



HAL
open science

Usurpation de non-identité. Ce que les productions générées par l'IA disent du rapport de l'art à ses objets

Bruno Trentini

► **To cite this version:**

Bruno Trentini. Usurpation de non-identité. Ce que les productions générées par l'IA disent du rapport de l'art à ses objets. Nouvelle Revue d'Esthétique, 2024, Esthétiques artificielles, 2024/1 (33), pp.69-80. 10.3917/nre.033.0069 . hal-04762482

HAL Id: hal-04762482

<https://hal.science/hal-04762482v1>

Submitted on 31 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.

Usurpation de non-identité. Ce que les productions générées par l'IA disent du rapport de l'art à ses objets

Bruno Trentini, « Usurpation de non-identité. Ce que les productions générées par l'IA disent du rapport de l'art à ses objets », *Nouvelle revue d'esthétique*, n° 33, 2024, p. 69-80.

Résumé

Cet article part d'un constat : certains objets produits par des IA génératives ressemblent à des œuvres d'art qui existent déjà et renversent de ce fait les problématiques liées à l'indiscernabilité entre l'art et le non-art. La facilité avec laquelle ces objets sont acceptés comme œuvre d'art semble reposer sur cette ressemblance qu'il s'agit dès lors d'interroger. Elle semble en effet subrepticement redonner de l'importance à l'objet et son apparence. Les productions issues d'IA permettent ainsi de réfléchir sur le rapport que l'art contemporain entretient à ses objets. Une question symptomatique des pistes discutées est de savoir s'il est plus pertinent de considérer *The Next Rembrandt* comme une nouvelle peinture d'un Rembrandt virtuel ou comme une nouvelle œuvre appropriationniste d'une Elaine Sturtevant virtuelle. Une manière de répondre à cette question est d'insister sur la dimension immatérielle des œuvres et la différence à faire avec les objets qui les instancient, et ce afin d'éviter tout fétichisme.

Abstract

This article is based on an observation: some objects produced by generative AI look like works of art that already exist, thereby overturning the problems linked to the indiscernability between art and non-art. The ease with which these objects are accepted as works of art seems to be based on this resemblance, which needs to be questioned. It seems to surreptitiously restore the importance of the object and its appearance. The productions resulting from AI thus provide an opportunity to reflect on the relationship that contemporary art has to its objects. A question symptomatic of the issues discussed in this article is whether it is more appropriate to consider The Next Rembrandt as a new painting by a virtual Rembrandt or as a new appropriationist work by a virtual Elaine Sturtevant. One way of addressing this question is to insist on the immaterial dimension of the works and the difference to be made with the objects that instantiate them, in order to avoid any fetishism.

Présentation de l'auteur

Bruno Trentini est MCF HDR à l'université de Lorraine où il enseigne l'esthétique. Ses recherches, menées au laboratoire Écritures, portent sur l'expérience esthétique en mettant l'accent aussi bien sur sa dimension incarnée, physiologique et écologique que sur la manière dont elle est issue d'une construction culturelle historiquement située. Il travaille principalement sur l'expérience de l'immersion, du sublime et de l'empathie dans l'art contemporain. Son habilitation, soutenue en 2023, vise notamment à repenser le sujet spectatorial et l'expérience esthétique au regard d'approches éco-évolutionnaires. Il est, depuis 2012, directeur de publication de la revue *Proteus – cahiers des théories de l'art*.

Introduction

Exportant le mot de Rainer Rochlitz initialement formulé à propos d'une peinture traditionnelle, quelques objets générés par l'IA, et notamment les *GAN* (*Generative Adversarial Network*), ne semblent pas « avoir besoin d'une théorie explicite pour accéder au statut d'œuvre d'art¹ » tant ils revêtent, justement, l'apparence d'œuvres d'art traditionnelles. Ils diffèrent en cela des objets qui ont bousculé les théories de l'art du XX^e siècle pour lesquels, poursuit R. Rochlitz, il importe « de distinguer entre une boîte de tampons à récurer de la marque *Brillo* et les boîtes du même nom proposées par Andy Warhol² ». L'enjeu de ce texte est de montrer que ce qui est peut-être vrai pour une peinture traditionnelle, une peinture de Rembrandt par exemple, ne l'est pas du même élan pour un objet qui pourtant y ressemble formellement beaucoup, comme *The Next Rembrandt*. Autrement dit, il s'agit de comprendre comment les objets générés par l'IA ont subrepticement renversé les théories sur l'indiscernable.

L'hypothèse théorique qui sous-tend les réflexions qui suivent engage à penser le rapport aux objets générés par l'IA au regard non pas d'une esthétique artificielle, mais d'un esthétisme artificiel. Dans le prolongement de l'esthétisme d'Oscar Wilde, par lequel il encourage à percevoir la nature comme une œuvre d'art³, certains objets générés par l'IA témoigneraient de la tendance contemporaine à percevoir comme art ce qui y ressemble – et notamment ce qui ressemble à un chef-d'œuvre. Minimisant la pluralité des formes de l'art contemporain, ce comportement fait comme si la différence ontologique entre art et artisanat, qu'on croyait abolie⁴, reposait sur le seul critère esthétique, plus précisément sur la seule apparence formelle de l'objet abouti, achevé, prenant en compte les processus de production de manière labile.

L'enjeu de cet article est d'explicitier ce que la valeur attribuée à la ressemblance formelle entre les objets générés par l'IA et des œuvres d'art renseigne du rapport dialectique que les mondes de l'art contemporain entretiennent avec la matérialité de l'œuvre d'art et sa relation à l'objet

– y compris au-delà des œuvres impliquant l'IA. Après avoir formulé les raisons qui motivent d'être méfiant face à la ressemblance formelle, la première partie explore d'autres formes de ressemblance en mettant notamment en avant la dimension processuelle des objets générés par l'IA, qui évoque fortement le mouvement appropriationniste. La deuxième partie s'appuie sur la capacité de l'IA à générer des objets qui ressemblent à des œuvres d'artistes existants afin de repenser les relations entre l'œuvre et l'objet. La troisième partie prolonge cette piste en défendant une thèse, autant déflationniste pour l'art numérique que non numérique, selon laquelle les œuvres sont des immatériels indistincts des objets et, de ce fait, les productions générées par les IA ne sont, au mieux, que des instanciations d'œuvres qui existent déjà.

I. Ressemblance formelle et ressemblance processuelle

En 2016, l'agence néerlandaise J. Walter Thompson Amsterdam a présenté la peinture *The Next Rembrandt*, fruit d'un long travail impliquant de nombreux algorithmes et logiciels visant à produire un tableau qui ressemble le plus possible à un portrait qu'aurait pu peindre le maître néerlandais, mais qu'il n'a en fait jamais peint. Le projet semble avoir rempli ses objectifs : amateurs d'art et experts s'accordent à dire que le tableau ressemble à un Rembrandt. Vu le protocole de réalisation de l'objet – de l'image puis de son impression 3D –, il est toutefois impossible que les experts parviennent à rapprocher *The Next Rembrandt* davantage d'une œuvre de jeunesse que de vieillesse. En effet, pour que l'ordinateur puisse s'appropriier le plus finement possible le style de Rembrandt, il a été nécessaire de présenter à la machine pas moins de 346 peintures⁵, nivelant de ce fait toute modification stylistique fine au sein de l'ensemble plus global que serait un style moyen de l'artiste⁶. *The Next Rembrandt* est en ce sens une peinture qui n'aurait peut-être pas pu être réalisée par le peintre Rembrandt à un moment donné de sa vie, mais uniquement par l'abstraction conceptuelle et atemporelle qu'on se

1 Rainer Rochlitz, *L'art au banc d'essai*, Paris, Gallimard, 1998, p. 58.

2 *Idem*.

3 Voir notamment Oscar Wilde, *Le Déclin du mensonge*, Paris, Complexe, 1986.

4 Jean-Marie Schaeffer, *Adieu à l'esthétique*, Sesto San Giovanni, Mimésis, 2016, p. 57-62.

5 Pour des précisions sur le projet et une comparaison entre ce projet et diverses reproductions dans le contexte muséal, voir : Werner Schweibenz, « The Work of Art in the Age of Digital Reproduction », *Museum International*, vol. 70:1-2, 2018, p. 8-21.

surprend vite à imaginer comme étant la stase immuable d'un certain « Rembrandt ».

Même si *The Next Rembrandt* n'a pas été présenté comme œuvre d'art, l'objet semble déjà dire beaucoup du rapport que le monde contemporain entretient avec les artistes : en se proposant de faire réaliser par une intelligence artificielle un nouveau Rembrandt, le projet revient d'une certaine manière à désacraliser et démythifier le génie créateur, tout en étant contraint de nier les singularités qui ont pu altérer les compositions et la patte du peintre au cours de sa vie. Par conséquent, le projet participe à construire « l'idée du peintre Rembrandt » – un peu comme Platon parle d'idée de lit⁷ – c'est-à-dire un peintre qui aurait pu s'abstraire des contingences du monde sensible, du moins de certaines. Le paradoxe concernant l'artiste n'est d'ailleurs sans doute que de surface puisque c'est probablement parce que le peintre Rembrandt évoquait déjà une abstraction déracinée de sa réalité qu'il a pu être envisageable, du point de vue de la société du moins, d'entreprendre ce projet⁸. Un autre paradoxe persiste toutefois au niveau de l'objet : pour poursuivre avec le vocabulaire platonicien de la *République*, peut-être serait-il plus précis de dire que *The New Rembrandt* n'est pas une image, mais un schéma, que c'est *un* Rembrandt *quelconque*, comme on trace le schéma d'un triangle *quelconque*⁹. Autrement dit, *The Next Rembrandt* ressemble formellement moins à tous les Rembrandt numérisés dans le projet qu'à une abstraction de Rembrandt.

L'expression « ressembler formellement (dans le sens de la *Gestalt*) à une abstraction » devrait être vide de sens et pourtant elle structure le rapport qu'on entretient intuitivement avec *The Next Rembrandt*. Cet objet ressemble à un Rembrandt, il ressemble alors logiquement à une œuvre d'art. On pourrait presque dire que les objets produits par ce qu'on nomme parfois

d'ailleurs des « artistes-robots » ressemblent formellement à une conception, peut-être pas traditionnelle, mais au moins populaire des œuvres d'art : celle du chef-d'œuvre.

Le fait que les objets générés par des *GAN* ressemblent à des œuvres d'art n'a rien de surprenant de prime abord, c'est même l'enjeu de ces dispositifs. Ce constat renverse pourtant la récente histoire des arts : le XX^e siècle a vu de très nombreuses œuvres d'art qui ne ressemblaient pas formellement à des œuvres et qui ont eu du mal à se faire une place aussi bien dans la tradition que dans les représentations populaires. De la peinture des avant-gardes étasuniennes au ready-made duchampien, ces objets ne ressemblaient pas à des chefs-d'œuvre. Seule une attention spécifique à leur égard permettait de les percevoir comme des œuvres d'art. Projetant dans l'objet l'indécision spectatorielle, Harold Rosenberg a qualifié ces objets d'« anxieux¹⁰ ». Si la personnification devait être filée, à l'inverse de ces objets anxieux, les productions générées par l'IA ne sont en rien anxieuses, elles sont paisibles, même un peu fières ; elles ne doutent pas de leur appartenance aux œuvres d'art. Elles n'en doutent pas parce qu'elles ressemblent formellement aux œuvres qui ont existé avant elles – et pour cause, leur génération est fondée sur des programmes prenant en compte cette ressemblance dans leurs paramètres, quand bien même il est possible de l'abaisser pour laisser davantage de place à de l'innovation. Ces productions ont l'apparence de l'art.

Cette apparence interroge toutefois : certes, formellement, *The Next Rembrandt* ressemble à une peinture de Rembrandt, mais, si l'on devait la considérer comme une œuvre d'art et qu'on tenait compte des conditions avec lesquelles les formes ont été générées, il serait plus juste de dire qu'elle ressemble à une œuvre relevant de l'appropriationnisme, ce mouvement, indépendant

6 L'expression « style moyen » vient d'Anthony Rageuil et Athina Masoura qui écrivent : « les IA génératives ne font que répéter et perpétuer des canons esthétiques en produisant des synthèses stylistiques, ce qu'on pourrait appeler des *styles moyens*. » Anthony Rageuil et Athina Masoura, « Le style à l'épreuve des pratiques numériques. Introduction au dossier », *revue Proteus*, n° 20, L'ère numérique du style, Athina Masoura et Anthony Rageuil (coord.), 2023, p. 14.

7 Platon, *République*, livre X.

8 Cette remarque sur l'ambiguïté laissée à la figure de l'artiste s'inscrit dans l'analyse d'Alexandre Gefen qui voit déjà dans l'émergence de l'esthétique une ambivalence semblable au regard de l'artiste qui « postule à la fois le triomphe personnel du poète [...] et en même temps ce que Mallarmé a rêvé comme la “disparition élocutoire du poète” dans l'œuvre pure ». Alexandre Gefen, « Introduction », in Alexandre Gefen (dir.), *Creativités artificielles*, Dijon, Les Presses du réel, 2023, p. 5-11, p. 7.

9 Platon, *République*, livre VI.

10 Harold Rosenberg, *The Anxious object. Art Today and its Audience*, New York, New American Library, 1966. Il voit d'ailleurs dans les objets anxieux une réponse à l'esthétisme de Dorian Gray (p. 92). Sauf erreur de ma part, la notion d'anxiété est théorisée uniquement dans la préface à la seconde édition intitulée « Toward an Unanxious Profession » qui n'apparaît pas dans l'édition de 1965. L'expression est reprise dans sa *Dé-définition de l'art*.

de l'art généré par ordinateur et notamment représenté par Elaine Sturtevant, qui consiste à produire une œuvre en faisant siennes les techniques de productions et les dispositifs artistiques d'autres artistes. Certes *The Next Rembrandt* ne partage aucun trait perceptuel évident avec *Warhol Flowers*, la version des fleurs sérigraphiées d'Andy Warhol par E. Sturtevant, mais, à l'instar de cette série, elle résulte de l'appropriation du style d'un artiste pour faire œuvre. Du point de vue de la théorie de l'art contemporain, cela aurait davantage dû être pour sa ressemblance à un E. Sturtevant qu'à un Rembrandt que *The Next Rembrandt* est un candidat sérieux pour intégrer l'ensemble des œuvres d'art. Dans le cas où seule la ressemblance formelle devait être prise en compte, une éclaboussure inopinée qui aurait accidentellement produit une image ressemblant tache pour tache à *La Joconde* devrait être considérée comme candidate à l'art tout autant que les productions générées par IA. Sans surprise, l'éclaboussure ne serait pas discutée comme œuvre, mais, étrangement, on retient tout de même la ressemblance formelle des objets générés par l'IA comme condition suffisante pour discuter de la transfiguration de ces objets tout sauf banaux¹¹.

Le fait que les productions générées par l'IA tirent leur légitimité de leur ressemblance formelle avec d'autres œuvres d'art interroge d'autant plus que le critère de l'imitation a été au centre des discussions de la théorie de l'art depuis l'Antiquité. Or, déjà dans l'Antiquité, Aristote a critiqué la lecture fondée sur l'apparence que Platon a fait de la mimesis : en exposant dans sa *Poétique* la thèse selon laquelle l'œuvre d'art se comportait comme un organisme vivant, il défendait l'idée que l'art imite non pas formellement la nature, mais imite le principe de la nature, ce qui sera nommé plus tard nature naturante en opposition à la nature naturée¹². Œuvrer artistiquement revient à imiter un processus – en l'occurrence naturel pour Aristote. Ce qui compte n'est pas que l'œuvre soit figurative (la question ne se posait pas en ces termes à l'époque), mais que l'artiste ait imité un principe de génération, celui, ici, d'un organisme vivant dont les parties s'agencent pour former un tout.

Emmanuel Kant, que l'on décrit souvent comme ayant donné lieu à une esthétique attachée à la forme, a notamment repris la thèse aristotélicienne de l'imitation dans sa *Critique de la faculté de juger*. Il défend en effet l'idée selon laquelle l'œuvre des beaux-arts engage une beauté adhérente qui doit donner l'illusion d'être une beauté libre¹³. Autrement dit, les dessins libres, qui ne ressemblent formellement à rien qui existe dans la nature, l'imitent pourtant bel et bien en ce qu'ils se donnent à voir, de manière illusoire, dans leur gratuité, comme s'ils étaient des faveurs.

Il n'est pas question ici de défendre la thèse d'une imitation *de la nature*, ce n'est pas cela qui est en jeu ; ce qui est en jeu est de clarifier la différence entre deux théories de l'imitation – et de la ressemblance –, l'une qui repose sur l'imitation des formes, l'autre qui repose sur l'imitation des processus. Partant, si c'était au regard d'une théorie de l'imitation non pas formelle, mais processuelle qu'étaient discutées les objets produits par des IA, il apparaîtrait clair que *The Next Rembrandt* ressemble aux *Warhol Flowers*. Et encore, la ressemblance est imparfaite : E. Sturtevant imite le processus d'A. Warhol alors que l'IA ne fait rien de tel – ni pour générer l'image, ni pour la produire par imprimante 3D. À la rigueur, là est peut-être un point accessoire et il est envisageable d'inclure le projet du prochain Rembrandt au sein de l'appropriationnisme. Soit, mais il reste la question de savoir à quel point l'appropriationnisme pourrait se décliner : à quel point les appropriations d'E. Sturtevant sont différentes œuvres et à quel point peut-on dire, à l'inverse, qu'il s'agit là de différentes instanciations, certes formellement très différentes, de la même œuvre ? Défendre la seconde hypothèse reviendrait à voir *The Next Rembrandt* davantage comme une instanciation appropriationniste que comme une œuvre autonome. Dans cet esprit, ce serait non pas un faux Rembrandt, mais le vrai plagiat d'un E. Sturtevant.

11 Ce raisonnement emprunte à ceux sur les indiscernables d'Arthur Danto, notamment au sujet de l'entrepôt plein d'œuvres et du contre-entrepôt. Voir Arthur Danto, *La transfiguration du banal*, Paris, Seuil, 1989, p. 112 et suivantes.

12 Aristote, *Poétique* et Baruch Spinoza, *Éthique*, partie I, proposition 29, scholie. Pierre Bourdieu renverse ensuite cette valeur en considérant que l'imitation de la nature naturante produit une « contre-nature ». Pierre Bourdieu, *La distinction. Critique sociale du jugement*, Paris, éditions de Minuit, p. 572-574.

13 Emmanuel Kant, *Critique de la faculté de juger*, Alain Renaut (trad.), Paris, Flammarion, 2000, § 45, p. 292-293.

II. L'œuvre et ses instanciations

Même si les objets générés par l'IA ressemblent à des objets non anxieux, ils auraient toutes les bonnes raisons de l'être tant leur ressemblance à de l'art n'est que formelle. Cela engage une certaine méthode dans la conception de ce qu'est l'œuvre et ce que sont des instanciations : le fait de concevoir l'œuvre comme immatérielle et l'instanciation comme matérielle résout bien plus de problèmes qu'il n'en pose, surtout une fois que l'on prend en compte les objets générés par l'IA.

Il est assez intéressant de constater que le projet visant à créer le prochain Rembrandt aurait été bien moins impressionnant s'il s'était agi de créer le prochain E. Sturtevant : l'IA aurait pu proposer, presque au hasard, une œuvre d'un artiste connu suivant un certain protocole pour répondre au projet *The Next Sturtevant*. La remarque peut se décliner à l'envi : s'il avait été question de mener le projet *The Next Opalka*, il n'y aurait eu rien d'impressionnant à voir qu'une IA est capable de produire une toile qui commence par 5607250, d'imiter la voix de l'artiste lisant les nombres, puis de simuler le vieillissement de l'artiste pour finir avec son portrait. La question peut alors se retourner : pourquoi *The Next Rembrandt* impressionne tant ?

Avant d'esquisser des pistes de réponse, il est important de s'arrêter un instant sur la nature des exemples utilisés dans cette argumentation : pour relativiser la fascination de *The Next Rembrandt*, cette impression 3D a été comparée, dans les lignes qui précèdent, à une appropriation d'E. Sturtevant et un élément de l'œuvre unique de R. Opalka. Il existe au moins deux manières d'interpréter ces exemples. La première vise à voir dans le choix de ces artistes une forme de minimisation, comme si la comparaison à leurs œuvres était dépréciative et qu'elles méritaient un moins bon jugement que les peintures de Rembrandt. Il est peut-être inutile de le préciser, mais là n'est aucunement la piste envisagée. Une autre manière d'interpréter le recours à ses exemples repose sur leur rapport à l'objet : dans ces deux cas, comme dans de nombreux autres cas de l'art contemporain, les objets donnés à voir par ces artistes peuvent être perçus comme la

trace d'une performance qui aurait pu également faire œuvre ; l'objet est davantage ce qu'il reste d'un processus, d'une praxis, que le parachèvement d'un acte poétique accompli dans le secret de l'atelier. Ces objets sont des instanciations d'une œuvre qui ne se matérialise pas réellement dans l'objet. Le concept d'habitable forgé par Rainer Rochlitz permet de penser la distinction entre ce qui fait œuvre et l'objet par lequel ce qui fait œuvre s'instancie¹⁴. Les habitacles « sont les coquilles vides des œuvres¹⁵ ». S'il a fallu attendre aussi longtemps dans l'histoire des idées pour qu'advienne un concept recouvrant ce sens, ce n'est sans doute pas parce que, avant l'art contemporain, le terme n'aurait pas été pertinent, mais davantage parce que certaines œuvres contemporaines ont permis de mettre en avant l'importance de la distinction – importance éventuellement atemporelle, pour ne pas dire intempesive. Autrement dit, on a tendance à confondre l'œuvre et son habitacle. C'est d'ailleurs sans doute de cette confusion que le titre que Harald Szeemann a donné à son exposition de 1969 tire toute sa puissance poétique : l'énoncé « Quand les attitudes deviennent forme¹⁶ » entretient étrangement un flottement entre l'œuvre et son habitacle, comme si l'objet, une fois appréhendé en convoquant mentalement les attitudes artistiques qui l'ont engendré, coïncidait avec l'œuvre. H. Szeemann a pointé du doigt un aspect très important de la création artistique, mais sans fournir la distincte explication de R. Rochlitz qui permet de prendre un recul théorique sur cet aspect.

Les réflexions de R. Rochlitz sur l'habitable permettent d'éviter de répondre à la question de la fascination du nouveau Rembrandt par rapport à un éventuel nouveau R. Opalka en mettant en avant la maîtrise technique¹⁷. Pourquoi alors ne pas imaginer des explications qui rendraient compte du fait que faire le prochain Rembrandt n'est pas plus difficile que faire le prochain R. Opalka ? Peut-être que c'est parce que Rembrandt a peu connu de variations stylistiques, du moins pour un regard d'amateur non expert, qu'il a été possible d'entreprendre la réalisation de *The Next Rembrandt*. On aurait peut-être, à

14 Voir notamment : Rainer Rochlitz, *op. cit.*, p. 57-70.

15 *Ibid.*, p. 57.

16 L'exposition, organisée par H. Szeemann, originalement titrée *Live in Your Head: When Attitudes Become Form (Works – Concepts – Processes – Situations – Information)*, s'est tenue du 22 mars au 27 avril 1969 à la Kunsthalle de Bern.

17 D'autant que ce critère n'est pas satisfaisant au regard des théories contemporaines de l'art – non pas parce que la technique est dépassée, mais parce que si la technique est définie comme étant ce qui permet d'aboutir son projet, R. Opalka et E. Sturtevant font preuve d'autant de technique que Rembrandt.

l'inverse, trop entrevu que la réalisation moyennait des variables si celles-ci étaient trop écartées les unes des autres. De là à dire que Rembrandt peignait comme un robot il y a un pas qu'il n'est pas nécessaire de franchir, mais la réflexion évoque un autre domaine dans lequel l'IA s'est fait remarquer : le jeu d'échecs. On peut supposer que la fascination qui a suivi les réalisations de *The Next Rembrandt* et du *Portrait d'Edmond Belamy*, réalisé en 2018 par le collectif Obvious, relève d'une fascination pour l'IA semblable à celle qui a suivi les premières victoires aux échecs de l'IA. Que s'est-il alors passé dans le monde des échecs ? Pendant que certaines personnes ont tenté de progresser pour gagner face à la machine, d'autres personnes ont supposé que si l'intelligence artificielle excelle aux échecs, c'est probablement parce qu'il s'agit d'un jeu qui met en avant des processus conceptuels compatibles avec des paradigmes cognitifs computationnels. Autrement dit, les progrès de l'IA ont permis aux humains de comprendre que ce n'est pas en excellant aux échecs que l'être humain manifestait sa singularité sur la machine. De ce fait, la fascination pour la victoire des IA était à reconsidérer ; il s'agirait alors d'une fascination à déconstruire, une fascination qui reposait sur une préconception erronée de ce qu'est la cognition et de ce qu'est le jeu d'échecs. Autant cette manière de voir les choses est rassurante, autant elle peut interroger : Alban Leveau-Vallier critique aujourd'hui le genre de lectures qui repousse sans cesse à plus tard la découverte d'une machine qui serait effectivement intelligente. Il écrit à ce sujet :

Nous avons vu comment l'histoire de l'intelligence artificielle n'offrait qu'une suite de déceptions. À chaque fois qu'une machine a réussi une des tâches qui devait confirmer son intelligence, ce n'est jamais la machine qui a été qualifiée d'intelligente mais la tâche qui a été disqualifiée en tant que test de l'intelligence. Trouver un algorithme capable d'effectuer une tâche cognitive, c'est montrer que cette tâche n'a pas besoin d'esprit pour être effectuée. La quête de l'intelligence peut durer longtemps, puisqu'elle est organisée de manière à ne jamais aboutir. Le but du

projet d'intelligence artificielle [...] est peut-être d'échouer, puisqu'en échouant il permet de réaffirmer l'existence d'une différence spécifique entre les humains et les non-humains – ou au moins entre les entités intelligentes et les entités non intelligentes¹⁸.

Ce re-renversement est très intéressant et A. Leveau-Vallier a raison de mettre en garde. Toutefois, le problème est probablement ailleurs : ce n'est peut-être pas l'intelligence qui sépare l'humain du non-humain. Il suffit de penser aux captchas pour se souvenir que les processus cognitifs qui semblent aux humains les plus simples sont en fait retors à traduire en calculs. L'œuvre *Keywords* de l'artiste Samuel Bianchini manifeste ce point : une clé USB comporte un programme qui se lance automatiquement une fois montée et qui met en jeu une IA essayant de décrypter des captchas ; on peut la voir à l'écran se tromper sur des tâches cognitives qui semblent à l'humain très simples, mais où la « cognition naturelle » – pas spécifiquement humaine d'ailleurs –, surpasse encore largement l'IA. Le problème lié à l'égo humain que pointe A. Leveau-Vallier viendrait davantage du fait que les humains semblent ne pas tolérer que ce soit ce genre de processus cognitifs dits de « bas niveau » qui les distinguent du non-humain. Avec des relents d'animal-machine, surgit en passant la question de savoir pourquoi ce qui distingue l'humain des autres animaux devrait du même coup distinguer l'humain de la machine.

De manière analogue, peut-être faut-il déduire de l'existence du projet visant à réaliser le prochain Rembrandt que ce n'est pas par sa peinture que Rembrandt manifestait sa différence sur la machine, du moins pas par telle ou telle peinture singulière. Il ne serait alors pas absurde de défendre l'idée que toutes les toiles de Rembrandt qui se ressemblent instancient une même œuvre immatérielle qui est le pattern de représentation de Rembrandt¹⁹. R. Opalka n'a fait qu'une œuvre, pourquoi ne pas appliquer cela à Rembrandt ? La fascination qu'on éprouve pour le projet à l'origine de *The Next Rembrandt*, et plus généralement pour l'inventivité formelle des

18 Alban Leveau-Vallier, *IA. L'intuition et la création à l'épreuve des algorithmes*, Paris, Champ-Vallon, 2023, p. 372-373.

19 R. Rochlitz ne serait probablement pas d'accord avec cette thèse radicale, mais il semble s'en rapprocher lorsqu'il écrit : « Les formes différentes qu'un même projet peut prendre successivement ne constituent pas nécessairement une unité opérable, car, avec les modalités de l'exécution, l'idée change elle aussi, si bien que deux œuvres à sujets différents peuvent être plus proches que deux versions successives d'un même projet. » Rainer Rochlitz, *op. cit.*, p. 67. Il précise en note de fin d'ouvrage : « La seconde *Éducation sentimentale* est plus proche de *Madame Bovary* que de sa première mouture. Les deux versions de *L'Éducation sentimentale* ne constituent une "même œuvre" que d'un point de vue génétique. *Ibid.*, p. 437-438.

productions générées par IA, serait alors à déconstruire, mais tout comme on a déconstruit la fascination pour l'IA qui gagne aux échecs, et donc sans pour autant chercher à réévaluer les comportements humains, sans chercher à recréer un mythe autour de Rembrandt ni de la figure de l'artiste en général. En suivant cette hypothèse, *The Next Rembrandt* est, du point de vue artistique (et non du point de vue informatique), aussi peu impressionnant que si quelqu'un réalisait un nouveau *dripping* à la manière de Jackson Pollock – sans que cela n'enlève rien à l'intérêt qu'on peut porter aux œuvres de J. Pollock – et doit être aussi peu impressionnant que si une personne réalisait, à la main, encore un nouveau Rembrandt : elle ne ferait qu'imiter un pattern.

Si cette description de l'art était acceptée, le fait que *The Next Rembrandt* a été possible ne devrait-il pas encourager à dire qu'il y a dès lors quelque chose qui relève du notationnel dans la peinture de Rembrandt ? Dans cette relecture antinominaliste de N. Goodman, les œuvres autographiques ne pourraient certes pas être contrefaites, mais les objets générés par l'IA mettent malgré tout en avant un certain gradient, un certain coefficient de notationnalité²⁰. Cela justifie d'autant plus la distinction à faire entre l'œuvre et son habitacle.

III. Fétiches et subreptions numériques

Les productions générées par l'IA sont des formes que l'on a tendance à appréhender indépendamment des attitudes qui les ont engendrées. Elles sont des habitacles dont on ignore l'œuvre, et que l'on tient de ce fait pour œuvre. Elles sont en ce sens semblables à des fétiches. On parle de fétiche pour désigner le fait qu'on prête à des objets une valeur ou un pouvoir qu'ils ne possèdent pas, mais qui leur échappe. Le terme de fétiche, surtout s'il évoque les écrits de Karl Marx et ceux de l'École de Francfort²¹, fait déjà un peu de lumière sur la question de savoir pourquoi le marché de l'art est si porté sur les productions générées par l'IA : la valeur des

conditions de production est déplacée pour venir se nicher dans l'objet, en en augmentant son prix (il est toujours cocasse de rappeler que *Portrait d'Edmond de Belamy* s'est vendu 432500 dollars aux enchères, chez Christie's, en 2018²²). Ces objets sont des fétiches numériques, soit, mais ne sont pas du tout des fétiches virtuels : leur qualité de fétiche est bien en acte et devrait être évaluée à l'aune du nombre considérable d'individus, artistes ou non, qui a été nécessaire pour nourrir les IA (individus souvent non rémunérés puisque leur activité a été utilisée sans qu'ils le sachent ou sans qu'un système de rétribution soit imaginé). La fascination pour les productions générées par l'IA met en avant l'incapacité humaine à se défaire du fétiche, à se défaire de l'habitacle, pour ne considérer que l'œuvre. Le travail que mènent Agnès Lontrade et Jacinto Lageira pour défendre l'idée selon laquelle l'œuvre d'art relève du don constitue une importante critique contemporaine de la fétichisation de l'habitacle, comme de la spéculation économique sur l'art qui en dérive²³. Cette idée a toute sa place en matière d'art numérique. J. Lageira attire toutefois l'attention sur un autre risque à éviter qui serait particulièrement important dans le domaine du virtuel : décorrélérer la valeur de l'objet matériel ne doit pas produire une nouvelle catégorie de fétiche, ne doit pas donner lieu à la fétichisation de l'immatériel²⁴. Les œuvres sont ancrées dans une réalité, artistique et « économique-politique » qu'il ne faut pas perdre de vue, quand bien même cette réalité ne serait pas exclusivement formelle.

S'il est économiquement pertinent de parler de fétiche, il ne faut pas généraliser l'idée selon laquelle les objets générés par l'IA ne sont considérés que pour les aspects formels et que l'impasse soit faite sur leur condition de production. On ne peut par exemple pas nier que le montant de la vente du *Portrait d'Edmond de Belamy* s'explique par son processus de production : la même peinture réalisée à la main par un artiste, même un artiste déjà très connu, n'aurait pas été accueillie de la même manière. Une dimension de nouveauté peut certes entrer

20 Nelson Goodman, *Langages de l'art. Une approche de la théorie des symboles*, Jacques Morizot (trad.), Paris, Pluriel, 2011, notamment III. Art et authenticité et IV. La théorie de la notation.

21 Voir notamment : Karl Marx, *Le capital - livre 1*, Paris, PUF, 1993, partie 1, chapitre 1, section 4 le caractère fétiche de la marchandise et son secret, p. 81-96 et Theodor. W. Adorno, *Théorie esthétique*, Paris, Klincksieck, 1995, p. 315.

22 Anne-Sophie Lesage-Münch, « Première vente aux enchères d'un tableau réalisé par intelligence artificielle », *Connaissance des arts*, le 26 octobre 2018, <<https://www.connaissancedesarts.com/marche-art/premiere-vente-aux-encheres-dun-tableau-realise-par-intelligence-artificielle-11107359/>>, page consultée le 28 janvier 2024.

23 Voir notamment Jacinto Lageira et Agnès Lontrade (dir.), *Les valeurs esthétiques du don*, Sesto San Giovanni, Mimésis, 2019 et Jacinto Lageira, *L'art du don. Éléments d'esthétique économique-politique*, Sesto San Giovanni, Mimésis, 2021.

24 Jacinto Lageira, *L'art du don, op. cit.*, 2021, p. 196, p. 304, p. 409.

en jeu ; un autre acheteur aurait pu voir là une occasion de faire du buzz – donc de la publicité et, de fil en aiguille, de l'argent. Ce phénomène n'est toutefois pas propre aux objets générés par l'IA, on a même pu le voir avec des œuvres ayant demandé un faible investissement technique – ne serait-ce qu'avec *Comedian*, la banane scotchée au mur de Maurizio Cattelan, vendue – deux fois – 120000 dollars²⁵. Indépendamment de ces motivations, il faut admettre que cet engouement témoigne de la prise en compte indubitable des conditions de production, de la démarche, voire de l'attitude avec laquelle le collectif, composé d'un informaticien et de deux commerciaux, a procédé. De la même manière qu'on a pu dire préalablement que voir *The Next Rembrandt* comme œuvre requiert de le rapprocher du mouvement appropriationniste, il ne faut pas oublier que *Portrait d'Edmond de Belamy* a engagé un important travail documentaire et un travail de prélèvement comme on les rencontre régulièrement certes dans le monde de la recherche, mais aussi dans le champ de l'art contemporain non assisté par l'IA. Ce n'est par conséquent pas uniquement l'habitable qui a été acheté, mais bien l'ensemble de la démarche. La forme de l'habitable mérite cependant encore quelques remarques.

In fine, la forme du travail est celle de la peinture traditionnelle. Les œuvres issues d'un long travail de collecte et de documentation ne restituent à l'inverse que rarement ce travail par le biais d'une forme traditionnelle. Est en jeu quelque chose qui relève d'un privilège indu, une espèce de subreption²⁶, comme si la forme traditionnelle de la restitution du travail documentaire venait rassurer le public – et les investisseurs – sur l'appartenance du projet au monde de l'art alors même que de nombreux autres projets relevant de démarches similaires, et impliquant ou non l'IA, sont restitués sous une

forme échappant fortement aux formes traditionnelles de l'art. Le détournement de la formule poétique de H. Szeemann permettrait de dire que, là, certes il y a attitudes, certes il y a forme, mais ce ne sont pas les attitudes qui deviennent forme, la forme est indépendante de l'attitude. Il serait exagéré de dire qu'il y a « vice de forme », au-delà de la question délicate du plagiat, puisque la phrase de H. Szeemann n'a jamais été édictée en précepte, mais il est intéressant de noter que la subreption permette à l'œuvre de jouir d'une aura et d'une authenticité qui ne lui reviennent pas nécessairement, exactement comme lorsque Claire Bishop remarque que certaines formes d'art participatif permettent aux artistes de jouir de l'authenticité des personnes enrôlées pour participer à l'œuvre²⁷.

Il serait bien entendu plus enviable de déconstruire l'authenticité comme valeur – cela permettrait sans doute du même élan d'éviter le fétichisme de l'habitable –, mais, tant que l'authenticité fait valeur dans le monde contemporain, il est important d'en tenir compte pour expliquer les processus de fascination que suscitent les objets générés par l'IA.

Conclusion

Le présent texte s'est concentré sur un petit nombre d'objets générés par l'IA : *The Next Rembrandt*, *Portrait d'Edmond de Belamy* et, à travers ces derniers, toutes les productions qui n'émanent pas explicitement d'un usage de l'IA comme outil ou matériaux par des artistes. Le cas délicat de la reconnaissance de la qualité d'artiste du collectif Obvious n'est pas l'enjeu de ce papier. Toutefois, confronter *Portrait d'Edmond de Belamy* au champ de l'art contemporain a permis de mettre en avant non seulement une certaine fétichisation de l'apparence de l'objet qui ressemble à de l'art traditionnel, mais aussi une certaine subreption

25 Une fois qu'il est question de buzz, autant comparer ces montants avec d'autres formes de buzz : selon la page Wikipedia sur les publicités du Super Bowl, « le coût moyen d'une publicité de 30 secondes pendant le Super Bowl XLIX en 2015 est estimé à environ 4,5 millions de dollars », <https://fr.wikipedia.org/wiki/Publicit%C3%A9s_du_Super_Bowl>, page consultée le 28 janvier 2024. Le coût moyen serait passé à 7 millions en 2022. Je ne sais pas si c'est une bonne chose, mais ces montants font relativiser le montant de la vente du *Portrait d'Edmond de Belamy* et de *Comedian*...

26 Du latin *subrepere*, « se glisser sous », la subreption est connue en esthétique comme étant le terme que Kant a utilisé (*Subreption* en allemand) pour qualifier la spécificité en jeu lors du sentiment du sublime où il y a « substitution d'un respect pour l'objet au respect pour l'Idée de l'humanité en nous comme sujets ». Emmanuel Kant, *Critique de la faculté de juger*, op. cit., § 27, p. 239. Pour une lecture sur l'importance de la subreption au sublime kantien, voir : Bruno Haas, « Sublime et subreption », in Pierre-Henry Frangne, Céline Flécheux et Didier Laroque (dir.), *Le Sublime. Poétique, esthétique, philosophie*, PUR, 2018, p. 95-102.

27 Claire Bishop, *Artificial Hells. Participatory Art and the Politics of Spectatorship*, London/New York, Verso, 2012 et notamment le chapitre 8 intitulé « Delegated Performance : Outsourcing Authenticity », p. 219-239.

qui brouille les relations habituelles entre le processus de génération de l'œuvre et ses formes. Ainsi, certaines productions semblent se positionner sur plusieurs plans, acceptant le paradigme processuel des arts plastiques, mais sans toutefois se défaire de l'aura qui habiterait encore, dans les mentalités du moins, les objets qui évoquent des chefs-d'œuvre. Ces objets suivent les mutations les plus récentes de l'art à tel point qu'ils entrent dans le paradigme que Dominique Chateau a nommé « l'art autrement qu'art²⁸ », mais, en même temps, ils se griment en art pareillement qu'art.

Au gré des différentes remarques qui ponctuent ce texte, ressort une conclusion sous forme de disjonction :

– soit on accepte que deux Rembrandt instancient en fait la même œuvre et qu'il y a quelque chose qui relève du notationnel dans sa peinture et, par conséquent, on est d'accord pour dire qu'il n'y a rien de surprenant à voir qu'une IA peut générer un troisième Rembrandt (et un quatrième, etc.) ;

– soit on refuse la thèse selon laquelle deux Rembrandt instancient la même œuvre, et on est d'accord pour dire que le Rembrandt créé par l'IA n'a que l'apparence d'une œuvre d'art. Il faudrait alors une autre théorie pour en fonder la dimension artistique.

Ce constat n'a pas vocation à être étendu sans précaution à toutes les œuvres assistées par l'IA ; il ne concerne *a priori* que celles émanant d'« artistes-robots ». Il existe au-delà de ce champ de nombreux contre-exemples : les productions que Grégory Chatonsky met en scène dans ses œuvres (notamment dans *Second Earth/Terre seconde*, mais plus généralement dans ses réalisations classées sous ce qu'il nomme « l'imagination artificielle²⁹ ») prennent en effet place dans des dispositifs pleinement « autrement qu'art » puisqu'ils sont, selon les cas, immersifs ou documentaires, et relèvent donc un peu des arts « partagés » ou « messagers³⁰ ». Alors que *Portrait*

d'Edmond de Belamy joue à ressembler à un portrait – sans que l'on puisse clairement identifier la valeur ironique du cadre en or – les vases de Clement Valla, ses *Wrapped terracotta neck-amphora (storage jar)*, se jouent des codes du chef-d'œuvre et n'entretiennent aucune confusion avec un vase grec original. Les œuvres de C. Valla et de G. Chatonsky, pour ne prendre que ces deux exemples, ne profitent pas d'une possible subreption, au contraire la dénoncent-elles ou du moins la mettent-elles sens dessus dessous. Les dessins des robots que Patrick Tresset met en scène dans ses vanités sont également un parfait exemple de dispositifs permettant d'alerter artistiquement et sensiblement sur les risques de subreption³¹. Si le champ des arts plastiques contemporains permet facilement ces décalages sans donner l'impression de se jouer du public, mais bien de jouer avec lui, c'est justement pour la dimension processuelle que le *plassein* propre aux arts plastiques permet. Cette dimension se retrouve moins facilement dans d'autres domaines de la création. Commentant *1 the road*, roman écrit par une IA embarquée dans une voiture lors d'un *road trip*, Pascal Mougin constate à ce sujet que si la littérature n'est pas à l'aise avec « la délégation d'exécution [...] le *faire faire* [...] est bien attesté en art³² ». Du point de vue de la littérature, *1 the road* est écrit par une IA. Du point de vue des arts plastiques contemporains, il n'y aurait aucun souci à accueillir ce projet artistique comme étant l'œuvre de Ross Goodwin, même s'il n'a écrit aucune ligne et n'a *que* conduit la voiture et conçu le dispositif³³. Même si P. Mougin n'argumente pas exactement dans ce sens, il semblerait que, du point de vue de la littérature, ce qui pose justement problème à accorder l'auctorialité à R. Goodwin relève de la crainte d'une subreption et d'une illégitimité. Mais cette crainte est due au fait que l'œuvre fait, dans les mentalités, corps avec le livre. Penser que le livre n'est que l'habitable d'une œuvre qui n'est même pas textuelle dissout le problème. Cette subreption

28 Dominique Chateau, *L'art autrement qu'art*, Paris, PUF, 2022.

29 Voir <<https://chatonsky.net/category/corpus/ami/>>, page consultée le 29 janvier 2024.

30 D. Chateau mentionne notamment ces caractéristiques comme relevant des grandes figures de l'art autrement qu'art. Dominique Chateau, *L'art autrement qu'art*, *op. cit.*, p. 152.

31 Ses installations sont aussi l'occasion de penser un point fondamental de l'artiste-robot que ce texte n'a pas abordé : la relation empathique avec un artiste non vivant. Sur Patrick Tresset et cette remarque, cf. mon texte « L'artiste déssubjectivé – le symptôme d'une crise de l'identité et de l'altérité », Anne Favier, Frédéric Martin-Achard, Carole Nosela et Jean-François Puff (dir.), *Retrait, effacement, disparition dans les arts et la littérature d'aujourd'hui*, Rennes, PUR, 2022, p. 27-38.

32 Pascal Mougin, « Comment lire un roman écrit par une voiture ? La doxa littéraire face à l'IA », in Alexandre Gefen, *op. cit.*, p. 209.

33 *Ibid.*, p. 207.

s'évanouirait plus clairement encore si le dispositif de présentation de l'œuvre dépassait le simple livre et rendait présente la réalité du travail de l'artiste. En ce sens, les objets générés par l'IA présentés comme œuvre d'art marquent peut-être le début d'une nouvelle querelle des dispositifs³⁴.

Bruno Trentini

34 À la suite de celle étudiée entre cinéma et arts plastiques dans : Raymond Bellour, *La querelle des dispositifs. Cinéma – installations, expositions*, Paris, P.O.L., 2012.