

# ***NOTE D'INTENTION***

***DESMETS PAUL-EMILE***

## **Intelligence artificielle générative**

La recherche dans le domaine de l'intelligence artificielle n'est une discipline académique que depuis 1956, pourtant depuis plusieurs siècles déjà la quête de donner vie à une machine, lui donner une conscience autonome, fascine les Hommes et les scientifiques.

Le terme "IA", désignant tout les systèmes d'imitation de la pensée et des actions humaines, englobe en vérité deux types de fonctionnement se basant sur l'apprentissage ; le Machine learning, et sa sous-catégorie le Deep learning. Cette dernière utilisent des réseaux neuronaux pour mimer le processus d'apprentissage du cerveau humain, et donc se caractérise par son autonomie à reconnaître ses erreurs et reproduire des comportements adéquats. Par définition cette technologie cherche à se rapprocher le plus possible de l'humain, peut-être même jusqu'à l'égaliser.

En 2022 l'entreprise OpenAI lance DALL-E 2, un modèle d'IA pouvant générer des images correspondant à des textes, qui se retrouve rapidement concurrencé par Midjourney. Ces modèles spécifiques, dit IA générative, sont utilisés dans la création d'illustration à la demande, pour faciliter le montage vidéo, les effets spéciaux, et même générer de la musique... Depuis lors, nombre d'inquiétudes et de craintes se soulèvent concernant les domaines et métiers touchés par cette technologie.

Etienne Mineur designer, éditeur et enseignant français, s'est intéressé à cet outil, son impact sur le métier de designer, et partage cette fascination dans divers cadre et contexte tel que des conférences, ou encore dans différents articles, notamment sur son blog personnel. Dans son essai, publié le 16 février 2022 et nommé «Réflexions provisoires liées aux intelligences artificielles», il traite diverses questions le traversant lors de sa découverte et expérimentation d'une IA générative. En faisant un état des lieux il constate que "Cette IA dessine mieux que moi, va mille fois plus vite et a vu et lu beaucoup plus d'images et de livres que moi (même si elle n'a pas vraiment tout compris)". Nous sommes alors en droit de nous demander que pouvons nous faire, comment pouvons nous réagir en tant que graphiste ?

Si réellement ces technologies nous égalent sur le plan technique, que nous reste-t-il, quelle part de notre métier pouvons encore exercer sans craindre d'être remplacé ? Et dans ces condition là, comment devons nous reconsidérer notre position, quel rôle pouvons nous adopter dans ce nouvel environnement ? En quoi l'IA oblige-t-elle le graphiste à se repositionner ?

## **Bibliographie**

### ***Partie d'un site internet***

MINEUR Étienne. Réflexions provisoires liées aux intelligences artificielles. In : *etienne.design* [en ligne]. Étienne Mineur, 16 février 2022. Disponible sur : <https://etienne.design/2022/02/16/ai-3/> (consulté le 15 sept 2024)

CONTRIBUTEURS AUX PROJETS WIKIMEDIA. Histoire de l'intelligence artificielle. In : *Wikipédia* [en ligne]. Wikimedia Foundation, 25 septembre 2024. Disponible sur : [https://fr.wikipedia.org/wiki/Histoire\\_de\\_l%27intelligence\\_artificielle](https://fr.wikipedia.org/wiki/Histoire_de_l%27intelligence_artificielle) (consulté le 9 octobre 2024)

### ***Vidéo en ligne***

DATASCIENTEST. Machine Learning VS Deep Learning : Quelles différences ? [vidéo en ligne]. DataScientest, 19 mai 2021, 4.47 min. Disponible sur : [https://www.youtube.com/watch?v=DazUaVu5MO0&ab\\_channel=DataScientest](https://www.youtube.com/watch?v=DazUaVu5MO0&ab_channel=DataScientest) (consulté le 9 octobre 2024).

### ***Article de périodique***

ORTOLI Sven. La chambre chinoise de Searle. *Philosophie Magazine*, 2023, n°57 p.21

OLIVIER Raphaël. Tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur le deep learning. *Philosophie Magazine*, 2023, n°57, p.24-27

MINEUR Étienne. Design graphique et intelligence artificielle. *Graphisme en France*, 26 juin 2024, n°30, p.64-81