



HAL
open science

L'oeuvre d'art à l'ère de l'éclipse auratique

Ramzi Turki

► **To cite this version:**

Ramzi Turki. L'oeuvre d'art à l'ère de l'éclipse auratique. Astasa - Arts×Sciences×Technologies. Actualités Scientifiques de l'Art, 2024. hal-04588100

HAL Id: hal-04588100

<https://hal.science/hal-04588100>

Submitted on 25 May 2024

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.

Public Domain

« L'œuvre d'art à l'ère de l'éclipse auratique », C. Croce et ML. Desjardins (dir.), *Astasa*, Mars 2024, <https://www.astasa.org/> ISSN 2741-2318. (<https://www.astasa.org/2024/03/29/loeuvre-dart-a-lere-de-leclipse-auratique/>)

L'œuvre d'art à l'ère de l'éclipse auratique

- Ramzi Turki
- 29 mars 2024



Dispositif RNP Paul, Patrick Tresset.

Résumé

Alors que le spectateur d'aujourd'hui a accès à une multitude de créations artistiques, en dépit de la prolifération des publications, une culture machinique parcourant les lignes de l'intelligence artificielle, de l'art algorithmique et du prompt art se cristallise pour promettre la modernisation de l'œuvre d'art. Cette forme d'art remet en question non seulement la valeur, les droits d'auteur de l'œuvre d'art, la place de l'artiste dans la société, mais aussi toutes les manifestations de l'aura clarifiées par Walter Benjamin depuis un siècle. Ce souffle auratique fait l'objet dans notre propos d'une enquête qui vise à actualiser son noyau conceptuel, s'appuyant sur de nouvelles formes de *hic et nunc*, en mettant en exergue le milieu biologique vivant et la notion de la vie biotique au service du processus de la création afin que l'œuvre dégage un attrait affectif.

Mots-clés : prompt art, aura, intelligence artificielle, *hic et nunc*, authenticité, biotique, émotions.

Abstract

While today's spectator reaches a multitude of artistic creations, despite the proliferation of publications, a machine culture traversing the lines of artificial intelligence, of algorithmic art and prompt art is crystallizing to promise the modernization of the work of art. This form of art calls into question not only the value and copyright of the work of art and the place of the artist in society but all the manifestations of the "aura" clarified by Walter Benjamin a century ago. This glamorous breath becomes in our purpose an investigation which aims to update its conceptual, relying on new forms of *hic et nunc*, by highlighting the living biological environment and the notion of biotic life at the service of the process of creation so that the work has an emotional appeal.

Keywords: AI art prompt, aura, artificial intelligence, *hic et nunc*, authenticity, biotic, emotions.

L'œuvre d'art à l'ère de l'éclipse auratique

The Work of Art in the Age of auratic eclipse

Table des matières

- [1 Introduction](#)
- [2 L'auratique, une pensée en question](#)
- [3 L'aura à l'ère du prompt art et de l'art algorithmique, ou les nouveaux piliers de l'aura](#)
- [4 Conclusion](#)
- [5 Notice biographique](#)

Introduction

Le monde robotique et les NBIC¹ ne cessent de dépasser le modèle cartésien de l'exploitation de l'outil informatique dans le quotidien, donnant forme à une nouvelle culture fondée sur de nouveaux concepts d'anthropomorphisme chez les robots (SPATOLA : 2019 ; GENESLAY, MICHAU : 2019 ; SORSANA, TARTAS : 2018) en créant des « êtres vivants ou artificiels mais autoréplicants » (CLAVERIE : 2014). Au-delà de l'art robotique (exposition « Art robotique », Cité des sciences, 2015) qui consiste à utiliser des œuvres machiniques, de nouvelles formes d'art opèrent sur la scène artistique actuelle comme les mouvements : le prompt art, l'art algorithmique et l'art génératif. Des œuvres créées par des robots, à savoir Frida², Paul(RNP) créée en 2011 ou encore les peintures de l'IA Sophia et l'exposition du robot humanoïde artiste Ai-Da s'imposent à travers des algorithmes et des automates qui simulent l'artiste. Ce mouvement basé sur l'intelligence artificielle fait passer l'esthétique dans une nouvelle dimension qui se distingue des jugements traditionnels de la beauté. Il nous renvoie également à certains rapprochements théoriques fondés par Walter Benjamin sur l'aura et son déclin dû à la reproduction de l'image.

Alors que l'œuvre d'art retrouve un « changement d'adressage » dans les arts contemporains, un environnement techno-culturel suscitant le « développement de nouvelles espèces d'art » (HILLAIRE : 2007) bouleverse certaines réflexions esthétiques du passé. Cette vision technico-artistique d'une œuvre technologique permet-elle de reconstruire de nouvelles valeurs contestant les notions esthétiques classiques de l'œuvre d'art qui s'appuyait depuis des siècles sur des normes du beau ? Sommes-nous face à un subjectivisme hégélien qui remet en question l'esthétique ontologique de Platon ? Ou encore, admettons-nous la thèse de Benjamin sur le « déclin de l'aura » ? Quelle place l'œuvre d'art de demain occupera-t-elle à l'égard des œuvres intelligentes ? S'agit-il d'une fin de l'histoire de l'œuvre traditionnelle et du commencement d'une nouvelle histoire de l'aura, fondée par les systèmes androïdes ?

Ces questions nous renvoient à la thèse de Walter Benjamin sur l'aura de l'œuvre d'art et ses vecteurs, et sur son déclin, qui est en perpétuelle évolution. Il s'agit donc de cerner des systèmes de pensée relatifs à l'aura et à ses déclinaisons dans un motif actuel à l'égard d'un art hybride et d'une « industrie capitaliste » (BENJAMIN : 1931). Confirmons-nous l'hypothèse de Hennion et Latour, qui soulignent que « le statut de cette "aura" est très ambivalent » (HENNION, LATOUR : 1996) ? Selon Giovanni Lista, ce déclin est dû à « la mort de la "religion de l'art" » (LISTA : 2010) et à un rapprochement de l'art avec la science. Nous verrons comment toute l'histoire du déclin de l'aura n'est qu'une suite de dérives technologiques qui conduisent à remplacer l'artiste par des intelligences artificielles émotionnelles.

L'auratique, une pensée en question

Il semble que l'idée de l'évolution des principes de l'aura de l'œuvre d'art à travers l'histoire se manifeste selon de nouvelles formes qui s'appuient sur des notions de la trame de l'espace et du temps, de l'authenticité et du lien culturel selon un regard plus technologisé. Comment pouvons-nous révéler ce mécanisme de l'évolution du concept de l'aura évoqué par Walter Benjamin en 1931 dans sa *Petite histoire de la photographie* ? L'interprétation benjaminienne de l'aura s'articule, de prime abord, comme le souligne Pascal Durand, autour de la technicité, puisqu'elle est « associée aux progrès de l'appareillage » (DURAND : 2014-2016). En termes de machinisme, de la reproduction et de la productivité, Benjamin constitue sa thèse de l'« authenticité de l'œuvre d'art ». Il montre que l'aura « n'est certes pas le simple produit d'un appareil primitif. Bien plus, il existait alors entre l'objet et la technique une correspondance aussi aiguë que devait l'être leur opposition dans la période du déclin » (BENJAMIN : 1931). Cette vision permet de donner une nouvelle valeur à l'œuvre d'art et de tenir aussi à fonder deux motifs beaucoup plus profonds : l'œuvre d'art classique en tant que pensée interactive entre l'artiste, le support et le « perçu », et la techno-œuvre, qui suscite la pensée scientifique. En la présence de la seconde et l'absence de la première, l'art finira par son « déclin ».

Le regard technologique, qui est apparu dans *Petite histoire de la photographie* (1931) et a été accentué dans *L'Œuvre d'art à l'ère de sa reproductibilité technique*³ (1936), nous a permis de distinguer non seulement l'authenticité et la reproductibilité comme concepts fondamentaux de l'aura, mais aussi le conditionnement spatio-temporel de l'œuvre qui permet de donner un éclat au processus de la création. Dans cet ancrage en *hic et nunc*, l'œuvre d'art forme « l'unicité de son existence au lieu où elle se trouve » (BENJAMIN : 1936, p. 13). Benjamin propose une réflexion structuraliste de l'authenticité en montrant qu'elle présente un « pouvoir de témoignage historique » (BENJAMIN : 1936, p. 16). Il souligne toutefois que l'authenticité n'a de sens qu'« au sein d'un système de reproduction » (DURAND : 2014-2016). Ces pistes de recherche sont dues, entre autres, comme le note Nathalie Heinich, à l'invention de la photographie et à la « sacralisation de la peinture caractéristique de l'époque moderne »

(HEINICH : 1983). Elles reflètent également les deux champs relatifs à la révolution inhérente à l'image à cette époque : la photographie et le cinéma, ce qui fait des propos de Benjamin « un écho des réactions d'indignation devant la montée des masses et la prépondérance de la technique » (HEINICH : 1983). Le culte de l'aura est donc défini par l'« authenticité » de l'œuvre d'art, qui représente à la fois « un phénomène socialement construit, une fonction de la perception esthétique » (HEINICH : 1983) et par son *hic et nunc* ; autrement dit, l'œuvre d'art « exprime son inscription originaire dans un lieu, un temps, une durée, une tradition » (DURAND : 2014-2016).

La relation bidirectionnelle entre art et sciences s'établit derrière une aura qui « devient une sorte de Paradis perdu » (HENNION, LATOUR : 1996), dont Benjamin a essayé de décrire « les effets nouveaux de la reproduction mécanique des œuvres et la nouvelle séduction des masses qui a remplacé l'ancienne beauté de l'art » (HENNION, LATOUR : 1996). Il nous paraît primordial, au terme de ces concepts, d'esquisser une aura plus actuelle à l'œuvre d'art, qui marque une importante mutation de l'authenticité et l'unicité de l'œuvre d'art, et qui met en question la technicité et les aspects liés à l'appareillage dépassant la « technicité » de la caméra et de l'appareil photo. Il s'agit d'un regard plus pointu sur des œuvres intelligentes et leurs modes d'existence sociale à lesquels l'œuvre d'art est soumise à de nouvelles contraintes auratiques et à de nouvelles règles de *hic et nunc*. Autrement dit, comment l'aura benjaminienne s'inscrit-elle dans les œuvres techno-scientifiques ? Quelle valeur pourrions-nous attribuer à ces œuvres ? Comment « l'époque de la reproductibilité technique » façonne-t-elle la scène artistique actuelle ?

Le phénomène de l'aura benjaminienne nous a permis de montrer non seulement la mise en évidence d'une aura qui s'ancre dans les usages traditionnels de l'art, mais aussi une relation avec l'esthétique romantique. C'est ainsi que Hennion et Latour soulignent que « la technique a toujours été un moyen actif de production de l'art, et non la perversion moderne d'une création auparavant désincarnée. C'est précisément de la vision romantique qu'il voulait critiquer que Benjamin est ici prisonnier » (HENNION, LATOUR : 1996). Cette vision nostalgique d'un art traditionnel nous permet de détecter ce regard anti-Lumières ou anti-sciences, que Benjamin portait sur le rejet de l'appareil qui constituait « une grande expérience mystérieuse » (BENJAMIN : 1931) et qui nous permet d'assister aujourd'hui à un « défilement d'une foultitude d'images à un rythme tellement vertigineux que le spectateur se voit en somme exclu de toute possibilité d'en capturer, d'en saisir, d'isoler autre chose que des bribes, littéralement exclu de l'œuvre » (HILLAIRE : 2007). Ces considérations constituent le premier maillon d'un art à la recherche de son identité. Le rejet de la médiation en arts nous mène également à poser un regard en rupture avec le cinéma, fondé sur une configuration qui, par son effet de choc, « favorise un tel mode de réception » (BENJAMIN : 1936, p. 73).

Faut-il actualiser la thèse de Benjamin sur l'aura à l'ère où la culture de l'image et ses dérivés s'imposent d'une manière radicale dans les sociétés marquant le passage de l'industriel à l'intelligence artificielle tout en passant par l'électronique et le numérique ? Cette mutation visuelle s'affiche, de nos jours, d'une manière plus terrifiante à travers la culture scripturale qui, basée sur les SMS, les e-mails, les tweets, les posts, les commentaires, les blogs, etc., s'écarte de la pratique orale. Ce langage iconique, réservé à un système visuel synchrone et asynchrone qui remonte à la Préhistoire et à la communication par un art pariétal comme support de communication et de transmission de messages dessinés, se traduit aujourd'hui d'une manière inquiétante, nuisant également au langage oral, dont la valeur phonétique se construit. Nous sommes donc passés à une nouvelle culture qui s'inscrit dans l'histoire à l'image de la contemporanéité, mais qui se présente comme une « chose » fabriquée et artificielle.

Aujourd'hui, la place de l'artiste devient de plus en plus ambiguë ; « une figure cyborg » dessine « un “climat” d’“intranquillité” » (LAFARGUE, ANDRIEU : 2018, p. 15). Des robots portraitistes comme Paul⁴, créé par Patrick Tresset, constitué d'un bras articulé et d'une caméra motorisée, marquent leurs places dans l'histoire de l'art. Le dispositif Paul, exposé pour la première fois en juin 2011 à la Tenderpixel Gallery de Londres, au Royaume-Uni, montre que le débat séculaire sur l'aura devient de plus en plus inquiétant. L'artiste souligne que « Paul est un dessinateur naïf ». L'appareil photo dans le robot détecte le modèle ou la personne, ce qui permet à un bras robotique articulé de tracer la structure du visage et de faire des comparaisons avec le modèle. Après avoir réfléchi quelques secondes, Paul continue à dessiner, soit en soulignant les contours du visage, soit en les modifiant. Il s'agit d'un nouveau mécanisme qui convertit l'appareil photo en objet au service d'un cerveau intelligent. Il transforme l'appareil en un capteur-détecteur de mouvement, qui met en question l'idée de Benjamin sur la différence entre le théâtre et le cinéma représentant pour lui une « réalité émancipée de l'appareil », montrant que « les aspects physiognomoniques, les mondes d'images [...] font désormais clairement apparaître la différence entre technique et magie comme une variation historique » (BENJAMIN : 1931). L'appareil, dans notre contexte, ne transfère pas l'image à un public, mais à une autre machine. Le dispositif Paul devient une scène de théâtre qui oriente le public vers des actions dans une improvisation absolue. L'artiste n'a pas un scénario bien déterminé, mais il met en scène une performativité interactive. C'est ainsi que l'appareil photo ou la caméra s'imposent de deux manières : la première représente le témoignage de l'événement par des séquences ou des photos, mais la seconde est purement technique ; elle transforme l'appareil en un œil qui capte la scène perçue afin de la balayer et de transférer les informations au processeur qui détermine les possibilités d'interaction avec l'environnement perçu. Cette mise en abyme de la caméra remet en cause le déclin de l'aura benjaminienne.

Les réflexions de Benjamin autour de la photographie se développent d'une manière complexe dans l'œuvre Paul, puisque la photographie, elle aussi, se débarrasse de tous les panoramas et débats qui concernent la reproduction de l'image et devient un moyen au service d'un androïde. C'est ainsi que l'artiste s'affiche au centre de ce cercle comme médiateur. L'appareil (caméra) ne prend pas le rôle du peintre, mais délègue son rôle auratique à un robot. Il garde tout simplement ses fonctions à transmettre ou à enregistrer des images photographiques successives au cerveau du robot. Les images perçues par ce dispositif optique sont envoyées de temps en temps en gardant les ambiances et les mouvements du modèle actualisé, ce qui permet la multiplication des possibilités par le développement de plusieurs algorithmes. Le rapport avec la caméra ne s'impose ainsi ni comme un dépassement de l'unicité de l'image ni comme celui de l'authenticité, mais comme un mécanisme qui s'alimente avec la génération des images dans la sphère du pluriel.

L'œuvre créée par Paul est unique et, dans cette authenticité, s'établit une charge émotionnelle du *hic et nunc* permettant au spectateur de commémorer les techniques traditionnelles de l'art. Tresset et Leymarie soulignent que « les portraits réalisés sont perçus, considérés et appréciés comme des dessins » (TRESSSET, LEYMARIE : 2013). C'est ainsi que le spectateur d'hier, comme le spectateur d'aujourd'hui, « ressent le besoin irrésistible de chercher dans une telle image la plus petite étincelle de hasard » (BENJAMIN : 1931). Nous pouvons noter que ce robot couplé avec l'IA s'incruste progressivement dans la sphère de l'authenticité de l'œuvre créée par la main humaine et se manifeste dans un respect du *hic et nunc*. Le traitement des signaux capturés montre que les robots peuvent évoluer d'une manière démesurée. De nos jours, des applications et des logiciels qui, grâce à l'intelligence artificielle générative, offrent certaines fonctionnalités optimisées par l'IA, tels le remplissage génératif, le développement génératif, ce qui permet à Paul d'interagir dans un espace sensoriel élargi et un champ créatif

plus ouvert. L'art, qui repose au début du siècle sur une aura, « nous réinscrit dans le réel duquel il semble nous éloigner » (CROCE : 2018, p. 240).



Stella, un dessin de RNP Paul, Patrick Tresset.
<https://patricktresset.com/new/project/5-rnp>



Dispositif RNP Paul, Patrick Tresset.
<https://new.patricktresset.com>

L'aura à l'ère du prompt art et de l'art algorithmique, ou les nouveaux piliers de l'aura

Le passage de l'esthétique auratique machiniste de Walter Benjamin à la logique de DBMS⁵ suscite une nouvelle expérience esthétique. Ainsi, à l'ère de la *blockchain*, des apprentissages neuronaux (OCDE : 2019) envahissent les systèmes IA. Cette évolution technologique a marqué la transition vers l'automatisation des systèmes interactifs en mettant à profit un système de multi-possibilités au service de la machine. Nous concevons donc l'intérêt de revoir ces nouvelles relations entre les jugements auratiques du passé et celles relatives aux créations intelligentes.

Deep Dream est une forme d'intelligence artificielle (PICKOVER : 2021) qui a pu remettre en cause des algorithmes artistes. Cet artiste matriciel, créé en 2015 par l'ingénieur de Google Alexander Mordvintsev et ses collègues, est conçu pour détecter les images et leurs semblants afin de créer des images insolites présumées surréalistes : « Deep Dream crée des images à l'aspect psychédélique par paréidolie algorithmique. Pour faire simple, les paréidolies correspondent à des illusions d'optique » (BASTIEN : 2021). Les résultats nous amènent à percevoir une forme de surréalisme ou encore une paréidolie visuelle, comme si nous contemplions les nuages pour former des semblants. D'où vient alors la fabrication du regard du lecteur de l'image ?

La machine s'impose dans ce processus comme un artiste idéaliste qui essaye de créer une œuvre authentique ; l'œuvre s'achève par une métamorphose numérique et livre son sens en esquissant une image unique et singulière. La base de données dans ces cerveaux, à l'ère du *big data*, offre à cette intelligence une œuvre unique par une machine plus intelligente que l'homme, puisque sa mémoire comprend un stockage considérable et génère, par le biais de sa base de données, une multitude de possibilités et une exclusivité de l'action dans l'ici et maintenant. Cette unicité naît d'une manière factice, c'est pourquoi il faut restaurer l'aura benjaminienne qui, en partant du « changement des conditions de production » (BENJAMIN : 1936, p. 8), se fondait sur l'authenticité (unicité), le lien culturel (tradition) et le *hic et nunc* (spatialité et temporalité), ainsi que sur les modalités de l'exposition (diffusion et perception).



Processus d'un regard auratique approximatif selon la pensée de Walter Benjamin.

L'ici et maintenant, qui régissent le regard auratique de Benjamin, trouvent une nouvelle vigueur à travers l'art algorithmique, le prompt art, l'art génératif, etc. Nous essayons, dans ce qui suit, d'étudier cette figure en nous appuyant sur les trois principaux vecteurs : lien culturel, authenticité et *hic et nunc*. Nous montrons ensuite que l'acte de création rejoint de nouvelles formes de *hic et nunc* fondées sur un algorithme qui règne dans un processus auratique génératif imitant le monde physique afin de proposer notre propre figure.

La triade (lien culturel, authenticité, *hic et nunc*) se manifeste sur Deep Dream d'une manière fantasmagorique comme réponse au déclin de l'aura benjaminienne montrant que les œuvres mécaniques peuvent exprimer « la valeur culturelle de l'œuvre d'art en termes de perception spatio-temporelle » (BENJAMIN : 1936, p. 22) dans le sens où le cyberspace s'étend et devient universel, marquant l'essence de la cyberculture qui « transforme effectivement les conditions de la vie en société » (LÉVY : 1997). Ce point sur cette culture technologique est repris par Lévy montrant que le flux des NBIC et de ces cybermachines culturelles s'est imposé à notre culture d'une manière violente en affectant l'espace et le temps et en retraçant un nouveau *hic et nunc*. Lévy souligne que ces machines culturelles « tentent de rejouer, sur le plan de réalité qu'elles inventent, une manière de coïncidence avec eux-mêmes des collectifs

qu'ils rassemblent. L'Universel ? Une sorte d'ici et maintenant virtuel de l'humanité » (LÉVY : 1997).

Il est possible de conclure que le triomphe imminent de ces IA sur la création de l'œuvre d'art émane de la force du « conditionnement » tout en respectant le regard auratique du processus de la création. Deep Dream nous amène à rafraîchir les liens culturels qui présentent le fondement du processus de création unique en engendrant, par le biais de l'IA, une nouveauté de la conception, de la critique, de la conceptualisation et de l'exposition de l'œuvre. Elle permet de préparer une mise en scène des conditions des œuvres produites en la traitant comme un reflet social cohérent avec l'ici et maintenant. Les actions de déterminer, de choisir et d'engager le public nous permettent également d'esquisser les « traditions d'exposabilité » (TURKI : 2019) qui ciblent de nos jours les réseaux sociaux comme espace d'exposition de l'œuvre d'art. Ce spectre de scientification du processus de création et d'exposition de l'œuvre d'art met en question l'objet d'art comme une image de documentation visuelle qui se mémorise pour renaître à un autre destin, et montre cette fracture entre l'œuvre et son image, qui sont en perpétuelle mutation, puisque les réseaux sociaux enrichissent leurs bases de données par les images existantes et que les images créées par cette IA s'inspirent de cette base de données. L'œuvre d'art qui trouve sa matière dans les images numériques devient une matière pour d'autres œuvres. Cette forme de mise en abyme labyrinthique met en question non seulement les droits d'auteur, mais aussi l'identité de l'œuvre.

L'anthropomorphisme des IA nous invite à repenser le discours révolutionnaire de Marx et à mettre en relief ce nouveau langage technologique en relation avec la capacité de l'homme d'aujourd'hui, qui devient moins tolérant au travail⁶, d'où la question de savoir « comment le moyen de travail s'est transformé d'outil en machine et, par cela même, définir la différence qui existe entre la machine et l'instrument manuel » (MARX : 1867, p. 914). Il est vrai que les dispositifs artistiques à l'ère de l'IA ont pu satisfaire partiellement l'approche auratique benjaminienne, toutefois, l'œuvre d'art a besoin de « l'impulsion d'une force naturelle externe », une bioforce qui s'associe à un logos pour retracer les vecteurs auratiques au sein d'un cyber-environnement fertile. Cette nouvelle figure constituera, peut-être, un outil conceptuel pour actualiser certaines normes esthétiques dans un bouillonnement de concepts et de pensées relatif à l'aura de l'œuvre d'art.

Marx passe en revue les concepts de l'automatisation et de la « machinerie » en soulignant que « dès que l'outil est remplacé par une machine mue par l'homme, il devient bientôt nécessaire de remplacer l'homme dans le rôle de moteur par d'autres forces naturelles » (MARX : 1867, p. 919). Au-delà du sensoriel et des capteurs qui lui sont associés, les ingénieurs ont conçu que l'objectif principal est d'imiter l'émotion humaine. Pour y parvenir, il faut que leurs algorithmes génèrent l'auto-créativité. L'IA non seulement devient ainsi une interférence entre le produit et le consommateur, mais aussi s'inscrit dans l'emploi capitaliste de la machine intelligente.

À l'occasion du salon Museum Connections au Brésil, « La voix de l'art », une IA développée par IBM et la Pinacothèque de São Paulo, a permis aux spectateurs de discuter avec l'œuvre, bouleversant ainsi toutes les notions de l'esthétique de la réception de l'œuvre d'art. Cette forme de provocation de l'expérience d'une lecture et d'une critique polysémiques de l'œuvre écarte à la fois l'artiste et le critique du processus de la réception de l'œuvre d'art et réduit le fantasme de la lecture chez le spectateur. Elle s'inscrit dans la continuité d'une œuvre exacte qui peut répondre à certaines questions d'une manière précise et mesurable, écartant les hypothèses et les probabilités émotionnelles biotiques de son automate. L'exposition montre ainsi que ces « œuvres loquaces » qui s'inscrivent dans le prompt art « ne se prêtent pas à l'esprit critique »

(FISCHER : 2015b) puisqu'elles ne peuvent pas offrir un état de plaisir esthétique se référant à une source émotionnelle.

Parcourant les langages de programmation interprétés et multi-paradigmes, le prompt art et l'art génératif marquent la scène plastique actuelle en remplaçant l'artiste par un robot qui peut faire preuve d'une certaine créativité artificielle. Ce mouvement, qui a pu changer le regard sur les œuvres numériques, émerge dans une culture cybernétique mondiale favorisant des applications et des logiciels de montage de retouche et de traitement du son et de l'image généralement gratuits pour fonder une forme d'art à la portée de tout le monde. Ces productions, en faveur de la démocratisation de l'art, réduisent la place de l'artiste qui commence à céder sa place à l'ingénieur et encore, ces IA peuvent avoir une automatisation et une autosuffisance en échappant à tous les contrôles pour finir par une « explosion d'intelligence », comme l'a montré Nick Bostrom dans son ouvrage *Superintelligence : chemins, dangers, stratégies*.

À l'ère de la démocratisation, la génération de l'œuvre d'art par IA a permis de passer de l'art créé par l'artiste à l'art développé par l'ingénieur. Le *Portrait d'Edmond de Belamy* est une œuvre produite par IA développée par Hugo Caselles-Dupré, Pierre Fautrel et Gauthier Vernier, et vendue aux enchères. Les auteurs de l'algorithme, le collectif Obvious, sont un mathématicien et deux diplômés d'école de commerce. Fautrel souligne que « même si l'algorithme crée l'image, c'est nous qui avons l'intention. On s'en sert comme d'un outil, très puissant, avec peut-être une forme de créativité. Mais les gens qui ont décidé de faire ce sujet, c'est nous. Ceux qui ont décidé d'imprimer sur de la toile, de la signer d'une formule mathématique, de mettre un cadre en or, c'est nous » (FAUTREL : 2018). C'est ainsi que plusieurs questions éthiques sur la place de l'artiste dans cette sphère technologique restent à trancher. Les créations générées par IA peuvent-elles être conçues comme des œuvres authentiques ? Quand une œuvre générée par Midjourney a gagné en 2022 un concours amateur de beaux-arts dans une manifestation de rodéo, la Colorado State Fair Fine Arts Exhibition, une polémique autour de l'auteur de l'œuvre a éclaté à propos de l'IA. Est-ce l'algorithme ou le développeur qui n'est pas artiste ? L'utilisation des images existantes respecte-t-elle les droits d'auteur ? Cette intelligence, qui s'appuie sur cinq milliards d'images extraites du web, a causé une seconde polémique en publiant des photos d'« Emmanuel Macron ramassant les poubelles, le Pape en doudoune blanche type Bibendum, Donald Trump se débattant au milieu de policiers venus l'arrêter » (BOUCHET : 2023). Elle se fait attaquer puisqu'elle est considérée « comme bien plus menaçant pour les arts graphiques que ne le sont GPT et les autres LLM pour la littérature » (FOURQUET : 2023).

DALLE-E, un programme d'intelligence artificielle révélé par OpenAI en 2021, est capable d'analyser le langage à partir d'une description textuelle (écrite ou phonétique) et de le convertir en image, à savoir des peintures, des photomontages. Cet algorithme, qui repose sur l'IA GPT-3 d'OpenAI, permet d'exploiter une grande base de données au service du public pour créer une image inédite en s'appuyant sur un réseau de neurones artificiels. À la vue de ces productions, « il ne paraît pas hasardeux de dire qu'il y a aujourd'hui une revendication croissante de la beauté dans l'art » (FISCHER : 2015 b).

La créativité humaine possède une charge d'unicité selon une façon de penser s'articulant autour d'une sensibilité émotionnelle qui ne peut pas être simulée par la machine. Il est vrai que le prompt art nous a permis de voir des « recettes créatives » qui tentent d'imiter la créativité de l'esprit humain ; toutefois, l'œuvre intelligente manque encore d'un éclat qui rayonnait autour de l'œuvre et qui serait bien évidemment une force vitale corporelle. L'aura a besoin du biotique, puisque l'IA qui a fondé « cette conscience sociale de plus en plus englobante que

nous donne l'information planétaire incessante, en temps réel, sur le web » (FISCHER : 2015) a isolé le *hic et nunc* de l'objet quel qu'il soit. Le réseautage international a créé de nouveaux canaux de téléportation, à savoir du visuel, de l'auditif et il y a encore bien des progrès dans la téléportation de l'odorat, du goût, du toucher.

Le temps et l'espace, pour Einstein, ne gardent « que la valeur d'une illusion » (EINSTEIN : 1955, p. 119). Ce regard réflexif de la relativité entre temps et spatialisation met en question le *hic et nunc* dans la sphère de la création par IA à l'ère du web. Il nous paraît difficile de ne pas rappeler les propos de Couchot sur le temps et l'espace dans sa thèse sur l'œuvre numérique et leurs modes de formulation dans le monde cybernétique. L'espace virtuel peut « s'étendre dans plusieurs dimensions, obéir à toutes les lois d'association, de déplacement, de translation, de projection imaginable. Il n'appartient à aucun lieu propre, à aucun topos : c'est un espace utopique » (COUCHOT : 2015). Quant au temps dans l'espace matriciel, Couchot souligne qu'il est « hors du temps, un temps uchronique où les événements cèdent la place aux éventualités » (COUCHOT : 2014). Pierre Lévy, dans son livre *Qu'est-ce que le virtuel ?* montre également que « la virtualisation réinvente une culture nomade » (LÉVY : 1998, p. 18). Il essaye d'expliquer davantage le processus de virtualisation, considéré comme un « hors-là » par Serres, pour plonger dans un détachement de « l'espace-temps classique » (LÉVY : 1998, p. 18-19).

Le prompt art, l'art génératif ou encore l'art algorithmique au sens plein du terme peuvent reposer sur de nouvelles dimensions spatiales et de nouveaux jeux conditionnels qui remettent en question le *hic et nunc*, tel qu'il est défini dans la thèse de Benjamin. Le « non-lieu », ou encore le « temps uchronique » de la réalité virtuelle nous mènent à de nouveaux critères relationnels entre l'ici et le maintenant de la création. Ils déterminent une nouvelle esthétique de la réception en montrant qu'un large public fasciné par la technologie et la culture de l'image se trouve attaché à un nouveau cadre spatial allié aux réseaux de stockage SAN avec ses dimensions algorithmiques netCDF. Cette esthétique d'un environnement mutant de l'homme biotique à l'homme bionique nous permet de replacer les barrières éthiques, l'ontologie du beau et l'aura bionique.

Dans sa thèse sur le temps et l'espace, Bergson soutient l'idée d'une liberté qui représente selon lui le « rapport du moi concret à l'acte qu'il accomplit ». Dans le même ordre d'idées, il souligne que « la science ne retient des choses que l'aspect répétition » (BERGSON : 1920). C'est ainsi que nous pouvons déceler cette improvisation de jugement et d'interaction qui permet d'adapter le traitement des informations aux réactions de l'homme et qui diffère de l'un à l'autre. Cette diversification est, entre autres, le résultat d'un environnement culturel expérientiel et éducatif distinct. Rappelons que les degrés de peur, d'angoisse, d'anxiété de l'homme fondent la dissemblance avec la machine, qui se caractérise par une quiétude et une tranquillité profonde. « Toute œuvre humaine qui renferme une part d'invention, tout acte volontaire qui renferme une part de liberté, tout mouvement d'un organisme qui manifeste de la spontanéité, apporte quelque chose de nouveau dans le monde » (BERGSON : 1920).



Processus d'un regard

auratique tel que nous le proposons.

Cette deuxième figure correspond à de nouvelles dimensions qui actualisent les « mécanismes auratiques » de l'œuvre d'art. Elle puise ses ressources dans l'IA, qui connaît des progrès notables. À cet égard, nous avons proposé de remplacer le segment *hic et nunc* par le segment « biotique » pour mettre en relief les émotions au cœur du processus de la création de l'œuvre « auratique ». Ce segment s'impose ainsi comme préservateur de la richesse des réactions et des interactions qui se produisent spontanément par l'artiste et qui répondent à la fois à des stimulus internes et externes. Il s'agit d'appréhender ce processus de création « biotique » qui génère les réactions affectives en obéissant ainsi à des variables de nature physiologique et culturelle, puisque le *hic et nunc* s'impose à l'ère de la cybermodernité comme une « déterritorialisation » d'une thèse. D'ailleurs, « virtuel signifie insaisissable, intangible [...]. Ces mots traduisent l'une des principales modalités du virtuel : le détachement de l'ici et maintenant (*hic et nunc*), à savoir que bien souvent le virtuel "n'est pas là" » (CLAEYS : 2005-2006).

Il est possible de déduire que l'aura, aujourd'hui, s'établit derrière des émotions et des sentiments qui interagissent d'une manière continue avec l'environnement : « L'art viendrait spontanément de l'inconscient, du psychique » (FISCHER : 2015b), il trace chez le spectateur des sentiments d'admiration, d'excitation ou pour témoigner du dédain pour l'œuvre d'art. Cette relation infinie à travers la projection de pensées et d'émotions n'est qu'un réflexe, elle est vécue simultanément au niveau du corps et de son environnement en coexistant dans la sphère biotique. C'est pourquoi il serait plus judicieux d'introduire la question de la biotique dans la conception de l'aura. Cette biotique, liée au corporel vivant et rejoignant les pulsations de la nature, « se fonde sur ce qu'il en est de plus archaïque, de plus sensoriel, sensuel, corporel : désirs de fusion, de sensation, désirs de satisfaction, de toute-puissance » (JACQUES, LEFEBVRE : 2005). Dans le même temps, dans la mesure où cette aura recourt aux valeurs d'une communication interspécifique entre les êtres vivants, il est essentiel de rappeler que cette forme auratique biotique est dans la même lignée que le biocentrisme, qui repose sur la particularité du vivant au sein de son environnement.

Conclusion

Il est toujours possible que le prompt art et toutes formes d'art s'appuyant sur la technologie IA aient enrichi la scène artistique par des œuvres automatiques. Toutefois, ces algorithmes ont bien montré qu'ils développent une esthétique nouvelle, qui met en cause les valeurs auratiques présentées par Walter Benjamin. Les développeurs-artistes ont pu partager ce savoir informatique par le biais des outils actuels dans une culture universelle numérique émergente. Ils ont essayé de fonder une authenticité non seulement à leurs dispositifs, mais aussi aux productions artistiques créées par les intelligences artificielles.

Ce que nous désignons par une nouvelle proposition de l'aura est une tentative d'actualiser l'inscription de l'œuvre d'art dans le cercle de l'aura tout en gardant certains piliers de l'esthétique auratique de Walter Benjamin, à savoir l'authenticité et le lien culturel. Quant au *hic et nunc*, il peut prendre une valeur plus biotique fondée sur un environnement enraciné dans la nature et la vie. « Benjamin se trompe autant sur le cinéma que sur la photographie », comme le soulignent Hennion et Latour (1996) ; les nouveaux mécanismes qui constituent l'œuvre d'art créée par l'IA ne prennent pas en compte certaines notions éthiques qui mettent en question le prochain paysage machinique à l'ère de la déshumanisation.

Notice biographique

Ramzi Turki est maître de conférences HDR à l'ISIMS, Université de Sfax, docteur HDR de l'Université Bordeaux-Montaigne, ancien vice-directeur, directeur des études et des stages à l'ISAMM, Université de Monastir, responsable de l'axe Arts visuels, design et nouvelles technologies du laboratoire Langage et traitement automatique, Université de Sfax et membre associé au laboratoire de recherche MICA, Université de Bordeaux-Montaigne. Il est artiste du multimédia et des réseaux. Il a publié des ouvrages et des articles variés sur les arts numériques, le Net art et les TIC.