponible sur : https://www.midjourney.com, consulté le 6 juin 2026.
- OPENAI, *Plateforme de recherche et de déploiement en intelligence artificielle*, disponible sur : https://openai.com, consulté le 6 juin 2026.
- RUNWAY ML, *Plateforme de génération et d'édition vidéo par IA*, disponible sur : https://runwayml.com, consulté le 6 juin 2026.
- UIZARD, *Outil de prototypage d'interface assisté par IA*, disponible sur : https://uizard.io, consulté le 6 juin 2026.

Conférences, films et vidéos

- ANADOL Refik, "Art in the Age of Machine Intelligence", TED Talk, 2023.
- ANADOL Refik, "How AI Art Could Enhance Humanity's Collective Memory", TED Talk, 2023.
- CRAWFORD Kate, "Digital Dialogues : Seeing Like a Machine. The Hidden Costs of Artificial Intelligence", Conférence, 2021.
- HERZOG Werner (réal.), *Lo and Behold : Reveries of the Connected World*, Docurama Films, 2016.
- ORLOWSKI Jeff (réal.), *The Social Dilemma*, Exposure Labs / Netflix, 2020.

Expositions (Catalogues et livrets)

- CRESPO Sofia, *Explorer des mondes imaginaires : Sofia Crespo, l'artiste de la nature qui mêle art, IA et durabilité*, Exposition itinérante, disponible sur : https://sofiacrespo.com, consulté le 6 juin 2026.
- DISNOVATION.ORG, *Collectif Disnovation pratiques artistiques critiques autour des technologies numériques*, disponible sur : https://disnovation.org, consulté le 6 juin 2026.
- ANADOL Refik, *In Situ : Refik Anadol*, Catalogue d'exposition, New York, Museum of Modern Art (MoMA), 2023, disponible sur : https://refikanadol.com, consulté le 6 juin 2026.

Textes juridiques et réglementaires

- COMMISSION EUROPÉENNE, « Le règlement général sur la protection des données donne des résultats, mais les travaux doivent se poursuivre », 2019, disponible sur : https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/fr/ip_19_4449, consulté le 6 juin 2026.
- COMMISSION EUROPÉENNE, « Protection des données : la Commission adopte des décisions relatives à l'adéquation du niveau de protection des données concernant le Royaume-Uni », 2021, disponible sur : https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/fr/ip_21_3183, consulté le 6 juin 2026.
- COMMISSION EUROPÉENNE, *Règlement général sur la protection des données (RGPD)*, EUR-Lex, disponible sur : https://learning-corner.learning.europa.eu/learning-materials/general-data-protection-regulation_fr, consulté le 6 juin 2026.
- CNIL, « IA et RGPD : la CNIL publie ses nouvelles recommandations pour accompagner une innovation responsable », 7 février 2025, disponible sur : https://www.cnil.fr/fr/ia-et-rgpd-la-cnil-publie-ses-nouvelles, consulté le 6 juin 2026.

L'intelligence artificielle qualifiant la pratique créative contemporaine rend compte des transformations profondes opérées par la technique sur le métier de designer et sur les manières de concevoir, de penser et de produire une image. L'irruption des outils génératifs au sein de tous les secteurs de la création implique un nouveau rapport au geste créatif, devenu assisté, accéléré, parfois dépossédé de lui-même. L'évolution de ces technologies et l'usage que nous en faisons lève le voile sur les mutations de la pratique du design, de son identité et de ses fondements. À cet égard, les processus créatifs numériques reflètent pleinement ce développement technique. La montée en puissance de l'IA générative au sein des outils du designer et sa prépondérance au sein de l'économie visuelle contemporaine rend compte des tendances techniques et créatives régentes. Les enjeux qui animent le paysage du design numérique englobent les problématiques principales de la discipline actuelle. Les enjeux d'efficacité et de productivité étant prépondérants, l'industrie créative soulève néanmoins quelques tensions profondes. Une résistance réside entre une injonction à la performance et une dimension éthique jusqu'à présente insuffisamment questionnée, dissimulée au nom du progrès technique. L'écosystème de la donnée, dont est issue la génération algorithmique, est en constante mutation, les enjeux qui l'animent ne cessent de varier. Ainsi, à considérer le degré de sophistication et de pertinence atteint par les outils génératifs, nous nous efforçons à travers cette étude de révéler les rouages du processus créatif assisté par IA, pour en analyser les enjeux qui en découlent. À travers une approche à la fois théorique et pratique, nous étudions les mécanismes qui sous-tendent cette transformation, et qui imposent un nouveau rapport à la création visuelle et au métier de designer. Indéniablement, des postures professionnelles variées se dressent. En effet, si certains se positionnent du côté de l'enthousiasme technologique et voient dans l'IA un catalyseur de créativité, d'autres y perçoivent une menace pour la singularité du geste et l'authenticité de l'œuvre. À cet égard, une étude qualitative s'impose afin de recueillir et de comprendre les positionnements ainsi que les pratiques développées face à l'arrivée de ces outils. Les professionnels interrogés dans le cadre de ce mémoire directeur artistique, analyste de données, animateur 3D, développeur, architecte et enseignante-chercheuse, ainsi que le CEO d'une startup spécialisée dans l'IA divergent davantage sur leur rapport à l'outil que sur leurs convictions profondes. Toutefois, la notion de déplacement du rôle humain demeure prédominante dans leurs témoignages. Le haut degré de sophistication technique atteint par les outils génératifs est en théorie porteur d'une créativité augmentée, mais révèle certaines limites. Une résistance envers la délégation totale du geste créatif est manifeste. La standardisation esthétique engendrée par les outils et les actions entreprises pour la contester sont nourries par le manque d'encadrement éthique et de transparence au sein de cet écosystème. Une culture technique ainsi qu'une posture critique et curatoriale s'imposent autour de ces problématiques. Le designer se donne désormais pour mission de ne pas subir ces nouveaux outils, afin d'établir un nouveau rapport éclairé, singulier et responsable entre sa pratique, les machines et les publics auxquels il s'adresse.