

19.04.24 JOURNÉE
D'ÉTUDE SUR LES
ARTS À L'HEURE
DE L'INTELLIGENCE
ARTIFICIELLE AVEC

BENOIT CARRÉ
ALBERTINE MEUNIER
ÉTIENNE MINEUR
ERIC TABUCHI
SYLVAIN ROUME
ÉLODIE MIGLIORE
JEAN-LOUIS DESSALLES
WILHELMINA HUGUET
GRÉGORI CHATONSKY
ANNA TABUTIAUX
LOÏCK BAÏNACHI
ESTELLE BORDET

MODÉRATION : ORIANE PICHUÈQUE ET JEAN-NOËL LAFARGUE
ESADHAR, ÉCOLE SUPÉRIEURE D'ART ET DE DESIGN LE HAVRE-ROUEN
AVEC L'UNIVERSITÉ LE HAVRE NORMANDIE ET LA BIBLIOTHÈQUE NIEMEYER

Artifices

Au cours de l'été 1956, au Dartmouth College, une poignée de chercheurs (Informaticiens, Physiciens, Mathématiciens, Psychologues,...) ont réfléchi à un sujet déjà ancien (Aristote, Lulle, Leibnitz, Boole, Turing, Von Neumann, etc.) mais stimulé par l'apparition de l'ordinateur : celui de la formalisation et de l'imitation des facultés liées à l'entendement humain, telles que le raisonnement déductif et la perception.

Deux des organisateurs, Marvin Minsky et John McCarthy ont proposé comme nom générique pour ces recherches celui d' "Intelligence artificielle". La discipline a rapidement porté des espoirs de progrès stupéfiants autant que la peur fantasmatique d'un remplacement de l'Humain par la machine sur le point qui semblait être l'honneur et la supériorité de l'espèce : son intelligence.

Vieille de près de soixante-dix ans, la discipline a progressé malgré des péripéties dans le monde académique, dans le monde industriel autant que dans la perception qu'en a eu le grand public, tantôt médiatisée, tantôt un peu éclipsée. Au fil des décennies, l'Intelligence Artificielle a participé à redéfinir l'intelligence (se penchant notamment sur l'intelligence non-humaine et sur l'émergence de l'intelligence) et posé de passionnantes questions mathématiques, philosophiques ou anthropologiques.

Il y a une quinzaine d'années, la puissance de calcul et de stockage des ordinateurs a permis de redonner une vigueur nouvelle à une branche relativement ancienne de la discipline, celle des réseaux de neurones artificiels, qui permettent la mise au point de systèmes de perception ou d'apprentissage automatisé.

C'est de ces recherches que procèdent les logiciels d'analyse ou de génération de texte ou d'image (notamment) qui font parler d'eux depuis quelques années et suscitent des annonces presque quotidiennes : Midjourney, Stable Diffusion, ChatGPT, et leurs innombrables concurrents.

Avec la popularisation de ces services de génération d'images et de textes, les enjeux qui entourent l'Intelligence Artificielle se sont décentrés, car si les questions sociales et politiques telles que la surveillance, la biométrie ou la justice prédictive n'ont pas perdu de leur actualité, un sujet inattendu a fini par s'imposer : alors que l'on supposait jusqu'ici que l'automatisation numérique s'appliquerait en priorité aux corvées, ce sont des professions créatives qui se voient bousculées : écrivains, musiciens, artistes visuels.

Une machine peut-elle véritablement être autrice ? Peut-elle inventer, ou bien doit-elle être traitée comme un simple outil, ou une forme de partenaire avec lequel des créateurs collaborent ? Ses créations, qui s'appuient sur la collecte et l'analyse de milliards de textes ou d'images préexistants relèvent-elles d'une forme de pillage ? Enfin, si la créativité des intelligences artificielles génératives n'est qu'un leurre, les artistes ne doivent-ils pas craindre, plus que les machines, le manque d'ambition véritable des commanditaires qui, parfois, se satisfont de gestes répétés et attendus, voire se défient de l'invention réelle ?

La création autant que son économie sont chamboulées, ces questions nouvelles nous amènent à organiser une journée d'étude sur le sujet, avec des spécialistes du droit d'auteur et de l'éthique de l'Intelligence Artificielle, ainsi que quelques-uns des artistes les plus inventifs dans le domaine.

Jean-Noël Lafargue

Artifices

Journée d'étude sur les arts
à l'heure de l'intelligence artificielle
19.04.24 de 9h à 18h
Université Le Havre Normandie
Site Lebon
Amphi 6

Il est proposé durant cette journée d'étude de s'interroger sur la place et l'avenir des artistes face à l'émergence d'une "nouvelle" technologie: l'Intelligence Artificielle. La journée s'articulera autour d'échanges auxquels participeront des chercheurs et des artistes, qui présenteront leurs travaux dans le domaine. Ces conférences seront suivies d'un débat avec les étudiant.es et le public.

⇒ 9h – 12h Table ronde : Aspects juridiques, éthiques et sociologiques de la création artistique et littéraire à l'aide de l'intelligence artificielle

Avec Jean-Noël Lafargue [INTRODUCTION DE LA JOURNÉE],
et les invité.e.s (par ordre de passage) Elodie Migliore, Wilhelmina Huguet
[PAUSE] et Jean-Louis Dessalles [TEMPS D'ÉCHANGE]

⇒ 14h – 17h Table ronde : La création artistique et littéraire à l'aide de l'intelligence artificielle

Avec les étudiant.e.s de l'ESADHaR [INTRODUCTION]
Anna Tabutiaux (5e année Art/Média/Environnement),
Loïck Baïnachi (5e année Numérique), Estelle Bordet (4e année édition)
et les invité.e.s (par ordre de passage) Benoit Carré, Grégory Chatonsky
[PAUSE] Albertine Meunier, Etienne Mineur, Sylvain Roume et Eric Tabuchi

⇒ 17h – 18h Temps d'échange et conclusion

Avec les modérateur.rices Oriane Pichuèque
et Jean-Noël Lafargue

Entrée libre sur inscription
auprès de l'ESADHaR :
communication@esadhar.fr
02 35 53 30 31

BENOIT CARRÉ

Benoit Carré a.k.a SKYGGE, est musicien pionnier dans la création musicale avec l'Intelligence Artificielle (I.A.). Inspiré par le conte "L'Ombre" de H.C Andersen, Benoit Carré a inventé cet avatar SKYGGE ("ombre" en danois) comme sa propre ombre révélée par son travail musical avec les outils d'I.A. qu'il contribue à créer aux côtés d'équipes de chercheurs depuis 2015 (Sony CSL, Soundtrap CTRL). Son premier album "Hello World", sorti en 2018 (12 millions de streams), est considéré comme le premier album de musique pop composé avec l'aide de l'I.A. Benoit Carré a ensuite sorti les albums "American Folk Songs" (2019) et "Melancholia" (2022). Benoit Carré explore actuellement le potentiel créatif de la technologie d'I.A. du clonage vocal, à travers notamment l'hybridation de timbres. Avec son nouvel EP "Clo_w_nes" sorti le 26 janvier dernier, il a hybridé son timbre vocal avec des voix de chanteurs jazz des années 1920-1930, comme la reprise d'un grand standard américain "Send In The Clowns". Il prépare également une nouvelle création scénique avec plusieurs I.A. en temps réel dont la première aura lieu au festival Les Bains Numériques le 14 juin 2024. Benoit Carré fait partie des cinq experts nommés par le ministère de la Culture au sein du Conseil stratégique de l'Intelligence Artificielle. En parallèle, il poursuit son activité d'auteur-compositeur (Françoise Hardy, Imany, musique à l'image) débutée avec le groupe Lilicub en 1996 ("Voyage en Italie", "Faire Fi De Tout").

<https://benoitcarre.com>

GRÉGORY CHATONSKY

Artiste franco-canadien, pionnier du Netart et de l'IA, Grégory Chatonsky fonde Incident.net en 1994. Son exploration de la matérialité numérique le mène à interroger les ruines et les flux dans les années 2000. À partir de 2009, il expérimente l'IA, suivi d'un séminaire à l'ENS Ulm sur l'imagination artificielle, où il est artiste-chercheur invité. Ses œuvres évoquent l'extrémité de l'espèce humaine où l'hypermnésie du Web et l'IA apparaissent comme une tentative pour préserver la possibilité d'un avenir. Recourant à une multitude de médiums, aussi bien numériques que traditionnels, l'artiste a développé un corpus où le langage, le corps, la ville, l'extinction, le réseau, le paysage, la mémoire, etc. tissent une fiction sans narration. Chaque nouvelle oeuvre est une itération qui prend matériellement place dans une structure modulaire décomposant le monde. L'ensemble du corpus est l'espace latent d'une intelligence artificielle. Grégory Chatonsky a exposé au Palais de Tokyo, Centre Pompidou, MOCA de Taipei, Museum of Moving Image, Hubei Wuhan Museum, etc. Ses oeuvres font partie de collections privées et publiques (CNAP, FAC, Hubei Museum, Musée Granet, etc.). Grégory Chatonsky est actuellement en résidence au Havre dans le cadre de la manifestation Un Été au Havre.

<http://chatonsky.net/>

JEAN-LOUIS DESSALLES

Jean-Louis Dessalles est chercheur émérite à l'Institut Polytechnique de Paris. Son travail porte principalement sur la modélisation cognitive et sociale du langage. Il utilise l'intelligence artificielle comme un moyen pour modéliser certains aspects de l'intelligence humaine, et en retour pour cerner les limites de l'apprentissage machine. Depuis une décennie, il développe la Théorie de la Simplicité, qui sert de base pour modéliser l'intérêt narratif et la pertinence argumentative. Il travaille également sur la simulation des processus évolutifs et sur la question fondamentale de l'origine du langage humain, considéré comme un jeu de signalement à finalité sociale. Il est l'auteur de plusieurs livres, notamment "Why We Talk" (Oxford University Press, 2007), "La pertinence et ses origines cognitives" (Hermès), "Le fil de la vie" (Odile Jacob, 2016), "Des intelligences TRÈS artificielles" (Odile Jacob, 2019).

WILHELMINA HUGUET

Spécialisée en droit des techniques de l'information et de la communication et en droit des propriétés intellectuelles, Wilhelmina Huguet travaille à la SAIF depuis plus de 10 ans, d'abord en tant que juriste, puis en tant qu'adjointe au directeur général. La Société des Auteurs des Arts Visuels et de l'Image Fixe (SAIF) est un organisme de gestion collective dont la mission est de défendre, percevoir et répartir leurs droits aux auteurs et autrices des arts visuels comme les photographes, les peintres, les dessinateur·rices, les architectes, les graphistes, etc. Wilhelmina Huguet anime régulièrement des conférences, des ateliers et des rencontres d'information à destination des auteurs et autrices des arts visuels au sujet de leurs droits, de la défense de leurs intérêts, et de la gestion collective.

ALBERTINE MEUNIER

Albertine Meunier pratique l'art dit numérique depuis 1998 et utilise Internet comme matériau de création. Elle explore l'essence d'une poésie, d'une esthétique du numérique et des réseaux. Elle cultive les formes simples, minimales, semblant parfois "bricolées", volontairement loin de l'hyper-technicité de certains dispositifs numériques. Ces travaux questionnent, autant de manière critique que ludique, les grands acteurs de l'internet. Elle tente dans ses recherches et pièces créées à révéler l'invisible ou la poésie des choses numériques. Albertine Meunier déroule le fil d'une poésie ludique, impertinente et drôle.

www.albertinemeunier.net

ELODIE MIGLIORE

Elodie Migliore s'est spécialisée en propriété intellectuelle après une licence de droit français et anglo-américain. Elle a effectué un Master 2 en Droit européen et international de la propriété intellectuelle du CEIPI. C'est dans ce contexte qu'elle a écrit un mémoire de recherche sur le thème des données de l'intelligence artificielle sous le prisme de la propriété intellectuelle. Dans le prolongement de ce travail, elle est actuellement doctorante en droit de la propriété intellectuelle au CEIPI et rédige une thèse sur le thème des données de l'intelligence artificielle et de la propriété intellectuelle. Elodie est également titulaire du CAPA et a plusieurs expériences professionnelles dans des cabinets d'avocats spécialisés en droit de la propriété intellectuelle et des nouvelles technologies. Elle participe régulièrement à des conférences ainsi qu'au développement pédagogique d'un diplôme universitaire sur l'IA et la PI et donne des cours sur ces thèmes.

ETIENNE MINEUR

Etienne Mineur est un designer, éditeur et enseignant, dont le travail est axé sur les relations entre graphisme et interactivité. Diplômé de l'École Nationale Supérieure des Arts Décoratifs de Paris en 1992, il commence sa carrière dans le domaine du CD-ROM culturel. Il est à cette occasion directeur artistique chez plusieurs acteurs majeurs du domaine: Index+ (Cofondateur avec Emmanuel Olivier), Nofrontiere (Autriche), Hyptique (Paris). En 2009, il décide de revenir vers le design lié aux objets physiques. Il fonde Volumique qui est une maison d'édition, mais aussi un studio d'invention, de conception et de développement de nouveaux types de jeux, de jouets et de livres, basés sur la mise en relation du tangible et du numérique. En 2020, il commence à s'intéresser de nouveau aux intelligences artificielles génératives et donne de nombreux cours et ateliers dans les écoles sur ce sujet.

<https://etienne.design/>

SYLVAIN ROUME

Après une formation artistique classique (atelier Met de Penninghem), Sylvain Roume s'est intéressé aux technologies naissantes du multimédia, et créé "La Vague Interactive", premier magazine français 100% numérique édité sur CD-Rom (Milia d'or 1998). Il se dirige ensuite vers l'Internet (WebTV, NetRadio) et la réalisation vidéo, intégrant animations et effets spéciaux assistés par ordinateur (Canal+, Arte...). Passionné depuis toujours par l'Intelligence Artificielle, Sylvain Roume découvre DeepDream en 2015 et travaille depuis 2022 avec Stable Diffusion (IA générative open source).

Quelques expérimentations 2023: [PdL](#) / [Black c'est noir](#) / [Slow food](#)

ERIC TABUCHI

Musicien et photographe, Eric Tabuchi commence son travail photographique après des études de sociologie, durant lesquelles il découvre l'œuvre d'August Sanders. À partir de 2007, il publie plusieurs livres: "Hyper Trophy", "Twentysix abandoned Gazoline Stations", "Alphabet Truck" chez Florence Loewy. Il expose notamment au Palais de Tokyo, au Confort Moderne et aux Abattoirs. À partir de 2014, il travaille à l'élaboration d'"Atlas of Forms" qu'il publie en 2018 chez Poursuite. Depuis 2017, Eric Tabuchi se consacre à la réalisation de l'"Atlas des Régions Naturelles", projet mené en duo avec Nelly Monnier. Quatre volumes de l'ARN sur les trente que comptera l'édition complète ont été publiés en 2022-23. Ce travail a fait l'objet de nombreuses publications, il a été exposé notamment au Frac Bordeaux ainsi qu'aux Rencontres photographiques d'Arles. Né d'un père japonais et d'une mère danoise, le travail d'Eric Tabuchi s'articule autour des notions de territoire, de mémoire et d'identité. Les typologies architecturales constituent le principal de son œuvre.

<https://www.erictabuchi.net/>

LOÏCK BAÏNACHI

Loïck Baïnachi est étudiant en 5e année Numérique à l'ESADHaR. Il travaille les images, fixes et en mouvement, et explore l'I.A. de diffusion, "une vision surréaliste de nous-même". "La récente accessibilité des IA de diffusion nous laisse perplexes quant aux changements de paradigme des images qui nous entourent. Ces outils nous donnent de nombreux exemples de représentation subjective de l'être humain, c'est en jouant avec les codes de la science-fiction et du surréalisme que je compose avec ces reflets de nos inconscients".

ESTELLE BORDET

Estelle Bordet est étudiante en 4e année édition à l'ESADHaR. Elle rédige un roman épistolaire, un échange romantique à l'aide de l'écriture générative: "J'ai choisi d'écrire à ChatGPT alias Alexandre tout en lui donnant une identité concrète, humaine qui passe par un nom masculin, un âge, un métier, des passions... créée entièrement par ses soins". Elle évoquera les biais et les limites rencontrées lors de cette expérimentation.

<https://www.behance.net/estellebordet>

ANNA TABUTIAUX

Anna Tabutiaux est étudiante en 5e année Art/Média/Environnement à l'ESADHaR. Elle a écrit son mémoire sur l'Intelligence Artificielle. "Nous sommes dans une nouvelle ère technologique et beaucoup de questions restent en suspens. Dans mon mémoire j'aborde le mode de fonctionnement des IA et comment elles affectent déjà notre avenir proche".

JEAN-NOËL LAFARGUE

Jean-Noël Lafargue est enseignant à l'ESADHaR depuis 2006 dans le domaine du design numérique. Après avoir étudié la peinture aux Beaux-Arts de Paris, Jean-Noël Lafargue découvre le multimédia interactif à l'Université et devient programmeur indépendant. Il a réalisé une quinzaine de cd-roms pour des éditeurs tels que Hyptique, Montparnasse ou Gallimard, de nombreux sites Internet (Musée de la publicité, Musée d'Art Moderne du Luxembourg, Synesthésie), et assiste des artistes dans leurs créations numériques, notamment Jean-Louis Boissier et Claude Closky. Il enseigne la programmation au département arts de l'Université Paris 8 depuis plus de quinze ans et a été professeur d'art pendant cinq ans à l'ESAD d'Amiens. À titre personnel, il effectue une recherche sur la culture numérique et sur la programmation. Il est co-auteur, avec Jean-Michel Gériidan, de "Processing: Le code informatique comme outil de création" (éditions Pearson 2010), "Entre l'élite et la plèbe, les ambitions contraires de la bande dessinée" (éditions Atelier Perrousseaux 2011), "Les Fins du monde de l'antiquité à nos jours" (éditions Bourin 2012). Il a aussi traduit et postfacé "L'Homme le plus doué du monde", d'Edward Page Mitchell (Franciscopis 2013).

ORIANE PICHUÈQUE

Après l'obtention en 2022 d'un DNSEP spécialisé en Archéologie des Médias à l'École supérieure d'art et de design d'Orléans (ESAD), Oriane Pichuèque poursuit ses recherches, révélant une curiosité certaine pour le domaine sonore. En tant qu'artiste, elle enquête sur les technologies naissantes à travers l'analyse des différents usages qu'entraînent ces dernières. Sa démarche artistique vise à comprendre et mettre en évidence les nouvelles visions et dynamiques de pouvoirs qu'exécute l'émergence de la société technologisée. Aujourd'hui, Oriane Pichuèque exerce en tant que professeure spécialisée en médias numériques à l'École supérieure d'art et de design Le Havre-Rouen (ESADHaR). Elle enseigne la culture numérique et les pratiques qui lui sont associées, tout en interrogeant les nouveaux usages de nos modes de vie numérique.

<https://orianepichueque.fr/>

**En amont de la journée d'étude,
Atelier et conférence/débat
avec les étudiant.e.s de l'ESADHaR
06.04.24 à 10h et 14h
Bibliothèque Oscar Niemeyer
Le Havre**

Ouvert à toutes et tous > inscriptions
auprès de la Bibliothèque Oscar Niemeyer
02 35 19 70 00

**⇒ 10h Atelier d'écriture
avec l'intelligence artificielle
"Un robot poète ne nous fait pas peur"**

Comment l'intelligence artificielle peut accélérer le processus d'écriture, générer des idées et améliorer la qualité du contenu par des approches inattendues ?
Cet atelier permettra d'utiliser l'IA pour stimuler sa curiosité, sa créativité et trouver de nouvelles perspectives.

**⇒ 14h Conférence et débat
autour de l'utilisation de l'IA
dans la création artistique et littéraire**
animé par Anna Tabutiaux, Estelle Bordet et Loïck Baïnachi,
étudiant.e.s à l'ESADHaR.

En amont de cette journée d'étude, un atelier et une conférence/débat avec des étudiant.e.s de l'ESADHaR, sont proposés à la Bibliothèque Oscar Niemeyer. Ces rendez-vous permettront d'avoir une première approche de la création artistique à l'heure de l'intelligence artificielle, d'expérimenter, réfléchir et débattre sur ce sujet.

Cette journée d'étude est organisée par l'ESADHaR, en partenariat avec l'Université Le Havre Normandie et la Bibliothèque Oscar Niemeyer.

L'ESADHaR remercie chaleureusement les invité.e.s et étudiant.e.s qui participent à cette journée d'étude, ses partenaires, et l'ensemble des agent.e.s de l'établissement, qui, par leur soutien, ont contribué à la mise en œuvre de ce projet.

L'École Supérieure d'Art et Design Le Havre-Rouen (ESADHaR) est un établissement public d'enseignement supérieur qui propose des formations dans le domaine de l'art, du design graphique et de la création littéraire, lesquelles s'inscrivent dans les mutations technologiques. Le campus de Rouen accueille le département Art, celui du Havre est spécialisé dans le Design graphique et la Création littéraire.

Coordination

Emmanuelle Lepeltier

Contact presse

Diane Chevallier

diane.chevallier@esadhar.fr

Visuel

Garance Wernert

Pour toute information complémentaire, n'hésitez pas à consulter le site internet de l'établissement. Vous pouvez également suivre les actualités de l'ESADHaR sur les réseaux sociaux Facebook, Instagram, LinkedIn.

L'ESADHaR est un établissement public d'enseignement supérieur, sous tutelle du Ministère de la Culture, et financé par l'Etat, la Région Normandie, la Métropole Rouen Normandie et la ville du Havre. L'ESADHaR est membre du réseau RN13BIS, de la Communauté d'Universités et d'Établissements Normandie Université, et de CHEERS.