

ACCUEIL
ACTUALITÉ
DOSSIERS
PANORAMA
VIDÉOS
PODCASTS



La Quatrième mémoire | ©Grégory Chatonsky

LE MONDE SELON L'IA



position Le monde selon l'IA

RÉGÉNÉRER par Corentin Lê

au : Jeu de Paume

ite : Du 11 avril au 21 septembre 2025.

fos :

<https://jeudepaume.org/evenement/exposition-le-monde-selon-l-ia>

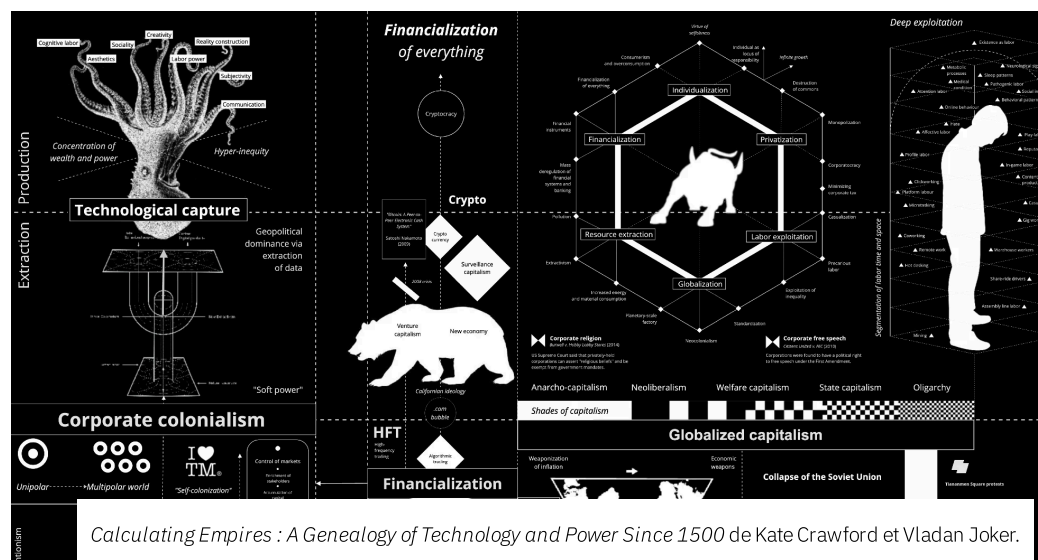
Jusqu'au 21 septembre au Jeu de Paume, Le monde selon l'IA retrace l'essor de l'intelligence artificielle dans la culture visuelle. Au fil d'un parcours croisant cinéma, art vidéo, photographie, peinture et



Dans le prolongement du *Supermarché des images*, exposition dirigée par Peter Szendy au Jeu de Paume en 2020, *Le monde selon l'IA* aborde la question complexe de l'intelligence artificielle en mêlant considérations esthétiques, techniques, historiques, politiques et sociologiques à travers une douzaine de sections thématiques (la *machine vision*, la reconnaissance faciale, l'écriture générative, les espaces latents, etc.). Pensé par Antonio Somaini, enseignant-chercheur à la Sorbonne-Nouvelle et commissaire de l'exposition^[1], le parcours s'ouvre sur une section qui donne le ton de la visite : intitulée « Matières », on y trouve dès l'entrée une sculpture de Julian Charrière constituée de lave solidifiée et de déchets informatiques. Accueillant aussi quelques œuvres d'Agnieszka Kurant (peintures et moulages façonnés avec des électroaimants, du zinc liquide, du cuivre, du cobalt), cette première salle pointe d'emblée ce qui se cache sous la surface séduisante des « images génératives », en rappelant l'importante extraction de ressources naturelles nécessaires à cette technologie énergivore. Plus largement, l'exposition ambitionne de nuancer le discours donné au grand public pour rappeler que l'IA, en plus d'être coûteuse, n'a rien d'une soudaine révolution, mais s'inscrit dans une histoire plus large des sciences et des techniques médiatiques – parmi lesquelles, le cinéma^[2]. L'une des pièces les plus marquantes du parcours prend justement la forme d'une grande fresque scindée en deux parties, intitulée *Calculating Empires : A Genealogy of Technology and Power Since 1500* et couvrant quatre siècles d'inventions dans les domaines



tois par la clarte des liens que dessinent ses embranchements et par le vertige que la profusion d'informations produit chez celui ou celle qui tente de la déchiffrer. Sans renoncer à sa dimension pédagogique, l'œuvre reflète la manière dont les IA appréhendent le monde : par des connexions statistiques dont les données peuvent paradoxalement s'avérer aussi lisibles qu'opaques.



DE LA GUERRE

Dans l'une des premières salles, consacrée au « micro-travail » sur lequel repose le développement des outils de reconnaissance d'images, *Mechanical Kurds*, la nouvelle pièce d'Hito Steyerl, bénéficie d'une place de choix. Artiste parmi les plus renommés de l'exposition, elle a signé pour l'occasion un essai vidéo dans la lignée de *Liquidity*



Comme ses prédécesseurs, *Mechanical Kurds* entrelace plusieurs pans de son travail en transformant le documentaire historique (Steyerl a fait ses débuts dans ce domaine) en une farce tragico-numérique. Des images très vives et saturées contrastent avec le désastre humain qu'elles dépeignent : l'artiste s'est rendue dans un camp de réfugiés syriens au Kurdistan où vivent des « travailleurs du clic », payés au lance-pierre pour étiqueter des milliers d'images venues du monde entier (en identifiant sur une photo une voiture, un animal, un homme ou une femme, etc.). À l'intérieur du camp, plusieurs jeunes Kurdes racontent leur quotidien qui consiste à labelliser à tour de bras les images, contribuant indirectement à perfectionner les capacités de reconnaissance des drones militaires turcs dont ils sont eux-mêmes les cibles. L'ironie tragique de l'histoire se matérialise entre autres lorsque des plans du camp se métamorphosent en visions grossières générées par IA, représentant les lieux dont proviennent les images (en Chine, aux États-Unis, en Allemagne...). À la fin du film, la surface désertique du camp se changera en un brouillard de pixels : chez Steyerl, « le monde selon l'IA » est un champ de bataille où le réel est passé au crible d'un scanner à la vision tronquée ; pour ce dernier, les silhouettes identifiées sont de simples données qui n'attendent qu'un clic (un tir) pour se transformer en poussière.

À l'étage, un autre conflit se joue au sein de la nouvelle pièce de Jacques Perconte. Présenté dans une petite salle isolée – comme si son travail méticuleux et quasi artisanal, aux antipodes du principe

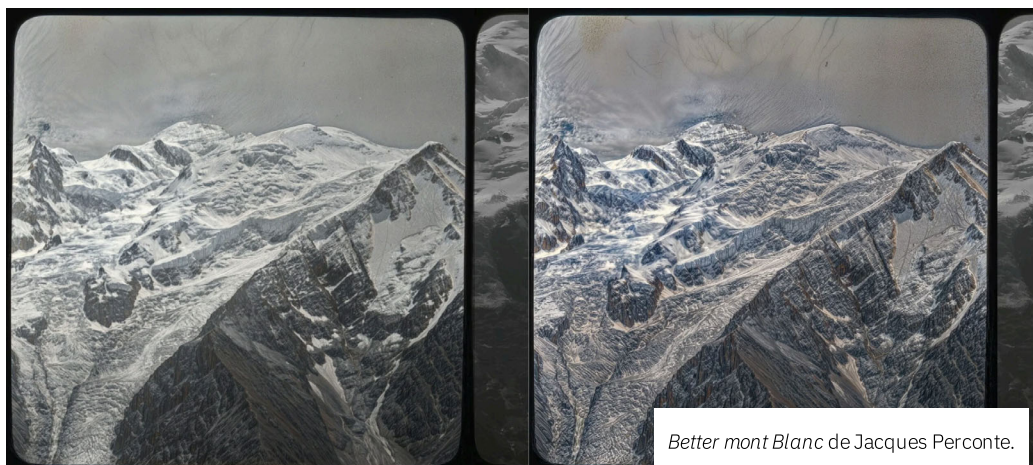


films du sorcier de Rotterdam (*Avant l'effondrement du mont Blanc*, *Silesilence*, *Salammbô*, etc.). On y aperçoit les Alpes, évidemment, mais aussi des mines de charbon en Allemagne et des usines normandes déjà croisées dans [ses travaux récents](#). Il faut s'approcher davantage pour saisir ce qui fait la singularité de l'œuvre, projetée sur deux écrans adjacents qui forment un *split screen* : en plus de la compression vidéo, Perconte a ajouté à [sa formule habituelle](#) une dose d'IA^[4]. On discerne, dans les vagues de pixels qui se déplacent sur les paysages, les *patterns* répétitifs et les paréidolies^[5] typiques des hallucinations algorithmiques. Le processus est aussi fascinant que le résultat : après avoir compressé ses images documentaires, Perconte les a soumises à une opération d'*upscaling* par IA, qui consiste à en augmenter artificiellement la résolution (jusqu'en 8K) en laissant le soin à la machine de combler les lacunes produites par leur agrandissement. Une lutte se met dès lors en place entre, d'un côté, la compression vidéo qui crée des aberrations plastiques et, de l'autre, l'*upscaling* visant au contraire à réparer les images altérées pour donner l'illusion d'un ensemble cohérent. Fidèle à sa conception romantique du numérique^[6], Perconte malmène l'IA en la confrontant à une force quasi tellurique – celle des paysages montagneux, dont elle peine à définir les contours, mais aussi celle de la compression vidéo, qui agit comme un tremblement de terre.

Au début de ce film dont la durée (1h05) déjoue le principe du cinéma exposé (plus propice aux boucles relativement brèves) se trouve un plan vertigineux, qui illustre la bataille technologique



version « *upscalee* » par une IA. La nature très lacunaire de l'image d'origine encourage ici le programme à préciser le relief de la montagne en inventant des lignes très marquées, qui s'apparentent à des routes, voire aux tapis d'une usine d'extraction de matières premières. L'IA comble en parallèle les marges noires de la photo initiale en y délirant des parois rocheuses, jusqu'à générer un lac dans la marge inférieure gauche, avec une cascade s'écoulant sur le flanc du mont Blanc. Dans le cadre de droite, des bâtiments surgissent même dans les sinuosités d'une falaise, comme si le passage de l'argentique à l'IA retraçait inconsciemment l'industrialisation progressive de la nature. Ce que produit cette rencontre entre l'IA et le cinéma de Jacques Perconte relève alors d'une opération dialectique à l'image de l'ensemble de son travail : entre le naturel et l'industriel, le passé et le présent, le figuratif et l'abstrait.





passionnantes par leur façon de mettre l'histoire de l'art à l'épreuve de l'IA (des peintures paléolithiques dans *Hyperphantasia* aux sculptures hellénistiques de *Content Aware Studies*, en passant par *Ekphrasis*, où une IA analyse des extraits de films de patrimoine – *L'Homme à la caméra*, *La Féline*, *Le Voyeur*, *Sans soleil*, etc.), elle n'oublie pas non plus la question des futurs possibles imaginés par la technologie. Une salle est consacrée à plusieurs courts mobilisant des images génératives, la plupart ayant pour objectif d'en problématiser l'imaginaire visuel, avec ses biais et ses automatismes. Dans *Chroniques du Soleil noir* de Gwenola Wagon, inspiré par *La Jetée* de Chris Marker, une IA est par exemple chargée de figurer des images du passé à partir d'une photographie d'enfance. En résulte une rêverie en pleine *uncanny valley*, avec des silhouettes fantomatiques et des paysages désolés desquels émane une esthétique SF aux accents kitsch. De fait, c'est ce qui ressort surtout des différents films projetés : les IA ont tendance à produire des scènes dont l'inquiétante étrangeté va de pair avec une imagerie un brin folklorique. Le futur – ou le passé – qu'elles dessinent au gré de leurs hallucinations est en réalité le fruit d'une collision représentant l'« *inconscient optique* » de notre temps, qui amalgame les regards inquiets que posent les cinéastes sur l'avenir avec la simplicité outrancière des images publicitaires, convoquées par les machines pour façonner leurs visions « dégénératives ».



memoire, nouvelle installation de l'artiste et théoricien Gregory Chatonsky. La pièce fait indirectement écho à la question posée par la dernière biennale des arts numériques, « Je est un autre ? »^[7], et se compose d'un film projeté en face duquel sont disposés les morceaux d'une statue à l'effigie de l'artiste. Au croisement des disciplines rassemblées par l'exposition (cinéma, sculpture, photographie), *La Quatrième mémoire* prend la forme d'un mausolée à l'intérieur duquel s'organise une circulation intertextuelle d'une complexité assez déroutante. Des plans où apparaissent différentes versions de Chatonsky dans des décors en ruines sont projetés sur l'écran principal, puis décrits par la voix off d'une IA inventant des formules poétiques au gré des scènes. En parallèle, des écrans secondaires disposés aux quatre coins de l'installation projettent des archives photographiques sélectionnées, à l'intérieur d'une grande base de données, pour leur ressemblance avec les images générées sur l'écran principal (inversant le circuit habituel, où les archives sont livrées aux modèles d'entraînement d'IA pour produire des images générées à partir de celles-ci). De ce maillage technologique émerge alors un autoportrait achronique (et monstrueux) de l'artiste, où l'on ne sait plus si ce que l'on voit et entend se conjugue au passé, au présent ou au futur. Face à un tel entrelacement temporel, difficile de ne pas penser une fois encore à Chris Marker, dont l'œuvre visionnaire s'affirme comme le fil rouge secret de ce parcours placé sous le signe de la « spirale du temps » – celle qui, pour reprendre la célèbre voix-off de *Sans soleil*, « n'arrête pas d'avaler le présent et d'élargir les contours du passé »^[8]. Comme elle, *Le monde selon l'IA*

ACCUEIL
ACTUALITÉ
DOSSIERS
PANORAMA
VIDÉOS
PODCASTS



rembobinages. Cette dimension retrospective est notamment incarnée par les différentes capsules temporelles présentes le long de la visite, dans lesquelles des ouvrages de référence et des objets issus de l'histoire des médias sont exposés entre deux œuvres génératives : tout comme le futur des images ne peut s'envisager sans quelques coups d'œil dans le rétro, l'IA ne saurait être exposée sans quelques manuscrits signés Dziga Vertov, Jean Epstein ou Paul Virilio.



NOTES

- 1 Voir à ce sujet [notre entretien avec Antonio Somaini à propos de la *machine vision*](#), publié dans notre dossier consacré au futur des images en mars 2022.
- 2 Pour une généalogie des programmes de génération d'images par IA, voir : Antonio Somaini, « Algorithmic Images : Artificial Intelligence and Visual Culture », *Grey Room* n°93, 2023, pp. 74 – 115.
- 3 Sur la méthode de travail singulière de Jacques Perconte, voir [notre grand entretien](#), publié en deux parties début 2019.
- 4 Lors de la découverte d'*Europa Aour* à Bruxelles en juin 2022, Perconte affirmait rester opposé au recours systématique du montage génératif, a priori adapté à la perspective du cinéma exposé (puisque en théorie infini). En l'occurrence, *Better mont Blanc* possède un montage linéaire et non algorithmique : le recours à l'IA se trouve dans la matière des images plutôt que dans le montage.
- 5 La paréidolie désigne la tendance à identifier un motif pourtant inexistant à l'intérieur d'un décor ou d'une image, par exemple un visage humain sur une paroi rocheuse.
- 6 Au regard notamment de la manière dont Jacques Perconte évoque l'IA dans sa réponse à la question « Comment imaginez-vous le cinéma dans 20 ans ? », au cœur de notre numéro anniversaire publié en décembre 2024. Le cinéaste reprenait ces mots de Jean Baudrillard : « *Si les hommes créent ou fantasment des machines intelligentes, c'est qu'ils désespèrent secrètement de leur intelligence, ou qu'ils succombent sous le poids d'une intelligence monstrueuse et inutile : ils l'exorcisent alors dans des machines pour pouvoir en jouer et en rire.* » in « Le Xerox et l'infini », *Traverses* n°44 – 45 : « Machines virtuelles », Revues du centre Pompidou, 1988.
- 7 Celle-là même qui ouvre notre enquête sur les [fantasmes liés à l'IA au cinéma](#), parue en décembre 2024. Le cartel de l'œuvre indique de fait qu'une « *machine imagine une myriade de vies possibles de l'artiste, dans une sorte de résurrection inédite. Il n'est pas cloné à l'identique : ce sont de multiples versions de lui-même qui semblent explorer des lieux incertains, et qui confèrent un sens nouveau à la formule "Je est un autre".* »



SOUTENEZ CRITIKAT

Critikat est une revue de cinéma associative dont les rédacteurs et rédactrices sont **bénévoles**.
Si elle est (et restera) entièrement gratuite, sa production a un coût : **votre soutien est précieux** pour garantir sa pérennité et son développement (site Internet, vidéos, podcasts...).

N'hésitez pas à nous soutenir mensuellement si vous le pouvez !

FAIRE UN DON

🔗 Jacques Perconte, Hito Steyerl, Grégory Chatonsky, Corentin Lê

✉ Réagir

PERCONTE, DECARTHAGE À BRUXELLES

EUROPA AOUR

SALAMMBÔ



ACCUEIL
ACTUALITÉ
DOSSIERS
PANORAMA
VIDÉOS
PODCASTS



CONTACT
NEWSLETTER
NOUS SOUTENIR
LÉGAL

AVEC LE SOUTIEN DU

