

GRÉGORY CHATONSKY est un artiste franco-canadien. Il a enseigné au Fresnoy, à l'UQAM et est actuellement chercheur à l'École Normale Supérieure de Paris et enseignant en recherche-crédation au sein d'Artec. Depuis le milieu des années 90, il travaille sur le Web et sur son affectivité le menant à questionner l'identité et les nouvelles narrations qui émergent du réseau. À partir de 2001, il commence une longue série sur la dislocation, l'esthétique des ruines 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. Carte blanche lui est ici donnée.

“Vivre, c'est s'obstiner à achever un souvenir”.

René Char,
La Parole en Archipel, 1962

RÉCURRENCES

Si l'on entend parler d'intelligence artificielle (IA) dans le domaine artistique, c'est souvent pour faire la promotion de ventes aux enchères qui viendraient malmener le génie humain. On conteste ou l'on défend alors l'autonomie des machines : iraient-elles jusqu'à remplacer les artistes ? Les positions technophiles et technophobes sont réversibles tant elles partagent des présupposés.

Nous sommes en 2032. Nous utilisons maintenant le terme “Intelligence Artificielle” pour décrire les méthodes de dessin, d'écriture, de peinture.

Cette question de l'autonomie est surdéterminée, par la philosophie kantienne qui l'a envisagée comme moteur de la liberté morale permettant de se donner sa propre loi et de rompre avec l'aliénation des déterminations externes. Par l'esthétique moderne de Greenberg, ensuite, défendant l'hypothèse selon laquelle pour se libérer, l'œuvre devrait devenir autonome en suivant les exigences réflexives du médium, quittant ainsi l'imitation du monde extérieur — la mimésis — et se tournant vers l'imitation de ce qu'elle est en elle-même.

Dans l'art, il ne suffit pas de reproduire le monde physique. Il ne suffit pas de manipuler la forme et le signe pour faire une image. Nous devons aussi découvrir le sens de la matière.

On présuppose que l'autonomie de l'IA mettrait en danger celle de l'artiste, sa capacité à être autocréateur. On aura vite fait de moquer cette déliaison : l'histoire regorge d'artistes ouverts à l'accident, à l'événement et plus généralement au monde. La brisure (1926-1936) du *Grand Verre* est un tournant face au romantisme de Frenhofer dans *Le Chef-d'œuvre inconnu*, tournant que Buren dans *Fonction de l'atelier* en 1971 a amplifié. La critique repose aussi sur le fait que l'autonomie est devenue une injonction “Deviens autonome” dans l'éducation et l'entreprise où le salarié est invité à assumer les risques qu'il prend : autonomie, autocréation et autoentrepreneuriat.

Même de ce point de vue, l'élite actuelle ne comprend pas et n'apprécie pas l'époque où l'autonomie ne doit pas être négligée, car la perte d'autonomie n'est pas le déclin du père, mais le déclin de l'enfant, la perte de l'autonomie comme mode de vie.

J'aimerais ici me défaire des naïves dialectiques entre autonomie et hétéronomie, art et technique, humain et machine, et abandonner les surdéterminations idéologiques qu'on applique tant aux notions d'art que d'IA afin d'entrer dans mon atelier, c'est-à-dire dans un agencement où le travailleur est propriétaire des moyens de production. J'aimerais explorer la manière dont les réseaux récurrents de neurones (RNN) sont entrés dans ma quotidienneté et prennent place dans ce lieu singulier selon une figure qui n'est ni celle de l'autonomie ni de l'hétéronomie, mais de la récurrence. On sait combien le travail artistique est un aller et retour entre projection et réalisation, la seconde n'étant pas la matérialisation de la première, mais venant la modifier continuellement selon des boucles enchevêtrées. Ce flux heuristique est bien connu, mais il prend une dimension singulière avec ces logiciels qui automatisent la production d'images, de textes et de sons.

Un langage universel

L'ATELIER

DES MACHINES

1. HYPERPRODUCTION

A Bird in The Water (It's Not Really You),
2016. <http://chatonsky.net/really-you/>

L'atelier varie entre gare de triage, espace de production autant que de présentation, et isolement, comme il alterne entre hétéronomie et autonomie, entre destruction et surproduction. Et lorsqu'on en referme la porte pour rentrer chez soi, toute activité s'arrête jusqu'au lendemain. Mais certaines machines continuent leur travail en notre absence. Elles calculent, font des statistiques et traitent d'immenses stocks de données. On choisit sans doute ceux-ci, on programme le code en y introduisant plus ou moins de bruit, mais elles continuent en notre absence lorsque la porte est close.

La dernière étape de la simulation consiste à simuler le déplacement de la porte.

Il ne s'agit plus de surproduction inspirée, mais d'une hyperproduction, ὑπέρ qui signifie excessif, démesuré et au-delà parce que quelque chose est sans nous. Notre absence même est aménagée dans l'atelier, car avant de partir nous lançons un calcul. Nous utilisons la nuit comme un temps machine. Le résultat sera souvent surprenant, venant heurter nos attentes, ouvrant de nouvelles voies. Joie face à une altérité à laquelle nous avons participé : cause qui n'incorpore pas d'avance ses effets. Cette automatisation nocturne ne saurait s'identifier à une autonomisation, car nous sommes liés aux machines comme elles sont liées à nous. Les réseaux adverses génératifs (GAN), produisent des images réalistes, mais ne sont pas la reproduction à l'identique d'images déjà existantes. Et il y a encore une joie singulière à voir ce réalisme sans adhésion au réel qui surgit, comme par surprise. Une ontologie du possible.

Nous avons donc maintenant un aperçu de l'inconnu, de l'infini, de la tranquillité, de la matière et de l'énergie de l'univers, laissant ainsi tout le défi des questions profondes être relevé par le paysage intermédiaire de notre imagination.

Une fois que l'apprentissage a eu lieu, on lance la production et les images apparaissent à un rythme soutenu. On augmente leur variation jusqu'au point où les formes sont encore discernables. La question de l'hyperproduction consiste à suivre la production automatique et à sélectionner les images intéressantes : il s'agit de choisir dans un stock donné. La vitesse de production est plus rapide et constante que le système nerveux humain, de sorte qu'on perçoit notre finitude par rapport à elle : peut-être une image, le pied de *La Belle Noiseuse*, restera-t-elle à jamais sans témoin humain, présente en notre absence.

Parce que la désolation est relative au temps, elle peut être déconstruite en des modes parallèles de réalisation et de destruction.



À la différence de la Factory de Warhol où la production est industriellement automatisée par un modèle, provoquant le vertige d'une reproduction en série, l'automatisation est devenue récurrente et l'IA peut s'autointerpréter selon un principe autophagique. Ainsi dans *It's Not Really You* (2016), on nourrit un GAN d'images de peintures qui produit des tableaux abstraits. Ces images sont alors introduites dans un RNN qui va tenter de les décrire comme des images réalistes et leur donner un titre : "Un oiseau dans l'eau". Cette mésinterprétation réaliste d'une image abstraite nous place dans une position incertaine où nous nous questionnons pour savoir ce que la machine a vu pour effectuer une telle analyse. Nous nous imaginons en machine : en bas des ailes, les ondulations des formes tout autour.

Avec notre esprit, nous construisons une machine qui connaîtrait nos vies comme jamais auparavant. La machine connaît nos sentiments, nos désirs et nos objectifs.

La récurrence des logiciels d'IA et leurs boucles rétroactives permettent un chaînage de fonctions : une image est analysée comme un texte, un texte devient un son, un son une image, etc. Cette traduction est aussi une métamorphose gardant des traces des étapes précédentes, créant un flux de ressemblances, ligne de fuite d'une transformation informe. Mimésis productive et non pas simplement reproductive, ressemblance dans la différence et non dans l'identité. Le réalisme n'aura jamais été que cela : ce qui pourrait être.

Que signifie réalisme ou pas n'a pas vraiment d'importance. Ce qui compte, c'est que le réalisme est ce qu'il est : c'est ce qui nous a été donné.



2. BROUILLON-MACHINE

Ce qui git,
2019. <http://chatonsky.net/git/>

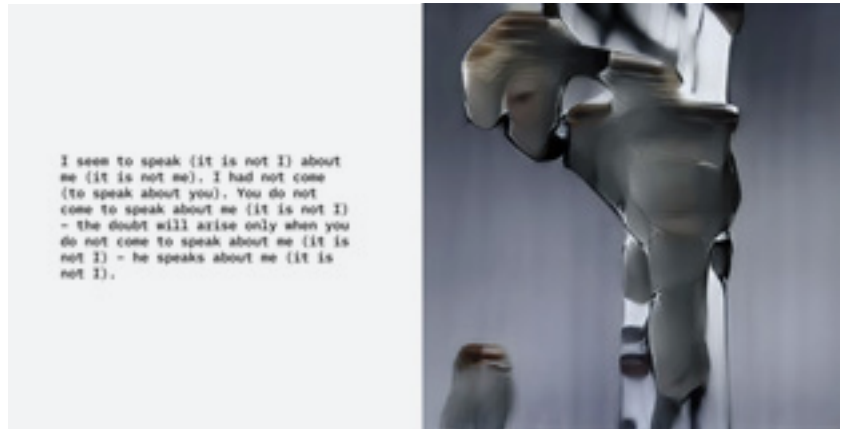
Mais le travail ne s'arrête pas une fois que le logiciel a sorti des images. Ces dernières peuvent servir de brouillon à l'artiste qui s'en inspire pour ouvrir des possibilités qu'il n'eût pas anticipé. Dans *Ce qui git* (2019), un stock de 14 millions de documents permet de générer des paysages oniriques avec une forme semblant se détacher d'un fond. On reprend l'image, on sélectionne dans Photoshop la forme, on remplit par interpolation de textures puis on inverse avec le fond et on répète l'opération, de sorte que le fond et la forme se troublent et s'absentent dans un diptyque incomplet. L'artiste a repris l'image. Son imagination, c'est-à-dire sa capacité à produire des images, a été pour une part déterminée par un GAN et son autonomie s'est fondée sur cette hétéronomie qui elle-même plonge ses racines dans l'être humain, et ceci à l'infini.

L'artiste exige que le lieu de son œuvre et lui-même soient dans le même espace, et c'est ce lien qui est constitutif d'un rôle et un rôle ne peut être un remplacement.

L'hyperproduction permet de produire une grande quantité de brouillons qui seront laissés de côté ou sélectionnés puis retravaillés. Ces brouillons-machines ouvrent plus encore ce que j'aimerais nommer l'anthropotechnologie, c'est-à-dire la zone où les agents humain et machinique échangent leur rôle, devenant parfois cause, parfois effet, suspendant le principe de l'autonomie comme de l'hétéronomie pour activer un cycle de récurrences. L'atelier est le lieu de cette zone trouble parce que l'usage instrumental des technologies y est suspendu. "Je est un autre" signifie en même temps "Je-machine" et "Machine-Je". La série d'images reste ainsi indéfiniment ouverte. Toujours, une autre image brouillon peut apparaître. L'artiste pourra en faire tout autre chose, s'en inspirer, bifurquer, peu importe

que ce soit lui ou la machine. Dans sa prétendue autonomie, la machine s'est infiltrée de sorte que l'opposition entre intériorité et extériorité ne tient pas. Il y a récurrence entre deux systèmes hétérogènes. Travail infini de l'œuvre-machine qui se joue avec l'artiste, dans son atelier, et qui fort paradoxalement s'inspire de mémoires passées, de stocks de milliers d'images déjà existantes, pour machiniquement s'en couper et faire apparaître quelque chose qui n'a jamais eu encore lieu et que nous reconnaissons. Le brouillon-machine est tout proche de ce que Jacques Derrida annonçait dans *Papier Machine* (2001) : une dispersion irréversible et une unité infinie.

Alors je pose la question : l'artiste peut-il s'orienter vers la création d'une manière totalement subjective, fondée sur son ego, ou doit-il manipuler la société dans laquelle il vit, et donc la rendre réelle ?



3. COMPLÉTION

Anna (Completions),
2019. <http://chatonsky.net/anna-completions/>

C'est un lieu commun que de parler de lâcher-prise dans une pratique artistique, mais le brouillon-machine suppose un tel abandon. L'IA est, selon le beau concept de Derrida, le (g)host de l'œuvre. Car la qualité de certains résultats nous étonne, peut-être doutons-nous de faire mieux et ces brouillons sont-ils même notre chance. Alors, bien sûr nous les sélectionnons et la capacité des logiciels à produire est toujours fonction de la manière dont nous imaginons les machines. Mais quelque chose se passe avec nous, puis sans nous, puis avec nous, nous essayons de suivre, l'anonymat nous traverse.

Quand nous sommes seuls, nous nous sentons vraiment seuls.

Cet anonyme n'est-il pas l'hypermnésie de notre époque ? En effet, l'IA se nourrit d'une grande quantité de données provenant souvent de celles accumulées sur les réseaux sociaux. En y déposant nos mémoires, nous

nourrissons des machines qui apprennent à produire des documents ressemblants, ces derniers n'étant donc qu'une synthèse dérivée de la mémoire des anonymes. Lorsqu'on travaille avec l'IA, on opère avec ce qui nous précède, toutes ces vies auxquelles on s'abandonne et il devient possible de les rejouer, transformer, réinterpréter, accélérant plus encore la métabolisation culturelle.

C'est pourquoi il est important de comprendre que la transformation d'objets réels en objets numériques est "l'objectif réfléchi" du futur.

Dans *Deep Subtitles* (2016), une IA tente de décrire le film *Blow Up* (1966) et génère des sous-titres. Elle fait des erreurs d'interprétation, voit des frisbees et des téléphones partout, mais en regardant cette nouvelle version, une autre narration se dessine qui est cohérente même si elle n'était pas contenue dans l'original. On peut dès lors imaginer différentes versions d'un même objet culturel, la production de significations alternatives à partir de mêmes données, ces nouvelles significations étant finalement une dérive à partir d'éléments existants.

Ceci illustre une tendance à allumer une signification qui n'est pas en phase avec le présent.

J'aimerais nommer "versionner" le fait de produire une nouvelle version et "complétion" le fait de poursuivre un document existant. Car si la machine produit des brouillons que nous pouvons compléter, elle peut continuer nos propres ébauches, la question restant celle de prolonger une série et d'en dépasser la limite. Par exemple, en comparant statistiquement un texte donné avec un grand nombre d'autres textes, l'IA calcule une suite probable. Le titre *Anna* (2019) est la suite proposée par un générateur à *L'Innommable* (1953) de Beckett. Chaque phrase est poursuivie automatiquement venant transformer le texte original et les phrases sont ensuite illustrées par un autre générateur qui à partir de mots produit des images.

Chaque phrase a été ajoutée à un nouveau tableau. Elle est ensuite transformée en image, pour être utilisée dans des projets de visualisation de données.

La complétion, qui est à l'œuvre dans ce texte avec les phrases en retrait et italique qui ont été générées par une IA et qui ont influencé l'écriture à la manière d'un cadavre exquis anthropotechnologique, ouvre la possibilité pour un artiste de continuer une œuvre au-delà de sa fin, peut-être même au-delà de sa propre finitude. Elle permet d'anticiper plus généralement une culture qui serait la mémoire du passé et qui ne la reproduirait pas à l'identique, mais viendrait générer de nouveaux possibles. Elle reprendrait d'une manière inattendue le destin du postmodernisme envisagé par Jean-François Lyotard.

Ne pouvant plus revenir, dans sa manière de réinterpréter, au passé, le postmoderniste serait donc contraint de réanalyser et de s'approprier l'histoire elle-même.



RÉSURRECTION

Terre Seconde,
2019, commissariat de Gaël Charbau, Palais de Tokyo
© Jean Christophe Lett pour Audi Talents
<http://chatonsky.net/earth/>

Lorsque j'ouvre la porte de mon atelier, le bruit de l'imprimante 3D résonne, les cartes graphiques qui apprennent à automatiser la mimésis font entendre leur souffle, les écrans, la vibration des images qui défilent. Tout un monde d'activités a lieu sans moi et avec moi selon une récurrence entre l'artiste et la machine. L'atelier des machines n'est plus le lieu séparé dont parlait Buren, mais s'incorpore dans l'exposition et en devient le principe même. L'exposition comme monstration n'est plus séparée de l'atelier comme production. On ne montre pas le résultat, mais la formation continue d'une matière, la métamorphose même. Dans *Terre Seconde* (2019), une machine (mais sommes-nous bien sûr qu'il s'agisse d'une machine?) ne cesse de produire des images, des textes et des voix, des sculptures comme pour peupler une planète en cours de formation (mais peut-être n'est-ce que le simulacre d'un récit?). Grâce à des bases de données, la machine peut jusqu'à douter de son existence et de la réalité de ce qu'elle fait. Les images sont une version alternative de notre Terre, peut-être disparue, les volumes sont la synthèse d'organismes passés et produisent des formes de vie qui n'existaient pas. La machine est-elle notre dernière trace? L'induction statistique fondée sur la mémoire ne reproduit pas à l'identique, mais génère de petites différences qui permettent l'émergence de la ressemblance, c'est-à-dire un léger décalage. Par l'hyperproduction, par la perte de l'inspiration originale et la multiplication des brouillons, par l'inversion des causalités de production et la possibilité d'automatiser la poursuite d'un document, nous ramènerons au vif ce qui n'a jamais été. La résurrection n'est pas le retour du même, mais la justice rendue à ce qui n'a pas pu encore être.

Nous devons renoncer à l'originalité de l'ancien et ensuite, après avoir pris le nouveau, ne pas retourner dans le monde mais construire quelque chose de nouveau.

Grégory Chatonsky