

LE MONDE SELON L'IA

PAR DOMINIQUE MOULON

C'est au chercheur en théorie du cinéma, des médias et de la culture visuelle Antonio Somaini que le Jeu de Paume a confié le commissariat général de l'exposition *Le Monde selon l'IA*. Celle-ci est thématisée en sections allant de l'IA analytique à l'IA générative pour aborder des problématiques sociétales comme c'est le cas avec l'installation vidéo *Mechanical Kurds* (2025) de l'artiste Hito Steyerl, aux pratiques documentaires. Le titre fait référence à l'automate du XVIII^e siècle ayant inspiré Amazon dans la création de sa plateforme de micro-travail ainsi qu'aux travailleuses et travailleurs du clic. Car il faut des humains – dans ce cas, des Kurdes aux micro-salaires – pour renseigner la machine, comme c'était déjà le cas avec le *Turc mécanique*. Agnieszka Kurant, quant à elle, donne un visage à cette classe ouvrière d'invisibles recrutés généralement dans le Sud global. Car le tirage *Aggregated Ghost* fusionne les portraits photographiques de celles et ceux que l'artiste a sollicités. Ici, l'intelligence artificielle est du côté de l'outil dans l'usage de réseaux neuronaux, comme de celui du sujet d'un point de vue social. La section dédiée aux « espaces latents de l'histoire » s'ouvre avec le corpus d'œuvres *Content Aware Studies* initié en 2018 par Egor Kraft. Celui-ci s'est focalisé sur la sculpture gréco-romaine pour en combler les manques et en imaginer des alternatives. L'apport contemporain de l'intelligence artificielle à l'archéologie renvoie à celui de la photographie des pionniers à cette même discipline. Continuons à remonter le temps avec Justine Emard qui a usé de réseaux antagonistes génératifs pour imaginer d'innombrables variations aux dessins paléolithiques de la grotte Chauvet. En extirpant de l'espace latent des représentations qui jamais ne connaîtront la roche, ce sont les songes artificiels d'une machine que l'artiste révèle dans sa séquence vidéo *Hyperphantasia* de 2022.

Le film génératif de l'installation *La Quatrième Mémoire* (2025) de Grégory Chatonsky regroupe de multiples versions alternatives de lui-même. Mais cette séquence produite en temps réel ne constitue que l'un des composants de ce que l'artiste a imaginé tel un tombeau. Aux archéologues du futur d'étudier la vie qu'il aura vécu

sans la dissocier de celles qu'elle a inspirées et qu'il aurait pu vivre. Enfin, il y a l'installation *Prendre vie(s)*, initiée par Samuel Bianchini en 2020, qui, en exhibant une tour d'ordinateur, nous dit qu'elle s'exécute aussi en temps réel. L'étrange granulosité évolutive laisse deviner l'image d'un cimetière convoquant la mort. Bien que son affichage soit la conséquence du fonctionnement d'un automate cellulaire intitulé *Le Jeu de la vie* par son inventeur John Horton Conway en 1970. Un jeu de simulation mathématique à *zéro joueur* que beaucoup découvriront parmi tant d'autres notions ou concepts que déploie cette exposition au croisement des arts, des sciences et des technologies. ■

Le Monde selon l'IA,

Jeu de Paume, Paris,
jusqu'au 21 septembre 2025.



Egor Kraft, *Content Aware Studies*, depuis 2018. © Egor Kraft.