

Démarche concernant le projet “Hello World”

Présentation

Le complexe Hello World est un lieu dédié à l’art généré par le code et l’intelligence artificielle. Il est découpé en 4 étages:

- Le rez-de-chaussée est consacré à l’accueil, une cafétéria, boutique ...
- Le premier étage est une exposition sur l’art créé par du code
- Le deuxième expose des oeuvres générées par IA
- Le dernier étage servira de salle dédiée aux événements du complexe (comme des concours de hacking, des cours d’informatique ...) et de salle informatique

Charte éditoriale

Notre charte éditoriale s’appuie tout d’abord sur un vocabulaire bienveillant, et sur le vouvoiement de notre auditoire (car nous nous adressons en majorité à un public adulte). Il est également nécessaire d’utiliser un vocabulaire relativement simple, pour nous permettre de toucher le plus grand nombre de personnes possible.

Affiches

Les affiches devront utiliser des messages impactants, qui devront susciter de l’intérêt chez les lecteurs, pour que ceux-ci aient envie d’en savoir plus. Le texte se voudra volontairement provocateur pour inciter à réagir et éveiller la curiosité du lecteur. Nous devons éviter autant que possible d’alimenter “le mythe de la *boîte noire*” (désigne le fait qu’un système n’est pas compréhensible par la plupart des gens). Il est donc important de rester pédagogue.

Site web

Pour le site web, chaque article devra comporter un titre (le plus explicite et impactant possible). Les articles devront garder un aspect pédagogique, sans pour autant être moralisateurs.

Réseaux sociaux

Les textes présents sur les réseaux sociaux devront contenir des emojis (car ils permettent de véhiculer plus facilement des émotions aux lecteurs).

Le logo

Notre logo se compose des initiales du nom de notre projet “Hello World”, le H se trouvant en haut et le W en bas. Il est construit suivant les lignes du plafond du bâtiment. Il se doit d’être minimaliste pour éviter le bruit technique et améliorer sa lisibilité.

Nous avons également ajouté des aberrations chromatiques pour rappeler la technologie mais nous les avons rendues assez fines dans cette même optique de limitation du bruit technique et pour éviter de faire mal aux yeux du public. Nous avons utilisé trois couleurs sur ces aberrations chromatiques pour éviter cette fois-ci le bruit sémantique, en effet, les couleurs originales (le cyan et le magenta) étaient trop proches du logo de *Tik Tok*.

Le logo représente également les étages du bâtiment qui sont un point central du complexe Hello World puisque chaque étage sera dédié à un thème.

Les contours du logo ont été arrondis pour le rendre moins agressif.

Enfin, nous avons utilisé la typographie “Casadia” pour représenter la notion de programmation informatique, en effet, cette typographie est utilisée de base dans Visual Studio Code.

Les affiches

Nous avons créé deux séries d’affiches: une pour le complexe Hello World et une autre pour l’événement, c’est à dire l’arrivée de l’intelligence artificielle ILAD{42} au complexe Hello World.

La première série se divise en deux concepts:

Le premier représente des images générées par une intelligence artificielle, ces affiches visent à montrer les “prouesses artistiques” dont une IA est capable. Pour interpeller le public et l’intriguer, nous avons décidé d’adopter une démarche provocatrice, jouant sur les croyances populaires pour étonner. Pour créer une certaine interactivité avec l’affiche, nous nous mettons à la place du public cible en écrivant comme si une personne parlait, ceci permet au public de se sentir impliqué en lisant ce qu’il a peut-être pensé.

Le deuxième concept consiste à créer des affiches avec des images stéganographiées (la stéganographie est une technique permettant de cacher des données dans un fichier, ici du texte dans une image). Nous affichons un lien (QR code) sur l’affiche qui renvoie vers une page du site web cachée dans laquelle nous expliquons ce qu’est la stéganographie et nous proposons aux visiteurs de télécharger ces images pour déchiffrer le message caché. Nous donnons des indices au fur et à mesure de la progression, comme pour un jeu de piste ou une chasse au trésor. Notre but avec cette idée est d’éveiller la curiosité du public en lui offrant une expérience ludique et interactive pour l’attirer au complexe Hello World.

La deuxième série d'affiches, sur l'arrivée d'ILAD{42} au complexe Hello World est basée sur des photos de l'IA associées avec des représentations de réseaux ou de circuits électriques pour rappeler le côté artificiel de son intelligence. En revanche, pour contraster avec l'image, le texte suggère que cette IA est plus humaine qu'on ne le pense, tout est fait pour faire réfléchir et faire douter le public sur la place de l'IA dans notre société (présente ou future). Ceci est censé intriguer et attirer le public vers le complexe Hello World pour voir cette fameuse IA qui se prétend artiste.

Nous avons finalement décidé de garder une cohérence entre toutes les affiches en les réalisant sobrement, avec une grande parties sombres (en référence au lieu qui sera dans un style cyberpunk) nous avons également créé lien entre celles-cis et les logos en ajoutant des aberrations chromatiques sur les mots à mettre en valeur.

Note d'intention de la vidéo

Comment le public réagirait à l'arrivée d'une Intelligence Artificielle? Surtout si elle se montre honnête et bienveillante sans l'être en réalité. C'est le cas d'ILAD{42} qui se présentera comme chef d'équipe et qui valorisera les atouts de l'événement et du complexe Hello World. La vidéo sera donc constituée de l'interview d'une IA qui se posera les questions à elle-même sous différents visages. Le discours paraîtra bienveillant mais le traitement de l'image et le son laisseront apparaître la "réalité" aux yeux des spectateurs. En effet, la vidéo prendra un ton (implicite) assez provocateur et ironique pour attirer l'attention du spectateur et (pourquoi pas) le faire rire. ILAD{42} ne sera pas le seul personnage, pour créer un contraste encore plus grand entre la parole de l'IA et la réalité, nous verrons l'équipe dans différentes situations qui sera fortement incitée à travailler.

Le seul son présent durant l'entièreté de la vidéo et les plans de l'équipe (la partie ironique) restera celui de l'interview d'ILAD{42} pour créer un contraste évident entre ce qui sera dit et ce qui sera montré (nous ajouterons tout de même une musique qui permettra au spectateur d'avoir de l'empathie envers ILAD{42}). Quand une personne essayera de partir, la porte sera bloquée et l'IA sera projetée au mur en grand. Il y aura donc une différence de proportions entre L'IA et la personne. Quand un membre de l'équipe jouera à un jeu, l'IA lui enverra un message lui disant de travailler. Cela montrera le contrôle qu'ILAD{42} aura sur l'équipe et sur les ordinateurs. Les salles seront sombres pour mettre en avant l'atmosphère inquiétante. Pendant ce temps, ILAD{42} parlera et dira que tout va bien pour créer la dissonance cognitive propice à l'ironie.

Pour insister sur la partie dialoguée de la vidéo (simuler un champ / contre-champ), nous changerons de valeur de plan à chaque changement d'apparence d'ILAD{42}. Cela permettra également d'augmenter le dynamisme de la vidéo. Le thème cyberpunk du lieu sera représenté par les lumières chaudes et froides qui seront projetées sur les visages. Le fond où

se trouvera l'ordinateur contenant l'IA sera un mur en brique ce qui permettra de rappeler ce qu'était le Chai à vin de Rouen avant les rénovations.

Finalement, par souci de réalisme, ILAD{42} (qui sera jouée par des humains) devra paraître le plus robotique possible. Nous utiliserons donc le principe de l'"uncanny valley", concept décrivant la gêne que l'on peut ressentir face à un robot réaliste. En effet, plus le robot (ou le personnage non humain) ressemble à un humain, plus nous voyons naître en nous un sentiment de gêne. Les acteurs jouant ILAD{42} seront forcément humains, il sera donc nécessaire de les "modifier" pour faire jouer l'uncanny valley et les rendre plus crédibles. Ils ne devront donc faire transparaître aucune émotion et aucun signe d'humanité. Ils devront également parler d'une voix monocorde pour imiter l'intonation d'une IA. Même si l'IA change de visage, nous garderons la même voix pour chacun d'entre eux pour montrer qu'il s'agit d'une seule et même entité. Nous ajouterons finalement des effets de glitch et des effets sur la voix d'ILAD{42} pour que le personnage paraisse plus sombre et robotique.

Pour conclure, nous souhaitons créer un sentiment ambiguë envers l'intelligence artificielle ILAD{42} chez les spectateurs. En choisissant la bonne musique et les bons mots dans le monologue de l'IA, nous pouvons créer un sentiment de compassion même si les actes d'ILAD{42} sont dissonants par rapport à ses paroles. En réalité, nous voulons montrer au public cible que cette IA se sent seule et (en utilisant l'humour et l'ironie) qu'elle n'est pas dangereuse contrairement aux dires des croyances populaires.