Revue Fovéart

N° 0 | 2025
Au-delà du réel : les enjeux portés par les IA génératives en art, design et communication

Créer sans faire œuvre

Art et design à l'épreuve des systèmes

Frank PECQUET

Édition électronique :
URL : https://revue-foveart.numerev.com/articles/revue-0/2858-creer-sans-faire-oeuvre
DOI : numerev_2857
Date de publication : 15/12/2025

Cette publication est sous licence **CC BY-NC-ND** (Attribution - No commercial - No derivatives).

Pour **citer cette publication** : PECQUET, F. (2025) Créer sans faire œuvre. *Revue Fovéart*, (0). https://doi.org/10.34745/numerev_2857

Résumé : Ce texte explore l’impact des technologies numériques et de l’intelligence artificielle sur la création artistique et le design. Il montre comment l’œuvre devient un processus et le design une expérience, bouleversant les rôles traditionnels des créateurs. L’accessibilité des outils transforme chacun en potentiel artiste. L’interaction, la personnalisation et l’automatisation redéfinissent la réception des œuvres. L’humain n’est plus seul créateur, mais co-acteur avec la machine.

Abstract : This text explores the impact of digital technologies and artificial intelligence on artistic creation and design. It shows how artworks become processes and design becomes experience, challenging traditional creative roles. Accessible tools turn everyone into a potential creator. Interaction, personalization, and automation reshape how we perceive artworks. The human is no longer the sole creator, but a co-actor alongside the machine.

Mots-clés :
Interaction, Intelligence artificielle, Expérience utilisateur, Création numérique, Auctorialité, Automatisation, Processus créatif

---

Introduction

L'essor des technologies a transformé en profondeur les processus de création artistique et de conception en design. De l'art traditionnel aux nouvelles formes d'expression assistées par l'intelligence artificielle, la relation entre l'humain et la machine redéfinit les contours de la création (Manovich, 2013). Ce texte interroge les mécanismes qui conduisent une œuvre à devenir un projet et comment la technologie, en facilitant l'accessibilité aux outils créatifs, contribue à la démocratisation de l'art et du design. Il s'agit également d'examiner la place de la sensibilité artistique et de l'expression universelle dans un monde où l'automatisation est omniprésente.

Historiquement, l'art s'est souvent défini par une approche individuelle et subjective, chaque œuvre étant le résultat d'une intention singulière. Cependant, avec l'évolution des outils numériques et de l'intelligence artificielle, l'artiste et le designer travaillent de plus en plus dans des logiques de projet. L'œuvre n'est plus uniquement une finalité, mais s'inscrit dans un processus dynamique qui peut inclure des interactions avec le public, des itérations permises par les algorithmes et une adaptation constante aux contraintes technologiques et sociétales. Le design, de son côté, intègre cette évolution

en répondant à des enjeux de service et d'usage. La frontière entre art et design s'estompe alors, car l'un et l'autre se nourrissent des mêmes dynamiques : personnalisation, cocréation et adaptation aux nouvelles technologies (Buchanan, 1992).

Avec la montée en puissance des logiciels de création accessibles, des plateformes collaboratives et de l'intelligence artificielle générative, la création n'est plus réservée à une élite. Aujourd'hui, n'importe quel utilisateur disposant d'un smartphone peut expérimenter des pratiques autrefois réservées aux professionnels. Cette accessibilité pose une question fondamentale : la création artistique est-elle encore une compétence ou devient-elle une capacité universelle ? Les pratiques amateurs se mêlent aux productions professionnelles, brouillant les repères traditionnels d'authenticité et de maîtrise technique (Gauntlett, 2011). Par ailleurs, le développement des plateformes de partage et de diffusion contribue à cette mutation, permettant une visibilité immédiate, mais aussi une standardisation de la création, où les algorithmes orientent les tendances.

Si l'intelligence artificielle peut générer des œuvres autonomes, elle pose la question de la sensibilité artistique. Peut-elle reproduire l'émotion, l'intention, le geste singulier ? L'art a toujours été porteur d'une subjectivité humaine, d'une vision du monde unique à son créateur. Or, la production automatisée risque de standardiser la création, en la rendant prévisible ou en réduisant la notion de hasard et d'intuition qui caractérise l'acte artistique. D'autre part, la technologie permet d'imaginer une forme d'expression universelle. Les algorithmes peuvent s'adapter à des sensibilités culturelles diverses, facilitant la compréhension mutuelle et le dialogue entre les esthétiques (Colton et al., 2012). Ainsi, la technologie se présente à la fois comme un outil de globalisation de la création et comme un révélateur des particularismes artistiques.

L'avenir de l'art et du design dans un monde technologiquement augmenté pose une question essentielle : l'humain restera-t-il le centre de la création ou deviendra-t-il un simple curateur d'œuvres générées par la machine ? Loin de condamner la technologie, il s'agit de comprendre comment elle transforme notre manière de concevoir, de produire et de percevoir la création. Entre démocratisation, déshumanisation potentielle et hybridation des processus, l'artiste et le designer se retrouvent face à un défi majeur : redéfinir leur rôle dans un univers où la création ne leur appartient plus totalement.

1. De la création artistique à la conception design : une évolution des usages et des intentions

L’histoire de la création artistique est intimement liée à l’évolution des sociétés humaines et à leurs transformations technologiques, culturelles et philosophiques. Si l’art a longtemps été pensé comme une expression purement esthétique ou symbolique, le design, bien que plus récent en tant que discipline nommée, a toujours existé en tant que démarche utilitaire et fonctionnelle, souvent intégrée dans les objets du quotidien. Ce premier chapitre propose un parcours historique de ces mutations, en

montrant comment l'art et le design ont coévolué et se sont influencés, depuis les premières manifestations humaines jusqu'à la période contemporaine, où la technologie redéfinit leurs contours (Shiner, 2001).

Les premières expressions créatives de l'humanité sont à la fois artistiques et design, bien que ces notions n'aient alors aucun sens distinct. Les peintures rupestres de Lascaux (environ 17 000 av. J.-C.) témoignent d'un besoin de représentation symbolique, de transmission de récits et d'une sensibilité esthétique naissante. Dans le même temps, les premières réalisations humaines en matière d'objets utilitaires — outils façonnés en pierre, poteries et premiers abris structurés — sont les prémices d'une pensée design avant l'heure, répondant à des besoins concrets de survie et d'organisation de l'espace. La création artistique et la conception design se côtoient ainsi dès l'origine : l'art sert à exprimer des mythes, des croyances, tandis que la conception d'objets implique déjà une réflexion sur leur forme et leur usage. Par exemple, les amphores grecques de l'Antiquité (vers 600 av. J.-C.) ne sont pas seulement des récipients fonctionnels : elles sont également décorées de motifs narratifs qui font d'elles des œuvres d'art à part entière.

À la Renaissance, l'évolution de la perspective, du savoir scientifique et des techniques artisanales marque une séparation progressive entre l'art et l'approche plus rationnelle de la conception (Panofsky, 1991). Léonard de Vinci (1452-1519) illustre parfaitement cette dualité : il est à la fois artiste et ingénieur, créant des œuvres d'art comme La Joconde et des projets de machines volantes qui relèvent déjà du design industriel avant l'heure. Le design émerge alors comme une réflexion consciente sur l'organisation des formes et des espaces. L'architecture et la production d'objets utilitaires intègrent de plus en plus la notion de projet, que l'on retrouve par exemple dans les jardins à la française de Le Nôtre (1613-1700), qui sont des œuvres de design paysager, alliant esthétique et fonctionnalité.

La révolution industrielle (XIXe siècle) bouleverse le rapport à la création. L'art devient progressivement un espace d'expérimentation affranchi des contraintes techniques et utilitaires, tandis que le design se formalise avec l'apparition de la production en série. Le mouvement Arts & Crafts (William Morris, 1834-1896) défend un retour à l'artisanat et à la beauté des objets usuels, refusant une séparation stricte entre art et design. C'est aussi la période où le design se structure en tant que discipline autonome, avec l'École du Bauhaus (fondée en 1919 par Walter Gropius) qui revendique une approche interdisciplinaire fusionnant art, architecture et conception industrielle (Cross, 2007). Le Bauhaus théorise le projet design comme une synthèse de la fonction, de l'esthétique et de l'innovation technique, donnant naissance à des objets iconiques comme la chaise Wassily de Marcel Breuer (1925).

Le XXe siècle est marqué par une explosion des formes artistiques et une remise en question des frontières entre art et design. Le mouvement Dada (Duchamp, 1917) introduit le concept du ready-made, interrogeant la place de l'objet manufacturé dans l'art. À l'opposé, le design devient un levier de transformation sociétale avec le modernisme et les créations de designers comme Dieter Rams, qui prônent le « moins,

mais mieux » (*Less but better*), un principe de minimalisme fonctionnel appliqué aux objets du quotidien. Avec l'arrivée de l'informatique et du numérique, la frontière entre création artistique et projet design s'efface de plus en plus. Des artistes comme Nam June Paik (précurseur de l'art vidéo) ou les installations interactives de Christa Sommerer et Laurent Mignonneau dans les années 1990 montrent que la technologie devient un langage artistique à part entière, tandis que le design investit les interfaces numériques et l'expérience utilisateur (Norman, 2013).

Aujourd'hui, l'intelligence artificielle et les algorithmes génératifs modifient profondément les logiques de création. Dans l'art, des œuvres comme celles de Mario Klingemann, qui explore l'IA dans la peinture numérique, ou les sculptures autonomes de Sougwen Chung interrogent la place de la machine dans le processus créatif. Du côté du design, les assistants intelligents (Siri, Alexa) ou les interfaces adaptatives démontrent que la conception orientée utilisateur dépasse l'objet pour devenir une expérience fluide et personnalisée. Le *design thinking*, méthodologie apparue au début des années 2000, illustre cette évolution en plaçant l'utilisateur au centre du projet. Enfin, la démocratisation des outils de création numérique (comme les logiciels de modélisation 3D, l'IA générative, ou les plateformes collaboratives) permet à tout un chacun de produire des images, des objets ou des espaces virtuels. Cette accessibilité redéfinit la notion même d'artiste et de designer : sommes-nous tous devenus créateurs ? L'art et le design, jadis séparés, se rejoignent dans une hybridation où l'œuvre devient un projet et le projet une œuvre (Galanter, 2016).

L'histoire de la création montre que l'art et le design sont en dialogue constant, évoluant au gré des mutations technologiques et sociétales. Ce qui relevait autrefois d'un processus artistique solitaire et subjectif devient aujourd'hui une construction collective, voire algorithmique. L'enjeu contemporain est désormais de comprendre comment ces nouvelles formes d'intelligence artificielle et d'automatisation influencent non seulement les pratiques créatives, mais aussi la manière dont nous percevons l'œuvre et le projet. S'ouvrent alors les questions soulevées par les mutations du design et de l'art à l'ère numérique, entre bouleversements éthiques et tensions philosophiques.

2. De l'œuvre au projet : Quand l'art devient processus et le design une expérience

Si l'histoire a longtemps distingué l'art et le design en opposant la subjectivité de l'artiste à la fonctionnalité du concepteur, l'évolution des pratiques contemporaines tend à les rapprocher. Dans un monde où la technologie et l'automatisation bouleversent la production et la réception de la création, la distinction entre l'œuvre d'art, conçue comme un objet fini destiné à être contemplé, et le projet design, qui s'inscrit dans une démarche de service ou d'usage, devient plus floue. L'ère numérique et l'intelligence artificielle amplifient ce phénomène, ouvrant la voie à des formes hybrides où la création devient un processus ouvert, interactif et souvent évolutif. À mesure que l'œuvre devient projet, le design en capte l'élan sensible — et c'est dans

cet élan que s’inscrivent les transformations à venir.

Dans l’histoire de l’art, l’œuvre a longtemps été perçue comme un objet autonome, abouti et immuable. « La Joconde » de Léonard de Vinci (1503-1519) ou « Les Ménines » de Velázquez (1656) sont des exemples emblématiques d’œuvres pensées comme des entités closes, fixes dans leur forme et leur signification. Cependant, cette vision a progressivement été remise en question au XXe siècle. Dès les avant-gardes du début du XXe siècle, des artistes comme Marcel Duchamp et son « Fontaine » (1917) redéfinissent l’œuvre en intégrant la notion de contexte et de réception. L’œuvre devient un concept, dont la valeur dépend autant du regard porté sur elle que de son existence matérielle (Danto, 1964). L’art contemporain pousse cette logique encore plus loin. Les performances de Marina AbramoviÄ, comme « The Artist is Present » (2010), ou les installations interactives de Rafael Lozano-Hemmer ne sont pas des objets fixes, mais des processus qui se déploient dans le temps et l’espace, en interaction avec le public. L’œuvre cesse d’être un objet figé et devient une expérience évolutive, un dialogue en cours plutôt qu’un résultat définitif. Avec l’essor des technologies numériques, cette transformation s’accélère. Les œuvres génératives, comme celles de Refik Anadol, exploitent des algorithmes et des bases de données pour créer des œuvres en perpétuelle mutation. Dans ce contexte, l’artiste agit moins comme créateur d’objets que comme architecte de processus, laissant l’œuvre évoluer selon ses propres logiques.

Parallèlement, le design, souvent réduit à sa fonction utilitaire, intègre progressivement des dimensions sensibles et esthétiques qui le rapprochent de l’art. Si le design industriel du XXe siècle s’est d’abord concentré sur l’efficacité et l’ergonomie (par exemple, les créations de Charles et Ray Eames), la fin du siècle voit émerger une approche plus expressive et narrative du design. Le design émotionnel (Norman, 2004) théorise ainsi l’importance des affects dans l’interaction avec les objets : un iPhone n’est pas seulement fonctionnel, il procure une expérience sensible, une relation affective avec l’utilisateur. Le design d’interaction, porté par des figures comme Bill Verplank et John Maeda, explore quant à lui les dimensions immersives et poétiques du design numérique, où l’usage est autant une nécessité pratique qu’une expérience esthétique. Des exemples comme le « Rain Room » de Random International (2012) illustrent cette évolution : cette installation, bien que relevant de l’art, fonctionne comme un dispositif interactif où le public joue un rôle actif, modifiant en temps réel son environnement. Le design n’est plus seulement au service de l’utilité ; il devient un espace d’expérimentation sensorielle. Aujourd’hui, le design immersif, utilisé dans des projets de réalité virtuelle ou de muséographie interactive, repousse encore cette frontière entre art et conception. Les expositions numériques comme celles de l’Atelier des Lumières (où les œuvres de Van Gogh ou Klimt sont projetées sous forme animée et enveloppante) ou les expériences interactives du collectif teamLab montrent comment le design s’imprègne de la logique artistique, créant des mondes où l’émotion prime sur la fonctionnalité.

Cette hybridation croissante entre art et design trouve un terrain d'expression privilégié dans le champ du design sonore, où la fonction utilitaire du son se métamorphose en

vecteur d'expérience et de narration. Dans un article publié dans la Revue musicale OICRM (Pecquet, 2021), j'ai analysé cette évolution à travers la montée en puissance du « design musical », où les artefacts sonores intègrent des dimensions de plus en plus expressives et intentionnellement artistiques. Le projet de James Murphy pour le métro de New York incarne cette mutation : le son machine, d'abord perçu comme un pur signal, devient un élément d'ambiance et d'identité, participant à la qualité sensible de l'espace public. Cette transformation invite à repenser les hiérarchies esthétiques traditionnelles entre art et design, et anticipe les logiques d'hybridation que l'on retrouve aujourd'hui dans les pratiques fondées sur l'intelligence artificielle et la génération algorithmique.

L'intelligence artificielle et l'apprentissage automatique transforment profondément cette dynamique. Avec des systèmes comme DALL·E, DeepDream ou RunwayML, la frontière entre œuvre et projet devient plus floue : ces outils permettent à des artistes et designers de générer des visuels, des sons et même des expériences interactives à partir d'algorithmes qui improvisent en fonction de données d'entraînement. Par exemple, les créations de Mario Klingemann avec l'IA (Neural Glitch, 2018) posent la question de l'autonomie du programme : l'œuvre n'est plus simplement un résultat fixé par l'artiste, mais un dialogue entre une intention humaine et une exécution algorithmique (McCormack et al., 2019). Du côté du design, des plateformes comme Adobe Sensei ou Autodesk Dreamcatcher permettent déjà de concevoir des objets en intégrant des paramètres évolutifs et adaptatifs, optimisant formes et fonctionnalités selon des critères définis. Le design génératif appliqué à l'architecture (Algorithmic Design) façonne des bâtiments comme la « Moriyama House » de Ryue Nishizawa, qui adaptent leurs formes aux besoins des habitants et aux conditions environnementales. Avec l'essor des agents créatifs autonomes, la question n'est plus seulement de savoir comment une œuvre devient un projet, mais aussi qui est réellement l'auteur de cette création en perpétuelle évolution.

Enfin, une tendance majeure de notre époque est la place croissante accordée au spectateur ou à l'utilisateur comme co-créateur. Le développement des réseaux sociaux, des logiciels de création accessibles (comme Canva ou Blender) et des plateformes collaboratives (comme Figma pour le design UI/UX) transforme radicalement le rapport à la création. L'art et le design ne sont plus seulement des disciplines réservées à une élite créative. Chacun peut désormais produire du contenu, personnaliser une œuvre ou détourner un projet à sa manière. Ce phénomène est visible dans des pratiques comme le *modding* (customisation d'un design ou d'un jeu vidéo par des amateurs) ou le remix artistique, où les œuvres existantes servent de matériau brut à de nouvelles créations. Un exemple frappant est le CryptoArt et les NFTs : ces nouveaux formats numériques bouleversent la notion même de propriété et d'œuvre unique, faisant de la circulation et de l'appropriation des éléments clés de la valeur artistique. Le design suit une trajectoire similaire avec l'essor du design open source, où les objets et services sont pensés pour être modifiables et améliorés par une communauté (Gauntlett, 2011). On peut citer l'Arduino ou les logiciels libres comme Processing, qui permettent à des créateurs de coder leurs propres œuvres et dispositifs interactifs, brouillant définitivement la distinction entre concepteur et utilisateur.

Nous assistons aujourd'hui à une fusion des logiques de l'art et du design : l'œuvre devient un projet évolutif, et le design intègre la sensibilité et l'émotion artistique. L'intelligence artificielle et les interfaces interactives transforment ces disciplines en des espaces hybrides où la création est à la fois processus, service et expérience. Ce n'est peut-être pas la création en elle-même qui se voit automatisée, mais bien les conditions du choix qui se transforment : l'artiste évolue désormais dans un espace saturé de possibles, où l'arbitraire du geste devient plus incertain, plus ambigu. C'est à cette reconfiguration du libre arbitre que s'ouvre désormais notre réflexion.

3. L'impact de la technologie sur la réception de l'œuvre et du projet : Vers une esthétique de l'interaction et de l'automatisation

Le geste artistique ne disparaît pas, mais il se déplace : il s'exerce désormais dans un champ balisé, où les choix semblent précodés, guidés, parfois subtilisés. Plus qu'une liberté renouvelée, c'est une illusion de libre arbitre qui s'installe, portée par des systèmes capables de générer, d'orienter, voire d'anticiper nos désirs. Ce déplacement appelle une réévaluation critique de ce que nous entendons par création à l'ère numérique. L'intelligence artificielle ne se contente pas de transformer nos outils : elle redéfinit nos attentes, reconfigure nos modes de réception et redessine le rôle même des institutions culturelles et industrielles. Dans ce contexte, que signifie encore « œuvre », lorsqu'elle émerge d'un algorithme ? Que devient le projet de design, lorsqu'il s'adapte à chaque utilisateur au point d'en effacer l'intention initiale ? Il s'agira ici de penser ces mutations contemporaines à travers trois axes principaux : la métamorphose du spectateur en acteur, l'automatisation des processus créatifs, et la reconfiguration du sens et de la valeur dans les pratiques artistiques et design.

L'un des plus grands changements liés à la technologie est la mutation du rôle du spectateur, qui passe d'un simple observateur passif à un acteur impliqué dans le processus créatif. Cette dynamique est visible dans plusieurs champs artistiques et dans le design d'expérience. Dès les années 1960, l'art participatif, avec des figures comme Allan Kaprow (Happenings), avait amorcé cette transformation en impliquant directement le public dans la performance artistique. Aujourd'hui, cette approche est radicalisée par la technologie. Des installations interactives comme celles du collectif teamLab (Borderless, Tokyo) immergent le spectateur dans un environnement génératif où ses mouvements influencent directement l'image et le son. Ici, l'œuvre n'est plus un objet statique, mais un dispositif réactif, qui ne prend son sens qu'à travers l'interaction. Dans le design, cette logique s'étend aux interfaces numériques et aux expériences utilisateur. Le design interactif (UX/UI) transforme notre rapport aux objets : l'écran tactile, la commande vocale ou la réalité augmentée créent un dialogue permanent entre l'humain et le dispositif. Un exemple frappant est la muséographie immersive, où le visiteur peut explorer une œuvre de manière personnalisée à travers des applications mobiles ou des dispositifs VR (Grau, 2003). En conséquence, la réception devient personnalisée et contextuelle. Un même projet peut être perçu différemment selon les

interactions de chacun, dissolvant ainsi la notion d'œuvre unique et universelle.

L'intelligence artificielle et les systèmes de personnalisation bouleversent encore davantage cette dynamique en rendant l'expérience artistique et design automatisable et adaptative. Dans l'art, des artistes comme Mario Klingemann ou le collectif Obvious explorent la création picturale générée par des GANs (Generative Adversarial Networks), où une machine produit des œuvres autonomes en apprenant à partir de bases de données existantes. Mais au-delà de la simple production d'images, la technologie permet aussi d'adapter une œuvre en temps réel selon le spectateur. Par exemple, certaines installations utilisent la reconnaissance faciale pour modifier leur contenu en fonction des émotions du public. Dans le design, cette approche est visible dans des domaines comme l'architecture paramétrique, où les formes des bâtiments s'ajustent en fonction des contraintes environnementales et des besoins des habitants (Oxman, 2010). On assiste donc à un phénomène où l'œuvre et le projet ne sont plus des entités fixes, mais des dispositifs évolutifs, répondant en temps réel aux données et aux préférences des utilisateurs. Cela pose une question fondamentale : jusqu'où l'adaptation doit-elle aller ? Une œuvre ou un objet doit-il être totalement personnalisable, au risque de perdre son identité propre ?

Autre transformation majeure : la question de la valeur de l'œuvre et du projet dans un monde saturé d'images et d'objets instantanés. Avec la reproduction numérique et la création automatisée, la notion d'unicité devient plus floue. Un tableau numérique généré par IA peut être reproduit à l'infini, tout comme un design peut être dupliqué et adapté sans contrainte physique. Cela remet en cause la valeur traditionnelle de l'œuvre d'art fondée sur son originalité et sa rareté. Le marché de l'art a tenté de répondre à cette problématique avec le phénomène des NFTs (Non-Fungible Tokens), qui permettent d'authentifier des œuvres numériques en créant une traçabilité sur la blockchain (Rosen, 2021). Cette tentative de recréer la rareté dans un monde de reproduction illimitée est paradoxale : elle donne une valeur à l'immatériel, tout en restant dépendante d'une technologie fluide et volatile. En design, la tendance est également à la dématérialisation : le passage du design produit au design d'expérience fait que la valeur d'un objet n'est plus dans sa matérialité, mais dans l'usage et l'interaction qu'il propose. Les plateformes numériques (Airbnb, Uber, Spotify) illustrent parfaitement cette logique où l'expérience prime sur la possession matérielle. Nous sommes ainsi face à une redéfinition complète des critères de réception et de valorisation de la création. Une œuvre ou un projet ne se juge plus seulement sur son esthétique ou sa fonctionnalité, mais sur sa capacité à générer une expérience fluide, immersive et évolutive.

Enfin, l'impact de la technologie sur la réception de l'œuvre et du projet pose une question essentielle : qui est véritablement l'auteur de la création dans un monde d'automatisation ? Dans l'art, l'émergence de l'intelligence artificielle comme co-créatrice met en crise la notion même d'intention artistique. Lorsqu'un programme génère une peinture en fonction de milliers de références artistiques, qui en est réellement l'auteur ? L'artiste qui a conçu l'algorithme ? La machine qui produit l'image ? Le spectateur qui l'interprète ? (Galanter, 2016). Dans le design, cette problématique

se retrouve avec l'essor du design génératif, où les objets sont optimisés par des algorithmes en fonction de données d'usage. Un objet conçu par une IA répond-il encore à une intention humaine, ou devient-il une forme autonome qui échappe à son créateur ? L'exemple du *machine learning* dans la musique est emblématique : des algorithmes comme ceux de Google Magenta sont capables de composer des morceaux inédits en imitant des styles existants. Le public écoute-t-il encore une œuvre humaine, ou une production statistique qui mime l'émotion sans l'incarner ? Face à ces mutations, la réception de l'art et du design entre dans une zone d'incertitude où la création devient un flux de transformations perpétuelles, plutôt qu'un objet défini. L'œuvre et le projet ne sont plus des fins en soi, mais des processus ouverts, dont l'interprétation dépend de l'interaction technologique.

L'impact de la technologie sur la réception artistique et design redéfinit profondément notre rapport à la création. L'œuvre devient un espace dynamique, le design un processus interactif, et l'auteur un agent parmi d'autres dans une chaîne de production où l'humain et la machine collaborent. On pourra donc ici s'interroger sur les implications philosophiques et éthiques de cette évolution : la création peut-elle encore revendiquer une subjectivité face à l'automatisation ? L'intelligence artificielle est-elle un simple outil, ou un acteur créatif à part entière ? Et surtout, quelle place reste-t-il à l'humain dans un monde où l'algorithme devient un producteur de formes, de sens et d'expériences ?

À cet égard, l'histoire de David Cope et de son programme EMI (*Experiments in Musical Intelligence*) marque un tournant silencieux, mais fondamental. Capable de générer des œuvres musicales indiscernables de celles de Bach ou Mozart, EMI avait réussi, dès les années 1990, à franchir ce que l'on pourrait appeler un test de Turing musical. Pourtant, Cope choisit de détruire le programme. Non pas par crainte des technologies, mais par éthique : il refusait de valider une création partiellement humaine, générique, désarrimée de toute expérience vécue. Ce geste éclaire l'impasse actuelle. Car accepter la co-création homme-machine, c'est aussi redéfinir les conditions du sens, de la responsabilité, et du jugement. Entre délégation algorithmique et disparition progressive de la signature, une question demeure : peut-on encore parler d'œuvre lorsque la main qui crée n'est plus tout à fait la nôtre ?

Conclusion

L'émergence de l'intelligence artificielle et des systèmes génératifs transforme radicalement les champs de l'art et du design, remettant en question des notions fondamentales telles que l'intentionnalité, l'originalité et le rôle du créateur. Là où l'artiste était autrefois le maître de son œuvre et le designer un concepteur d'objets et d'expériences fonctionnelles, la technologie s'invite désormais comme partenaire, voire comme moteur du processus créatif. Loin d'être un simple outil, elle influe sur les formes, les modalités de production et la réception des œuvres, instaurant une relation nouvelle entre humain et machine (Manovich, 2013).

L'histoire de la création artistique et design montre une évolution progressive de la

finalité des œuvres et des projets. Si, à l'origine, l'art était essentiellement un moyen d'expression symbolique et le design une réponse pragmatique aux besoins humains, la modernité a vu se développer une porosité croissante entre ces disciplines. Les avant-gardes du XXe siècle ont amorcé cette transformation en intégrant la technologie comme médium, puis les pratiques interactives et génératives ont progressivement déconstruit la notion d'objet fini. Aujourd'hui, les algorithmes de création bouleversent cette dynamique en produisant des œuvres autonomes qui ne se définissent plus par une matérialité figée, mais par un processus en constante évolution (Galanter, 2016). L'artiste et le designer ne sont plus seulement des producteurs de formes, mais deviennent les architectes de systèmes ouverts et réactifs.

Cette transformation impacte également la réception des œuvres et des projets. Dans un monde saturé d'images et d'expériences générées par des intelligences artificielles, la distinction entre création humaine et production algorithmique devient floue. L'art et le design s'éloignent de la contemplation passive pour s'orienter vers des dispositifs immersifs et adaptatifs, où l'utilisateur est impliqué dans l'élaboration du sens. Les installations interactives, les environnements numériques et le design UX témoignent de cette évolution : il ne s'agit plus de transmettre un message figé, mais d'inviter le public à co-construire l'expérience (Candy & Edmonds, 2018). En parallèle, la dématérialisation croissante des œuvres et la reproduction infinie des créations numériques interrogent la valeur même de l'art et du design. Les NFTs tentent de recréer une rareté artificielle dans un univers où la copie est instantanée, tandis que le design génératif redéfinit les standards de production en proposant des formes optimisées par des algorithmes.

Face à ces bouleversements, la place du créateur humain est profondément questionnée. Doit-il se repositionner en tant que programmateur, curateur ou chef d'orchestre des processus automatisés ? L'automatisation tend-elle à réduire le rôle de l'artiste et du designer à une fonction d'ajustement des paramètres d'un système autonome, ou ouvre-t-elle au contraire de nouvelles possibilités de collaboration avec la machine ? Si les algorithmes sont capables de générer des images, des objets et des environnements en réponse à des instructions précises, ils n'éprouvent ni intuition, ni subjectivité, ni désir. C'est là que réside encore la singularité du créateur humain : dans sa capacité à formuler des questionnements, à explorer des sensibilités, à détourner les outils et à inventer des usages qui dépassent la simple logique d'optimisation (Boden, 2004).

Loin de signifier la fin de l'art et du design, l'intégration de l'intelligence artificielle dans ces domaines invite à repenser leur rôle et leur portée. Le passage de l'œuvre au projet, de l'objet à l'expérience, de l'artefact à l'interaction marque un tournant majeur, où la création devient un champ d'expérimentation et d'adaptation permanente. Si la machine peut produire des formes, elle ne possède pas encore cette capacité à inscrire la création dans un contexte socioculturel, à en faire un acte signifiant au-delà de l'esthétique ou de la fonctionnalité. C'est en cela que l'artiste et le designer conservent un rôle central : non plus comme exécutants d'une vision formelle, mais comme penseurs et catalyseurs des nouvelles esthétiques du numérique et de l'automatisation.

L’enjeu n’est pas de savoir si l’intelligence artificielle remplacera la main humaine, mais de comprendre comment elle transforme notre manière de créer et de percevoir. La question n’est plus tant de défendre une posture traditionnelle de l’artiste ou du designer que d’accompagner et de redéfinir ces pratiques à l’aune d’un monde où la créativité ne se limite plus à l’humain, mais devient un dialogue entre intentions humaines et calculs machinaux.

Références bibliographiques

Boden, M. A. (2004). The creative mind: Myths and mechanisms (2nd ed.). Routledge.

Candy, L., & Edmonds, E. (2018). Explorations in art and technology (2nd ed.). Springer.

Colton, S., Wiggins, G. A., & Gervás, P. (2012). The machine as the muse. In B. Gaut & D. Lopes (Eds.), The Routledge companion to aesthetics (pp. 311–322). Routledge.

Cross, N. (2007). Designerly ways of knowing. Birkhäuser.

Danto, A. (1964). The artworld. The Journal of Philosophy, 61(19), 571–584. https://doi.org/10.2307/2022937

Galanter, P. (2016). What is generative art? Complexity theory as a context for art theory. In C. Paul (Ed.), A companion to digital art (pp. 146–180). Wiley-Blackwell.

Gauntlett, D. (2011). Making is connecting: The social meaning of creativity, from DIY and knitting to YouTube and Web 2.0. Polity Press.

Manovich, L. (2013). Software takes command. Bloomsbury.

McCormack, J., Gifford, T., & Hutchings, P. (2019). Autonomy, authenticity, authorship and intention in computer generated art. In C. Paul (Ed.), A companion to digital art (pp. 412–439). Wiley-Blackwell.

Norman, D. A. (2004). Emotional design: Why we love (or hate) everyday things. Basic Books.

Oxman, N. (2010). Material-based design computation (Doctoral dissertation, Massachusetts Institute of Technology).

Panofsky, E. (1991). La perspective comme forme symbolique. Éditions de Minuit. (Original work published 1927)

Pecquet, F. (2021). Design sonore et création. Revue musicale OICRM, 8(2), 132–147. https://www.erudit.org/fr/revues/rmo/2021-v8-n2-rmo06654/1084972ar/

Rosen, R. (2021). NFTs and the future of digital art. Art in America. https://www.artnews.com/art-in-america/features/nfts-and-digital-art-future-1234573657

/

Shiner, L. (2001). The invention of art: A cultural history. University of Chicago Press.