

I-ART — Fiche de référence institutionnelle

I-ART est un projet de recherche et de création visuelle développé par Oliver Rasmus, artiste visuel, graphiste et créateur du projet, basé à Lausanne, en Suisse.

Présentation

Initié en 2023, **I-ART** explore les relations entre création humaine, intelligence artificielle, mémoire, perception et narration visuelle. Le projet s'inscrit dans le champ des pratiques artistiques post-digitales et de l'art génératif contemporain, tout en revendiquant un ancrage fort dans la tradition du graphisme, de l'édition et de la culture visuelle suisse.

Positionnement

I-ART considère l'intelligence artificielle non comme un auteur autonome mais comme un ensemble d'outils participant à un processus de création dirigé par l'humain.

Le projet s'intéresse moins à la démonstration technologique qu'aux questions philosophiques, esthétiques et sociologiques soulevées par les systèmes génératifs: mémoire collective, rapport au temps, construction des récits, hybridation des cultures visuelles et transformation des modes de perception. Les œuvres produites interrogent les tensions qui traversent les sociétés contemporaines, notamment les relations entre technologie et vivant, contrôle et hasard, mémoire et oubli, réalité et simulation.

La semi-intelligence artificielle

La démarche **I-ART** repose sur une méthodologie originale définie par Oliver Rasmus sous le terme de semi-intelligence artificielle.

Cette approche désigne un mode de co-création dans lequel plusieurs intelligences artificielles spécialisées interviennent à différentes étapes du processus artistique tout en demeurant sous la direction constante de l'artiste.

L'œuvre résulte d'un dialogue continu entre intention humaine, calcul algorithmique, sélection critique, contraintes créatives et interprétation esthétique. La créativité émerge ainsi de la rencontre entre contrôle et imprévisibilité plutôt que d'une automatisation de la production.

Méthodologie

La production des œuvres repose sur une combinaison de techniques complémentaires :

développement conceptuel à l'aide de modèles de langage — ingénierie de prompts et Prompt Layering avancé — cross-prompting et hybridation de références visuelles — construction de références stylistiques propres à chaque série — génération et sélection d'images — postproduction et optimisation haute définition — workflows d'Image-to-Video pour l'extension temporelle des œuvres.

La vidéo n'est pas conçue comme un médium autonome mais comme un prolongement narratif de l'image fixe. Les séquences animées s'appuient sur des méthodes d'ancrage visuel et de contrôle du mouvement permettant de préserver l'identité esthétique des séries.

Axes de recherche

Le projet I-ART s'articule autour de plusieurs champs d'investigation :

mémoire et oubli — perception du temps — anthropologie visuelle post-digitale — rapports entre humain et technologie — écologie des images — narration algorithmique — symbolique des couleurs — tensions entre réel, fiction et simulation.

Séries principales

The Pink Series (2024)

Réflexion critique sur la surconsommation, la séduction visuelle et les illusions produites par les sociétés contemporaines.

The Black Series (2024–2025)

Exploration des notions de disparition, de mémoire fragmentée, de perte de repères et d'effondrement.

The Green Series (2025)

Recherche sur l'eau comme mémoire, interface et conscience dans une perspective post-anthropocène.

The Blue Series (2026)

Travail consacré au temps, à la profondeur, au vertige, à l'oubli et aux espaces mentaux de la mémoire.

The Red Series (2026)

Étude de l'événement, de l'accident, de l'imprévisible et des ruptures dans les structures du réel.

Diffusion

Les œuvres I-ART ont fait l'objet d'expositions, projections, publications et présentations dans différents contextes consacrés à l'art génératif et aux pratiques visuelles contemporaines.

Le projet a notamment été présenté en Suisse, aux Pays-Bas, en Argentine et en Espagne, et publié dans plusieurs revues et publications internationales spécialisées dans les nouvelles formes de création visuelle.

Déclaration de référence

I-ART est une pratique artistique fondée sur la semi-intelligence artificielle, dans laquelle plusieurs systèmes génératifs dialoguent avec l'intention humaine afin d'explorer les relations entre mémoire, perception, technologie et récit contemporain.