

The image shows two women from behind, standing in a virtual environment. They are wearing brown, belted coats with fur-lined hoods. They are positioned in front of a large, ornate archway. The archway is flanked by two tall, pinkish-red columns. Through the archway, a bright blue, glowing circular portal is visible, featuring a complex, circular pattern of lines and dots, resembling a stylized clock face or a time portal. The overall scene is set in a virtual space with a soft, pinkish-red ambient light.

Amélie et les Portes du Temps : Une Odyssée Virtuelle

Atelier commun : Écriture créative et imaginaire urbain des intelligences
artificielles - 2 au 6 octobre 2023

GHAZALI Mona (M2 AUDE) & RESTOUX Lou-Elise (M2 URBA XP)

Encadrants : Aurélie Landon & Guillaume Lacroix

Amélie, une jeune femme d'environ 28 ans, vivait une existence paisible dans un charmant appartement niché au cœur du quartier de Montmartre, une véritable pépite au sein du Grand Paris. Sa routine tranquille était ponctuée par son emploi dans une librairie locale, un métier qu'elle chérissait profondément pour sa passion dévorante pour les livres et la littérature.

Amélie était à la fois discrète et charmante. Elle avait de longs cheveux bruns qui encadraient délicatement son visage, mettant en valeur ses grands yeux marron pétillants. Sa peau était pâle, ornée de quelques taches de rousseur qui apparaissaient légèrement sous le soleil de Paris. Sa tenue vestimentaire était souvent un mélange de style rétro et moderne. Elle aimait porter des robes vintage qu'elle dénichait dans les friperies de Montmartre, agrémentées de chaussures en cuir et de bijoux uniques. Un foulard coloré était presque toujours noué autour de son cou, donnant une touche artistique à son look.

Elle était reconnue pour son calme et sa douceur, des qualités qui se reflétaient dans son regard bienveillant et dans son sourire chaleureux. Elle avait un penchant pour la curiosité intellectuelle et une soif insatiable de connaissances, ce qui la rendait parfaite pour son métier de libraire. Sa vie était empreinte de simplicité et de bonheur, jusqu'à ce qu'un jour, une notification inattendue illumina l'écran de son téléphone, bouleversant le cours de sa vie.



Amélie découvrit qu'elle avait été sélectionnée pour être testeuse d'une toute nouvelle technologie de réalité augmentée, une innovation baptisée *AugmaTech Reality*, destinée à révolutionner la perception du monde urbain. Intriguée par cette opportunité qui promettait de combiner sa passion pour la technologie avec son amour pour la littérature, elle décida de plonger dans l'inconnu. Amélie voyait par cette expérience l'occasion unique de vivre une aventure littéraire et technologique inédite, tout en contribuant à l'évolution de la ville qu'elle aimait tant.



Lors de sa première sortie avec le casque, elle fut transportée dans une simulation du Grand Paris du futur. Amélie fut émerveillée par la vision qu'elle découvrait. Les rues familières se muèrent en une métropole avant-gardiste, avec un réseau de transport très développé. Le Grand



Paris Express était pleinement opérationnel, offrant un réseau de métro automatique étendu qui facilitait les déplacements à travers toute la région métropolitaine. Les tramways modernes filaient en harmonie avec les vélos en libre-service, créant un système de transport intégré.

Mais ce n'était pas tout. Les quartiers urbains du Grand Paris avaient été réinventés pour être durables et agréables à vivre. Les immeubles éco-responsables s'élevaient aux côtés de vastes espaces verts, créant un équilibre parfait entre l'urbanisme moderne et la nature. Les parcs urbains luxuriants, les promenades agréables le long de rivières et de canaux, ainsi que les espaces publics conviviaux étaient légion.

La vie culturelle était palpable dans les rues de ce Paris du futur. Les habitants se déplaçaient avec grâce dans des véhicules autonomes, tandis que les trottoirs étaient animés par des robots de service et des hologrammes interactifs. Les cafés et les restaurants proposaient une cuisine fusion, mariant les traditions culinaires du monde entier à des innovations gastronomiques, offrant ainsi une expérience sensorielle inédite.



Cependant, un bug imprévu dans la technologie de réalité augmentée la transporta brusquement dans une version rétro-futuriste des années 1920 de Paris. Les immeubles modernes avaient cédé la place à des bâtiments de style art déco, aux façades ornées de sculptures élégantes et de détails complexes. Cette soudaine rupture de la réalité l'a désorientée, mais elle a décidé de saisir l'opportunité d'explorer cet univers temporel inattendu.

Les rues pavées étaient remplies d'automobiles anciennes et de tramways d'époque, créant une atmosphère de nostalgie charmante. Les immeubles haussmanniens se dressaient majestueusement, leurs façades en pierre de taille ornées de balcons en fer forgé et de toits mansardés. Ces éléments architecturaux étaient visibles à chaque coin de rue et conféraient à la ville son caractère distinctif. L'aménagement urbain avait été soigneusement pensé, avec des rues larges, des trottoirs spacieux et des



boulevards bordés d'arbres, permettant aux Parisiens de se promener, de faire du shopping ou simplement de flâner en toute aisance. Les espaces verts étaient également présents en abondance, offrant aux habitants des



lieux de détente pour échapper à l'agitation de la ville. Ces parcs et jardins publics étaient des havres de paix où l'on pouvait se relaxer, jouer, pique-niquer et socialiser. Bien sûr, les monuments emblématiques de Paris ne manquaient pas à l'appel. La Tour Eiffel se dressait majestueusement dans le ciel parisien, l'Arc de Triomphe dominait l'avenue des Champs-Élysées, et la Basilique du Sacré-Cœur était clairement visible depuis de nombreux quartiers, en

particulier depuis Montmartre.

La culture imprégnait les rues de cette réalité virtuelle rétro-futuriste. Les théâtres, les cabarets et les cafés étaient des lieux de divertissement populaire, où les habitants pouvaient assister à des spectacles en direct, des concerts de musique, des représentations théâtrales et des lectures d'écrivains célèbres. Les musées, tels que le Louvre, étaient ouverts au public et abritaient des trésors artistiques. Cette vision du Paris rétro-futuriste offrait une expérience immersive mêlant nostalgie du passé et vitalité du présent.

Amélie continua de tester AugmaTech Reality, explorant des mondes virtuels fascinants et enrichissant sa vie de nouvelles expériences. Elle apprit à s'adapter rapidement à des environnements et à des époques variés, renforçant ainsi sa résilience face aux changements inattendus. Elle tissa des liens précieux avec les habitants virtuels et maintint un équilibre harmonieux entre le monde réel et virtuel. Elle apprit que, même en voyageant dans le temps à travers la réalité augmentée, rien ne pouvait remplacer la profondeur et la simplicité de la vraie vie.

Désormais, Amélie partagea ses aventures avec enthousiasme depuis sa librairie à Montmartre. Elle devint une conteuse passionnée, captivant son entourage avec ses récits fascinants et apportant une touche de magie à la vie de tous les jours. Elle avait découvert que chaque époque possédait sa propre beauté et sa propre valeur, et elle appréciait chaque instant avec une nouvelle intensité. Amélie avait trouvé sa place entre deux mondes, capturant le meilleur des deux réalités. Elle utilisa AugmaTech Reality pour enrichir sa vie plutôt que de l'envahir, tout en savourant chaque moment présent. Elle était devenue une exploratrice du temps virtuel et pensait que la vie était une aventure continue, où chaque instant méritait d'être célébré.



Retour critique sur l'IA

Protocole d'enquête :

Pour écrire et illustrer cette histoire à l'aide "d'intelligences artificielles" où notre objectif a été de le cadrer le moins possible. Nous l'avons simplement guidé quand bon nous semblait. Par exemple, nous avons cadré l'outil lorsque nous voulions des précisions sur des éléments, tel que nous expliquer ce qu'était le Grand Paris.

Outils utilisés :

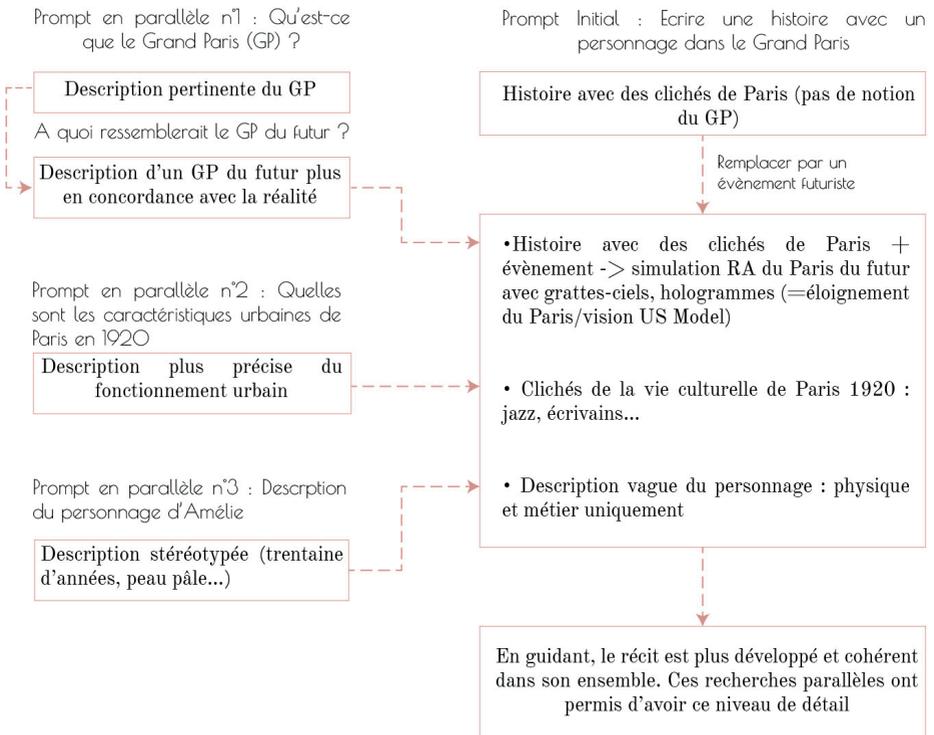
Texte :

- *Chat GPT*: Développement de l'histoire et écriture du récit
- *Scriben*: Amélioration du texte (orthographe, syntaxe, grammaire, etc..)

Images :

- Stable Diffusion
- Adobe Firefly
- Canva

Schéma sommaire retraçant la méthode pour obtenir cette histoire



Problèmes rencontrés :

ChatGPT

Tendances à ne pas prendre de décisions/ rester autour du sujet

- Descriptions de personnages ou scènes (nous avons été obligés de guider ChatGPT pour développer certains aspects)
- Nom de la technologie RA
- Date de déroulement de l'histoire (il a conseillé de ne pas mettre une date pour que l'histoire reste contemporaine pour le lecteur)

Stéréotypes

- Clichés de Paris, description du cadre où se passe l'histoire (Montmartre, ...)
- Cliché de la Parisienne, description d'Amélie (jeune femme, peau pâle, foulard,...)
- Clichés de futurisme, description d'une ville future typique des scènes de science-fiction (grattes-ciel, hologrammes, ...)

Générateurs d'image

Stéréotypes

- Ville du futur
- Femme parisienne
- Pas de notion du "Grand Paris", obsession des monuments de Paris

Langage

- Résultat plus ciblé quand le prompt est en anglais

Comparaison des images :

Personnage (résultats pour un même prompt) :



Grand Paris du futur (comparaison entre la description initiale de Chat GPT et la description "guidée" du GP futur) :



Page de garde générée par le titre donné par Chat GPT (comparaison entre prompt en français et prompt en anglais) :



The image shows two women standing in a futuristic, pink-toned Parisian setting. They are positioned between two large, glowing blue clock faces that appear to be portals or screens. The woman on the left is wearing a brown coat and a dark skirt, while the woman on the right is wearing a brown coat and a dark skirt. The background features architectural elements like columns and arches, with a glowing blue light emanating from the clock faces. The overall atmosphere is one of a virtual or augmented reality environment.

Amélie, vivant paisiblement à Montmartre, se voit sélectionnée pour tester une technologie de réalité augmentée révolutionnaire. Plongée dans un Paris du futur grâce à un casque sophistiqué, elle découvre un monde fascinant d'architectures futuristes.

Cependant, un bug la transporte dans les années 1920. Elle s'adapte à cette réalité et tisse des liens avec les habitants virtuels.

De retour dans sa réalité, Amélie partage ses aventures, trouve l'équilibre entre les mondes virtuel et réel, devenant une conteuse passionnée qui savoure chaque instant de la vie réelle.

CHAIRE
VMENAGER
le GRAND
PARIS

ÉCOLE
D'URBANISME
DE
PARIS