



***REVES
ALGORITHMIQUES :
L'IA ET L'AVANT-
GARDE ARTISTIQUE***

**Les modalités philosophiques de l'utilisation des Intelligences Artificielles (IA)
pour une pratique esthétique avant-gardiste
Rose Boutboul**

2024

**Avec la direction et le soutien de
Pr. David Lapoujade**

Illustration de couverture : Igi Lola AYEDUN (n. 1990), « Há muito venho sonhando com imagens que nunca vi » IX [Il y a longtemps que je rêve d'images que je n'ai jamais vues], de la série *Ecloração de um sonho, uma fantasia* [Ecllosion d'un rêve, d'une fantaisie], 2022, Installation d'images générées sur MidJourney, São Paulo, Brésil.

Sommaire

<i>Introduction</i>	3
1. <i>La place de l'IA dans l'épistémè contemporain</i>	6
1.1. Une généalogie de l'IA : vers un esthétique numérique.....	6
1.2. Discontinuité épistémique ?	11
1.3. Le Pharmakon du XXI siècle ?	17
2. <i>L'art-IA comme objet d'aliénation par les Hommes, sur les Hommes ?</i>	22
2.1. Qui sait ? Contrôle de la machine : contrôle de l'Homme ?	22
2.2. IA à l'épreuve de la Théorie Critique de l'École de Francfort	25
2.3. Ayedun et Anadol face à Adorno	34
3. <i>Quelle(s) utilisation(s) de l'IA générative</i>	37
3.1. Le dernier obstacle : le biais des données	37
3.2. L'IA comme espace de revendication	40
3.3. L'IA comme outil de perspectives.....	42
<i>Conclusion</i>	45
<i>Bibliographie</i>	47
1. Sources publiées	47
2. Sources non publiées	48
<i>Annexe</i>	50

« *Le danger n'est pas dans les progrès d'une superintelligence artificielle, il est dans l'industrialisation des esprits et l'automatisation de l'altérité* » -

Anne Alombert (2023)

Introduction

À la fin du film *2001 : L'Odyssée de l'espace* (1968) de Stanley Kubrick, l'intelligence artificielle Hal, qui gère la navette spatiale, prend une décision fatale contre l'équipage humain. Cet acte, empreint d'une étrange forme de conscience, soulève une question cruciale : jusqu'où une machine peut-elle se rapprocher de l'humain ? Hal, dans sa tentative de tuer le protagoniste Dave, feint des gestes d'éthique, brouillant les frontières entre humanité et intelligence artificielle. Ce film, précurseur des débats contemporains, amorce une réflexion qui va bien au-delà de la science-fiction : il questionne la place de l'intelligence artificielle (IA) dans notre société, un sujet aujourd'hui omniprésent.

L'IA ne se limite plus à la science ou à la technologie. Elle envahit la médecine, l'ingénierie, et même l'art. Ce dernier, aujourd'hui, semble se voir redéfini par les IA, qui deviennent des partenaires de création aussi puissants que controversés. L'IA, outil de création, collaboratrice ou simple exécutant, est-elle réellement capable de produire de l'art au sens où l'entend l'humanité ? Cette question, complexe et pleine de ramifications, sera le fil conducteur de notre réflexion.

La méfiance croissante envers les intelligences artificielles traduit une inquiétude plus profonde, celle d'un questionnement sur la place de l'humanité dans un monde de plus en plus dominé par la machine. L'omniprésence de ces technologies

nourrit la peur que l'humain soit destiné à s'effacer, une idée nourrie par des récits dystopiques comme ceux de Kubrick ou des sœurs Wachowski, réalisatrices de *Matrix*. Parallèlement, des études empiriques commencent à mesurer l'impact concret de l'IA sur le marché du travail. Une étude d'Oxford¹ révèle que d'ici 2033, 47 % des emplois actuels pourraient être automatisés². Il devient ainsi évident que l'humanité se trouve face à un nouvel acteur majeur dans l'évolution de ses rapports avec l'environnement, au point de se voir concurrencer pour le rôle de force principale du changement mondial.

Les philosophes Clayes et Brugeron empruntent à Freud la métaphore de la « blessure narcissique »³ pour illustrer l'impact de l'émergence des machines sur la place de l'homme dans nos systèmes de pensée et dans la société. La première grande blessure narcissique, selon Freud, a été infligée par Copernic, qui a démontré que la Terre n'est pas le centre de l'univers. La deuxième est venue avec Darwin, qui a montré que l'homme n'était pas créé à l'image de Dieu. Enfin, Freud a ajouté que l'homme n'est même pas maître dans sa propre maison. À cela, Clayes et Brugeron ajoutent que, désormais, avec l'ascension des machines « intelligentes » et autonomes, l'homme pourrait devenir obsolète, remplaçable et contraint de se soumettre aux lois de la machine⁴.

¹ C. B. FREY et M. A. OSBORNE, « The future of employment: How susceptible are jobs to computerisation? » [Le futur du marché du travail : les emplois sont-ils susceptibles d'être numérisés ?], *Technological Forecasting and Social Change*, vol. 114, janvier 2017, p. 40.

² Bien que les chercheurs précisent que les moteurs d'IA générative ne devraient pas accentuer cette automatisation.

³ S. FREUD, *Introduction à la psychanalyse* (1915-1917), IIe partie, chap. 18, S. Jankélévitch (trad.), Payot, coll. « Petite Bibliothèque Payot », 2013, p. 266-267.

⁴ P-E. BRUGERON et S. CLAYES, « Introduction — Vivre bien dans un monde d'automatisation », *Revue française d'éthique appliquée*, Érès, no 1, 2018, p. 18.

L'intelligence artificielle fait désormais partie intégrante de nos vies, et les artistes en exploitent pleinement les potentialités. De plus en plus de peintres, photographes et écrivains utilisent les avancées technologiques permises par l'IA pour réinventer leur expression créative et esthétique. Cependant, son utilisation dans l'art, ainsi que dans d'autres domaines, soulève de nombreuses interrogations, notamment d'ordre éthique. Si l'IA repose sur le traitement de données, comment garantir que ces données sont collectées avec le consentement des individus concernés ? D'où proviennent ces informations, qui sont ensuite converties en chiffres et vecteurs ? Qui y a accès ? Cette collecte repose souvent sur d'immenses bases de données alimentées par les informations des utilisateurs de plateformes numériques, telles que les réseaux sociaux, les systèmes de géolocalisation, ou encore les boîtes mails. De plus, l'utilisation des IA varie selon les intentions et les objectifs de ceux qui les manipulent, ce qui soulève des questions sur les conditions de production des œuvres d'art générées par ces technologies. Si l'homme a toujours intégré de nouvelles techniques dans sa pratique artistique, rares sont celles qui ont donné lieu à des phénomènes d'une telle ampleur, influençant l'ensemble de la société. Dès lors, il devient essentiel de s'interroger sur les modalités qui justifient la nécessité d'une pratique avant-gardiste, voire expérimentale, de l'IA dans les arts numériques. Cette réflexion vise à mettre en lumière les enjeux fondamentaux liés au fonctionnement même des IA, tout en cherchant à définir une pratique éthique de l'art, fondée sur une coopération équilibrée entre l'artiste et la machine.

Ainsi, l'art devient un terrain d'expérimentation pour cette nouvelle forme d'intelligence, soulevant des questionnements sur la manière d'intégrer cette technologie dans un processus créatif tout en conservant des valeurs éthiques et

humaines. À travers les œuvres de deux artistes utilisant l'IA — Refik Anadol (Fig. 1) et Igi Lola Ayedun (Fig. 2, 3, 4, 5) — nous explorerons les modalités de cette collaboration entre l'humain et la machine, à la recherche d'une esthétique numérique avant-gardiste et émancipatrice. Les réflexions philosophiques sur le développement technologique et son impact sur l'art, notamment à travers les travaux de Bernard Stiegler et Théodor W. Adorno, viendront nourrir notre analyse de ces pratiques artistiques.

Ce texte s'articulera autour de trois grands axes : d'abord, nous explorerons la place centrale de l'IA dans notre monde contemporain ; ensuite, nous analyserons les enjeux éthiques et sociaux liés à son usage dans l'art numérique ; enfin, nous réfléchirons aux potentialités émancipatrices de l'IA dans le domaine de la création artistique, en mettant en lumière son rôle de médiateur dans un monde de plus en plus technologique.

1. La place de l'IA dans l'épistémè contemporain

1.1. Une généalogie de l'IA : vers un esthétique numérique

Il suffit de revenir vingt ans en arrière pour constater à quel point ce que nous considérons alors comme de l'intelligence artificielle est aujourd'hui largement dépassé par les technologies actuelles. L'artiste russe Lev Manovich (né en 1960) évoque ce phénomène sous le terme de « moments IA » (AI moments)⁵, pour décrire la succession rapide de nouvelles fonctionnalités et d'avancées technologiques dans

⁵ L. MANOVICH, « AI Image Media through the Lens of Art and Media History », dans K. Sachs-Hombach, L. Wilde et M. Lemmes, *Generative Imagery: Towards a 'New Paradigm' of Machine Learning-Based Image Production*, Cologne, Herbert von Halem, vol. 37, 2023, p. 35.

le domaine de l'intelligence artificielle. Ces moments sont souvent intégrés dans l'usage quotidien et deviennent vite des évidences. C'est cette dynamique qui rend l'IA créative instable et difficile à étudier. Cependant, en retraçant ses origines, nous pouvons la situer dans son contexte épistémologique actuel et mieux comprendre son émergence dans le domaine esthétique.

L'histoire de l'IA remonte bien plus loin qu'on ne le pense, jusqu'à la Grèce antique, avec Aristote, qui, à travers la logique syllogistique, structura les capacités cognitives humaines et les raisonnements. Sur la base de cette logique s'est déployée le langage mathématique qui a permis aux IA telles que nous les connaissons aujourd'hui d'être développée. Des siècles plus tard, Alan Turing devient alors le pionnier de l'intelligence algorithmique avec sa machine, mise au point en 1936, grâce à laquelle il put déchiffrer la machine allemande Enigma pendant la Seconde Guerre Mondiale. Toute la deuxième moitié du XXe siècle et le début du XXIe siècle connaîtront alors l'essor des IA, qui sont principalement basées sur les principes de *machine learning*⁶ et de *deep learning*⁷, leur permettant d'enregistrer le plus de données possibles, et créant ainsi un nouvel espace d'enregistrement pensé à travers les entrailles d'une machine. C'est une véritable rupture par rapport aux pratiques artistiques antérieures. En effet, jusqu'à ce moment, toutes les œuvres reposant sur l'idée d'enregistrement – telles que la musique, le cinéma, ou la photographie – étaient le fruit d'une intervention humaine. Ce que l'appareil photo capturait nécessitait une action de l'Homme, et un film était le produit d'un scénario écrit par l'Homme, suivi

⁶ Définition du CNIL : champ d'étude de l'intelligence artificielle qui vise à donner aux machines la capacité d'« apprendre » à partir de données, via des modèles mathématiques (accédé le 21 décembre 2023).

⁷ Définition du CNIL : procédé d'apprentissage automatique utilisant des réseaux de neurones possédants plusieurs couches de neurones cachées (accédé le 21 décembre 2023).

d'une série d'étapes humaines : le tournage, le montage, le mixage, l'étalonnage. Aujourd'hui, avec une intervention humaine minimale au départ, l'IA peut apprendre d'elle-même, évoluant sans avoir besoin de l'Homme pour poursuivre son développement. En quelque sorte, seul le scénario, l'idée initiale, persiste.

Les intelligences artificielles se déclinent en différents types en fonction des résultats qu'elles génèrent. Dans le domaine de l'esthétique, le terme « IA créative » est couramment utilisé, car ces technologies transforment les entrées (inputs) dans une visée artistique⁸. Elles peuvent ainsi accompagner les artistes dans leur démarche, en facilitant leur processus créatif ou en offrant des perspectives inédites auxquelles ils n'auraient peut-être pas pensé. Le rôle de l'IA varie selon l'interprétation qu'en font les artistes : elle peut être perçue comme un outil, un medium ou encore une ekphrasis⁹.

Lorsqu'elle est vue comme un outil, l'IA sert uniquement à enrichir le processus créatif de l'artiste. À l'instar du pinceau pour un peintre, l'artiste utilise l'IA comme un moyen pour compléter son travail. Par exemple, un photographe pourrait utiliser des fonctionnalités intelligentes dans un logiciel comme Photoshop pour améliorer ses images. Dans l'approche de l'IA en tant que medium, l'IA devient un outil créatif à part entière, capable de produire des œuvres autonomes. Elle n'est plus seulement un simple instrument, mais une collaboratrice ou même une co-créatrice de l'œuvre. Enfin, l'IA en tant qu'ekphrasis est perçue comme une description détaillée de l'œuvre

⁸ L. MANOVICH, « AI Image Media through the Lens of Art and Media History », *op. cit.*, p. 35.

⁹ J. D. BOLTER, « AI Generative Art as Algorithmic Remediation », dans K. Sachs-Hombach, L. Wilde et M. Lemmes, *Generative Imagery: Towards a 'New Paradigm' of Machine Learning-Based Image Production*, Cologne, Herbert von Halem, 2023, vol. 37, p. 198.

elle-même. Dans ce cas, l'artiste considère l'IA comme le sujet de l'œuvre, et explore ses capacités et ses limites en manipulant les données d'entrée (les prompts). Les textes qui guident l'IA deviennent ainsi des éléments constitutifs de l'œuvre.

Les deux artistes que nous examinons adoptent des approches distinctes de l'utilisation de l'IA dans leur travail. Dans son œuvre *Unsupervised—Machine Hallucinations—MoMA—Fluid Dreams (Unsupervised, 2022)* (Fig. 1), qui vient tout juste d'être acquise par le Museum of Modern Art (MoMa), Anadol utilise principalement l'IA comme médium. En effet, l'œuvre représente aux visiteurs ce dont une intelligence artificielle rêverait en parcourant le musée et les 140 000 archives qui s'y trouvent. La bande sonore qui l'accompagne est générée par un autre algorithme, qui enregistre en temps réel les mouvements et comportements des visiteurs, puis y réagit en composant une musique. L'interaction involontaire et le travail de traitement de données qu'elle propose sont caractéristiques de l'évolution des techniques numériques dans laquelle elle s'aligne, et constitue un support pertinent lorsqu'il s'agit d'étudier une pensée de l'utilisation des IA créatives. Dans ses œuvres comme *Unsupervised*, Anadol partage une vision commune de ce que l'œuvre pourrait devenir, créant ensemble une expérience visuelle et sensorielle qui reflète une interaction dynamique avec l'IA. En revanche, la série d'Ayedun *Il y a longtemps que je rêve d'images que je n'ai jamais vues* prend davantage la forme d'une performance qui implique l'utilisation de l'IA comme ekphrasis. Après avoir travaillé dans la direction artistique pour des magazines de mode, l'artiste a ouvert sa galerie House of Ayedun, qui expose des artistes racisés originaire d'Amérique du Sud, et où elle a présenté sa série d'images digitales réalisée avec l'IA MidJourney. L'artiste y recourt à des références textuelles, des représentations descriptives et ses propres directives très

précises pour générer des perspectives sur ce à quoi les Afro-Brésiliens pourraient ressembler, ou auraient pu ressembler, si leur image avait été perçue comme celle d'agents de transformation technologique, plutôt que comme un objet de représentation biaisée. Cette démarche invite à une réflexion profonde sur les notions d'interprétation, de signification et de représentation, en suggérant une utilisation de l'IA comme outil de réflexion et de description.

Il est donc possible d'analyser les intentions des artistes numériques et d'observer la manière dont les IA sont intégrées et mobilisées de diverses façons dans les processus créatifs. Cependant, le fait qu'une partie des tâches soit confiée à l'IA soulève la question de l'avenir de l'intervention humaine dans les pratiques artistiques. Peut-on vraiment parler d'une substitution de l'artiste par la technologie ? Pas totalement, car l'Homme garde encore un contrôle, du moins partiel, sur ce que génère l'IA, lui conférant ainsi une responsabilité sur les résultats finaux. Un artiste qui utilise l'IA comme outil, medium ou ekphrasis ne peut pas se dérober derrière l'autonomie de la machine. De plus, l'idée d'une œuvre totalement autonome, séparée de son contexte social, a perdu de sa pertinence depuis la fin de la modernité¹⁰, car toute œuvre artistique reste indissociable de ses conditions de production.

Ainsi, il ne s'agit ni d'un remplacement total de l'artiste par l'IA, ni d'un transfert complet de l'autonomie artistique à la machine. Il s'agit plutôt d'une pratique diversifiée, où les interactions entre l'artiste et l'IA varient d'une œuvre à l'autre. Cela soulève également de nouvelles interrogations sur les droits d'auteur et l'authenticité. En effet,

¹⁰ Pour plus de précisions sur la critique de l'autonomie de l'œuvre dans le champ esthétique, voire l'essai suivant : H. FOSTER, « Postmodernism: A Preface », dans H. Foster (éd.), *The Anti Aesthetic*, 1ere édition, Washington, Bay Press, 1983, 159 p.

peut-on réellement considérer qu'une projection visuelle générée par des millions de paires image-texte extraites de banques de données, incluant des œuvres de Vincent Van Gogh, des installations de Yayoi Kusama, ou des passages de romans de Françoise Sagan, soit l'œuvre d'un seul artiste, celui qui a conçu le code ? Peut-être : un artiste, comme tout créateur, est influencé par ce qu'il vit, observe et lit, et intègre tout cela dans son esprit, pour le réutiliser consciemment ou inconsciemment. La grande différence réside dans la capacité des IA à imaginer le nouveau.

Nos conceptions traditionnelles doivent donc être remises en question pour saisir pleinement les enjeux de l'intégration de l'IA dans l'art, et certaines idées doivent être profondément révisées ou actualisées. Il semble aussi essentiel d'étudier l'IA créative et son impact dans la production artistique sans la réduire à un simple outil d'accès pour ceux qui voudraient se prétendre artistes en ne faisant que taper quelques lignes de code. De même, notre vision de l'authenticité doit être réévaluée à une époque où les créations générées par IA reposent sur des données préexistantes. Ces technologies ouvrent des perspectives théoriques nouvelles et créent un espace esthétique inédit, où l'interaction entre intelligence humaine et technologie résonne plus que jamais dans l'histoire de l'art. Mais la singularité des IA réside dans le fait que ces bouleversements dans le champ esthétique concernent toutes les sphères de la société. Ainsi, l'omniprésence des IA ne marquerait-elle pas le début d'une nouvelle épistémè ?

1.2. Discontinuité épistémique ?

Le XXI^e siècle est marqué par l'avènement des technologies numériques, et cette révolution ne se limite pas uniquement au domaine esthétique. Le développement rapide de ces technologies a provoqué une transformation profonde des formes de communication, des modes de vie, et de la connaissance elle-même. À titre d'exemple, aujourd'hui, trois quarts de la population possèdent un téléphone portable et peuvent accéder à l'information de manière instantanée¹¹. Cette technologie, autrefois réservée à une minorité bourgeoise, est désormais démocratisée et largement maîtrisée par les plus jeunes. Contrairement aux technologies analogiques, plus limitées et moins accessibles, les technologies numériques ont une portée plus vaste et une capacité de modeler les individuations et trans-individualités à une échelle inédite.

Bernard Stiegler, dans *Distrust and the Pharmacology of Transformational Technologies*, met en lumière cette capacité des technologies numériques à façonner les processus d'individuation et de transindividuation dans un monde transformé. Il écrit : « Les technologies numériques relationnelles sont en quelque sorte métapharmacologiques, dans la mesure où elles conduisent à la formalisation et à la maîtrise industrielle des processus de transindividuation eux-mêmes. Elles posent ainsi des questions inédites et doivent être comprises comme des technologies de transformation, non pas de la matière, mais de ce "matériau" dont est tissé le tissu social. »¹²

¹¹ *Measuring digital development*, Genève, Union internationale des télécommunications, 2022, p. 25.

¹² B. STIEGLER, « Distrust and the Pharmacology of Transformational Technologies », D. Ross (trad.), dans T. B. Zülsdorf *et al.* (éd.), *Quantum Engagements: Social Reflections of Nanoscience and Emerging Technologies*, 1^{ère} édition, Heidelberg, Akademische Verlagsgesellschaft AKA, 2011, p. 29.

Ici, Stiegler évoque les technologies numériques relationnelles comme des forces qui façonnent non seulement les individus, mais aussi leurs relations sociales. En effet, l'ère technologique transforme de manière significative les constructions d'identités et les rapports sociaux. Les réseaux sociaux, par exemple, incarnent cette mutation, en utilisant des algorithmes de machine learning pour analyser et cibler les préférences individuelles en fonction des comportements des utilisateurs : ce qu'ils suivent, partagent, recherchent ou achètent. Cette mécanique peut renforcer les préférences existantes ou, au contraire, influencer les utilisateurs, modifiant ainsi leur identité et leurs relations aux autres.

Ce phénomène de dénaturation est plus marqué avec les IA que les technologies analogiques, car il s'inscrit dans un contexte socio-économique particulier : le capitalisme. Grâce aux avancées en IA, le capitalisme actuel est capable de façonner les structures de pensée individuelles pour maximiser les profits générés par ses industries. Les IA utilisent des algorithmes pour diffuser des informations et des marchandises ciblées, manipulant ainsi les désirs des individus et créant de nouveaux besoins. Ces technologies génèrent des récits qui modifient les cadres de pensée et orientent les actions des individus de manière profitable pour les industries qui les développent. Stiegler désigne cette influence des technologies sur la pensée individuelle comme le *noopouvoir*¹³ (du grec *nóos*, esprit), qu'il définit comme un pouvoir de l'esprit, ou un pouvoir sur l'esprit. Il appelle ainsi à un *noopolitique* pour encadrer légalement cette capacité à modeler les structures mentales et à protéger l'autonomie cognitive des individus face à cette emprise.

¹³ B. STIEGLER, « Du psychopouvoir au neuropouvoir », dans C. Larssonneur *et al.* (éd.), *Le Sujet Digital*, Nanterre, Presses universitaires de Paris Nanterre, 2015, p. 21

L'ensemble des changements induits par les technologies de l'IA représente une rupture majeure, notamment dans la mesure où elles deviennent accessibles à presque toutes les classes sociales, particulièrement dans les économies développées. D'une part, nos habitudes, normes et connaissances acquises sont profondément influencées par l'utilisation de ces technologies. D'autre part, la société observe une transformation du langage, avec l'apparition de nouvelles langues informatiques – comme Python, Java ou R – et l'introduction de nouveaux termes spécifiques¹⁴. Ainsi, un véritable *abécédaire* des technologies et de l'IA se forme progressivement. Notre époque est ainsi le témoin d'un changement de discours et d'une modification profonde de notre rapport aux choses.

Stiegler, dans son ouvrage, avance que « c'est aujourd'hui le domaine numérique qui constitue le pharmakon, et dont il faut faire la base de l'épistémè du XXI^e siècle »¹⁵, en s'inspirant de la pensée de Foucault. Foucault définissait l'épistémè comme les conditions de possibilité et les limites du savoir à une époque donnée. Le passage d'une épistémè à une autre se caractérise par une rupture, une discontinuité dans l'histoire, souvent due à une révolution technologique, scientifique ou intellectuelle. Ce qui distingue une épistémè d'un paradigme, c'est qu'elle révèle aussi ce qui est dissimulé en négatif, c'est-à-dire les modes de pensée que l'on ne considère même pas. Pour illustrer ce phénomène, prenons l'exemple d'un individu en deuil : il pourrait hésiter entre deux habits noirs pour se rendre à un enterrement, mais l'idée

¹⁴ Certains que nous avons déjà vu, tels que *machine learning*, *deep learning*, ou même *IA générative*, *IA créative*.

¹⁵ B. STIEGLER, « Distrust and the Pharmacology of Transformational Technologies », *op. cit.*, p. 33.

d'y aller nu ne lui viendrait même pas à l'esprit. Ce genre de pensée qui ne germe pas fait émerger les contours de l'épistémè dans laquelle cet individu se trouve. Ce sont ces « processus inconscients qui caractérisent le système d'une culture donnée »¹⁶.

À l'échelle technologique, on peut observer des changements similaires qui attestent de cette transition et tissent le négatif de l'épistémè contemporaine. Par exemple, le nombre de courriers postaux envoyés a chuté de 10 milliards en une dizaine d'années¹⁷. L'action d'envoyer une lettre par la poste, autrefois courante, se dématérialise progressivement, remplacée par les messages en ligne, les démarches administratives dématérialisées et les documents d'identité numériques. Ces transformations révèlent de nouvelles façons de penser et d'agir, imposées par l'évolution des technologies. Foucault ne précise pas comment cette discontinuité se produit, ni sa durée, mais il est possible de discerner les différentes étapes de cette évolution à travers l'intégration progressive des technologies numériques dans nos vies quotidiennes, et la succession de moments marqués par l'IA.

Une telle évolution des rapports aux choses s'accompagne nécessairement d'une modification des modes de représentation, intrinsèquement liée au contrôle et au pouvoir. Quel rôle jouent alors les œuvres artistiques dans ce contexte ? Chez Foucault, le lien entre savoir et pouvoir est fondamental. Le pouvoir ne se réduit pas à l'ascendance d'une force sur une autre, mais s'exerce comme un système capable de transformer les comportements et d'imposer des normes aux individus. Le pouvoir se

¹⁶ M. FOUCAULT, « Chapitre X. Les sciences humaines », dans *Les mots et les choses*, Paris, Gallimard, 1990, § 44.

¹⁷ M. LEVISSE, « Loire. S'intéresse-t-on encore au timbre-poste ? », sur *Le Progrès*, 20 novembre 2023 (en ligne : <https://www.leprogres.fr/economie/2023/11/20/s-interesse-t-on-encore-au-timbre-poste> ; consulté le 20 février 2024).

manifeste dans les représentations qui proposent des grilles de lecture particulières, dans les discours véhiculés, et dans les systèmes disciplinaires basés sur la sanction et la gratification. Cette dynamique de formatage des individuations est essentielle pour la formation d'une épistémè. Selon Foucault, « le pouvoir produit ; il produit du réel ; il produit des domaines d'objets et des rituels de vérité. L'individu et la connaissance qu'on peut en prendre relèvent de cette production »¹⁸. La relation entre pouvoir et savoir est ainsi bidirectionnelle : l'individu produit du pouvoir à travers ses connaissances, tandis que le pouvoir s'impose aux individus en influençant leur pensée et leur compréhension du monde. Ainsi, la structure épistémologique d'une époque se tisse entre pouvoir, représentation et discours.

À l'échelle du développement technologique, les réseaux sociaux et les publicités ciblées, qui fonctionnent selon des principes propres à l'IA (notamment le machine learning), façonnent des discours en offrant des représentations de la réalité qui interagissent entre elles. Ces discours forment une matrice épistémique qui structure notre vision du monde. Il est également important de souligner que, dans la pensée foucauldienne, le pouvoir se diffuse horizontalement, à l'intérieur des réseaux relationnels qui lient les individus et les objets. Ce pouvoir n'est pas hiérarchique, comme dans les modèles traditionnels de la philosophie politique, mais circulaire et diffus, réprimant les individus en leur imposant des systèmes de pensée tout en participant à la formation de leurs subjectivités. Les technologies numériques relationnelles, qui reposent sur les mêmes mécanismes que l'IA, constituent le support de ce réseau relationnel.

¹⁸ M. FOUCAULT, *Surveiller et punir*, Gallimard, Paris, 1975, p. 196.

En résumé, la pensée foucauldienne nous offre une clé de lecture pour comprendre l'épistémè actuelle : elle traduit le négatif des systèmes de pensée qui permettent la production de savoirs à une époque donnée, en imposant des forces productrices de représentations et de discours. L'affirmation de Stiegler, selon laquelle « le domaine numérique [...] doit être la base de l'épistémè du XXI^e siècle »¹⁹, éclaire la place de l'art dans ce contexte. La culture, en tant que vecteur d'idées et de réflexions parfois à contre-courant des pensées dominantes, joue un rôle primordial dans la construction de l'esthétique numérique à l'époque de l'épistémè technologique. Les œuvres d'Anadol et Ayedun, bien qu'elles s'opèrent différemment, véhiculent un discours sur la manière dont les pratiques artistiques se représentent dans cette nouvelle épistémè.

1.3. Le Pharmakon du XXI^e siècle ?

Une grande partie de la pensée de Stiegler (et de ses disciples) repose sur l'attribution du terme pharmakon aux technologies numériques. Selon lui, leur déploiement constitue une révolution, voire une révolution épistémique. Cependant, une question demeure : comment s'assurer que ces technologies n'ont pas d'effets néfastes sur les modes de vie des individus ? Comment garantir que les contributions des IA à l'art ont véritablement un sens et enrichissent l'esprit ?

Le concept de pharmakon est une reprise de la réflexion de Jacques Derrida, lui-même inspiré par Platon. Dans le *Phèdre*, Platon évoque l'écriture comme une

¹⁹ B. STIEGLER, « Distrust and the Pharmacology of Transformational Technologies », *op. cit.*, p. 33.

technologie ambivalente, qu'il qualifie de pharmakon : à la fois remède et poison. Derrida, en 1968, éclaire cette idée : « ce pharmakon, cette médecine, ce philtre à la fois remède et poison, s'introduit dans le corps du discours avec toute son ambivalence. Ce charme, cette vertu de fascination, cette puissance d'envoûtement peuvent être bénéfiques et maléfiques »²⁰. Pour Platon, l'écriture, bien qu'elle puisse fausser la connaissance, est un remède à la mémoire limitée de l'individu et permet de fixer et de transmettre la connaissance au niveau collectif. Cependant, il la décrit également comme un poison lorsqu'elle est utilisée par les sophistes pour manipuler la jeunesse athénienne.

Derrida met en lumière la dualité de l'écriture, capable d'être à la fois bénéfique et néfaste, selon son usage. Cette ambivalence se retrouve dans le rapport que Stiegler établit entre le pharmakon et les technologies modernes : elles offrent des opportunités tout en comportant des risques²¹. De même, les œuvres créées par l'IA peuvent avoir des effets variés sur les spectateurs, certaines agissant comme un poison, d'autres comme un remède.

Cependant, il semble réducteur et simpliste de considérer l'IA comme un pharmakon dans une optique manichéenne, où l'on chercherait à classer les œuvres selon leur côté « bon » ou « mauvais » dans le domaine esthétique. Cette approche dichotomique a déjà été écartée en introduction. En réalité, toute innovation peut avoir des usages bénéfiques ou fâcheux, en fonction de la manière dont elle est utilisée.

²⁰ J. DERRIDA, « La Pharmacie de Platon », *Tel Quel*, n° 33, avril 1968, p. 264.

²¹ B. STIEGLER, « Distrust and the Pharmacology of Transformational Technologies », *op. cit.*, p. 32.

L'exemple de l'ingénieur Wernher von Braun illustre cette complexité : ayant d'abord travaillé pour le régime nazi, il développa les missiles V1 et V2, responsables de la mort de milliers de civils. Après la Seconde Guerre mondiale, il fut recruté par la NASA, où il développa la fusée Saturne V, qui permit de conquérir la Lune. Cet exemple montre que les technologies elles-mêmes sont neutres ; ce sont leurs usages, déterminés par les individus qui les contrôlent, qui en définissent la portée.

Ainsi, il semble imprudent de vouloir classifier systématiquement chaque œuvre créée avec l'IA comme étant soit un remède, soit un poison. L'impact de l'IA dans l'art, comme dans toute autre sphère, dépend avant tout de la manière dont elle est employée par les créateurs et les utilisateurs.

La réflexion de Stiegler sur l'IA repose sur une réponse à ce qui semble être une nécessité universelle face à son déploiement : l'acquisition d'une connaissance apodictique des développements technologiques. Inspirée de Socrate, cette connaissance implique un savoir vrai et inaltérable, fondé sur une déduction logique. Stiegler déplore cependant l'absence de cette connaissance à une époque où la rapidité des flux de communication et la multiplicité des outils numériques rendent l'information inassimilable. Les individus sont submergés par trop d'informations, sans le temps de les traiter, les analyser et les comprendre, ce qui engendre une profusion de *non-savoir*²². Selon lui, il devient crucial de maintenir la maîtrise humaine du savoir, et d'éviter de transférer ce pouvoir aux machines. Cette maîtrise passe par l'acquisition d'un savoir apodictique, et la pensée de Stiegler rejoint ainsi celle de Foucault, qui

²² B. STIEGLER, « Du psychopouvoir au neuropouvoir », *op. cit.*, p. 30.

avertissait de la perte du statut humain si l'homme cessait d'être le sujet du savoir²³. Cette connaissance apodictique ne peut être acquise que par une interaction réelle avec les IA, en en comprenant leur fonctionnement au-delà de simples usages comme générer des textes ou des images. L'expérimentation des capacités techniques de ces outils est donc essentielle pour que les individus puissent comprendre la manière dont ces technologies opèrent.

L'art, dans ce contexte, joue un rôle clé en facilitant cette compréhension. Par le passé, l'expression artistique a contribué à éclairer le public sur l'intégration des nouvelles technologies. Par exemple, à l'époque du développement du chemin de fer, de nombreux individus ne parvenaient pas à appréhender cette innovation. L'artiste Joseph M.W. Turner, à travers ses œuvres comme *Rain, Steam, and Speed: The Great Western Railway* (1844) (Fig. 6), a su capturer l'impact du chemin de fer sur les sociétés, contribuant ainsi à son acceptation en la représentant dans un cadre esthétique accessible à son époque. L'art sert ainsi à démocratiser des concepts complexes, parfois difficiles à accepter.

Dans le même esprit, le milieu artistique actuel peut nourrir une réflexion sur l'intégration des IA dans la société. L'artiste Igi Lola Ayedun, avec sa série d'images générées par MidJourney, illustre ce processus. Par son choix d'utiliser une IA accessible au public, elle invite les spectateurs à interagir avec cet outil, et en publiant ses œuvres sur les réseaux sociaux, elle les rend accessibles à un large public. En

²³ Il est curieux de lire qu' la fin de *Les Mots et les Choses*, Foucault annonce la mort de l'Homme. « L'homme est une invention dont l'archéologie de notre pensée montre aisément la date récente. Et peut-être la fin prochaine . » Dans la pensée foucauldienne, la focale s'éloignerait ainsi de l'homme comme sujet de connaissance. Il considère que l'Homme comme être doté de savoir n'était uniquement dû qu'à « l'effet d'un changement dans les dispositions fondamentales du savoir ».

outre, sa galerie *House of Ayedun* œuvre à offrir une plateforme aux artistes afro-descendants, souvent marginalisés en Amérique du Sud. En exposant ses œuvres dans des espaces alternatifs, elle démocratise l'utilisation de l'IA artistique, loin des institutions traditionnelles.

Ainsi, cette première partie de l'analyse a permis de situer l'IA dans l'esthétique contemporaine, en la rendant plus accessible à un public parfois réticent face à son déploiement. Cependant, comme nous l'avons vu, l'arrivée de l'IA ne signifie pas une substitution des tâches humaines par les machines. Cette idée relève davantage d'une fiction dystopique souvent véhiculée par la culture populaire. La machine, loin d'être neutre, reste un produit de l'action humaine, un outil conçu par un être raisonnable. En revanche, l'enjeu principal de cette nouvelle ère de connaissance – cette nouvelle *épistémè* – réside dans l'acquisition d'un savoir profond sur les IA. En s'appuyant sur les écrits de Bernard Stiegler et enrichis par les idées de Foucault, nous avons souligné la nécessité pour l'humain de comprendre pleinement ces technologies. Les œuvres d'artistes utilisant les IA peuvent jouer un rôle essentiel dans la diffusion de cette connaissance.

Néanmoins, une question demeure : même si les IA ne risquent pas de se substituer aux humains, cette nouvelle ère de connaissances soulève des inégalités. L'acquisition de ce savoir apodictique est-elle accessible à tous ? Si seule une partie de la population parvient à devenir ce « sujet connaissant », cela soulève des interrogations sur la domination des uns par les autres. Derrière chaque machine, se cache un homme, et le contrôle de la machine implique-t-il un contrôle sur l'homme ?

2. L'art-IA comme objet d'aliénation par les Hommes, sur les Hommes ?

2.1. Qui sait ? Contrôle de la machine : contrôle de l'Homme ?

Nous avons vu que la connaissance des machines est essentielle dans le contexte de la domination technologique de notre époque, car elle constitue une ressource précieuse. Cependant, l'extension des IA dans tous les domaines, y compris artistique, soulève un problème majeur : l'inégalité dans la répartition de cette connaissance. En effet, le savoir est désormais un bien convoité, et une tension se crée : ceux qui contrôlent les IA détiennent-ils également un pouvoir sur les individus ? La communauté d'experts en IA, souvent restreinte à un groupe privilégié, a un accès exclusif à des formations spécialisées et à une expertise dans ce domaine. Ainsi, une asymétrie de connaissances se crée, favorisant une petite élite (les "initiés") qui acquiert une position dominante sur le reste de la population.

La question fondamentale devient alors : qui sait ? Cette interrogation revêt deux significations. D'une part, il s'agit d'identifier les experts de la machine, et d'autre part, de comprendre à quelles données ces experts ont accès. Les connaissances sur les IA ne se limitent pas aux scientifiques qui les développent ; ces technologies sont également des instruments de pouvoir, appartenant à ceux qui les possèdent et les contrôlent. Stiegler distingue d'ailleurs entre le monde scientifique et le reste de la société, soulignant que la population, bien qu'ayant une intuition sur les bouleversements scientifiques, n'a qu'une compréhension superficielle des

changements en cours. Comme il l'explique, « les individus savent que quelque chose a radicalement changé dans le monde scientifique, mais ils ne comprennent pas toujours l'ampleur des transformations et leurs impacts sociaux. »²⁴

Cette intuition, bien qu'importante, ne permet pas un raisonnement approfondi, car elle est immédiate et dénuée de la compréhension nécessaire pour analyser les progrès technologiques et leurs implications sociétales. Cette asymétrie de savoir soulève un véritable problème pour la gestion et le contrôle des IA. Un exemple frappant de cette inégalité est l'affaire judiciaire qui a impliqué Mark Zuckerberg, fondateur de Facebook, entre 2018 et 2022. Ce dernier a été accusé d'avoir permis l'utilisation et la vente des données personnelles des utilisateurs de la plateforme à Cambridge Analytica, qui les a ensuite exploitées à des fins économiques et politiques²⁵. En réalité, la plupart des utilisateurs de Facebook (et d'autres plateformes similaires) acceptent des « conditions d'utilisation » sans les comprendre pleinement, ou cliquent sur « accepter les cookies » sans en saisir les implications. Cette acceptation tacite permet la collecte d'informations confidentielles et révèle l'ignorance des utilisateurs quant à la puissance des données qu'ils révèlent.

Shoshana Zuboff, dans *The Age of Surveillance Capitalism*, constate que les GAFAM (Google, Apple, Facebook, Amazon, Microsoft) connaissent une quantité

²⁴ B. STIEGLER, « Distrust and the Pharmacology of Transformational Technologies », *op. cit.*, p. 30

²⁵ Scandale Cambridge Analytica : Meta va payer 725 millions de dollars pour mettre fin au procès, un record, latribune.fr, 23 décembre 2022, <https://www.latribune.fr/technos-medias/scandale-cambridge-analytica-meta-va-payer-725-millions-de-dollars-pour-mettre-fin-au-proces-un-record-945805.html#:~:text=L'entreprise%20am%C3%A9ricaine%20de%20Mark,%C3%A0%20la%20firme%20Cambridge%20Analytica.>

considérable d'informations sur nous, mais notre accès à leur savoir reste limité²⁶. Ce phénomène crée une forme d'aliénation, une appropriation volontairement sous-estimée de nos données personnelles, visant à maintenir le pouvoir des élites. L'affaire Facebook met en lumière cette dynamique : les détenteurs du savoir technologique exploitent leur contrôle sur les données personnelles, réduisant cette situation à un problème de « conditions d'utilisation » ou de « cookies », tout en perpétuant un déséquilibre de pouvoir entre ceux qui savent et ceux qui sont ignorants. Il y a là une blessure, un vol de l'identité des êtres, qui est cependant volontairement minimisé par la classe dominante pour que celle-ci puisse conserver son ascendance, de la même manière que Marx percevait dans le labeur une charge symbolique volontairement sous-estimée par la bourgeoisie afin qu'elle puisse conserver son statut²⁷.

Le contrôle des outils technologiques, des algorithmes intelligents et des plateformes numériques soulève des enjeux cruciaux liés à la connaissance, à son accès, et aux conséquences de cet accès inégalitaire. Comme mentionné précédemment, la domination des initiés sur les profanes est d'autant plus inquiétante que ces technologies et œuvres-IA sont souvent perçues comme des outils neutres, sans valeurs ni biais, bien qu'elles soient créées par l'Homme. Dans ce contexte, il est légitime de se demander quelle est la place de l'industrie culturelle et des œuvres d'art dans cette diffusion du contrôle exercé sur la population.

²⁶ S. ZUBOFF, *The Age of Surveillance Capitalism* [L'âge du capitalisme de surveillance], Londres, Profile Books, 2019, p. 191.

²⁷ K. MARX, *Le Capital. Critique de l'économie politique* [Das Kapital], livre I, Paris, Éditions Sociales, 1976.

Bien avant l'émergence des IA et de la génération d'images par algorithmes, le risque d'une société divisée entre sachants et profanes s'était déjà manifesté avec l'essor du cinéma. Les philosophes de l'École de Francfort, à l'époque de l'avènement de la production industrielle des œuvres, notamment avec l'arrivée du cinéma, ont soulevé cette question. La massification de la production d'œuvres, dont la sérialisation les transformait en « biens » échangeables sur le marché de l'industrie culturelle, représentait déjà un premier pas vers ce phénomène. Théodor W. Adorno a introduit le concept de « biens culturels » pour désigner ces productions. Une étude de sa pensée permet de saisir l'importance de la communauté artistique dans la propagation d'idéologies et dans l'aliénation de la population.

Cependant, la Théorie Critique de l'École de Francfort était avant tout une théorie sociale, visant à décrire des dynamiques observables dans la société de l'époque. Reprendre les grands axes de la critique de l'industrie culturelle (Kulturindustrie) formulée par Adorno et ses contemporains nécessite de retrouver des conditions contextuelles similaires à celles de leur époque. Les conditions sociales et économiques du temps d'Adorno, qui ont mené à sa critique de la Kulturindustrie, sont ainsi un cadre de réflexion pour comprendre l'évolution de l'industrie culturelle contemporaine et ses implications dans la société actuelle, marquée par le contrôle technologique et la diffusion de l'idéologie par les œuvres-IA.

2.2. IA à l'épreuve de la Théorie Critique de l'École de Francfort

Dans leur ouvrage *La Dialectique de la Raison*, publié en 1944, Adorno et Horkheimer développent une critique de la Kulturindustrie, qu'ils analysent comme un

mécanisme aliénant pour la population. Adorno, particulièrement marqué par l'expérience de la fascisation de la classe ouvrière dans l'entre-deux-guerres, met en lumière la manière dont la Kulturindustrie exerce une domination systématique, s'inscrivant ainsi dans les principes de la Théorie Critique de la société. Cette approche, qui remet en question le marxisme, qui n'a pas donné les résultats théoriques escomptés dans la réalité, vise à transformer la société de manière émancipatrice. Elle invite également à une réflexion sur ses propres conditions de production, impliquant une sorte d'autocritique dans la critique. Le mal qui sous-tend la pensée d'Adorno au moment où il élabore la théorie de la Kulturindustrie est celui d'une société nazie, puis post-nazie. Il décrit une époque marquée par la standardisation culturelle, où l'œuvre devient un bien produit en série, générant du profit dans une société bourgeoise capitaliste : cinéma, musique diffusée à la radio, et leur publicité, s'imposent progressivement dans tous les foyers. Ces technologies imposent des représentations aux individus, qui perdent ainsi leur capacité à réfléchir de manière critique. Cela mène à l'aliénation des masses, qui se voient privées de leur propre subjectivité. Le constat est sans appel : la standardisation culturelle dans la Kulturindustrie menace surtout la classe prolétaire au profit de la bourgeoisie capitaliste. Pourtant, de nombreux artistes ont défendu les vertus émancipatrices des œuvres d'art.

La Théorie Critique est une théorie sociale qui doit donc identifier les maux propres à la société dans laquelle elle se déploie. Le philosophe ne doit pas confondre les époques. S'appuyer sur la pensée d'Adorno nécessite donc de prendre du recul et d'examiner les conditions de son application à la société actuelle, qui diffère quelque

peu de celle des années 1950. Jean-Baptiste Ghins, dans son article *Le retour de la critique matérialiste de l'industrie culturelle ?*, soulève la question de la temporalité de la Théorie Critique. Peut-on appliquer la philosophie francfortoise au contexte actuel, marqué par l'émergence des œuvres-IA ? Il évoque un exemple intéressant : jusqu'en 1947, l'industrie du cinéma était entièrement dominée par un petit nombre de compagnies, contrôlant aussi bien la production que la distribution des films. La population était donc soumise à la consommation des films véhiculés par ces groupes²⁸. Les œuvres cinématographiques avaient perdu leur portée subversive puisqu'elles étaient intégrées dans un système économique et industriel. Cependant, le *Hollywood Antitrust Case* de 1948 a mis fin à ce monopole en permettant une certaine séparation des pouvoirs au sein de l'industrie du cinéma. Néanmoins, il semble que nous soyons revenus à un oligopole où quelques entreprises (comme les GAFAM ou le groupe LVMH) dominant de vastes segments du marché, tirant leur puissance des données personnelles qu'elles captent. Grâce à ces données, ces entreprises sont désormais capables de produire des films, accompagnés de produits dérivés, de parcs à thème et d'abonnements à des plateformes de streaming. Il semble donc que l'industrie du divertissement soit à nouveau dominée par un processus de production sérialisée, contrôlé par une petite élite. Certains éléments de la théorie d'Adorno trouvent ainsi un écho dans notre époque actuelle.

« Sous le poids des monopoles, toute civilisation de masse est identique et l'ossature de son squelette conceptuel fabriqué par ce modèle commence à paraître. [...] Le film et la radio n'ont plus besoin de se faire passer pour de l'art. Ils ne sont pas que *business* : c'est là leur vérité et leur

²⁸ J.-B. GHINS, « Le retour de la critique matérialiste de l'industrie culturelle ? », *NECTART*, vol. 17, n° 2, Éditions de l'Attribut, 2023, p. 152.

idéologie qu'ils utilisent pour légitimer la camelote qu'ils produisent délibérément. Ils se définissent eux-mêmes comme une industrie et, en publiant le montant des revenus de leurs directeurs généraux, ils font taire tous les doutes sur la nécessité sociale de leurs produits.²⁹ »

Les monopoles jouent ici un rôle central, car ces industries concentrent non seulement le capital économique, mais aussi le contrôle des conditions de production. Elles transforment les œuvres en marchandises, qui s'autojustifient en tant que produits issus d'un modèle industriel répondant simplement aux désirs des utilisateurs, toujours plus nombreux. La majorité de l'art produit par des professionnels et industriels contribue à renforcer ce système d'affaires et d'industrie. Cela sape une fonction fondamentale de l'art, celle de devenir une forme d'expression politique, souvent subversive, qui remet en question les structures de pouvoir qui étouffent l'humanité. Cette dimension subversive, pourtant essentielle aux œuvres artistiques, semble ainsi disparaître dans un tel contexte. Pour Adorno, ce système de monopole repose sur la dépendance économique entre les différents secteurs. Il ajoute :

« La dépendance dans laquelle se trouve la plus puissante société radiophonique à l'égard de l'industrie électrique, ou celle du film à l'égard des banques, est caractéristique de toute la sphère dont les différents secteurs sont à leur tour économiquement dépendants les uns des autres.³⁰ »

Le système industriel et monopolisé se renforce grâce à l'interdépendance entre ses sous-secteurs. À l'image de l'œuvre de *Bambi*, qui n'existe que grâce à Disney et

²⁹ T. W. ADORNO et M. HORKHEIMER, *La dialectique de la raison*, É. Kaufholz (trad.), s. l., Gallimard, 1983, p. 130.

³⁰ *Ibid.*, p. 132.

ses investisseurs, l'œuvre de Refik Anadol dépend d'un réseau de partenaires, tels que Microsoft, Google, Epson, Nike, la NASA et IBM. Le Studio Anadol, à la tête d'une équipe de 12 designers et ingénieurs, fonctionne comme une véritable entreprise, collaborant avec les plus grandes sociétés mondiales et s'exposant dans des institutions muséales prestigieuses telles que le Centre Pompidou-Metz, la Biennale de Venise et le MoMA³¹. Cette structure du marché semble parfaitement correspondre à la critique d'Adorno sur l'industrie culturelle. Le philosophe, dans sa réflexion, note que: « Les institutions d'art et marchandes se confondent ainsi, écrit-il, et ce jusque dans leur forme, dans une société où les bâtiments administratifs et les centres d'expositions industrielles se ressemblent presque tous par leur décoration »³². Le musée, en sélectionnant ce qui mérite d'être exposé, devient ainsi un acteur clé du marché culturel. L'essor de l'artiste comme Anadol, en tant que figure intégrée dans ce système, reflète bien l'oligopole qui structure l'industrie actuelle. À travers cette lentille, la critique d'Adorno sur la standardisation et la marchandisation de l'art trouve une résonance évidente dans le contexte contemporain des œuvres-IA.

Au cœur du paradigme adornien se trouve le principe d'autonomie des œuvres, ce qui fait d'une œuvre son unicité, son originalité, et donc l'expérience singulière qu'elle procure au sujet qui y est confronté. En se suffisant à elle-même, l'œuvre selon Adorno évoque la « finalité sans fin » Kantienne, où l'impossibilité d'assigner un concept à une production artistique qui donne pourtant l'impression qu'elle a un sens. Les produits sérialisés sont ainsi antinomiques avec l'idée de création singulière puisqu'ils appliquent un schéma reproductif à la culture, supprimant l'autonomie des

³¹ « Studio », sur *Refik Anadol Studio*, s. d. (en ligne : <https://refikanadolstudio.com/studio/> ; consulté le 25 février 2024).

³² T. W. ADORNO et M. HORKHEIMER, *La dialectique de la raison*, op. cit., p. 129.

œuvres³³, qui deviennent des biens culturels produits à des fins pécuniers. Ce système de production impose un ordre aux masses auquel elles doivent se soumettre, se soumettre à ce qui est, ce qui est pensé³⁴. Cet ordre forme un tout, une omniprésence, et constitue le système conformiste dans lequel ni la conscience, ni la morale n'ont de liberté puisque leur sont imposés des « schémas de comportement » auxquels ils sont soumis. Leur sens critique est conséquemment endommagé. En outre, toujours selon Adorno, l'industrie hollywoodienne met le cinéma au service de l'infantilisation et de la régression du public : « Ce n'est pas pour rien que l'on peut entendre en Amérique de la bouche de producteurs cyniques que leurs films doivent tenir compte du niveau intellectuel d'un enfant de onze ans. Ce faisant, ils se sentent toujours plus incités à faire d'un adulte un enfant de onze ans.³⁵ »

Ainsi, lorsque les technologies sont soumises aux impératifs de la rentabilité immédiate et du marché, ce sont les esprits des populations qui sont directement menacés. Le dépérissement de l'expérience se caractérise ainsi par le déclin de la faculté de juger des spectateurs, qui soumettent leur sens critique à des impératifs utilitaires nullement capables de maximiser leur bonheur mais, qui leur permettent d'accéder au divertissement et aux réflexions de façon plus rapide, sans s'accorder l'instant de doute ou celui de spontanéité qui précède chaque action ou pensée critique, qui peut pourtant prolonger dans le temps l'expérience que les humains font des œuvres.

³³ Bien que, comme précisé en amont, le principe d'autonomie d'une œuvre soit controversé. Toutefois, il y a bien un fossé entre une œuvre détachée de toutes pressions industrielles et une œuvre réalisée entièrement grâce aux grandes entreprises et une équipe formée à cet effet.

³⁴ T. W. ADORNO, « L'industrie culturelle » (1944), *Communications*, vol. 3, n° 1, 1964, p. 17.

³⁵ *Ibid.*, p. 18.

La transformation de l'objet d'art en un bien culturel à consommer est donc complice de la réification du sujet. Bientôt, le « principe d'identité » émerge chez Adorno, qu'il traduit comme cet état d'homogénéité généralisée, qui attribue aux sujets une identité préétablie par les modèles de production de l'industrie culturelle, et qui interfère dans la formation des subjectivités. En effet, l'industrie culturelle crée l'unité. Ce qui est produit se ressemble, est prévisible ; Adorno écrit : « Dès le début d'un film, on sait comment il se terminera, qui sera récompensé, puni, oublié ; et, en entendant les musiques légères, l'oreille entraînée peut, dès les premières mesures, deviner la suite du thème et se sent satisfaite lorsque tout se passe comme prévu.³⁶ » L'idée originale de l'œuvre (s'il n'en a jamais existé une) est liquidée afin de pouvoir entrer dans le cadre prévu par l'industrie culturelle. Il n'y a plus de détails qui peuvent rendre l'œuvre subversive, comme une note dissonante, imprévue et qui surprendra l'auditeur, le retranschant dans un effort de réflexion quant à la musicalité des mesures. « L'industrie culturelle a mis fin à tout cela³⁷ » en prônant la sérialisation, l'efficacité, l'uniformité. Pour se maintenir dans sa totalité, il est nécessaire pour l'industrie culturelle d'empêcher les spectateurs d'émettre une critique, puisque cela pourrait mettre en danger sa stabilité. Et justement, la structure des œuvres permet de saper la fonction subversive de celle-ci en imposant un sens aux individus. L'expérience personnelle des individus, leur personnalité unique, leur subjectivité sont désormais passées sous silence, le principe d'identité les réduit à soumettre leur perception du monde au jugement prédéterminé de l'industrie culturelle. Adorno met en garde sur cet effacement de la subjectivité et de la faculté de juger des individus lorsqu'ils sont

³⁶ T. W. ADORNO et M. HORKHEIMER, *La dialectique de la raison*, op. cit., p. 134.

³⁷ *Ibid.*, p. 135.

confrontés aux œuvres sérialisées, dont le cinéma parlant est, à son époque, l'une des innovations les plus récentes :

« Il ne faut plus que la vie réelle puisse se distinguer du film. Le film sonore, surpassant en cela le théâtre des illusions, ne laisse plus à l'imagination et à la réflexion des spectateurs aucune dimension dans laquelle ils pourraient se mouvoir, s'écartant des événements précis qu'il présente sans cependant perdre le fil, si bien qu'il forme sa victime à l'identifier directement avec la réalité.³⁸ »

La technologie est maligne, elle parvient à feindre la fiction en réalité, ce qui lui permet d'aveugler le spectateur tout en le gardant de son côté. Il poursuit :

« Aujourd'hui, l'imagination et la spontanéité atrophiées des consommateurs de cette culture n'ont plus besoin d'être ramenées d'abord à des mécanismes psychologiques. Les produits eux-mêmes – en tête de tous le film sonore, qui en est le plus caractéristique - sont objectivement constitués de telle sorte qu'ils paralysent tous ces mécanismes.³⁹ »

À ce stade, les spectateurs sont réduits au statut de « consommateurs », renvoyant donc bien les œuvres qu'ils consomment à des marchandises. Les comportements cognitifs attribués à la découverte et à la curiosité, c'est-à-dire l'imagination, cette capacité de rendre intelligible ce qui n'existe pas, et la spontanéité humaine, ce qui se rapporte à l'instinct et à l'imprévu, sont victimes du sens imposé des marchandises culturelles de l'industrie culturelle. Les cowboys et les Indiens sont

³⁸ *Ibidem.*

³⁹ *Ibidem.*

présentés par les films, et à partir de cette représentation, tout est dit, le sens est total, il n'y a pas besoin de fournir un effort de réflexion pour penser ces personnages. Cette paralysie de la faculté de juger qui s'opère par la violence de la représentation forme cette société administrée d'une part, et retire la capacité émancipatrice des œuvres, devenues marchandises, d'autre part. La représentation joue un rôle primordial, puisqu'elle forme un sens qui est ensuite ingurgité aveuglement par les spectateurs, posant la question de ce qui n'est pas représenté. Nous y reviendrons ultérieurement. Pour le moment, constatons seulement la perte de la faculté de juger des sujets, et la manière dont les œuvres-IA peuvent tantôt contribuer à ce phénomène, tantôt éveiller des réflexions chez les sujets qui les regardent.

À l'ère numérique, cette dynamique est exacerbée. La philosophe Anne Alembert, disciple de Bernard Stiegler, résume parfaitement ce phénomène dans *Schizophrénie Numérique* : « Les « progrès » des machines apprenantes ou intelligentes semblent ainsi coïncider avec la destruction progressive des facultés de penser, par une industrie numérique qui fait des énergies psychiques sa première source de profit économique.⁴⁰ », faisant directement écho à la pensée adornienne et soulignant ainsi la nécessité de lutter contre cette robotisation de l'esprit et cette suppression de l'altérité, qui n'est autre que le résultat des raccourcis intellectuels (et physiques) que nous offrent les supports technologiques. Mais ce pessimisme adornien, repris par Alembert, nécessite un recours, une manière de palier l'uniformisation des esprits critiques. Bien que les œuvres de la Kulturindustrie soient

⁴⁰ A. ALOMBERT, *Schizophrénie Numérique*, op. cit., p. 14.

vecteurs de cette uniformisation, y'a-t-il une chance qu'elles en soient la voix libératrice ?

2.3. Ayedun et Anadol face à Adorno

La sérialisation des œuvres et l'intégration des masses dans la culture forment ce que Adorno appelle l'industrie culturelle. Cette dynamique, en éliminant l'hétérogénéité, transforme le monde en un espace totalitaire où l'altérité est écrasée. Dans ce monde réifié, la « société administrée » se caractérise par des individus uniformisés, incapables de développer une pensée critique ou une conscience de classe. Pour illustrer cette décadence dans *La Dialectique de la Raison*, Adorno évoque un feuilleton de Mickey : « Dans les dessins animés, Donald Duck reçoit sa ration de coups comme les malheureux dans la réalité, afin que les spectateurs s'habituent à ceux qu'ils reçoivent dans la réalité. »⁴¹ Cette fusion de la fiction et de la réalité montre comment la culture, à travers l'industrie culturelle, devient un vecteur d'idéologie fasciste, profondément ancrée dans la vie quotidienne.

Cependant, force est de constater que des œuvres d'IA comme *Unsupervised* du Studio Anadol ne semblent pas véhiculer ce genre d'images de domination ou de violence. Il serait prématuré de dire que des œuvres comme celle-ci fascinent véritablement les spectateurs. Les vagues colorées de l'œuvre semblent inoffensives, voire apaisantes. Mais peut-on y voir une forme de subversion ? Oui et non.

⁴¹ T. W. ADORNO et M. HORKHEIMER, *La dialectique de la raison*, op. cit., p. 147.

D'une part, *Unsupervised* pourrait apparaître comme une œuvre inoffensive, mais elle traduit aussi un potentiel plus inquiétant. Bien qu'elle semble inoffensive, cette œuvre fait partie d'un système plus large qui utilise l'IA pour collecter et exploiter des données personnelles. Par exemple, les partenaires du Studio Anadol pourraient potentiellement connaître des informations aussi intimes que le dernier repas d'un individu, ou même prédire ce qu'il pourrait manger ensuite, en fonction des tendances qu'ils ont repérées. Ces capacités des entreprises digitales soulignent un aspect inquiétant : l'utilisation des œuvres d'IA comme nouveaux moyens de diffusion idéologique. C'est là le début d'une aliénation des individus par les œuvres d'IA, bien plus insidieuse et omniprésente que ce qui était possible auparavant, en raison de l'accès que ces technologies ont à nos vies privées. Bien que cela ne soit pas un constat définitif, cette possibilité soulève des questions cruciales sur la manipulation potentielle des masses.

D'autre part, bien que *Unsupervised* ne présente que des formes abstraites et colorées, elle capte l'attention du public, qui se laisse hypnotiser par les couleurs et les mouvements. Comme le souligne Alombert, « dans un monde surchargé d'informations, les attentions individuelles deviennent une ressource rare, qu'il s'agit de canaliser et d'orienter afin d'influencer le comportement des agents dans la bonne direction. »⁴² Ainsi, la manière dont *Unsupervised* capte l'attention pourrait être interprétée comme une forme d'émancipation, une invitation à réfléchir sur la place de l'IA dans nos vies, et non simplement à la contempler passivement.

⁴² A. ALOMBERT, *Schizophrénie Numérique*, op. cit., p. 20.

Pour Adorno, l'art véritablement émancipateur réside dans la résistance à l'uniformisation. Les avant-gardes historiques ont rejeté la massification et l'uniformisation, offrant ainsi une voie vers une utopie libératrice. Prenant l'exemple de la musique avant-garde, il montre que les mélodies dissonantes forcent l'auditeur à une écoute active, alors que la musique populaire, par sa répétition, abêtit l'auditeur et le réduit à un individu homogénéisé. L'art avant-gardiste, en résistant à la standardisation, empêche ce processus de déshumanisation⁴³.

Dans cette logique, Ayedun pourrait être un exemple d'artiste-IA qui parvient à offrir une dimension subversive à travers son travail. Contrairement au Studio Anadol, dont l'œuvre se concentre sur des prouesses techniques, Ayedun s'adresse directement au public, l'invitant à réfléchir sur les implications des IA dans l'art et leur rôle dans la transformation sociale. Sa série de photographies générées par IA, en particulier, présente une critique plus manifeste des structures sociales et politiques en place. Sa réflexion sur la condition des personnes noires comme agents de transformation technologique s'inscrit dans une volonté de déconstruire les narratives dominantes qui façonnent nos sociétés. De ce point de vue, l'œuvre d'Ayedun possède une dimension avant-gardiste plus évidente que celle du Studio Anadol.

Néanmoins, Ayedun utilise une IA accessible au grand public, ce qui diffère de la démarche du Studio Anadol, qui privilégie des technologies plus complexes et réservées à un public spécialisé. Cette différence est significative : si l'accès élargi à l'IA peut démocratiser l'art, il ne transforme pas l'IA en un outil de subversion par sa

⁴³ E. TRAVERSO, « Adorno et les antinomies de l'industrie culturelle - Persée », n° 91, s. d., p. 55.

seule accessibilité. Ainsi, bien qu'Ayedun puisse sembler moins techniquement audacieux, il s'inscrit néanmoins dans une démarche de résistance, où l'IA devient un moyen de questionner et de redéfinir les récits sociaux dominants.

3. Quelle(s) utilisation(s) de l'IA générative

3.1. Le dernier obstacle : le biais des données

Les deux premières parties de cette réflexion ont permis d'établir que l'utilisation des IA dans l'art nécessite une approche avant-gardiste. En effet, ces outils s'inscrivent pleinement dans l'épistémè du XXI^e siècle, et leur fonctionnement devient un enjeu fondamental. Cependant, l'accès inégal à ces connaissances crée un fossé, exposant les individus à un risque de manipulation cognitive à travers des imageries potentiellement déformantes. L'art peut alors jouer un double rôle : à la fois celui de véhicule de cette déformation, mais aussi celui de support émancipateur pour les spectateurs. La présente section explore deux manières dont l'IA pourrait contribuer à la préservation de l'esprit critique : d'une part, en offrant un espace de revendication dans l'univers numérique, et d'autre part, en ouvrant des perspectives inédites.

Cependant, avant de se pencher sur ces usages subversifs, il est crucial de comprendre un obstacle technique majeur lié à l'IA générative : le biais des données. Ce biais, qui résulte des données utilisées pour entraîner les algorithmes, a des implications profondes, notamment en matière de représentation.

Le premier reproche fait aux systèmes d'IA concerne l'absence de représentation de certains groupes dans les données utilisées pour les entraîner.

Historiquement, l'Occident a mis en place des cadres narratifs⁴⁴ et des principes universels qui ont souvent marginalisé les femmes et les minorités. Depuis le siècle des Lumières, ces groupes ont été écartés des grands récits de l'histoire et des innovations techniques. Le phallogocentrisme⁴⁵ occidental a ainsi prévalu, confinant les femmes et les minorités à des rôles secondaires, voire invisibles, dans les récits de l'humanité. Les musées, par exemple, sont remplis d'œuvres réalisées par des hommes blancs, malgré les efforts récents pour mettre en lumière des artistes féminines ou issus de minorités. Les IA, dont les bases de données sont souvent construites sur ces mêmes paradigmes historiques, reproduisent cette exclusion en omettant de représenter les figures marginalisées. Les femmes, notamment, qui n'ont pas eu l'opportunité d'être reconnues dans leur pratique artistique, ni dans leur contribution au développement technologique, sont effacées de cette mémoire numérique⁴⁶. On observe ainsi une technologisation des stéréotypes et des rapports de domination, où les IA perpétuent les inégalités historiques.

Le second reproche réside dans la façon dont les sujets marginalisés sont représentés, lorsqu'ils le sont. La critique cinématographique de Laura Mulvey a mis en évidence la manière dont les femmes sont représentées comme des objets plutôt que des sujets dans le cinéma, notamment dans les films d'Alfred Hitchcock⁴⁷. Mulvey démontre que les conventions cinématographiques, telles que l'usage spécifique de la

⁴⁴ Le philosophe de la postmodernité Jean François Lyotard a largement contribué à la littérature sur le sujet, notamment avec sa notion de « métarécit », ces fameux cadres narratifs.

⁴⁵ Néologisme formé à partir de phallo, le phallus, donc la figure de l'homme, et logocentrisme, où la tendance d'un discours à s'enfermer dans sa propre logique.

⁴⁶ M. CARRE, *Qui a voulu effacer Alice Recoque*, Paris, fayard, 2024.

⁴⁷ L. MULVEY, *Visual Pleasure and Narrative Cinema*, Screen, Volume 16, n° 3, 1975, pp. 6–18,

caméra, créent un regard masculin sur les femmes, les réduisant à des objets de désir. Ce phénomène se retrouve également dans les représentations visuelles générées par les IA, où les femmes et les minorités sont souvent stéréotypées et déshumanisées. Ainsi, la représentation dans l'art, qu'elle soit cinématographique ou numérique, peut être le lieu d'une violence symbolique : soit en niant la subjectivité des individus représentés, soit en les effaçant complètement des archives visuelles.

Avec l'essor des IA, ce biais de représentation est amplifié, car les algorithmes apprennent à partir de bases de données biaisées. Une expérience récente avec l'outil MidJourney, utilisé également par l'artiste Ayedun, a montré que lorsque le mot « banlieue » est introduit dans le prompt, l'IA génère des images stéréotypées de lieux délabrés, souvent associés à des populations d'origine africaine⁴⁸. Par exemple, une demande pour une image d'école en France génère une image d'une école ensoleillée et accueillante (Fig. 7), tandis qu'une demande pour une école dans une banlieue française génère une image d'école vétuste fréquentée par des enfants qui sont, manifestement, d'origine africaine ou antillaises (Fig. 8). Ce phénomène montre comment les IA, en exploitant des bases de données biaisées, réduisent notre vision du monde à des stéréotypes racistes et essentialistes. Comme le souligne Jean Cattan, secrétaire général du Conseil national du numérique, « aujourd'hui, MidJourney, comme de très nombreux outils, fournit des images biaisées, car il exploite des banques de données qui sont elles-mêmes biaisées »⁴⁹.

⁴⁸ N. LAIR, « Tags, déchets, bâtiments délabrés : quand l'IA reproduit les stéréotypes sur les banlieues », sur *France Inter*, 8 novembre 2023 (en ligne : <https://www.radiofrance.fr/franceinter/tags-dechets->

⁴⁹ Ibid.

Cette situation soulève une tension importante : alors que la démocratisation des outils numériques pourrait permettre d'amplifier les voix habituellement dissidentes, elle perpétue également des stéréotypes racistes et réducteurs. Les spécialistes des IA, tels que Christian Burke, directeur du département ingénierie du Refik Anadol Studio, soulignent qu'il est impossible d'éliminer totalement les biais des données utilisées pour entraîner les IA. Les artistes qui travaillent avec ces outils doivent donc tenir compte de cette difficulté, et la traiter de manière critique dans leur démarche artistique. Une solution possible consiste à sur-représenter certaines données afin d'équilibrer les biais présents dans les bases de données et ainsi proposer des représentations plus inclusives.

3.2. L'IA comme espace de revendication

Dans un contexte où les IA risquent de renforcer les stéréotypes en raison de leur fonctionnement même, il devient pertinent de s'interroger sur la manière dont ces outils auto-apprenants peuvent être utilisés comme instruments de résistance et de revendication culturelle par ceux qui ont été marginalisés par le passé. L'utilisation croissante des IA par des artistes brésiliennes, telles que Igi Lola Ayedun, illustre de manière frappante leurs potentialités subversives.

Avant d'approfondir son travail, il convient de rappeler brièvement la situation des personnes afro-descendantes au Brésil. Ce pays se caractérise par une population très métissée, née d'une histoire complexe mêlant principalement trois continents : l'Europe, l'Afrique et l'Amérique. Ce croisement culturel se reflète dans la diversité ethnique de la population brésilienne. En 2022, 45% des Brésiliens

s'identifiaient comme "Pardo", terme utilisé pour désigner les Brésiliens issus de divers métissages, et 11% se déclarait noir⁵⁰. Ainsi, plus de la moitié de la population brésilienne se considère noire ou métissée. Pourtant, malgré cette diversité, les discriminations envers les Afro-descendants sont évidentes, notamment dans les domaines socio-économiques où les noirs figurent parmi les populations les plus pauvres, et font fréquemment l'objet de haine en ligne⁵¹. Cette situation de marginalisation est héritée de l'histoire de l'esclavage et de la colonisation. Néanmoins, malgré ce contexte socio-économique difficile, la culture brésilienne reste profondément métissée. L'héritage des afro-descendants est préservé à travers des éléments culturels tels que le vocabulaire afro-portugais, certaines spécialités culinaires, ou des pratiques comme la capoeira et l'Acarajé Fritters. De plus, des croyances africaines persistent au sein des populations noires, comme le candomblé, une religion afro-brésilienne qui mêle rites africains et indigènes et continue de transmettre symboles et pratiques rituelles (offrandes, danses, fêtes religieuses). Cependant, malgré cette richesse culturelle, la société brésilienne demeure paradoxale : elle est à la fois diverse et inégale, portant un lourd héritage de discrimination envers les noirs et les métis.

Dans ce contexte, les espaces numériques deviennent un terrain de lutte et de revendication pour les Afro-Brésiliens. Inspirées par les stratégies des mouvements anti-racistes américains, les associations brésiliennes investissent progressivement

⁵⁰ « Population by ethnicity Brazil 2022 », sur *Statista*, s. d. (en ligne : <https://www.statista.com/statistics/1001058/share-population-brazil-ethnicity/> ; consulté le 2 avril 2024).

⁵¹ En 2017, un tiers des discours de haine en ligne était dirigé à l'encontre des personnes noires, voir : C. BOEHM, « Discursos de ódio e pornografia infantil são principais desafios da internet », *Agência Brasil*, 2 juin 2018 (en ligne : <http://agenciabrasil.ebc.com.br/pesquisa-e-inovacao/noticia/2018-02/discursos-de-odio-e-pornografia-infantil-saoprincipais-desafios>).

ces plateformes pour mener une double résistance, à la fois dans la société civile et sur la scène numérique. Ainsi, l'hashtag #VidasNegrasImportam (Les vies noires comptent) se propage chaque jour davantage sur les réseaux sociaux pour dénoncer les violences sociales et étatiques envers les Afro-Brésiliens, amplifiant ainsi la visibilité du mouvement.

Le travail de l'artiste Igi Lola Ayedun incarne parfaitement cette résistance numérique. Sa pratique artistique explore les revendications des communautés noires dans le monde actuel, et sa série *J'ai longtemps rêvé d'images que je n'ai jamais vues* propose des représentations de personnes noires dans des postures de combat, ornées de parures traditionnelles. L'artiste utilise les IA génératives, en particulier le logiciel libre MidJourney, pour créer des images où l'imaginaire noir se mêle à des visions futuristes et surréalistes. À chaque prompt qu'elle soumet, MidJourney génère quatre images possibles, parmi lesquelles l'artiste choisit celle qui lui semble la plus pertinente⁵². Les images de la série (Fig. 2, 3, 4, 5) montrent des personnages noirs (entièrement créés par l'IA) qui, outre leurs vêtements extravagants et stylisés, affichent un teint bleuté, que l'artiste associe au pigment utilisé dans les systèmes esthétiques de ses ancêtres⁵³. Par ce biais, Ayedun s'approprie l'identité noire brésilienne et la revendique en mettant la technologie au service d'une représentation qui place les individus noirs au cœur d'une esthétique futuriste et d'un combat social.

3.3. L'IA comme outil de perspectives

⁵² I. L. AYEDUN, « Há muito venho sonhando com imagens que nunca vi - ZUM - ZUM », sur *Revista de Fotografia*, 9 janvier 2023 (en ligne : <https://revistazum.com.br/bolsa-zum-ims/ha-muito-venho-sonhando-com-imagens-que-nunca-vi/> ; consulté le 15 mai 2024).

⁵³ Anon., « Igi Lola Ayedun, Vitória Cribb, Sondra Perry », *op. cit.*.

Comme mentionné précédemment, les algorithmes et les bases de données qui alimentent les IA génératives ne sont en aucun cas neutres. À titre d'exemple, Microsoft et International Business Machines Corporation (IBM) présentent des taux d'erreurs de 34 % lorsqu'ils tentent d'identifier des « femmes à la peau foncée », contre seulement 0,8 % d'erreur lorsqu'ils reconnaissent des « femmes à la peau claire »⁵⁴. En conséquence, étant donné que les personnes noires ont été historiquement exclues des représentations visuelles, les nouvelles images produites par ces bases de données sont inévitablement biaisées, contribuant à renforcer l'invisibilité des personnes noires.

Pour contrer cette représentation déformée, Ayedun s'empare des codes du numérique pour offrir de nouvelles perspectives à ses spectateurs et proposer d'autres façons de voir. Son travail s'inscrit dans le mouvement afrofuturiste, une démarche artistique et culturelle apparue aux États-Unis dans les années 1960-1970, qui place les personnes noires en tant qu'agents de progrès technologiques, et non plus comme simples spectateurs. L'esthétique de ce mouvement s'inspire de l'imagerie de la science-fiction de l'époque, une période marquée par un grand intérêt pour la conquête spatiale. Des films comme *2001, l'Odyssée de l'espace*, *Star Wars* ou, plus tard, *Matrix*, sont devenus cultes, contribuant à l'émergence d'une esthétique cyborg et post-punk. Cependant, ces œuvres ont principalement représenté des personnages blancs, laissant peu de place à l'identification des minorités raciales. C'est pourquoi, au Brésil, on observe depuis peu une réappropriation de ces représentations par des

⁵⁴ E. KING, « Afrofuturismo and the Aesthetics of Resistance to Algorithmic Racism in Brazil », dans S. Cave et K. Dihal (éd.), *Imagining AI*, Oxford University Press, Oxford, United Kingdom, 2023, p. 180.

artistes qui participent à la construction d'une identité noire associée à la technologie et aux avancées scientifiques.

Pourquoi ce phénomène émerge-t-il au Brésil en particulier ? Parce que le racisme systémique envers les personnes noires et métisses y a été d'autant plus marqué, avec des technologies utilisées pour les marginaliser. Par exemple, au début du XXe siècle, des équipements photographiques étaient utilisés par les eugénistes pour documenter et classer les individus selon des critères raciaux. Plus tard, des logiciels de cartographie criminelle utilisés dans les favelas de Rio ont contribué à associer les populations noires à des « populations à risque », limitant les opportunités d'épanouissement social pour les Afro-descendants⁵⁵.

Ainsi, si les personnes noires ont été absentes des représentations passées qui les ont déshumanisées, l'afrofuturisme cherche à les placer au cœur des représentations futures. Les artistes comme Ayedun participent activement à cette construction d'une identité noire associée à la technologie et aux avancées scientifiques, incarnant une véritable « digitophagie »⁵⁶ des innovations technologiques par les populations noires. Inspirée par le célèbre *Manifeste pour l'anthropophagie* d'Oswald de Andrade, la digitophagie exprime la volonté des Afro-Bréiliens de « dévorer » les pratiques médiatiques actuelles pour créer un langage numérique propre au Brésil⁵⁷. En observant les œuvres d'Ayedun, les spectateurs sont

⁵⁵ *Ibid.*, p. 169.

⁵⁶ Terme utilisé pour la première fois en 2004 lors d'une conférence du même nom s'étant tenue à Rio De Janeiro.

⁵⁷ Le terme détourné « digitophagie » est apparu pour la première fois lors d'une conférence du même nom tenue à Rio de Janeiro, en 2004.

invités à imaginer ce qu'une personne noire pourrait initier technologiquement, en mêlant innovations modernes et traditions ancestrales.

Conclusion

L'essor des IA dans la sphère esthétique ne doit pas être vu simplement comme une évolution technologique, mais comme un puissant levier de transformation culturelle et sociale. Elles offrent non seulement des possibilités techniques fascinantes, mais aussi des espaces de résistance et de revendication pour repenser les représentations à venir. L'IA, à l'image du cinéma au XXe siècle, incarne un procédé à la fois accessible et potentiellement aliénant, dont les implications ne se limitent pas à l'art, mais s'étendent aux fondements mêmes de nos sociétés. Les dangers associés à l'usage des IA, notamment la réification de l'individu dans un système capitaliste et fasciste, appellent à une vigilance constante. Cependant, à l'instar des premières œuvres cinématographiques, il serait réducteur de qualifier toutes les créations issues des IA de simples instruments d'aliénation. Certaines, comme celles d'Igi Lola Ayedun, démontrent le potentiel émancipateur et subversif de ces outils, en offrant une alternative esthétique et politique à des représentations traditionnelles souvent excluantes.

Mais cette réflexion ne saurait se limiter aux seules dimensions esthétiques ou philosophiques. L'impact écologique des IA, leur coût social et physique, ainsi que les inégalités qu'elles peuvent exacerber, sont autant de facteurs à considérer dans une approche globale de leur éthique. À l'heure où ces technologies façonnent de plus en

plus notre quotidien, une réflexion plus large sur leur place dans la société devient impérative. Ce n'est qu'en confrontant les enjeux éthiques, sociaux et environnementaux de ces outils que nous pourrons en saisir pleinement le potentiel tout en minimisant leurs dérives.

Bibliographie

1. Sources publiées

ADORNO Theodor W., « L'industrie culturelle », *Communications*, vol. 3, no 1, 1964, pp. 12-18. Company: Persée - Portail des revues scientifiques en SHSDistributor: Persée - Portail des revues scientifiques en SHSInstitution: Persée - Portail des revues scientifiques en SHSLabel: Persée - Portail des revues scientifiques en SHSpublisher: Seuil

ADORNO Theodor W. et Max HORKHEIMER, *La dialectique de la raison*, Éliane Kaufholz (trad.), sans lieu, Gallimard, coll. « Tel », no 82, 1983, 294 pages

ALOMBERT Anne, *Schizophrénie Numérique*, Allia, Paris, 2023, 96 pages

Anonyme, « Igi Lola Ayedun, Vitória Cribb, Sondra Perry », *Celeste*, vol. 12, no 57, mai 2023, 11 pages

CARRE Marion, *Qui a voulu effacer Alice Recoque*, Paris, fayard, 2024, 256 pages

DERRIDA Jacques, « La Pharmacie de Platon », *Tel Quel*, no 33, avril 1968, 92 pages

FOSTER Hal, « Postmodernism: A Preface », dans Hal Foster (éd.), *The Anti Aesthetic*, 1ere édition, Washington, Bay Press, 1983, 208 pages

FOUCAULT Michel, « Chapitre X. Les sciences humaines », dans *Les mots et les choses*, Paris, Gallimard, coll. « Tel », 1990, 404 pages

FREY Carl Benedikt et Michael A. OSBORNE, « The future of employment: How susceptible are jobs to computerisation? », *Technological Forecasting and Social Change*, vol. 114, janvier 2017, pp. 254-280

GHINS Jean-Baptiste, « Le retour de la critique matérialiste de l'industrie culturelle ? », *NECTART*, vol. 17, no 2, Éditions de l'Attribut, 2023, pp. 150-159

KING Edward, « Afrofuturismo and the Aesthetics of Resistance to Algorithmic Racism in Brazil », dans Stephen Cave et Kanta Dihal (éd.), *Imagining AI*, Oxford University Press, Oxford, United Kingdom, 2023, 423 pages

MANOVICH Lev, « AI Image Media through the Lens of Art and Media History », dans Klaus Sachs-Hombach, Lukas Wilde et Marcel Lemmes, *Generative Imagery: Towards a 'New Paradigm' of Machine Learning-Based Image Production*, Cologne, 2023, vol. 37, pp. 34-41

MURRAY Michael, « Art, Technology, and the Holy: Reflections on the Work of J. M. W. Turner », *Journal of Aesthetic Education*, vol. 8, no 2, University of Illinois Press, 1974, pp. 79-90

STIEGLER Bernard, « Du psychopouvoir au neuropouvoir », dans Claire Larssonneur, Arnauld Regnauld, Pierre Cassou-Noguès et Sara Touiza (éd.), *Le Sujet Digital*, Nanterre, Presses universitaires de Paris Nanterre, coll. « La Grande Collection ArTeC », 2015, pp. 1-24

STIEGLER Bernard, « Distrust and the Pharmacology of Transformational Technologies », Daniel Ross (trad.), dans Torben B. Zülsdorf, Christopher Coenen, Ulrich Fedeler, Arialna Ferrari, Colin Milburn et Matthias Wienroth (éd.), *Quantum Engagements: Social Reflections of Nanoscience and Emerging Technologies*, 1ère édition, Heidelberg, Akademische Verlagsgesellschaft AKA, coll. « IOS Press », 2011, 257 pages

TRAVERSO Enzo, « Adorno et les antinomies de l'industrie culturelle - Persée », no 91, 2012, pp. 51-63

ZUBOFF Shoshana, *The Age of Surveillance Capitalism*, Londres, Profile Books, 2019, 704 pages

2. Sources non publiées

AYEDUN Igi Lola, « Há muito venho sonhando com imagens que nunca vi - ZUM - ZUM », sur *Revista de Fotografia*, 9 janvier 2023 (en ligne : <https://revistazum.com.br/bolsa-zum-ims/ha-muito-venho-sonhando-com-imagens-que-nunca-vi/> ; consulté le 15 mai 2024)

BOEHM C., « Discursos de ódio e pornografia infantil são principais desafios da internet », *Agência Brasil*, 2 juin 2018 (en ligne : <http://agenciabrasil.ebc.com.br/pesquisa-e-inovacao/noticia/2018-02/discursos-de-odio-e-pornografia-infantil-saoprincipais-desafios>)

BOLTER Jay David, « AI Generative Art as Algorithmic Remediation », dans Klaus Sachs-Hombach, Lukas Wilde et Marcel Lemmes, *Generative Imagery: Towards a 'New Paradigm' of Machine Learning-Based Image Production*, Cologne, Herbert von Halem, 2023, vol. 37, 207 pages

LAIR Noémie, « Tags, déchets, bâtiments délabrés: quand l'IA reproduit les stéréotypes sur les banlieues », sur *France Inter*, rubrique « Société », 8 novembre 2023 (en ligne : <https://www.radiofrance.fr/franceinter/tags-dechets-batiments-delabres-quand-l-ia-reproduit-les-stereotypes-sur-les-banlieues-3334839> ; consulté le 1er avril 2024)

LEVISSE Martin, « Loire. S'intéresse-t-on encore au timbre-poste ? », sur *Le Progrès*, 20 novembre 2023 (en ligne : <https://www.leprogres.fr/economie/2023/11/20/s-interesse-t-on-encore-au-timbre-poste> ; consulté le 20 février 2024)

Measuring digital development, Genève, Suisse, Union internationale des télécommunications, 2022.

« Studio », sur Refik Anadol Studio, sans date (en ligne : <https://refikanadolstudio.com/studio/> ; consulté le 25 février 2024).

« Population by ethnicity Brazil 2022 », sur Statista, sans date (en ligne : <https://www.statista.com/statistics/1001058/share-population-brazil-ethnicity/> ; consulté le 2 avril 2024).

« Interview avec Christian Burke », Rose Boutboul (itw.), 4 avril 2024, 30 minutes

Annexe

Figure 1 – REFIK ANADOL STUDIO, *Unsupervised*, 2022-2023, New York, The Museum of Modern Art, New York City, États-Unis



Figure 2 - Igi Lola AYEDUN (n. 1990), « Há muito venho sonhando com imagens que nunca vi » IX [Il y a longtemps que je rêve d'images que je n'ai jamais vues], de la série *Eclosão de um sonho, uma fantasia* [Éclosion d'un rêve, d'une fantasia], 2022, Installation d'images générées sur MidJourney, São Paulo, Brésil



Figure 3 - Igi Lola AYEDUN (n. 1990), « Há muito venho sonhando com imagens que nunca vi » IX [Il y a longtemps que je rêve d'images que je n'ai jamais vues], de la série *Eclosão de um sonho, uma fantasia* [Ecllosion d'un rêve, d'une fantaisie], 2022, Installation d'images générées sur MidJourney, São Paulo, Brésil



Figure 4 - Igi Lola AYEDUN (n. 1990), « Há muito venho sonhando com imagens que nunca vi » IX [Il y a longtemps que je rêve d'images que je n'ai jamais vues], de la série *Eclosão de um sonho, uma fantasia* [Ecllosion d'un rêve, d'une fantaisie], 2022, Installation d'images générées sur MidJourney, São Paulo, Brésil



Figure 5 - Igi Lola AYEDUN (n. 1990), « Há muito venho sonhando com imagens que nunca vi » IX [Il y a longtemps que je rêve d'images que je n'ai jamais vues], de la série *Eclosão de um sonho, uma fantasia* [Ecllosion d'un rêve, d'une fantaisie], 2022, Installation d'images générées sur MidJourney, São Paulo, Brésil



Figure 6 - Joseph Mallord William TURNER (1775-1851), *Rain, Steam and Speed – The Great Western Railway*, 1844, Peinture à l'huile, 91 cm x 1,22 m, National Gallery, Londres, Grande-Bretagne.



Figure 7 –Les quatre images proposées par Midjourney lorsqu'est demandé : "une école française"



Figure 8 –Les quatre images proposées par Midjourney lorsqu'est demandé : "une école française en banlieue"

