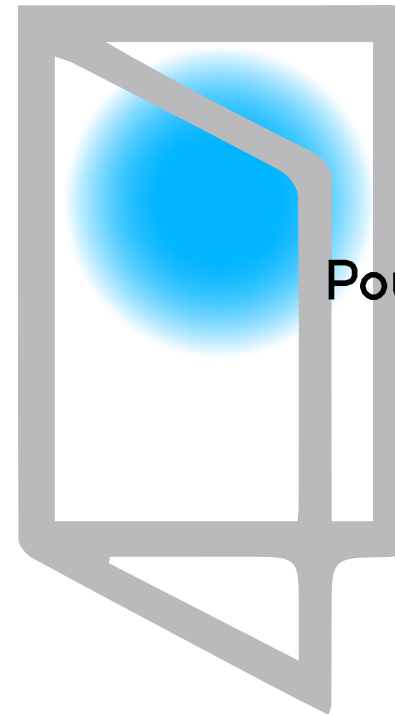


L'essor des intelligences artificielles génératives bouleverse en profondeur les pratiques artistiques et notre rapport à la création. Outils, assistants, collaborateurs : que sont réellement ces algorithmes auxquels on attribue de plus en plus volontiers une forme de créativité ?

Issu d'un mémoire de recherche, ce texte propose une réflexion critique sur l'art algorithmique, en croisant philosophie, témoignages d'artistes et analyses de projets contemporains. Il interroge les mythes qui entourent l'intelligence artificielle, la nature des images et des œuvres qu'elle produit, ainsi que les conditions d'un usage conscient, éthique et éclairé de ces technologies dans la création artistique aujourd'hui.



Candice Bedouet

Pour une ontologie algorithmique de l'art

Écrire demain - Regards d'étudiants

OPC
— OBSERVATOIRE
DES POLITIQUES
CULTURELLES

HEC
PARIS

La collection *Écrire demain – Regards d'étudiants* a été imaginée en partenariat avec l'université Paris Dauphine et elle s'est enrichie, au fil du temps, de productions issues d'autres universités (Sciences Po Grenoble, université Grenoble Alpes, HEC Paris, université Lyon 2...).

Elle rassemble des articles écrits par des étudiant·e·s en Master Culture à partir des mémoires qu'ils et elles ont produits. C'est dans cet esprit qu'a été créée cette collection : partager avec le grand public des travaux dont la valeur reste souvent méconnue faute de diffusion. Pourtant, les sujets et les terrains choisis vont au-delà du « simple » exercice universitaire, ils explorent des zones d'ombre ou des utopies à défendre, de même qu'ils aident à requestionner des schémas tenus pour acquis. Garder cette possibilité d'étonnement à l'égard des nouveaux objets d'attention d'une future génération de professionnels de la culture est autant un indicateur qu'une boussole auxquels nous souhaitons donner de la visibilité sur le média de l'OPC.

Sommaire



Introduction	3
Le rapport magique à la machine : entre craintes et dédoublement du réel	6
Créativité algorithmique : entre révélation de l'inconscient collectif et postmodernisme technologique	9
Un rapport au monde refondé : pour une utilisation de l'IA éthique et intelligible	13
Conclusion	16

Introduction



Que faire de l'intelligence artificielle générative appliquée à la création artistique ? L'ouverture au grand public de l'agent conversationnel ChatGPT en 2022, accompagné du générateur d'images Midjourney, a suscité enthousiasme, interrogations et craintes, réactivant de nombreux récits de science-fiction. Une pléthore de copilotes fleurit, promettant de « libérer la créativité ». Tous les secteurs des industries créatives et culturelles sont concernés : audiovisuel, littérature, musique, design, mode ou arts visuels. Bien que les articles, conférences et débats sur l'intelligence artificielle générative se soient multipliés et démocratisés depuis les années 2020, son invention n'est pas récente. L'association homme-machine, teintée de magie, est déjà au cœur des mythes grecs (créatures artificielles d'Héphaïstos, Pygmalion et Galatée...). Une explication mathématique ne fournit qu'une définition mécanique et partielle de l'IA générative, car une fois l'algorithme nourri d'une quantité immense de données, la « boîte noire » qu'il constitue échappe même aux scientifiques... et reste difficile à appréhender lorsqu'elle est appliquée à la création artistique.

Si les législateurs peinent à reconnaître un statut clair à l'intelligence artificielle générative, c'est en partie parce que sa nature ontologique n'a pas été véritablement posée. Les modèles d'IA sont tour à tour qualifiés d'« outils », de « collaborateurs », d'« assistants » ou de

« copilotes », sans que l'on sache exactement ce que chacune de ces appellations désigne. On constate une volonté de leur attribuer un rôle secondaire par rapport au créateur, démystifiant ainsi leur action, puisque l'art a traditionnellement été associé à l'humain : sensibilité, émotion, volonté, regard, conscience... autant de qualités difficiles à transférer à une machine. L'insertion de l'IA dans la création artistique soulève donc des questions sur la spécificité de la conscience humaine. Que reste-t-il de cette capacité à transcender le réel, supposément propre à l'humain, lorsqu'elle peut être partiellement imitée par un algorithme ? Comment qualifier ontologiquement l'art produit par une machine, et que nous apprend-il sur nous-mêmes ?

Notre réflexion vise à dresser une ontologie de l'IA générative appliquée à la création artistique. Dans un contexte où la technologie occupe une place centrale et semble parfois supplanter l'humain, peut-on craindre que les machines échappent à leurs créateurs ? Nous explorerons d'abord le rapport « magique » que l'homme entretient avec la machine, qui entraîne une dépossession du créateur et nourrit une forme de mythe technologique. Nous examinerons ensuite la nature des créations produites par l'IA, en analysant l'effacement des frontières entre le réel et la simulation qu'elles induisent, et nous nous demanderons si elles ouvrent à de nouveaux champs de création et moyens d'expression ou si elles ne sont qu'une synthèse, une relecture, voire un simple collage de ce qui a déjà été fait. Enfin, nous réfléchirons à la nécessité d'un processus de création conscient, redéfinissant le rôle de l'artiste. Ce travail s'appuie sur des entretiens, des articles, des ouvrages et des concepts philosophiques, ainsi que sur des illustrations et mises en appli-

cation réalisées par nos soins. Nous avons interviewé Kathrin Janata, créatrice autrichienne d'images photo-réalistes qui publie sur son compte Instagram @happy_aicidents ses productions créées sur Midjourney, l'artiste française Justine Emard, qui travaille avec ses propres modèles d'IA et questionne la relation de l'homme à son environnement et la technologie, ainsi que Pierre Caessa, Project Manager au Google Lab Arts & Culture à Paris, qui accompagne les musées dans la valorisation et la démocratisation de leurs collections.

Le rapport magique à la machine : entre craintes et dédoublement du réel

L'avènement des intelligences artificielles suscite fantasmes et craintes. Elles sont associées au Golem ou au monstre de Frankenstein, réveillant le mythe du créateur dépassé par sa créature. À l'image de Prométhée dérobant le feu aux dieux de l'Olympe, les scientifiques auraient franchi une limite en développant ces super-modèles, créant un monstre voué à se retourner contre l'humanité. Si les IA réactivent ces récits, c'est parce que leur fonctionnement échappe souvent aux utilisateurs et, dans une certaine mesure, à leurs concepteurs. La technique moderne, que nous peinons à expliquer, génère un rapport quasi magique à la machine, éveillant angoisse et sentiment d'infériorité. Comme le soulignait Turing, on a tendance à évaluer l'homme et la machine sur le même plan, à comparer leurs intelligences comme si elles étaient de même nature. L'IA imite si bien certains processus humains qu'elle semble parler et réfléchir comme nous, ce qui favorise un anthropomorphisme des modèles. À travers la création artistique, où l'on se place dans une position vulnérable et fragile, la rapidité avec laquelle un algorithme produit un dessin ou une musique cohérents nous renvoie à nos propres limites. C'est alors « l'obsolescence de l'homme » qui se joue : il se sent diminué face à la machine. Cette « honte » ou « décalage prométhéen », pour reprendre les mots de Günther Anders dans *L'obsolescence de l'homme* (1956), découle de l'écart grandissant entre l'homme et les

objets techniques qu'il crée. La fascination pour l'IA nourrit ainsi le rêve, par procuration, d'être un humain augmenté, doté de toutes les capacités de la science. Plus qu'un outil, l'IA générative devient une machine aux facultés décuplées : plus on se tourne vers elle, plus on devient transhumain. Cela entraîne un renversement des rôles entre créateur et créature : l'homme oublie qu'il est à l'origine de ces intelligences artificielles, leur confère une autonomie propre, et se relègue du côté d'une nature imparfaite. La crise provoquée par les IA génératives est à ce point profonde et polarisante qu'elle remet en cause certaines certitudes que l'homme avait sur lui-même et, en s'interrogeant sur ce qu'est une machine, nous nous interrogeons aussi sur ce que nous *sommes*. Si l'homme se sent inférieur à ses propres créations, dans quelle mesure peut-il légitimement et consciemment continuer à créer à l'aide de la technologie, sans avoir l'impression de s'y dissoudre ?

Cette relation magique à la machine et ce malaise ontologique éclairent la position du *European Writers' Council* qui, le 23 avril 2025, anthropomorphise les IA génératives, en les accusant de vouloir « imiter l'art humain », de produire de « faux » livres, réalisés par de « faux créateurs », car « les œuvres d'art sont exclusivement créées par des êtres humains¹ »... Ce discours, porté par un champ lexical particulièrement alarmiste, rejette l'idée même que l'IA puisse être utilisée comme une aide à la création, comme si tout recours à ces modèles abolissait forcément effort, jugement personnel, travail et esprit critique. Les notions de « vrai » et de « faux » ne sont pas définies et ne dissipent pas l'incompréhension liée aux processus technologiques. Avec l'IA

¹ Joint Statement, « [A Call for Transparency Regarding AI Generated Books](#) », European Writers' Council, 2025.

général, nous entrons dans une ère de suspicion : tout ce que l'on voit ou entend peut avoir été généré par un algorithme. Les *deepfakes* rendent difficiles la distinction entre captation réelle et création artificielle. Des chansons imitant des voix d'artistes, comme celles faussement attribuées à Angèle, trompent l'auditeur. Notre rapport au réel est saturé de doutes, de remises en question, d'autant que ces productions offrent une réalité « *augmentée* », qui influe en retour sur notre perception du monde. L'imaginaire et la vérité se confondent : le réel devient simulation. Nous sommes en plein règne de l'hyperréalité, selon Jean Baudrillard dans *Simulacres et Simulation*. Au-delà des enjeux éthiques et moraux que ces doubles impliquent, c'est notre perception même du réel qui se dégrade : il s'efface derrière sa propre représentation, car « Ainsi partout nous vivons dans un univers étrangement semblable à l'original – les choses y sont doublées par leur propre scénario² ». Nous basculons dans une instrumentalisation permanente de la réalité : les doubles que nous en créons finissent par se substituer aux originaux. Dans notre volonté de sublimer le réel par l'artifice, toujours plus parfait et surprenant, nous entrons dans l'ère de la *gamification*, du jeu permanent. Pourtant, même si notre paradigme glisse vers le simulé et l'augmenté, ne peut-on pas mobiliser ces algorithmes pour prendre du recul et libérer le processus créatif ?

2. J. Baudrillard, *Simulacres et Simulation*, Galilée, 1981, p. 24.

Créativité algorithmique : entre révélation de l'inconscient collectif et postmodernisme technologique

Le photographe Boris Eldgasen, dont l'image photo-réaliste *Pseudomnesia: The Electrician* a remporté un prix aux Sony World Photography Awards – alors même qu'elle avait été générée par IA, ce que le jury ignorait –, explique que son approche de la photographie est à la fois « psychologique et philosophique », et que c'est pourquoi l'IA l'a immédiatement fasciné. Selon lui, l'IA est construite à partir de l'inconscient collectif, et son fonctionnement peut être rapproché de la théorie platonicienne des idées. Cette notion d'« inconscient collectif » peut s'entendre dans le fait que l'IA, nourrie de millions de données et fondée sur des systèmes probabilistes, produit des créations qui sont des synthèses et des collages de tout ce qu'elle a absorbé. Elle met sous nos yeux la récurrence de certains motifs, reflets de notre vision du monde, qui finissent par le structurer. Ces formes seraient également « platoniciennes » en ce qu'elles relèvent d'une représentation générique de chaque idée, comme une version suprasensible et archétypale. Bien que les modèles d'IA génératives soient par nature biaisés – puisqu'ils reflètent la société et la langue dans lesquels ils ont été conçus – ils donnent accès à une forme première commune, une représentation consensuelle, révélant des archétypes partagés au-delà des différences culturelles. Dans cette perspective, nous ne créons jamais qu'à partir de cet inconscient collectif : nous restons enfermés dans les cadres de la

perception humaine du réel et n'abolissons pas les limites de nos esprits. Un processus créatif utilisant l'IA sans conscience de ces déterminismes risquerait de diluer la vision artistique. Mais un artiste qui en a pleinement conscience peut, au contraire, apposer son propre regard, jouer avec ces archétypes désormais conscientisés. De là peut naître un processus créatif renouvelé.

On remarque, dans la génération d'images ou de courtes vidéos produites par les modèles disponibles en ligne, un tropisme pour certains filtres ou requêtes : matières molles, cotonneuses, perlées, scintillantes, bioluminescentes, translucides, couleurs pastel, saturées ou néon. Les espaces représentés sont souvent surnaturels, les univers oniriques, hyperréalistes avec une touche de merveilleux, ou encore rétro mais revisités, mécaniques, déstructurés. Si cela s'explique en partie par les spécificités du médium, on voit également émerger un nouveau genre hybride qu'on pourrait qualifier de « postmodernisme technologique ». Ces productions se ressemblent entre elles, comme c'est le cas au sein de tout mouvement artistique, mais l'on parvient malgré tout à reconnaître des styles distincts selon les artistes qui y ont recours : il existe une véritable *praxis* du prompt. Les algorithmes incarnent le concept paradoxal et central de la philosophie antique du Même et de l'Autre, exploré par Platon dans *Le Timée*. En effet, l'IA générative nous confronte simultanément à la mêmeté et à l'altérité : ce qu'elle produit est toujours différent de ce dont elle a été nourrie, tout en conservant une forme de similitude. On identifie ses créations comme étant ici et ailleurs, car l'altérité « sépare et rapproche, une différence étant toujours une forme de lien. [...] c'est précisément ce qui fait que l'autre est mon semblable tout

en étant différent³ ». Toute chose, qu'elle associe ou non un algorithme, ne peut être reconnue comme ayant sa propre identité qu'en tant qu'elle est à la fois « même » et « autre », puisque l'identité ne se définit que par la différence. En ce sens, les productions générées artificiellement ne peuvent être qualifiées d'absolument « autres », puisqu'on y reconnaît des traces des données sur lesquelles elles reposent. Elles ne peuvent toutefois jamais être de simples reproductions, puisque n'est soi-même que ce qui est soi : « l'identité est le fait d'être le même [...] que le même. [...] L'identité absolue, c'est l'unicité⁴ ». Les créations faites par IA expriment ainsi l'affrontement constant entre identité et altérité. Elles sont donc pleinement identifiables, et l'on peut supposer qu'elles apportent quelque chose de nouveau à la création. Parce qu'elles contiennent des éléments impromptus, elles permettent des découvertes, ouvrant à « une irruption de l'altérité dans le savoir déjà établi⁵ ». Cette analyse permet d'approcher de plus près ce que *sont* les productions générées par IA, ainsi que la manière dont l'artiste peut s'en emparer pour enrichir son processus créatif et tirer le meilleur du médium, en l'utilisant pour ce qu'il est et dans sa singularité.

Que les IA soient « créatives » en elles-mêmes ou non fait débat ; elles peuvent, en tout cas, stimuler la nôtre. Selon Margaret Boden, il existe trois types de créativité : combinatoire, exploratoire et transformatrice⁶. La première consiste en « la combinaison (parfois improbable) d'idées avec lesquelles nous sommes familiers » ; elle apparaît notamment

3. J. Lombard, « Le même et l'autre. Philosophie de l'altérité » : conférence donnée à Saint Denis de la Réunion en 2017.

4. *Ibid.*

5. *Ibid.*

6. M. A. Boden, « [Creativity and artificial intelligence](#) », *Artificial Intelligence*, Artificial Intelligence, 1998, p. 103.

dans les analogies et repose sur l'association d'éléments apparemment décorrélés, mais partageant, une fois le lien établi, « une structure conceptuelle inhérente ». L'IA, du fait de son imprévisibilité et de la nature de ses résultats, mêlant contingence et probabilités, possède cette forme de créativité : elle révèle des points communs entre des éléments que l'on n'aurait pas spontanément associés, ou peut-être différemment. Cependant, il revient à l'humain d'opérer le choix et la sélection des créations les plus pertinentes, justement parce qu'il peut y interpréter des relations d'ordre métaphorique. Il s'agit d'un véritable ping-pong entre le créateur et la machine : la curation humaine est indispensable pour trier entre les propositions et discerner ce qui peut toucher, signifier ou résonner. Ces combinaisons ont souvent des accents de collages surréalistes, faisant de l'interaction avec l'IA un jeu créatif à la manière d'un cadavre exquis. Les générateurs, s'appuyant sur des puits de données éclectiques, mêlent genres, styles, époques et matériaux, produisant des résultats qui conservent toujours une part d'étrangeté. Les productions des IA demeurent souvent imprévisibles, hasardeuses, presque naïves, et c'est précisément lorsque l'IA « débloque », au double sens du terme, qu'elle peut nourrir notre imagination, nous inviter à décaler notre focale, à faire un pas de côté et à modifier notre rapport au monde. Il s'agit donc de ne pas réduire ces algorithmes à de simples outils servant un but trop précis et figé dans l'esprit du créateur, mais plutôt d'accueillir leurs propositions, surprenantes, parfois déviantes, et capables de déjouer nos attentes. Dès lors, une question demeure : dans quelle mesure l'art en dialogue avec l'intelligence artificielle générative réorganise-t-il notre mode d'être, et comment éviter de s'égarer dans le dédale des algorithmes ?

Un rapport au monde refondé : pour une utilisation de l'IA éthique et intelligible

Les modèles d'IA reposent sur des données qui peuvent être aussi bien des œuvres de l'esprit, que des informations historiques, mathématiques ou sociologiques. En ce sens, tout ce qui a été produit par l'homme, ou qui qualifie son environnement, devient un stock disponible destiné à alimenter un modèle plus vaste. Ainsi, toutes les productions humaines, y compris celles qui lui échappent et lui sont consubstantielles, s'intègrent à un « complexe d'utilité », pour reprendre les termes de Martin Heidegger. L'œuvre d'art se retrouve placée sur le même plan que n'importe quelle donnée : elle n'est plus qu'un matériau dont on extrait des éléments pour en faire surgir une autre. Par ailleurs, les données qui nourrissent les algorithmes nous sont invisibles – du moins dans le cas des modèles développés par les GAFAM –, et aucune ne peut se révéler à travers son propre usage, ni apparaître singulièrement. En nous réduisant nous-mêmes aux informations qui nous décrivent, nous nous faisons oublier au profit de notre propre utilité : nous ne sommes plus des êtres en relation avec notre monde, mais des corps inanimés, machinisés. La technologie perd alors son statut d'outil et devient, selon Charleyne Biondi, le « principe organisateur du monde⁷ ». Et, pour reprendre l'expression de Bruno Bonnell, nous devenons des « homo sapiens numeris » : nos données numériques acquièrent une importante

équivalente à notre corps ou à notre pensée, qui peuvent être exploités et épuisés⁸. Nous sommes alors, à notre tour, réduits à cet horizon utilitaire.

Pour faire face à ces défis, une redéfinition du rôle de l'artiste semble nécessaire, ainsi qu'un échange renouvelé avec le public. La fiabilité, le respect de la propriété intellectuelle et l'impact écologique sont autant d'enjeux soulevés par ces technologies. Ce n'est qu'en interrogeant ontologiquement ces modèles, ainsi que ce qu'ils produisent en nous, que nous pouvons y répondre. Il faudrait d'abord distinguer les modèles opaques des modèles traçables, dont les utilisateurs peuvent connaître les sources, atténuant ainsi l'effet de « magie ». L'artiste visuelle, Justine Emard, affirme maîtriser son œuvre parce qu'elle sélectionne et collecte elle-même les données utilisées ; elle contrôle toute la chaîne de création, y compris l'entraînement des modèles. Pour elle, les modèles d'IA dépendent du projet artistique, et non l'inverse. Deux catégories de création se distinguent alors : celles dont les données sont recensées de manière éthique et peuvent justifier une commercialisation, et celles qui reposent sur une forme de cécité ontologique et juridique. De son côté, Kathrin Janata, créatrice d'images photo-réalistes publiées sur son compte Instagram @happy_aicidents, refuse de commercialiser ses productions. Ne connaissant pas les données sur lesquelles Midjourney s'appuie, elle ne souhaite pas tirer profit d'œuvres potentiellement obtenues par pillage. La question écologique, elle aussi centrale dans les débats, doit être intégrée au projet et au processus artistique. Il est par exemple possible de se tourner vers des serveurs plus responsables, qui

redistribuent la chaleur. On peut également limiter le nombre de tests, car il revient au créateur de rester conscient de la matérialité du numérique et de ses impacts.

Rappelons enfin que l'intelligence artificielle constitue un champ disciplinaire de la science, et que les algorithmes n'opèrent pas par pure magie, même si leurs résultats peuvent nous surprendre. L'un des enjeux majeurs réside donc dans l'éducation du public, afin de démystifier son rapport à la machine. Cette médiation peut passer par des formes d'incarnation, sans pour autant verser dans l'anthropomorphisme, permettant de faire sortir le logiciel de l'ordinateur et de l'inscrire dans un dispositif interactif. Les expositions phygitales offrent ainsi la possibilité de faire face à une entité en quatre dimensions, d'y réagir, et d'en comprendre les mécanismes. Selon Pierre Caessa, l'IA n'éloigne pas les visiteurs des musées, mais peut au contraire contribuer à les y attirer. Les projets développés avec le Google Lab se veulent transparents : seules les œuvres sont numérisées, et les dispositifs proposés ont une vocation à la fois éducative et ludique. Le travail artistique retrouve alors sa place entre les mains de l'artiste, dans sa capacité à susciter l'interprétation, la remise en question et le dialogue avec le public.

8. Secrétaire général pour l'investissement au cabinet du Premier ministre, en charge de France 2030, phrase prononcée lors de la table ronde inaugurale de l'exposition « Artificial Dreams » au Grand Palais Éphémère (été 2024).

Conclusion



La meilleure manière de définir les IA génératives est peut-être de les envisager en tant qu'« outils-collaborateurs-assistants » qui « dé-bloquent ». Elles permettent à la fois de désamorcer une situation enlisée et de nourrir l'inspiration, de lui donner forme, mais aussi, au sens familier, de tirer parti du fait qu'elles ne fonctionnent pas exactement comme on le souhaiterait. Leur maîtrise demeure souvent partielle, conditionnée par le fait d'être ou non à l'origine du modèle, de connaître ou non les données sur lesquelles ce dernier a été entraîné, et d'avoir accès au code et aux réseaux de neurones. Le processus de création doit alors devenir un point central de réflexion, car il constitue le nœud et la clé du problème. Il tend à être minoré, voire effacé, face à la rapidité des machines, alors même que c'est dans le cheminement que l'œuvre prend forme, et que le processus porte en lui ce que sera la production finale. Cette volonté d'en faire fi accompagne sans doute l'accélération de notre société induite par le numérique, qui laisse de moins en moins de place à la contemplation, aux échecs fructueux et à l'égarement, alors même que c'est précisément là où les IA peuvent se révéler bénéfiques. Il y a ainsi une véritable valeur à se laisser emporter, à condition de pouvoir ensuite revenir au monde...