



POURQUOI PAS UN ART SOUS ALGORITHME ?

Entretien avec Laurence Bertrand Dorléac



Laurence Bertrand Dorléac, historienne de l'art, est professeure des universités et présidente de la Fondation nationale des sciences politiques. Elle est notamment l'auteure de *Pour en finir avec la nature morte* (Gallimard, 2020) et a conçu l'exposition « Les Choses, une histoire de la nature morte » pour le musée du Louvre en 2022. Elle répond à nos questions sur l'intégration de l'intelligence artificielle dans les pratiques artistiques et sur l'impact du numérique sur le monde de l'art.

Si les artistes peuvent être remplacés par l'intelligence artificielle (IA), cela signifie-t-il que leur rôle n'est que technique et qu'ils vont disparaître ?

LAURENCE BERTRAND DORLÉAC Si le rôle de l'artiste se limitait à sa virtuosité technique, il intégrerait la catégorie des artisans, qui reproduisent un modèle aussi bien que possible. Or, par définition, l'artiste cherche à donner une forme à l'imprévisible, à l'inédit. Qu'il soit sociologiquement inscrit dans une catégorie nommée ou non, il fabrique un nouveau avec une part d'ancien. L'IA est, pour sa part, un phénomène prodigieusement important, notamment parce qu'elle rebat les cartes en obligeant à se poser des questions fondamentales à nouveaux frais. Qu'est-ce que l'artiste ? Qu'est-ce qu'une œuvre ? Que peut faire une IA que ne peut pas faire l'artiste ? Une IA a-t-elle de l'imagination ? Qui décide ? Qui crée ? L'artiste, l'ingénieur, le robot, la regardeuse, le regardeur, tous ensemble ? Peut-on alors parler d'une œuvre collective ?

Quelles sont, d'après vous, les artistes les plus intéressants qui incorporent l'IA dans leurs pratiques ?

L. B. D. De plus en plus d'artistes intègrent l'IA dans leur travail, et ils sont de plus en plus nombreux à occuper une scène jusque-là réservée aux techniques traditionnelles. L'exposition « Artistes & robots », qui s'est déroulée en 2018 au Grand Palais de Paris [préparée par Jérôme Neutres et Laurence Bertrand Dorléac, NDLR], a présenté quelques exemples intéressants parmi bien d'autres. Une première catégorie d'artistes, dans la lignée de Paik ou de Jean Tinguely, aime jouer avec la dimension physique de l'IA, en tant que machine à créer, à travers la figure du robot. Rappelons que le mot robot vient de *rabota*, terme slave signifiant travail, qui dérive lui-même de *rab*, esclave. Celui qui lui a donné le sens que nous connaissons aujourd'hui est l'écrivain tchèque Karel Čapek, dans une pièce de théâtre intitulée *Rossum's Universal Robots*, montée à Prague en 1920. Les



œuvres d'artistes contemporains tels que Leonel Moura, So Kanno, Takahiro Yamaguchi et Arcangelo Sassolino appartiennent à cette première catégorie d'artistes. Quand disparaît la figure du robot – qui n'est pas si éloignée des créatures fantastiques déjà imaginées par les Égyptiens anciens –, quand la technique devient invisible, il reste le programme algorithmique qui permet de générer des formes à l'infini, d'où leur caractère hypnotique. Dans cette perspective, une deuxième catégorie réunit des artistes tels que Iannis Xenakis, Vera Molnár et Manfred Mohr, qui proposent aux spectateurs de faire l'expérience d'œuvres en mouvement, parfois interactives avec leur propre corps, ou encore Miguel Chevalier, Ryoji Ikeda, Pascal Dombis, Elias Crespin, Jacopo Baboni-Schilingi, Peter Kogler. Une troisième catégorie procède du *deep learning* (apprentissage profond), qui rivalise avec l'humain, cherche à l'augmenter, voire à le narguer. Elle inclut des créateurs comme Sterlac, Catherine Ikam et Louis Fléri, Christa Sommerrer et Laurent Mignonneau, Fabien Giraud et Raphaël Siboni, Doug Aitken, Takashi Murakami, ORLAN et Kōji Fukada. Ce dernier, représentant de la nouvelle vague japonaise et partisan des films à petit budget, a donné pour la première fois au cinéma le rôle principal à un androïde, dans « Sayonara » (« Adieu » en français). Le film, sorti en 2015, est une dystopie dans laquelle, après l'explosion de plusieurs centrales nucléaires,

le Japon doit être évacué. Tania, une jeune Sudafricaine atteinte d'une longue maladie et en fauteuil roulant, attend son évacuation dans une maison perdue dans la montagne, où elle est enfermée en compagnie de son androïde Leona qui veille sur elle. Pour la distraire et la reconforter, la robote lui récite des poèmes de Rimbaud dont Tania a perdu le souvenir. Le film de Fukada montre poétiquement qu'une IA peut conserver la mémoire d'un monde que les humains ont oublié.

Extra-Natural 2018, de Miguel Chevalier, installation de réalité virtuelle générative et interactive, collection privée.

Qu'est ce qui fonde un chef-d'œuvre et l'IA peut-elle en produire ?

L. B. D. La notion de chef-d'œuvre est ancienne. En Occident, elle remonte au Moyen Âge, et elle a tout d'abord été appliquée à l'artisanat. Elle a été remise en question par les avant-gardes du début du xx^e siècle, à commencer par le dadaïsme, au profit de paramètres comme le travail, la production, le processus. Dans l'imaginaire collectif l'idée reste pourtant profondément ancrée que certaines œuvres valent davantage que les autres – y compris au sein de la production d'un même artiste – par leur puissance, leur aura, par la reconnaissance dont elles jouissent, d'abord auprès du monde professionnel de l'art puis auprès d'un public élargi. Car une œuvre n'a pas de valeur en soi,



De plus en plus d'artistes intègrent l'IA dans leur travail et ils sont de plus en plus nombreux à occuper une scène jusque-là réservée aux techniques traditionnelles.

elle en a seulement pour les autres, pour ceux qui, en la recevant, participent de son existence, de son authentification en tant que chef-d'œuvre. La catégorie occidentale du chef-d'œuvre a ses équivalents dans le monde non occidental. Le terme lui-même existe dans beaucoup de langues : *misteroské dilo* (tchèque), *touhfa* (arabe), *yetzieat mofet* (hébreu), *kloukh kordzodz* (arménien), *dazuo* (chinois), *kassku* (japonais), etc. Paradoxalement, un chef-d'œuvre est d'abord une œuvre excentrique, archi-singulière, qui devient ensuite centrale et incontournable. Quant à savoir si une IA peut produire un chef-d'œuvre, il est vrai que l'on n'a pas encore relevé la création d'une *Joconde* sous algorithme, mais un jour pourquoi pas ? L'IA pourra-t-elle créer de l'hyper-singularité reconnue, qui sera légitimée comme telle ? La question reste posée. Seule certitude, derrière le programme qui produira ce nouveau chef-d'œuvre se cachera forcément un humain. Tout artiste tend volontiers vers un chef-d'œuvre qui lui échappe. J'ai eu l'occasion d'observer Patrick Tresset au moment même où il découvrait les formes produites par une machine intelligente dont il avait conçu le programme à partir d'une nature morte également créée par lui : la machine crachait des dessins largement aléatoires de la nature morte. La surprise de Patrick Tresset face cette co-construction m'a beaucoup marquée. L'IA a au moins pour effet de produire de l'étonnement. Si cette sensation face à une œuvre d'art a toujours existé, elle est rendue encore plus forte par le caractère infini des formes, des couleurs et des agencements que permet l'IA.

Walter Benjamin regrettait les conséquences de la technique photographique sur l'aura des œuvres d'art. Qu'en est-il de cette aura quand l'IA générative entraîne une démultiplication massive d'images et de textes ?

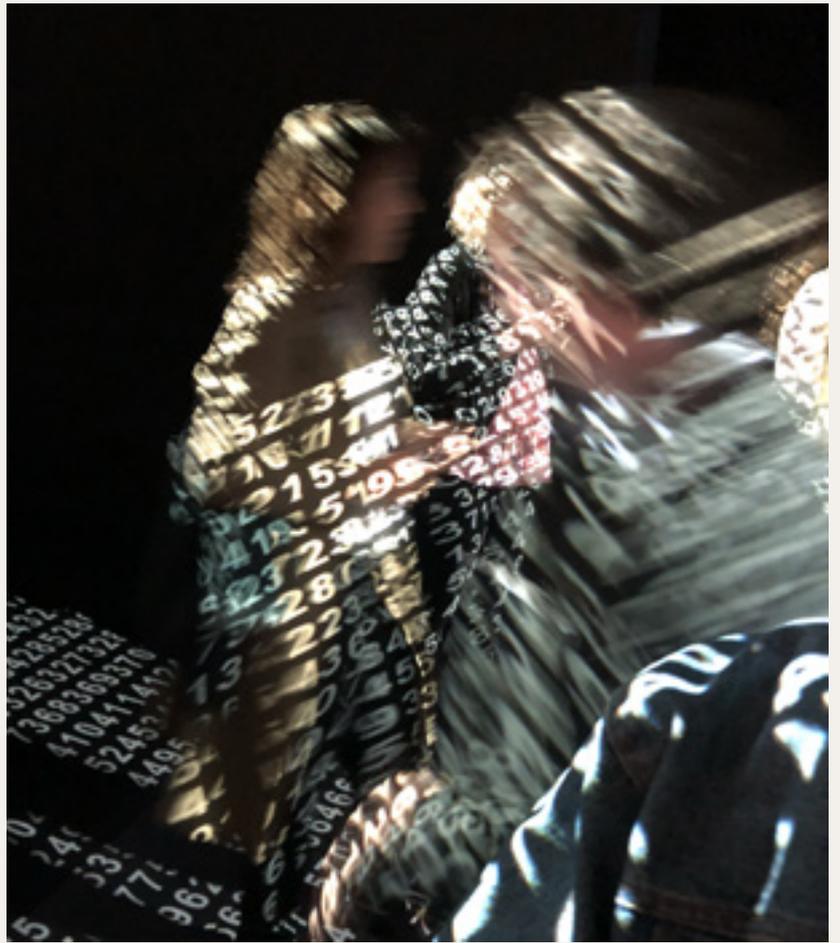
L. B. D. Malgré la production exponentielle d'images, on attend toujours celle qui bouleversera la face des choses en se singularisant par rapport à toutes les autres. Ce phénomène se produit déjà dans le domaine de l'image de presse, qui se confond de plus en plus avec celui de l'art. Certaines photos de presse modifient le regard sur un événement, sur une situation, et elles finissent par s'imposer comme des icônes. Certes, l'IA pose de façon encore plus aiguë la question de la véracité d'une image de presse, mais cette question a toujours existé. Sur les champs de bataille de la guerre de Sécession (1861-1865), par exemple, Timothy O'Sullivan déplaçait les morts pour « faire plus vrai » avant de les photographier, ce qui était une façon de cadrer, voire de mettre en scène, son sujet. Le vrai/faux sera le thème du quatorzième Festival de l'histoire de l'art à Fontainebleau, en juin 2025, et la question de l'IA y sera évidemment majeure.

L'IA fonctionnant grâce à des données et des modèles existants, peut-on dire que son irruption dans le domaine de l'art signe la fin de la créativité et de l'innovation ?

L. B. D. Non, pour toutes les raisons que nous venons d'évoquer, et c'est même plutôt le contraire. Quand la photographie a émergé, des peintres ont pensé se suicider. Or, on connaît les variations que la photographie a permises en peinture, par émulation ou par imprégnation. L'IA dope les artistes quand ils cessent d'en avoir peur. Les possibilités sont démultipliées. Même chez l'artiste qui lui tourne le dos, elle peut produire des effets intéressants de résistance inventive. Pendant les périodes de pénurie, on a inventé des matériaux et des techniques de création. Les artistes ont anthropologiquement l'habitude de jouer avec les ressources à leur portée.

Si l'on admet que l'art est le reflet d'une société à un instant t, l'IA change-t-elle la donne ? Permet-elle de s'extraire du contexte ou reflète-t-elle au contraire les obsessions et les biais de l'époque ?

L. B. D. Pour le moment, parmi les artistes qui produisent des œuvres intégrant les techniques de l'IA, ce sont ceux formés aux Beaux-Arts qui s'imposent. Pour le reste, quantité de productions n'ont littéralement aucun intérêt parce qu'elles ne sont qu'une resucée de ce qui existe déjà. Autrement dit, rien n'est plus académique que l'IA quand elle est programmée par un esprit conformiste. En cela, oui, nous allons être submergés par les formes issues de l'air du temps, mais ni plus ni moins. Comme toujours, les œuvres marquantes restent à trouver, la chasse au trésor est ouverte.



Les NFT (*non fungible token*, jeton non fongible), qui ont promu une forme d'art numérique certifié par un algorithme de cryptage, ont défrayé la chronique au cours des années récentes avant de voir leur cours s'effondrer drastiquement en septembre 2023. Que disent ces phénomènes de monde de l'art et de son marché ?

L. B. D. Le marché se réinvente à mesure que les techniques, voire les pratiques et les goûts, évoluent. Le NFT est un objet informatique suivi, conservé et authentifié par la blockchain grâce à un identifiant qui le rend unique et non fongible. Il est intéressant de noter qu'il témoigne en cela de la permanence du vieux monde, dans lequel la propriété est attachée à une seule personne. La rapidité avec laquelle on peut accéder aux plateformes de partage est aussi un des aspects séduisants des nouvelles pratiques artistiques. Tout le monde peut devenir artiste, ce qui, au passage, était déjà le mot d'ordre des jeunes générations pendant les années 1960.

Cela ne signifie pas que toutes les productions présentent le même intérêt, partageable et durable. Les NFT sont peut-être un avenir pour les arts numériques, mais ils sont seulement un parmi d'autres. Quant au marché, il a démontré leur caractère attractif dans un premier temps, fragile dans un second. Il n'y a là rien de très nouveau : le marché de l'art contemporain est sujet à des phénomènes d'engouement et à des dérapages incontrôlés, mais il détient aussi des acteurs plus installés, qui adoptent des tactiques, voire des stratégies, de développement, qui se concurrencent entre eux tout en restant solidaires et attentifs au respect de certaines règles. Bref, le marché de l'art n'échappe pas aux caractéristiques bien connues des autres marchés.

Laurence Bertrand Dorléac lors de l'exposition *Artistes & Robots* qu'elle a conçue avec Jérôme Neutres, Grand Palais, Paris, 2018.