



HAL
open science

Fake Art, entre le contrefait et le contrefactuel

Stefania Caliandro

► **To cite this version:**

Stefania Caliandro. Fake Art, entre le contrefait et le contrefactuel. Interfaces numériques, 2022, 11 (2), <10.25965/interfaces-numeriques.4889>. <hal-04278811>

HAL Id: hal-04278811

<https://hal.science/hal-04278811v1>

Submitted on 10 Nov 2023

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



HAL Authorization



Volume 11 - N° 2 | 2022 :
Images, mensonges et...



Interfaces numériques

e-ISSN : 2259-1001

Faculté des Lettres et Sciences
Humaines

39E Rue Camille-Guérin

87036 LIMOGES Cedex

Tél. +33 (5) 05 55 43 56 00

Fake Art, entre le contrefait et le contrefactuel

Fake Art: between the counterfeit and the counterfactual

< Stefania CALIANDRO ¹ >

1. *École supérieure d'art et de design des Pyrénées*
caliandro@yahoo.com

DOI : 10.25965/interfaces-numeriques.4889

< RÉSUMÉ >

En dépit de leur prétendue exclusion mutuelle dans la culture occidentale contemporaine, le faux et l'art trouvent de nouvelles formes de rencontre dans l'actualité de la création artistique et des expositions, qui, s'appuyant sur les apports des technologies, étayent une orientation qui sera ici nommée Fake Art. Le concept de *fake*, que l'on s'empresse de préciser par rapport au faux, épouse en esthétique une logique à mi-chemin entre le contrefait et le contrefactuel, reconfigurant la valeur de l'art, ainsi que sa dimension ontique. Alors que la question de la vérité en art ne paraissait plus présente dans la réflexion sémiotique depuis les célèbres observations de Damisch et de Derrida sur la peinture et l'herméneutique, le façonnement d'œuvres par des techniques de reproduction avancées, de synthèse, d'IA et d'apprentissage automatique ou, tout simplement, d'expérience augmentée modifie non seulement le potentiel de l'art mais l'imaginaire esthétique et les modalités de réception. Quelques réalisations seront analysées pour saisir à la fois les défis que ces outils adressent à l'art et les transformations sémiotiques qu'ils introduisent dans le régime de croyance esthétique.

< MOTS-CLÉS >

Fake Art, sémiotique de l'art, art numérique, esthétique, contrefactuels et mondes possibles

< ABSTRACT >

Despite their supposed mutual exclusion in contemporary Western culture, 'fake' and 'art' find new forms of encounter in recent developments of artistic creation and exhibitions, which, relying on the contributions of technology,

underpin an orientation that will be called here Fake Art. The concept of fake, which should be differentiated from the false, espouses in aesthetics a logic halfway between the counterfeit and the counterfactual, reconfiguring the value of art, as well as its ontic dimension. Whilst the question of truth in art seemed no longer present in semiotic reflection since Damisch's and Derrida's famous observations on painting and hermeneutics, the creation of works through advanced techniques of reproduction, synthesis, AI and machine learning or, quite simply, augmented experience modifies not only the potential of art but also the aesthetic imaginary and reception modalities. Some works of art will be analysed in order to grasp both the challenges with which these tools address art and the semiotic transformations that they introduce within the modalities of aesthetic belief.

< **KEYWORDS** >

Fake Art, semiotics of art, digital art, aesthetics, counterfactuals and possible worlds

1. L'esthétique fake

À un regard avisé le titre de cet article peut paraître, d'entrée de jeu, étrange. Et avec raison d'autant plus qu'il se propose non pas d'aborder la falsification de l'art ou l'art de la falsification, telle la production frauduleuse de copies, mais de considérer le Fake Art comme une tendance ou un tournant esthétique – l'histoire en décidera – qui exploite notamment le champ ouvert par l'usage des techniques et technologies récentes. Y a-t-il du sens à parler d'un art qui serait non pas du faux mais *fake* – la distinction mérite exégèse – alors que le statut de l'art écarte l'œuvre du factuel et de l'ordinaire, et inclut la représentation, la reproductibilité, la transfiguration du trivial (comme le ready-made), l'illusionnisme, aussi bien que le vrai-semblable ?

La nuance entre fake et faux a trait à l'introduction de l'anglicisme dans plusieurs langues, dépassant quasiment le sens du terme originel¹, et se lie à la circulation d'information et de visuels dans les médias, notamment leur diffusion informatisée et globalisée sur les réseaux. À la différence du faux tout court, le fake mélange le plus souvent le vrai et le

1 En anglais la distinction entre *fake* et *false* n'est pas si nette, les deux termes étant parfois même interchangeables dans certaines expressions ou dépendant du registre formel ou informel. Toutefois une connotation de frauduleux ou, du moins, de truqué accompagne la désignation de *fake*.

factice, l'authentique et l'inexact, l'existant et le non advenu, pour ce que ces termes peuvent encore valoir au sein de circuits reposant sur l'emploi de signes et de simulacres. De ce fait, la dimension ontique et les positions éthiques qui en découlent se fient à des régimes de croyance se renégociant sans cesse, en fonction du savoir et des compétences acquises. À noter cependant que même lorsque le fake est aisément démontable, voire qu'il affiche lui-même l'artifice, son efficacité n'en est pas forcément affectée et persiste en tout ou en partie en vertu de la ruse et de l'imaginaire dépeint qu'il parvient à faire éprouver. Les images, créées ou manipulées, y jouent un rôle central pour l'ancrage iconique qu'elles assurent dans la perception et la fixation mnémonique. En outre, une suspension conditionnelle y intervient lorsque le fake prend force d'éléments acquis et partagés, pour explorer comment leur arsenal pourrait se réactualiser dans de nouvelles formes. Il s'agit en l'occurrence d'une réappropriation en termes d'états d'existence possibles – un potentiel qui, comme cela sera argumenté ici, est de l'ordre du contrefactuel – confirmant la dite efficace, non pas par réalisme mais plutôt au détriment de l'invraisemblance manifeste. À mon sens, le Fake Art fait recours à cet aspect, comme à celui, plus évident, du faux qu'il faudra également discuter.

Procédons avec l'analyse de ces points sémio-esthétiques en ce qui concerne plus particulièrement l'évolution du phénomène et les créations artistiques y participant. Le développement du fake dans notre époque hérite d'une culture du faux, toujours présente, mais dont le XX^e siècle nous a légué divers témoignages la reliant aux transformations esthétiques. Jean-François Lyotard signalait l'éclectisme et l'hétérogénéité qui composent genres et styles de vie dans la condition postmoderne (Lyotard, 1982). Rosalind Krauss infirmait le mythe de l'original et le discours moderniste sur l'originalité; elle dévoilait comment la répétition a souvent servi la production de l'avant-garde (Krauss, 1981)². Mais sans doute le plus passionné par le faux et la

2 R. Krauss (1981, 140) écrivait notamment : « l'un des véhicules majeurs de la pratique esthétique moderniste dérive non du terme valorisé du couplé précédemment évoqué – le doublet *originalité/répétition* – mais du terme discrédité : celui qui oppose le multiple au singulier, le reproductible à l'unique, le frauduleux à l'authentique, la copie à l'original. C'est ce terme – la partie

capacité des signes de mentir a été Umberto Eco, entreprenant dès 1975 un « Voyage dans l'hyperréalité »³, notamment dans les musées des États Unis, avec leurs prétendues reconstructions historiques et les dioramas, ainsi que dans les grands Palaces et les musées de cire, où l'idéologie du *more* en anglais (ou du *nec plus ultra*) amène au « Faux Absolu »⁴ (Eco, 1985).

2. L'exposition d'art, entre reproduction et spectacularisation

Or, loin de se restreindre à la culture commerciale ou au sol américain, l'exaltation du faux se poursuit bien dans notre époque. Il suffit d'évoquer l'exposition, très publicisée, organisée par Maurizio Cattelan pour Gucci au musée Yuz de Shanghai en 2018, misant sur la contrefaçon dès son intitulé⁵ ; celui-ci calque le titre d'une œuvre de Marina Abramović et d'une exposition contemporaine qui lui était consacrée : *The artist is present*. À l'intérieur, grâce aux techniques avancées de reproduction, il était notamment possible de voir : une reproduction à l'échelle 1 :6 de la Chapelle Sixtine de Michel-Ange, plus facile à apprécier que l'original vues ses dimensions réduites ; la reprise d'œuvres très connues dans l'art contemporain (tels les modules de Donald Judd, mais refaits en carton ; *Speech Bubbles* de Philippe Parreno ; le dispositif de Wim Delvoye, renommé pour l'occasion, *Cloaca No. 5* en parodie du célèbre parfum de Chanel) et, à la fin du parcours, le faux paysage d'Hollywood avec une vraie glissière de sécurité et des palmiers factices, où le public est invité à se prendre en photo. L'exposition, paradoxale et parodique, bien dans le style de Cattelan, atteste d'une fascination pour la simulation qui, sans

négative du couple de concepts – que la critique moderniste a cherché à réprimer, a réprimé. »

3 C'est le titre du premier chapitre de *La Guerre du faux* d'Umberto Eco (1985), où sont réunis des courts essais parus dans les journaux, notamment *l'Espresso*.

4 Partant des expressions « *More to come* » ou « *more coffee* », Eco (1985, 32) explique l'usage de *more* ainsi : « il y en a *more*, comme vous n'êtes pas habitué à en avoir, plus que vous ne pourrez jamais en désirer, tellement qu'il y en aura à jeter – c'est ça le bien être. »

5 *Maurizio Cattelan – The artist is present* a eu lieu du 11.10.2018 au 16.12.2018 au musée Yuz, Shanghai.

cache l'artifice, dédaigne la prétendue valeur inégalable de l'original et retrouve, dans le fake, un plaisir ludique.

Sans entrer dans les détails de cette expo que je n'ai pu voir que par le jeu des reproductions dans lequel d'ailleurs je me laisse prendre, il me semble cependant que l'affaire du contrefait, de la copie et du remake s'y décline à différents degrés selon les œuvres et la question de l'auteur, certaines étant des copies ostensiblement altérées d'œuvres historicisées (Michel-Ange, Donald Judd), d'autres des versions refaçonnées par leur même auteur (Wim Delvoye), d'autres encore des répétitions de créations présentées par l'artiste ailleurs (Philippe Parreno). Dans l'ensemble domine le climat d'un art joyeux, où les noms des personnalités impliquées, à partir de Cattelan en tant que commissaire, appuient la valeur de ce qui est montré. Par ce monde de références *iconiques* le public plonge dans une expérience – par renvoi – cultivée et qui, en même temps, le met à l'abri des aspects les plus rudes, rêches de l'art et dont l'appréhension demeure plus difficile. Les variations introduites rendent en quelque sorte l'objet domestiqué, plus agréable, 'à la portée de tous', même des non habitués. Ainsi, non seulement la Chapelle Sixtine à l'échelle quasiment humaine est plus visible que l'originale et permet au regard de maîtriser sa grandeur, mais aussi l'austérité rigoureuse du minimalisme de Donald Judd est apprivoisée en version carton, tandis que la désacralisation scatologique opérée par *Cloaca* s'annihile lorsque la machine de Delvoye défèque du parfumé.

La fascination induite par le fake est largement exploitée par les industries culturelles. Sans se limiter à la production et vente de gadgets dans les services commerciaux des musées, elle a donné lieu à ce vaste phénomène de projection lumineuse des œuvres, la plupart déjà connues et aimées par le grand public, que sont les expositions dites *immersives*. La reproduction à grande échelle, voire 360°, de tableaux en général désormais libres de droits (Klimt, Van Gogh, les Impressionnistes) ne vise certes pas une meilleure saisie des originaux, encore moins de la peinture, dont la matérialité est écrasée par le pixel, mais le plaisir de plonger dans une ambiance spectaculaire, et spectacularisante, où les formes caractéristiques du style de l'artiste se transforment en prototypes de jeux de lumière, non sans un retour narcissique pour le visiteur, mis au centre d'un regard *all around*.

3. L'installation comme création d'espaces fictifs interactifs

Dans cet esprit du sensationnel ainsi qu'avant-coureur de la tendance immersive, le collectif japonais teamLab, fondé en 2001 par l'ingénieur Toshiyuki Inoko, a engagé une expérimentation poussée autour de l'interaction, ayant amené à la création de divers lieux d'exposition dans le monde, dont le MORI Building digital art museum (Odaiba, 2018). Les installations de teamLab articulent formes, couleurs, lumières, parfois sons, dynamisés en fonction du mouvement de l'observateur. Capté par la projection d'espaces qui franchissent les limites du lieu investi (selon le principe *borderless*), le visiteur devient un élément central dans le parcours de l'installation, les effets étant modulés soit par sa déambulation soit par son action sur une interface portable⁶.

En France, certaines projections de Miguel Chavalier jouent sur des critères interactifs assez semblables, par exemple, lorsque les mouvements du public modifient les dynamiques d'une configuration pensée de manière générative (*Power Pixel*, 2020). Nous nous éloignons dans ce cas, comme en partie dans le précédent, du fake. En effet, il serait plus approprié de parler d'espace feint, d'univers fictifs, de simulation ou, éventuellement, de représentation incluant des marques de réception. À la nuance près que celles-ci n'appartiennent plus seulement à la représentation, comme l'étaient les figures déléguées de l'observateur ou l'énonciation énoncée, pour reprendre une terminologie sémiotique, mais relèvent de dynamiques d'ordre indexical (*Flower Power*, 2017, Shanghai, et *Magic Carpets*, 2014, Castel del Monte), certes déformées, rendues abstraites par la transposition numérique, et qui pointent à la relation avec le sujet interagissant. D'où la sensation éprouvée, et recherchée par ces installations, que le visiteur participe de la représentation, l'efficace dépendant alors de son implication physique mais également de l'imaginaire que ces œuvres parviennent à mobiliser. Les créations de Miguel Chavalier s'appuient souvent sur le potentiel du traitement des données et sur des formes virtuelles, à la lisière entre

⁶ Des vidéos documentaires des installations sont accessibles sur le site <https://www.teamlab.art/>.

réalité et fiction, telles ses sculptures par impression 3D ou découpe laser *Digital cristaux* (2020)⁷.

4. Les œuvres : *génération* de formes, transformations algorithmiques et NFT

Grégory Chatonsky, artiste franco-canadien, façonne aussi ses œuvres par les moyens informatiques, mais à partir de millions de bases de données d'images, textes et sons, qu'il exploite pour la génération de formes. Les œuvres présentées dans le cadre de l'expo *Terre Seconde* (Palais de Tokyo à Paris, 2019) procèdent par l'accumulation, l'hybridation et la recomposition des données par l'intelligence artificielle, déployées jusqu'à l'insensé. Comme le titre de son exposition l'évoque, le propos est de « Produire un réalisme sans réel », de créer des pierres d'un monde inexistant, tels ses faux cailloux réalisés de manière synthétique⁸. Dans l'idée du « devenir possible » – chiasme jouant les rapports de la forme avec le virtuel – ses créations opèrent par morphing d'images ou concaténation de phrases, qui s'amassent et se succèdent en enchaînements d'expressions visuelles et verbales, finalement vidées de sens. C'est comme si l'accablant flot de possibles variations paradigmatiques était rabattu dans la configuration syntagmatique de l'objet. L'impression prime alors d'une rhétorique par recombinaison machinale, inhumaine, assujettissant l'observateur au visionnage de suites formelles rébarbatives, en transformation continue, où le regard peine à s'accrocher, à happer un quelque punctum pour échapper à l'ennui.

Nombreux sont les artistes qui engagent leur production par voie numérique et se servent d'algorithmes pour modéliser tantôt à partir de bases de données, tantôt de l'existant. Dans le second type s'inscrivent notamment les peintures digitales de Davide Quayola, artiste italien basé à Londres. Dans sa série *Jardin d'été* (2016), la capture vidéo de fleurs et de végétation agitées par le vent passe par les mailles de l'analyse vectorielle, de l'application de filtres et la synthèse, donnant lieu à des

7 Cf. le site de l'artiste <https://www.miguel-chevalier.com>.

8 Cf. *Second Earth / Terre Seconde* sur le site de l'artiste <http://chatonsky.net/earth/>.

rendus de palette et certaines gestualités qui, par moments, revisitent l'impressionnisme et, en particulier, les dernières toiles de Monet⁹. Au-delà d'un pictorialisme qui rappelle certains débuts de la photographie – confrontation entre médiums assez recourant lors de l'émergence de nouvelles techniques –, il importe ici de remarquer le changement substantiel qui affecte le signe indexical au sein de la prise d'image numérique. Continuant l'évolution de la première génération d'œuvres digitales¹⁰, mais bouleversée radicalement par rapport à la prise de vue analogique, l'appropriation imagière de l'existant ne s'opère plus forcément par des phases successives de saisie puis de manipulation et réélaboration des données, comme jadis dans le montage et la postproduction, mais l'objet peut être importé, transcodé et manipulé par le traitement numérique dès sa captation même. Autrement dit, en termes de filiation peircienne, l'index, qui – pouvant toujours mentir – signifie une relation de contiguïté physique avec l'objet de référence, peut s'assujettir à une transformation tellement articulée, algorithmique (Umberto Eco parlerait de *ratio difficilis*), que sa reconnaissance devient improbable, surtout à un œil non outillé, et que l'effet iconique, pictural, plastique, en résulte rehaussé, à la fois en dépit et à raison des valeurs vectorielles de sa production. Il est intéressant qu'en l'occurrence les expédients adoptés pour créer, modifier et déformer les éléments de l'image ne soient pas occultés mais intègrent les œuvres de Davide Quayola¹¹.

La modélisation de l'existant au moyen d'un complexe de valeurs non aisément computables par le raisonnement humain est au fondement de l'entreprise de l'intelligence artificielle, et notamment des systèmes d'individuation qui, allant aussi en direction inverse, tentent de remonter

9 Cf. le site de l'artiste <https://quayola.com/>, en particulier les vidéos <https://vimeo.com/196743416> et <https://vimeo.com/194977317>, ainsi que la vidéo-documentaire *Process* de série *Pleasant Places* (2015) à <https://quayola.com/work/selected/pleasant-places.php> (ou <https://vimeo.com/146007407>).

10 Je me permets de renvoyer à Caliandro (2004), ainsi qu'à des considérations concernant la première décennie de Net Art (Caliandro 2014).

11 Cela vaut également pour certaines sculptures de l'artiste réalisées au moyen des bras mécaniques qui participent de l'installation, par exemple *Sculpture Factory :Laocoon* (2016-17), visible à <https://quayola.com/work/selected/sculpturefactory-laocoon.php>.

des données visuelles et numériques à ce qui les aurait déterminées. Par l'analyse quantitative de bases de données même massives (*big data*), que les méthodes de *deep learning* cherchent à faire évoluer en sens qualitatif, les systèmes informatiques fournissent désormais une assistance valide dans la restauration d'art, et sont en train d'élaborer une reconnaissance et un classement de plus en plus fiables du style, de l'époque et de l'auteur qui aurait créé l'œuvre. Il n'est pas exclu – si ce n'est pas déjà fait – que dans un futur très proche nous assisterons à des systèmes adverses contrecarrant les attributions automatiques que les premiers feraient, engendrant des contrefaçons qui résulteraient originales pour les premiers, déclenchant ainsi une *guerre du faux*, comme le préconisait le titre de l'ouvrage d'Umberto Eco (1985), déjà cité.

À ce propos, la production d'œuvres digitales a activé tout un circuit d'authentification certifiée en tant que NFT (*not-fungible token* ou jeton non fongible) assuré par *blockchain* (à savoir, une base de données distribuée, sécurisée par des algorithmes cryptographiques), en présageant des combats entre machines en défense du crypto art¹². Le marché de l'art corrobore ce système qui – complices les intérêts de nature financière – a été entériné par les grandes maisons de vente aux enchères et que certains artistes seroprient (cf. Mirabelli, 2021). Par exemple, *Replicator* (2021) de Mad Dog Jones (du vrai nom Michah Dowbak), illustration d'un intérieur avec photocopieuse, prévoit l'auto-génération d'autres œuvres NFT, jusqu'à une *Jam Artwork*, œuvre de bourrage qui, elle, serait unique mais arrêterait la reproduction.

Mais c'est dans le terrain vague entre le vrai et le faux, que le Fake Art se revigore. Par l'utilisation de l'apprentissage automatique, et précisément de méthodes open source de génération et de discrimination de données, le collectif Obvious¹³ a récemment gagné la scène artistique avec la vente aux enchères d'une production réalisée par ces moyens. En particulier, par l'emploi de GANs (*generative adversarial networks* ou

12 Cf. l'entretien de Valentina Tanni avec Pau Waelder, critique d'art, *curator* et chercheur spécialisé en nouveaux média, qui introduit au monde du crypto art, par ailleurs déjà attaqué par les hackers (Tanni, 2021).

13 Le collectif, actif à Paris, est constitué par Pierre Fautrel, Hugo Caselles-Dupré et Gauthier Vernier.

réseaux adverses génératifs), ils ont tiré parti d'une banque d'images de 150.000 portraits du XIV^e au XX^e siècle, exploité davantage le générateur plutôt que le système discriminatoire et créé ainsi le tableau *Edmond de Belamy* (2018), imprimé sur toile, puis la série de portraits de sa soi-disant famille¹⁴. Dans une optique assez proche, l'installation *Memories of Passersby I* (2018) de l'Allemand Mario Klingemann utilise les réseaux neuronaux artificiels pour la création de figures, composées à l'instant, recombinaison des portraits tirés de chefs d'œuvre de l'histoire de l'art, se transformant dès lors sans cesse sous les yeux de l'observateur¹⁵.

5. Sur l'adhésion cognitive au sensible, ou le leurre esthétique

La représentation d'une personne jamais existée dévoile, certes, les enjeux doubles de la *concrétion* d'un potentiel, d'une mise en image du virtuel, mais elle réactive aussi le défi sémiotique du portrait qui, depuis l'origine mythologique de l'art (que l'on pense à Plin), tente de capturer la trace, de restituer les traits identitaires d'une figure. Ces types de portraits, qui ne renvoient plus à une personne, sont en quelque sorte la sédimentation iconique mais aussi indexicale d'une production de divers siècles, la *synthèse* plutôt que la réinterprétation d'un inconscient collectif. Ils relancent la question de la vérité en peinture, observée en théorie de l'art par Damisch, puis fouillée et déconstruite par Derrida. Si toute image dépeinte (*depicted*) par un tableau est un simulacre, une simulation produite par un geste pictural, le portrait d'*Edmond de Belamy*, signé avec une partie du code algorithmique qui l'a généré, nous incite à entendre qu'une œuvre n'est pourtant jamais fautive. Non seulement l'œuvre existe, quelle que soit sa forme matérielle, concrète ou numérique ; non seulement elle condense et s'approprie un répertoire d'œuvres, bien que parcourues ici de façon automatisée. Mais son efficace procède de sa capacité à réinvestir un héritage en s'inscrivant comme potentiellement admissible dans l'évolution de celui-ci. Autrement dit, j'avance ici l'hypothèse que si, en général, un portrait prétend signifier

14 Cf. <https://obvious-art.com/la-famille-belamy/>. Le collectif Obvious a présenté sa production dans le séminaire en ligne « Intelligence artificielle, art et créativité » le 23 février 2021 (Obvious, 2021).

15 Pour une présentation de l'œuvre par l'artiste, cf. <https://vimeo.com/298000366>.

l'avoir été là du sujet représenté ou photographié, un portrait de synthèse de cette sorte mise sur le potentiel du répertoire engagé, sur ce qui *aurait pu être là*. Il ne s'agit plus d'un renvoi indexical à un factuel ayant existé, mais, en sollicitant le consentement à une suspension d'incrédulité (*suspension of disbelief*¹⁶), l'œuvre ouvre à un *monde possible*¹⁷, conditionnel quant au geste de sa création. La question s'apparente au *contrefactuel* en philosophie et logique, où le terme désigne un énoncé conditionnel dont la vérité ne peut être considérée qu'à l'intérieur des conditions, généralement non réalisées, de son énonciation¹⁸. En ce sens, c'est dans ce flottement entre contrefait et contrefactuel que s'inscrit ce que j'appelle le Fake Art. Loin d'être une farce, un pur divertissement ludique, les meilleures créations sont en train de changer notre régime de croyance esthétique, ainsi que notre imaginaire et, par conséquent, notre perception du monde.

L'art de Joan Fontcuberta, s'attachant notamment à repenser la photographie, déjoue la présomption de véracité attribuée d'ordinaire aux images. Dans la série *Orogenesis* (initiée en 2002), il se sert de logiciels de rendu censés transposer des cartes géographiques en visuels 3D du paysage, mais au lieu de les alimenter par des représentations orographiques, il détourne le dispositif et lui fournit l'image d'un tableau célèbre. L'impression photographique créée par le procédé donne alors à voir un paysage étrange, hyperréalistiquement fictif, issu de l'interprétation algorithmique de l'œuvre qu'il devrait reproduire : *Orogenèse Turner* (2003, d'après William Turner, *L'incendie dans la*

16 Coleridge théorisa la notion pour la littérature et la poésie, et elle a pu être élargie à l'art.

17 La théorie des mondes possibles a récemment été reprise en art par les philosophes Meo et Franzini. En faisant référence, en particulier, au trompe-l'œil et à la peinture illusionniste, Oscar Meo affirme que : « L'art [...] ouvre à des mondes possibles, différents certes, mais pas déliés du monde réel. » (Meo, 2002, 75 et ss de la version manuscrite, ma traduction). Elio Franzini considère la théorisation des mondes possibles par Leibniz, puis la réflexion de Merleau-Ponty sur Cézanne, et réinvestit ensuite la pensée de Leibniz dans la lecture des écrits de Paul Klee (Franzini, 2014). La question des mondes possibles par rapport au langage, élaborée notamment en logique modale par David K. Lewis et par Saul A. Kripke, a été analysée critiquement en sémiotique par Ugo Volli (1978), puis travaillée par Umberto Eco (1979).

18 Pour une définition de contrefactuel, cf.

<https://www.treccani.it/vocabolario/controfattuale/>.

Chambre des Lords et des Communes, 1835), *Orogenèse Derain* (2004, d'après André Derain, *Le bosquet*, 1912), *Orogenesis Friedrich* (2002), *Orogenesis Pollock* (2002). L'artiste espagnol, qui est aussi fin théoricien¹⁹, dit l'hallucination, la distorsion que les images, notamment celles produites par la technologie, génèrent et comment dans la société postmoderne la réalité ne procède pas de l'expérience mais d'une construction culturelle²⁰. Attentif aux implicites idéologiques de la manipulation des images et passionné par le bouleversement des apriori, il s'engage à en démasquer le leurre autant dans ses œuvres que dans sa réflexion. À propos notamment de *Constel-lacions* (1993-1997, par exemple : *MN 56 Lyra*, 1995, et *Mu Draconis (Mags 5,7/5,7) AR 17h 05,3 min. / D +54° 28'*, 1993) – série qui, malgré l'intitulé délibérément ambigu, ne réunit pas d'images de constellations mais des tirages de films appliqués directement sur le pare-brise de la voiture sur lequel des insectes se sont écrasés –, il déclare : « Le *fake* pratiqué par les artistes ou par les activistes politiques n'aspire pas à tromper mais à montrer les mécanismes de la tromperie »²¹.

Tandis que Fontcuberta égare les attentes de l'observateur face à l'image et à la reproduction, à la limite du contrefait²², l'Allemand Till Nowak invente des scénarios futuribles où le contrefactuel pousse le faux au seuil du plausible. Ainsi son œuvre *The Centrifuge Brain Project* (2011) est une sorte de *mockumetary* (ou docufiction)²³, où le ton pseudo-

19 Outre son livre *La furia de las imágenes* (2016), cf. notamment sa conférence « La furia de las imágenes » (Fontcuberta, 2016).

20 Cf. l'article de Marc Feustel (2010) à l'occasion de l'exposition *Landscapes without Memory* au musée de photographie Foam à Amsterdam, 2010-2011.

Des déclarations de l'artiste sont aussi sur

<https://www.youtube.com/watch?v=um44QIXDSnQ&t=66s>.

21 À l'encontre de l'indication de chiffres précis suivant l'usage astronomique, le titre de chaque œuvre reporte, de façon dissimulée, des données du voyage (telle la durée) durant lequel des insectes se sont écrasés sur le pare-brise. Pour l'entretien : Madessani (2019, ma traduction de l'italien : « Il *fake* praticato dagli artisti o dagli attivisti politici non aspira all'inganno ma a mostrare i meccanismi dello stesso »).

22 Cf. la conférence autour du fake tenue par Joan Fontcuberta, « Progetto X.B. Sfatate la leggenda di Vivian Maier », Fondazione MAST, Bologne, 2017, disponible sur <https://vimeo.com/477667870>.

23 Ce genre a vu le jour bien avant le digital, voir par exemple *The War Game* (1966) de Peter Watkins. Plus précisément documentaire parodique, *The*

scientifique du narrateur accentue, par contraste, le délire hyperréaliste des projets de parcs d'attractions hyperboliques qui y sont présentés. Le récit raconte au passé le fonctionnement d'installations improbables qui auraient échoué, avec des incidences aussi ridicules que parfois violentes en termes de pertes humaines. Le spectre de la possible conception des situations virtuelles dépeintes montre alors le leurre du plaisir esthétique de l'observateur, pris qu'il est par des hésitations ontiques et étiques, et attrapé entre l'hallucination drôle et l'inquiétant du *factible*²⁴.

Bibliographie

- Caliandro, Stefania (2004). Les défaillances du numérique comme matière artistique, *Protée*, vol. 32, n° 2, automne, Canada, pp. 67-74.
- Caliandro, Stefania (2014). Arte na internet : o potencial semiótico do novo meio”, dans Lucia Teixeira de Sequeira e Oliveira et José Roberto Carmo Junior (dir.), *Linguagens na Cibercultura*, Universidade Federal Fluminense, Niterói, Brésil, pp. 37-57.
- Eco, Umberto (1979). *Lector in fabula*, Fabbri, Milan.
- Eco, Umberto (1985). *La Guerre du faux*, Paris, Grasset & Fasquelle.
- Franzini, Elio (2014). *Arte e mondi possibili. Estetica e interpretazione da Leibniz a Klee*, Milan, Edizioni Angelo Guerini e Associati.
- Madesani, Angela (2019). Teoria e pratica della fotografia intervista con Joan Fontcuberta, *Artribune*, mai-juin, Rome, pp. 124-125, <https://www.artribune.com/wp-content/uploads/2019/06/Artribune-Magazine-49.pdf>, publié aussi en ligne le 11 juin 2019 à l'adresse <https://www.artribune.com/arti-visive/fotografia/2019/06/intervista-joan-fontcuberta/>.
- Feustel, Marc (2010), Interview with Joan Fontcuberta. *Landscapes without Memory*, 2 décembre 2010, <http://www.marcfeustel.com/eyecurious/tag/Joan+Fontcuberta>.
- Fontcuberta, Joan (2016). La furia de las imágenes. Conférence tenue en juin 2016, disponible sur <https://www.youtube.com/watch?v=LVP008ftTs>.

Centrifuge Brain Project de Till Nowak est disponible sur <https://vimeo.com/58293017>, ainsi que sur le site de l'artiste <https://www.framebox.com/>.

²⁴ Le terme, désuet, est attesté dans le moyen français : <https://www.cnrtl.fr/definition/dmf/FACTIBLE>.

- Fontcuberta, Joan (2017). Progetto X.B. Sfatata la leggenda di Vivian Maier. Conférence à la Fondazione MAST, Bologne, juin 2017, disponible sur <https://vimeo.com/477667870>.
- Krauss, Rosalind (1981). L'originalité de l'avant-garde : une répétition post-moderniste. *L'originalité de l'avant-garde et autres mythes modernistes*, Paris, Macula, 1993, pp. 129-148.
- Liotard, Jean-François (1982). Réponse à la question : qu'est-ce que le postmoderne ? *Critique*, n° 419, avril (trad. angl. : Answering the Question : What is Postmodernism ? *The Postmodern Condition : A Report on Knowledge*, Manchester, Manchester University Press, 1984, pp. 71-82).
- Meo, Oscar (2002). *Mondi possibili. Un'indagine costruttivista della percezione dell'oggetto estetico*, Gênes, il melangolo, version manuscrite disponible sur https://www.academia.edu/35150802/Mondi_possibili_Un_indagine_sulla_costruzione_percettiva_dell_oggetto_estetico.
- Mirabelli, Antonio (2021), Case d'asta. Dopo Christie's, anche Sotheby's e Phillips puntano sugli NFT, *Artribune*, 10 avril 2021, <https://www.artribune.com/progettazione/new-media/2021/04/nft-aste-sothebys-phillips/>.
- Obvious (Pierre Fautrel, Hugo Caselles-Dupré et Gauthier Vernier), (2021). Intervention dans le séminaire en ligne du CNRS « Intelligence artificielle, art et créativité », le 23 février 2021 ; enregistrement disponible sur https://www.canal-u.tv/video/site_pouchet_cnrs/collectif_obvious.59661.
- Tanni, Valentina (2001) Le sfide del mercato dell'arte digitale oltre il boom degli NFT. Intervista a Pau Waelder, *Artibune*, 1^{er} avril 2021, <https://www.artribune.com/progettazione/new-media/2021/04/nft-crypto-art-intervista-pau-waelder/>.
- Ugo Volli (1978). *Mondi possibili, logica, semiotica, Versus. Quaderni di studi semiotici*, n° 19-20, janvier-août, Bologne, pp. 123-148.

Webographie (sites d'artistes)

- Chatonsky, Grégory. <http://chatonsky.net/earth/>
- Chevalier, Miguel. <https://www.miguel-chevalier.com>
- Nowak, Till. <https://www.framebox.com/>
- Obvious (Pierre Fautrel, Hugo Caselles-Dupré et Gauthier Vernier). <https://obvious-art.com/>
- Quayola, Davide. <https://quayola.com/>
- Team Lab. <https://www.teamlab.art/>