

Grégory Chatonsky, *Completion 1.0*, 2021, in *Culture visuelle. Images, regards, médias, dispositifs*, Dijon, Les presses du réel, 2022, pp. 414/415



86. Grégory Chatonsky, *Completion 1.0*, 2021, vue de l'installation.

sol et diffuse, sur une durée de plusieurs années, les 14 millions d'images de la base de données ImageNet: un ensemble d'images qui, nous dit l'artiste, «couvre la quasi-totalité du monde», et sauvegarde l'accumulation de traces iconiques que les humains ont téléversées sur le web au fil des dernières années, en produisant une sorte de mémoire visuelle hypertrophique dont les systèmes de *machine learning* peuvent s'emparer afin de produire encore d'autres images. Un second écran fixé à une structure d'aluminium montre un enchaînement d'images provenant de l'«espace latent» où se déroulent les échanges entre les deux réseaux de neurones des GAN: un espace invisible, aveugle, d'où Chatonsky extrait – comme l'avait déjà fait Trevor Paglen avec ses *Adversarially Evolved Hallucinations* – des images hybrides, produites à partir de *training sets* constitués à partir de catégories visuelles hétérogènes [87]. Une voix de synthèse, provenant d'une autre intelligence artificielle qui

net/. Sur l'installation *Completion 1.0* (2021): <http://chatonsky.net/completion-1/>.

414



87. Grégory Chatonsky, *Completion 1.0*, 2021, video still.

a été entraînée à produire des textes à partir d'une base de données de textes provenant du domaine de la théorie et de l'histoire de la photographie, «décrit» les images produites par les GAN, et le fait en utilisant encore un autre type d'intelligence artificielle, une forme de «*neural caption*» qui permet d'associer des mots à des images, dans une sorte d'épiphysis algorithmique.

Ce circuit complexe commence donc avec les 14 millions d'images d'ImageNet (des images pour la plupart de nature photographique et photoréaliste), il se prolonge avec production de nouvelles images par les GAN, qui ont été nourris au moyen des catégories d'ImageNet, et il s'achève avec la «*description*» de ces nouvelles images par une intelligence artificielle qui a appris à générer des textes concernant des photographies. Ce qui intéresse Chatonsky, en particulier, c'est le nouveau type de «*réalisme postphotographique*» ou de «*disréalisme*»<sup>1</sup> qui est

1. <http://chatonsky.net/repairation-extinction/>

415

# DE NOUVELLES PRODUCTIONS D'IMAGES

**Dans *Culture visuelle. Images, regards, médias, dispositifs*, livre-somme qui explore l'ensemble des travaux et des recherches sur la culture visuelle, Andrea Pinotti et Antonio Somaini délivrent une boîte à outils conceptuels qui articule deux plans. Un premier plan retrace, en un mouvement de synthèse, les développements théoriques auxquels la notion de «culture visuelle» a donné lieu en histoire de l'art et dans les approches théoriques de la photographie et du cinéma. Intimement connecté au premier, un second plan se penche sur les mutations générées par le développement actuel des images produites par l'intelligence artificielle.**

Le plan préjudiciel qui sous-tend leurs analyses énonce qu'il n'y a pas d'image en soi, de pure entité abstraite et anhistorique, mais que l'image et la vision s'inscrivent dans une culture visuelle donnée, sont situées dans un contexte culturel déterminé. Le lieu d'où regarder/réfléchir les images se tient à l'interface des approches formelles, esthétiques, technologiques, sociales et politiques. Historiquement construites, les images impliquent des théories de la sensibilité, de la perception, des approches du corps, du désir, des analyses des supports, des outils technologiques. Variant selon les époques, les lieux, les sociétés dans lesquelles elles voient le jour, évolutives, les définitions de la culture visuelle montrent que le champ du visible n'existe que connecté à des schèmes épistémologiques, des facteurs anthropologiques, des critères esthétiques, des instances politiques. Autre manière de dire qu'incluses dans une série de déterminations (sociales, historiques, techniques, métaphysiques...), les images engagent un débat sur les manières dont elles façonnent notre être au monde. La synthèse historique déployée dans les six premiers chapitres de l'essai permet d'aborder, dans ses deux derniers chapitres, la question des perspectives inédites induites par les nouvelles technologies produisant des «images numériques en réalité virtuelle et augmentée». Comment et en quoi l'intelligence artificielle, les mondes virtuels du métavers redéfinissent-ils les pratiques artistiques? De quelles manières repositionnent-ils les arts visuels? Existe-t-il une différence de degré et non de nature entre

les anciens dispositifs techniques et les développements technologiques récents ? Faut-il penser que, si différence de degré, de seuil il y a, elle en vient imperceptiblement à se métamorphoser en une différence de nature ?

Traçant des continuités entre les expériences immersives qui jalonnent l'histoire de l'art depuis l'art pariétal et les nouveaux environnements immersifs virtuels qui tendent à affaiblir la distance entre image et réalité, Antonio Somaini et Andrea Pinotti cernent aussi les ruptures qui nous font entrer dans une culture visuelle contemporaine sous-tendue par l'automatisation de la vision et le *machine learning*. Ce nouveau régime d'images remet en question tant les notions de représentation, d'écran, de référentialité que le concept même d'image (son statut, ses fonctions, ses effets performatifs sur les spectateurs...). L'art créé par l'intelligence artificielle, assisté par une génération procédurale d'images reposant sur des algorithmes, pose des enjeux esthétiques, épistémologiques et politiques. "Il s'agit d'un vaste champ qui soulève la question du devenir-cyborg de l'humain et qui concerne encore une fois la question des relations entre corps, sensibilité et technique" (p.166).

Au nombre des modifications majeures induites par les nouvelles technologies de production d'images, les auteurs pointent le brouillage de la frontière entre le monde de l'image et le monde réel : propulsant les spectateurs-percepteurs dans une réalité augmentée (et, par là, diminuée, externalisée), l'expérience immersive, interactive via les casques, les capteurs, entend construire des images suscitant un effet de réel, à savoir des images "an-icônes", "qui se nient elles-mêmes". Si les images se nient en tant qu'images, si "elles dissimulent leur médiateté matérielle (en simulant l'immédiateté), leur séparativité (en visant le *décadrement*) et leur référentialité (en soulignant la *présence*)", elles nient préjudiciellement le réel, ce qui tient lieu de monde réel en affirmant être la réalité du réel. Autrement dit, on agence un dispositif de connectivité généralisée, d'addiction à l'écran, au virtuel qui immerge les humains et, à leur corps défendant, une partie des non-humains dans ce que les Wachowski appellent la Matrice. À savoir, un emprisonnement dans un champ sans cadre, un avalement dans le 360°, dans un monde sans dehors, sans ligne de fuite, qui parachève le mouvement an-iconique de l'image, un mouvement présent, actif depuis les origines de l'art, comme le soulignent les auteurs.

"Les origines du désir de s'immerger dans l'image se perdent dans les brumes du mythe", écrivent-ils, avant de questionner le mythe de Narcisse et d'autres légendes chinoises et japonaises qui développent le même topos. Il y a lieu de rappeler les paramètres du mythe de Narcisse qui entend montrer les pièges mortels de la capture dans un reflet idolâtré. C'est la vue de son reflet dans l'eau qui suscite le mirage : se penchant vers la surface de l'eau, Narcisse croit voir un jeune garçon, un alter ego dont il s'éprend et qu'il tente de toucher. Il prend par la suite conscience de deux choses : il s'agit d'une image, d'un reflet et il s'agit de sa propre représentation dont il est tombé amoureux. Si, dans la version d'Ovide, Narcisse meurt de tristesse, si son corps donne lieu à l'éclosion de fleurs appelées narcisses, dans d'autres versions, chez Plotin notamment, il tombe à l'eau et meurt en tentant d'embrasser son image. Le fantasme de l'image an-iconique qu'illustre le mythe grec de Narcisse se tient sous l'horizon de la mort. Suscité (ou révélé) par l'image, préexistant à celle-ci ou décollant de sa perception, le narcissisme affiche sa valence mortifère. L'auto-idolâtrie, la proto-*selfiesation* aboutit à la mort, à la métamorphose de l'auto-amoureux en fleur.



Le rêve, ou plutôt l'ambition, d'une représentation totale qui, analysent les auteurs, gouverne le septième art, vise à supplanter la présentation en prétendant en être la vérité. Le simulacre s'affiche comme le réel dont le réel est la copie. La négation de l'altérité matérielle, sensible qu'il souhaite acter s'accompagne du vœu de se faire passer pour la réalité (et non pour une de ses formes parmi d'autres).

Au fil des siècles, d'un continent, d'une culture à l'autre, l'histoire de l'art a été ponctuée par des mutations de styles, des redéfinitions formelles, des renouvellements des supports, des innovations techniques. L'invention de nouveaux styles, la découverte de grammaires de formes inédites, les révolutions créatrices sont à la fois dépendantes, conditionnées par l'évolution des dispositifs, des médias et totalement étrangères à ces derniers. Si les pratiques sont infléchies, modifiées, nourries par les techniques, l'aiguillon de la nécessité qui contraint les artistes à explorer un registre du visible (de l'audible ou du scriptible...) qui n'existe pas encore, qui excède le réservoir des formes, est, quant à lui, indépendant, en sa source et en ses effets, de l'évolution des supports et de l'appareil technique.

Étudiant "l'impact de l'intelligence artificielle sur la culture visuelle contemporaine" (titre de leur dernier chapitre), Andrea Pirotti et Antonio Somaini dressent un protocole d'évaluation de la nature et de l'ampleur des changements. La question vaut pour l'ensemble de l'histoire des cultures visuelles : à tel ou tel moment, dans telle ou telle culture, telle ou telle société, les nouvelles formes de représentation, les nouvelles images qui apparaissent signent-elles des modifications périphériques, marginales ou induisent-elles des ruptures profondes dans la manière de créer des images et de les recevoir ?

Deux séquences retiennent leur attention. Une première surgit dans les années 1990–2000 et se définit par la diffusion des technologies numériques et le déferlement d'Internet. Une seconde, en cours à l'heure actuelle, coïncide avec le développement de l'intelligence artificielle et son utilisation dans la production d'images. Loin de catalyser des changements mineurs, l'une et l'autre génèrent des transformations en profondeur, d'une amplitude telle qu'elles remettent en question ce que nous entendons par "image", "vision" et "écran". Paradoxalement, on pourra soutenir que les mutations engagent davantage les plans épistémiques, anthropologiques, politiques que le plan esthétique. L'idée d'une *machine learning*, à savoir d'une vision artificielle, d'une vision par ordinateur fait l'objet d'une archéologie. Porteuse d'espoirs et de craintes, "l'idée même d'un 'regard de la machine' [...] traverse l'histoire des théories de la photographie et du cinéma des années 1920, 1930 et 1940" (p. 368). De nombreux artistes-chercheurs contemporains (Grégory Chatonsky, Trevor Paglen, Hito Steyerl évoqués par les auteurs) situent leurs travaux dans le cadre d'une réflexion sur l'automatisation de la vision mise en œuvre par les nouvelles technologies. Si les installations des artistes-chercheurs répondent à des motivations divergentes, des perspectives plurielles, si elles sont souvent porteuses d'un regard critique, d'une dénonciation des systèmes générateurs d'images, elles ont toutes en commun d'expérimenter les puissances et les impasses, les promesses et les dangers des systèmes d'IA appliqués à l'art. Intrinsèquement liée au domaine militaire, l'automatisation de la vision demeure, en ses innombrables applications, tributaire de



Hito Steyerl, *This is the Future*, 2019, vue de l'installation, visuel extrait de *Culture visuelle. Images, regards, médias, dispositifs*, Dijon, Les presses du réel, 2022, pp. 412/413

l'esprit et des objectifs militaires qui ont présidé à son avènement. Les auteurs renvoient, entre autres, aux travaux de Paul Virilio, lesquels interrogent l'automatisation de la perception sensible apparue dans le champ de la logistique militaire dès la Première Guerre mondiale, avant que cette "vision sans regard" ne migre et n'essaime dans d'autres champs sociaux. La translation du militaire au civil importe la surveillance généralisée, la géolocalisation, la reconnaissance faciale au service d'un contrôle absolu des populations, d'une mise sous cloche de la liberté.

Que se passe-t-il quand l'art contemporain recourt aux programmes d'IA, aux réseaux neuronaux, quand l'agence J. Walter Thompson Amsterdam conçoit en 2016 "Le Prochain Rembrandt" à partir d'algorithmes et d'outils de reconnaissance faciale? Quelles sont les implications d'un premier prix octroyé en 2022 par la Colorado State Fair Fine Arts Competition à une œuvre générée par l'intelligence artificielle (sans que le jury ne le sache)? L'ensemble des systèmes artistiques d'IA, les réseaux antagonistes génératifs (GAN) basés sur un générateur créant de nouvelles images et sur un discriminatoire chargé de sélectionner les images repose sur une procédure d'algorithmisation, de codage. Le geste créateur se situe précisément dans l'espace de l'anti-codage, au plus loin de l'algorithmisation. Il est intéressant de voir comment l'art assisté par l'IA rejoue les algorithmes, les explore, interroge dans une visée expérimentale, critique, ludique, politique ou extra-esthétique les avancées technologiques qu'il déborde. En tant que manifestation du vivant, il est l'activité anthropologique qui n'est pas programmable, qui n'est pas le résultat d'une génération procédurale de règles.

Dans son installation *Completion 1.0* (2021), le plasticien Grégory Chatonsky produit une histoire alternative de la génération des formes, autrefois apanage des humains, dévolue désormais aux machines. "Cet univers nous renvoie à un avenir dans lequel, suite au réchauffement climatique, les humains auront disparu et les machines réélaboreront sans cesse les traces iconiques de ce que l'humanité a laissé derrière elle: une masse 'hypermnésique' de données".

Antonio Somaini (professeur de théorie du cinéma, des médias et de la culture visuelle à l'Université Sorbonne Nouvelle) et Andrea Pinotti (professeur d'esthétique et de théorie de l'image à l'Université Statale de Milan) livrent un ouvrage décisif sur les enjeux et les questions véhiculés par la "culture visuelle".

Qu'est-ce qu'une machine qui voit, une vision non humaine, non animale? Faut-il encore parler de vision quand on évoque la vision machinique? De nombreux chercheurs (tels Andreas Broeckmann, Adrian MacKenzie et Anna Munster) n'usent du terme de "vision" que lorsqu'elle est le fait d'êtres vivants, humains ou non humains, et parlent, dans le cas des machines, de "calcul optique" (conçu comme "un mécanisme irréflecti, sans pensée", Andreas Broeckmann), de "*platform vision*" (Adrian MacKenzie et Anna Munster). Engageant la question "qu'est-ce que la pensée?", réactivant l'opposition entre mécanisme et vitalisme, déjouant le rêve d'Alan Turing, le discriminant se réfère *in fine* à l'établissement d'une démarcation entre perception/pensée vivante (humaine ou non humaine) et intelligence artificielle.

Mobilisant les sciences humaines dont elles redéfinissent les contours, les images artistiques produites par l'IA, explorant la réalité augmentée des mondes virtuels, du métavers, engageant des batteries de questions que l'ouvrage aborde. Par exemple, celles de l'empathie ou des avatars. Certains théoriciens, certains artistes, pionniers du net art, du cyberart perçoivent la réalité virtuelle comme inductrice d'empathie. Portés par un idéal humanitaire naïf ou par un programme sociétal behavioriste, les dispositifs esthético-techniques sont alors au service d'une pensée politiquement correcte qui entend formater l'empathie. Je prolongerai les réflexions des auteurs en pointant une inquiétude: cessant d'être une création inconditionnée, soumise à des impératifs internes, les pratiques artistiques usent alors de la réalité virtuelle en vue d'une fin idéologique que l'on percevra comme la version algorithmique, postmoderne et musclée de "la musique adoucit les mœurs". Il me semble que, quelles que soient les vertueuses ou moins vertueuses raisons humanitaires invoquées (susciter l'empathie avec l'autre, humain, animal, végétal, réparer les blessures, diminuer la violence), l'art appliqué devient l'auxiliaire d'un formatage des corps et des esprits, bref d'un biopouvoir choisissant les œuvres basées sur la réalité virtuelle comme fer-de-lance de son programme de conditionnement. Autre question ouverte que je lancerai dans le sillage des très fines analyses des auteurs: loin d'éveiller l'empathie, des œuvres d'artistes ou de réalisateurs se tournant vers la réalité virtuelle peuvent distiller (outre une technophobie viscérale) l'impact inverse, soit une distance, une insensibilité dès lors que l'immersif peut entraîner des phénomènes de déréalisation, d'hallucination, un repli solipsiste et qu'au rebours de ce qu'il affirme, il implique *ab initio* un éloignement par rapport à la matière, à la présence, à ce que Jacques Rancière appelle le "partage du sensible".

De façon similaire, les avatars présentés comme une nouvelle manière d'être au monde (ou de l'être en ne l'étant plus), développés notamment par Mark Zuckerberg avec son *Metaverse*, sous couvert d'une diffraction/multiplication identitaire, d'un lien lointain et brumeux à la pensée hindouiste des avatars, ne sont-ils pas chéris en raison de leur formatage idéologique? Que cet équivalent de messages subliminaux injectés entende promouvoir, de façon "louable", la tolérance, le pacifisme, atténuer les préjugés racistes, sexistes n'en demeure pas moins inquiétant. Inquiétant parce qu'il use du conditionnement pour produire des aptitudes à la liberté (ce qui détruit l'aptitude à penser par soi-même, à user de son libre arbitre), parce qu'il s'auréole de promesses de bonheur dans le meilleur des mondes possibles et parce que des messages bellicistes, haineux pourront être injectés sous la guise de doubles, témoignant de la même croyance d'une translation du numérique vers le réel, le premier étant chargé de transformer le second. Dans cet ouvrage décisif, dressant une remarquable cartographie de nos cultures visuelles passées et actuelles, les auteurs en décrivent la généalogie, l'archéologie et les effets performatifs, sociétaux de phénomènes qui transforment notre expérience du vivre ensemble.

Véronique Bergen

**ANDREA PINOTTI & ANTONIO SOMAINI, CULTURE VISUELLE. IMAGES, REGARDS, MÉDIAS, DISPOSITIFS,** TRADUIT DE L'ITALIEN PAR SOPHIE BURDET, DIJON, LES PRESSES DU RÉEL, 424 P., 29 EUROS.

Philosophe, romancière et poète, **Véronique Bergen** a publié récemment *Marie-Jo Lafontaine. Tout ange est terrible* (La Lettre volée, essai), *Marolles. La Cour des chats* (CFC Éditions, essai), *Écume* (Onlit, roman). Récemment, elle a été commissaire de l'exposition *Lalan* à Hong Kong et a collaboré aux monographies *Lalan* (Éd. Rizzoli) et *Stéphane Mandelbaum* (Éd. Martin de Halleux).