

ALEXANDRE GEFEN

Ce que l'intelligence artificielle change à l'art

Face à la quantité effarante d'images produites par les IA génératives DALL-E, Midjourney ou Stable diffusion et le sentiment de simple répétition de styles esthétiques datés plutôt que celle de la création de mondes nouveaux, une première réaction serait de réduire la question de l'intelligence artificielle en art à celle de simples moyens logiciels permettant d'obtenir à bon marché des illustrations. Il n'y aura pas d'esthétique artificielle, de spécificité d'un projet et de formes artistiques, il y aurait au mieux un art génératif à replacer dans la lignée déjà longue des machines algorithmiques d'art nées dès les années 1960 et rendues célèbres, par exemple, par un Allan Kaprow, au pire, de simples technologies permettant de transférer des styles déjà constitués, de plagier en fouillant un peu au hasard et sans beaucoup d'inspiration dans l'histoire de l'art et de produire d'habiles collages. Malgré la promesse d'un « nouveau sur-réalisme » pour reprendre le titre d'une exposition américaine consacrée à l'intelligence artificielle en 2023, les combinaisons visuelles des IA ne nous étonnent souvent que par leur capacité à rappeler et à moduler instantanément des combinaisons connues, par leur puissance de synthèse et leur accessibilité.

Une telle analyse faisant de l'IA une simple machine à dériver des formes déjà peintes à partir d'une mémoire d'œuvres antérieures aurait certes le mérite de nous rendre attentifs à la manière dont les artistes ont souvent rêvé des *machines à produire de l'art* avant que celles-ci soient réalisées, pensons par exemple à la machine à écrire des livres imaginée par Swift dans les *Voyages de Gulliver* au XVIII^e siècle ou aux automates peintres imaginés à la même époque, par exemple, par Pierre Jaquet-Droz. À nous de nous interroger sur cet étrange fantasme consistant pour l'art à programmer sa mécanisation, son automatisa-tion, et à fantasmer la « disparition élocutoire du poète » selon l'expression célèbre de Mallarmé et la mort de l'auteur, disparaissant derrière un langage artistique. Ou, sans aller jusque-là, au critique de s'intéresser au moins aux

intelligences artificielles génératives comme à des outils de production artistique déléguée, à replacer dans la longue durée du travail en atelier ou en équipe où la créativité pouvait être indirecte, passant par des instructions dont la réalisation concrète est confiée à des exécutants, paradigme très étranger à l'individualisme et à la sacralisation de l'auteur qui règne en littérature, mais actif dans d'autres champs artistiques. Cette seconde mort algorithmique de l'auteur, c'est celle de la démocratisation de l'art.

Il faudrait reconnaître une autre vertu à l'IA générative, celle de nous ramener à la question passionnante des rapports entre les médias et aux origines rhétoriques des représentations picturales. Faire découler une image d'un texte à partir d'un prompt, qui n'est pas exactement une description, mais plutôt une instruction à la machine, nous conduit à observer les correspondances et décrochages entre les deux formes de représentations, aux concordances ou à la « trahison des images », pour reprendre le titre d'une œuvre célèbre de Magritte de 1928, le fameux « Ceci n'est pas une pipe ». Faire de l'artiste un ingénieur du texte, c'est le conduire à s'interroger sur la manière dont l'image capture un texte ou possède au contraire sa vie propre, conserve une autonomie vis-à-vis des discours, manifeste sa résistance à l'intention abstraite. Bien souvent les images que nous générons sur Dall-E ou Midjourney nous surprennent ou nous déçoivent. Malgré l'allégresse à manipuler les codes, la mécanique de génération des images par les prompts accentue l'opacité des représentations et rend visible les biais des descriptions et perceptions humaines, elle inquiète le principe de l'*ekphrasis* et insécurise l'autorité ancienne de l'ordonnancement rhétorique du monde.

Même si l'on tient en peu d'estime les œuvres produites par des intelligences artificielles génératives, on doit tout de même aussi leur reconnaître de mettre devant nous le statut spécifique de l'art moderne où se disjoint, d'une part, le projet, l'idée, le concept et, d'autre part, la réalisation elle-même qui devient secondaire, déplaçant la question de la valeur qui n'est plus celle de la capacité artisanale à réaliser concrètement l'œuvre, mais celle consistant à en avoir l'intention, quitte à s'emparer d'artefacts existants et sans qualité artistique : même s'il crée des imitations médiocres, celui qui s'empare d'un générateur d'art perçoit cette disjonction entre le projet formulé par le prompt servant à générer l'image et l'image elle-même. Cette disjonction engage un questionnement sur la valeur de l'œuvre présent dès la naissance de la photographie et rendu célèbre par Walter Benjamin, mais qui est exceptionnellement marquant avec les générateurs d'image : non seulement l'œuvre, qui n'a plus l'aura de l'objet unique, est reproductible puisqu'elle est nativement numérique, mais elle existe dans un nombre d'itérations différentes potentiellement infini, et peut être variée à loisir. Sa valeur ne dépend plus de son exécution et son intérêt ne dépend que d'un art de la manipulation d'une sorte de robot peintre

à qui il s'agit de donner des instructions à partir desquelles dérive une potentielle infinité d'œuvres qui peuvent continuer à être générées par-delà la personne de leur initiateur, après sa mort si l'on veut, et dont l'originalité est bien plus liée à la configuration des intelligences artificielles génératives et à leur corpus d'entraînement qu'au travail de leur instigateur. Que les images artificielles créées par les IA génératives ne puissent pas être protégées par le droit d'auteur et qu'elles soient inversement attaquées comme violant le droit d'auteur est bien le signe de cette artisticté dégradée au regard des critères classiques de la littérature et de la peinture.

Resterait-on sceptique vis-à-vis des innovations esthétiques des productions des IA génératives que l'on ne saurait ainsi négliger la manière dont celles-ci reposent frontalement des questions majeures ouvertes par la modernité qui a comme on le sait « dédéfini » l'œuvre d'art, c'est-à-dire en a récuse les définitions préétablies : le problème de l'originalité, de l'auctorialité, de l'intentionnalité, de la matérialité de l'œuvre et de son unicité, la transformation des critères du jugement esthétique, des normes de la beauté, de l'établissement de la valeur. Le caractère imprévisible et infiniment répétable de l'œuvre grâce à l'algorithme fait de sa singularité, de son style, le résultat de la combinaison d'un ensemble de données d'entraînement, d'un algorithme particulier et pour une part aléatoire. Cette transformation remet non seulement en question les notions traditionnelles de valeur artistique basées sur le travail manuel ou le génie de l'artiste, mais interroge également la notion d'originalité, un concept clé de l'art qui avait bien résisté aux assauts de l'art moderne contre l'ordre esthétique, mais qui semble fragilisé par la facilité avec laquelle l'art génératif peut reproduire et réinventer des styles en produisant une « métacréativité » pour emprunter une expression à Eduardo Navas. La dimension économique de l'impact de l'IA sur l'art, la dévaluation de la valeur des images et le possible remplacement des illustrateurs par les IA génératives n'est qu'un aspect parmi d'autres des transformations du rôle de l'artiste que l'on gagne à inscrire dans la longue durée de l'histoire de l'art moderne, du surréalisme à Fluxus.

À l'heure où tous les détails aspectuels de la matérialité des œuvres sont écrasés par leur mode d'existence sur écran qui les transforme en non-objets et où nos imaginaires sont encombrés de strates de représentations innombrables, au sens historique et artistique brouillé, les œuvres d'art génératives démocratiseraient le mode d'existence saturé de l'art moderne, sa manière d'arraisonner les significations dans l'espace plat de nos musées intérieurs sans histoire ni géographie, interdisant à l'artiste de créer des représentations originales, ne lui laissant comme possibilité que de jouer ironiquement avec le supermarché des images. Elles diraient l'impuissance du présent à produire de nouvelles formes et la préférence de l'art contemporain pour les concepts, les processus et les installations dans lesquelles la dimension aspectuelle de l'œuvre devient une question secondaire, la beauté de l'œuvre étant sa puissance de questionnement,

sa force politique, sa capacité d'illustration indirecte d'une question plutôt qu'un attribut de la représentation elle-même. De fait, les usages artistiques les plus intéressantes des IA génératives relèvent souvent d'un questionnement sur la fortune des mots et des images et ce que les cornes d'abondance numériques, les *cornucopia* génératives, disent d'un monde encombré de représentations hétéroclites et impossibles : ils réinjectent de la réflexivité dans l'industrie hyperfluide de création visuelle par les IA. Il est significatif à ce titre que bien des œuvres produites avec de l'intelligence artificielle évitent les outils mis à disposition du grand public et leur style censuré et corseté, cherchent à en dérégler les représentations, à en déconstruire les processus ou à les combiner en des flux originaux pour réintroduire du singulier et de l'effort dans le dispositif.

Et si les IA génératives n'introduisent peut-être pas de représentations nouvelles, mais au contraire des images idiomatiques et attendues, comme le prédisait Italo Calvino dans sa conférence « Cybernétique et fantasmes ou de la littérature comme processus combinatoire » de 1967, où il annonçait que les œuvres cybernétiques répondraient à un nouveau « classicisme », le simple fait que nous sachions qu'elles viennent d'une machine ne peut nous éviter de rentrer dans ce que Masahiro Mori nommait dans une formule célèbre la « vallée de l'étrange », c'est-à-dire un trouble profond, voire une aversion, par rapport à des représentations devenues trop ressemblantes aux artefacts humaines. Cette origine singulière nous interdit de déployer nos mécanismes traditionnels de réflexion sur l'intention de l'auteur, sa psychologie, sur le contexte historique et culturel de production de l'œuvre : si intention d'auteur il y a, celle-ci est difficile à reconstituer derrière l'interface machinique. D'où aussi notre gêne à admettre que nous pouvons être émus par une œuvre machinique, à entrer en résonance et en relation avec elle, nous imposant de suspendre une distance prudente à son égard.

C'est que la question que les IA génératives posent à la représentation n'en reste pas moins massive et troublante : que montrent les images générées par les machines ? Elles ne figurent pas directement le monde comme une photographie, elles ne le représentent pas à travers la subjectivité d'un regard humain médiateur, elles représentent des représentations organisées par le langage humain du prompt, mais de nature artificielle : une IA générative est un dispositif qui a organisé selon ses propres règles les millions d'images qu'on lui a proposées et a déduit de sa propre façon les liens entre ces images et les textes (les métadonnées) qui les accompagnent. Dans son espace latent, le réseau de neurones a réduit les représentations non pas à des idées au sens platonicien, mais à des structures statistiques encodées dans des matrices multidimensionnelles qui ont leur propre idée du monde et leur propre manière, stochastique, de savoir ce qu'est un visage souriant ou un lever de soleil. Face aux IA génératives qui produisent de l'art, la grande énigme est ainsi celle de la médiation

par une représentation machinique enfermée dans une boîte noire : la vision artificielle s'interpose comme le cerveau humain s'interposait entre les choses et leur image, interrogeant de manière singulière le rapport entre le réel et sa représentation, en imposant une valeur de vérité statistique aux représentations, qu'elles rendent au passage à la fois vraies et attendues, évidente et sans surprise. Reste à l'artiste et au spectateur de savoir que faire de cette vérité-là du monde, étrangère à l'histoire de l'individu singulier comme aux accidents de ses émotions, inattentives aux drames de l'histoire et aux désirs du sujet, imposant des rêves et des fantômes qui semblent parfois être plus que la somme de leurs simples données humaines d'entraînement. Telle est sans doute la manière dont ces instruments destinés à faire émerger le continent caché de ce qui a été déjà vu peuvent produire du nouveau.