

L'adversité de l'art très humain

– par Etienne Gatti –

*« Au pays de la technique, le spectacle de la réalité immédiate
s'est transformé en fleur bleue introuvable »*

– Walter Benjamin –

Comment rendre un ordinateur capable de créativité ? Comment lui donner la capacité d'imaginer et de réaliser quelque chose de nouveau, alors même qu'aussi aboutie soit l'intelligence artificielle elle reste le produit de nos propres suppositions de comment se construit notre intelligence, et donc, de fait, condamnée aux limites de notre propre imagination ? À ces questions, les GANs (les réseaux adverses génératifs, en anglais, *generative adversarial networks*) ne répondent pas, mais proposent néanmoins des éléments de réponse. Les GANs sont des réseaux de neurones artificiels permettant de générer de nouvelles images. Leur spécificité est d'être composés de deux réseaux : un générateur, dont l'objectif est de générer à partir de « bruit » (une suite de coordonnées dans un espace à n dimensions) des images susceptibles de tromper le discriminateur – un autre réseau qui dispose d'un jeu d'images et qui, face à la production du générateur, lui fournit une réponse comprise entre 0 et 1 lui indiquant le degré de similitude avec la base de données dont il dispose. Ainsi, à partir de la réponse du discriminateur, le générateur par itération déduit vers où sa « créativité » doit s'orienter. Il diverge puis converge. À ce titre, le GAN emprunte à nos processus bien humains de créativité, avec néanmoins une limite forte : si la phase de convergence se prolonge, le processus devient un entonnoir réducteur qui tend vers la copie. C'est un peu comme si nous entraîniions ces réseaux comme on enseignait l'art par la mimesis dans les écoles classiques mais sans la capacité de s'en affranchir.

Même si cet enseignement n'a plus cours, il persiste avec l'idée postmoderne de référence et de création par la recombinaison de formes précédemment explorées. Ronan Barrot n'aime pas cette idée de voir « l'histoire de l'art comme une batterie de casseroles dans laquelle faire sa tambouille » mais comme tout artiste il dispose d'un corpus d'images ou de références qui l'ont marqué et dans lequel il puise. La particularité est que ces images viennent à lui plus qu'il ne va à elles. Comme atteint d'une forme rare d'apophénie limitée à sa peinture, Ronan Barrot attribue un sens particulier à un rythme, une couleur. Des liens se dessinent avec son inconscient iconographique, des références s'invitent et des hybridations de tableaux précédents apparaissent. Il intègre ou réfute ce qui se convoque à lui en orientant son chaos de couleurs dans une direction plutôt qu'une autre jusqu'à ce que motif se forme. Ce procédé est d'autant plus manifeste avec les Crânes. Ils émergent de chaque nettoyage de palette, leur matière première leur est imposée par les autres tableaux en cours. Dans le chaos de couleurs initial, le regard de Ronan Barrot cherche, non un autre regard, tout juste des orbites, suffisantes pour qu'une tête humaine se distingue.

Les premières images produites par le GAN de Robbie Barrat – artiste, chercheur en intelligence artificielle engagé dans un dialogue avec Ronan Barrot grâce au concours de l'Avant Galerie – n'ont aucun sens pour nous. C'est là aussi un chaos de couleurs confronté à un corpus – celui du jeu de données dont dispose le réseau, dans ce cas 500 peintures de crânes de Ronan Barrot – puis, d'une exploration à tâtons émergent des formes de plus en plus ressemblantes aux Crânes de Ronan. Sauf que plus la machine reproduit des formes existantes moins elle explore, moins elle est créative. Il est impératif que Robbie intervienne pour interrompre le processus et extraire du flux ininterrompu d'images générées celles dignes d'exister pour elles-mêmes. Le réseau ne produit pas une suite d'images uniques. Il

ne produit pas non plus une série formant un tout. Il produit un continuum, un flux d'itérations, chacune unique mais dont la finalité est à rechercher non pas dans l'unicité mais dans l'itération elle-même. Un algorithme n'a ni *aura*, ni autorité et ne dispose pas de capacité de transcendance. Il ne produit pas d'idées, ne fait pas Art. À ce jeu là, seul le désir humain est de taille. Le désir de choisir une teinte inédite, un accord de couleurs séduisant ou une forme intrigante. L'humain par ses choix est partout.

Chaque concession à l'un de ces crânes à accéder à une existence matérielle est l'acte créateur d'un avatar d'une œuvre plus globale. Le choix forme ces œuvres. Elles existent tant pour elles mêmes que comme signes du réseau et des suites de choix dont elles résultent, en somme, elles sont œuvres et clés d'entrée dans l'œuvre. L'autre clé d'entrée, celle de la porte dérobée, c'est le contenu de la base de données. L'altération ou la modification du dataset est le seul outil de communication directe avec la machine. Pour *Epoch 1* – la première génération de crânes générés par le GAN de Robbie Barrat – la base était composée d'une sélection de Crânes de Ronan Barrot présentés à la machine dans un seul sens, celui dans lequel nous regardons ces crânes. Par ce dataset, la machine est contrainte de ne considérer ces images que de la seule manière dont nous humains nous les regardons. À l'inverse, pour *Epoch 2* – la seconde génération, de format carré – des images des crânes dans tous les sens et en miroir sont proposées à la machine. En affranchissant la machine du regard humain et de nos propres biais de perception, on étend sa capacité d'exploration, sa capacité à nous surprendre, sa capacité de créativité. Le réseau s'approprie véritablement le corpus initial, il le copie, le rogne, le réinterprète, le reformate, le recrée et, par la même occasion, gagne en fluidité. Il n'est plus contraint par le format car à quoi servent les dimensions quand l'image s'affiche à la taille de l'écran. Ce que l'image perd en *aura* matérielle, elle le gagne en fluidité. Quant à l'œuvre, elle y gagne l'illusion de l'infini. On entraperçoit cette notion d'infini face à la démultiplication des crânes. Chacun d'eux est unique mais nous ne sommes pas en capacité de nous en rendre compte. Pourtant, ils ne sont pas si nombreux – près de 8000 crânes en tout dont 101 avec une existence matérielle. Toutefois, le vertige de la masse et la nausée de la répétition du motif nous saisissent. Le concept d'infini n'est pas facilement appréhendable car non représentable ou quantifiable mais il est amusant qu'un si petit nombre nous y donne accès. Et il est doublement amusant que ce soit par le motif du crâne, allégorie de notre finitude.

De nombreuses parallèles fructueuses peuvent être tracées entre les processus de Robbie et Ronan – le flux de crânes « sous-produit » d'une œuvre, l'itération plutôt que la série, la relation à un corpus – mais c'est dans la confrontation entre la « *nécessité intérieure* » de peindre et la machine que de nouvelles frontières se dessinent. Va-t-on conférer le même degré d'authenticité à des œuvres qui s'affranchissent des exigences d'intentionnalité et d'intériorité ? La réponse n'est pas claire. À l'instar de Walter Benjamin lors de sa rédaction de *L'Œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*, on oscille entre diagnostic optimiste désireux de voir les mutations futures de l'Art et nostalgie de cette fleur bleue – la continuité matérielle de l'œuvre avec le corps de l'artiste – perdue.

Caroline Vossen et Albertine Meunier, « partner » et « partner in data crime », ont rendu possible cette rencontre entre Ronan Barrot et Robbie Barrat. Infinite Skulls est une exposition singulière à plus d'un titre : c'est la première qu'organise l'Avant Galerie et la première issue du dialogue entre artistes, galeriste et intelligence artificielle - une exposition œuvre commune en somme.