

ADEB - Technologie et création

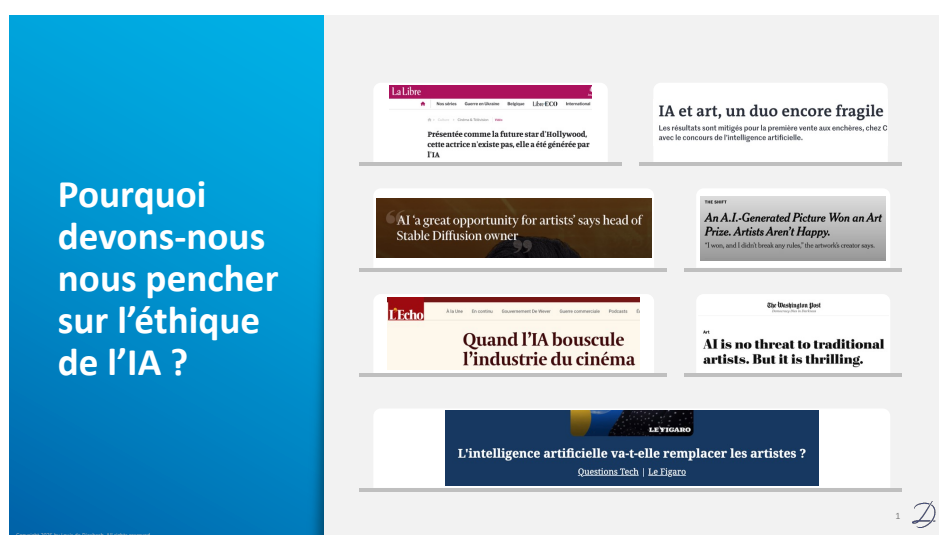
Comment concilier innovation et éthique ?

Louis de Diesbach, éthicien de la technique

13 novembre 2025

Pourquoi s'occuper de l'IA, notamment dans l'art et l'édition ?

L'intelligence artificielle (IA) existe depuis les années 1950, mais son impact s'est radicalement transformé avec l'arrivée de l'IA générative et d'outils comme ChatGPT, MidJourney ou DALL·E. Aujourd'hui, elle ne se limite plus aux laboratoires ou aux processus techniques : elle influence la création artistique, la chaîne du livre, la diffusion des œuvres, et même la façon dont nous définissons l'originalité et l'auteur.



Dans le domaine de l'art, l'IA bouscule les frontières entre création humaine et génération algorithmique, comme en témoignent les premières ventes aux enchères d'œuvres « co-crées » par des machines, ou les débats autour des prix artistiques remportés par des images générées. Dans l'édition, elle interroge la place des traducteurs, des illustrateurs, et la valeur même du travail intellectuel.

Cette omniprésence pose des questions urgentes, surtout pour les acteurs culturels :

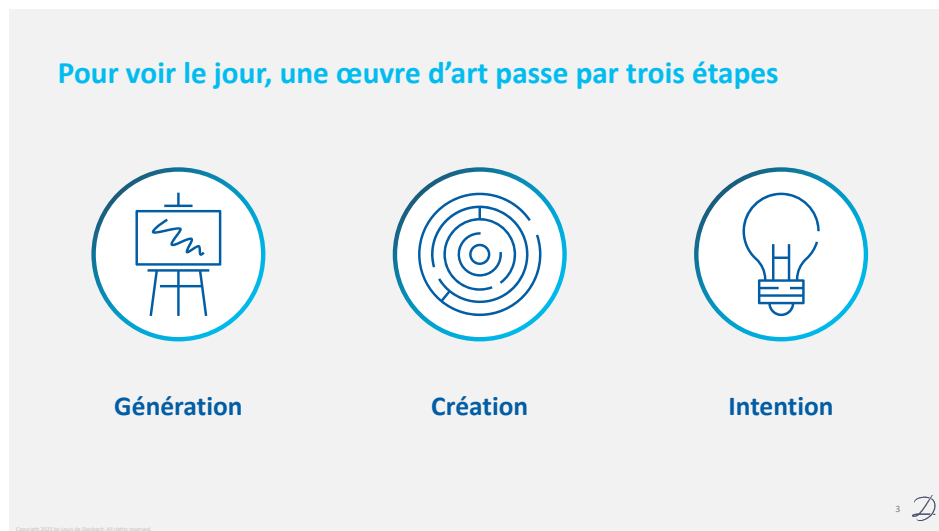
- **Qui est responsable** quand une œuvre générée par IA reproduit des biais ou porte atteinte à un droit d'auteur ?
- **Comment garantir transparence et équité** dans des systèmes souvent opaques, où les données d'entraînement (souvent protégées par le droit d'auteur) et les processus de création échappent au contrôle des artistes et des éditeurs ?
- **Quels garde-fous mettre en place** pour éviter que l'IA ne standardise les styles, ne marginalise les créateurs, ou ne transforme la culture en simple produit industrialisé ?

L'éthique de l'IA n'est pas une option, surtout dans ces secteurs. Elle permet d'anticiper les risques (comme la dilution de la rémunération des auteurs ou l'uniformisation des

contenus), d'encadrer des usages en constante évolution, et de s'assurer que la technologie serve la diversité culturelle plutôt que de la menacer. Sans réflexion critique, l'IA pourrait bien accélérer ce qu'Adorno et Horkheimer dénonçaient déjà : la réduction de l'art à une marchandise, vidée de son intention et de son contexte.

Comment naît le processus créatif ?

Pour voir le jour, une œuvre d'art passe traditionnellement par trois étapes : **la génération, la création, et l'intention**. L'IA peut intervenir dans les deux premières, mais c'est la troisième qui fait toute la différence.



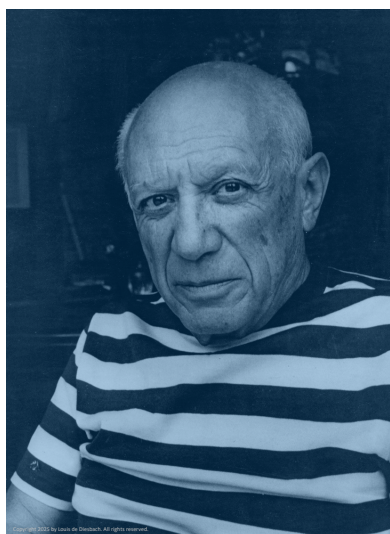
- **Génération** : L'IA peut ici exceller. Elle peut produire des textes, des images, ou même des mélodies à partir de données existantes, en combinant des motifs appris. C'est utile, rapide, et parfois impressionnant, mais ce n'est vraiment que la dernière étape d'un processus bien plus complexe.
- **Création** : L'IA peut aussi participer à cette phase, en suggérant des idées, des styles, ou des variations. Elle devient un outil au service de l'artiste, comme un pinceau ou un logiciel de montage. Pourtant, même dans ce rôle, elle reste dépendante des données sur lesquelles elle a été entraînée. Elle ne crée pas *ex nihilo* : elle recompose.
- **Intention** : C'est là que réside l'essence de l'art. L'intention, c'est le projet de l'artiste, sa démarche, sa volonté de dire quelque chose à *travers* l'œuvre, de s'adresser à un public, de marquer une époque. Une machine ne peut pas avoir d'intention propre : elle ne choisit pas de bousculer les normes, de témoigner d'une émotion, ou de dialoguer avec l'histoire.

Et puis, il y a **la rencontre entre l'œuvre et son public, son époque**. Une œuvre d'art ne prend son sens que dans ce dialogue. Or, aujourd'hui, le public résiste souvent aux créations purement algorithmiques, comme il résiste à une lettre de fan ou une lettre d'amour écrite par une machine. Pourquoi ? Parce que l'art n'est pas qu'une question de forme ou de technique : c'est une question de sens, de contexte, de relation humaine et

de rencontre – et aujourd’hui, l’être humain ne veut pas aller à la rencontre du machinique mais à la rencontre d’autrui et de son intention.

L’artiste doit offrir plus que des réponses

À l’ère de l’IA, les machines ont réponse à tout : elles calculent les meilleurs coups aux échecs, génèrent des images en une seconde, et résument des montagnes de données. Mais comme le soulignait Picasso, « *les ordinateurs sont inutiles, ils ne savent que donner des réponses* ». La vraie question n’est pas ce que la machine *peut* faire, mais ce que *nous* choisissons d’en faire.



**Les ordinateurs sont
inutiles, ils ne savent
que donner des
réponses**

Pablo Picasso



Face à une technologie qui maîtrise la reproduction, l’imitation, et même l’optimisation, notre défi est de cultiver ce qu’elle ne peut pas reproduire : **la capacité à poser des questions**, à douter, à donner du sens. Une œuvre d’art, une idée forte, une création qui marque son temps ne se contentent jamais de répondre : elles interrogent, provoquent, ouvrent des horizons. L’IA peut nous aider à explorer des possibilités, mais c’est à nous de décider *pourquoi* et *pour qui* nous créons.

Dans un monde où les algorithmes risquent de nous enfermer dans des certitudes et des standards, l’art et la pensée critique rappellent une évidence : la valeur ne réside pas dans la perfection technique, mais dans notre capacité à dépasser la logique des réponses toutes faites. Comme l’écrivaient Bender et Gebru, l’IA n’est finalement qu’un « perroquet stochastique » ; c’est alors à l’humain de s’élever au-dessus de cet engrenage algorithmique. La technologie doit rester un moyen, pas une fin. **Ce que l’on attend de l’art, et de l’artiste, c’est de s’arracher à la statistique** – pour inventer, résister, et continuer à faire de la création un acte de liberté, d’émancipation et de rencontre avec autrui.

Louis de Diesbach, éthicien de la technique
louisdediesbach@gmail.com
<https://www.louisdediesbach.com/>

