



**HAL**  
open science

## Figure de l'infigurabilité de l'espace latent

Philippe Boisnard

► **To cite this version:**

Philippe Boisnard. Figure de l'infigurabilité de l'espace latent. Turbulences Vidéo, 2024, 124. hal-04759636

**HAL Id: hal-04759636**

**<https://hal.science/hal-04759636v1>**

Submitted on 30 Oct 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.

Copyright

## **Figure de l'infigurabilité de l'espace latent**

Philippe Boissard

« Tantôt le hors champ renvoie à un espace visuel, qui prolonge naturellement l'espace vu dans l'image, [...], tantôt, au contraire le hors champ témoigne d'une puissance d'une autre nature, excédant tout espace. » Louis Seguin, l'espace du cinéma

« Il y a là, en nature comme en technique, une manière de considérer l'espace (latent) non comme un environnement, décor dont nous serions le sujet central à la manière d'un FPS, mais comme un espace, hétérogène, étrange, inconnu. » Grégory Chatonsky

J'aimerais commencer par deux références qui questionnent le hors-champ, qui en tant qu'oeuvres, impliquent le spectateur quant à ce qu'il voit.

*People in the sun*, 1960, Hopper, dans la continuité de ses précédentes oeuvres, explore un hors-champ. Un groupe de personnes est assis sur des transats face au soleil devant une façade. Ils semblent impassibles. Leur regard semble se perdre vers un extérieur que le cadre nous voile, nous vole.

Le spectateur voit un tableau, dans lequel des personnages observent un en-dehors du cadre. Notre esprit humain aura tendance à imaginer le hors-champ, à le remplir, à l'abolir, que cela soit du point de vue d'une continuité esthétique ou que cela soit narrativement, selon une logique du récit. Que regardent-ils? Y a-t-il un événement? Notre esprit humain, selon ces conditions géographiques et historiques, emplira cet invisible de son imagination, la matrice du réel étant pour lui la condensation culturelle qui s'est déposée tout au long de son histoire personnelle et collective.

Quelques années plus tard, Michael snow dans *Wavelength* en 1967 fait un long travelling de 42 mn sur quelques mètres dans un loft. Le film est réalisé de successions de prises de vue, mais le mouvement est ininterrompu. Le loft peu à peu disparaît dans le hors-champ. Le spectateur est pris dans la fixité de « l'oeil cyclopéen » de la caméra<sup>1</sup>. Alors que le loft lentement disparaît, reste sa mémoire, reste la situation première, alors que nous ne faisons plus face qu'à l'étendue marine de la photographie finale : des vagues. Le hors champ de la photographie finale est absolument hétérogène par rapport à ce qui a été vu et traversé, mais il ne saurait être oublié par le spectateur, référentiel premier, insistant, le loft tant bien même qu'il ait été effacé par la fermeture du champ, persiste, résiste dans une mémoire visuelle. Alors que nous avons vu des corps passés, une vie dans ce loft, même s'il a disparu, notre imagination donne encore vie à ce qui entoure l'image.

À travers ces deux oeuvres, ce qui ressort, c'est en quel sens le spectateur entre activement dans le jeu de l'oeuvre à partir de l'émergence du hors-champ. Nous constatons que notre rapport à l'espace est lié à notre corps et à son expérience. L'espace que je vois dans une oeuvre renvoie analogiquement à l'expérience que je fais de l'espace.

C'est pourquoi le hors-champ est investi par mon imagination qui en décline les potentialités à partir de mon expérience.

Mais qu'en est-il des Imaginations Artificielles Génératives (IAG), au sens où elles ne sont liées à aucun corps ? Comment se constitue une actualisation de l'image alors que l'IA n'a pas fait

---

<sup>1</sup> Alain Julien Rodefoucauld, Le monstre et le visuel, Monstruosité du cinéma, L'esprit du temps, n°13, p.112. Dans cet article, Alain Julien Rodefoucauld met en lumière que le premier monstre du cinéma n'est autre que la caméra qui se présente comme un oeil qui impose son point de vue, au sens propre il est un kinoglaz. Il y a une proximité avec ce que Michael Snow a réfléchi avec la caméra, notamment avec La Région centrale. Chantale Ackerman disait de son travail : « Michael Snow construit des dispositifs machiniques, déshumanisés, mécaniques. »

l'expérience d'un monde comme nous pouvons la faire à partir de notre corps, mais qu'elle n'est constituée que des données linguistiques et picturales que nous lui avons donné ?

Parce que les IA n'ont pas de corps, elles sont renfermées dans l'espace latent défini par le double processus du LLM (Large Language Model) et du modèle image). Sans porte ni fenêtre, les IAG sont comme les prisonniers de la caverne de *La République* de Platon : elles relient des images à des concepts selon les liaisons qui lui sont imposées par des agents qui lui sont extérieurs. Toutefois, il apparaît possible dans un certain sens de libérer pour une part le déterminisme qui agit sur l'IAG. En un sens il y a deux déterminismes. Le premier que l'on appellera le déterminisme faible : est celui qui s'ordonne lors de la construction des modèles. C'est un déterminisme faible, car il n'agit que sur des inputs du l'apprentissage, sans en fixer les résultats génératifs a priori. Le second, le déterminisme fort est celui du prompt qui réduit le possible de la génération à l'articulation linguistique d'un résultat imposé et vient alors fixer la génération à un attendu intentionnel d'un agent extérieur. Le premier donne ds conditions de possibilité (il permet la constitution de l'espace latent). Le second impose la forme de la production : l'image.

Pour saisir ce que pourrait être l'émergence d'une imagination artificielle détachée de l'intentionnalité humaine quant à son actualisation en image, il est nécessaire de se détourner de l'usage du prompt (second déterminisme). Par conséquent, comme le précisa Nam Jun Park avec l'émergence de l'art vidéo : il ne s'agit pas de fabriquer des images et des règles de cette fabrication (promptologie), mais de mettre en lumière les processus de la fabrication : une forme de transcendance des IAG.<sup>2</sup>

En effet, la génération d'images est liée que cela soit avec Mid-journey, Dall-e 2 ou tant d'autres IA, à la direction du prompt, de l'énoncé, à savoir d'une intentionnalité produite par la conscience humaine. Or, pour saisir une forme émergente autonome de l'espace latent, il apparaît nécessaire de rompre avec cette logique.

L'ontologie selon Badiou, donc ce qui régit la vérité du monde est de l'ordre du mathématique. C'est ce qu'il définit comme être. Ce qui fait effraction dans l'être c'est précisément l'événement. L'événement survient pour l'homme et c'est ce qui fait que ce que nous appelons l'histoire est le récit de l'événementialité. L'événement c'est ce qui fait que peut surgir une vérité inédite dans un monde donné. « L'événement se soustrait, fait exception au régime de l'être; du point de vue de l'apparaître, il bouleverse les lois ordinaires du monde dans lequel il survient »<sup>3</sup>.

Notre conscience humaine si elle pense l'être et donc tend vers une appréhension mathématique, d'autre part elle est travaillée par l'événementialité. Notre imagination est de cet ordre, elle raconte des histoires. Elle pense de l'inédit. Ce qui guide les prompts, lorsque l'on regarde la grande majorité des productions faites par IAG tient au fil narratif, à la situation. Notre relation avec les IA à travers les prompts, implique dans la majorité du temps, une pensée qui tente d'introduire une forme événementielle dans le prompt, à savoir l'énoncé qui va déterminer le processus du LLM. Nous sommes hantés par la question de l'événement, car nous agissons dans un monde inter-subjectif où ce sont des sujets humains qui agissent.

Toutefois les IA ne possèdent ni corps, ni forme inter-subjectives impliquant les événements. La génération obéit à une logique mathématique algorithmique probabiliste (Induction statistique). La question serait de savoir ce que pourrait imaginer une IA, non déterminée par un prompt, non dirigée.

---

<sup>2</sup> Nam Jun Park en effet expliquait face à la vidéo que : « Tout est invention pure, tout se produit à partir d'un entrelacement électronique et artificiel (...) Ce n'était donc pas l'image qui m'intéressait mais la fabrication de l'image : les conditions techniques et matérielles de sa production, autrement dit l'exploration horizontale et verticale. »

<sup>3</sup> Alain Badiou, Philosophie magazine, 25 mai 2016. <https://www.philomag.com/articles/alain-badiou-levenement-ouvre-la-possibilite-quune-verite-inedite-surgisse-dans-un-monde#:~:text=L'%C3%A9v%C3%A9nement%20se%20soustrait%2C%20fait,inconnues%20ou%20ignorer%20auparavant%20%C3%A9mergent.>

Pour saisir cela, revenons au Tableau *People in the sun* de Hopper.

Pour réaliser *Latent space off screen*, j'ai utilisé une IA qui fonctionne sans prompt, donc sans un vecteur d'imagination humaine demandant de produire un motif. Il s'agit d'explorer le hors-champ du tableau, l'absence laissée vacante par Hopper.

L'IA va alors imaginer seulement à partir des pixels, le hors-champ. Mais ici il s'agit de travailler dans une exploration spatiale et temporelle comme l'a initiée Michael Snow : au lieu du zoom avant, c'est un zoom arrière infini. En contre-point a été monté du son concret.

Par ce processus il s'agit de relier le hors-champ à l'espace latent de l'imagination artificielle. De la libérer de l'emprise anthropo-imaginative. Qu'est-ce qui va avoir lieu, si on laisse une IA constituer ce hors-champ.

Alors que l'être humain aura tendance à imaginer un univers diégétique, aura sans doute le désir de combler la suspension du regard par une causalité, dont les regardeurs seraient alors la conséquence, l'IA va poursuivre l'image selon un processus non-événementiel : seulement pictural. L'imagination artificielle, détachée de l'intentionnalité humaine et du prompt est la saisie pure de la densité des pixels et l'intensification plastique du motif initial. Plus on s'éloigne, plus devient concret la *factualité* de l'IA, plus on explore l'espace latent de l'image en tant qu'image et non pas en tant que récit ou narration. La complétion ici, ne renvoie pas à la question du monde humain et du possible anthropologique, mais d'un décollage de l'imaginaire humain et de ses notions spatiales et temporelles, pour que ressortent la matérialité et la temporalité spécifique de l'IA.

Dans *Latent space of off-screen* se révèle l'imaginaire de l'imagination artificielle comme possible, et non plus comme probable, au sens où c'est la contingence de l'espace latent qui surgit. Ainsi si Violaine Boutet de Monval a raison de préciser : que les IA génératives « nécessitent fondamentalement des référents externes pour créer de nouvelles données. Ils ne peuvent tout simplement pas procéder uniquement à du bruit aléatoire. Qu'il s'agisse de la vue, du toucher et/ou de l'alphabétisation, ce lien perpétué avec l'opérabilité humaine conduit au point de se demander si la subjectivité artificielle peut jamais être vraiment détachée de la nôtre »<sup>4</sup>, cependant il faut dissocier le contenu introduit (data) et la virtualité propre à l'espace latent résultat de l'induction statistique. En ce sens, se détacher du prompt, c'est ouvrir la possibilité de percevoir une actualisation autonome de l'imagination artificielle. Dans son processus l'IA se décolle des strates de nos propres images pour générer une cohérence qui lui est propre et qui lentement par le débord du hors-champ nous devient de plus en plus hétérogène. Du réalisme anthropo-esthétique, on passe à une nouvelle logique de l'image. De la paréidolie (recherche d'une image anthropo-esthétique), l'IA autonomise son actualisation esthétique. Elle nous ouvre à un imaginaire de l'image qui lui est propre<sup>5</sup>.

De même, du fait que l'imagination artificielle générative est détachée de tout storytelling humain, disparaît le possible événementiel. « Le silence infini de l'espace m'effraie », énonçait Pascal. Dans l'infini déroulé de l'espace latent s'actualisant à partir de lui-même, la notion d'événement disparaît. J'ai exploré cela dans une série de photographies (*No off screen events*) et de vidéos dont : *She is alone*<sup>6</sup>.

Avec ce travail, j'ai utilisé des photographies connues. Maryline Monroe et le souffle qui soulève sa robe. L'assassinat de JFK, le discours de De Gaulle sur le Québec libre. Et j'ai fait travailler sans prompt une IAG pour qu'elle me donne le hors champ de ces photographies.

---

<sup>4</sup> Violaine Boutet de Monvel, *Cybernetic subjectivities on a loop: From video feedback to generative AI*, [https://necsus-ejms.org/cybernetic-subjectivities-on-a-loop-from-video-feedback-to-generative-ai/#\\_ednref65](https://necsus-ejms.org/cybernetic-subjectivities-on-a-loop-from-video-feedback-to-generative-ai/#_ednref65) . Le travail de Violaine Boutet de Monvel cherche à articuler une liaison entre l'émergence de l'art vidéo des années 1960-1980 et le travail à partir des IA.

<sup>5</sup> En un certain sens nous sommes face à un dé-collage au sens de Wolf Vostell : « Le décollage comme principe formel se sert de la destruction et de l'autodestruction (par opposition au collage dans lequel souvent des objets et des matériaux intacts mais hétérogènes sont juxtaposés) en utilisant non seulement les événements visuels chaotiques, leur imbroglio et leur superposition, mais encore les effets psychologiques de leur perception. » Wolf Vostell, *La conscience du dé-collage*, 1966

<sup>6</sup> <https://vimeo.com/manage/videos/940425830>

Ce qui ressort, notamment quand on examine la vidéo *She is alone*, c'est que l'IAG, complétant l'image, imaginant le hors-champ à partir de sa propre induction statistique, est dans une ontologie non-anthropologique : l'événement s'amenuise plus le hors champ s'ouvre. L'événement s'efface au fur et à mesure que l'actualisation de l'espace latent s'effectue, il disparaît dans une actualisation ontologique non-événementielle du possible de l'image. C'est pourquoi pour reprendre le terme de *pararéalisme*<sup>7</sup> des IAG, nous pouvons penser que le réalisme produit par les IAG est non-historique, il est de l'ordre esthétique-statistique.

L'image, non dirigée de l'IA est de nature algorithmique et non pas historique. Certes, elle enveloppe dans ses modèles une culture humaine, mais ce dépôt des images, dès lors qu'on le coupe du déterminisme linguistique humain, s'ouvre comme l'émergence d'un infini matériel non événementiel. Si la génération d'images dans la très grande majorité des usages amène à réfléchir « les liens entre l'imagination machinique – son « inconscient technique » (les processus invisibles et les mécanismes conduisant à la génération d'une image) – et l'imaginaire culturel collectif qui la sous-tend (les données d'entraînement du système mais aussi les énoncés linguistiques auxquels on le confronte) » comme le souligne Claire Chatelet<sup>8</sup>, dans son usage détaché du prompt, et donc de la réification de l'image anthropologique, il s'agit de réfléchir la déliaison, l'éloignement, la solitude d'une imagination machine tournant peu à peu sur elle-même, cherchant à figurer son infigurabilité.

---

<sup>7</sup> J'ai introduit le concept de pararéalisme pour la génération par IA en 2021 dans un article : L'impossibilité du corps : <http://databaz.org/xtrm-art/?p=853> . Afin de distinguer : le réalisme, le surréalisme et le pararéalisme.

<sup>8</sup> Claire Chatelet, *Turbulence Vidéo*, n° 120, p.92.