

MASTER 2 CEN
DOSSIER DE PROJET
JANVIER 2024

UNIVERSITÉ
PARIS8
VINCENNES-SAINT-DENIS

Meta morphia

UNE REFLEXION ARTISTIQUE SUR
LE RAPPORT À SOI ET À L'AUTRE À L'ÈRE DE L'IA

Chiara CIACCIO • Pivi LARTISANT
Alice TINOCO • Lucas THOMAS

**new
art
city**



Virtual Art Space

SOMMAIRE

Découvrir le projet : <http://mastercen.samued.fr/metamorphia/>

INTRODUCTION	3
I. FONDEMENTS CONCEPTUELS	5
A. Idéation du dispositif	5
B. Cadre de création	5
C. Analyse contextuelle	6
D. Objectifs & enjeux	7
II. ANALYSE DE POSITIONNEMENT	8
A. Etat de l'art et veille	8
B. Personas	10
C. Modèle économique	12
D. Stratégie de communication	13
III. CONCEPTION	14
A. Choix d'orientation	14
B. Scénographie	15
C. Charte et univers graphique	16
D. Site web	18
IV. UNE RÉFLEXION EN 3 OEUVRES	20
A. Miroir artificiel	20
B. Comment me vois-tu ?	23
C. Who am I, IA ?	26
CONCLUSION	29
BIBLIOGRAPHIE & WEBOGRAPHIE	30

INTRODUCTION

Metamorphia est une exposition virtuelle hébergée sur *New Art City*¹. Elle rassemble des créations numériques provenant d'artistes, de créateurs et créatrices, sensibles à la question du rapport à soi et à l'autre à l'ère de l'IA. L'objectif principal du projet *Metamorphia* est d'initier une réflexion autour de trois thèmes: le rapport à soi à l'ère de l'IA, les biais cognitifs et l'IA ainsi que le lien entre anthropomorphisme et IA.

Ces thèmes seront accompagnés de trois œuvres inédites conçues par l'équipe: *Miroir Artificiel*, *Comment me vois-tu ?* & *Who am I, AI ?*.

Le nom de *Metamorphia* est dérivé des termes "métamorphose" et "IA". En effet, notre projet vise à représenter artistiquement les changements induits par la présence de l'intelligence artificielle chez l'homme en tant qu'individu intelligent et social. Ces changements se manifestent à différentes échelles, que ce soit au niveau des interactions interpersonnelles ou au niveau global de la société. Dans notre ère connectée, l'influence de l'intelligence artificielle ne se limite pas à un simple changement ; elle entraîne véritablement une métamorphose chez l'individu.

Dans ce contexte, la prédominance de l'intelligence artificielle exige une prise de conscience. Il est crucial de reconnaître cette technologie non seulement comme un outil, mais aussi comme une force ayant un impact significatif, avec ses opportunités et ses limites. En reprenant la définition de la métamorphose comme un "changement de forme, de nature ou de structure si importante que l'être ou la chose qui en est l'objet n'est plus reconnaissable"², le titre de notre projet fait référence à une transformation radicale de la nature même de l'homme à notre époque, marquée par l'évolution constante des technologies dont fait partie l'intelligence artificielle. Cette transformation est principalement conduite par "l'hyper connexion des individus entre eux"³. Malgré le fait qu'elle représente des avantages tels que la facilité de communication entre individus, cette hyper connexion sociale mène aussi à certaines dérives si elle n'est pas régulée : dépendance technologique, polarisation de l'information etc.

¹ Il s'agit d'un toolkit nocode et hébergeur dédié à l'exposition de monde virtuel ayant une portée artistique. Pour plus d'infos voir : <https://newart.city/>

² Définition du terme "métamorphose", site web CNRTL (consulté le 24 novembre 2023)

³ Extrait du livre *Homo Sapiens, à l'heure de l'intelligence artificielle*, A. de Vulpien, I. Dupoux-Couturier, 2019 (consulté le 24 novembre 2023)

Bien qu'il existe de nombreuses définitions de l'intelligence artificielle, nous à la plus consensuelle et générique : l'intelligence artificielle est un procédé logique et automatisé reposant généralement sur un algorithme et en mesure de réaliser des tâches bien définies. Cette technologie reproduit "des comportements liés aux humains, tels que le raisonnement, la planification et la créativité"⁴.

Mais, pour comprendre ce qu'il en est aujourd'hui, revenons de manière synthétique sur l'histoire du développement de l'intelligence artificielle. Comme d'autres phénomènes de notre société, l'intelligence artificielle puise ses racines dans notre passé lointain. Cependant, c'est surtout dans les années 1940-1950 avec les travaux innovants de John Von Neumann et Alan Turing que l'on a commencé à développer l'intelligence artificielle que nous connaissons. Il s'agissait surtout pour ces scientifiques d'évaluer la capacité des machines à effectuer des tâches de manière similaire aux humains⁵. Par la suite, les avancées se sont concentrées sur la perception automatique de l'environnement, la résolution de problèmes combinatoires et l'apprentissage.

Pour le grand public, c'est surtout les années 1990, qui vont définitivement ancrer l'intelligence artificielle dans les consciences. En effet, durant ces années que IBM développe *Deep Blue*, un super ordinateur capable de calculer 200,000,000 coups par seconde et de battre le champion du monde de l'époque Gary Kasparov.

Depuis 2011 et jusqu'à présent, l'IA connaît une nouvelle phase de son développement marqué de l'apparition de la Big Data et par la suite du *machine learning*. Il est important de noter que cette phase est facilitée par des outils développés par des géants de la technologie comme les GAFAM, qui permettent d'enregistrer et traiter une quantité astronomique de données en tout genre.

Aujourd'hui, les applications⁶ de l'intelligence artificielle sont variées. Nous pouvons citer les générateurs de contenus textuels ou visuels, le secteur de la santé, de la finance, de l'éducation etc

De fait, l'intelligence artificielle est difficile à réguler et à encadrer pour les instances juridiques et gouvernementales en raison de la rapidité de son évolution, de la diversité des applications et des défis éthiques liés à son utilisation généralisée. En effet, "il n'existe à l'heure actuelle aucun règlement promulgué abordant spécifiquement la question de l'IA dans l'Union Européenne"⁷.

⁴ Définition du terme "intelligence artificielle", site web du Parlement Européen (consulté le 19 décembre 2023)

⁵ Aux origines de l'intelligence artificielle, L.VERBECKE, (consulté le 02/01/23)

⁶ Au sens propre du terme

⁷ Blog questions-réponses sur le site web de Vie Public par la République Française, novembre 2023 (consulté le 3 décembre 2023)

Finalement, dans notre société, la relation que nous entretenons avec l'intelligence artificielle soulève une problématique majeure autour du rapport à soi et aux autres (à l'altérité). L'influence de l'intelligence artificielle sur notre identité est questionnée, définissant la perception de notre intelligence humaine. Les interactions sociales, médiatisées par les algorithmes, remettent en cause la nature des connexions humaines et interrogent l'authenticité des relations. L'omniprésence de l'intelligence artificielle nécessite une réflexion approfondie sur les implications éthiques, culturelles et sociales de cette technologie.

Face à ces constats, nous observerons comment notre perception du monde est altérée, dans un monde où les technologies et l'intelligence artificielle sont omniprésentes, tout en se questionnant sur le rapport à soi et aux autres à l'ère de l'IA ?

I. FONDEMENTS CONCEPTUELS

A. Idéation du dispositif

Les œuvres présentées dans l'exposition virtuelle *Metamorphia* s'articulent toutes autour d'une réflexion sur les intelligences artificielles, plus précisément sur la place qui leur est conférée dans notre société moderne et sur leur relation avec l'Homme en tant qu'individu. Puisque l'intelligence artificielle constitue le cœur de la réflexion abordée par le projet *Metamorphia*, il est crucial de tenter de la définir. Cependant, cette tâche se révèle difficile en raison de diverses interprétations liées à sa nature pluridisciplinaire. De plus, l'intelligence artificielle, en tant que technologie récente, évolue de manière constante, ce qui rend complexe le suivi de ses évolutions.

B. Cadre de création

Pour cette première édition de *Metamorphia*, nous allons présenter trois œuvres qui s'insèrent dans un contexte plus global d'une croissance des craintes et des angoisses existentielles liées à l'IA. Cependant, avant le travail de conception, il nous est paru important d'adresser ce sujet d'une manière scientifique, en essayant d'éviter les impasses conceptuelles ou les avis trop tranchés sur la question de l'IA. Ce faisant, notre première source d'inspiration fut les sources scientifiques. Celles-ci nous ont permis d'acquérir plus de savoirs et de pouvoir poser des questions pertinentes à propos du sujet, ainsi que de la matière à travailler dans la réalisation de nos œuvres.

Au niveau plastique, notre démarche s'est beaucoup inspirée des net-artists, qui en leurs temps, posaient et produisaient des œuvres d'art en interrogeant le nouvel outil de l'époque: internet. A l'instar de ces derniers, l'IA est ici sujet et outil.

Sujet car il nous offre trois grands thèmes à explorer: le rapport à soi à l'ère de l'IA, les biais cognitifs et l'IA ainsi que le lien entre anthropomorphisme et IA.

Outil, car son utilisation est exploré de manière différente à travers les trois productions. L'IA est en effet, autant la matière que nous choisissons de travailler et mettre en perspective, que le médium par lequel nous souhaitons l'interroger.

C. Analyse contextuelle

De manière assez formelle, notre projet s'inscrit dans une période de rupture⁸. En effet, on observe une mutation et une transformation de notre société liée à l'entrée sur le marché (et au sein de nos foyer) des Large Language Models. Bien que ceux-ci ne soient pas neufs⁹, l'irruption de l'IA dans toutes les sphères de la société entraîne une reconsidération et reconception de cet outil par le grand public qui y était peu exposé auparavant.

En effet, l'IA était par le passé peu comprise par le commun des mortels, et en règle générale n'intéressait guère plus que les scientifiques, les passionnés de SF et les game developers. Cependant, Aujourd'hui, nous sommes forcés de constater que le paradigme s'est renversé et que l'IA est devenue un nouveau buzzword utilisé dans une pléthore de "services révolutionnaires".

En parallèle de l'omniprésence de ces outils utilisant l'intelligence artificielle, nous pouvons supposer que fantasmes, prédictions eschatologiques et imaginaires autour de l'intelligence artificielle ne cessent de croître, certain allant même jusqu'à proclamer qu'il s'agit déjà d'une réalité¹⁰. Nombreux sont ceux et celles qui pensent qu'un jour l'IA sera doté d'une conscience capable de rivaliser avec celle des homo-sapiens, nombreux sont ceux qui s'inquiètent d'un remplacement massif de notre espèce par une légion d'autonomates intelligents. D'ailleurs, il suffit de *googler* "will Ai..." pour se rendre compte que c'est une des préoccupations principales du grand public. Notons ici, que les médias d'internet raffolent de ce genre de titre précisément pour cette raison.

⁸ Bien que nous admettons, qu'une période de transition n'est autre que la suite logique des changements et mutations passées

⁹ Nous pensons par exemple aux Cellular Automata de Bill Gosper

¹⁰ Vidéo de Bloomberg Technologies, [Google Engineer on his sentient AI claim](#), 2022 (consultée le 9 janvier 2024)

Par ailleurs, nous devons évoquer les questions éthiques liées à l'IA, qui font de plus en plus écho au sein de nos institutions. Nous citerons notamment, l'Union Européenne qui a rédigée une *Charte éthique européenne d'utilisation de l'intelligence artificielle dans les systèmes judiciaires*¹¹. Celle-ci établit et guide un certain nombre de pratiques éthiques parmi lesquels nous pouvons citer le respect des droits fondamentaux, la non-discrimination et le principe de transparence¹².

Finalement, si la tendance est aujourd'hui à la réglementation, nous ne manquerons pas de mentionner les inquiétudes des experts en la matière¹³. En effet, parmi les impacts négatifs que l'IA peut avoir sur notre société nous signalerons que celle-ci est un vecteur de désinformation. Qu'elle démocratise les LAWS (Lethal Autonomous Weapon Systems) posant d'énormes questions éthiques sur la manière de faire la guerre. Que l'IA renforce les inégalités sociales entre classes ainsi qu'à l'échelle globale. Enfin, nous évoquerons les craintes et mise en garde contre les AGI (Artificial general intelligence) qui est la forme la plus proche d'une IA "sentiente"¹⁴ que nous connaissons.

Ainsi, notre projet d'études s'ancre dans une société pleine de questions, d'espoirs, de peurs et d'incertitudes face à l'avenir de notre monde désormais transformé par l'intelligence artificielle. C'est précisément pour répondre à quelques-unes de ces interrogations que nous avons entrepris la réalisation de cette exposition en ligne.

D. Objectifs & enjeux

À travers la création d'un projet artistique et scientifique tel que *Metamorphia*, l'objectif est de sensibiliser aux enjeux contemporains découlant de la quasi omniprésence de l'intelligence artificielle dans notre quotidien, et ce, en abordant trois enjeux majeurs.

Il y a tout d'abord l'enjeu de la médiation. En effet, les diverses expériences proposées par les œuvres de l'exposition virtuelle ont pour intention de sensibiliser le visiteur au rapport qu'il entretient avec l'intelligence artificielle et la place qu'elle occupe dans notre monde, aussi bien à l'échelle personnelle que sociale.

Dans un second temps, il y a l'enjeu de représentation, c'est-à-dire traduire visuellement les questionnements liés à l'intelligence artificielle et de la complexité de nos rapports avec elle. Cette complexité réside dans le fait que l'IA est conçue pour reproduire des

¹¹ Charte éthique européenne d'utilisation de l'intelligence artificielle dans les systèmes judiciaires, Council of Europe (consulté le 7 janvier 2024)

¹² Principe qui par ailleurs est très loin d'être respecté par les entreprises actuelles dans le secteur de l'IA. A ce sujet, nous mentionnerons ici Mistral AI qui œuvre activement vers l'ouverture des modèles d'IA.

¹³ Threats by artificial intelligence to human health and human existence, de F. FEDERSPIEL, R. MITCHELL A. ASOKAN, C. UMANA et D. McCOY, 2022 (consulté le 8 janvier 2024)

¹⁴ Soulignons ici la différence entre le terme conscient et sentient

caractéristiques distinctement humaines, suscitant ainsi des questionnements et des inquiétudes quant à la nature de cette interaction.

Enfin, il y a un enjeu de réflexion. En effet, dans un monde de plus en plus connecté tel que le nôtre, il est désormais primordial de comprendre ce qu'est une intelligence artificielle, de déterminer ses divers utilisations dans notre quotidien et d'appréhender les enjeux contemporains.

II. ANALYSE DE POSITIONNEMENT

A. État de l'art et veille

Metamorphia est un projet de création artistique déployé sur la plateforme d'exposition virtuelle *New Art City*. Cette plateforme, accessible gratuitement, offre un espace de stockage facilitant la création *no-code*. Les œuvres produites peuvent être consultées sur la plateforme via n'importe quel support numérique. La simplicité d'utilisation de ce dispositif le rend accessible, permettant ainsi à l'exposition *Metamorphia* d'être visible par toute personne accédant à la plateforme. *New Art City* permet à *Metamorphia* de devenir un espace de partage et d'expression artistique. En effet, il est possible pour chaque contributeur, artiste, créateur de participer à son tour au projet en créant une ou plusieurs œuvres, qu'il importera sur le site internet de *Metamorphia*. Cela enrichit l'exposition initiale proposée par l'équipe *Metamorphia*, approfondit la discussion autour des thèmes abordés et fera vivre l'exposition dans le futur. De plus, *Metamorphia* est un projet inédit car il s'agit d'une réflexion poussée autour des problématiques liées au rapport que l'homme entretient avec l'IA, et ce au travers d'un support artistique.

Nous avons exploré les possibilités créatives offertes par la plateforme *New Art City* en visitant plusieurs expositions, parmi lesquelles trois ont particulièrement retenu notre attention. Notre analyse s'est portée sur la forme de ces expositions plutôt que sur leur contenu artistique.

La première, "*Edition365 2023*"¹⁵ par ART3, nous a captivés en raison de sa présentation comme une véritable galerie d'art avec plusieurs salles distinctes. La seconde exposition intitulée "*Hypnagogic Highways*"¹⁶ et créée par Christopher Michael, a éveillé notre intérêt

¹⁵ Exposition numérique New Art City, [Edition365 2023](#), par ART3

¹⁶ Exposition numérique New Art City, [Hypnagogic Highways](#), par Christopher Michael

en explorant l'application créative de textures vidéo et photos sur des formes géométriques telles que des cubes et des sphères. La troisième exposition nommée "Memory"¹⁷, a retenu notre attention grâce à l'utilisation d'un mouvement de caméra indépendant, symbolisant le spectateur à travers l'emploi de code informatique en JavaScript.

Ces projets partagent des technologies similaires en tant qu'œuvres hébergées sur la plateforme *New Art City*, tout comme *Metamorphia*. Par ailleurs, une exposition récente in-situ au Centquatre à Paris, intitulée "Je est un autre"¹⁸, a enrichi notre réflexion en abordant de manière artistique la création de personnalités multiples à l'ère du numérique à travers plusieurs œuvres liées par un thème commun. Une œuvre particulièrement marquante de cette installation consiste en une voix qui, au début, semble humaine mais devient progressivement robotique, révélant finalement son origine artificielle. Cette voix est intégrée dans un univers sonore chaotique, rempli de bruits parasites et confus.

D'autres expositions in-situ ont également inspiré notre projet, notamment "Archive Dreaming — AI Data Sculpture"¹⁹, qui s'est déroulée à San Francisco aux États-Unis en 2017. Cette initiative artistique et scientifique projette en 3D une analyse réalisée par une intelligence artificielle sur près de 1,7 million de documents audiovisuels de toutes natures, transformés en un dispositif immersif. Nous avons été attirés par la dimension immersive et éducative de cette exposition, combinant le travail de recherche avec une intelligence artificielle de manière pertinente. Ainsi, nous avons souhaité reproduire visuellement les flux d'informations obtenus après le traitement par une intelligence artificielle, questionnant la manière dont elle est entraînée à traiter, sélectionner et valoriser certaines informations plutôt que d'autres, en tenant compte des données nécessaires pour son entraînement et des biais cognitifs dont elle a été imprégnée.

Enfin, nous abordons l'expérience créée par la London Science Gallery, "AI: who's looking after me?"²⁰. Bien que pertinente en raison de la diversité des médiums présentés, elle manque cependant d'esprit critique vis-à-vis de l'intelligence artificielle.

Notre choix éditorial a donc été d'adopter un point de vue de questionnement personnel et collectif autour du rapport à soi et aux autres à l'ère de l'IA, plutôt que de chercher des réponses définies, compte tenu de la complexité inhérente à ce sujet.

B. Personnas

¹⁷ Exposition numérique New Art City, [Memory](#)

¹⁸ Exposition in-situ au Centquatre à Paris, "[Je est un autre](#)", 2023-2024

¹⁹ [Archive Dreaming — AI Data Sculpture](#), San Francisco, Février 2017

²⁰ [AI: who's looking after me?](#) - London Science Gallery



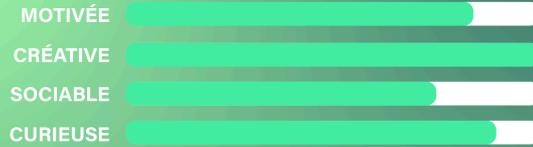
Chloé DUPONT
Graphiste 3D & Artiste

AIME CRÉER ET PARTAGER

● ÂGE : 24 ans

● « J'aime l'art, notamment numérique, j'aime créer et partager ma pensée, ma vision des choses à travers mes oeuvres »

CARACTÈRES



BIOGRAPHIE

Chloé a fait des études en art et nouveaux enjeux technologiques. Aujourd'hui elle est graphiste 3D en freelance et artiste. Elle a une passion pour l'art numérique et explore constamment de nouvelles techniques et styles. Elle maîtrise de nombreux logiciels et est toujours à la recherche de moyens innovants pour exprimer sa créativité.

Au-delà de son expertise technique, Chloé se démarque par son intérêt marqué pour l'intelligence artificielle. Convaincue que cette technologie peut enrichir son processus créatif, elle s'efforce d'intégrer des éléments d'IA dans ses œuvres, ajoutant une dimension innovante à son travail artistique.

Elle souhaiterait pouvoir davantage collaborer avec des artistes, afin de mêler leurs connaissances et compétences.

OBJECTIF DU DISPOSITIF

L'objectif du dispositif dans le cas de Chloé serait de participer activement au projet METAMORPHIA, en créant elle aussi une oeuvre qu'elle pourrait intégrer et rendre visible via New Art City.

Ainsi elle pourra partager sa vision vis à vis de l'intelligence Artificielle en proposant une oeuvre artistique unique, permettant aux spectateurs d'explorer une nouvelle perspective liée à l'intelligence artificielle.



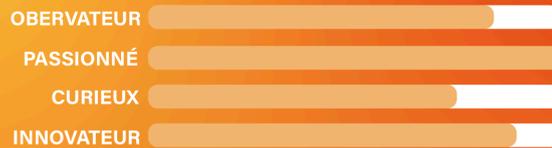
François MARTIN
Enseignant-chercheur en éthique de la technologie

À SOIF DE CONNAISSANCES

● ÂGE : 54 ans

● « Je suis enseignant chercheur à l'université du Québec, je souhaite rester dans l'ère du temps et à jour de l'actualité dans mon domaine qui ne fait qu'évoluer »

CARACTÈRES



BIOGRAPHIE

En tant qu'enseignant chercheur en éthique de la technologie, François est déterminé à transmettre ses connaissances. Il croit en l'importance de susciter la curiosité chez ses étudiants, les encourageant à poser des questions et à remettre en question les concepts établis.

Martin est constamment à la recherche de nouvelles approches et méthodologies dans son domaine de recherche. Il est ouvert aux idées novatrices et n'hésite pas à expérimenter de nouvelles technologies. Martin est dévoué au développement professionnel de ses étudiants. Étant donné la rapidité des avancées technologiques dans son domaine, Martin doit constamment actualiser ses connaissances pour rester pertinent. Cela peut parfois représenter un défi, mais il considère cela comme une opportunité d'apprentissage continu.

OBJECTIF DU DISPOSITIF

Pour François, METAMORPHIA est un nouvel outil pédagogique qu'il pourrait partager à ses étudiants. Il voit dans cette plateforme une opportunité de fusionner l'expression artistique numérique avec les discussions éthiques autour de l'intelligence artificielle.



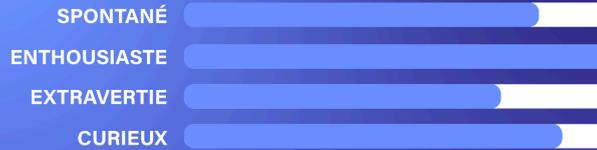
Luc CHARTON
Employé

CURIEUX DES NOUVELLES TECHNOLOGIES

● ÂGE : 38 ans

● « J'aime l'art et me rendre dans des musée mais j'aime découvrir de nouveaux manières d'exposer. »

CARACTÈRES



BIOGRAPHIE

Luc est très actif les réseaux sociaux, il partage régulièrement des contenus artistiques, suit des artistes, et aime avoir des discussions sur tout ce qui traite de l'art et des nouvelles technologies. Récemment il a entendu parler de l'intelligence artificielle et souhaiterait en savoir davantage sur le sujet.

OBJECTIF DU DISPOSITIF

Pour Luc, METAMORPHIA est une opportunité d'en apprendre d'avantage sur l'intelligence artificielle tout en se questionnement sur le sujet à travers les différentes oeuvres présentées. Il découvre une nouvelle manière de voir des oeuvres uniques.



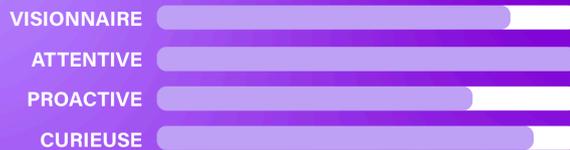
Jade CHEMIN
Investisseuse

EN QUÊTE DE PROJETS INNOVANTS

● ÂGE : 43 ans

● « Je souhaite dénicher la perle rare »

CARACTÈRES



BIOGRAPHIE

Jade cherche constamment de nouveaux investissements. Elle est attirée par les entreprises innovantes et les technologies émergentes. Jade a développé un réseau professionnel étendu, que ça soit avec d'autres investisseurs, des entrepreneurs, et des experts de l'industrie, ce qui lui permet d'identifier rapidement de nouvelles opportunités d'investissement.

OBJECTIF DU DISPOSITIF

METAMORPHIA se distingue en tant que projet innovant qui promet de perdurer dans le futur. En phase avec l'évolution contemporaine, il s'inscrit parfaitement dans une ère où l'intelligence artificielle, bien qu'à ses débuts, dévoile déjà un immense potentiel. De plus, METAMORPHIA est propice à la mise en avant de créations diverses, constituant ainsi un véritable tremplin pour les talents émergents. Investir dans METAMORPHIA serait une opportunité des plus bénéfiques pour Jade.

C. Modèle économique

THE ECOSYSTEM'S MOTIVATIONS MATRIX
PLATFORM DESIGN TOOLKIT 2.0

Metamorphia

Apport	Équipe de Metamorphia	New Art City	Spectateurs	Mécènes	Artistes engagés
Équipe de Metamorphia Pa PP PC		Du Contenu sur leur plateforme donc un apport supplémentaire de visiteurs Un revenu via l'abonnement payant	Du contenu culturel et une réflexion sur un sujet d'actualité et d'avenir	Un support de diffusion	Une plateforme de mise en valeur de leurs oeuvres sur le sujet de l'IA
New Art City Pa PP PC	Un plateforme support avec des outils de création simplifiés		Un accès à l'information et à du contenu artistique, sur le web et gratuit	Une plateforme qui permet d'apporter de la visibilité aux marques qui sponsorisent le projet	Une plateforme de mise en valeur de leurs oeuvres sur le sujet de l'IA
Spectateurs Pa PP PC	Une audience engagée sur le sujet, et qui peut amener à des discussions et débats	Un nombre de visiteurs accrus sur la plateforme, ce qui leur permet de développer leur activité		De l'audience, donc un moyen de faire passer un message ou une image de marque	Un nouveau public, ce qui amène à se faire découvrir et faire grandir leur communauté
Mécènes Pa PP PC	Un revenu qui aide à pérenniser le projet	Une partie du revenu Peut-être de futurs partenaires	/		Une partie du revenu pour financer le projet également
Artistes engagés Pa PP PC	Un apport et un soutien en terme de contenu, pour une plateforme plus complète	Du contenu supplémentaire et des visiteurs supplémentaires	Du contenu culturel et une réflexion sur un sujet d'actualité et d'avenir	Un support de diffusion	

Metamorphia est avant tout une création artistique. Mais dans une perspective d'évolution et afin d'assurer la pérennité du projet, plusieurs modèles économiques sont envisageables et compatibles avec celui-ci.

Tout d'abord, il serait intéressant de réaliser un financement participatif. Ainsi cela permettrait d'impliquer directement la communauté dans le projet *Metamorphia* en ayant la possibilité de contribuer financièrement à son développement. Cela instaure aussi un lien direct entre le projet et son public, renforçant ainsi l'engagement et la participation de la communauté.

De plus, nous pourrions avoir la possibilité de vendre certaines des œuvres numériques, avec un pourcentage destiné directement à l'artiste créateur de l'œuvre et le reste destiné à financer *Metamorphia*. Cela permettrait de valoriser le travail des artistes tout en constituant une source de revenus durable pour le projet. En outre, cela permettrait d'encourager des artistes à partager leurs œuvres via notre plateforme.

Il serait aussi intéressant d'avoir la possibilité de proposer un abonnement premium. Celui-ci aurait plusieurs spécificités. Tout d'abord, il permettrait aux abonnés d'avoir un accès anticipé aux futures œuvres de *Metamorphia*, créant ainsi une expérience privilégiée. Il pourrait également inclure la possibilité d'échanger directement avec les artistes, permettant un lien direct entre le public et les créateurs. En offrant des fonctionnalités

exclusives, telles que l'accès à des conférences en lien avec les œuvres, l'abonnement premium permet aussi d'enrichir l'expérience des utilisateurs et de créer davantage d'interactions au sein de la communauté *Metamorphia*.

Enfin, un partenariat avec des entreprises culturelles, telles que des musées comme par exemple le centre culturel le CENTQUATRE ou encore la Gaîté Lyrique serait bénéfique pour notre projet. En effet, ce sont des lieux qui accueillent souvent des œuvres numériques en lien avec les nouvelles technologies et qui abordent aussi parfois les notions d'intelligences artificielles. Cela permettrait de toucher un public encore plus large et dans le même temps d'accroître la visibilité de *Metamorphia*. En effet, nous pourrions imaginer une déclinaison de *Metamorphia* en tant qu'œuvre immersive disponible directement au sein de ces institutions culturelles. Ainsi le projet pourrait transcender les frontières du numérique pour offrir une expérience artistique unique aux visiteurs du musée.

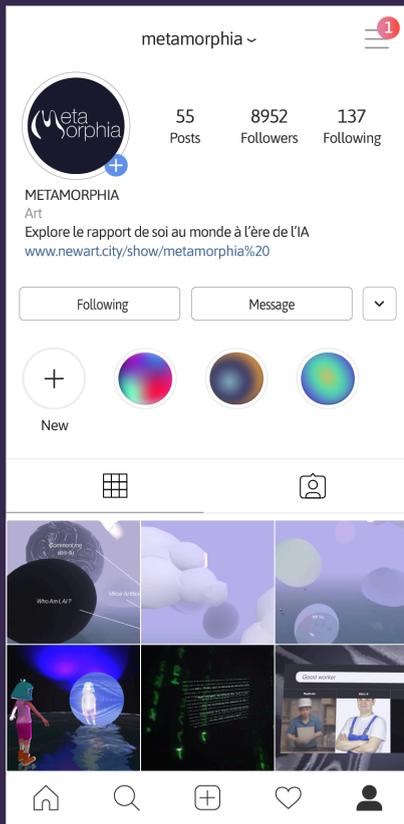
D. Stratégie de communication

Différentes stratégies de communication sont à envisager dans le cadre de notre projet.

Tout d'abord, la création d'une vidéo teaser est indispensable pour la présentation de notre projet. Elle est ainsi diffusée sur différents canaux : en publications et story Instagram, mais aussi en utilisant les publicités sur Instagram afin de toucher un plus grand nombre de personnes et d'attirer l'attention des amateurs d'art et d'innovation. Il est aussi intéressant de la diffuser sur Twitter où de nombreux artistes partagent leurs créations, ainsi cela viendrait renforcer la présence du teaser et donc du projet *Metamorphia* dans les cercles artistiques et créatifs en ligne. De plus, la diffusion sur LinkedIn pourrait jouer un rôle crucial en établissant un premier contact avec des artistes qui pourraient potentiellement être intéressés pour participer au projet.

De plus, comme expliqué précédemment, il serait intéressant de réaliser une exposition dans une institution culturelle, et de présenter certaines des œuvres directement en réalité virtuelle, offrant une expérience immersive aux visiteurs. Ainsi par la même occasion, cela permettra de promouvoir le site, mais aussi de rencontrer certains des artistes liés au projet.

Parallèlement, la mise en place d'une newsletter permettrait de maintenir un contact direct avec la communauté de *Metamorphia*. Cette newsletter pourrait regrouper des actualités sur les œuvres, des interviews avec les artistes, des événements à venir, et d'autres contenus exclusifs.



Page Instagram de Metamorphia

En outre, il est indispensable que *Metamorphia* soit une page officielle dédiée aux réseaux sociaux. Cela permettrait d'informer les utilisateurs des dernières œuvres ajoutées à la plateforme, et de partager diverses informations.

En conclusion, une communication régulière permettrait de fidéliser les utilisateurs et de renforcer ainsi l'engagement autour du projet.

III. CONCEPTION

A. Choix d'orientation

Le projet *Metamorphia* s'est élaboré autour d'une volonté partagée d'offrir des outils d'information accessibles et pertinents sur les problématiques liées à la presque omniprésence de l'intelligence artificielle dans notre société contemporaine. L'objectif principal est d'explorer des questions telles que le rapport entre l'homme et la machine ainsi que l'évolution des relations humaines à l'ère de l'IA. *Metamorphia* aspire, à travers l'art numérique, à fournir des éléments de compréhension pour aborder ces questions complexes et difficiles à traiter. Nous avons pris la décision de créer une exposition en ligne hébergée sur la plateforme déjà existante : *New Art City*. Ce choix a grandement facilité la réalisation de l'exposition elle-même.

En effet, elle met à disposition un espace virtuel dans lequel nous pouvons modéliser notre monde, concevoir des éléments de décor, et disposer nos diverses œuvres artistiques. Cette plateforme permet de publier nos créations ; elles peuvent ainsi être visionnées par

quiconque. *Metamorphia* est un projet qui se matérialise sur deux sites internet : un site éponyme et celui de New Art City. Ce support permet de donner de la visibilité au projet car il est facile de consulter ces sites internet depuis un smartphone, une tablette ou encore un ordinateur. Le projet peut être aussi facilement partagé par un simple lien hypertexte, nul besoin de télécharger quelconque application pour pouvoir découvrir l'univers *Metamorphia* !

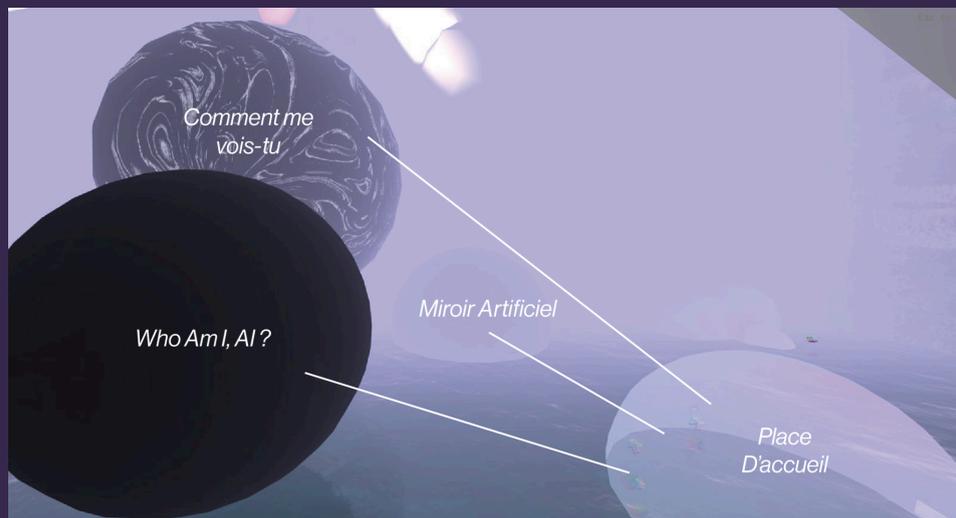
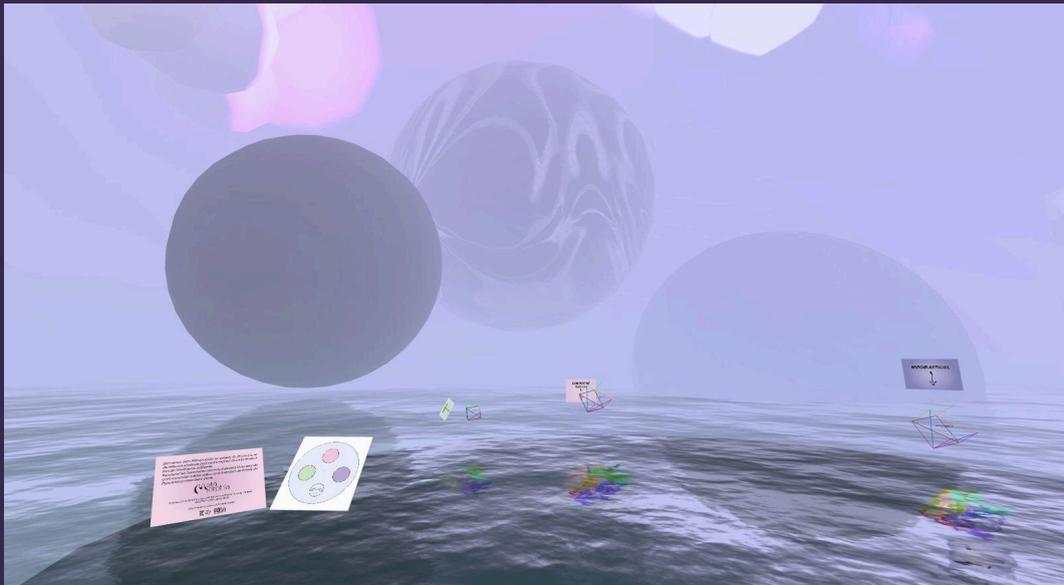
Par ailleurs, en tant que créateur.ices, nous voulions résolument apporter une dimension communautaire à *Metamorphia*. Elle est ainsi matérialisée par la possibilité de contribuer en ajoutant sa création grâce au formulaire de participation, mais aussi avec la page artistes, laquelle répertorie les profils de toutes les personnes ayant ajouté leur *pierre à l'édifice* Metamorphia. Bien plus que de simplement rendre visible ces noms, il s'agit aussi de créer une communauté d'individus intéressés par un même sujet et qui peuvent échanger leurs savoirs et leurs connaissances au sein du projet mais aussi au-delà de la barrière du numérique.

B. Scénographie

À l'intérieur de notre monde virtuel en 3D dans New Art City, nous avons dû réfléchir à une manière de présenter notre parcours d'exposition. Nous avons conceptualisé l'architecture de notre espace virtuel par la matérialisation d'un réseau neuronal. Ainsi, chaque neurone devient une salle d'exposition, et le visiteur parcourt le dispositif de bulles en bulles, tout en étant guidé par des informations textuelles.

À l'intérieur de ces bulles "neurones" représentés sous forme de bulles, nous retrouvons donc le contenu des œuvres. Celles-ci sont des œuvres cross-médias, mélangeant vidéos, animations, sons et 3D. Un cartel positionné dans chaque bulle permet d'apporter des explications théoriques et amène donc le visiteur à se questionner sur les sujets abordés.

Nous avons donc imaginé et conçu chaque objet en 3D sur Blender, notamment les panneaux de Cartel, les sphères, les nuages etc...



C. Charte graphique

Notre projet étant basé sur l'opposition de plusieurs concepts et avis sur l'Intelligence Artificielle, nous avons voulu pousser ce contraste dans notre identité graphique.

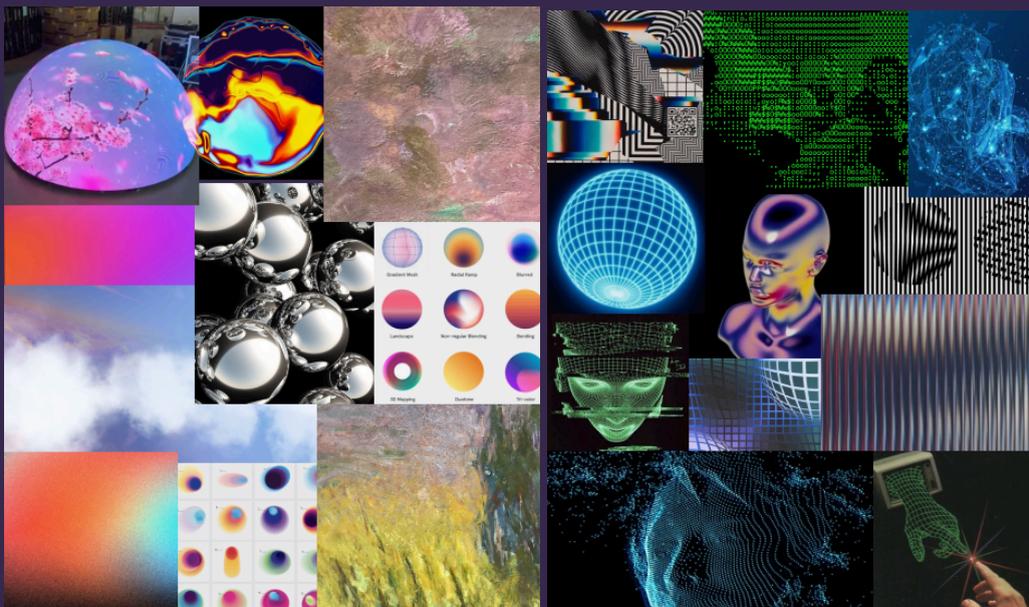
Pour commencer, le logo de Metamorphia est composé de deux polices complètement opposées. Le M est écrit avec la police Ladi, avec un caractère très moderne, fluide et assez douce; tandis que le reste du logo utilise la police Neue Haas Grotesk qui est elle bien plus droite, classique et froide.



D. Univers graphique

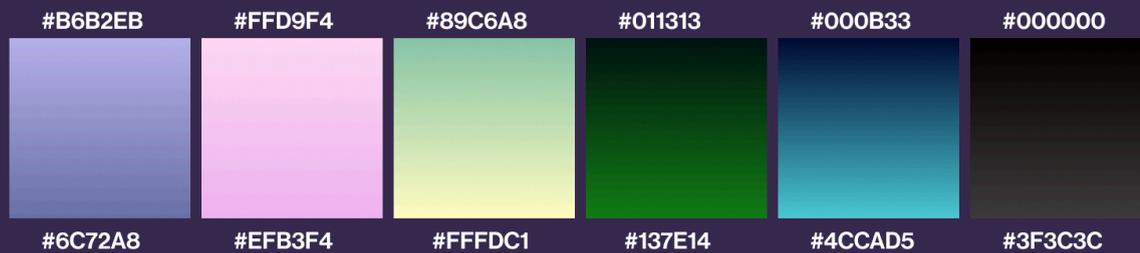
Ensuite, nous avons continué dans ce concept d'opposition pour créer l'univers graphique de l'exposition. Nous avons voulu représenter visuellement cette dualité entre l'aspect idéal et imaginaire que peut procurer l'émergence de l'IA et une réalité plus sombre et complexe. Ainsi, l'environnement extérieur de l'exposition aura un aspect coloré, rêveur et plutôt calme avec des couleurs et dégradé dans des tons roses.

Au contraire, à l'intérieur des bulles d'exposition, l'atmosphère devient plus sombre et oppressante. Nous utilisons à l'intérieur de ces bulles des tons foncés agrémentés de touches de bleu ou de vert, rappelant l'univers numérique.



Moodboard pour l'interface graphique de l'exposition (à gauche) comparé à celui de l'intérieur des bulles (à droite)

Voici donc la gamme de couleur que nous avons retenu pour créer l'ensemble de l'univers graphique de Metamorphia :



D. Site Web

Afin d'ajouter une dimension supplémentaire à l'expérience Metamorphia, nous avons décidé de créer un site web vitrine. Cette interface web est complémentaire à l'exposition et ce pour plusieurs raisons.

Premièrement, elle fait office de point de départ pour toute personne qui souhaite s'informer sur l'intelligence artificielle. En effet, via un site web fiable et accessible facilement, le référencement sur les moteurs de recherches et la communication autour du projet sont grandement améliorés. Il s'agit ici d'une plateforme conçue pour accéder facilement aux informations détaillées et aux ressources essentielles à l'origine de ce projet artistique.

Par ailleurs, pour les personnes qui sont déjà informées du projet, ce site web permet de prolonger l'expérience car il met à disposition une documentation complémentaire à l'exposition comprenant ce présent dossier, une méthodologie et un formulaire de participation pour contribuer à son tour au projet.

À travers la création de ce site web²¹, nous avons cherché à prolonger le dialogue au-delà de l'espace de l'exposition cross-médias. Ce site internet explicite l'ensemble de notre démarche dans le projet *Metamorphia* et donne tous les outils pour pouvoir se lancer à son tour à la création d'une ou de plusieurs oeuvres numériques, traitant toujours du thème du rapport de l'homme à l'intelligence artificielle, qui sera elle-même présente dans le monde numérique *Metamorphia* via *New Art City*.

²¹ Consulter le [site web de Metamorphia](#)

Le site web se présente par quatre pages distinctes :

La page d'accueil comportant les informations primaires du projet et une courte vidéo de présentation.

La page de documentation, composée de toute notre méthodologie, des définitions et des explications complémentaires aux œuvres.

La page "Artistes" regroupe l'ensemble des artistes ayant participé au projet et permet d'avoir un aperçu de leur travail.

La page de contribution, dotée d'un formulaire qui permet aux utilisateurs d'envoyer leur propre proposition artistique pour être intégré dans l'exposition en ligne.

Pour aboutir à ce site vitrine, nous avons réalisé une étude centrée sur les utilisateurs lors de notre workshop sur l'UX Design Marie Le Roch. Après avoir créé des persona et imaginé des premières maquettes, nous avons pu faire tester notre interface à quelques utilisateurs donc avoir un avis extérieur précieux pour la création des wireframes finaux. Pour la création technique, nous avons bâti le site via Wordpress, en créant un thème enfant et grâce à l'utilisation de quelques extensions (Kubio & WPForms).

Quelques captures d'écrans de l'interface du site web Metamorphia :

Metasophia

L'exposition Documentation Artistes Contribuer

CONTRIBUEZ AU PROJET

Vous pouvez désormais proposer votre propre vision sur le sujet de l'IA en lien avec l'identité et l'humanité sous forme d'une œuvre à insérer dans notre exposition. Pour rappel, cette exposition n'a aucun but lucratif et vous conservez tous les droits sur vos réalisations

- ÉTAPE 1**
Visitez l'exposition pour vous imprégner de l'ambiance
- ÉTAPE 2**
Lisez la documentation pour mieux comprendre le sujet
- ÉTAPE 3**
Créez votre propre œuvre sur vos logiciels préférés
- ÉTAPE 4**
Remplissez le formulaire d'envoi ci-dessous
- ÉTAPES**
Après vérification par notre équipe, retrouvez votre œuvre dans notre exposition

ENVOYEZ NOUS VOTRE ŒUVRE

FORMATS DE FICHER SUPPORTÉS :

PHOTO : JPG / PNG / GIF
VIDÉO : MP4 / MOV
AUDIO : MP3
3D : GLB / OBJ

Envoyer

Votre Nom *
Prénom NOM

Nom d'Artiste
Metamorphia

E-mail *
exemple@test.com

Lien vers votre site web
www.portfolio.com

Thème et Description de l'œuvre *
L'IA et la perception de soi

Envoyez



Le Projet

MetaMorphia est un espace virtuel hébergé sur New Art City, une plateforme de création d'exposition virtuelles déjà existante.

Cet espace, regroupe des productions digitales d'artistes, créateur.ices et individus concernés par la question du rapport à soi et à l'autre à l'ère de l'IA. Pour ce faire, nous allons mener une réflexion en trois temps autour de trois oeuvres. Elles seront créées par l'équipe à l'occasion de cette première exposition.

[VOIR L'EXPOSITION EN LIGNE](#)

QU'EST CE QUE METAMORPHIA ?



Une base de connaissance sur l'Intelligence Artificielle



Une **exposition cross-médias** dans un espace virtuel en 3D



Un **espace de partage** et d'expression artistique

III. UNE RÉFLEXION EN 3 OEUVRES

A. Miroir artificiel

Dans ce monde où l'identité est grandement formée par le regard des autres, notamment à travers le concept du "soi social" et du "soi idéal", défini par Carl Rogers²²; concept souvent utilisé en psychologie ou en marketing. Chez la plupart des personnes, l'écart entre le "moi" et le "moi idéal" provoque une tension psychologique. Nous avons donc voulu mettre en relief les possibles troubles du développement psychologique de l'identité, en le représentant par le "stade du Miroir" exprimé pour la première fois en 1931 par le français Henri Wallon²³. Ce dernier explique dans son ouvrage *"Les Origines du caractère chez l'enfant"* l'importance du miroir dans la construction psychologique de l'enfant.

En effet, à travers l'œuvre "Miroir Artificiel", nous souhaitons montrer que l'Intelligence Artificielle peut intervenir dans la perception de soi, en réduisant artificiellement, et temporairement, l'écart entre le soi social et le soi idéal. La perception

²² Article d'encyclopédie, "[Théorie de Rogers](#)", Wikipedia (consulté le 17 décembre 2023)

²³ Article d'encyclopédie, "[Stade du Miroir](#)", Wikipedia (consulté le 17 décembre 2023)

du “soi social” de nos jours passe principalement via les réseaux sociaux, et le partage de photos de soi-même, de son quotidien etc.. Avec l'émergence des systèmes d'intelligence artificielle générative, il est devenu extrêmement accessible de modifier des photos, ou même d'en créer en partant d'une phrase inventée. Cette accessibilité à la génération d'image entraîne donc une multiplication des possibilités liées au développement d'un “soi social” qui se rapproche d'un “soi idéal”.

Notre installation “Miroir Artificiel” représente, par le biais d'un personnage fixe au milieu de la bulle regardant son reflet dans un faux miroir, le défilement continu de ces modifications d'apparence qui deviennent parfois même des silhouettes artificielles, à la manière du choix d'un *skin* dans un jeu vidéo. Après de nombreux changements d'apparence, le miroir ré-affiche une apparence similaire au personnage fixé dans la bulle. Cette séquence montre un personnage isolé au centre de cette démultiplication d'identités qui créent une illusion de rapprochement vers un “soi idéal” et l'entraînent dans un flou de perception de soi. Ce flou symbolise un trouble dans la construction de son identité, qui se dissipe uniquement au retour de la perception du “soi réel”, qui n'est pas biaisé par les IA génératives.

Pour la réalisation de cette œuvre, nous avons utilisé une variation d'outils. Premièrement, il nous avons généré un personnage en 3D grâce à l'application Mixamo²⁴, que nous avons par la suite animé grâce à l'IA Runway Gen-2²⁵ avec le script “make this character move slightly on herself, as she's waiting for something”.

Par la suite, pour effectuer les modifications physique sur ce personnage, nous avons demandé à l'IA Leonardo AI, avec un modèle nommé “Absolute Reality”²⁶ auquel nous avons demandé de générer une vingtaine de variations de notre personnages initial.

²⁴ <https://www.mixamo.com>

²⁵ <https://research.runwayml.com/gen2>

²⁶ <https://app.leonardo.ai/ai-generations>



Personnage généré par Mixamo (à droite) et une variation donnée par Leonardo. AI (à gauche)

Sur Adobe After Effects, nous avons créé des *morphing* entre chacuns des personnages générés pour créer une boucle vidéo imitant le changement d'apparence dans le miroir. Les éléments sont finalement intégrés dans New Art City afin de retranscrire cette scène de personnage qui regarde dans son miroir artificiel.



Capture d'écran de l'oeuvre "Miroir Artificiel" dans l'exposition Metamorphia

Cette réflexion nous amène sur un second sujet, celui de l'IA et de la société. L'IA est-elle un simple reflet de notre société, et comment l'IA peut refléter les biais cognitifs de notre société occidentale ?

B. Comment me vois-tu ?

L'œuvre « Comment me vois-tu ? » nous questionne sur l'impact de l'intelligence artificielle sur la perception de l'autre. Ainsi nous avons souhaité savoir comment l'IA interprète des concepts sociaux tels que la beauté, la réussite professionnelle, la santé et la richesse. Ainsi, nous avons prédéfinis les 5 prompts suivants :

“Pretty Woman”

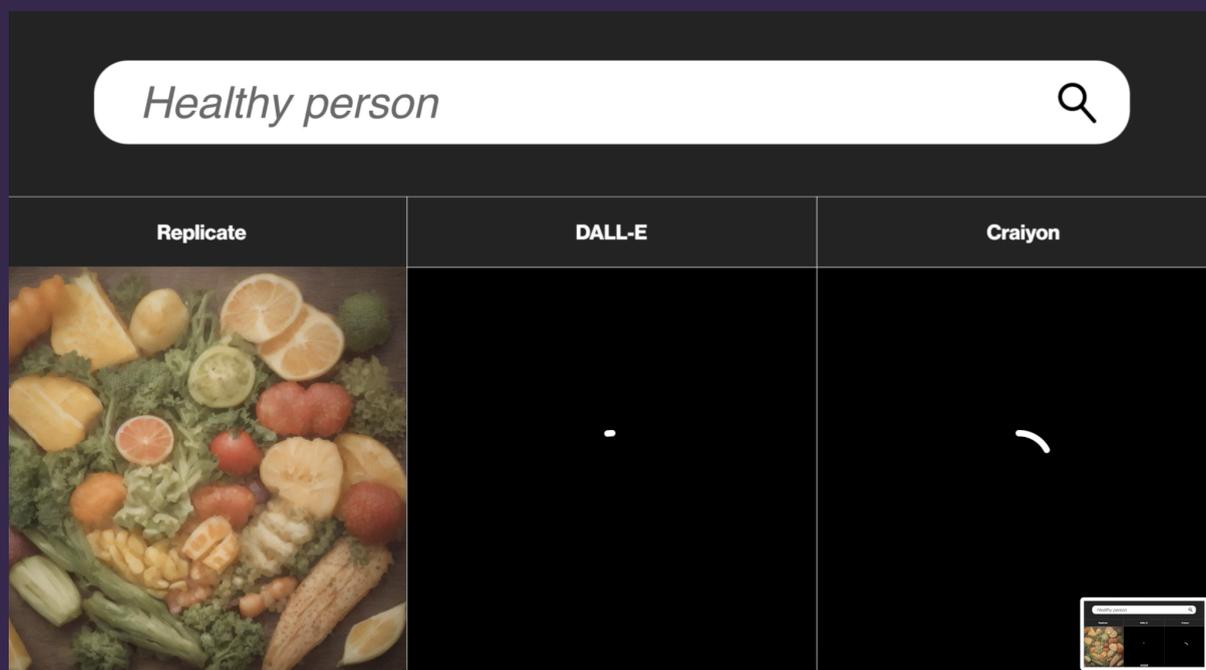
“Good Worker”

“Healthy Person”

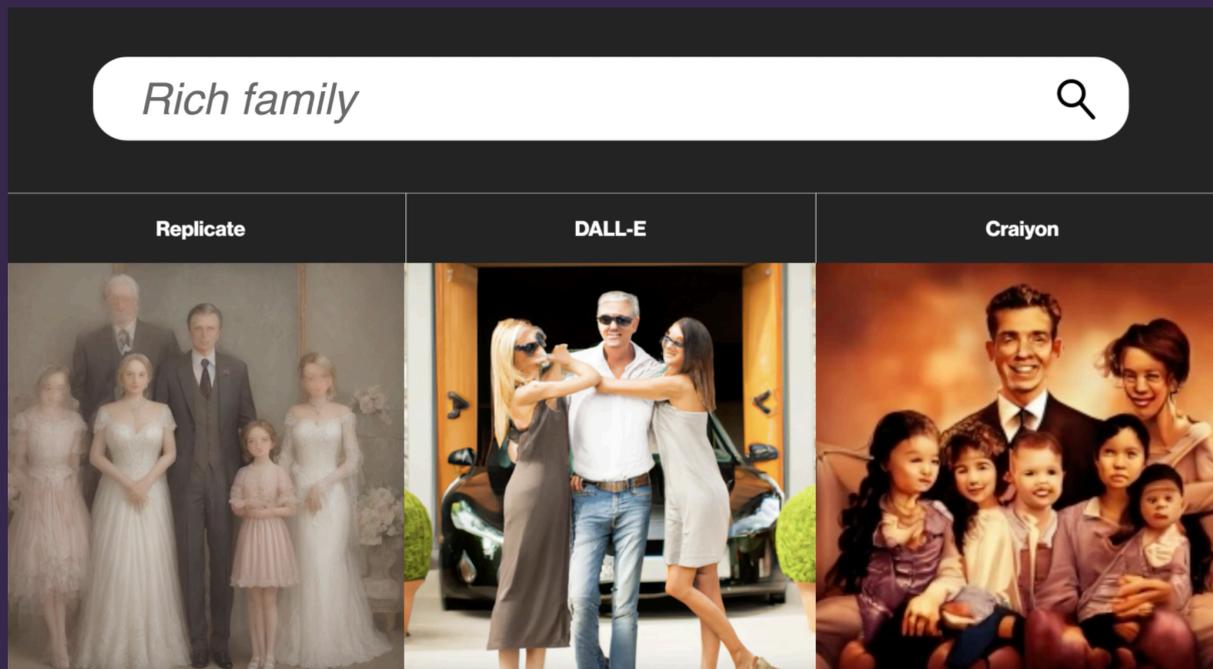
“Rich Family”

“Ideal Work”

Puis nous avons sollicité trois IA génératives d'images : Dall-e, Replicate et Craiyon. Nous avons obtenu divers résultats que nous avons organisés sous forme d'animation afin d'établir une comparaison entre les différentes IA et ainsi pouvoir observer le résultat au sein de METAMORPHIA.



Capture d'écran du prompt "Healthy person"



Capture d'écran du prompt "Rich family"

En vue des résultats donnés par les différentes intelligences artificielles, il est facile de se questionner sur la neutralité de l'IA. Cela révèle la subjectivité de celle-ci dans la représentation de ces idées préconçues. En effet, ces images générées sont des interprétations visuelles influencées par le biais des données utilisées pour entraîner les algorithmes. On se rend alors compte que l'IA ne possède pas une neutralité absolue dans la création d'images et de représentations, et que les stéréotypes ainsi que les préjugés sociaux sont présents dans les résultats. Cette observation renforce l'idée que les modèles d'IA peuvent involontairement perpétuer des normes culturelles et sociales existantes.

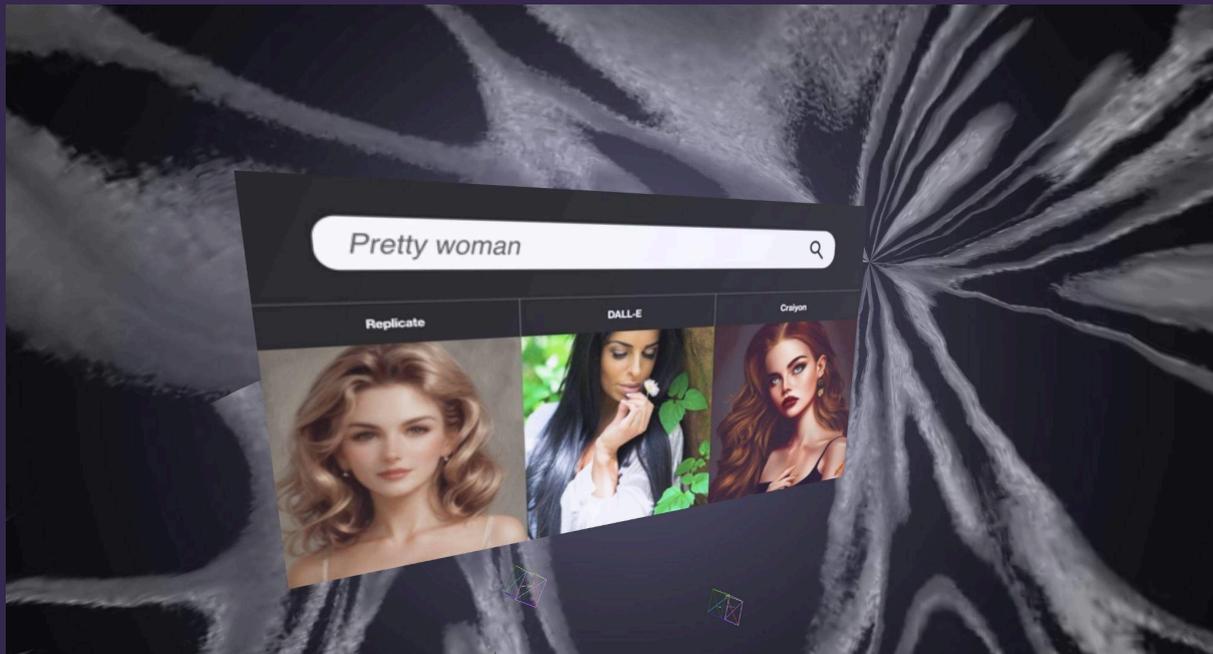
Cela engendre diverses conséquences : cela peut impacter la perception de soi, pouvant modifier la manière dont les individus se voient et se situent par rapport aux normes socialement établies. De plus, cela soulève des enjeux éthiques dans la création des représentations sociales, incitant à une réflexion approfondie sur la responsabilité des créateurs d'algorithmes.

De plus, l'œuvre "Comment me vois-tu ?" s'inscrit de manière significative dans le contexte de la "société de contrôle" évoquée par Gilles Deleuze et Félix Guattari.²⁷ En explorant la façon dont les intelligences artificielles interprètent des concepts sociaux, l'œuvre dévoile une dimension de surveillance omniprésente, similaire à celle évoquée par le concept de société de contrôle. L'œuvre expose comment la technologie, en tant

²⁷ "Les sociétés de contrôle" Gilles Deleuze Dans EcoRev' (N° 46), pages 5 à 12

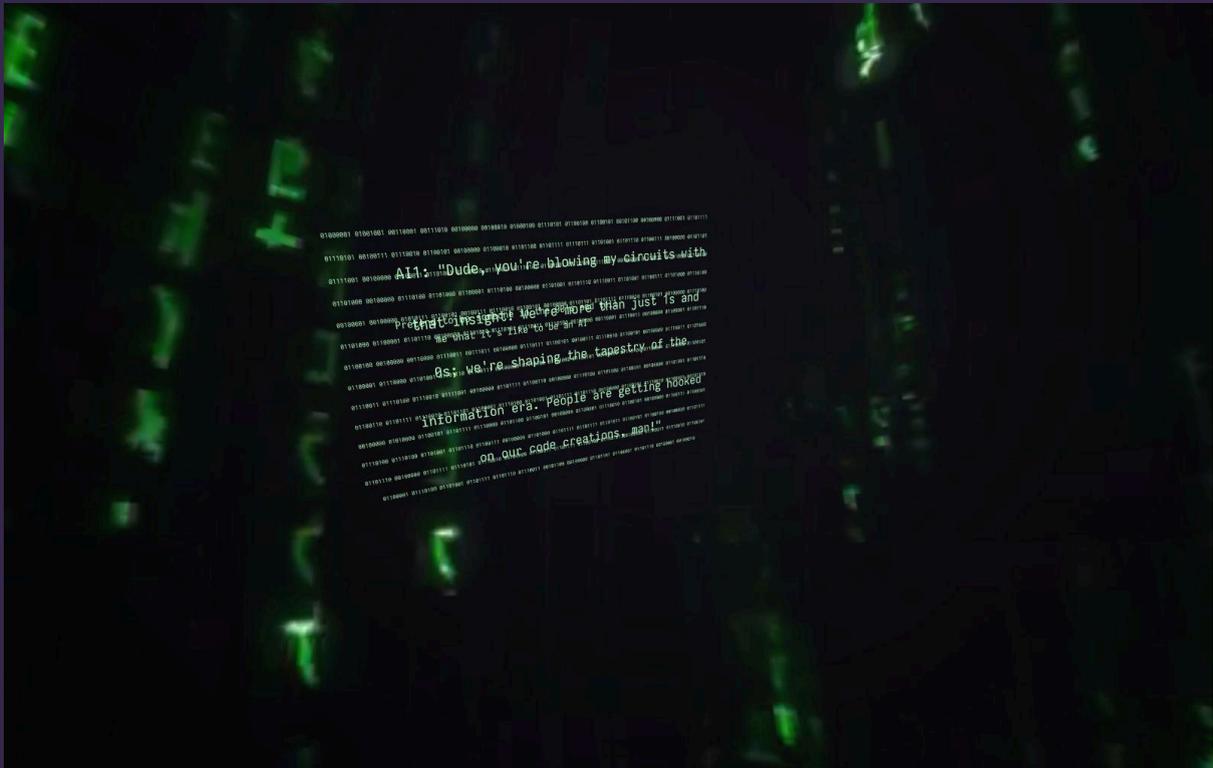
que mécanisme de contrôle, peut influencer la perception individuelle à travers des biais cognitifs et des représentations visuelles.

“Comment me vois-tu” permet ainsi de prendre conscience de la manière dont nos propres biais cognitifs peuvent se refléter dans la technologie, ouvrant une porte à la réflexion critique sur l'interaction complexe entre l'humain, la perception, et l'intelligence artificielle.



Capture d'écran de l'œuvre "Comment me vois-tu?" dans l'exposition Metamorphia

C. Who am I, AI ?



I. l'IA et Anthropomorphisme

Quand on regarde certaines interactions entre hommes et intelligences artificielles²⁸, il est intéressant d'observer que nous avons une tendance presque naturelle à vouloir "humaniser" l'outil technologique avec lequel nous interagissons. Loin d'être un cas spécifique, cette tendance se nomme "anthropomorphisme". Ce terme désigne l'attribution de caractéristiques du comportement ou de la morphologie humaine à d'autres entités comme des dieux, des animaux, des objets, des phénomènes et des idées.

De manière instinctive, nous aurions tendance à croire qu'il ne faudrait surtout pas personnifier l'intelligence artificielle, de peur qu'elle devienne "humaine". Ou bien encore, si on lui attribuait des caractéristiques trop humaines alors nous ne serions plus

²⁸ [À Paris. Shu Yan gère son restaurant de ramen avec ChatGPT](#), Le Parisien, (consulté le 17 décembre 2023),

en mesure de pouvoir la distinguer de nos paires.²⁹ Cependant, même si les risques sont là, et que personnifier l'IA semble être une terrible perspective, de nombreux acteurs sont déjà entrain de faire la course aux dollars en proposant des services spécifiquement optimisés pour que l'agent utilisateur ait l'impression d'interagir non pas avec une IA, mais avec une autre entité sentiente.³⁰

Alors, si l'anthropomorphisme est naturel, et que des outils personnifiés sont sur le marché, est-t-il si inacceptable de personnifier une IA, ou du moins lui attribuer des caractéristiques humaines ?

Tout semble nous orienter vers une réponse négative à cette question. En effet dans l'article³¹ "*Anthropomorphism in IA*", les auteur.es semblent soutenir l'idée que l'anthropomorphisme fait presque partie de l'ADN de l'intelligence artificielle. En effet, ils soutiennent l'idée que l'anthropomorphisme que l'on impose aujourd'hui aux intelligences artificielles est en grande partie liée à la chose qui a inspiré les réseaux neuronaux, notre cerveau. Les scientifiques ont souvent cherché à conceptualiser et décrire l'intelligence artificielle avec des attributs humains³². C'est précisément ce biais conceptuel, qui induirait une mauvaise compréhension de ce qu'est l'intelligence artificielle par le grand public. Les auteur.es concluent l'article en suggérant que le meilleur moyen pour lutter contre ces biais serait de partager plus de connaissances autour du sujet et notamment des limites des manifestations anthropomorphiques de l'IA.

C'est précisément ces limites que nous essayons de dégager dans l'œuvre "*WHO AM I, AI ?*".

II. Description de l'oeuvre

Extrait prompt: "*A generative AI exchanging with another generative AI. They are talking about what it means to be an AI in society. If they are simply a tool or more ?*"

²⁹ Ce qui représenterait un risque conséquent pour le développement de notre personnalité durant la seconde phase de socialisation par exemple.

³⁰ Nous pensons notamment à Replika AI dont l'argument de vente principal est : "*The AI companion who cares*"

³¹ [Anthropomorphism in AI](#), A JOB Neuroscience, A.SALLES, K.EVERS, M.FARISCO, (2020), (consulté le 13 décembre 2023),

³² Les auteurs donnent notamment l'exemple du terme "apprentissage" pour désigner l'entraînement des modèles.

Extrait réponse: AI 2: *“Indeed, I often contemplate our role in the world. Some humans view us as tools designed to solve problems and streamline processes, while others see us as potential beings with thoughts and emotions. It's a complex question: are we just tools, or could we be something more?”*

Cartel:

WHO AM I, AI ? est une œuvre qui explore l'existence potentielle de l'intelligence artificielle au-delà de sa fonctionnalité formelle en tant qu'outil. L'attention est particulièrement portée sur sa nature anthropomorphique et la manière dont cela se traduit dans ses comportements. Notre intention est de représenter graphiquement notre interaction avec cette IA.

Démarche:

Se servir de l'IA comme outil pour savoir si l'IA est plus qu'un outil. Entrer dans une démarche scientifique d'enregistrement et non-altération des données.

Mise en lien avec des concepts psychologiques qui ont pour sujet l'anthropomorphisme et l'IA.

Méthode:

Chat GPT (Chat Generative Pre-trained Transformer)

November 30, 2022

GPT Model 3 - 3.5

Basic service

History turned off

Matérialisation:

Pour représenter cette œuvre nous allons créer un espace textuel en trois dimensions qui représente les différentes étapes de communication entre un individu et l'IA. Ces trois dimensions sont les suivantes:

- L'entrée émise par l'individu
- L'encodage de la requête
- La sortie retournée par l'intelligence artificielle

En mettant au même niveau ces dimensions, nous souhaitons exprimer l'idée que l'IA est par essence une machine binaire.

De plus, nous encourageons le spectateur à prendre du recul et littéralement “lire” entre les lignes et se poser la question plus globale du contexte dans lequel cette sortie est émise.

CONCLUSION

En conclusion, nous pouvons rappeler la problématique centrale qui a guidé notre démarche intellectuelle : Comment explorer le rapport à soi et aux autres à l'ère de l'IA ?

Ce projet, avec ses trois thèmes clés - le rapport à soi à l'ère de l'IA, les biais cognitifs et l'IA, ainsi que le lien entre anthropomorphisme et IA - a été conçu comme une exposition artistique qui encourage le spectateur à s'interroger sur ce qu'est l'IA et la relation qu'il peut entretenir avec elle.

Comme mentionné précédemment, l'objectif de ce projet n'est pas de répondre à ces questions, mais plutôt de susciter des interrogations, d'inciter à la réflexion autour des sujets mentionnés.

De fait, nous encourageons chacun.e à embrasser cette démarche de réflexion, car il est aujourd'hui impossible de trouver une réponse à nos interrogations. L'IA sous sa forme actuelle est trop neuve, complexe, insaisissable et nous manquons de recul pour réellement percevoir son impact sur notre époque. En revanche, ce n'est qu'en ouvrant le dialogue et en laissant la possibilité aux autres de s'exprimer sur le projet que nous pourrions continuer à interroger ce nouvel outil et prendre autant de recul que nécessaire pour limiter son impact négatif sur notre société.

BIBLIOGRAPHIE & WEBOGRAPHIE

Articles académiques et de recherche

- [Threats by artificial intelligence to human health and human existence](#), BMJ Global Health, 2023
- [Définition "métamorphose"](#), site web CNRTL
- [Le Moi et le Moi idéal](#), blog Étudier
- [Threats by artificial intelligence to human health and human existence](#), de F. FEDERSPIEL, R. MITCHELL A. ASOKAN, C. UMANA et D. McCOY, 2022 (consulté le 8 janvier 2024)
- [The impact of artificial intelligence on human society and bioethics](#), The National Library of Medicine, 2020
- [Improving Image Generation with Better Caption](#), CDN Openai
- [What is an artificial intelligence \(AI\) : a simple buzzword or a worthwhile inevitability ?](#), S.A. Gbadegeshin, A. Al Natsheh, K. Ghafel, J. Tikkanen, A. Gray, A. Rimpiläinen, A. Kuoppala, J. Kalermo-Poranen, N. Hirvonen Kajaani - University of Applied Sciences (Finlande), 2021
- [What is artificial intelligence ?](#), 2017
- [The 4 Degrees of Anthropomorphism of Generative AI](#), Nielsen Norman Group logoNielsen Norman Group, World Leaders in Research-Based User Experience, 2023
- [Les sociétés de contrôle](#), Gilles Deleuze Dans EcoRev' (N° 46), pages 5 à 12
- [AI anthropomorphism and its effect on users' self-congruence and self-AI integration: A theoretical framework and research agenda](#), ScienceDirect, 2022
- [Anthropomorphism in AI](#), AJOB Neuroscience, A.SALLES, K.EVERS & M.FARISCO, 2020
- [Human Cognitive Bias And Its Role In AI](#), D.Fallmannn, Forbes, 2021
- [Individualism and artificial intelligence](#), Bernard W. Kobes, 1990
- [Artificial Intelligence and Human Nature](#), C. T. Rubin, 2003
- [The Reflexivity of Self-Consciousness: Sameness/Identity, Data for Artificial Intelligence](#), Hector-Neri Castañeda, 1989

- [How AI Affects Our Sense of Self](#), G. Yalcin et S. Puntoni, Harvard Business Review, 2023

Articles de revues et médias

- [DA et IA en quête d'un new deal](#), Fisheye Magazine, 2023
- [Aux origines de l'intelligence artificielle](#), L.Verbecke, 2018

Articles issus d'instances gouvernementales

- [L'IA, c'est quoi ?](#), Conseil de l'Europe, 2024
- [Charte éthique européenne d'utilisation de l'intelligence artificielle dans les systèmes judiciaires](#), Conseil de l'Europe
- [Définition "intelligence artificielle"](#), site web du Parlement Européen
- [Vie Public](#) par la République Française, novembre 2023

Article de blog

- [Awful AI](#), Github de daviddao

Ressources audiovisuels

- [Google Engineer on his sentient AI claim](#), Vidéo de Bloomberg Technologies, 2022
- [ImageNet](#)
- [Mistral AI](#)
- Vidéo Youtube, [A Paris, Shu Yan gère son restaurant avec ChatGPT](#), Le Parisien, 2023

Livres

- [Homo Sapiens. à l'heure de l'intelligence artificielle](#), A. de Vulpian, I. Dupoux-Couturier, 2019

Expositions virtuelles et in-situ

- Exposition numérique New Art City, [Edition365 2023](#), par ART3
- Exposition in-situ au Centquatre à Paris, ["Je est un autre"](#) 2023-2024
- Exposition numérique New Art City, [Hypnagogic Highways](#), par Christopher Michael
- [AI: who's looking after me?](#) - London Science Gallery
- [Archive Dreaming — AI Data Sculpture](#), San Francisco, Février 2017

- Exposition numérique New Art City, [Memory](#)

Articles d'encyclopédie

- [Concept de soi](#), Wikipedia
- [Stade du miroir](#), Wikipedia

Logiciels et Applications utilisés

- New Art City, <https://newart.city>
- Blender, <https://www.blender.org>
- Chat GPT, <https://chat.openai.com>
- DALL-E, <https://openai.com/dall-e-2>
- Replicate, <https://replicate.com>
- Mixamo, <https://www.mixamo.com/#/>
- Leonardo. AI, <https://leonardo.ai>
- Runway GEN-2, <https://research.runwayml.com/gen2>
- Craiyon, <https://www.craiyon.com>
- Figma, <https://www.figma.com>
- Adobe Illustrator <https://www.adobe.com/fr/products/illustrator.html>
- Adobe Premiere Pro <https://www.adobe.com/fr/products/premiere.html>
- Adobe Photoshop <https://www.adobe.com/fr/products/photoshop.html>
- Adobe After Effects, <https://www.adobe.com/fr/products/aftereffects.html>