

Question 1

Les créations générées par l'IA peuvent, selon moi, être considérées comme de l'art. Ce n'est pas tant la manière ni la technique qui définissent ce qui est ou non une œuvre d'art. Par exemple, on ne qualifie pas les toiles pointillistes de Van Gogh d'art simplement à cause de la technique utilisée. L'art, à mes yeux, est un moyen de communication qui invite à la réflexion et suscite des émotions. Tous les outils et techniques sont valables pour atteindre cet objectif.

Question 2

Le rôle de l'humain reste essentiel dans la réalisation d'une œuvre assistée par IA. Sans l'humain, il n'est pas possible de diriger l'IA ni de lui transmettre des instructions précises. L'IA est un outil qui nécessite une activation et une supervision humaines. De plus, l'humain peut affiner ou retoucher le travail réalisé par l'IA. Ainsi, l'artiste reste créateur, de la même manière qu'un peintre reste créateur lorsqu'il utilise un pinceau.

Question 3

L'originalité des œuvres générées par IA me pose question. L'IA produit des résultats basés sur l'entraînement de ses modèles, tandis que l'humain puise son inspiration dans des influences variées : courants artistiques, expériences personnelles, etc. L'IA, en revanche, est limitée aux données qui lui ont été fournies. De plus, les modèles d'IA sont souvent entraînés avec des corpus spécifiques, ce qui limite leur diversité créative. En ce qui concerne la propriété, il me semble évident que l'œuvre appartient à la personne ayant rédigé le prompt. L'originalité de l'œuvre, si elle existe, découle des choix de l'humain. Par ailleurs, les modèles eux-mêmes sont souvent entraînés sur des œuvres pour lesquelles ils ne détiennent aucun droit. Comparons cela à un peintre : la marque du pinceau utilisé ne revendique pas la propriété de l'œuvre réalisée.

Question 4

La valeur des œuvres générées par IA me semble diminuée pour le moment, mais cela pourrait évoluer avec le temps et un changement de perception. Aujourd'hui, il y a une impression de facilité d'exécution, comme si tout le monde pouvait en créer. Cependant, entre ceux qui pensent, ceux qui créent, et ceux qui le font bien, il n'y a finalement qu'une minorité. Avec le temps, ces œuvres pourraient être mieux acceptées et estimées.

Question 5

Actuellement, les œuvres générées par IA et leurs auteurs sont perçus comme moins créatifs. Cependant, je suis convaincu qu'avec les possibilités futures offertes par l'IA, la créativité grandira et les mentalités évolueront. Les gens découvriront qu'ils peuvent s'exprimer et ressentir des émotions à travers ces outils.

Cela dit, l'IA pourrait aussi nous rendre moins créatifs si nous nous reposons entièrement sur elle. Le risque serait de tomber dans une boucle infinie où les modèles s'entraînent sur des données elles-mêmes générées par IA, ce qui appauvrirait le contenu produit. Cette perspective est inquiétante.

Question 6

Les implications éthiques de l'entraînement des modèles d'IA sont cruciales. Il est

essentiel d'éviter d'entraîner les modèles avec des œuvres générées par IA, sous peine de tourner en rond. Un autre enjeu concerne la création de contenus problématiques, tels que la pornographie ou les deepfakes. Cependant, définir ce qui constitue un contenu acceptable (par exemple, la distinction entre un nu artistique et un contenu pornographique) est complexe.

Il pourrait être nécessaire de restreindre l'usage de ces outils pour prévenir les abus, mais cela limiterait aussi leur potentiel créatif. Enfin, la question de la propriété des données utilisées pour entraîner les modèles est fondamentale. Les créateurs originaux méritent une reconnaissance de leur travail, au nom du droit d'auteur.

Question 7

Pour moi, l'IA est un véritable outil de création. Elle me permet de réaliser des choses que je ne pouvais pas faire auparavant, de trouver des solutions à mes problèmes créatifs et d'assister ma démarche artistique. Cependant, cela peut créer une fracture entre ceux qui ont accès à ces technologies et ceux qui n'y ont pas accès.

Question 8

Une œuvre 100 % IA, à proprement parler, n'existe pas. L'intervention humaine, à travers la génération de prompts ou l'affinage des résultats, reste indispensable. À partir de ce moment, une œuvre créée avec l'aide de l'IA peut tout à fait transmettre des émotions et être perçue comme authentique.

Le jour où l'IA sera capable de générer des œuvres sans intervention humaine, la question de l'authenticité se posera différemment. Cependant, l'art n'a pas besoin d'être « fait main » pour susciter une émotion. Ce qui compte, c'est l'impact sur le spectateur, et non l'origine du processus créatif.

Récapitulatif de l'approche artistique

L'objectif de cette œuvre était de créer des environnements immersifs et captivants, combinant visuels et sonorités pour questionner la relation entre humain et intelligence artificielle. Voici le processus détaillé avec tous les prompts utilisés pour concevoir ces univers :

Étape 1 : Idéation des environnements

Nous avons imaginé quatre environnements distincts, chacun inspiré par des thématiques visuelles et sonores uniques :

1. **Fractal Nexus** : Une cité infinie aux structures géométriques fractales.
2. **Luminous Abyss** : Une forêt bioluminescente aux énergies oppressantes.
3. **Ethereal Drift** : Un océan suspendu dans le vide cosmique.
4. **Urban Canvas** : Une ville transformée en galerie d'art urbain vivant.
5. **The Scream** : Inspiré de l'œuvre Le Cri de Munch
6. **Computer (home)** : Un ordinateur sur un plan d'eau.

Étape 2 : Prompts pour l'environnement visuel

Les prompts suivants ont été rédigés par ChatGPT pour représenter l'image de son imagination. Tout les prompts générés par ChatGPT ont été injecté dans StableDiffusion pour générer les images. Elles ont ensuite été upscale.

Fractal Nexus

“Une cité fractale infinie composée de structures géométriques symétriques qui s’étendent à perte de vue. Les bâtiments scintillent dans un dégradé de néons bleu électrique, vert émeraude et argenté, avec des reflets irisés. Le sol est un miroir liquide qui reflète l’architecture, créant un effet de profondeur vertigineuse. Dans le ciel, des motifs fractals se forment et se dissolvent lentement, illuminés par une lumière diffuse, sans source visible. Des escaliers flottants et des ponts translucides relient les bâtiments, suspendus dans un vide texturé d’étoiles en mouvement.”

Luminous Abyss

“Une forêt vivante et luminescente, où chaque arbre est formé de fibres organiques et bioluminescentes. Les troncs brillent d’une lumière intérieure, émettant des teintes de vert néon et d’or pâle. Les feuilles, translucides, scintillent comme des prismes, projetant des arcs-en-ciel mouvants sur le sol recouvert d’un tapis de mousse pulsante. De petites créatures lumineuses flottent dans l’air, semblables à des lucioles. Le ciel est une voûte sombre constellée de nébuleuses aux couleurs vives qui pulsent lentement, en harmonie avec les lumières des arbres.”

Ethereal Drift

“Un océan suspendu dans le vide, où l’eau flotte en vagues ondulantes, défiant la gravité. La surface est translucide, révélant des lumières scintillantes en dessous, semblables à des galaxies emprisonnées dans l’eau. De grandes sphères liquides se détachent parfois et dérivent lentement dans l’espace environnant. Au-dessus, le vide est rempli de filaments lumineux qui serpentent à travers l’air, créant une danse harmonieuse. La lumière de l’océan change lentement de teinte, passant du turquoise au violet, avec des éclats dorés qui apparaissent brièvement.”

Urban Canvas

“Une ville nocturne couverte de graffitis inspirés de Basquiat, Warhol, Haring et Banksy. Néons colorés, textures brutes et vitrines animées illuminent la rue. Les bâtiments vibrent de créativité, mêlant critique sociale et esthétique urbaine.”

The Scream

« Inspire toi de l’œuvre Le cri de Munch ». Celui-ci est d’initiative humaine et est fait avec Skybox AI.

Computer

« Un ordinateur dont l'écran est perpendiculaire à l'axe de la caméra. » Celle-ci est aussi d'initiative humaine. Généré avec StableDiffusion.

Étape 3 : Prompts pour l'ambiance sonore

Processus pour la génération de musique immersive

La création de musique pour ces environnements suit une approche narrative et sensorielle. Chaque morceau est conçu pour renforcer les émotions véhiculées par l'environnement visuel. Voici les étapes :

1. Identifier l'atmosphère

Chaque environnement a une ambiance spécifique (hypnotique, oppressante, éthérée, ou énergique). On utilise ces émotions comme point de départ pour déterminer le tempo, les instruments et les textures sonores.

2. Sélectionner les instruments et effets

- **Fractal Nexus** : Instruments électroniques, synthétiseurs modulaires, textures cristallines.
- **Luminous Abyss** : Sonorités organiques avec des éléments discordants (cordes pincées, percussions aléatoires).
- **Ethereal Drift** : Sons aquatiques, synthés doux et notes suspendues.
- **Urban Canvas** : Beats percussifs, samples urbains et synthés saturés.

3. Écriture des prompts musicaux

Pour générer la musique, voici des prompts concis, adaptés à des outils comme une IA musicale ou un DAW (Digital Audio Workstation) :

Fractal Nexus (Cité fractale infinie)

"Create an ambient electronic track with crystalline synth tones, rhythmic low-frequency pulses, and echoing mechanical textures. The mood is hypnotic and infinite, with a steady yet subtle rhythm that feels alive."

Luminous Abyss (Forêt luminescente organique)

Version douce :

"Compose a dark ambient piece with soft, organic drones, shimmering bell-like sounds, and subtle whispers. Add deep, resonating tones to evoke a mystical yet eerie forest."

Version intense :

"Generate a tense soundscape with sharp, distorted strings, guttural percussive hits, and irregular, pulsating synths. The mood is chaotic and menacing, evoking abandonment and primal fear."

Ethereal Drift (Océan suspendu)

“Create a serene aquatic soundscape with deep bass drones, subtle water sounds, and sporadic high-pitched chimes. Add a slow, evolving melody with ethereal synth pads to evoke cosmic tranquility.”

Urban Canvas (Ville artistique)

“Produce a vibrant hip-hop inspired track with layered percussive beats, graffiti spray effects, and distorted basslines. Incorporate vocal samples and glitchy synths to emulate chaotic street energy.”

Ce processus permet de transformer des idées abstraites en compositions sonores uniques et cohérentes avec les environnements visuels. Toutes les musiques sont générées par le modèle d'IA 4 de Suno.com . Il génère à chaque fois deux musiques ce qui m'a permis d'associer chaque environnement avec une musique.

Génération de vidéo

Les vidéos sont générées par des Pollo.ai et Vidnoz AI. Il suffit d'y ajouter les images générées.

Logiciels

- ChatGPT
- Suno
- StableDiffusion
- Pollo.ai
- Vidnoz AI