

article fin d'étude

Comment cohabiter avec l'intelligence artificielle dans le design graphique ?

par <Emma Durin>

/ART/CLE

COMMENT COHABITER
AVEC L'INTELLIGENCE
ARTIFICIELLE DANS
LE DESIGN GRAPHIQUE ?

par < Emma Durin >

/\BSTR/\CT

Since Artificial intelligence appeared in our daily life, every task can be made by a machine. But what about graphic design ?

Is an AI creation better than a human creation?

How can graphic designers co-exist with AI?

This study aims to determine the impact of Artificial Intelligence, as well as the opportunities and challenges it offers. The books, online articles, podcasts, and interviews that were analyzed highlight the interaction with this new tool and how designers are integrating generative AI into their workflows and creative processes. These types of software offer different processes for creation; they allow designers to be surprised by new types of designs or simply make tasks less tedious.

The results show that nevertheless, AI does not replace humans. While AI is very efficient at completing tasks, it doesn't match human creativity. AI lacks emotional sensitivity and depth, which limits its ability to create works based on personal feelings or true artistic intuition.

Human creativity is more than just calculations or algorithms; it involves sensibility, reflection, and emotion. Artificial Intelligence and humans have different skills, which makes their co-existence very interesting. AI can be considered a tool that expands human creativity, and therefore, designers are encouraged to embrace AI as a collaborator, using it strategically to enhance creativity and broaden the possibilities of the design process.

Keywords : Artificial Intelligence (AI), Graphic Design, Human Creativity, Generative AI, Creative Collaboration

//- \ ET DES /GN
GR- \ PH / QUE

T/ABLE DES MAT/ÈRES

	page
.0 Introduction	8
<hr/>	
.1 État des lieux de l'intelligence artificielle dans le design graphique	10
GR/APH/C	14
<hr/>	
.2 Bousculer les habitudes de la créativité humaine	16
GR/APH/C	20
<hr/>	
.3 Et maintenant ? Perspectives pour une cohabitation	22
GR/APH/C	26
<hr/>	
.4 Conclusion	28
B/BL/OGR/AP//E	30
<hr/>	
/INTERV/EW	34

/INTRODUCT/ON

Et si demain, une machine était capable de créer une œuvre graphique que nous, designer graphique, jugerions meilleure que celle réalisée par un véritable designer ?

L'intelligence artificielle, en s'imposant dans le design graphique, modifie à la fois nos outils, nos processus et notre conception même de la créativité.

Au cours des vingt dernières années, l'IA a connu une évolution spectaculaire, passant d'un domaine de recherche théorique à une technologie omniprésente qui touche de nombreux secteurs. Des avancées notables dans des domaines comme l'apprentissage profond, les réseaux neuronaux et le traitement du langage naturel ont permis de démocratiser son usage.

Aujourd'hui, elle est utilisée dans une multitude d'applications quotidiennes, accessibles à tous, qu'il s'agisse de professionnels ou de simples utilisateurs. Ce développement soulève cependant des interrogations, notamment chez les designers graphiques, quant à son impact sur la créativité et les métiers liés à la conception visuelle.

Dans cet article, nous explorerons les principales étapes de l'évolution de l'IA et ses implications.

ÉT/AT DES L/EAUX

< partie 1 >

OÙ EN SOMMES NOUS ?

< axe 1 >

/1.A

Les récentes avancées en intelligence artificielle ouvrent de nouvelles perspectives pour le domaine créatif, à la fois fascinantes et controversées. Depuis 2022, des plateformes comme ChatGPT, MidJourney, DALL·E¹ et Sora redéfinissent la collaboration entre humain et machine dans le processus créatif. Ces technologies permettent de générer des images et d'automatiser des tâches, ce qui peut optimiser le flux de travail pour les créatifs et offrir de nouvelles perspectives, bien que parfois controversées. Par exemple, dans une campagne d'< **Undiz** > en 2023, des images générées par intelligence artificielle ont servi pour représenter des jeunes femmes. Malgré leur aspect moderne, ces visuels manquaient de détails et d'authenticité, nécessitant un shooting traditionnel pour compenser ces failles. En particulier, ils souffraient d'un manque de finesse dans les traits, les expressions et les textures, ce qui leur donnait un rendu artificiel et peu convaincant. Cela met en lumière les défis actuels des technologies d'IA dans le design : bien qu'elles

/1.B

¹ LES D/FFERE/\TS LOG/CIELS

ChatGPT : Assistant virtuel alimenté par l'IA, conçu pour répondre à des questions et engager des conversations complexes.

MidJourney : Générateur d'images basé sur l'IA, spécialisé dans la création artistique à partir de descriptions textuelles appelées prompts.

DALL·E : Outil d'IA permettant de transformer des descriptions textuelles en images détaillées et réalistes.

Sora : Outil expérimental d'OpenAI conçu pour générer des vidéos à partir de descriptions textuelles, mêlant créativité et technologie IA.

puissent créer des visuels impressionnants, leur subtilité et leur authenticité restent souvent en deçà des attentes humaines. D'après un article de <It's Nice That>, ces outils aident les designers en réduisant les tâches répétitives, telles que le redimensionnement d'éléments, la suppression d'éléments indésirables, la recherche d'images dans les banques d'images, ou encore la correction automatique des couleurs des visuels.

Mais soulèvent aussi des questions sur la dévalorisation de l'artisanat traditionnel, comme la perte de savoir-faire manuel ou l'uniformisation des styles artistiques. Ainsi, alors que l'IA offre des possibilités nouvelles, elle impose également aux designers d'adapter leur rôle pour préserver la valeur de leur expertise dans un contexte de création assistée par la machine.

L'intelligence artificielle représente une évolution technologique comparable à des innovations historiques comme la photographie ou l'imprimerie ou encore l'informatique, remettant en question des aspects de la création artistique considérés comme profondément humains.

/1.C

Cette évolution pose la question : l'intelligence artificielle pourrait-elle menacer la créativité humaine, comme

< **Victor Hugo** > le suggérait en comparant le livre à l'édifice dans Notre-Dame de Paris ? L'arrivée de l'IA nous pousse à redéfinir le rôle de l'humain dans le processus créatif et à réévaluer la manière dont cette technologie influence l'expression artistique. L'essence de la créativité réside dans des aspects tels que la sensibilité, qui englobe l'émotion, l'intuition et les expériences personnelles — des qualités que l'IA est incapable de reproduire. Bien qu'elle puisse imiter des styles et thèmes, elle se heurte aux limites de la profondeur émotionnelle et du contexte culturel. Comme le souligne le numéro 30 de < **Graphisme en France** >, le processus créatif humain est intrinsèquement lié à une expérience temporelle riche, permettant aux artistes d'interagir avec leur environnement et de puiser dans des références culturelles.

/1.D

En revanche, les créations générées par IA sont dépourvues de cette richesse émotionnelle et de ce lien contextuel, et restent des simulations sans authenticité réelle.

² V/CTOR /-/UGO

Victor Hugo, dans *Notre-Dame de Paris*, compare le livre à l'édifice pour symboliser un changement majeur dans la transmission du savoir et de la culture. À l'époque médiévale, les cathédrales et leur architecture étaient les principaux "livres" de la société, transmettant des messages religieux, sociaux et historiques par leurs sculptures et leurs vitraux. Avec l'invention de l'imprimerie, les livres ont pris le relais en devenant le nouveau support dominant pour la diffusion des idées. Hugo exprime ainsi comment chaque époque transforme ses moyens d'expression culturelle majeurs.

Après avoir dressé un état des lieux de l'intégration de l'intelligence artificielle dans le design graphique, il apparaît clairement que cette technologie transforme les pratiques des créateurs, en facilitant l'exploration de nouvelles idées et en automatisant des tâches répétitives. Toutefois, cette évolution soulève la question de la manière dont l'IA influence réellement le processus créatif, en particulier vis-à-vis de la créativité humaine. Dans la deuxième partie, nous nous intéresserons précisément à cette dynamique en explorant comment l'IA peut bousculer l'espace de confort de la créativité, en incitant les designers à sortir de leurs habitudes et à adopter de nouvelles approches.

< partie 1 >

RÉFÉRENCES GRAPHIQUES

< axe 1 & 2 >



Campagne publicitaire réalisée par Undiz en 2023, en France, mettant en avant l'utilisation de l'intelligence artificielle.

/1.A



Sora, le nouveau modèle d'OpenAI, génère des vidéos réalistes jusqu'à une minute. Tirant son nom du japonais pour « ciel », il marque une avancée majeure en intelligence artificielle générative.

**IT'S NOT ENOUGH TO BE
ABLE TO DRAW OR DESIGN
ANYMORE. NOW YOU NEED
TO HAVE TASTE.**

*citation de l'article on
the importance of taste
- and how to acquire it*

La création a toujours été perçue comme un domaine réservé à l'humain, un espace d'expression personnelle où les outils familiers deviennent des extensions naturelles de notre pratique. Cet environnement créatif, souvent empreint de routine grâce à des outils maîtrisés depuis des années, libère l'esprit des contraintes techniques pour se focaliser sur l'imaginaire et les émotions. Cependant, l'intelligence artificielle vient perturber ces habitudes, en introduisant des outils nouveaux et souvent complexes, qui repoussent les limites de la créativité traditionnelle. Des designers comme < **Varvara & Mar** > illustrent bien cette dynamique. Leur travail, qui combine art et technologie, montre comment l'intelligence artificielle peut être utilisée comme un outil de déstabilisation constructive, permettant de dépasser les processus créatifs habituels et d'explorer des dimensions inédites. Lors du KIKK Festival (2023), < **Étienne Mineur** > un designer, éditeur et professeur français, a insisté sur le fait que l'IA ne doit pas remplacer l'humain dans le processus créatif, mais plutôt enrichir et diversifier ce dernier. Il a souligné que la sensibilité et l'intuition humaines restent fondamentales pour donner de la profondeur à l'œuvre. Bien qu'efficace pour automatiser certaines

/2.A

/2.B

³ KIKK FESTIVAL

Le KIKK Festival est un événement international dédié à la créativité numérique et aux arts innovants, qui se tient chaque année à Namur, en Belgique. Il explore les intersections entre art, technologie, design et science à travers conférences, expositions, et ateliers interactifs.

tâches, elle ne peut pas remplacer la réflexion, l'émotion et la vision personnelle, qui nourrissent la création. En ce sens, l'IA bouscule les habitudes du designer, mais elle permet aussi de réinventer et d'enrichir le processus créatif, offrant ainsi un équilibre entre rupture et innovation.

L'un des défis majeurs de l'Intelligence artificielle dans le design graphique est son potentiel à uniformiser les styles visuels. Avec des modèles formés sur de vastes bases de données, elle peut facilement reproduire des tendances populaires, au détriment de l'originalité et de la diversité des créations. Cette question s'inscrit dans un cadre juridique et éthique plus large, car la cohabitation entre IA et design graphique soulève des enjeux importants.

En France, par exemple, les créations générées par IA ne sont pas protégées par le droit d'auteur, car elles ne répondent pas au critère d'originalité, essentiel à l'expression d'une personnalité humaine. Ce manque de protection, relevé par < **Village Justice** > une plateforme en ligne dédiée aux professionnels et aux passionnés du droit et de la justice, souligne les lacunes des régulations actuelles face à l'absence d'un auteur humain identifié. De plus, l'utilisation d'œuvres protégées pour entraîner ces intelligences artificielles comme l'illustre l'affaire [Getty Images contre Stability AI](#)⁴, soulève des préoccupations juridiques concernant l'usage non autorisé de millions d'images protégées, ce qui est perçu comme une violation

/2.C

majeure des droits d'auteur. Bien que l'<AI Act>⁵ cherche à imposer une plus grande transparence sur les contenus exploités, ses modalités restent encore floues.

En outre, malgré leur capacité à générer des conversations et des créations complexes, ces IA ne réussissent pas totalement le Test de Turing⁶, qui nécessite une imitation

/2.D

/2.E

fine de la pensée et des émotions humaines. La <CNIL>, quant à elle, insiste sur des principes de transparence et de limitation des biais, jugés essentiels pour garantir une IA responsable dans les domaines créatifs comme le design.

4 AFF-/RE GETTY

L'affaire Getty Images contre Stability AI concerne une plainte déposée en 2023 par Getty Images, accusant Stability AI d'utiliser illégalement des millions d'images protégées par des droits d'auteur pour entraîner son modèle d'intelligence artificielle générative, Stable Diffusion sans obtenir les licences nécessaires. Getty revendique une violation de ses droits d'auteur et de marque, tandis que Stability AI soutient que son usage relève de la doctrine du "fair use". Ce litige soulève des questions importantes sur les limites juridiques de l'entraînement des IA à partir de contenus protégés.

/2.F

5 AI /ACT

L'AI Act est une proposition de l'UE visant à encadrer l'intelligence artificielle selon son niveau de risque : systèmes à risque inacceptable (interdits), élevé (réglementés), limité (transparence) et minimal (non réglementé). Il cherche à garantir sécurité, éthique et innovation en imposant des normes aux développeurs et entreprises.

6 TEST DE TUR/NG

Le **test de Turing**, proposé en 1950 par Alan Turing, est une méthode pour évaluer l'intelligence artificielle. Il consiste à vérifier si une machine peut imiter suffisamment bien un humain dans une conversation écrite, au point qu'un interlocuteur humain ne puisse pas distinguer la machine d'un autre humain. Si la machine réussit, elle est considérée comme "intelligente".

Après avoir analysé comment l'IA bouscule les habitudes de créativité et soulevé les enjeux éthiques liés à son utilisation, il est désormais nécessaire de se projeter vers l'avenir. En effet, au-delà des perturbations qu'elle engendre, l'IA ouvre la voie à de nouvelles perspectives pour le design graphique. Comment ces transformations vont-elles modeler l'évolution des métiers et des compétences, et quelle place pour la collaboration entre l'humain et la machine dans le processus créatif ?

C'est à ces questions que nous nous intéresserons dans la troisième partie, en explorant les possibilités pour une cohabitation créative enrichissante et durable.

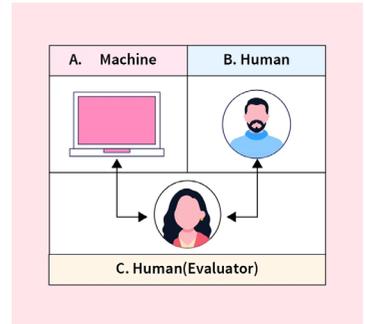
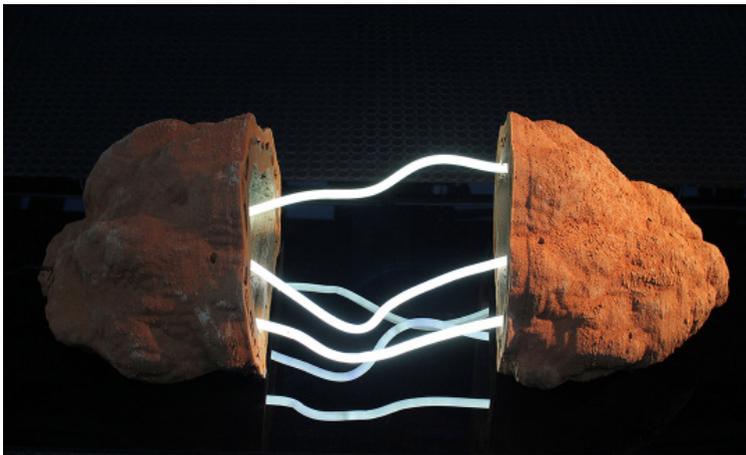


Illustration du fonctionnement du test de Turing



/2.A

Varvara & Mar, *Beneath the Cloud* (2023) est une sculpture en céramique générée par IA, réalisée avec une imprimante 3D robotisée. L'œuvre explore la dépendance de l'IA au travail humain, souvent invisible et injuste, et symbolise les piliers du deep learning à travers un nuage en deux parties éclairé par des néons. Créée lors d'une résidence à l'Académie des Arts d'Estonie, elle combine réflexion spatiale et technologies additives.

Affaire Getty contre Stability AI :
À gauche : image originale de Getty.
À droite : Image AI générée par
Stable Diffusion avec logo déformé.



ET M/AVNTEN/ANT ?

< partie 3 >

ÉVOLUTION MÉTIERS ET COMPÉTENCES

< axe 1 >

L'évolution technologique entraîne également une transformation des métiers, notamment dans le design graphique. L'automatisation des tâches répétitives, comme le redimensionnement d'éléments, la retouche d'images ou la génération de variantes, permet un gain de temps significatif, ce qui peut également se traduire par une réduction des coûts, libérant ainsi les designers pour se concentrer sur des aspects plus créatifs. Parallèlement, de nouvelles compétences émergent chez les designers. Il est désormais essentiel de savoir coder, travailler en 3D, rédiger des prompts, et maîtriser des plugins d'IA intégrés dans des outils comme Photoshop ou Figma⁷. Cependant, cela ne remplace pas les nombreuses compétences fondamentales, telles que la maîtrise des couleurs, des règles typographiques ou de l'expérience utilisateur.

<Romain Dao>, designer autodidacte et membre actif de la communauté Figma, le souligne dans son entretien avec Digidop : L'IA ne remplace pas les designers, mais devient un outil qui enrichit leur travail et leur permet d'ex-

/3.A

⁷ FIGM/A

Figma est un outil de conception collaborative basé sur le cloud, utilisé principalement pour le design d'interfaces utilisateur (UI) et le prototypage. Il permet aux équipes de travailler simultanément sur un même projet, facilitant la création, l'itération et le partage en temps réel.

⁸ PROMPT ENG/NER

Le prompt engineer crée et optimise des requêtes pour interagir efficacement avec les intelligences artificielles, afin d'obtenir des résultats précis et créatifs. Il combine une expertise technique et une communication claire pour exploiter pleinement le potentiel des IA.

/3.B

plorer des dimensions plus innovantes, tout en se concentrant sur des aspects profondément humains, tels que l'émotion, la narration ou la sensibilité artistique. Avec ces nouvelles compétences, de nouveaux métiers émergent, comme celui de « prompt engineer⁸ » ou « responsable des compétences en IA », des fonctions auxquelles on n'aurait pas pensé il y a un an. Ces métiers répondent à la demande croissante d'intégration de l'intelligence artificielle dans divers secteurs, y compris le design. Néanmoins, selon l'article de <ZDnet> est un site sur les actus et tendances technologiques, les compétences humaines, telles que la communication et la créativité, restent indispensables. Les profils dits « IA + X », combinant expertise métier et maîtrise de l'IA, sont aujourd'hui les plus recherchées, illustrant ainsi la fusion entre créativité humaine et technologie. Il est donc crucial de s'allier à la technologie pour en tirer le meilleur parti.

L'intelligence artificielle représente une révolution technologique comparable à celles que l'humanité a connus par le passé, avec des impacts tout aussi profonds sur le monde du design et de la création. Loin d'être perçue comme une menace ou un obstacle à la créativité humaine, l'IA doit être envisagée comme un partenaire dans un dialogue continu entre l'homme et la machine.

Bien qu'elle ouvre des perspectives infinies et élargisse les horizons de l'expression artistique, nous n'en sommes encore qu'aux prémices de son potentiel. Au lieu de résister à son avancée, il est essentiel de l'adopter et de l'exploiter de manière constructive.

/3.C

Des designers de divers horizons s'emparent de cette technologie pour expérimenter des formes inédites d'art et de design. Par exemple, lors des workshops d'<Étienne Mineur>, l'IA est utilisée de manière très expérimentale, où l'interaction entre la machine et le créateur est un terrain d'exploration sans fin. D'un autre côté, des approches plus raisonnées, comme dans la campagne <Nutella Unica>, démontrent une utilisation pragmatique de l'intelligence artificielle pour personnaliser des produits à grande échelle. Dans cette campagne, l'IA permet de créer des pots de Nutella uniques pour chaque client, transformant l'expérience produit en une aventure hautement personnalisée.

/3.D

Ce genre d'application montre comment l'IA peut non seulement optimiser la production à grande échelle, mais aussi offrir une personnalisation sans précédent, allant au-delà des limites de la création manuelle.

Generative Fill est l'outil d'IA de Photoshop qui permet d'ajouter, modifier ou supprimer des éléments en fonction d'un prompt. Il est désormais optimisé grâce à l'IA Adobe Firefly.



/2.A

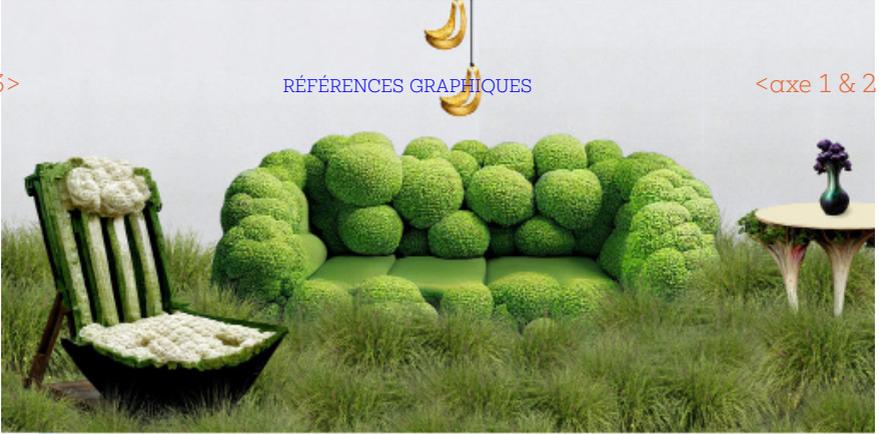


Les pots Nutella Unica sont personnalisés avec des designs ou messages uniques, offrant une expérience exclusive.

< partie 3 >

RÉFÉRENCES GRAPHIQUES

< axe 1 & 2 >



Workshop d'Étienne Mineur à l'École Camondo : Les étudiants ont créé du mobilier et des lampes à partir de légumes et de fruits, fusionnant design naturel et technologies IA.

A promotional graphic for 'CAMPUS 100% VISIO' featuring a young woman holding a tablet. The graphic lists 'RENTRÉES DÉCALÉES (JANVIER)' and includes a list of subjects: ARCHITECTURE D'INTÉRIEUR, DESIGN GRAPHIQUE, INFOGRAPHIE, and IA ARTISTE.

Des écoles proposent même désormais des cursus spéciaux "IA artist" comme ici l'école MJN.

CONCLUSION

Alors ?

L'arrivée de l'intelligence artificielle dans le domaine du design graphique soulève des questions fascinantes et parfois inquiétantes. Alors que certains redoutent que l'IA ne menace les métiers traditionnels ou ne dévalorise la créativité humaine, d'autres voient en elle une opportunité de redéfinir l'art du design. Loin d'être une fin en soi, l'IA peut devenir un partenaire, capable de libérer les designers des tâches répétitives et de leur permettre de se concentrer sur la création en stimulant leur imagination en ouvrant de nouvelles possibilités créatives. Mais, au-delà des avancées technologiques, il nous appartient de réfléchir à la manière dont nous, en tant que créateurs, choisirons d'intégrer l'IA dans nos pratiques. Comment, en tant que professionnels du design, allons-nous équilibrer la complémentarité entre l'humain et la machine ?

L'IA ne doit pas remplacer la vision personnelle, l'émotion et l'intuition qui sont au cœur de notre métier, mais plutôt nous aider à les amplifier. Dans notre métier il est crucial de rester à jour, d'explorer ce qui se fait de nouveau, de maîtriser les outils émergents et de s'adapter en permanence. C'est cette capacité à évoluer individuellement et collectivement qui nous permettra de tirer le meilleur parti de ces avancées technologiques, tout en préservant ce qui fait la singularité et la richesse de notre pratique.

.1

/1.A

UNDIZ. Campagne publicitaire IA Undiz [publicité]. France : Undiz, 2023.

/1.B

It's Nice That. Can AI help win your next brief? [en ligne]. It's Nice That, 2023.
Disponible sur : <https://www.itsnicethat.com>
(consulté le 20 septembre 2024).

/1.C

HUGO Victor. Ceci tuera cela. Paris : Librairie Hachette, 1831.

/1.D

Graphisme en France n°30. "Le rapport au temps dans la création humaine." Paris : Centre national des arts plastiques, 2024.
Disponible sur : <https://www.cnap.fr>
(consulté le 5 novembre 2024).

.2

/2.A

VARVARA & MAR. Can Artificial Intelligence replace human creativity? [vidéo en ligne].
Disponible sur : <https://www.youtube.com>
(consulté le 6 novembre 2024).

/2.B

MINEUR Étienne. Conférence sur l'intelligence artificielle. In : KIKK Festival. Namur, 2023.
Disponible sur : <https://www.youtube.com>
(consulté le 25 septembre 2024).

/2.C

Village Justice. "Génération IA et propriété intellectuelle : les défis juridiques et les perspectives." [en ligne].

Disponible sur : <https://www.village-justice.com> (consulté le 20 novembre 2024).

/2.D

Usine Digitale. "Getty Images attaque Stable Diffusion en justice pour violation du droit d'auteur." [en ligne].

Disponible sur : <https://www.usine-digitale.fr> (consulté le 25 novembre 2024).

/2.E

Artificial Intelligence Act. Règlement Européen sur l'Intelligence Artificielle [en ligne].

Disponible sur : <https://artificialintelligenceact.eu/fr/> (consulté le 25 novembre 2024).

/1.F

CNIL. Comment permettre à l'homme de garder la main ? Rapport sur les enjeux éthiques des algorithmes et de l'intelligence artificielle [en ligne]. Paris : CNIL, 2018.

Disponible sur : <https://www.cnil.fr> (consulté le 20 novembre 2024).

.3

/3.A

DIGIDOP. Comment l'IA accompagnera les designers dans les années à venir ?

[vidéo en ligne]. Digidop | Agence Webflow France, 2024, 1 h 2 min.

Disponible sur : <https://www.youtube.com/watch?v=-LMczOuLSYo>.

/3.B

ZDNet. "Les nouveaux métiers de l'IA." [en ligne].
Disponible sur : <https://www.zdnet.com>
(consulté le 20 novembre 2024).

/3.C

MINEUR Étienne. Intelligence artificielle
et design [en ligne]. Étienne Design,
27 septembre 2022.
Disponible sur : [https://etienne.design/
2022/09/27/ai-2/](https://etienne.design/2022/09/27/ai-2/).

/3.D

Dezeen. "Algorithm creates seven million different Nutella jars as part of limited-edition packaging design." [en ligne].
Disponible sur : [https://www.dezeen.
com/2017/06/01/algorithm-seven-mil-
lion-different-jars-nutella-packaging-design/
\(consulté le 10 novembre 2024\).](https://www.dezeen.com/2017/06/01/algorithm-seven-million-different-jars-nutella-packaging-design/)

/ANNEXE

LIVRE

/1

PLATON. Phèdre. Trad. Luc Brisson. Paris : GF
Flammarion, 274b-275d, pp. 176-180,
suivi de « La pharmacie de Platon »
par Jacques Derrida.

EN LIGNE

/1

Série documentaire ARTE. Deep Blue : Rematch [vidéo en ligne]. Arte, 2024.

/2

GOODSPEED Elizabeth. "Taste and Technology: The Art of Balancing Innovation and Creativity." [en ligne]. It's Nice That, 2024.
Disponible sur : <https://www.itsnicethat.com>
(consulté le 1 décembre 2024).

PODCAST

/1

L'ambition au féminin. "Épisode 177 : IA générative et design graphique avec Manon Verbeke" [podcast].

/2

Radio Cause Commune. Parlez-moi d'IA [podcast].

/3

Héliocast. "Quid de l'éthique dans la création via IA - La Superthèque d'Ator" [podcast].

M/ANON VERBEKE

" Designer et surtout entrepreneure, j'invente un solobusiness aligné avec ma zone de kiff, mes valeurs et mes besoins. Et je veux que tu puisses faire pareil. Mon truc à moi ? Rendre mémorable les solopreneur-es d'exception grâce à des identités & des visuels uniques. Je t'apprends à faire pareil grâce à l'IA. Ou je fais pour toi. C'est toi qui vois."

Tout d'abord, merci d'avoir acceptée. Je me doute que tu dois avoir plein de choses à faire. Donc merci. Alors, moi, je travaille pour mon article de fin d'année sur la question de l'avenir de la créativité avec l'IA, qu'est-ce qu'elle peut apporter aux créatifs. Je le prends de mon point de vue. Voilà, je ne trouve pas, personnellement, que ce soit quelque chose qu'on ait à rejeter complètement, au contraire, ça nous sert beaucoup. Et maintenant que c'est là, il va falloir faire avec. Donc j'avais une première question.

J'ai vu que tu utilisais l'IA, dans ton travail. Comment c'est arrivé ? Comment ça a influencé ta façon de créer ?

Très, très naturellement pour moi. Je m'en suis servie pour produire des visuels, pour venir étendre mon image à moi, mon image de marque, et notamment du contenu pour les réseaux sociaux. Parce qu'en fait, moi, je communique principalement sur LinkedIn, qui est de base un réseau social de texte. Et donc, c'est du pain béni pour les designers, parce qu'en fait, on était un peu les seuls à faire des images sympas.

Mais c'est devenu un média d'image et de vidéo aussi, donc, très rapidement, je me suis retrouvée à devoir produire plus de contenus images. Et quand j'ai vu l'IA arriver, moi, je m'en suis servie pour moi, pour étendre mon image. Et le fait de faire ça a créé une vitrine où les clients se sont dits : « Ah, mais moi aussi je peux le faire. »

Aujourd'hui, il n'y a quasiment plus aucun... peut-être un client sur deux, - où dans ma DA quand je fais une charte graphique avec une identité visuelle, il y a des préconisations sur quelle IA utiliser et comment, avec quel prompt et tout ça.

Vu que tu formes des entrepreneurs avec les outils d'IA, as-tu des retours ? Sont-ils assez enthousiastes ou ont-ils un peu de difficultés à l'utiliser ?

Les retours que j'ai... En fait, ils ne sont pas DA. Moi, ma formation, elle leur apprend à prompter, mais il y a aussi une partie de ma formation qui vise à choisir leur DA iconographique. Ils n'y arrivent pas forcément. Car ils ne sont pas DA ! Ils se sentent dépassés de faire des choix. Ils savent dire ce qu'ils aiment, ce qu'ils n'aiment pas, mais est-ce que ce choix est pertinent stratégiquement pour leur marque ? Ça, ils ne savent pas le faire. Je le vois, parce qu'en fait, ils reviennent vers moi pour faire un workshop, pour que je leur pose la strat, pour qu'ensemble, ils me disent des mots et que je leur dise : « Bah, c'est ça et ça que tu dois faire. » Et ensuite, cette strat, on la met en prompt ensemble.

Ainsi, dans l'IA, ça peut être utilisé, un peu comme toi, pour permettre d'accélérer la production ou de permettre à des gens de s'en sortir un petit peu par eux-mêmes. Et ce que tu penses, que ça peut aussi nuire à la qualité des créations ?

Alors, oui, mais pas plus que d'autres outils avant. C'est-à-dire de la même manière qu'Illustrator est venu créer tout un monde d'illustration flat et avait tout un style qui était associé à l'arrivée des nouveaux outils de PAO en ligne/par ordinateur. De la même manière, il y a un style graphique qui vient se poser sur les nouvelles images IA, mais qui, pour moi, est juste un style comme un autre. Avant, on a créé d'autres styles, qui étaient souvent liés à des techniques. Et en ce qui concerne la qualité globale du graphisme, je pense qu'on continuera toujours à produire

des choses artisanalement et avec des gens qui font des choix avec un DA. L'IA, dans sa massification, ne vient que remplacer les usines à designers - et encore, j'utilise le mot designer, mais il y a énormément de questions là-dessus. C'est comme un concurrent comme 5euro.com (devenu ComeUp). Les gens qui sont prêts à acheter du design le font toujours. Il y a certes, des métiers qui sont interrogés, comme l'illustration. Mais pour le moment, j'ai quand même l'impression que les gens qui sont prêts à acheter de l'artisanat, ils le font encore.

Donc pour toi, ça ne va pas non plus remplacer entièrement le travail de quelqu'un ? Ça peut venir nous compléter, peut-être, en quelque sorte ?

Je pense que c'est un accélérateur. Par exemple, un acte d'usage : j'ai fait une illustration pour une cliente, elle avait déjà une DA d'illustration, faite par quelqu'un d'autre, un autre illustrateur, et elle voulait garder cette DA.

Moi, ce que j'ai fait, c'est que, grâce à l'IA, j'ai très rapidement prompté des mises en scène, des configurations, et avec ces éléments-là, j'ai fait une sorte de collage, très rapidement j'ai modélisé un brouillon, avec tout un univers à partir du travail de l'illustrateur.

Oui, comme une planche de stickers que l'on assemblerait

Oui, ça évite que le client se dise : « Ah ouais, c'est bien, mais par contre, est-ce que tu peux changer la couleur ? Est-ce que tu peux... ? » Alors qu'ici, en fait, tout est déjà quasiment calé. Il se projette plus facilement. Ça remplace l'étape de crayonné.

Vu que l'on parlait d'illustration.

Il y a une question autour des enjeux légaux quand on utilise l'IA. Pour toi, quels sont les enjeux, les risques en matière de droits d'auteur et de protection des œuvres - créées avec l'IA ? Est-ce que vraiment l'IA, pour toi, va copier complètement le travail de quelqu'un et donc il va y avoir un petit souci ?

Je ne suis pas une experte. On a toujours travaillé « à la manière de... » de toute manière, ce n'est pas protégé, ou bien tu peux copier le style de quelqu'un. En fait, techniquement, rien ne t'en empêche. - Pas grand-chose, en tout cas. Si je voulais faire des dessins à la manière de Cécile Dormeau, je pourrais, par exemple.

L'IA techniquement ne fait que ça en le massifiant, donc ça ne change pas grand-chose finalement. En tout cas, de mon point de vue, c'est juste la massification de quelque chose que l'on faisait déjà.

Est-ce que tu ne penses pas qu'il peut manquer une certaine part de sensibilité dans les créations ?

Je ne sais pas te dire, parce qu'en fait, il y a vraiment tellement d'usages. Moi, je trouve que c'est pertinent, quand l'image, elle sort et que c'est un outil, et que cette image, tu t'en sers pour venir créer quelque chose de différent, sur lequel, il y a une propriété intellectuelle.

Je suis un peu moins encline à penser que les « prompts artistes » sont des artistes. Je pense que techniquement, il y a effectivement de la technique à aller chercher certains prompts mais que cela ne fait pas tout.

Oui, il manque peut-être l'œil de quelqu'un dont c'est le métier, en fait.

Oui, parce que... alors, je ne dis pas que les IA ne seront pas capables de le faire demain, mais aujourd'hui, il n'y a pas un visuel d'IA qui sort que j'utilise brut parce que, très souvent, le cadrage est trop parfait. Les couleurs sont trop parfaites, les visages sont trop parfaits. Il y a toujours un truc trop parfait. Et cette trop grande perfection fait que ça lisse un peu parfois les réponses.

T'as besoin de décentrer, t'as besoin d'aller chercher un détail, t'as besoin de rajouter une référence colorée dans ton visuel et ça passera par Photoshop ou d'autres outils pour venir chercher un peu de cohérence avec le reste de ton visuel ou de ta conception.

Est-ce que ton expérience avec l'IA a toujours été bénéfique ? Tu vois quelques limites, ou bien t'as été frustrée parfois, quand tu l'as utilisée, de ne pas pouvoir sortir ce que t'avais réellement en tête ?

Ouais, frustrée plein de fois.

Parce qu'il y a des fois, tu veux te servir de l'IA comme si c'était un crayon à papier, alors qu'en fait, c'est pas vraiment comme ça que ça fonctionne. Étonnée aussi plein de fois par les processus créatifs de certains. Tu sais, la manière dont ils vont être amenés à donner une direction avec un prompt.

Je trouve que l'IA a une capacité à me surprendre. Mais il y a aussi des fois où elle me déçoit, où tu veux quelque chose de plus fluide, d'organique. L'IA répond bien aux choses géométriques, aux constructions architecturales et tout, mais quand il faut venir chercher une peinture un peu plus fluide, je trouve que l'IA est moins pertinente.

As-tu des exemples ?

Je pense à Etienne Mineur et ses étudiants. Ils ont tendance à utiliser l'IA, tu vois, t'as un processus qui va être long et séquencé, ils vont utiliser l'IA à plein de moments différents, c'est assez fou.

Oui, j'ai vu des conférences sur ses workshops. La manière dont il emmène les étudiants à commencer un travail, mais au final, l'expérimentation va prendre des chemins que lui-même n'imaginait pas.

Oui, je trouve ça très très cool. Et bien plus pragmatique, finalement, quand je vois mes clientes qui l'utilisent, par exemple, pour faire la couverture de podcast, ou ce genre de choses. Elles vont utiliser l'IA pour générer des illustrations qu'elles vont mettre dans un template que je leur ai fait. Elles vont utiliser l'IA pour aller chercher des légendes, pour optimiser leur récit sur Instagram. Elles utilisent l'IA pour écrire des synthèses, des transcriptions de leur contenu audio du podcast, et pour en faire des résumés qu'elles vont pouvoir mettre dans leurs newsletters. En fait, j'ai l'impression surtout qu'elles utilisent l'IA pour des choses qui n'avaient pas beaucoup de valeur. Le seul endroit où ça a de la valeur, c'est l'interview en soi. La description Instagram, la transcription, le visuel qui n'est visible que sur trois plateformes, tous ces éléments-là n'ont pas beaucoup de valeur et ça leur fait gagner du temps. Ça, c'est typiquement ma typologie de client. Tout le monde n'a pas ces clients, moi j'ai des clients individuels qui n'ont pas de temps à mettre là-dessus. Ils s'en fichent des couvertures de podcast, à part la couverture 1 de leur podcast qui sera celle de l'identité globale.

Est-ce qu'il y aurait des outils qui, toi, t'aideraient et que tu trouverais vraiment utiles, qui pourraient arriver ? Ou pour, peut-être, certains aspects du design qui peuvent te paraître parfois redondants.

Moi, tu vois, dans mon processus créatif, je me sers beaucoup de l'IA dans la génération et dans l'idéation. En fait, elle vient remplacer ce que je fais quand je suis avec un collègue. Souvent, quand je bosse avec une identité, il y a souvent une phase de brainstorming, de ping-pong. Mon cerveau a beaucoup besoin du ping-pong, de l'aller-retour avec quelqu'un d'autre. Cet aller-retour avec quelqu'un, parfois c'est compliqué à faire, il n'y a pas le budget et tout. Et tu ne peux pas toujours saouler un collègue. L'IA vient faire ça et je pense qu'aujourd'hui elle est un peu faiblarde sur ça. Elle ne t'emmène pas très loin dans la sérendipité. Mais je pense que j'aimerais bien avoir cette sorte d'IA qui, un peu sur le modèle de ChatGPT, apprend à te connaître, à me connaître moi, mon client, les compétences, les styles graphiques. Et aussi des contraintes, qu'elle puisse vraiment venir me challenger sur des questions. Ou montrer des références ou venir m'aider à vérifier. Tu sais, quand t'as ce sentiment diffus que t'as l'impression de voler le travail de quelqu'un, tu te dis « Ah tiens, j'ai déjà vu ça, c'est pas le travail de quelqu'un que je suis en train de voler ? » Voilà, qu'elle puisse m'aider à faire des vérifications. Un assistant, qui puisse faire tout ça avec différents modèles d'IA dedans. Pour moi, c'est vraiment l'essence de venir assister ta conception et ta création. Comme si c'était un collègue, en quelque sorte, qui puisse nous faire faire des allers-retours, comme ce qu'on fait avec un humain. Mais quand on n'a pas le choix.

Comment tu perçois les graphistes ou, en général, ceux qui peuvent se servir de l'IA, quand ils sont assez réticents face à cette utilisation, tous ceux qui sont un petit peu technophobes, en fait ?

Honnêtement, j'ai un peu — j'aime pas trop ce mot — mais j'ai un peu de compassion pour eux parce qu'en fait, ils ont tellement peur. Ils sont tellement dans leurs retranchements. Parce que je pense qu'ils passent du temps à se poser les mauvaises questions. Alors oui, il faut légiférer, oui, il faut que des gens se posent des questions théoriques et des questions légales et morales, et tout ça, et il faut des groupes de pensée. Du coup, quand je les vois s'égosiller sur l'impact des IA sur Threads et sur Instagram, « J'ai encore un client qui m'a dit j'ai fait ça avec l'IA, gnagnagna. » Moi je leur dis : « Oui, en fait, un client qui te ramène un brouillon, ça a toujours existé. C'est juste qu'avant, ils faisaient un croquis ou un truc avec leur petit cousin, maintenant, ils ramènent un truc fait avec l'IA. » Est-ce que ça dévalue ton travail ? Non, la preuve, car ils viennent toujours te voir. Parce qu'en fait, finalement, ils ne savent pas finir le travail et ne savent pas faire des choix. J'ai un peu de compassion pour eux. Je les vois dans leur frayeur.

Ils n'arrivent pas à passer à quelque chose de nouveau, en fait. Bon, j'imagine que, tout comme il y a des early adopters, il faut aussi des gens qui sont des -early not-adopters- qui vont rester sur une vision du métier très artisanale et, de tout temps, regarde, il y a encore aujourd'hui des gens qui refusent de travailler avec Illustrator ou Photoshop, ou bien il y a des gens en ce moment qui décident de sortir de la suite Adobe pour telles et telles raisons morales. Il faut des contradictions partout.

Est-ce qu'il y a des travaux de personnes qui ont utilisé l'IA qui t'ont particulièrement marqué, ou bien, toi, dans ton travail personnel, un projet où tu te dis : « Oui, là, ça m'a beaucoup servi. »

Dans plein de projets, en fait. Rien que pour ma communication, j'ai commencé à utiliser l'image de Marie-Antoinette et, en fait, en quelques semaines, j'ai été identifiée à travers ce personnage sur les réseaux sociaux. À tel point que des gens m'écrivent quand ils voient des affiches ou des trucs, des références à Marie-Antoinette, ils m'envoient une photo en disant : « Eh Manon, j'ai pensé à toi. »

Plus récemment, j'ai créé une identité visuelle pour une cliente. Elle fait de l'espace Notion, de l'organisation de l'assistantat et de la gestion. Et en fait, elle changeait de cible, elle passait aux agences créatives. Donc elle voulait une ambiance vintage chic, un peu rétro, genre Mad Men. Le travail de trouver des photos de banques d'images qui correspondent à ce qu'elle avait besoin aurait été incroyablement immense. Clairement, je n'aurais pas pu lui faire. Et ça aurait coûté très cher à faire faire par quelqu'un d'autre. Et en fait, là, nous, on s'est posé une DA. Et on a pu créer des visuels avec aussi des incohérences historiques, genre avec des personnes de couleur, des femmes en costard, ou alors des choses qui, du coup, viennent moderniser.

Et pour finir. Comment est-ce que tu vois l'avenir du métier de graphiste avec l'arrivée de toutes ces technologies ?

Pour moi, je pense qu'il y a plein d'outils d'IA qui vont venir dans la mise en page, c'est-à-dire que tu vas poser des concepts, et c'est l'IA qui va venir décliner ton truc. Je vois déjà comment Adobe a mis ça en place, Figma galère un peu mais y arrive.

Pour moi, c'est demain, presque même l'année prochaine. Pour moi, toute l'exécution va partir dans les mains de l'IA et c'est très bien. Le métier de graphiste va plus se rapprocher de celui d'un concepteur créatif, tel qu'on l'a vu à l'ESAAT. Celui qui va venir poser des concepts, qui va poser des DA, qui a du sens derrière les images. Là où, pour le moment, les IA sont parfois trop terre-à-terre et il leur manque ce décalage. Il leur manque des notions comme l'ironie. Le léger décalage de sens, les jeux de mots.

En fin de compte, toute la sensibilité qu'on peut avoir en tant qu'humain, que les IA n'arrivent pas vraiment à comprendre.

Oui c'est ça, par exemple, ce que je te disais avec le projet Baccofice : jamais une IA ne m'aurait dit « tiens, on va faire un décalage de sens, on va aller chercher des vieilles images rétro, mais en même temps, on va insérer des anachronismes culturels et moraux. » Ça, non, elle ne l'aurait pas fait. Donc, pour moi, je ne suis pas sûre qu'il restera encore des infographistes, ou peut-être en bout de chaîne, pour vérifier le travail de l'IA.

A l'avenir pour moi le designer graphique va reprendre sa place de noblesse, à savoir proposer des concepts, être dans la stratégie et la conception.

REMERCIEMENT

Je tiens à exprimer ma gratitude à l'ensemble de l'équipe pédagogique qui m'a accompagnée tout au long de la réflexion autour de cet article. Je remercie particulièrement <M. Koetlizt>, <Mme Mouveaux> et <M. Deneulin>, dont les retours constructifs ont éclairé la rédaction de ce travail.

Je souhaite également adresser un remerciement spécial à <Mme Pierlot-Hennon>, qui a généreusement pris le temps de travailler ce sujet avec moi. Ses conseils avisés et son accompagnement attentif ont été essentiels pour mener à bien l'élaboration de cet article et en tirer le meilleur.

Je remercie le <studio LEAG> pour son soutien dans mes recherches et pour avoir partagé avec enthousiasme la passion pour ce sujet. Enfin, un immense merci à mon copain, qui m'a écouté parler d'un thème qu'il ne comprenait pas toujours, avec patience et bienveillance.

Merci à <Chat GPT> pour ses relectures et son aide précieuse dans l'amélioration de l'orthographe et de la clarté de mes phrases.

*Achevé d'imprimé
à < l'ESAAT >
en Décembre 2024*

