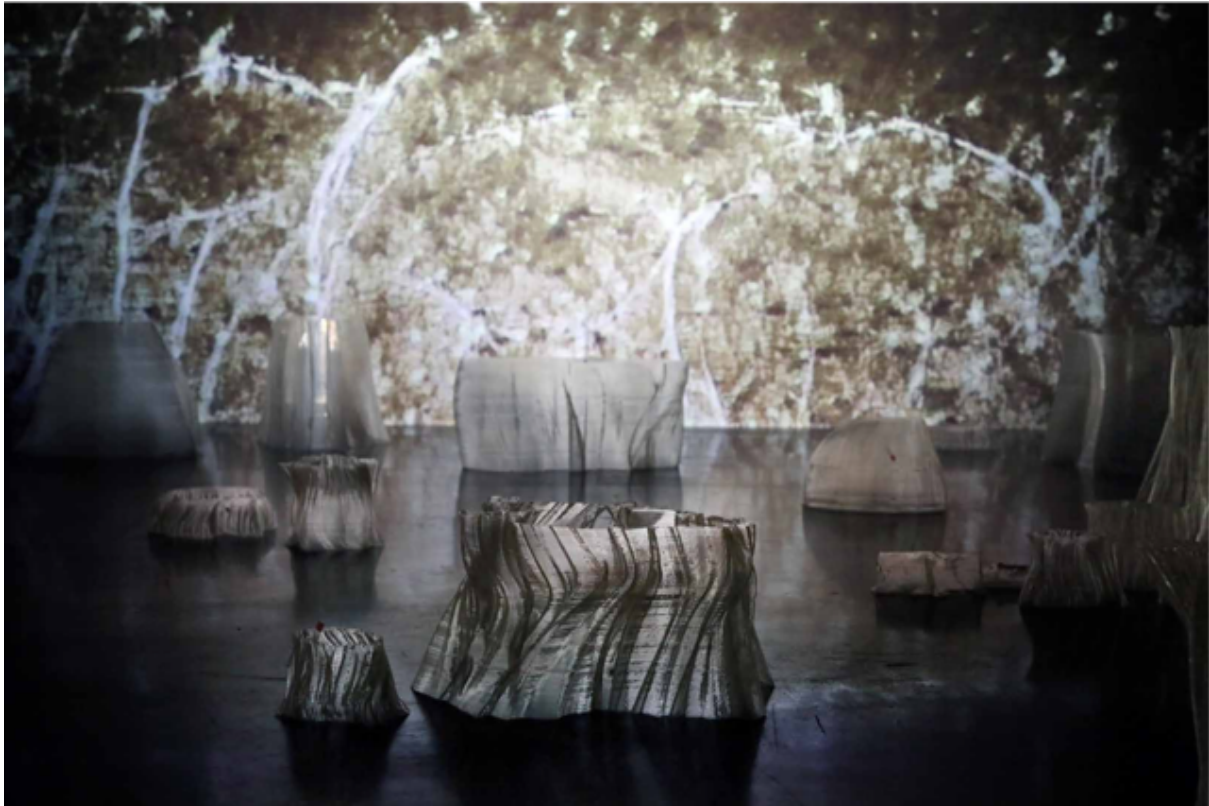


En quoi l'apparition des IA dans le domaine l'art élargit-elle la définition de l'art ?



JUSTINE EMARD

Hyperphantasia

des origines de l'image

2022

Installation : sculptures & film 12'

Une production Le Fresnoy, studio national des arts contemporains, projet réalisé dans le cadre de la résidence hors les murs de l'Observatoire de l'Espace, le laboratoire culturel du CNES

<https://www.youtube.com/watch?v=zvYYkGRhBn4>

Un écran de grandes dimensions présente des images photoréalistes de dessins mouvants qui rappellent les premières œuvres de l'humanité. Elle évoque fortement les peintures rupestres que les hommes préhistoriques réalisaient au fond des grottes. En lisant le cartel, on s'aperçoit qu'il s'agit d'une réinterprétation de ses dessins produite par une intelligence artificielle. À partir d'une base donnée enregistrée dans la grotte de Chauvet, elle est en mesure de générer de façon autonome des variations de ces images. De curieux objets transparents font face à cet écran. Ainsi disposés, ils semblent occuper la place du spectateur. Justine Émard les compare à de petites architectures de rêves. En les observant, elles possèdent une forme commune,

l'ensemble donne l'impression d'une série. Chaque objet a été fabriqué sur un principe unique, mais conserve sa singularité. Bien que transparent, le relief de chacun est rendu visible par l'éclairage indirect de l'écran. Les découpes des plis se distinguent nettement et leur donnent l'apparence de drapés. Justine Énard précise que leur forme est une représentation scientifique de l'activité neuronale d'un cosmonaute qui dort. Les données enregistrées ont été modélisées. Les représentations 3D obtenues ont permis de produire des stéréolithographies (impressions 3d en résine). La lumière en traversant les sculptures transparentes projettent leur image vibrante sur le sol lisse du Fresnoy. Cette œuvre a été réalisée en partenariat avec le CNES. Cet organisme scientifique de pointe semble ainsi avoir fourni les matériaux, les outils et les techniques indispensables à la réalisation de l'œuvre.

« L'histoire revivrait toujours le même scénario. Les peintures rupestres du Paléolithique supérieur seraient les premières images virtuelles de l'histoire, la grotte de Lascaux, l'un des premiers « cyberspaces » souterrains qu'ait connus l'humanité. Telle est l'opinion du paléontologue John Pfeiffer' qui voit dans l'art pariétal paléolithique un moyen d'éducation et de transmission de connaissances intéressant la chasse et le gibier. « La plongée dans un espace peint sur ses trois dimensions, associée à divers rites d'initiation, aurait rendu plus efficace et plus rapide l'assimilation de ces connaissances dont le corpus en pleine expansion aurait exigé des méthodes de conservation et de transmission puissantes. Les dispositifs de réalité virtuelle s'inscriraient dans cette continuité culturelle ; ils constitueraient les nouveaux outils, et les mieux adaptés, pour assimiler les énormes sommes de connaissances auxquelles l'homme moderne doit accéder pour survivre. Ce rapprochement forcé entre des phénomènes culturels séparés par plus de 30 000 ans met en évidence le souci de rechercher toujours une antériorité à tout événement nouveau pour l'intégrer plus aisément dans ce qui serait une continuité historique propre à l'évolution humaine. Puisque tout ce qui nous semble nouveau et qui nous heurte n'est que le prolongement, sous une forme inhabituelle, d'une fonction qui, elle, ne change pas depuis nos origines, nous ne pouvons que continuer de l'accepter comme une constante de la condition humaine. » (1)

Justine Énard tente dans son œuvre de créer un espace de rencontre de 36 000 ans de technologie de l'image. Des peintures rupestres aux images générées par une intelligence artificielle, l'écart est prodigieux, il rappelle la célèbre ellipse de Stanley Kubrick dans « 2001 : l'odyssée de l'espace ». Cette perspective historique laisse à penser que les images conserveraient dans le temps une même fonction. John Pfeiffer opte pour la transmission des informations. Justine Énard désire élargir cette idée en parlant de « la volonté d'inscrire une œuvre de l'esprit ». Le dessin des hommes préhistoriques est manifestement une œuvre de l'esprit parce qu'il produit des symboles. Mais on peut se demander en quoi les images fabriquées par une intelligence artificielle et celles produites par un encéphalogramme peuvent accéder à ce statut. Il semblerait que le dispositif convoque deux esprits de nature différente. L'un est artificiel (IA), l'autre est humain (le cerveau d'un cosmonaute). Le principe de fabrication des images, quant à lui, reste identique puisque qu'elles sont générées à partir de données numériques et scientifiques (base de données scientifique de la grotte de Chauvet-Pont-d'Arc et encéphalographies). Dans les deux cas, il faut reconnaître que chaque processus de création propose un échantillonnage d'images variées. Elles ne sont jamais les mêmes, mais ne sont pas pour autant différentes. Ce constat ne paraît pas suffisant pour leur accorder le statut d'œuvre de l'esprit. Il faut peut-être aborder Hyperphantasia avec plus de distance. Il ne s'agit pas tant de s'attarder sur le statut des images, mais davantage sur celui des procédés mis en œuvre pour les fabriquer. Là se trouve certainement l'expression même du désir humain de créer, d'inventer et de manifester son esprit.

En convoquant la science et les technosciences, Justine Émard invente des protocoles et initie des processus d'une grande complexité. Son œuvre engage le spectateur à se questionner sur les possibilités qu'offre l'installation de visualiser les manifestations de l'invisible. Les procédés technologiques utilisés autorisent l'artiste à produire une quantité d'images pour peupler et constituer un paysage mouvant. Lorsque nous pénétrons dans son installation, nous entrons dans un monde alternatif construit par les machines à partir de données ("datas") empruntées au réel. Nous pouvons ainsi contempler les formes que peut prendre l'activité des neurones réels et artificiels. L'œuvre nous situe à la croisée des chemins, au moment où l'homme peint dans les cavernes et celui où il s'endort dans une station orbitale, dans un espace où l'homme et la machine se mettent ensemble à rêver. Cette œuvre nous permet d'élargir notre expérience du réel et de reconsidérer son potentiel à l'aune du développement des technosciences. "Le monde voit sans cesse augmenter sa part d'invisible inhérente aux quantités croissantes de data. Mais comment pourrait-on encore envisager la représentation sans la prise en considération de son entièreté ?" (2) Dans quelle mesure la technoscience contribue-t-elle à l'élaboration de notre imaginaire ?

L'art et la technique depuis leur invention semblent indissociables. Aujourd'hui, le numérique prend une place considérable dans nos existences. Il permet une accélération des modes de productions dans tous les domaines et l'art n'y échappe pas. Nous produisons sans cesse (même à notre insu) des datas qui s'ajoutent à un flux toujours croissant. Ce phénomène d'hypermnésie génère une hyperproduction d'images notamment, que les IA utilisent pour en engendrer de nouvelles. Le titre de l'œuvre « Hyperphantasia » semble évoquer ce moment de notre histoire. Celui d'un monde où l'homme couplé à la machine se met à produire une quantité exponentielle et infinie de représentations singulières. Chaque signe peut en générer une infinité d'autres. Les idées ne trouvent plus de forme stable, fixe et définitive. Elles se produisent des flux continus d'images insaisissables. La question de la disparition de l'art ou le prétendu avènement de l'IA artiste n'inquiètent pas plus que de raison les initiés. Il s'agit en réalité de repenser notre relation à la machine, car le temps du grand remplacement ne semble pas à l'ordre du jour. L'œuvre de Justine Emard interroge les fondements de notre humanité. Notre espèce existerait-elle sans machine ? Cette relation d'interdépendance (homme/machine) ne façonne-t-elle pas notre histoire ?

En pénétrant dans l'installation « Hyperphantasia », le spectateur s'immerge dans un espace interstitiel dans lequel l'homme et la machine s'observent mutuellement et dialoguent. Ainsi, l'émergence des IA redéfinit l'art en proposant une version moins centrée sur l'homme. Désormais, les notions de mutualisme et de coopération entre entité humaine et non humaine traversent un grand nombre d'œuvres numériques.

(1) La technologie dans l'art. De la photographie à la réalité virtuelle
Edmond Couchot

(2) L'art au-delà du digital
Dominique Moulon
P269