



■ De l'intelligence artificielle à l'œuvre

Par

Dominique MOULON

EAS École des arts de la Sorbonne

Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne

dominique.moulon@gmail.com

www.dominiquemoulon.com

Introduction

Quatre études de cas d'œuvres d'artistes dans l'ordre de leurs émergences et où l'intelligence artificielle est à considérer tant du point de vue du sujet que de celui de l'outil et de la forme.

Memo Akten

On se plaît à imaginer, depuis l'apparition de l'intelligence artificielle dans les années 1950, que les machines pourraient « penser ». Dans les années 1980, l'émergence de l'apprentissage automatique induit qu'elles seraient aussi en mesure d'apprendre, puis d'apprendre profondément depuis qu'elles accèdent, avec les années 2000, à de très grandes quantités de données. États et entreprises ne ménagent pas leurs efforts lorsqu'il s'agit d'investir dans des technologies de reconnaissance de formes s'articulant autour de l'usage de réseau de neurones artificiels. Les premiers évoquant des raisons sécuritaires alors que les secondes sont davantage motivées par le profit. Mais les artistes ne sont pas en reste et les œuvres mobilisant l'usage de modèles génératifs, depuis quelques années, se multiplient.

Learning to See: Gloomy Sunday compte parmi les créations qui sont conséquentes au déploiement des réseaux de neurones artificiels. Conçue et réalisée par Memo AKTEN, artiste né à Istanbul en 1975 et basé à Londres, elle a déjà été présentée à plusieurs reprises dans sa version interactive, c'est-à-dire manipulable par le public. Toutefois, comme c'est de plus en plus fréquemment le cas, c'est en ligne que

beaucoup l'ont découverte sous la forme d'une séquence vidéo de documentation divisée en deux parties et ayant l'allure d'un test technique. À gauche, l'artiste manipule des tissus ou objets du quotidien ; à droite, la machine reconnaît tout autre chose selon les ensembles de données auxquels elle est connectée. Ne « connaissant » que des rivages, feux, nuages ou fleurs pour en avoir « vu » par centaines de milliers sous la forme d'images, elle interprète ce qu'elle observe selon sa mémoire d'un temps passé à apprendre. C'est ainsi que, par exemple, ce que l'on identifie pour en avoir déjà vu comme un chiffon à poussière de couleur jaune, l'ordinateur aux algorithmes tout particulièrement bien entraînés, lui, n'y voit qu'une mer démontée laissant parfois apparaître les rochers du rivage que l'on devine.

Les machines sont moins multitâches qu'on voudrait bien nous le faire croire. Quand elles nous surpassent, elles ne savent « que » gagner aux échecs selon IBM (*Deep Blue*, 1997) ou au jeu de go avec Google (*AlphaGo*, 2015). S'agissant de peindre, quand Microsoft (*The Next Rembrandt*, 2016) s'en mêle, la machine ne connaît que le style de Rembrandt. Cette extrême spécialisation serait plutôt de nature à nous rassurer quant à l'agilité intellectuelle dont nous, humains, faisons preuve. Et c'est peut-être cette capacité que nous avons à sauter allègrement d'un sujet à un autre qui nous préserve de l'ennui comme de la morosité d'un dimanche, considérant la seconde partie du titre de l'œuvre dont il est ici question : *Gloomy Sunday*. C'est le titre de la chanson qui, inter-



Afia

Association française
pour l'Intelligence Artificielle

prêté par Diamanda GALAS en 1992, accentue la relative tristesse que l'on éprouve envers cette machine dont on comprend instantanément les limites. Elle est condamnée à ne voir que des rivages, feux, nuages ou fleurs quand il y a, tout autour du monde, tant d'autres choses à découvrir. On dit qu'à Budapest cette même chanson, initialement intitulée *Szomorú Vasárnap* par son auteur Rezső SERESS en 1933, était interdite dans de nombreux établissements de peur qu'elle n'entraîne au suicide tant elle était déjà déprimante. La déprime étant un état psychologique dont les machines, et autres algorithmes, jamais ne souffriront.

Adam Basanta

L'installation *All We'd Ever Need Is One Another*, de l'artiste canadien Adam BASANTA (1985), produit des chefs-d'œuvre à la chaîne. À l'entrée de celle-ci, évoquant celles de la production industrielle, deux scanners à plat se font face. Se capturant l'un l'autre avec des réglages aléatoires à chaque balayage, ils produisent des images abstraites où l'horizontalité est de mise. Notons que le scanner personnel illustre parfaitement cet acharnement que nous avons dans les années 1990 à numériser le monde. Et rappelons que l'aléatoire inhérent aux « compositions » des deux scanners, est une composante essentielle de l'art des XX^e et XXI^e siècles. Les images ainsi obtenues sont ensuite analysées d'une manière tout aussi autonome par des algorithmes d'apprentissage profond qui les comparent aux contenus des bases de données d'institutions publiques ou privées rassemblant de grandes quantités de chefs-d'œuvre de l'abstraction. Ce n'est que lorsqu'ils correspondent à plus de 83% d'un chef-d'œuvre existant que les fichiers sont publiés sur les comptes Twitter et Instagram du dispositif. Certains, parmi eux, seront imprimés pour être présentés aux côtés de cette installation processuelle.

Sur le site à l'adresse allwedeveryneed.com, dédié à ce dispositif autonome, il est stipulé que « toutes les images présentées dans le cadre de l'œuvre artistique *All We'd Ever Need Is One Another* de l'artiste Adam BASANTA sont des œuvres originales auto-générées par une application logicielle ». Cette phrase à connotation juridique a pour objectif d'éloigner les juristes qui seraient tentés d'interdire la publication de telles images parce que considérées comme trop semblables aux propriétés de leurs dirigeants ou clients. Ce qui interroge, bien au-delà de la seule question de la propriété intellectuelle dans le champ de l'art — un véritable sujet en soi —, sur la notion d'auteur à l'ère du digital et de l'intelligence artificielle. S'il va de soi que les productions d'une machine imaginée par un artiste ne peuvent être que propriété de leur concepteur, il n'en reste pas moins une forme d'ambiguïté si l'on en vient à opposer l'intelligence artificielle de l'appareillage à celle, humaine, de son concepteur. La relative incapacité d'un système autonome à nous surprendre lorsqu'il se contente de plagier l'existant est ici de nature à nous rassurer sur notre possible singularité quant aux machines : la créativité. L'histoire de l'art, comme les carrières d'artistes, est aussi constituée de ruptures, ce dont les algorithmes d'apprentissage profond sont *a priori* incapables si l'on omet le bug informatique qui, parfois, fait œuvre.

Il est intéressant de mentionner que l'installation d'Adam BASANTA a très vite intégré la collection permanente du musée d'Art contemporain de Montréal. Elle a par conséquent rejoint bien d'autres chefs-d'œuvre de l'art des XX^e et XXI^e siècles. L'artiste a dû fournir instructions et documentations afin que le musée soit en mesure de présenter son chef-d'œuvre, y compris dans un futur où bon nombre de ses composants auront disparu. Les possibles libertés que l'institution pourrait prendre afin de pérenniser l'installation sont ainsi mention-



Afia

Association française
pour l'Intelligence Artificielle

nées dans un contrat d'acquisition qui confère un caractère conceptuel à cette œuvre processuelle où l'idée prime sur le résultat, comme c'est ordinairement le cas avec l'art conceptuel. Signalons enfin que l'artiste a conçu une variante de *All We'd Ever Need Is One Another* en ajoutant un troisième scanner à l'entrée de son dispositif, probablement pour produire encore plus de chefs-d'œuvre à la chaîne. On pourrait aisément interpréter cette optimisation de la productivité comme une possible critique du monde de l'art à l'ère de son extrême marchandisation.

Kevin Abosch

2023 restera sans conteste comme l'année de l'intelligence artificielle, bien que la genèse de cette discipline scientifique remonte au milieu des années cinquante, à l'occasion d'un workshop du Dartmouth College dans le Massachusetts. Car 2023 est l'année de sa démocratisation avec l'émergence de multiples applications et services d'IA génératives utilisables par toutes et tous, ou presque, suscitant à la fois méfiance et fascination. Cette révolution sociétale dont les médias sociaux se font très largement l'écho s'invite partout, jusque dans les foires d'art. Comme à Paris Photo qui a innové en 2023 avec son tout nouveau secteur « Digital » réunissant neuf galeries, dont Nagel DRAXLER. Cette galerie allemande y présentait les images issues d'IA génératives de la série *Somewhere in Los Angeles* de Kevin ABOSCH (1969), des grands formats, ce qui avait de quoi surprendre. Mais le plus frappant, c'est que celles-ci documentent une forme d'urbain ordinaire, un sujet banal en photographie, mais très rare en IA. Parmi les grandes évolutions de l'IA, signalons l'interconnexion d'algorithmes d'apprentissage automatique à de grandes quantités de données : le *big data*. On leur reproche toutefois les biais algorithmiques qui sont conséquents à la nature de ces mêmes

données aux provenances trop souvent insuffisamment diversifiées. Ainsi, c'est pour éviter toute forme de standardisation que l'artiste Kevin ABOSCH a commencé par prendre lui-même une quantité phénoménale de clichés avec différents types d'appareils dans la ville de Los Angeles pour entraîner un modèle *machine learning*. Il a ensuite effectué de nombreux va-et-vient entre textes et images en décrivant textuellement ses propres images pour que l'ordinateur en calcule d'autres afin d'en peaufiner les prompts dans une sorte de dialogue homme/machine.

Pour qui connaît Los Angeles, ne serait-ce qu'au travers de productions hollywoodiennes, force est de reconnaître que les images de l'artiste sont toutes plus que plausibles. On en éprouve même une forme de nostalgie de ce que pourtant nous n'avons jamais véritablement vécu, sauf peut-être en rêve. Mais si tôt passé le temps de la contemplation, d'inquiétantes étrangetés nous saisissent. Car il y a dans tous ces « quelque part » de multiples incongruités : des câbles électriques bizarrement raccordés, des feux de circulation qui s'amoncellent, des voitures partiellement atrophiées, des ombres projetées incongrues, etc. Ce sont précisément ces arrangements avec le réel qui extirpent ces photographies de synthèse du registre du banal. On compare souvent l'intelligence artificielle à une boîte noire dont on ne saurait pas saisir le fonctionnement dans son intégralité ce qui, en art, n'est pas véritablement de nature dérangement. Car le mystère inhérent à la fabrication d'images par l'IA générative est comparable à celui de la chimie qui opère en chambre noire. De la même manière qu'au XIX^e siècle la photographie a incité les peintres à consigner leurs impressions, aujourd'hui Kevin ABOSCH, avec l'IA, nous fait lui aussi part de ses impressions sur cette ville où il a vécu.



Louis-Paul Caron

Dans la série de séquences génératives *Incendies* de Louis-Paul CARON (1995), l'action se passe en extérieur, là où de la végétation se consume violemment. Une situation qui ne semble en rien affecter la sérénité extrême d'une scène se jouant à l'intérieur d'un restaurant. Le spectacle des flammes n'atteint pas le couple protégé par la baie vitrée de l'établissement, mais pour combien de temps ? On pense inévitablement au président J. CHIRAC qui ouvrit son discours du 2 septembre 2002 au quatrième sommet de la Terre de Johannesburg avec cette phrase : « Notre maison brûle et nous regardons ailleurs ». Il y avait alors encore débat sur les causes du réchauffement. Une vingtaine d'années plus tard, notre responsabilité collective sur les dérèglements climatiques ne fait plus aucun doute. On en observe de plus en plus les conséquences et les États sont pointés du doigt pour leur inaction. Et chaque année, nous nous sentons un peu plus démunis au regard des forêts qui s'embrasent et des rivières qui sortent de leurs lits partout dans le monde.

En fait, Louis-Paul CARON a d'abord étudié les arts appliqués avant de se consacrer à l'art. C'est dans les musées, et tout particulièrement celui du Louvre, qu'il s'est formé en observant la peinture des anciens. Allant jusqu'à en copier les portraits de la Renaissance, mais avec les outils de son temps, soit des applications dédiées à la création en trois dimensions. Ses « copies » sont ainsi autant d'interprétations contemporaines dont il traite avec une attention constante les modèles, textures, éclairages, caméra et rendus. Sa formation achevée

dans l'atelier de ses interfaces, tout en proposant ses créations aux collectionneuses et collectionneurs de NFT, il ne pouvait rester indifférent à la déferlante des services de l'intelligence artificielle générative. Et c'est avec sa série des *Incendies* qu'il a pris goût aux dialogues avec les algorithmes.

Peaufinant sans cesse ses prompts, l'artiste français obtient des séquences qui ne laissent personne indifférent, tant dans la crypto-sphère que dans celle de l'art contemporain. Celles-ci fusionnent différents styles. Par exemple, les arbres du dehors semblent provenir de pastorales européennes des XVII^e ou XVIII^e siècle tandis que la scène intérieure renvoie à la peinture réaliste américaine, notamment Edward HOPPER. Le feu, qui naturellement nous fascine autant qu'il nous effraie, a un rendu tout particulièrement synthétique lui conférant une inquiétante fluidité. Ces compositions résolument cinématographiques — typique des réalisateurs inspirés par la peinture — sont pourtant perturbées par des approximations machiniques, parmi lesquels on note quelques absences ou transparences de membres ou de vêtements des deux protagonistes imperturbables. En préservant de telles « propositions » des intelligences artificielles avec lesquelles il « collabore », L.P. CARON documente les limites inhérentes à leurs versions du moment car elles évoluent à une vitesse qui dépasse l'entendement. L'artiste participe ainsi à une forme de techno-archéologie d'imperfections qui contribuent grandement au charme de ses représentations. Et au-delà, de leur évidente plasticité, elles éveillent les consciences. N'est-ce pas là aussi l'un des rôles des artistes ?

Dominique MOULON est critique d'art et commissaire d'exposition spécialisé en numérique. Il a étudié les arts visuels à l'École nationale supérieure d'art de Bourges et est titulaire d'un doctorat en Arts et sciences de l'art. Membre du Digital Art Museum de Berlin et de l'Association française des commissaires d'exposition, il est, depuis 2015, commissaire associé à la biennale Nêmo en Ile-de-France. Membre de l'Association internationale des critiques d'art, il a rédigé de nombreux articles pour des



Afia
Association française
pour l'Intelligence Artificielle

catalogues d'exposition, ouvrages collectifs et magazines spécialisés. Actuellement, il collabore avec les revues ArtPress, TK-21, ArtInTheDigitalAge et coordonne le MoocDigital de la ville de Paris. Il est aussi l'auteur de plusieurs livres publiés aux nouvelles éditions Scala dont le dernier est *Chefs-d'œuvre du XXI^e siècle*.