

La mort de la peinture ? Un billet optimiste au sujet des IA génératives

Océane*

[2024-02-19 lun. 17:23]

Art is the social act of a solitary man

Je cherchais des fonds d'écran adoptant les couleurs du drapeau trans, et je suis tombée sur ces deux images :

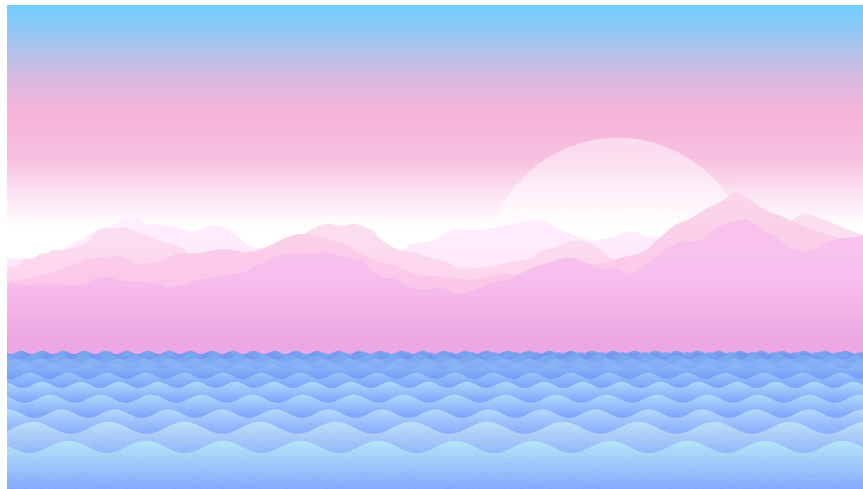


FIG. 1: Une représentation de l'océan par IA

J'ai d'abord trouvé cette image très belle, puis je me suis rendue compte qu'elle était générée par IA. Premièrement car j'ai vu un artiste, dans le cadre d'un cours, générer des images par IA (sa note en dépendait), dans un style assez similaire ; ensuite car chaque rangée de vague, de la première à la plus insignifiante, présente le même degré de détail, un phénomène plutôt rare en art.



FIG. 2: Un dessin du ciel aux couleurs du drapeau trans

Ensuite, celle-ci, représentant un ciel aux couleurs du drapeau trans :

Rédiger ce billet me fait me rendre compte que je trouve cette image très émouvante : elle évoque la beauté inhérente dans la vie, du ciel d'été plus bleu que bleu, et la chaleur du soleil recouvrant les nuages, d'un rose vif surréaliste, de ses derniers feux. La lune évoque bien sûr l'éternité et le renouveau de toutes choses. Mais avant sa rédaction, j'avais remarqué que ce dessin semblait un peu « rugueux », on distinguait les coups de brosse, le travail méticuleux de l'artiste, et je pouvais presque sentir son mal de dos, penchée sur une tablette graphique dans une position peu ergonomique.

Ces deux images n'ont graphiquement rien à voir l'une avec l'autre : premièrement car le premier n'est qu'une belle illustration, tandis que le second me semble bien plus émouvant. Peut-être à l'ère des réseaux sociaux et de l'art jetable, les illustrations par intelligence artificielle peuvent-elles nous permettre de renouer avec un vrai rapport à l'art ? Mais comme le dit Jon Juarez, peut-être « [regretterions-nous] bientôt l'époque où l'on pouvait identifier une œuvre d'art générée par IA ».

Admettons. La photographie a-t-elle signifié la mort de la peinture ? Voici une troisième peinture, découverte grâce à Abie :

Apparemment, alors que des artistes visitaient l'atelier du peintre, célébrant son soin à peindre un manche à balai à peine visible dans l'obscurité, celui-ci leur aurait répondu qu'il en avait pour trois jours. Ce n'est qu'un exemple de dessins et de peintures photoréalistes, dont le virtuose illumine les visages des utilisateurs d'Instagram : s'ils apprenaient qu'il s'agissait en réalité une photographie, ils seraient déçus.

De même en va-t-il pour les TAS (« *Tool Assisted Speedrun* ») : le *speedrun* est une

*océane.fr



FIG. 3: Gerrit Dou, « Sleeping dog »

pratique artistique propre, une forme d'art vivant, impressionnant par la dextérité d'un joueur venant à bout d'une série de niveaux de plus en plus difficiles, en une sorte de ballet avec des obstacles que l'on a pu mettre, pour certains, plusieurs semaines, voire plusieurs mois à surmonter.

Un TAS est très différent puisqu'il est aidé par ordinateur. On atteint ainsi un niveau de dextérité littéralement surhumain, comme l'illustre ce célèbre match entre Solid Snake et Meta Knight : <https://invidious.fdn.fr/watch?v=A8p-CYk7lwQ>.

Aucune de ces deux pratiques n'est plus légitime que l'autre, mais elles suscitent toutes deux des réactions, des rapports à l'art différents : par exemple, des joueurs de Smash Bros ne s'attendent pas à pouvoir utiliser des éléments de décor pour calculer une trajectoire d'éjection dans un match ne connaissant littéralement ni temps mort, ni temps de réaction humain. La prouesse pourra être impressionnante et inspirante, mais personne n'y fera de référence dans une partie normale ou ne se targuera d'avoir atteint un tel niveau de réflexes et de précision.

Les graphismes générés par IA pourrait donc continuer à exister comme pratique légitime, de manière clairement identifiable, afin de fournir par exemple de beaux fonds d'écran, pour ordinateurs ou pour appareils mobiles. Les IA peuvent déjà faire passer leurs générations pour de l'art mais une telle commercialisation ferait inévitablement passer l'« artiste » pour un faussaire ou, comme pour l'usage d'outils non-déclarés dans un jeu vidéo, pour un tricheur.

Se pose alors la question de la génération automatisée d'illustrations par tout un ensemble d'employeurs aux pratiques douteuses, à laquelle je ne peux pas vraiment répondre. Les illustrations de certains médias qualitatifs comme Mediapart ou Disclosure ont justement ce cachet de ne pas être de simples photographies achetées dans des banques d'images, mais d'être produites sur mesure par des salariées ; la transformation de photographies pose à nouveau la question de l'évolution, inévitable, des pratiques artistiques « traditionnelles » face à l'émergence de nouvelles technologies. Mais je n'ai aucune idée de la proportion ou de la nature des métiers de création graphique impactés par la possibilité, pour un employeur douteux, de faire générer des bannières de billets de blog par une machine plutôt que par un graphiste qualifié.

Je ne m'inquiète donc pas pour l'avenir de l'art : si c'est l'acte social d'un homme solitaire, il ne peut pas, par définition, être celui d'une machine ; l'art génératif, qui n'a rien à voir avec les IA génératives, a bien ceci d'artistique qu'il est le produit de questionnements et de partis-pris, et qu'il relève de réelles compétences artistiques, plutôt que d'un simple rapport scriptural-scolaire au langage ; bref, c'est bien l'intention et le positionnement d'un auteur dans un champ qui peut l'amener à publier, par exemple, des photographies de radars ou des extraits de caméras de surveillance dans un contexte social et artistique donné (comme des artistes pourront exposer à la biennale de Venise des planches pourries et des cordes, qu'il faudra faire protéger par un vigile d'un public non-averti, pouvant les prendre pour de simples matériaux de

construction).

Si la soutenabilité économique et les modes d'apprentissage de certaines pratiques artistiques sont bien menacés, c'est donc en conséquence d'une société salariale et d'un délire institutionnel et collectif de croissance économique illimitée à bout de souffle, d'abord arrivé par le plan Marshall. Drew Devault a suggéré, en anglais, un modèle de création dans une société sans droits d'auteurs, hypothèse patronale « de gauche » et donc potentiellement synthétique de revendications radicales et républicaines (comme le solidarisme fut la synthèse du socialisme et du républicanisme).