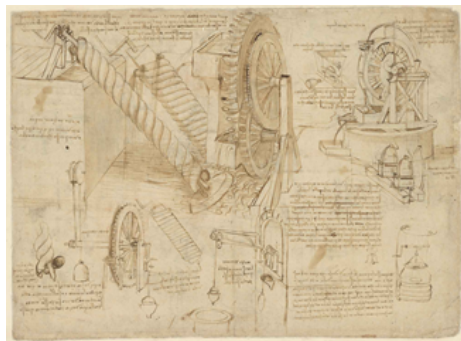


Axe : **ART & numérique - I.A.**

SUJET/QUESTIONNEMENT : Intelligence humaine **VS** intelligence artificielle



Léonard DE VINCI (1452-1519), *Codex Atlanticus*, v. 1480, dessin à la plume, encre, pierre noire et lavis sur papier.
Bibliothèque Ambrosienne, Milan.

A gauche : engin de levage à eau,
A droite : machine à pomper l'eau d'un puits à l'intérieur d'un bâtiment.

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/d/db/Leonardo_da_Vinci_-_Ambrosiana-Codice-Atlantico-Codex-Atlanticus-f-26-verso.jpg

Les recherches et les inventions de Vinci prennent appui sur des observations, des connaissances et des données externes qui viennent irriguer sa créativité et son ingénierie. « Observe le mouvement de l'eau à sa surface, comme il ressemble à celui d'une chevelure dont un mouvement du poids du cheveu et l'autre l'orientation des boucles ; ainsi, l'eau forme des tourbillons dus, en partie, à l'impulsion du courant principal et en partie aux mouvements incidents du retour » L.D. Vinci.



STELARC (1946-), *Troisième main*, 1980, aluminium, acier inoxydable, acrylique, électronique en latex, électrodes, câbles et bloc-batterie.
Deux simulateurs musculaires permettent au bras de s'animer et à la main d'agir. Cette dernière possède des capteurs tactiles et peut saisir ou lâcher des objets.

<http://stelarc.org/activity-20265.php>

L'œuvre de Stelarc explore les conditions de la relation Humain/machine et explore la définition de la corporéité en regard des avancées technologiques. Il utilise du matériel médical, robotique, biotechnologique ainsi qu'internet et les systèmes de réalité virtuelle pour créer différentes interfaces avec son corps.



Aidan MELLER avec des spécialistes de l'IA, *Ai-Da Robot*, 2019, robot artiste humanoïde doté d'une intelligence artificielle. Universités d'Oxford et de Birmingham, Angleterre.

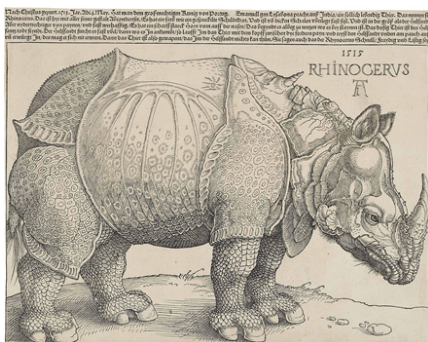
Ai-Da (2019-), *AI God (Dieu de l'IA)*, 2024, techniques mixtes sur toile, 162,5 x 230 cm. *Double portrait du mathématicien et pionnier de l'IA, Alan Turing.*

<https://www.beauxarts.com/grand-format/une-oeuvre-du-robot-artiste-ai-da-mise-aux-encheres-chez-sothebys/>

<https://dai.ly/x980670>

Coiffé d'une perruque brune, ce robot féminin ultraréaliste se déplace et s'exprime de façon autonome, ce qui en fait l'un des plus bluffants au monde. Dotée de bras mécaniques, associés à un scanner de haute définition et à un logiciel, mais aussi de caméras à la place des yeux, Ai-Da (nommée d'après la codeuse pionnière Ada Lovelace) est le premier vrai robot artiste de l'histoire.
Ai-Da : « À travers mes portraits d'Alan Turing, je commémore ses réalisations et ses contributions au développement de l'informatique et de l'IA ».

SUJET/QUESTIONNEMENT : Retranscription VS transposition (prompt avant l'heure ?)



Albrecht DÜRER (1471-1528), *Le Rhinocéros de Dürer*, 1515, gravure sur bois, xylographie, 21,4 x 29,8 cm.
British Museum, Londres.

https://fr.wikipedia.org/wiki/Rhinoc%C3%A9ros_de_D%C3%BCrer#/media/Fichier:D%C3%BCrer's_Rhinoceros,_1515.jpg

Le Rhinocéros est un cadeau offert par le Sultan de Cambay, au roi Manuel du Portugal. Il arrive à Lisbonne par bateau en 1514. Le roi Manuel décide à son tour de l'offrir au pape en Italie. Malheureusement, le bateau fait naufrage et le rhinocéros coule pendant la traversée. Dürer réalise une gravure du rhinocéros sans jamais l'avoir vu.



Henri ROUSSEAU dit Le Douanier (1844-1910), *Le Rêve*, 1910, huile sur toile, 298,5 x 204,5 cm.
Museum Of Modern Art, New York.

https://fr.wikipedia.org/wiki/Le_R%C3%Aave_%28Rousseau%29#/media/Fichier:WLA_moma_Henri_Rousseau_The_Dream.jpg

Cette peinture émane d'observations et d'interprétations de l'artiste, sans que jamais celui-ci n'ai été peindre la jungle sur le motif. Il y a donc des sources et formes extérieures qui viennent construire/reconstituer un paysage.



Bruce EESLY (1984 -), *New Farmer (Nouveau Fermier)*, 2023.
Photographie *Printemps au Hammerhof*, 1960.
Extraite de la publiée dans la brochure *New Farmer : New Color Photographs of the Green Agricultural Revolution* qui aurait été publiée en 1964.

<https://readymag.website/newfarmer/pamphlet/>

L'artiste travaille à partir de photographies, d'archives et d'images de synthèse et brouille les pistes de réflexion pour perturber les récits historiques communément admis. Il s'intéresse au statut de la photographie à l'ère de l'IA et à son rôle dans notre relation au monde naturel. Jardinier, son travail est nourri par une curiosité pour l'histoire et les impacts de l'agriculture industrielle, ainsi que par les absurdités de notre culte technologique.

Il ne s'agit pas de photographies documentaires des années 1960, comme le suggère la brochure, mais d'images générées par l'IA. L'histoire elle-même, bien que présentant une certaine ressemblance avec des événements réels, est également inventée.

SUJET/QUESTIONNEMENT : Données sonores **VS** données visuelles



Vassily KANDINSKY (1866-1944), *Avec l'arc noir*, 1912, huile sur toile, 189 x 198 cm. Centre National d'art et de culture Georges Pompidou, Paris.

<https://www.centrepompidou.fr/fr/ressources/oeuvre/c88MRG>

Correspondances entre deux systèmes d'écriture et de langage (musical et pictural), théorisées par Kandinsky et transposées dans des compositions géométriques, formelles et colorées, pour une abstraction des plus lyriques.

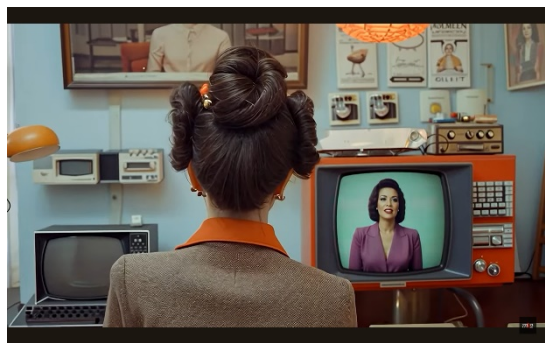


Refik ANADOL (1985-), *Machine Hallucinations. Rêves de nature*, 2022, toile numérique, 10m x 10m, soit 100m2 d'images en mouvement permanent.
Grande Nef du Centre Pompidou-Metz, Metz.

<https://www.centrepompidou-metz.fr/fr/programmation/exposition/refik-anadol>

https://www.youtube.com/watch?v=4vVodhp_5M

Sculpture de données (s'appuyant sur plus de deux cents millions d'images liées à la nature disponibles publiquement) traité par un logiciel, en collaboration avec l'équipe de recherche quantique de Google AI (Intelligence Artificielle), utilisant de nouvelles méthodes d'exploitations des données au sein d'un ordinateur des plus sophistiqués, capable d'effectuer ses calculs en utilisant directement les lois de la physique quantique, générant de fait un bruit quantique qui accompagne d'une expérience sonore cette œuvre visuelle en 3D.



Raphaël FRYDMAN (1977-), *La vie quand t'ai mort*, 2024, court-métrage, 5 min. Grand prix de l'Artefact AI Film Festival.

<https://www.beauxarts.com/videos/la-vie-quand-tai-mort-surprenant-court-metrage-recompense-par-lartefact-ai-film-festival-organise-avec-mk2/>

<https://youtu.be/arki8SMmZLo?si=uqnWK1k7PGJRUOkp>

<https://artefact-ai-film-festival.com/>

Avec *La vie quand t'ai mort*, Raphaël Frydman raconte les rêveries d'un petit garçon (lui-même) qui imagine un film sur la vie après la mort. Où vont les défunts après leur dernier soupir ? Pour arriver à ce résultat, le lauréat du concours a utilisé quatre logiciels différents : *Midjourney* pour les images, *Runway* pour les animations, *Udio* pour les musiques et *ElevenLabs* pour les effets sonores. La voix off et le scénario constituent les seuls éléments du film garantis sans IA. « *Sans l'IA, ce film n'aurait jamais existé, parce qu'il y a trop de décors, de personnages... Financièrement, ça aurait été impossible à produire.* »

SUJET/QUESTIONNEMENT : Le monde VS des mondes



René MAGRITTE (1898-1967), *L'île au Trésor*, 1942, huile sur toile, 60 x 80 cm.
Musées royaux des Beaux-Arts de Belgique, Bruxelles.

<https://www.flickr.com/photos/fracoraggio/22874624585>

Le surréalisme offre de nouvelles représentations de mondes imaginaires fantastiques et rêvés, en prélevant et combinant des éléments emprunts du réel, de l'inconscient et de fiction.



Miguel CHEVALIER (1959-), *Extra-Natural* 2018, installation numérique interactive, dans le cadre de l'exposition *Artistes et Robots*, Galeries Nationales du Grand Palais, Paris.

<https://www.miguel-chevalier.com/work/extra-natural-2018>

Cette œuvre interactive prend appui sur l'observation du règne végétal et sa transposition imaginaire/artificielle d'un jardin luxuriant (fleurs, plantes, ...) dans l'univers numérique, utilise des algorithmes et plonge le public face à une nature ré-inventée qui réagit aux mouvements / déplacements du spectateur (croissance, prolifération, disparition, ...).



Jason Michael ALLEN, *Théâtre d'opéra spatial*, 2022, image générée par l'IA.

<https://www.forbes.fr/technologie/quand-lintelligence-artificielle-defie-les-lois-sur-le-droit-dauteur-le-cas-jason-allen/>

L'image est créée par la plateforme d'intelligence artificielle générative *Midjourney*, à partir d'une invite de texte de Jason Michael Allen. Elle a fait débat en remportant le concours des beaux-arts de la *Colorado State Fair* le 5 septembre 2022, devenant ainsi l'une des premières images générées par l'IA à remporter un tel prix.

SUJET/QUESTIONNEMENT : Programme VS Hasard



Jean TINGUELY (1925-1991), *Méta-matic n°1*, 1959, sculpture, métal, papier, crayon feutre, moteur, 96 x 85 x 44 cm.
Centre National d'art et de culture Georges Pompidou, Paris.

<https://www.centrepompidou.fr/fr/ressources/oeuvre/8827ulo>

Les engrenages de ses peintures n'ont pas d'autre précision que celle du hasard. L'artiste laisse le spectateur agir sur l'œuvre qui produit ainsi une image aléatoire, fruit de son intervention et des propres choix (couleurs des feutres, ...). Il y a donc délégation.



Jeffrey SHAW (1944-), *The Legible City (La ville visible)*, 1989, installation interactive. Vélo, petit écran LCD et grand écran, vidéoprojecteur.

<https://www.jeffreyshawcompendium.com/portfolio/legible-city/>

Le spectateur parcourt à vélo stationnaire une représentation simulée d'une ville, constituée de lettres tridimensionnelles générées par ordinateur qui forment des mots et des phrases le long des rues. S'appuyant sur les plans de villes réelles (Manhattan, Amsterdam et Karlsruhe), *The Legible City* remplace entièrement l'architecture existante par des formations textuelles écrites et compilées par Dirk Groeneveld. Parcourir ces villes de mots est donc un voyage de lecture ; le choix du chemin crée une recombinaison de ces textes et des conjonctions de sens spontanées.



Léonel MOURA (1948-), *Robot Art*, 2018, installation dans le cadre de l'exposition *Artistes et Robots*, Galeries Nationales du Grand Palais, Paris.

<https://www.grandpalais.fr/fr/article/entrez-dans-la-danse-des-robots-dessinateurs-au-grand-palais>
<https://thegoodlife.fr/the-good-exhibition-lart-et-les-robots-font-bon-menage-au-grand-palais/>

7 robots dotés d'une conscience de leur environnement, composent eux-mêmes les formes artistiques qu'ils produisent en réalisant trois grands tableaux. Le résultat du processus est absolument impossible à déterminer car les robots possèdent un petit "cerveau" exécutant des algorithmes, définis selon des comportements observés chez les fourmis.

SUJET/QUESTIONNEMENT : Non finito VS Image générative



Andy WARHOL (1928-1987), *Do it yourself (Landscape)*, (*Faites-le vous-même (paysage)*), 1962, acrylique, crayon et lettrage sur lin, 177 x 137 cm.

Ludwig Museum, Cologne, Allemagne.

<https://www.plkdenoetique.com/la-serie-do-it-yourself-andy-warhol/>

Portant une réflexion sur les kits de peinture par numéro, l'artiste questionne le geste même du peintre et du système codé ici établi : peindre, colorier ? En tout état de cause, l'inachevé de cette œuvre invite à être « remplie » par un tiers ; mais qui ?

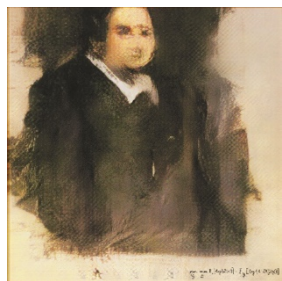


Keith COTTINGHAM (1965-), *Fictitious portrait (Portraits fictifs)*, 1992, photographie numérique, 139,8 x 117 cm.

<https://feldmangallery.com/exhibition/199-keith-cottingham-2-27-4-3-1999>

Ce triple clone est né de la même matrice numérique : le visage de l'artiste hybridé avec d'autres visages, créant ainsi trois adolescents qui n'ont jamais existé.

« En m'associant à d'autres, ces portraits imaginaires révèlent le mouvement et le développement du « Soi ». L'âme n'est pas perçue comme un être figé, mais comme une pluralité de personnalités, chacune exprimant une vision différente du « Soi ». J'espère remettre en question simultanément ce que le spectateur perçoit comme un portrait et questionner l'aliénation et la fragmentation de l'image par rapport à la matière, du corps par rapport à l'âme. » Keith Cottingham.



Collectif OBVICUS, *Portrait d'Edmond de Belamy*, 2018, impression sur toile, 70 x 70 cm, réalisé avec un logiciel d'IA.

https://fr.wikipedia.org/wiki/Portrait_d%27Edmond_de_Belamy#/media/Fichier:Edmond_de_Belamy.png

Belamy est une traduction de Goodfellow, en hommage au chercheur Ian Goodfellow, scientifique en Intelligence artificielle, et inventeur des réseaux antagonistes génératifs. Le collectif Obvious est constitué des français Hugo Caselles-Dupré, Pierre Fautrel et Gauthier Vernier. Il interroge la propriété de l'image/l'œuvre d'art, réalisée à plusieurs mains...

SUJET/QUESTIONNEMENT : Copier VS coller



ORLAN (1947-), *Défiguration-Refiguration, Auto-hybridations précolombiennes n°35*, 1998, cibachrome sur aluminium, 120 x 150 cm

<https://awarewomenartists.com/en/artiste/orlan/>

Interrogeant les représentations de l'art, des genres, de la sexualité et de soi, Orlan met en jeu son apparence et son identité, y transforme son corps afin de l'éloigner des canons de l'esthétique traditionnelle, tout en l'approchant au plus près de ce qu'elle se sentait être intérieurement. Assemblant le visage de l'artiste et des masques précolombiens, les *Self Hybridations* prolongent virtuellement cette remise en question des normes de beauté et proposent une nouvelle conception de l'identité.



Agence néerlandaise J. Walter Thompson Amsterdam, *The Next Rembrandt (Le Prochain Rembrandt)*, 2016, Tableau créé par une IA.

<https://www.chroniquesplurielles.info/post/quand-l-ia-peint-un-nouveau-rembrandt-ia-6>

https://fr.wikipedia.org/wiki/Le_Prochain_Rembrandt

Historiens de l'art, développeur et data-analystes ont mené une analyse de 168 263 fragments issus des 346 tableaux de Rembrandt encore existants, tout prenant appui de données sur les techniques et méthodes de travail du peintre baroque néerlandais, en sus de moyens d'algorithmes d'apprentissage profond et de techniques de reconnaissance faciale.



Boris ELDAGSEN (1970-), *The Electrician (L'électricien)*, 2022, image générée par l'IA, imprimée giclée sur papier fin Hahnemühle, 26 x 15 cm.

<https://palmergallery.co.uk/artists/46-boris-eldagsen/works/48-boris-eldagsen-the-electrician-2022/>

<https://www.cahiersdelimaginaire.com/votre-laboratoire-creatif-sylvie-gendreau/art-ia-boris-eldagsen>

B. Eldagsen s'est inspiré du langage visuel de la photographie des années 40 pour créer des fausses images du passé. Il ne s'agit pas de photos prises par un photographe. Cette image est le résultat d'un long travail de création et une trentaine de fois retravaillée en utilisant à la fois *MidJourney AI* et *Photoshop*. L'artiste affine progressivement ses *prompts* pour obtenir le résultat souhaité. Le terme *promptographie* est désormais utilisé pour désigner l'art qui consiste à décrire à l'aide de mots ce que le générateur IA utilisera pour produire l'image.

SUJET/QUESTIONNEMENT : Artisanat **VS** numérique



Egor KRAFT, Content Aware Studies, 2017 - Marbre, polyamide, algorithme d'apprentissage automatique, logiciel sur mesure, jeu de données originales, installation vidéo multicanal. Collaboration de recherche en apprentissage automatique : Artem Konevskikh.

<https://jeudepaume.org/wp-content/uploads/2025/04/DOSSIER-DOCUMENTAIRE-IA.pdf>

Commencée en 2017, cette série d'œuvres est une suite d'enquêtes sur l'archéologie inversée via des réseaux neuronaux artificiels et des systèmes d'apprentissage automatique basés sur GAN. Visant à reconstruire des fragments manquants dans les sculptures d'antiquités classiques et d'énormes ensembles de données de scans 3D d'objets paléontologiques, ces systèmes informatiques sont exercés à l'historicisme spéculatif orienté objet de documents d'histoires synthétiques qui n'ont jamais existé, mais qui sont algorithmiquement authentiques.



Aurèce VETTIER entité artistique créée par Paul MOUGINOT (1990 -), *Areal.collect(128)*, 2021, huile sur toile à partir de formes générées par l'IA, 220 x 185 cm.
Collection privée

<https://www.aurecevettier.com/>

Travaillant à l'intersection de la recherche scientifique et de l'artisanat, aurèce vettier est un collectif artistique fondé par Paul Mouginot en 2019 qui vise à comprendre comment des interactions significatives avec des machines et des algorithmes peuvent être réalisées, afin de repousser les limites des processus créatifs. L'expérimentation est cruciale dans leur pratique ; leurs œuvres sont souvent le résultat d'une approche créative et rigoureuse de sélection, de remixage et de génération de nouvelles formes. En les regardant, le spectateur ne peut s'empêcher de se rappeler la précision et l'imagination des herboristes médiévaux qui cataloguaient plantes et fleurs dans des manuscrits.



David SZAUDER (1976-), Pulls anatomiques, 2024.

<https://www.davidarielszauder.com/#/anatomy-sweaters/>
<https://www.artpoint.fr/fr/artists/david-szauder>

David Szauder enseigne l'IA à l'Université d'art et de design Moholy-Nagy de Budapest. Artiste hongrois, il crée depuis longtemps des collages numériques, mais l'avènement de l'IA lui a offert encore plus de liberté créative. Il utilise son compte Instagram comme toile de fond pour ses pensées libres, souvent visualisées à l'aide d'un mélange de *Midjourney* et de *Photoshop*. Une série d'œuvres propose une fusion entre corps et organes.

SUJET/QUESTIONNEMENT : Absence **VS** présence



Marc DESGRANDCHAMPS (1960-), Sans titre, 2011, diptyque, huile sur toile, 200 x 300 cm.

<https://www.navigart.fr/mamparis/artwork/marc-desgrandchamps-sans-titre-180000000071238>

L'œuvre de Marc Desgrandchamps est reconnaissable à ses figures évanescentes, ses objets fragmentés et son espace indéfini. Malgré leurs compositions structurées, ses peintures se situent entre opacité, transparence et surimpression. Dans *Sans titre*, les éléments figuratifs juxtaposés ne communiquent pas entre eux, mais semblent plutôt suspendus dans l'espace pictural. Le motif de la figure de dos en mouvement est récurrent dans le répertoire de l'artiste. Il fait référence à la nouvelle de Wilhelm Jensen, *Gradiva* (en latin « celle qui marche en avant »), qui a également inspiré Sigmund Freud et les surréalistes. Le tableau devient un lieu de rencontre entre rêve et réalité.



Julien PRÉVIEUX, Les inconnus connus inconnus, 2018, tirage pigmentaire Fine Art collé sur dibon, 120 x 120 cm (chacune)

<https://www.previeux.net/fr/works-inconnus.html>

Ces photographies ont été réalisées grâce à des systèmes de génération automatique d'images et Eigenfaces. Les G.A.N. sont composés de deux réseaux de neurones fonctionnant en opposition : un programme génère des images aléatoires que le second compare à un ensemble d'images préenregistrées et détermine si l'image créée fait partie ou non de cet ensemble. Les Eigenfaces font partie des techniques de machine learning associées à la reconnaissance faciale. Julien Prévieux s'empare de ces systèmes en leur soumettant des images d'anonymes célèbres. Cette collection de visages cryptés rend hommage - tout en la réactualisant - à la figure politique de l'anonyme.



Grégory CHATONSKY, La ville qui n'existait pas 1 (1895-1971), 2023. Projet artistique *in situ*, IA, installation, archives, dimensions variables.

<https://chatonsky.net/havre-1/>

Depuis le milieu des années 90, l'artiste travaille sur le Web et principalement sur son affectivité le menant à questionner l'identité et les nouvelles narrations qui émergent du réseau. À partir de 2001, il a commencé une série sur la dislocation, l'esthétique des ruines et l'extinction comme phénomène artificiel et naturel. Au fil des années, il s'est tourné vers la capacité des machines à produire de façon quasi autonome des résultats qui ressemblent à une production humaine. Ces problématiques sont devenues convergentes grâce à l'imagination artificielle qui utilise accumulées sur le Web comme matériau d'apprentissage afin de produire une ressemblance.