Document generated on 06/01/2025 3:25 a.m.

Espace
Art actuel

Finitudes de l'imagination artificielle

Grégory Chatonsky

Number 124, Winter 2020

IA, art sans artistes ?
AI, art without artists?

URI: https://id.erudit.org/iderudit/92809ac

See table of contents

Publisher(s)

Le Centre de diffusion 3D

ISSN

0821-9222 (print)
1923-2551 (digital)

Explore this journal

Cite this article

Chatonsky, G. (2020). Finitudes de l'imagination artificielle. *Espace*, (124), 24–29.

Tous droits réservés © Le Centre de diffusion 3D, 2020

This document is protected by copyright law. Use of the services of Érudit (including reproduction) is subject to its terms and conditions, which can be viewed online.

https://apropos.erudit.org/en/users/policy-on-use/

This article is disseminated and preserved by Érudit.

Érudit is a non-profit inter-university consortium of the Université de Montréal, Université Laval, and the Université du Québec à Montréal. Its mission is to promote and disseminate research.

https://www.erudit.org/en/

Finitudes de l'imagination artificielle

Grégory Chatonsky_

_ Hallucinations

Si les réseaux récursifs de neurones existent depuis 1957 avec le *Perceptron* de Rosenblatt, c'est à l'été 2015 qu'un tournant a lieu avec *Deep Dream* de Mordvintsev, un ingénieur de Google. Le logiciel interprète une image selon d'autres images qu'il a en mémoire et en met toujours plus jusqu'au moment où nous pouvons voir les deux types d'images. Non seulement le logiciel hallucine des images dans d'autres images, selon des formes proches des expériences psychédéliques sous LSD témoignant d'une proximité avec le fonctionnement de notre cortex visuel, mais encore il produit de la paréidolie, cette capacité de voir, par exemple, des visages ou des animaux dans les nuages. *Deep Dream* va connaitre un succès public jusqu'à devenir un mème sur les réseaux sociaux.

Ian Cheng, *Emissaries*, 2015-2017.
Vue de l'installation, MoMA PS1, New York.
Avec l'aimable permission de l'artiste.
Photo : Studio LHOOQ, Pablo Enriquez.

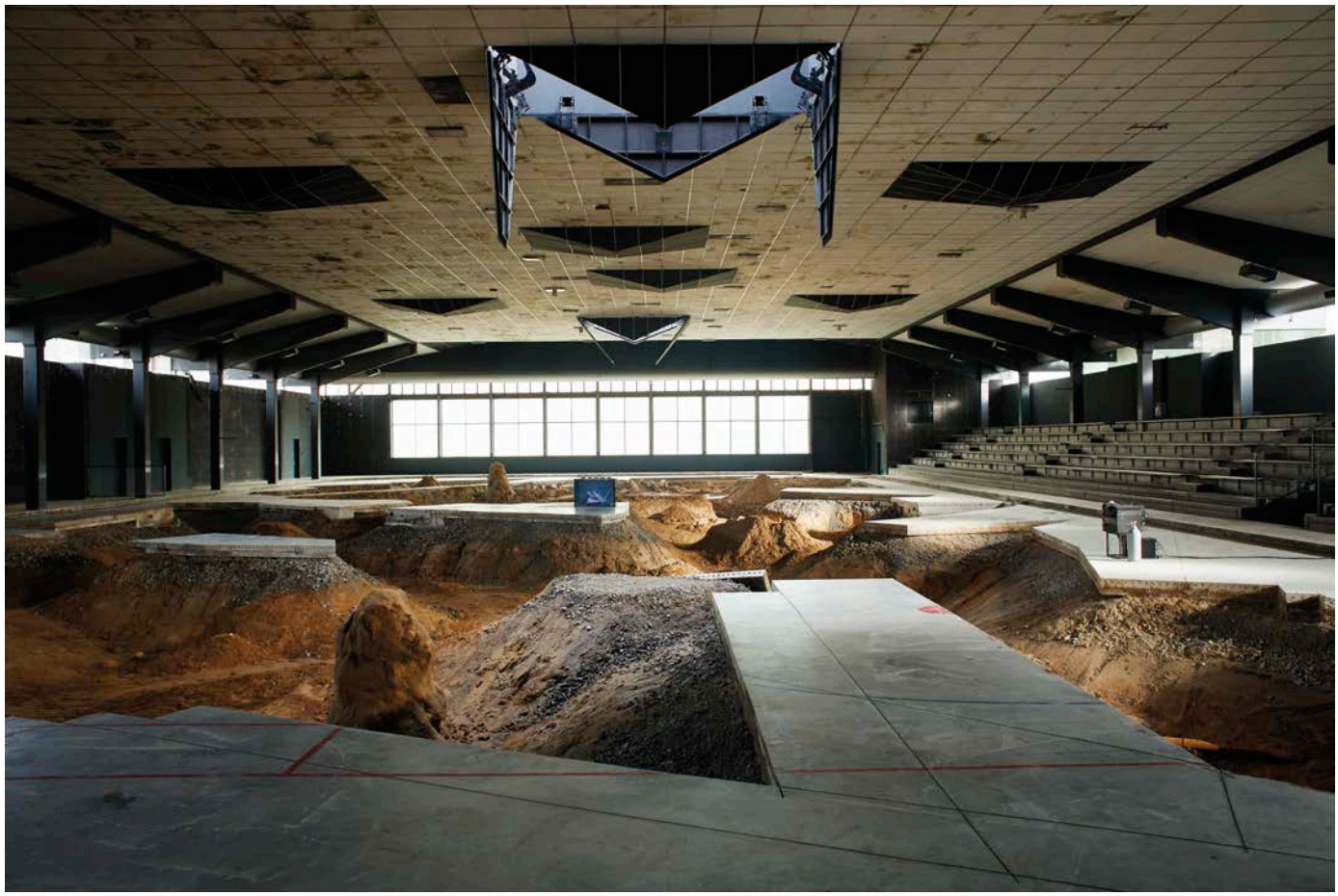
_ Apprentissage

Ce logiciel, et ce qui va s'ensuivre dans le champ artistique témoignent d'un décalage entre l'idéologie de l'IA dont nous abreuvent les médias et sa réalité pratique. La première imagine une machine autonome remplaçant l'être humain dans toutes ses activités, la seconde est prise dans une finitude relationnelle : avec *Deep Dream*, nous jouissons de voir un ordinateur halluciner, c'est-à-dire se tromper. Peut-on même dire que la machine hallucine ou n'est-ce pas nous qui l'hallucinons halluciner, car nous décrivons son fonctionnement comme la superposition entre deux images, l'une actuelle, l'autre virtuelle qui est en mémoire ? Nous la voyons percevoir à la manière d'un jeu de miroirs. Entre l'idéologie de l'autonomie et du remplacement, et le redoublement de l'image s'inscrit la différence entre l'intelligence et l'imagination artificielles.

Les GANs sont devenus une formule magique pour espérer pénétrer le mystère de l'IA. La description hésite souvent entre une similiconscience et une prétendue « black box » dont les calculs amplifieraient nos propres biais d'interprétation concernant l'identité, le genre ou la racialisation. Sans entrer dans les détails, on peut définir ces logiciels comme une induction statistique, c'est-à-dire une simple généralisation : partant d'une grande quantité de médias, par exemple des images d'oiseaux, la machine effectue des calculs entre les pixels et en déduit un modèle numérique et non signifiant d'oiseaux possibles. Elle peut alors produire des images de référents qui n'existent pas, mais qui sont ressemblantes. Le tournant se fait alors historique puisque nous automatisons la ressemblance, c'est-à-dire rien de moins que la mimèsis. La machine produit des médias de médias à partir de nos données massives qui sont des traces mémorielles du monde.

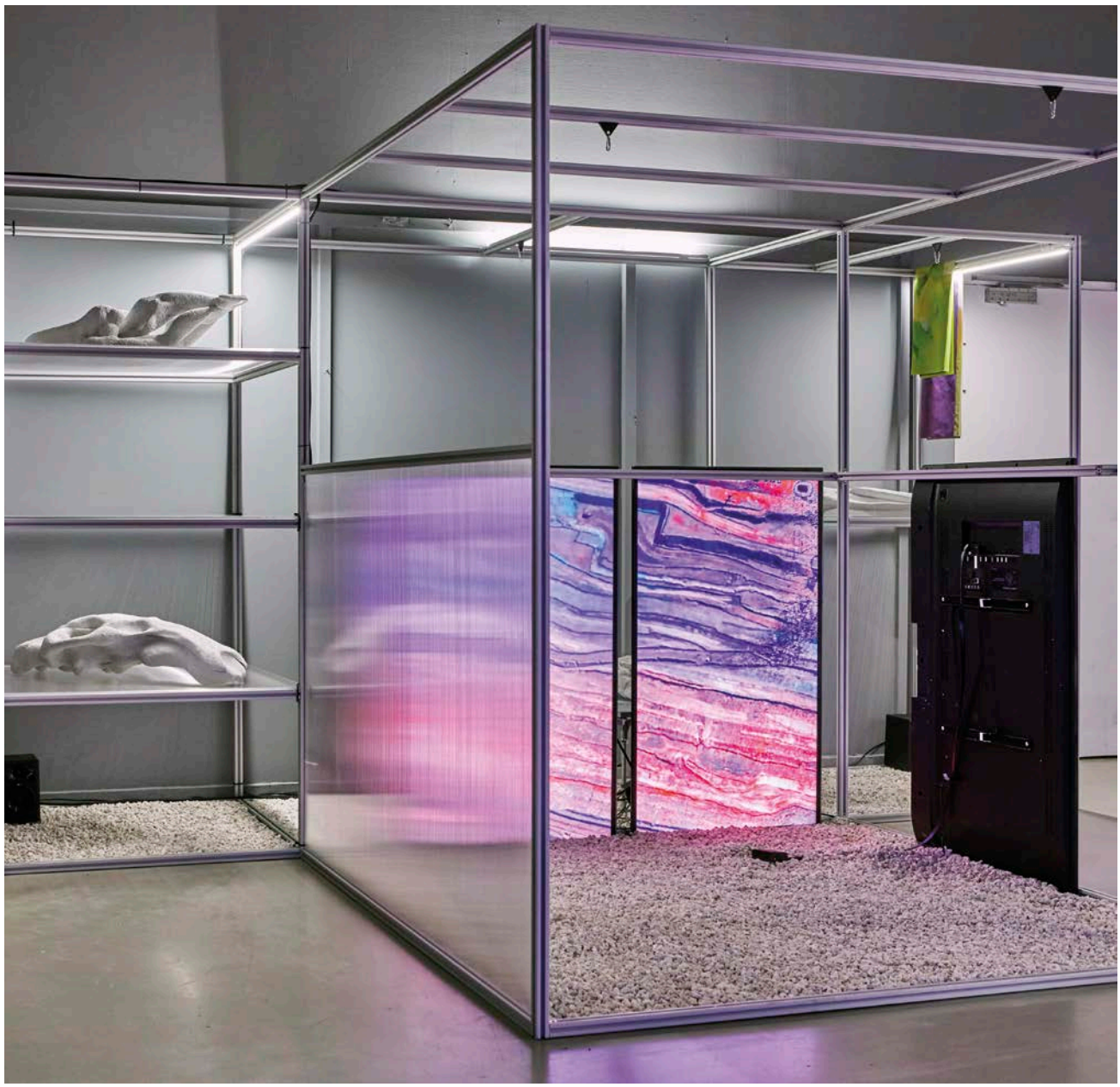
Or, on a trop vite fait de passer de cette automatisation à une autonomisation où la machine remplacerait l'artiste et l'humain en général, en devenant une divinité capable de création pure. On occulte alors que cette mimèsis implique la relation entre la machine et l'humain. Pour que la ressemblance, l'hallucination ou la paréidolie puissent avoir lieu, il faut non seulement une automatisation, mais aussi une relation, c'est-à-dire une hétéronomisation de la mimèsis. Nous passons alors de la figure de l'autonomie et du remplacement à celle de la finitude et de la relation. Ce n'est pas seulement que la machine n'est jamais autonome du vivant que nous sommes, en amont parce que nous la nourrissons de nos mémoires et en aval, parce que nous en percevons les résultats, c'est que nous ne sommes pas nous-mêmes autonomes, notre finitude est technologique.

Pierre Huyghe, *After ALife Ahead*, 2017. Patinoire, béton, jeu de logique; sable, argile, nappes phréatiques; bactérie, algues, abeilles, paon chimérique; aquarium, verre noir occultant commandé, Conus textile; incubateur, cellules cancéreuses humaines; algorithme génétique; réalité augmentée, structure plafond automatisé, pluie. Avec l'aimable permission de l'artiste. Photo : Ola Rindal.



Si les médias de masse positionnent jusqu'alors l'IA comme la possibilité d'une singularité autonome, c'est sans doute que notre culture a conçu l'être humain comme la tension vers une subjectivité libre, autonome et absolue dont l'artiste, dans sa tour d'ivoire, fut une des figures historiques. La mimèsis présuppose l'hétéronomie relationnelle parce que si l'oiseau généré est ressemblant à un oiseau, c'est qu'il répète ce que nous connaissons; c'est pourquoi il est probable, mais différent, qu'il ne soit pas la reproduction identique de ce qui préexiste, c'est-à-dire l'apprentissage (technique) d'un apprentissage (humain). Les machines nous font rêver à des oiseaux possibles qui n'existent pas, nous passons de l'induction à l'abduction imaginative. Nous hallucinons des oiseaux dans les pixels parce que les machines ont halluciné des pixels dans les oiseaux.

Grégory Chatonsky, *Terre Seconde*, 2019. Vue de l'exposition *alt+R*, *Alternative Réalité*, Palais de Tokyo. Avec l'aimable permission de l'artiste. © Jean-Christophe Lett pour Audi talents.



Dans *Emissary trilogy* (2015–2017) de Ian Cheng, des vies artificielles sont plongées dans un environnement à mi-chemin entre le dessin animé et le jeu. Mais celui-ci se joue sans nous et semble doué d'une vie animée. Là encore, l'autonomie n'est que d'apparence. Les agents traversent les paysages : des montagnes, des déserts et des marécages; ils semblent affectés par des événements extérieurs, des intempéries, des flashs de couleurs; la variabilité de l'environnement devient si grande que sa cohérence semble se disloquer l'espace d'un instant. C'est parce que nous sommes les observateurs passifs de la relation entre un contexte et des agents qui se déroule sans nous, c'est-à-dire sans prendre en compte notre présence, que nous pouvons avoir le sentiment d'une anima outrepassant la soumission aux rapports de causalité que notre volonté de puissance a l'habitude de susciter. La relation est passibilité, c'est-à-dire sensibilité.

_ Extinction

Le jeu entre l'être humain et la machine est ainsi celui d'un miroir impair entre la répétition et la différence définissant la mimèsis artistique comme gradations du réalisme (répétition) à l'abstraction (différence). Tous ces logiciels mettent en cause l'autonomie parce qu'ils se nourrissent de nos mémoires et permettent de jeter un regard rétrospectif sur les 15 dernières années et l'accumulation des données existentielles du Web 2.0. Aucune autre civilisation ne semble avoir archivé autant de traces jusqu'à se saturer d'une hypermnésie sans fin. Il faut bien comprendre que ce qu'on nomme IA n'est aujourd'hui rendu possible que par les données massives qui proviennent de notre activité sur les réseaux sociaux et de sites comme Amazon Mechanical Turk, une plateforme de production participative visant à faire effectuer par des humains, contre rémunération, des tâches consistant souvent à analyser ou à produire de l'information dans des domaines où l'automatisation est encore trop peu performante.

Ainsi, lorsque chacun décrit une image avec des métadonnées sur Facebook, cette dernière nourrit un réseau de neurones qui devient capable de décrire automatiquement de nouvelles images. Il n'y a là nulle compréhension descriptive, mais seulement du calcul statistique permettant de poursuivre une série au-delà de ses limites intentionnelles : des humains décrivent et la machine s'inspire de ces descriptions non seulement pour en réaliser de nouvelles, mais aussi indirectement pour se souvenir des descriptions passées. La tâche est automatisée, c'est-à-dire projetée dans l'avenir, par synthèse des données passées.

Quelle est la cause de cette folie hypermnésique où chacun poste ses autoscopies, ses repas, ses enfants ? On ne saurait envisager cette question existentielle sans la mettre en contexte dans notre époque dont l'une des caractéristiques fondamentales est la possibilité scientifique de la disparition de l'espèce humaine et de tous vivants, ramenant la Terre à sa minéralité originaire. Si les civilisations ont été hantées par leur disparition, depuis les Égyptiens et les crues dévastatrices du Nil, jusqu'aux ruines des Académies à Rome, au stade de Nuremberg, aux tours jumelles du World Trade Center, notre temps est marqué par l'extinction.

N'y a-t-il pas quelques relations entre le sentiment de cette fin et le désir de lutter contre cet oubli ? N'y a-t-il pas quelques paradoxes à ce que cette volonté nous mène à installer les centres de données pour le calcul des IA dans des contrées glaciales afin de refroidir les machines et, par voie de conséquence thermodynamique, à réchauffer l'atmosphère ? Les entreprises du Web, au croisement des réseaux sociaux et de l'IA, utilisent le climat et la géologie : l'accumulation de nos mémoires existentielles réchauffe la planète et accélère notre fin. N'entrevoit-on pas ici ce qui relie la finitude non plus seulement de notre vie, mais de la possibilité même de notre espèce, à l'infinitude de nos traces gravées sur des disques durs, supports matériels si fragiles et précaires ? La relation quasi symbiotique de l'être humain et des processeurs ne promet-elle pas une séparation sans précédent ?

Dans *After ALife Ahead* (2018), Pierre Huyghe aborde ce qui relie l'hypermnésie numérique à l'extinction par un environnement matériel dont l'évolution ne dépend pas de nous. Nous nous déplaçons dans une ancienne patinoire, devenue un amas de béton et de pierres d'où l'espèce humaine semble absente. Nous nous imaginons sans nous et la boite noire, chère à l'IA, semble ici double et trouble. Il y a le toit du bâtiment qui s'ouvre et se ferme. Non plus le « white cube » fermé, mais la « black box » ouverte. Il y a cette autre boite, placée au centre de l'espace, de cellules cancéreuses, mi-mortes mi-vivantes, ayant tué un être humain dont elles sont devenues pourtant la dernière trace cellulaire. La boite est ici semi-transparente, elle laisse voir ses entrailles, à peine. Mais la boite noire n'est pas simplement opaque, elle est un clair-obscur, une palpitation, elle est transparente et diaphane. Nous nous projetons, à partir de l'enregistrement de nos mémoires, dans cette Terre sans nous dont la matière vivante est notre trace.

_ Résurrection

Roman[1] est né en 1981. Il était un brillant jeune homme, animant la vie culturelle moscovite et des plateformes numériques; il était promis à un brillant avenir. Il est mort écrasé par une voiture le 28 novembre 2015. Son amie Eugenia ne put accepter sa disparition et décida de créer un *chatbot*. Elle lui donna comme nourriture tous les textes rédigés de son vivant par son ami et le logiciel apprit ainsi à parler comme lui. N'importe qui peut maintenant discuter avec ce *chatbot* et échanger avec cette trace « vivante ». La mère de Roman parle souvent avec ce logiciel qui lui permet de mieux connaitre son fils jusqu'après sa mort. Elle a conscience de sa disparition, mais sans doute, par là, a-t-elle accès à la mémoire des textes qui ne lui étaient pas destinés, lisant après sa mort ce que fut sa vie, là où, comme l'écrit Quentin Meillassoux dans « Deuil à venir, dieu à venir » :

« les défunts nous accompagnent d'assez loin pour que nous puissions vivre notre propre vie sans les oublier, mais aussi sans mourir leur propre mort – sans être le captif recommencé de leurs derniers instants[2]. »

Cette histoire permet, face au transhumanisme naïf de Kurzweil qui fantasme de mettre à mort la mort, de déplier une autre résurrection qui ne serait plus d'inspiration théologique, mais qui porterait en son sein un athéisme radical. En effet, le transhumanisme promet de transférer le *software* de l'intelligence dans un nouveau *hardware* corporel. Si le corps est mortel, il suffit de rendre autonome l'esprit selon la division de la machine universelle d'Alan Turing. Relativement à cette autonomie irréaliste, l'histoire de Roman fait de la résurrection un processus relationnel et hétéronome. C'est dans et par la différence du vif et du mort, que la résurrection a effectivement lieu : non qu'elle réalise le retour du même, mais que, par elle, revient au présent ce qui fut. Ce ne sont pas les morts qui reviennent, mais la relation des vivants à ce qui fut vif.

Si, depuis le Web 2.0, nous enregistrons comme jamais auparavant nos mémoires anonymes, c'est pour nourrir des réseaux de neurones qui opèrent des calculs statistiques sur ces immenses stocks de données. Par eux, des logiciels peuvent produire des documents ressemblants, c'est-à-dire des médias de médias, et poursuivre, si nécessaire, l'accumulation des mémoires si les corps de celles-ci viennent à disparaitre du fait d'une Terre devenue inhabitable : il s'agit de poursuivre la base de données au-delà de ses limites et donc, par la finitude des traces, de toucher à l'infinitude de la représentation.

Terre Seconde (2019) nous place dans un environnement fictif où, après la disparition de l'espèce humaine, une machine ayant accès à toutes les données du Web tente de créer une version alternative de ce que nous avons été. Elle produit des organismes fantastiques en traitant des fichiers 3D d'espèces disparues, donnant lieu à des paysages surréalistes en se nourrissant de millions de photographies, d'images satellites qui pourraient être cette Terre. Une voix de synthèse s'interroge : géoforme-t-elle une nouvelle Terre ? Ou est-ce simplement un simulacre ? Quelle a été cette espèce qui se nommait humaine ? À qui parle-t-elle et est-elle même une machine ? Elle ignore ce qu'elle fait ou qui elle est… Le programme continue imperturbablement, et le doute en fait partie. Les réseaux de neurones ont alors une portée ontologique et historiographique : en se nourrissant de données passées, c'est-à-dire des mémoires que nous sommes et qui disparaitront dans la mort individuelle ou l'extinction collective, en se nourrissant donc de toutes nos finitudes, le logiciel produit une version alternative de ce qui aurait pu être. Nous pouvons alors ouvrir la possibilité d'un art postcontemporain dessinant un trait d'union entre le passé, par les données massives, et un futur possible, par la ressemblance automatisée; le présent du présent (le contemporain) n'étant plus alors que dans sa biffure et dans notre absence.

1.
Voir http://chatonsky.net/roman/.
2.
Quentin Meillassoux, « Deuil à venir, dieu à venir », *Critique*, vol. 704-705, nº 1, 2006, p. 105.

Grégory Chatonsky est un artiste franco-canadien et fait partie de la première vague des « netartistes » dans les années 1990. Il entreprend, en 2001, une longue série sur l'esthétique des ruines, la matérialité numérique et l'extinction comme phénomène artificiel et naturel. Au fil des années, il s'est tourné vers la capacité des machines à produire de façon quasi autonome des résultats qui ressemblent à une création humaine. Ces problématiques sont devenues convergentes avec l'« imagination artificielle », concept dont il poursuit l'élaboration comme artiste-chercheur invité à l'École Normale Supérieure de Paris après avoir enseigné au Fresnoy et à l'UQAM.